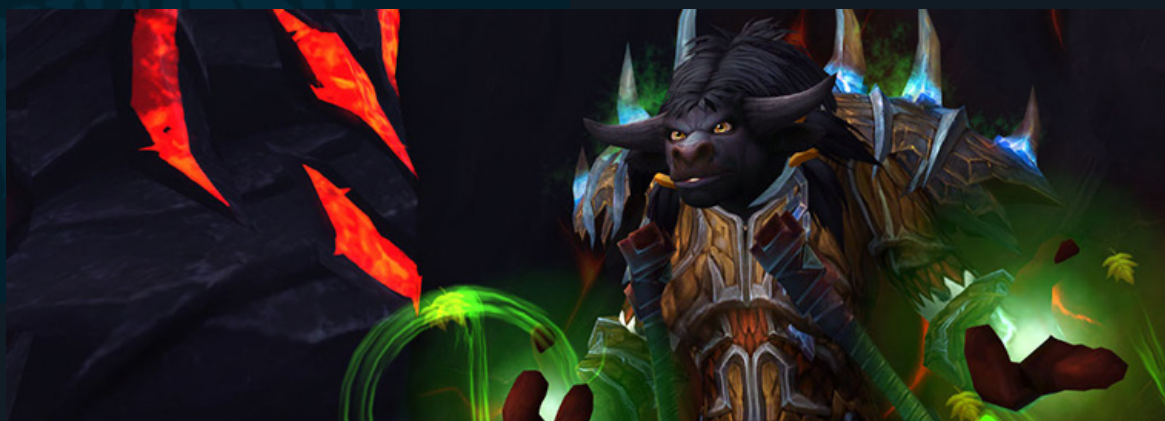


Data publikacji : 16.11.2015

Zapowiedź zmian w klasach - Szaman

Kolejna zapowiedzieć, która [pojawiła się](#) jakiś czas temu na łamach oficjalnej strony społecznościowej dotyczy szamana. Największe zmiany w przypadku tej klasy dotknęły totemy oraz system zasobów specjalizacji **Elemental** oraz **Enhancement**



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

Przez tysiąclecia, odkąd powstały prymitywne plemiona w światach Azeroth i Drearor, żywioty fizycznego świata były czczone, ale często obawiano się ich. Mistycy zaczęli porozumiewać się z ziemią, powietrzem, ogniem oraz wodą, dzięki czemu nauczyli się korzystać z ich mocy. Po pewnym czasie, ci duchowi przywódcy zrozumieli, że siły żywiołów nie żyją w harmonii, wręcz przeciwnie, są pochłonięte odwiecznym konfliktem, który niegdyś dotknął także fizycznego wymiaru. Tak właśnie szamani odnaleźli swoje powołanie - mieli przynieść równowagę tym chaotycznym energiom, korzystając z ich mocy, aby leczyć rany... lub je zadawać.

Korzystanie z totemów jest integralnie połączone z szamanem, a my postanowiliśmy zająć się kilkoma problemami związanymi z ich mechaniką. Od dawna z totemami były związane pewne ograniczenia, takie jak fakt, że musiały być one rzucone obok szamana, to że miały 5 życia, czy to, że w jednej chwili może być aktywny jeden totem powiązany z danym żywiołem. Mimo, że te ograniczenia miały sprawić, że totemy były unikalne, doprowadziło to nas do tworzenia dziwnych narzędzi, które pomagały w ich obejściu, na przykład w postaci Totemic Projection czy Totemic Persistence. W Legionie pozbywamy

się tych dziwactw i usuwamy te ograniczenia.

Totemy tego samego żywiołu mogą być przywołane w tym samym momencie, pozwalając na to, że aktywne na raz mogą być Healing Stream Totem i Healing Tide Totem. Żywiołaki (Elementals) nie są już powiązane z totemami, są strażnikami, którzy podążają za tobą. Maksymalne życie totemów to pewien procent twojego maksymalnego życia. Dodatkowo, totemy, które muszą zostać rozstawione w konkretnym miejscu dają graczowi możliwość wybrania, gdzie mają być przyzwane. Jeśli chcesz rzucić Earthgrab Totem w środku grupy okrutnych orków, możesz to zrobić bez wbiegania w sam środek, ani użycia dodatkowego zaklęcia, które przeniesie tam już aktywny totem. Ogólnie rzecz ujmując, mechanika totemów opiera się na tymczasowych efektach (defensywnych lub ofensywnych) w określonym miejscu, a nie cooldowny z buffami, które muszą być aktywne cały czas.

Nieco poprawiamy również sytuację z zasobami szamanów, odchodząc od kilku buffów, które stanowiły główną mechanikę. Ładunki Lightning Shield dla specjalizacji Elemental oraz Maelstrom Weapon dla Enhancement oraz Mana dla obu tych specjalizacji zostały zastąpione przez nowy zasób: Maelstrom. Mana pasuje jako zasób Restoration, dlatego nie zmieniamy jej na nic innego.



Elemental

Niektórzy szamani skupiają się przede wszystkim na budowaniu silnego związku z żywiołami. Otrzymali oni wizję w której dostrzegli nieposkromione siły żywiołów walczące na nieukształtowanym świecie Azeroth. Dzięki dokładnej nauce i wielkiemu oddaniu, szaman jest w stanie skupić tę magię w niosących zniszczenie pociskach. Z ciała szamana wystrzeliwują wiązki błyskawic, niczym z największej burzy oraz ogniste pociski jak z rozpalonej ziemi. Manipulują oni ziemią przyzywając żywioły ziemi, ognia oraz błyskawic, aby te im służyły. Walczyć z szamanem na specjalizacji Elemental to jak rzucić wzywanie siłom natury.

Rozgrywka

Elemental ma już całkiem przyzwoity repertuar odpowiednich umiejętności. Większość

elementów rozgrywki tą specjalizacją zachowujemy w Legionie i głównie poprawiamy największe problemy. Wcześniej wspomniane dodanie zasoby Maelstrom jest chyba największą modyfikacją. Elemental będzie budował Maelstrom przez Lightning Bolty, Lava Bursty oraz Chain Lightning, a następnie wyda go na zaklęcia takie jak Shocks czy Earthquake. Zmiana ta pozwoli nam również na usunięcie cooldownów z zaklęć typu Shock, ponieważ będą one wymagały wydania głównego zasobu. Używanie ich stanie się bardziej swobodne dla Elemental, w związku z czym będą mogli wydać większą część swojego Maelstrom nałożenie efektu Flame Shock na większą ilość celów. Kolejną istotną zmianą jest powrót Elemental Overload jako Mastery; Molten Earth nigdy nie spełniło naszych założeń - było niewystarczająco interaktywne i mylące.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez szamana na specjalizacji Elemental:

- **Lightning Bolt**

- 40 jardów zasięgu, 2 sekundowy czas rzucania
- Wyrzeliwuje pocisk błyskawic w cel zadając średnie obrażenia typu Nature oraz generując 15 Maelstrom.

- **Lava Burst**

- 40 jardów zasięgu, 2 sekundowy czas rzucania, 8 sekund cooldownu.
- Ciska lawą w cel zadając duże obrażenia typu Fire. Jeśli na celu jest aktywny efekt Flame Shock, Lava Burst zada 50% więcej obrażeń. Generuje 15 Maelstrom.

- **Flame Shock**

- 0-20 Maelstrom, 45 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe.
- Podpala cel ogniem zadając pomniejsze obrażenia typu Fire, a następnie dodatkowe pomniejsze obrażenia typu Fire co 2 sekundy. Trwa od 10 do 30 sekund w zależności od ilości wydanego Maelstrom.

- **Earth Shock**

- 10 do 100 Maelstrom, 45 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe.
- Natychmiast uderza cel energią zadając ogromne obrażenia typu Nature, zależne od ilości wydanego Maelstrom.

- **Lava Surge**

- Umiejętność pasywna.
- Tymczasowe obrażenia zadawane przez twój Flame Shock mają szansę na zresetowanie cooldownu Lava Burst oraz sprawienie, że twój kolejny Lava Burst będzie rzucony natychmiastowo.

- **Mastery: Elemental Overload**

- Daje 40% szansy na wywołanie efektu Elemental Overload. Elemental Overload sprawia, że Lightning Bolt, Chain Lightning oraz Lava Burst mają szansę na zduplikowanie efektu zaklęcia, które zada 75% normalnych obrażeń i generacji Maelstromu, nie wywołując żadnego threatu.

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

- **Maelstrom Totem**

- 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 30 sekund cooldownu.
- Przywołuje Maelstrom Totem w pobliżu celu na 15 sekund. Totem atakuje wroga w

zasięgu 30 jardów zadając średnie obrażenia typu Nature. Za każdym razem, kiedy Maelstrom Totem zaatakuje, wygeneruje on 5 Maelstrom.



Enhancement

Bliskość z żywiołami ognia, ziemi, powietrza oraz wody nie jest przeznaczona wyłącznie szamanom specjalizacji Elemental. Enhancement mają równie silną więź z naturą i korzystają z jej mocy na polu walki. Co odróżnia ich - oraz ich bliskość z żywiołami - to sposób walki. Ci szamani preferują wzmacnianie swoich fizycznych ataków mocą żywiołów i stawanie twarzą w twarz ze swymi wrogami. Nie stronią od frontu na polu bitwy, dźwierz magicznie wzmocnione bronie oraz totemy, które są w stanie przechylić szalę na ich stronę.

Rozgrywka

Styl Enhancement szamanów jest fajny, jednak wydaje nam się, że mechaniki gry w pełni go nie oddają. Chcemy, aby specjalizacja była czymś więcej niż krótko-dystansową wersją Elemental, jednak zachowała pewne wrażenie "Maga Bojowego". Niszą Enhancement jest rzucanie potężnych zaklęć i atakowanie wrogów na krótki dystans. Zamiast zarzucać was ogromną ilością umiejętności, wiele spośród których jest bardzo niekonsekwentnych, skupiamy się na tym, abyście wzmacniali swe bronie i wspomagali sojuszników w opałach. Enhancement staje się coraz bardziej niebezpieczny generując Maelstrom. Jednak musicie być pewni, że nie pozwolicie na jego zmarnowanie, korzystając z zasobu, aby zadać cios w odpowiednim momencie.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez szamana na specjalizacji Enhancement:

- **Rockbiter**
 - 10 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe
 - Atakuje cel mocą ziemi zadając średnie obrażenia typu Nature oraz generuje 15 Maelstrom.
- **Flametongue**
 - 10 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 12 sekund cooldownu.

- Podpala cel zadając średnie obrażenia typu Fire oraz zaklinając twoją broń.
- Każdy atak twojej broni zadaje do niewielkich dodatkowych obrażeń typu Fire, w zależności od szybkości broni. Trwa 16 sekund.
- **Windfury**
 - Umiejętność pasywna
 - Każdy atak twoją główną bronią ma 7% szans na wywołanie trzech dodatkowych ataków, które zadają pomniejsze obrażenia fizyczne.
- **Lava Lash**
 - 30 Maelstrom, zasięg bezpośredni, zaklęcie natychmiastowe.
 - Wzmacnia drugą broń lawą i uderza cel zadając duże obrażenia typu Fire.
- **Stormstrike**
 - 60 Maelstrom, zasięg bezpośredni, zaklęcie natychmiastowe, 16 sekund cooldownu.
 - Wzmacnia broń błyskawicą i zadaje potężne obrażenia fizyczne twojemu celowi.
- **Maelstrom Weapon**
 - Umiejętność pasywna
 - Kiedy zadajesz obrażenia bronią, generujesz 5 Maelstrom.
- **Stormfury**
 - Umiejętność pasywna
 - Każdy twój atak ma 2% szans na wywołanie efektu Stormfury, który resetuje cooldown Stormstrike oraz sprawia, że kolejny Stormstrike będzie kosztował 50% mniej Maelstrom oraz nie wywoła cooldownu.
- **Mastery: Enhanced Elements**
 - Zwiększa szansę na wywołanie efektu Stormfury oraz Windfury o 5% oraz zwiększa zadawane obrażenia typu Fire i Nature o 40%.

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

- **Sundering**
 - 60 Maelstrom, zaklęcie natychmiastowe, 20 sekund cooldownu
 - Rozdziera ziemię przed sobą zadając duże obrażenia fizyczne oraz odrzucając trafionych wrogów na boki..



Restoration

Niektórzy szamani tworzą szczególne przywiązanie do kojących mocy żywiołu wody. Ci szamani nie poszukują Światłości, jednak czują duchową więź ze źródłem powstania śmiertelnego życia. Bliskość z żywiołem wody jest tak duża, że szaman jest w stanie przywracać życie oraz leczyć rany. Balansują to rozkazując innym żywiołom, znajdując harmonię w naturze i oczyszczaniu swych sojuszników tak jak fala obmywa piaszczyste wybrzeże.

Rozgrywka

Mechanika specjalizacji Restoration bardzo dobrze odpowiada fabularnemu aspektowi i nie chcemy zmieniać tego, co gracze w niej lubią. Zmieniliśmy przede wszystkim pewne elementy rozgrywki tak, aby były fajniejsze. Nieco większy nacisk kładziemy zatem na leczenie celów, a nieco mniej na spamowaniu Chain Heala. Zdecydowanie poprawiliśmy także ich talenty, dzięki czemu mają więcej ciekawych opcji. Dodatkowo, Restoration zyskuje najwięcej na usunięciu dotychczasowych restrykcji związanych z totemami.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez szamana na specjalizacji Restoration:

- **Healing Wave**
 - 2.1% Many, 40 jardów zasięgu, 2.5 sekundowy czas rzucania.
 - Powolne jednak efektywne zaklęcie leczące średnią ilość obrażeń u sojusznika.
- **Healing Surge**
 - 4.1% Many, 40 jardów zasięgu, 1.5 sekundowy czas rzucania.
 - Szybkie lecz drogą zaklęcie leczące średnią ilość obrażeń u sojusznika.
- **Chain Heal**
 - 5.6% Many, 40 jardów zasięgu, 2.5 sekundowy czas rzucania.
 - Leczy średnią ilość obrażeń, następnie przeskakuje, aby wyleczyć najbardziej zranioną postać w grupie. Efekt leczenia jest zmniejszony o 30% z każdym przeskokiem. Leczy 4 cele.
- **Riptide**
 - 1.5% Many, 40 jardów zasięgu, zaklęcie natychmiastowe, 6 sekundy cooldownu.
 - Leczy cel za średnią ilość obrażeń, a następnie za dodatkową średnią ilość obrażeń w czasie 18 sekund.
- **Healing Rain**
 - 4.3% Many, 40 jardów zasięgu, 2 sekundowy czas rzucania, 10 sekund cooldownu.
 - Leczący deszcz spada we wskazanym miejscu, przywracając średnią ilość życia dla do 6 sojuszników w czasie 10 sekund.
- **Healing Stream Totem**
 - 1.7% Many, zaklęcie natychmiastowe, 30 sekund cooldownu.
 - Przywołuje totem wody u stóp szamana, który leczy niewielką ilość obrażeń u rannych członków grupy w zasięgu 40 jardów co 2 sekundy. Trwa 15 sekund.
- **Tidal Waves**
 - Umiejętność pasywna
 - Kiedy rzucasz Chain Heal lub Riptide otrzymujesz efekt Tidal Waves, który skraca czas rzucania kolejnego Healing Wave o 40% lub zwiększa szansę na krytyczne

trafienie kolejnym Healing Surge o 40%. Efekt ten nakłada się do 2 razy.

- **Mastery: Deep Healing**

- Zwiększa efektywność twoich zaklęć leczących o do 60% w zależności od obecnego poziomu życia twojego celu (cele mające mniej życia otrzymują większe efekty leczenia).

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

- **Wellspring**

- 2.4% Many, 30 jardów zasięgu, 1.5 sekundy czas rzucania, 12 sekund cooldownu.
- Tworzy ogromną falę wody, która zmierza do przodu lecząc dużą ilość obrażeń u wszystkich trafionych celów.



Źródło: Battle.net

Autor: Sigmar

Data publikacji : 16.11.2015

Data modyfikacji : 16.11.2015

Liczba wyświetleń strony: 3859

➤ Tagi:

Brak komentarzy

Pozostałe nowości



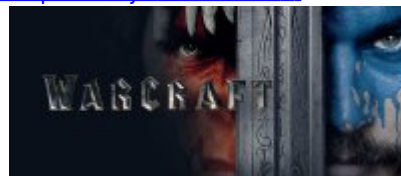
[DreamHack Valencia to jedno z największych e-sportowych wydarzeń w Europie - dlatego nie mogło zabraknąć na nim StarCrafta II! W czasie rozgrywek 96 graczy będzie konkurować o 50 000 USD oraz 5 000 punktów WCS.](#)[Data publikacji: 16.07.2016](#)



[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](#)