

W Dungeons & Dragons Online, w przeciwieństwie do zwykłych gier MMORPG, doświadczenie przyznawane jest za wykonywanie zadań, a nie zabijanie poszczególnych potworów.

Zadania te podzielić można na trzy główne rodzaje:

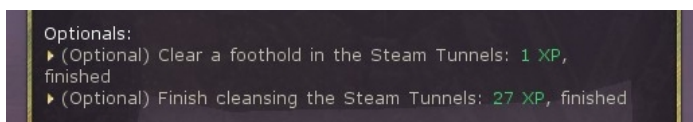
I. Tereny do eksploracji



Zadania dostępne w tych obszarach zazwyczaj polegają na odkryciu jakiegoś ciekawego miejsca, zabicie przeciwników lub napotkaniu rzadkiego stwora. Doświadczenie przyznawane za poszczególne osiągnięcia jest z góry ustalone i niezmiennie.

1. Zabicie przeciwników = Slayer Quest
2. Odkrywanie ciekawych miejsc = Explorable Quest
3. Pokonanie unikalnego stwora = Rare Encounter Quest

II. Zadania Poboczne{multithumb=1 blog_mode=link thumb_width=260 thumb_height=200}



Wpisany przez Tekturowy
poniedziałek, 09 listopada 2009 22:59

W przygodach, na który wejście chcieli

The screenshot shows the game interface with two windows open. The 'Experience Report' window on the left displays the following information:

- (Optional) Slay 10 Hobgoblin Clerics: 101 XP
- You have completed this adventure 1 time, -20%: 1,148 XP
- Highest level player is 7, adventure is level 6, -10%: 1,065 XP
- Fast time saving rate difficulty: +50%: 1,722 XP
- Score Card:
 - 5 monsters killed:
 - » Sarvin: 5
 - 0 traps disabled:
 - 3 breakables smashed:
 - » Sarvin: 3
 - 1 trophy:
 - » Sarvin: 1
 - 1 death:
 - » Sarvin: 1
- XP awarded on adventure completion: 1,722 XP

The 'The Sacred Helm' quest window on the right shows:

- Acquire Shaagh's Helm (Optional) Slay 10 Hobgoblin Clerics
- XP: 101
- Recall

The background of the game shows a dark, atmospheric scene with a large, ornate red and black banner hanging from a stone structure. A large, dark, hooded figure stands in the foreground on the right. A bright orange flame or fire is visible in the bottom left corner. The game's interface includes a top bar with the quest title and a bottom bar with a minimap and other game controls.

EXPERIENCE REPORT

Adventure "The Sacred Helm"

Level: 5 **Elite**
 Base XP: 1,434 XP
 Status: Underway

► (Optional) Slay 10 Hobgoblin Clerics: 101 XP

You have reentered this adventure 1 time. -20%: 1,148 XP
 Highest level player is 7, adventure is level 5. -10%: 1,005 XP
 First time solving elite difficulty. +50%: 1,722 XP

Score Card:

7 monsters killed.
 ► Sarrivin: 7

0 traps disabled.

0 secret doors discovered.

3 breakables smashed.
 ► Sarrivin: 3

1 reentry.
 ► Sarrivin: 1

Doświadczenie za Przygody... w Praktyce

Wpisany przez Tekturowy
poniedziałek, 09 listopada 2009 22:59

Sposób nagradzania za ich ukończenie jest trochę bardziej skomplikowany, gdyż do liczby bazowego doświadczenia przyznawanego za zadanie (szczegółowa lista dostępna [tutaj](#)) dodaje się (lub odejmuje) do niej modyfikatory zależne od:

Liczby ukończeń zadania

Pierwsze ukończenie zadania na danym poziomie trudności daje +25% dla normal i hard, oraz +50% dla elite.

Drugie i trzecie podejście na tym samym poziomie nie dają żadnych modyfikatorów, natomiast czwarte przynosi ze sobą karę -10%, która przy każdym kolejnym przejściu zwiększa się o -10%, aż do -90% przy jedenastej i następnych próbach na danym poziomie trudności.

Liczby Zgonów

Za przejście całej misji bez zgonu któregośkolwiek z członków drużyny dostaniecie dodatkowe 10% doświadczenia. Jeśli jedyną osobą w drużynie, która zginęła był najemnik premia będzie wynosiła 5%.

Ilości Ponowień

Za każde opuszczenie terenu przygody np. przez recall, czy też przez wyjście z niej dostaniecie karę -20%, natomiast zostaniecie nagrodzeni dodatkowymi 10%, jeśli uda wam się tego uniknąć.

Poziomu Postaci

Jeśli poziom najbardziej doświadczonego członka drużyny jest niższy niż poziom zadania, to za każdy punkt różnicy pomiędzy nimi dostaniecie dodatkowe 10%, aż do granicy 50%. Jeśli jest on wyższy to naliczona zostanie kara:

Doświadczenie za Przygody... w Praktyce

Wpisany przez Tekturowy
poniedziałek, 09 listopada 2009 22:59

- **10%** przy różnicy jednego poziomu
- **20%** przy różnicy dwóch poziomów
- **35%** przy różnicy trzech poziomów
- **50%** przy różnicy czterech poziomów
- **75%** przy różnicy pięciu poziomów
- **100%** przy różnicy sześciu, lub więcej, poziomów. Oznacza to, że nie dostaniecie w ogóle doświadczenia za wykonanie misji, niezależnie od innych modyfikatorów.

Przelicznik ten dotyczy wszystkich postaci biorących udział w przygodzie, nawet jeśli odejdą one przed jego zakończeniem.

Liczby Rozbitych Skrzyń

Rozbicie odpowiedniej ilości skrzyń, waz, beczek, sarkofagów itd. może nagrodzić was przyznaniem jednego ze statusów:

- Mischief dający **+8%**
- Vandal dający **+10%**
- ****Ransack**** dający **+15%**

Liczby Rozbrojonych Pułapek

Rozbrojenie odpowiedniej liczby pułapek może nagrodzić was przyznaniem jednego ze statusów:

- Tamper dający **+8%**
- Neutralization dający **+10%**
- ****Ingenious Debilitation**** dający **+15%**

Odnalezionych Zamaskowanych Drzwi

Doświadczenie za Przygody... w Praktyce

Wpisany przez Tekturowy
poniedziałek, 09 listopada 2009 22:59

Odnalezienie odpowiedniej liczby ukrytych drzwi może nagrodzić was przyznaniem jednego ze statusów:

- Observance dający **+8%**
- Perception dający **+10%**
- ****Vigilant Sight**** dający **+15%**

Liczby Zabitych Potworów

Zabicie odpowiedniej liczby potworów może nagrodzić was przyznaniem jednego ze statusów:

- Aggression dający **+10%**
- Onslaught dający **+15%**
- ****Conquest**** dający **+25%**

Natomiast oszczędzenie odpowiedniej liczby potworów może nagrodzić was przyznaniem jednego ze statusów:

- Discreet dający **+8%**
- Devious dający **+10%**
- ****Insidious Cunning**** dający **+15%**

{multithumb default}

Doświadczenie za Przygody... w Praktyce

Wpisany przez Tekturowy
poniedziałek, 09 listopada 2009 22:59



Podsumowanie

Wszystko to, co **nie zostało umieszczone** na powyższej liście **NIE wpływa** na nagrodę.

Oznacza to, że np:

- liczebność drużyny,
- ilość zadanych obrażeń,
- wyleczonych ran,
- zabitych potworów,
- ani czas wykonywania misji,

...nie mają wpływu na końcowy bonus.

Warto też się zastanowić, czy nie będzie nam się bardziej opłacało ukończyć przygody po raz drugi na poziomie hard zamiast po raz piąty podchodzić do niej na poziomie elitarnym.{jcomments on}