

Data publikacji : 13.11.2015

Zapowiedź zmian w klasach - Warlock

W kolejnej [zapowiedzi](#) klasowych zmian przyglądamy się warlockom, którzy w specjalizacji **Demonology** stracą umiejętność Metamorphosis, ponieważ przejmą ją Demon Hunterzy. Co otrzymają w zamian?



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

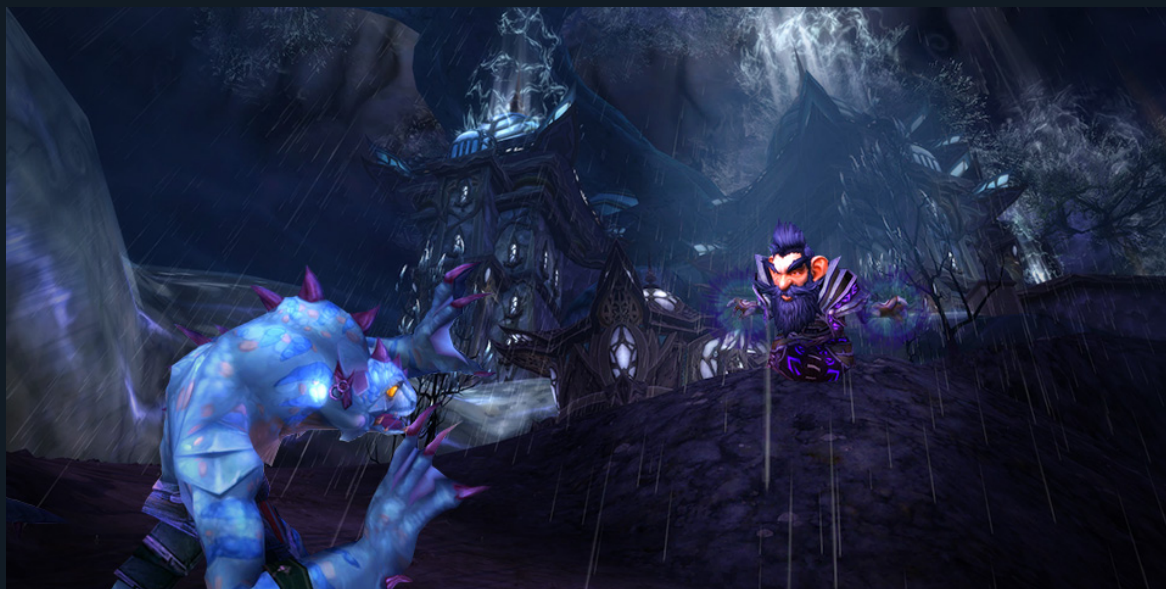
W tych blogach bliżej przyjrzymy się tożsamościom klas, przedstawimy nowe designy z Legionu oraz pokażemy główne umiejętności każdej specjalizacji - tworząc fundament, który rozbudowywany będzie przez talenty oraz Artefakty. Sprawdźmy zatem co oznacza to w przypadku warlocków z World of Warcraft.

Warlockowie są najbardziej przerażającymi i nienasyconymi osobami korzystającymi z magii. Mimo, że często kierują się oni szlachetnymi pobudkami, ich pragnienie zrozumienia mrocznej magii oraz rozkazywanie demonicznym mocom wywołują brak zaufania nawet wśród ich najbliższych sojuszników.

Warlockowie spoglądają w Pustkę bez wahania, korzystając z chaosu jaki tam dostrzegają do walki - ich najpotężniejsze zaklęcia napędzają dusze zebrane z ofiar. Wykorzystują magię cienia aby manipulować i niszczyć umysły oraz ciała swych wrogów, sprowadzają płonący deszcz z nieba, aby spalił tych, którzy im się sprzeciwiają. Przywołują i rozkazują demonom z Wirującej Pustki, a nawet poświęcają je, aby wzmocnić swoje ciało.

Fundamenty klasy warlocka dawno zostały stworzone w fabule Warcraft. Jednak kiedy Affliction i Destruction byli cały czas wyraziści oraz unikalni, Demonology odeszło od swych korzeni na przestrzeni kilku ostatnich lat. Naszym głównym celem w dodatku Legion jest podkreślenie tożsamości Affliction i Destruction oraz sprawienie, aby Demonology znów opierało się na przywoływaniu, używaniu oraz wzmacnianiu demonów.

Zasoby warlocków również stały się nieco problematyczne, powodując zbyt wiele problemów i zamieszania. Aby to zakończyć, postanowiliśmy po raz kolejny ustandaryzować warlocków i jako ich podstawowy zasób ustalić Manę oraz Soul Shardy. Demony zawsze oferowały różne użyteczności, jednak większość z nich jest bardzo niszowa, dlatego przez większość czasu gracze korzystają cały czas z jednego lub dwóch różnych przywołańców. Chcemy zachęcić do większej różnorodności w demonach przez poprawienie oferowanych przez nich użyteczności i sprawiając, że część demonów będzie preferowana przez określone specjalizacje.



Affliction

Warlockowie na tej specjalizacji są mistrzami mocy cienia, jednak w przeciwieństwie do kapłanów praktykujących ten rodzaj magii - którzy są najniebezpieczniejsi na skraju szaleństwa - warlockowie czerpią radość z używania przeklętych mocy do sprawiania innym bólu i cierpienia. Upajają się oni plugawieniem umysłów i torturowaniem duszy, sprawiając ogromny ból swoim wrogom. Nawet najbardziej zaprawieni w boju wojownicy mogą zostać oszukani, kiedy wyprowadzają kolejne ataki przeciwko warlockowi, tylko po to, aby odkryć, że ich siły witalne były cały czas wysysane przez mrocznego maga.

Rozgrywka

Rozgrywka specjalizacji Affliction zawsze pasowała do tej postaci, jednak w przypadku umiejętności chcieliśmy uniknąć poczucia, że efekty zadające obrażenia w czasie (DoT) jedynie wzmacniają obrażenia z zaklęć atakujących pojedynczy cel. Nakładanie tych efektów jest istotne dla Affliction, dlatego chcieliśmy, aby były one głównym źródłem obrażeń. Dostosowujemy rotację tej specjalizacji tak, aby DoTy były mocniejsze, a głównym celem warlocka było optymalizowanie tego, jak się nimi posługiwać, aby zmaksymalizować zadawane obrażenia.

W przypadku mechaniki zmieniamy sposób generowania i wydawania Soul Shardów, aby lepiej one wspierały to, że DoTy stanowią większość zadawanych obrażeń. Soul Shardy generowane są za każdy aktywny Agony, a nie ostatnie rzucony Corruption, co zachęca do nakładania DoTów na wiele celów (multi-dotting). Następnie Soul Shardy wydacie na

bardzo potężny efekt Unstable Affliction, co wzmocni jeszcze arsenał DoTów u warlocka.

Drain Life będzie służyć jako wypełnienie rotacji Affliction zamiast Malefic Grasp lub Drain Soul. Bardziej pasuje to do tożsamości tej specjalizacji, ponieważ jego obrażenia są drugorzędne w porównaniu do tych z DoTów, które powinny być głównym ich źródłem.. Zaklęcie to daje również spory efekt leczenia, co podkreśla tożsamość Affliction.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez warlocka na specjalizacji Affliction:

- **Corruption**

- 3% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe.
- Plugawi cel zadając średnie obrażenia typu Shadow w czasie 14 sekund.

- **Agony**

- 3% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe
- Wywołuje coraz większą agonię u celu, zadając duże obrażenia typu Shadow w czasie 18 sekund. Obrażenia początkowo są niskie i zwiększają się z czasem. Odświeżenie Agony utrzymuje obecny poziom zadawanych obrażeń.
- Kiedy Agony zadaje obrażenia, masz szansę na wygenerowanie Soul Sharda.

- **Unstable Affliction**

- 1 Soul Shard, 40 jardów zasięgu, 1.5 sekundowy czas rzucania.
- Potężna zaklęcie zadające duże obrażenia typu Shadow w czasie 8 sekund.
- Jeśli cel zginie, Soul Shard zostanie odzyskany.
- Jeśli Unstable Affliction zostanie usunięte, usuwający otrzyma duże obrażenia typu Shadow i zostanie uciszony (efekt silence) na 4 sekundy.

- **Drain Life**

- 3% Many, plus 4.8000 na sekundę, 40 jardów zasięgu, zaklęcie podtrzymywane (channeled)
- Wysysa z celu życie, zadając średnie obrażenia typu Shadow oraz przywraca 18% życia rzucającego czas w czasie 6 sekund.
- Obrażenia Drain Life są zwiększone o 50% za każdy efekt Corruption, Agony oraz Unstable Affliction na celu.

- **Mastery: Potent Afflictions**

- Zwiększa obrażenia Agony, Corruption oraz Unstable Affliction o 62.5%.

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

- **Contagion**

- Umiejętność pasywna
- Po rzuceniu Unstable Affliction, możesz w przeciągu 3 sekund rzucić jeszcze raz to zaklęcie za darmo.



Demonology

Demony ze swojej natury żerują na żywych uniwersach, jednak demonolodzy opanowali sztukę wykorzystywania mocy tych przerażających istot na polu walki. Warlockowie pozyskują dusze pokonanych przez siebie wrogów; ci wyspecjalizowani w demonologii korzystają z tej esencji życia, aby przywołać plugastwa z Wirującej Pustki. Mimo, że wiele osób uważa takie zachowanie za nieroztropne, demonologowie sprawują całkowitą kontrolę nad przywołanymi istotami. Demony są związane wolą warlocka do czasu, aż zostaną do przeklętego wymiaru z którego pochodzą.

Rozgrywka

Mimo, że wszyscy warlockowie mają możliwość przywoływania demonów, Demonology wyróżnia to, że mogą przywołać całą ich hordę, aby pokonać przeciwnika oraz to, że mają możliwość wzmacniania swych przywołańców. W ostatnich latach zaczęliśmy odchodzić od tego pomysłu w stronę tego, że specjalizacja Demonology opierała się na tym, że Warlock sam stawał się demonem. Dodatek Legion daje nam możliwość poprawienia specjalizacji i skupienia jej na kontrolowaniu demonów, a nie zmienianiu się w jednego z nich.

Zdajemy sobie sprawę z tego, że Demonology oferowało wiele nieintuicyjnych mechanik, dlatego wiele z nich postanowiliśmy przerobić. Dla osób, które grały Demonology w Warlords of Draenor, rozgrywka będzie inna w Legionie. Opinie z beta testów będą dla nas bardzo ważne w zdecydowaniu, czy specjalizacja ta jest wystarczająco silna i fajna do gry oraz w zweryfikowaniu tego, czy udało nam się osiągnąć cel powrotu do korzeni w przypadku Demonology.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez warlocka na specjalizacji Demonology:

• Shadow Bolt

- 6% Many, 40 jardów zasięgu, 2.5 sekundowy czas rzucania.
- Wysła pocisk cienia, który zadaje przeciwnikowi niewielkie obrażenia typu Shadow. Generuje 1 Soul Shard.

- **Call Dreadstalkers**

- 2 Soul Shardy, 40 jardów zasięgu, 2 sekundowy czas rzucania, 15 sekund cooldownu.
- Przywołuje 2 Dreadstalkery, które atakują wskazany cel przez 12 sekund.

- **Hand of Gul'dan**

- 1-5 Soul Shardów, 40 jardów zasięgu, 1.5 sekundowy czas rzucania.
- Sprowadza demoniczny meteor wypełniony dzikimi Impami, które atakują cel przez 12 sekund.
- Zadaje do dużych obrażeń typu Shadow wszystkim celom w zasięgu 8 jardów i wzywa do 5 Wild Impów, w zależności od ilości wydanych Soul Shardów.

- **Demonic Empowerment**

- 6% Many, 1.5 sekundowy czas rzucania, 12 sekund odnowienia, 3 ładunki.
- Wzmacnia do 3 twoich aktywnych demonów mroczną mocą, zwiększając ich Haste oraz życie o 50% na 12 sekund.
- W pierwszej kolejności wybiera potężniejsze demony.

- **Mastery: Master Demonologist**

- Demonic Empowerment zwiększa również obrażenia zadawane przez twoje demony o 50%.

- **Doom**

- 2% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe.
- Zadaje ogromne obrażenia typu Shadow po 20 sekundach.
- Generuje Soul Shard po zadaniu obrażeń.

- **Demonwrath**

- 2.5% Many na sekundę, zaklęcie podtrzymywane (channeled)
- Twoje demony rozpira demoniczna energia. Co 1 sekundę wszyscy wrogowie znajdujący się w zasięgu 10 jardów od twoich demonów otrzymują pomniejsze obrażenia typu Shadow.
- Za każdym razem, kiedy Demonwrath zada obrażenia, ma 15% szans na wygenerowanie Soul Sharda.
- Zaklęcie może być podtrzymywane w czasie ruchu.

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

- **Implosion**

- 6% Many, zaklęcie natychmiastowe.
- Sprawia, że wszystkie twoje Wild Imps zostaną przyciągnięte do celu, a następnie eksplodują zadając średnie obrażenia typu Shadow wszystkim pobliskim wrogom.



Destruction

Niektórzy warlockowie preferują inkantacje wywołujące najczystszą formę chaosu oraz agresję na polu walki. W tym wypadku bliżej im do magów specjalizujących się w magii ognia, niż warlockom praktykującym inne dyscypliny - gdyby nie to, że wszystkie zakony magów uznały ten rodzaj magii za odrażający i niedopuszczalny. Destruction zasypują swych wrogów zaklęciami cienia, ognia oraz chaosu, aby zniszczyć ich dusze oraz spalić ciała. Nie potrzebują wiele motywacji, aby rozpętać chaos i cieszą się ze zniszczenia jakie sieją na polu walki.

Rozgrywka

Mechanika specjalizacji Destruction jest całkiem solidna i pasuje do postaci, dlatego Legion wykorzystamy do tego, aby nieco poprawić aktualną rozgrywkę. Mimo, że nie zmieniamy zasad działania mechaniki zasobów, Burning Embers zmieniliśmy ponownie na Soul Shardy. Robimy to ze względu na to, żeby powrócić do stałego zasobu u wszystkich warlocków i przywrócić Soul Shardy jako główne źródło ich mocy.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez warlocka na specjalizacji Destruction:

• Incinerate

- 6% Many, 40 jardów zasięgu, 2 sekundowy czas rzucania.
- Wysła w stronę celu płomień, który zadaje średnie obrażenia typu Fire.

• Immolate

- 6% Many, 40 jardów zasięgu, 1.5 sekundowy czas rzucania.
- Pali wroga ogniem zadając pomniejsze obrażenia typu Fire, a następnie mocne obrażenia typu Fire w czasie 15 sekund.
- Krytyczne trafienia z Immolate mają 30% szans na wygenerowanie Soul Sharda.

• Conflagrate

- 2% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 8 sekund odnowienia, 2 ładunki.
- Wywołuje na celu eksplozję ognia, zadając średnie obrażenia typu Fire oraz

generując Soul Shard.

- Wywołuje również efekt Backdraft, który redukuje czas rzucania Incinerate oraz Chaos Bolt o 30% przez 5 sekund.

- **Chaos Bolt**

- 2 Soul Shardy, 40 jardów zasięgu, 2.5 sekundowy czas rzucania.
- Przywołuje pocisk chaotycznej energii, który zadaje ogromne obrażenia typu Shadow. Chaos Bolt zawsze trafia krytycznie, a twoja szansa na trafienie krytyczne zwiększa zadawane przez niego obrażenia.

- **Havoc**

- 8% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 20 sekund cooldownu.
- Oznacza cel na 8 sekund sprawiając, że twoje zaklęcia przeciw pojedynczym wrogom będą trafiały również w niego. Ograniczenie: 1.

- **Mastery: Chaotic Energies**

- Twoje zaklęcia Destruction zadają do 40% dodatkowych obrażeń - losowo.

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

- **Channel Demonfire**

- 4.8% Many, zaklęcie podtrzymywane, 12 sekund cooldownu.
- Wystrzeliwuje 15 pocisków we wrogów pod wpływem efektu Immolate w zasięgu 40 jardów w czasie 3 sekund. Każdy pocisk zadaje średnie obrażenia typu Fire.



Źródło: Battle.net

➤ Tagi: [Warlock](#), [Legion](#)

[Dodaj komentarz](#)

Brak komentarzy

[Dodaj komentarz](#)

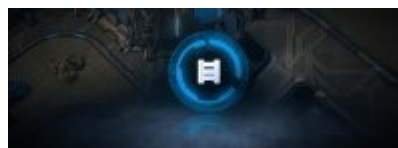
Pozostałe nowości



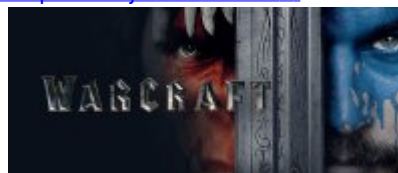
[DreamHack Valencia to jedno z największych e-sportowych wydarzeń w Europie - dlatego nie mogło zabraknąć na nim StarCrafta II! W czasie rozgrywek 96 graczy będzie konkurować o 50 000 USD oraz 5 000 punktów WCS.](#)[Data publikacji: 16.07.2016](#)



[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: 03.07.2016](#)



[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: 26.06.2016](#)



[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: 13.06.2016](#)



[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: 12.06.2016](#)

[Wszystkie nowości](#)