

Data publikacji : 11.11.2015

## Zapowiedź zmian w klasach - Paladyn

W kolejnej [zapowiedzi](#) możemy bliżej przyjrzeć się zmianom, jakie czekają **paladyna** w nadchodzącym dodatku **World of Warcraft: Legion**. Oto co czeka na wszystkich obrońców Światłości z Azerothu...



Witajcie w naszej zapowiedzi zmian w klasach World of Warcraft. W tym wpisie przyjrzymy się paladynowi - 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 paladynów z World of Warcraft.

Paladyni są w historii Warcrafta świętymi rycerzami, obrońcami ludu, którzy wymierzają sprawiedliwość. O ile kapłan służy jako głos Światłości, kierujący tymi, którzy zboczyli z drogi, paladyn jest ręką Światłości, broniącą wiernych i narzucającą święte prawo.

Założenia świętego rycerza noszącego płytową zbroję są dobrze odzwierciedlone w rozgrywce paladyna z jednym wyjątkiem. Niezależnie od tego czy unikają ataków wroga, wspierają swych sojuszników czy zadają ciosy, w ich naturze leży to, aby byli w samym centrum walki. Mimo, że paladyni Holy noszą ciężkie płytowe zbroje i mają wiele defensywnych umiejętności, większość czasu spędzają z dala od walki obok pozostałych klas leczących. Poza poprawieniem rozgrywki Protection oraz Retribution, dostosowujemy Holy tak, aby osoby na tej specjalizacji były bliżej walki, gdzie jest ich miejsce.



## Holy

*Podobnie jak kapłani służący Światłości, paladyni są również oddani wierze. Po spędzeniu większości życia w zakonach studiując świętą doktrynę, ci którzy wstąpią w szeregi paladynów stają się wcieleniem Światłości dla swych sojuszników. Głęboko wierząc w to, że każdą walkę, której celem jest pozbycie się zła, należy uznać za prawą, paladyni znajdują się w samym sercu walki, wspierając tych, którzy stoją u ich boku. Prawda i męstwo Światłości przepelnia tych świętych rycerzy mocą, która leczy ich braci. Jeśli jest to koniecznością, paladyni czasem oddają swe życie, aby stać się męczennikami w imię większego dobra.*

## Rozgrywka

Lubimy unikalną tożsamość paladyna jako healera, dlatego zmieniamy nieco jego rozgrywkę, aby lepiej ją wesprzeć. Leczenie pojedynczego celu dzięki Beacon of Light pozostanie ich popisową umiejętnością, jednak inne zaklęcia i talenty zostały zmodyfikowane tak, aby zachęcić paladyna do bycia bliżej celów, które leczy - włączając w to również postacie walczące wręcz, jeśli zajdzie taka potrzeba. Zachęca do tego Lightbringer, nowe Mastery, które zwiększa leczenie sojuszników znajdujących się wokół ciebie. Dodatkowo jest to wspierane przez talenty związane z Aurami, które zapewniają dodatkowe bonusy dla niektórych umiejętności oraz zmiany w niektórych zaklęciach jak na przykład powrót do tego, że Light of Dawn ma kształt stożka.

Talenty pozwolą również na włączenie pewnych ofensywnych zdolności w czasie leczenia. Kiedy sojusznik znajdzie się w niebezpieczeństwie, Light of the Martyr pozwoli paladynowi na szybkie wyleczenie celu za część jego życia. Również zajmiemy się restrykcjami narzucanymi przez Holy Power - kiedy gracze czuli się zmuszani do korzystania z umiejętności w określonej rotacji - dzięki usunięciu tego i sprawieniu, że Mana jest głównym zasobem.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez paladyna na specjalizacji Holy:

- **Holy Light**

- 2.0% Many, 40 jardów zasięgu, 2.5 sekundowy czas rzucania.
- Powolne lecz efektywne zaklęcie leczące średnią ilość obrażeń u sojusznika.
- **Flash of Light**
  - 4.0% Many, 40 jardów zasięgu, 1.5 sekundowy czas rzucania.
  - Szybkie lecz drogie zaklęcie leczące średnią ilość obrażeń u sojusznika.
- **Light of the Martyr**
  - 2.5% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe.
  - Poświęca średnią ilość życia paladyna, aby wyleczyć cel o średnią ilość obrażeń.
  - Nie może być rzucone na siebie.
- **Light of Dawn**
  - 4.0% Many, 1.5 sekundowy czas rzucania, 12 sekund cooldownu.
  - Wysyła falę leczącej energii przed paladyna, lecząc do 5 sojuszników z zasięgu 15 jardów w stożku przed postacią o średnią ilość obrażeń.
- **Holy Shock**
  - 1.5% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 10 sekund cooldownu.
  - Natychmiastowo uderza w cel błyskiem Światłości, zadając średnie obrażenia typu Holy przeciwnikowi, lub lecząc średnią ilość obrażeń u sojusznika.
  - Holy Shock ma dwa razy większą szansę na trafienie krytyczne.
- **Infusion of Light**
  - Umiejętność pasywna.
  - Krytyczne trafienia zaklęciem Holy Shock redukują czas rzucania kolejnego Holy Light o 1.5 sekundy lub zwiększa efekt leczenia kolejnego Flash of Light o 50%.
- **Beacon of Light**
  - 0.5 Many, 60 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 3 sekundy cooldownu.
  - Umieszcza Beacon of Light na sojusznicznym celu.
  - Wszystkie twoje zaklęcia leczące innych członków grupy wyleczą także cel Beacon of Light za 50% wartości efektu leczenia. Flash of Light oraz Holy Light rzucone na cel Beacon of Light zwrócą 40% swojego kosztu Many.
- **Mastery: Lightbringer**
  - Bliskość do celu twoich zaklęć leczących zwiększa ich efektywność o 30%.

Dodatkowo niektóre talenty mogą zmienić rozgrywkę. Oto przykładowy talent specjalizacji Holy.

- **Beacon of the Lightbringer**
  - Umiejętność pasywna
  - Maksymalny bonus z Mastery: Lightbringer jest zwiększony o 24% i teraz zwiększa efekty leczenia ze względu na bliskość do celu zaklęć lub postaci z Beacon of Light - zależy od tego, które jest bliżej.



## Protection

*Oręż, którym posługują się paladyni od razu zdradza ich intencje. W jednej dłoni dzierżą broń, śmiertelne narzędzie, którym wymierzają sprawiedliwość. W drugiej zaś trzymają tarczę, która jest zarówno symboliczną jak i dosłowną barierą oddzielającą dobro od zła. Niezwykle odważni i mężni, bronią Światłości i wszystkiego tego, co jest przez nią otoczone. Są oni tak oddani sprawie, że nawet ziemia na której walczą zostaje przez nich poświęcona.*

## Rozgrywka

Arsenał jakim dysponuje specjalizacja Protection bardzo pasuje do tożsamości tej postaci. Główną zmianą jest usunięcie mechaniki Holy Power, która nie niosła ze sobą żadnej głębi, a jedynie ograniczała korzystanie z części umiejętności. Zamiast tego, będą one miały cooldowny dzięki czemu będą wchodziły w lepsze interakcje z pozostałymi zaklęciami.

Poprawiamy również problemy z kontrolowaniem Crusader Strike i Hammer of the Righteous. Aby zwiększyć nieco głębię rozgrywki zamiast posiadania dwóch niemal identycznych umiejętności (poza elementem obszarowych obrażeń), postanowiliśmy zrobić z nich jedną umiejętność, która aktywuje obrażenia obszarowe wtedy, kiedy paladyn znajduje się w efekcie Consecration. Judgement jest dobrym przykładem umiejętności, która jest prosta, jednak daje możliwość talentom i innym umiejętnościom na budowanie głębi rozgrywki. W przypadku defensywnych umiejętności zastąpiliśmy Word of Glory umiejętnością Light of the Protector.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez paladyna na specjalizacji Protection:

- **Defensywne**

- **Shield of the Righteous**

- Zasięg bezpośredni, umiejętność natychmiastowa, 12 sekund odnowienia, 3 ładunki
- Natychmiastowo uderza cel tarczą, zadając duże obrażenia typu Holy oraz

redukuje otrzymywane przez siebie obrażenia o 25% na 4.5 sekundy.

- **Light of the Protector**
  - Umiejętność natychmiastowa, 15 sekund cooldownu.
  - Wzywa Światłość, która leczy cię 50% brakujące życia.
- **Redoubt**
  - Umiejętność pasywna
  - Twoje trafienia krytyczne z automatycznych ataków regenerują ładunek Shield of the Righteous lub Light of the Protector.
- **Mastery: Divine Bulwark**
  - Zwiększa redukcję obrażeń z Shield of the Righteous o 10% oraz zwiększa szansę na zablokowanie ataków wręcz o 20%.
  - Zwiększa również statystykę attack power o 20%
- **Ofensywne**
  - **Avenger's Shield**
    - 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 15 sekund cooldownu
    - Ciska tarczą w cel, zadając duże obrażenia typu Holy, przerywając rzucane zaklęcie oraz uciszając cel na 3 sekundy, a następnie przeskakuje na dwa kolejne cele znajdujące się w pobliżu.
    - Zwiększa również efekt kolejnego Shield of the Righteous lub Light of the Protector o 20%.
  - **Hammer of the Righteous**
    - Zasięg bezpośredni, umiejętność natychmiastowa, 3 sekundy odnowienia, 2 ładunki
    - Uderza cel zadając mu średnie obrażenia fizyczne.
    - Jeśli stoisz w efekcie swojego Consecration, Hammer of the Righteous również przywoła falę światła, które uderzy wszystkie inne cele w zasięgu 8 jardów i zada im niewielkie obrażenia typu Holy.
  - **Grand Crusader**
    - Umiejętność pasywna
    - Kiedy unikasz ataku w walce wręcz lub używasz Hammer of the Righteous, masz 15% szans na odświeżenie cooldownu na Avenger's Shield.
  - **Judgment**
    - 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 6 sekund cooldownu.
    - Uderzasz cel zadając mu duże obrażenia typu Holy.
  - **Consecration**
    - Umiejętność natychmiastowa, 9 sekund cooldownu.
    - Poświęcasz ziemię wokół siebie, zadając obrażenia typu Holy przez 9 sekund wszystkim wrogom, którzy wejdą na ten obszar.

Dodatkowo niektóre talenty mogą zmienić rozgrywkę. Oto przykładowy talent specjalizacji Protection.

- **Blessed Hammer**
  - Umiejętność natychmiastowa, 3 sekundy odnowienia, 2 ładunki.
  - Rzucasz świętym młotem, który oddala się krążąc wokół paladyna, zadając średnie obrażenia typu Holy wszystkim wrogom przez których przechodzi.
  - Zastępuje Hammer of the Righteous.



## Retribution

*Aby móc stać się orężem Światłości, paladyna musi cechować niezachwiana wiara. Niektórzy członkowie zakonu są fanatyczni w swym oddaniu sprawie, w związku z czym stają się narzędziem zemsty wobec tych, którzy łamią święte prawa. Ci paladyni to strażnicy słabych - krzyżowcy osądzający i wymierzający sprawiedliwość złym. Ich zawziętość sprawia, że nawet, kiedy zwycięstwo nie jest pewne, będą oni walczyć do samego końca, aby upewnić się, że Światłość przetrwa.*

## Rozgrywka

Dokonyjemy kilku zmian w specjalizacji Retribution, aby podkreślić jej charakter. W szczególności sprawiamy, że większość ich głównych umiejętności będzie skupiała się na walce krótkodystansowej. Wiele umiejętności którymi dysponowała ta specjalizacja było zasięgowymi zaklęciami, przez co Retribution zaczynał powoli przypominać castera, a nie walczącego w walce wręcz krzyżowca. Nowa umiejętność, Blade of Justice (oraz kilka nowych talentów) znacznie wpłyną na rozgrywkę, podkreślając tożsamość tej specjalizacji. To co będzie różniło Retribution od pozostałych paladynów to fakt, że zachowają oni Holy Power jako mechanikę do budowania interesującej rozgrywki.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez paladyna na specjalizacji Retribution:

### • Crusader Strike

- Zasięg bezpośredni, umiejętność natychmiastowa, 4.5 sekundy cooldownu.
- Natychmiastowe uderzenie, które zadaje średnie obrażenia fizyczne oraz generuje 1 Holy Power.

### • Blade of Justice

- 12 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 12 sekund cooldownu.
- Uderza cel zadając duże obrażenia typu Holy oraz generując 2 Holy Power.

### • Judgement

- 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 12 sekund cooldownu.
- Uderza cel zadając średnie obrażenia typu Holy oraz sprawiając, że cel będzie

otrzymywał obrażenia zwiększone o 30% ze wszystkich twoich umiejętności, które generują lub zużywają Holy Power przez 6 sekund.

- **Templar's Verdict**

- 3 Holy Power, zasięg bezpośredni, umiejętność natychmiastowa.
- Potężne uderzenie zadające ogromne obrażenia typu Holy.

- **Divine Storm**

- 3 Holy Power, umiejętność natychmiastowa.
- Wir boskiej energii, zadający duże obrażenia typu Holy wszystkim wrogom w zasięgu 8 jardów.

- **Conviction**

- Umiejętność pasywna.
- Twój Crusader Strike oraz Blade of Justice mają 20% szans na wygenerowanie 1 dodatkowego Holy Power.

- **Mastery: Hand of Light**

- Twój Crusader Strike, Blade of Justice, Divine Storm oraz Templar's Verdict zadają dodatkowe 45% obrażeń typu Holy.

Dodatkowo niektóre talenty mogą zmienić rozgrywkę. Oto przykładowy talent specjalizacji Retribution.

- **Lother's Might**

- 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 30 sekund cooldownu.
- Rzuca mieczem w wybrane miejsce. Ponowne użycie umiejętności teleportuje paladyna do ostrza i zada średnie obrażenia typu Holy pobliskim wrogom.
- Zastępuje Hand of Hinderance.



Mamy nadzieję, że spodobało wam się nasze podejście do zmian w klasie i specjalizacjach paladyna w World of Warcraft: Legion. Kolejne zapowiedzi dotyczyć będą warlocka, rycerza śmierci oraz szaman.

Autor: Sigmar

Data publikacji : 11.11.2015

Data modyfikacji : 11.11.2015

Liczba wyświetleń strony: 3233

➤ Tagi: [Paladyn](#), [Legion](#), [Paladin](#)

[doda komentarz](#)

Brak komentarzy

[doda komentarz](#)

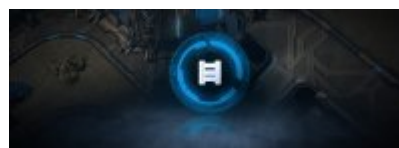
## Pozostałe nowości



[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: 16.07.20161](#)



[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 pułę 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](#)