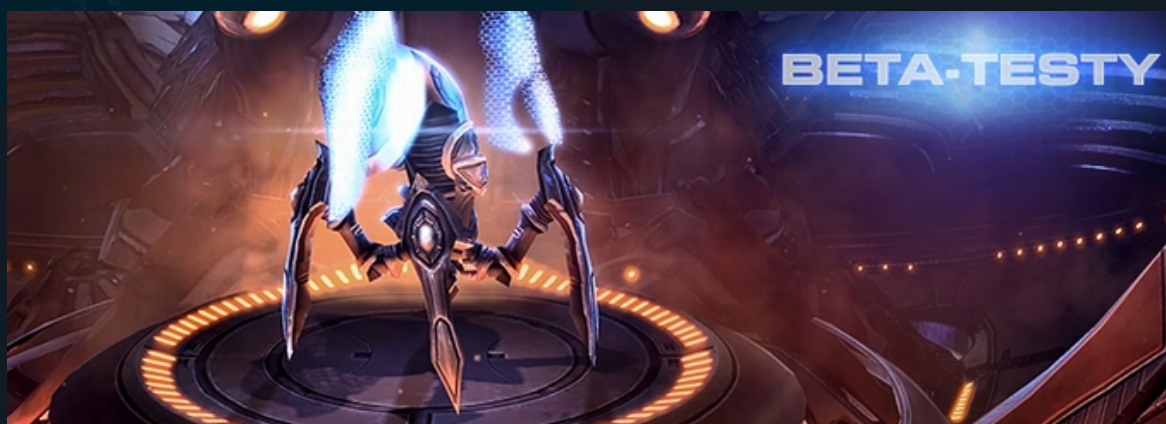


Data publikacji : 18.04.2015

## Omówienie zmian w balansie Legacy of the Void

Zbliża się pierwsza aktualizacja balansu w becie *Legacy of the Void*. Przy tej okazji chcielibyśmy podzielić się z wami garścią informacji dotyczących najbliższej przyszłości. Zanim jednak przejdziemy do tego, czego możecie się spodziewać po wprowadzeniu aktualizacji, pragniemy omówić kilka bardziej ogólnych kwestii.



### Zróźnicowanie map:

Po pierwsze – nasze refleksje dotyczące zróźnicowania map w *Legacy of the Void*. Chcielibyśmy osiągnąć jeszcze większą różnorodność map, zwłaszcza w zakresie tych nastawionych na szybki szturm w stosunku do map usposobionych do makrozarządzania – jak to zresztą widać w przypadku bieżącej puli map w becie. Idea, która nam przyświeca, to stworzenie pola dla bardziej zróźnicowanych strategii; jeśli dana rasa ma jakieś braki w konkretnym zakresie, możemy w czasie trwania bety wprowadzić stosowne zmiany, aby to zniwelować. Przykładową przesłanką wskazującą na to, że przyjęliśmy właściwe założenia, są starcia zergów z zergami. Na normalnych mapach lub mapach nastawionych na szybki szturm karakany są prawdopodobnie najlepszym rozwiązaniem w początkowej i środkowej fazie meczu. Jednak wyobraźcie sobie naprawdę rozległą mapę nastawioną na makrozarządzanie (taką, jaka występuje obecnie w becie): wykorzystanie jednostek mobilnych, takich jak zerglingi oraz mutaliski, może się okazać dużo bardziej opłacalne niż ma to miejsce w HotS nawet bez wprowadzania jakichkolwiek zmian w statystykach tychże jednostek. Zaś przykładem potencjalnego problemu, nad którym będziemy musieli popracować, jest zdolność protosów do tworzenia piątej, szóstej i kolejnych baz na tak ogromnych mapach.

### Ocena siły jednostek i zdolności

Chcielibyśmy także podzielić się z wami naszymi refleksjami dotyczącymi określaniem

przez graczy niektórych jednostek jako „zbyt potężne”. Nie chcemy przedwcześnie osłabiać wszystkiego, co gracze na pierwszy rzut oka uznają za nieproporcjonalnie mocne. Wiemy z doświadczenia, że dostosowanie się graczy do walki z nowymi, potężnymi jednostkami może zająć trochę czasu. Naprawdę chcielibyśmy utrzymać siłę potężniejszych jednostek na jak najwyższym poziomie, a przede wszystkim skupić się na dopracowaniu i wzmocnieniu innych obszarów – nie zaś na osłabianiu nowo wprowadzonych jednostek oraz ich zdolności.

To powiedziawszy, przejdźmy do konkretnych zmian, których wprowadzenie rozważamy wraz z pierwszą aktualizacją balansu w becie. W przeciwieństwie do wersji gry dostępnej dla ogółu graczy, w wersji beta będziemy wprowadzać aktualizacje balansu bezpośrednio do gry zamiast wypróbować je wpierw na mapie do testowania balansu. Główną przyczyną takiego stanu rzeczy jest chęć szybszego uzyskania rezultatów w przypadku nowo wprowadzanych elementów.

## Zmiany w jednostkach:

### Protosi

#### *Adept*

- Zwiększono żywotność postaci z 80/60 do 90/90 pkt.
- Zmieniono ulepszenie adepta – zamiast obrażeń przeskakujących zapewnia dodatkową przeżywalność.
- Ulepszenie dodaje obecnie adeptom 50 pkt. osłon.
- Adept może teraz anulować użycie „transferu psionicznego” w każdej chwili. Kiedy gracz anuluje zdolność, obraz znika i nie następuje teleportacja.
- Zmniejszono współczynnik obrażeń z 0,4 do 0,167

#### *Nieśmiertelny*

- Zdolność bariery u nieśmiertelnego absorbuje obecnie 200 pkt. (zamiast 100 pkt.).

#### *Orkan*

- Zwiększono obrażenia zadawane przez zdolność dezintegracji do 550 pkt.
- Jednostki objęte działaniem dezintegracji nie mogą się regenerować, leczyc bądź podlegać naprawie.

### Terranie

#### *Cyklon*

- Zmniejszono zasięg namierzania z 15 do 12.
- Opracowanie ulepszenia powoduje obecnie zwiększenie zasięgu namierzania do 15.

### Zergi

## Czyhacz

- Jednostka rozpoczyna grę z zasięgiem 9.
- Usunięto ulepszenie zasięgu.
- Atak czyhacza bezpośrednio po zagrzebaniu ma lepszy czas reakcji.

## Co dalej?

Oprócz zapoznania się z waszymi opiniami i sugestiami po wprowadzeniu tej aktualizacji, rozważamy jeszcze następujące zmiany:

- Zdolność protosów do rozbudowy na rozległych mapach oraz zdobywanie przez nich kolejnych baz w późniejszych fazach meczu.
- Rozdzielenie ulepszeń mechanicznych.
- Jednostki wykorzystywane w etapie przejściowym poprzedzającym późną fazę gry.

Całość wpisu na temat zmiana i balansu [przeczytać można tutaj](#)

Autor: Fanek

Data publikacji : 18.04.2015

Liczba wyświetleń strony: 2464

➤ Tagi: [blog](#), [Legacy of the Void](#)

[dodaj komentarz](#)

ale ta strona jest biedna , tyle informacji wychodzi na okraglo o grach blizzarda a tu newsy raz na ruski rok , jeszcze jak sa to z jakimis odnosnikami do angielskich stron lub calkowiet kopiuw wklej, komus juz sie nie chce prowadzic tej strony, nie dziwie sie wiec ze malo kto tu zaglada i komentuje~czeslaw

**2015/04/20 15:07**

[dodaj komentarz](#)

## Pozostałe nowości

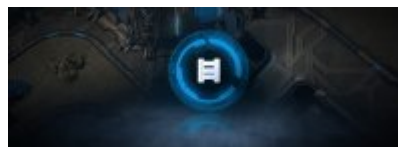


[DreamHack Valencia to jedno z największych e-sportowych wydarzeń w Europie - dlatego nie mogło zabraknąć na nim StarCrafta II! W czasie rozgrywek 96 graczy będzie konkurować o 50 000 USD oraz 5 000 punktów WCS.](#)Data publikacji: [16.07.2016](#)



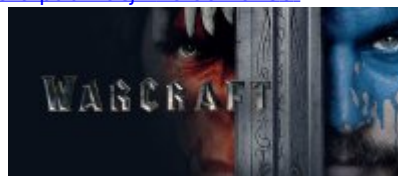
[Na oficjalnym blogu Blizzarda pojawił się nowy wpis dotyczący tym razem zmian w rankingach: Ranking StarCrafta II jest areną dla niezwykle zaciętej rywalizacji. Do walki rusza wielu uczestników, ale tylko nieliczni awansują do ścisłej czołówki.](#)Data

[publikacji: 03.07.20160](#)



[Trzeci sezon](#)

[tegorocznych rozgrywek ligowych w StarCrafta II uważamy za otwarty! Zresetowano pulę punktów premiowych oraz rankingi i przyznano nagrody za sezon drugi roku 2016.](#)[Data publikacji: 26.06.20160](#)



[Powieść „Warcraft”,](#)

[której wydanie zbiega się z polską premierą filmu „Warcraft. Początek” w reżyserii Duncana Jonesa, do księgarń trafi już 15 czerwca. Na kartach książki czytelnicy wkroczą w nowy wymiar emocji towarzyszących bohaterom fikcyjnych światów Azeroth i Draenor. Za sprawą Christie Golden, pisarki od lat cenionej przez fanów świata Warcraft, konflikt ludzi i orków nabierze jeszcze większej intensywności.](#)[Data publikacji: 13.06.20160](#)



[Jak](#)

[czytamy na oficjalnym blogu Blizzarda: Obecny sezon rankingowy zbliża się ku końcowi i wkrótce zamknięte zostaną wszystkie ligi i dywizje. Kilka dni przed rozpoczęciem nowego sezonu, darmowa zmiana nazwy postaci w StarCraft II zostanie ponownie dodana do wszystkich kont, dla których funkcja ta nie jest obecnie dostępna.](#)[Data publikacji: 12.06.20160](#)

[Wszystkie nowości](#)