

Data publikacji : 15.11.2015

Zapowiedź zmian w klasach - Rycerz śmierci

Kolejna zapowiedź opublikowana na łamach oficjalnej strony społecznościowej **World of Warcraft** poświęcona jest klasie rycerzy śmierci. Poniżej znajdziecie informacje między innymi o ujednoczeniu wszystkich run oraz nowej umiejętności specjalizacji Blood, która została zainspirowana **Lordem Marrowgarem** z Icecrown Citadel.



Witajcie w naszej zapowiedzi zmian w klasach World of Warcraft. W tym wpisie przyjrzymy się rycerzowi śmierci - 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 rycerzy śmierci z World of Warcraft.

Pierwsza nowa klasa wprowadzona po premierze World of Warcraft, rycerze śmierci, zdefiniowana została przez fabułę Wrath of the Lich King. Rycerze Śmierci z Acherusa, ich zimne ciała wyciągnięte z grobów w Scarlet Enclave, zostali poprowadzeni przez Króla Lisza oraz Highlorda Dariona Mograine, aby zabili wszystkich mieszkańców Tyr's Hand, New Avalon oraz Havenshire, a także, żeby zniszczyli Light's Hope Chapel, co miało przyczynić się do pokonania zarówno Scarlet Crusade jak i Argent Dawn.

Ostatecznie Król Lisz został zdradzony przez Highlorda Mograine czynem, który uwolnił rycerzy śmierci spod jego wpływu. Prowadzeni przez Mograine'a stworzyli zakon Knights of the Ebon Blade i dołączyli zarówno do wojsk Hordy jak i Przymierza, aby wyruszyć na Icecrown Citadel i zakończyć panowanie Arthasa, Króla Lisza. Mimo, że teraz wolni są od władzy Króla Lisza, ci niegdyś szlachetni bohaterowie pozostają rycerzami ciemności, dzierżącymi runiczne ostrza siejącymi śmierć i zniszczenie oraz bezlitośnie kradnąc życiową esencję swych wrogów.

Zawsze chcieliśmy oddać tło fabularne oraz tożsamość rycerzy śmierci w ich rozgrywce. Miejszem w którym możemy dokonać największej ilości poprawek jest z pewnością ich system zasobów. Runy są bardzo istotne, jednak ich funkcja nie była odpowiednia. W Legionie upraszczamy Runy i usuwamy w nich podział na typy Blood, Frost oraz Unholy. Rycerze śmierci mają teraz sześć ujednoczonych Run z których mogą korzystać, a w danej chwili maksymalnie trzy z nich mogą się regenerować.

W związku z tą zmianą, bardzo ważne jest dla nas zachowanie znanej już rozgrywki rycerzy śmierci, dlatego dokonamy przede wszystkim niewielkich zmian w funkcjonowaniu głównych umiejętności oraz ich koszcie - nie chcemy, aby zmiana w Runach oznaczała sytuację, w której dla specjalizacji Frost najlepszą rotacją będzie jedynie Obliterate, Obliterate, Obliterate. Redukujemy również ilość umiejętności powtarzających się między specjalizacjami, dając każdej chorobę z unikalną cechą oraz tworząc drzewko talentów z większą ilością takich, które są bardziej przydatne dla określonych specjalizacji.



Blood

W stanie nieśmierci, niektórzy rycerze śmierci odczuwają specjalne przywiązanie do krwi i kości żywych. Wżynają się w swych przeciwników, utrzymując się przy życiu dzięki krwawym atakom, a poszarpane resztki zwłok używają, aby wzmocnić swą obronę. Ci ociekający krwią rycerze naginają zasady moralności, aby przejąć kontrolę nad tym co dzieje się na polu walki.

Rozgrywka

Podstawowe umiejętności specjalizacji Blood powinny być znane, jednak nieco je zmodyfikowaliśmy, aby nieco wyjaśnić o co w niej chodzi. Każda umiejętność powinna teraz jeszcze bardziej podkreślać, że władza nad krwią i kośćmi zapewnia ci przeżywalność. Zmieniliśmy koszt Death Strike z Run na Runic Power. Pozwoli to na dokonywanie jaśniejszego wyboru w kwestii wykorzystywania zasobów: nie uniemożliwicie sobie leczenia, jeśli wydacie Runę w nieodpowiedniej chwili, a generowanie Runic Power będzie bardziej istotne.

Bone Shield zajmie miejsce Rune Tap jako główna umiejętność obok Death Strike pozwalająca na aktywną obronę. Marrowrend to nowy atak, który pozwala na generowanie ładunków Bone Shield. Blood Strike generuje teraz również dodatkowy Runic Power poza tym, który wynika z użycia Runy.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez rycerza śmierci na specjalizacji Blood:

- **Blood Strike**

- 1 Runa, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Natychmiast atakuje przeciwnika zadając średnie obrażenia fizyczne oraz nakładając na wroga efekt Blood Plague.
- Generuje 10 dodatkowego Runic Power.
 - **Blood Plague**
 - Choroba zadająca pomniejsze obrażenia typu Shadow oraz leczy atakującego o 1% ich maksymalnego życia co 3 sekundy przez 30 sekund.

- **Marrowrend**

- 2 Runy, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Atakuje cel zadając duże obrażenia fizyczne oraz generuje 3 ładunki Bone Shield.

- **Bone Shield**

- Otacza cię barierą wirujących kości, która redukuje otrzymywane obrażenia o 25%. Każdy atak pochłania 1 ładunek. Trwa przez 30 sekund lub do czasu wyczerpania wszystkich ładunków.

- **Death Strike**

- 40 Runic Power, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Skupia mroczną energię w ciosie, który zadaje duże obrażenia fizyczne i leczy cię o wartość 50% obrażeń otrzymanych w czasie ostatnich 6 sekund (minimalnie 7% maksymalnego życia).
- Jeśli masz poniżej 35% życia kiedy używasz tej umiejętności, pochłania ona cały Runic Power i zwiększa swój efekt leczenia.

- **Mastery: Blood Shield**

- Za każdym razem, kiedy leczysz się przy pomocy Death Strike, otrzymujesz 40% bazowej wartości efektu leczenia jako absorbującą obrażenia fizyczne tarczę.
- Zwiększa również twój attack power o 20%.

- **Death and Decay**

- 1 Runa, 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 30 sekund cooldownu.
- Przeklina kawałek obszaru wskazanego przez rycerza śmierci zadając średnie obrażenia typu Shadow przez 10 sekund wszystkim wrogom, którzy się w nim znajdują. Kiedy znajdujesz się na tym obszarze, twój Blood Strike uderzy we wszystkie pobliskie cele.

- **Crimson Scourge**

- Umiejętność pasywna.
- Twoje automatyczne ataki przeciwko celom objętym efektem Blood Plague mają 25% szans na zresetowanie cooldownu Death and Decay.

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

• Bonestorm

- 15 Runic Power co sekundę, umiejętność natychmiastowa, 1 minuta cooldownu.
- Wir kości i wnętrzości uderza w pobliskie cele 3 razy na sekundę zadając pomniejsze obrażenia typu Shadow oraz lecząc ciebie za 1% maksymalnego życia co sekundę.



Frost

Łącząc doskonałe umiejętności walki z nienaturalnym zimnem, rycerze śmierci na tej specjalizacji pozostawiają swych wrogów zamrożonych i bez woli do walki. W przeciwieństwie do magów, którzy nauczyli się wykorzystywać magię mrozu, rycerze śmierci powstałi z niej, kiedy przerażający chłód dotknął ich rozkładających się serc. Ci nieumarli wojownicy dzierżą dwie bronie, aby walczyć z szarą i sprowadzić zabójcze zimno na tych, którzy im się przeciwstawiają.

Rozgrywka

Mechaniki specjalizacji Frost są dosyć solidne i nie chcemy w nich zbyt wiele zmieniać. Zobaczycie, że większość głównych umiejętności, jakie znajdziecie poniżej są dosyć znajome. Jest jednak coś, co uznaliśmy, że możemy poprawić - jest to pasywna interakcja umiejętności Killing Machine z główną rotacją. Mimo, że automatyczne trafienia krytyczne wydają się fajne, czasami lepiej jest zignorować ten efekt na rzecz wydawania zasobów tak szybko jak to możliwe, ponieważ zadajesz mniejsze obrażenia jeśli czekasz na inne zasoby potrzebne do użycia Obliterate lub Frost Strike. Killing Machine działa teraz wyłącznie na Obliterate i odpowiednie wykorzystanie tego efektu powinno być teraz bardziej znaczące w rotacji.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez rycerza śmierci na specjalizacji Frost:

• Howling Blast

- 1 Runa, 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa.
- Uderza lodowatym wiatrem zadając pomniejsze obrażenia typu Frost celowi oraz

wszystkim celom znajdującym się w zasięgu 10 jardów, nakładając na nich efekt Frost Fever.

- **Frost Fever**

- Choroba zadająca pomniejszych obrażenia typu Frost mająca szansę na wygenerowanie dla rycerza śmierci 5 Runic Power co 3 sekundy przez 30 sekund.

- **Obliterate**

- 2 Runy, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Brutalny atak obiema brońmi, który zadaje ogromne obrażenia fizyczne.

- **Frost Strike**

- 20 Runic Power, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Zamraża broń i szybko atakuje obiema zadając ogromne obrażenia typu Frost.

- **Rime**

- Umiejętność pasywna.
- Obliterate ma 45% szans na sprawienie, że twój kolejny Howling Blast nie wykorzysta żadnej Runy, nie wygeneruje Runic Power i zada 300% dodatkowych obrażeń.

- **Killing Machine**

- Umiejętność pasywna.
- Twoje automatyczne ataki mogą sprawić, że kolejny Obliterate trafi krytycznie.

- **Remorseless Winter**

- 1 Runa, umiejętność natychmiastowa, 30 sekund cooldownu.
- Przenikające zimno gromadzi się wokół ciebie zadając średnie obrażenia typu Frost wszystkim wrogom znajdującym się w zasięgu 10 jardów w czasie 10 sekund.

- **Mastery: Frozen Heart**

- Zwiększa wszystkie zadawane obrażenia typu Frost o 40%.

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

- **Glacial Advance**

- 1 Runa, umiejętność natychmiastowa, 12 sekund cooldownu.
- Przywołuje z ziemi lodowe kolce, które rozchodzą się do przodu. Każdy z nich zadaje średnie obrażenia typu Frost wrogom znajdującymi się w zasięgu ich erupcji.



Unholy

Mimo, że zostali oswobodzeni spod wpływu Króla Lisza, niektórzy rycerze śmierci dalej są uosobieniem przerażającej natury Plagi, która niegdyś zagrażała całemu Azeroth. Niezależnie od tego komu służą, plugawią wszystko co żywe: a ich nieczułość najlepiej widoczna jest wtedy, kiedy są zagrożeni. To oni nakładają najstraszliwsze choroby - są mistrzami wskrzeszania z ziemi przerażających sług oraz doskonałymi wojownikami będącymi w stanie uderzać z siłą legionu nieumarłych, mogącymi wywołać choroby, które zniszczą ich wrogów.

Rozgrywka

Unholy otrzyma nieco więcej zmian w mechanice w porównaniu do Blood i Frost, aby lepiej przedstawić ich unikalną tożsamość. Chcemy się upewnić, że będzie to specjalizacja najczęściej aktywnie używająca chorób. W związku z tym, że Festering Strike stracił na popularności, dodaliśmy do niego mechanikę, która zapewni, że umiejętność ta będzie integralną częścią rotacji Unholy.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez rycerza śmierci na specjalizacji Unholy:

• **Outbreak**

- 1 Runa, 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 6 sekund cooldownu.
- Zadaje pomniejsze obrażenia typu Shadow i otacza cel efektem trafiającym 6 sekund, który sprawia, że cel i pobliscy wrogowie zostaną zainfekowani przez Virulent Plauge.

• **Virulent Plauge**

- Choroba zadająca średnie obrażenia typu Shadow co 3 sekundy przez 21 sekund. Kiedy zainfekowany cel ginie, efekt zadaje średnie obrażenia typu Shadow równo rozdzielone pomiędzy pobliskich wrogów.
- Choroba ma 30% szans na wywołanie efektu za każdym razem, kiedy zadaje obrażenia.

• **Festering Strike**

- 2 Runy, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Plugawy cios zadający duże obrażenia fizyczne i nakłada na cel od 1 do 3 efektów Festering Wounds.
 - **Festering Wounds**
 - Narośl, która może zostać rozerwana przez Scourge Strike, wówczas zada średnie obrażenia typu Shadow i wygeneruje 3 Runic Power.
- **Scourge Strike**
 - 1 Runa, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
 - Uderzenie, które zadaje duże obrażenia fizyczne oraz duże obrażenia typu Shadow. Wywołuje pojedynczy ładunek Festering Wound, jeśli jest on aktywny na celu.
- **Death Coil**
 - 30 Runic Power, 40 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa.
 - Wystrzeliwuje ładunek przeklętej energii, zadając duże obrażenia typu Shadow celowi oraz przywraca 10 Energii twojemu Ghoulowi.
- **Sudden Doom**
 - Umiejętność pasywna.
 - Twoje automatyczne ataki mają szansę sprawić, że twój następny Death Coil nie pochłonie Runic Power.
- **Dark Transformation**
 - Umiejętność natychmiastowa, 1 minuta cooldownu.
 - Zmienia twojego Ghoula w potężną nieumarłą kreaturę na 20 sekund. Umiejętności Ghoula zostają wzmocnione i otrzymują nowe możliwości w czasie, kiedy transformacja jest aktywna.
- **Death and Decay**
 - 1 Runa, 30 jardów zasięgu, umiejętność natychmiastowa, 30 sekund cooldownu.
 - Przeklina kawałek obszaru wskazanego przez rycerza śmierci zadając średnie obrażenia typu Shadow przez 10 sekund wszystkim wrogom, którzy się w nim znajdują. Kiedy znajdujesz się na tym obszarze, twój Scourge Strike uderzy we wszystkie pobliskie cele.
- **Mastery: Dreadblade**
 - Zwiększa zadawane obrażenia typu Shadow o 50%.

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

- **All Will Serve**
 - Umiejętność pasywna.
 - Twoje zaklęcie Raise Dead przywołuje dodatkowego sługę, szkielet, a cooldown umiejętności zostaje usunięty.



Źródło: Battle.net

Autor: Sigmar

Data publikacji : 15.11.2015

Data modyfikacji : 15.11.2015

Liczba wyświetleń strony: 3779

➤ Tagi: [Death Knight](#), [Rycerz Śmierci](#), [Legion](#)

[Dodaj komentarz](#)

Brak komentarzy

[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: 21.09.2017.



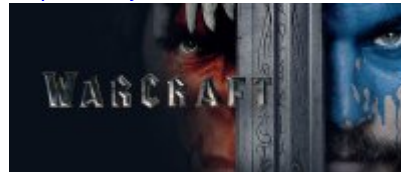
[DreamHack Valencia to jedno z największych e-sportowych wydarzeń w Europie - dlatego nie mogło zabraknąć na nim StarCrafta II! W czasie rozgrywek 96 graczy będzie konkurować o 50 000 USD oraz 5 000 punktów WCS. Data publikacji: 16.07.2016](#)



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

[Wszystkie nowości](#)