

Data publikacji : 10.11.2015

Zapowiedź zmian w klasach - Mag

Po zapowiedzi zmian w klasie [łowcy](#) oraz [kapłana](#), przyszedł czas na poznanie przyszłości magów w nadchodzącym dodatku do **World of Warcraft**. Oto jaki los czeka Arcane, Fire oraz Frost!



Witajcie w naszej zapowiedzi zmian w klasach World of Warcraft. W tym wpisie przyjrzymy się magowi - aby dowiedzieć się więcej na temat innych klas, zajrzyjcie [tutaj](#).

W tych blogach bliżej przyjrzymy się tożsamościom klas, przedstawimy nowe designy z Legionu oraz pokażemy główne umiejętności każdej specjalizacji - tworząc fundament, który rozbudowywany będzie przez talenty oraz Artefakty. Sprawdźmy zatem co oznacza to w przypadku magów z World of Warcraft.

W kwestii definiowania specjalizacji oraz ogólnych zmian w samym designie, magowie różnią się od klas o których pisaliśmy wcześniej w tej serii. Znajdują się oni obecnie w bardzo dobrym miejscu, zarówno tematycznie jak i z punktu widzenia mechaniki. Jest wiele różnic między magami Arcane, Fire oraz Frost, a każda specjalizacja korzysta z innej szkoły magii cechującej się unikalnymi możliwościami. Magia Arcane pozwala na manipulowanie czasem i przestrzenią, oparta jest na przepływie Many; Fire wyzwala niszczącą moc, która chaotycznie się rozprzestrzenia na innych wrogów; Frost zaś spowalnia i kontroluje, przygotowując wrogów na niszczycielskie ataki.

Zmiany, które wprowadzamy mają jedynie otworzyć rozgrywkę na wszystkie poziomy umiejętności graczy oraz poprawić nieco jakość życia wszystkich grających magami. Przykładowo, Summon Refreshment automatycznie daje ci jedzenie jeśli podróżujesz samotnie, a tworzy stół tylko jeśli jesteś w grupie.



Arcane

Magowie tej specjalizacji zgłębiają sekrety, balansując przepływem mistycznych energii świata. Manipulowanie chaotycznymi mocami wszechświata wymaga ogromnych umiejętności. Praktykujący ten rodzaj magii dążą do zgromadzenia tak dużej wiedzy jak to tylko możliwe, często doprowadzając się na skraj wyczerpania, a otaczający ich świat staje w obliczu niebezpieczeństwa. Mistrzowie tej dziedziny magii mogą bombardować przeciwnika nieokiełznaną mocą oraz wzywać odnawiającą energię, która pozwoli na utrzymanie natarcia tak długo, jak wymaga tego walka.

Rozgrywka

Umiejętności oraz rozgrywka Arcane już dosyć dobrze oddaje fantazję związaną z tą specjalizacją, dlatego zmiany, jakie planujemy wprowadzić mają głównie na celu poprawienie tego, co mamy. Po pierwsze, dla jasności w mechanice, Arcane Charge stały się zasobem znajdującym się pod paskiem many, a nie są już nakładającym się debuffem. Ich funkcja pozostaje bardzo podobna, jednak zmiana ta powinna sprawić, że śledzenie ładunków Arcane Charge będzie łatwiejsze. Istotną zmianą z punktu widzenia rozgrywki jest to, że Arcane otrzymało nowe Mastery, które zwiększa procentowo maksymalną manę oraz zwiększa bonus do obrażeń z Arcane Charges. Powinno to sprawić, że Mastery będzie nieco bardziej interesujące i pozwoli na bardziej agresywne używanie many wraz z polepszeniem Mastery, dzięki czemu będziecie mieli znacznie lepszą kontrolę nad swoją rotacją.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez maga na specjalizacji Arcane:

• Arcane Blast

- 5% Many, 40 jardów zasięgu, 2.25 sekundowy czas rzucania
- Uderza w cel energią, zadając średnie obrażenia typu Arcane oraz generuje Arcane Charge.
- Obrażenia zadawane przez Arcane Blast są zwiększone o 50% za każdy ładunek Arcane Charge, a jego koszt Many zwiększony o 100% za każdy ładunek.

- **Arcane Missiles**

- 40 jardów zasięgu, zaklęcie podtrzymywane (channeled)
- Wystrzeliwuje pięć fal magicznych pocisków w przeciwnika w czasie 2 sekund, zadając pomniejsze obrażenia typu Arcane. Generuje Arcane Charge.
- Obrażenia zadawane przez Arcane Missles są zwiększone o 50% za każdy ładunek Arcane Charge.
- Arcane Missles mają szansę na aktywację po każdym rzuconym zaklęciu, które zadaje obrażenia. Limit 3 ładunków.

- **Arcane Barrage**

- 0.5% Many, 40 jard zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 3 sekundy cooldownu.
- Wystrzeliwuje pociski magicznej energii w cel, zadając duże obrażenia typu Arcane. Pochłania wszystkie ładunki Arcane Charges.
- Obrażenia Arcane Barrage są zwiększone o 50% za każdy ładunek Arcane Charge oraz trafia 1 dodatkowy cel za każdy ładunek, zadając mu 50% obrażeń.

- **Evocation**

- Zaklęcie podtrzymywane (channeled), 1.5 minuty cooldownu.
- Otrzymujesz natychmiast 25% twojej całkowitej many i kolejne 75% w czasie 6 sekund.

- **Mastery: Savant**

- Zwiększa szybkość regeneracji Many oraz maksymalną ilość Many o 20%.
- Arcane Charges zwiększają obrażenia zadawane przez zaklęcia korzystające z nich o dodatkowe 10%.

- **Displacement**

- Zaklęcie natychmiastowe, 1.5 minuty cooldownu.
- Przez następne 4 sekundy, użycie zaklęcia Blink nie wywoła jego cooldownu.

Dodatkowo, niektóre talenty mogą zmienić rozgrywkę. Oto przykładowy talent specjalizacji Arcane:

- **Quickening**

- Umiejętność pasywna.
- Arcane Blast oraz Arcane Missiles dają również 2% Haste na 6 sekund. Efekt ten nakłada się.
- Ten efekt jest usuwany po użyciu Arcane Barrage.



Fire

Mimo, że każdy zdolny mag jest ekspertem w manipulowaniu energiami tego świata, ci którzy zwracają się ku żywiołowi ognia są bardziej zuchwali od swych braci. Jeśli znajdują się oni w niebezpieczeństwie, odpowiedzią na nie jest zawsze pozbycie się go w blasku płomieni. Lata poświęcane na studiowanie ognistych mocy tylko pogłębiają u nich piromanię, a sami magowie czują dumę - a nawet przyjemność - podpalając swych wrogów. Na własne ryzyko możecie uznać ich fascynację płonącymi rzeczami za brak samokontroli.

Rozgrywka

Podobnie jak ma to miejsce w przypadku Arcane, Fire ma już swoją tożsamość, dlatego nasze zmiany skupiały się głównie na poprawkach po stronie samej rozgrywki. Będziecie mieli większą swobodę w tym, z jakich zaklęć korzystacie oraz kontrolę nad mechaniką Heating Up, która stanowi fundament specjalizacji Fire. Zaklęcie Inferno Blast próbowało wypełniać dwie role: rozpraszać Ignite i wymuszać Hot Streak z Heating Up. Zdecydowaliśmy się na usunięcie możliwości rozpraszania Ignite, a Inferno Blast nie będzie mieć już cooldownu, dzięki czemu będziecie mogli swobodniej i bardziej intuicyjnie używać go do wywoływania efektu Hot Streak.

Kolejną istotną zmianą jest przerobienie Combustion. Jest to niesamowicie złożona umiejętność, którą nie jest łatwa do zrozumienia dla większości osób i ma w sobie potencjał do świetnych wyników lub totalnej porażki przy bardzo losowym działaniu. W związku z tym Combustion zmieniam w coś, co wpasuje się do rotacji specjalizacji Fire w jasny i stały sposób.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez maga na specjalizacji Fire:

- **Fireball**

- 4% Many, 40 jardów zasięgu, 2.25 sekund czasu rzucania
- Ciska kulą ognia, która zadaje średnie obrażenia typu Fire.

- **Hot Streak**

- Umiejętność pasywna
- Zadanie dwóch krytycznych trafień bezpośrednim zaklęciem pod rząd sprawi, że twój kolejny Pyroblast lub Flamestrike będą mogły zostać rzucone natychmiastowo oraz zadadzą podwójne obrażenia od Ignite.
- *Komentarz twórców:*
 - *Nie możecie zacząć nowej serii (otrzymać Heating Up), kiedy Hot Streak jest aktywny.*
 - *Naszym zamierzeniem nigdy nie było sprawienie, aby gracze czekali z aktywnym Hot Streak i próbowali zdobyć kolejny Heating Up przed rzuceniem Pyroblasta - ogólnie nie lubimy kiedy gra mówi wam, abyście czegoś użyli, kiedy nie powinniście tego robić.*

- **Inferno Blast**

- 2% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 12 sekund naładowania, 2 ładunki.
- Uderza w przeciwnika zadając średnie obrażenia typu Fire. Zawsze zadaje obrażenia krytyczne.
- Inferno Blast nie jest na globalnym cooldownzie i może zostać rzucony w czasie rzucania innych zaklęć.

- **Pyroblast**

- 5% Many, 40 jardów zasięgu, 4.5 sekundowy czas rzucania.
- Ciska potężnym pociskiem zadającym ogromne obrażenia typu Fire.

- **Combustion**

- 10% Many, zaklęcie natychmiastowe, 2 minuty cooldownu.
- Mag staje w płomieniach, zwiększając szansę na zadanie krytycznych obrażeń o 100% na 10 sekund.
- Daje również Mastery równe statystyce Critical Strike.

- **Mastery: Ignite**

- Twój cel pali sięza dodatkowe 30% w czasie 9 sekund od czasu otrzymania bezpośrednich obrażeń od Fireball, Inferno Blast, Scorch, Pyroblast oraz Flamestrike. Jeśli ten efekt zostanie wywołany ponownie, pozostające obrażenia zostaną przeniesione na kolejny Ignite.
- Co 2 sekundy efekty Ignite mogą się przenieść na pobliskich wrogów.

Dodatkowo, niektóre talenty mogą zmienić rozgrywkę. Oto przykładowy talent specjalizacji Fire:

- **Cinderstorm**

- 1% many, 40 jardów zasięgu, 1.5 sekundowy czas rzucania, 8 sekund cooldownu.
- Rzuca 6 iskier, które idąc po łuku zadają pomniejszych obrażenia typu Fire trafionym przeciwnikom.



Frost

Magowie specjalizacji Frost różnią się od swych kolegów, ponieważ wybrali szkołę magii, która skupia się głównie nad kontrolowaniem możliwości ich wrogów. Magowie władający zimnem zamrażają na polu bitwy swych wrogów, aby po chwili zesaść na nich lodowe pociski. Często ostrze nie dosięga maga zanim ochroni go przeszywający mróz. Wokół specjalizujących się w magii zimna tworzą się lodowe sople, które przepowiadają zagładę, która spadnie na tych, którzy się im przeciwstawiają.

Rozgrywka

Magowie na specjalizacji Frost są bardzo efektywni i jest wiele rzeczy, które można u nich lubić. Umiejętności i zaklęcia maga uzupełniają się, mechanika jest jasna, a gracze na różnych poziomach mogą zgłębiać unikalne aspekty rozgrywki tą klasą. Zamiast dokonywania istotnych zmian w tym, jak się gra magiem na tej specjalizacji, skupiliśmy się na naprawieniu największego problemu z ich księgi zaklęć - Frostfire Bolt. Po usunięciu ognistego elementu tego zaklęcia, stało się ono zwykłym Frostboltem i zaczęliśmy zastanawiać się jakim cudem połączenie lodu i ognia nie tworzy po prostu kałuży wody przed przeciwnikiem. Usunęliśmy zatem Frostfire Bolt i sprawiliśmy, że Frozen Orb stał się podstawowym zaklęciem, co lepiej podkreśli tożsamość specjalizacji Frost.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez maga na specjalizacji Frost:

- **Frostbolt**

- 4% Many, 40 jardów zasięgu, 2 sekundy cooldownu.
- Ciska w przeciwnika lodowym pociskiem, zadając średnie obrażenia typu Frost oraz spowalniając szybkość poruszania się celu o 30% na 15 sekund.

- **Frozen Orb**

- 10% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 1 minuta cooldownu.
- Wypuszcza zamrożoną kulę, która zadaje niewielkie obrażenia typu Frost co 1 sekundę wszystkim pobliskim celom przez 10 sekund. Daje magowi jeden ładunek

Fingers of Frost, kiedy dotrze do celu.

- Cele zranione przez Frost Orb zostają spowolnione o 30% na 2 sekundy.

• **Ice Lance**

- 1% many, 40 jardów zasięgu, zakłęcie natychmiastowe.
- Szybko rzuca zamrożonym pociskiem w cel, zadając niewielkie obrażenia typu Frost.
- Obrażenia od Ice Lance są podwojone przeciwko zamrożonym celom.

• **Brain Freeze**

- Umiejętność pasywna.
- Rzucane przez maga Frostbolty mają 10% szans na zresetowanie cooldownu Frozen Orb.

• **Fingers of Frost**

- Umiejętność pasywna.
- Rzucane przez maga Frostbolty mają 15% szans, a obrażenia od Blizzarda i Frozen Orba 5% szans na wywołanie efektu Fingers of Frost.
- Efekt Fingers of Frost sprawia, że kolejny rzucony Ice Lance zachowa się tak, jakby trafił zamrożony cel i zada obrażenia zwiększone o 140%.

• **Shatter**

- Umiejętność pasywna.
- Mnoży szansę na krytyczne trafienie zakłęciami zamrożonych celów o 1.5 oraz dodaje dodatkowe 50%.

• **Mastery: Icicles**

- Kiedy zadajesz wrogom obrażenia od Frostbolt, 45% zadanych obrażeń zostanie przechowanych u ciebie w Icicles przez 30 sekund. Zwiększa również obrażenia zadawane przez Water Elementala o 45%.
- Mag może przechowywać do 5 Icicles. Dodatkowe Icicles są automatycznie wystrzeliwane. Rzucenie Ice Lance sprawia, że Icicles zostają wystrzelone w cel.

Dodatkowo, niektóre talenty mogą zmienić rozgrywkę. Oto przykładowy talent specjalizacji Frost:

• **Glacial Spike:**

- 1% Many, 40 jardów zasięgu, 3 sekundowy czas rzucania.
- Tworzy ogromną kulę lodu i łączy z nią aktywne Icicles. Przebija cel zadając ogromne obrażenia plus te, które były przechowywane w Icicles.
- Wymaga do rzucenia 5 Icicles.
- Zamraża również cel w miejscu na 4 sekundy. Zadane celowi dodatkowe obrażenia mogą przerwać ten efekt.
- Pasywny efekt: Ice Lance nie wystrzeliwuje już Icicles.



Mamy nadzieję, że podobała wam się zapowiedź naszych planów względem maga i jego specjalizacji przy tworzeniu World of Warcraft: Legion. Naszą serię będziemy kontynuować spojrzeniem na paladyna.

Źródło: Battle.net

Autor: Sigmar

Data publikacji : 10.11.2015

Data modyfikacji : 11.11.2015

Liczba wyświetleń strony: 3944

➤ Tagi: [Mag](#), [mage](#), [Legion](#)

[dodaj komentarz](#)

Na początku artykułu jest błąd - tekst dotyczy maga, nie kapłana ;)~Sevar

2015/11/11 13:04

~Sevar - dzięki za zwrócenie uwagi, wkradło się przy kopiowaniu :)~[Sigmar](#)

Battlenet Network

2015/11/11 19:55

[dodaj komentarz](#)

Pozostałe nowości



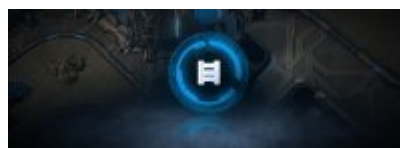
[Router TP-Link Archer C1200 jest konstrukcją bardzo z wyglądu nawiązującą do innych routerów tej firmy. Za kwotę w okolicach 210 zł otrzymujemy urządzenie, które powinno tak naprawdę w 100% pokrywać w pełni potrzeby każdego użytkownika oczekującego od routera przede wszystkim stabilnej pracy i osiągnięć. Postanowiliśmy zatem poddać ten router krótkim testom, aby sprawdzić, czy tak faktycznie będzie.](#)[Data publikacji: 21.09.20170.](#)



[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: 16.07.20161.](#)



[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.](#)

[Wszystkie nowości](#)