

Data publikacji : 23.11.2015

## Zapowiedź zmian w klasach - Wojownik

Po krótkiej przerwie wracamy z tłumaczeniami blogów poświęconych zmianom, jakie pojawią się w klasach w nadchodzącym dodatku do **World of Warcraft**. Oto czego powinni spodziewać się wojownicy z **Azeroth** w **Legionie**



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

Wojownicy są uosobieniem nieustraszonych weteranów na polu walki, a ich umiejętności wzbudzają w sojusznikach odwagę i strach w sercach wrogów. Jako mistrzowie walki wszelkiego rodzaju orężem, doskonale sprawdzają się oni zarówno w roli wojowników walczących na froncie jak i przywódców na polu walki.

Wojownicy zostali stworzeni w oparciu o historię naszego świata, z czasów, kiedy prastare armie ścierały się walcząc wręcz, a głównym orężem na polach bitwy były tarcze i miecze. Wojownicy w World of Warcraft czerpią z tych tradycji, a każda specjalizacja wpisuje się w określone nisze.

Jednym z istotnych celów jakie chcemy osiągnąć w przypadku wojowników w Legionie jest zwiększenie możliwości ich modyfikowania przy pomocy talentów, w szczególności specjalizacji Arms oraz Fury. Jeśli wymienione poniżej umiejętności wydają się niepełnym arsenałem, powodem jest to, że chcemy zostawić trochę więcej miejsca dla talentów. Obie specjalizacje mają pięć rzędów głównych talentów (zwykle różnych w przypadku Arms i Fury) oraz mocną mieszankę aktywnych umiejętności w rotacji, pasywnych

efektów, proców itd. Znajdziecie lubiane stare umiejętności takie jak Overpower, Heroic Strike czy Opportunity Strikes, powrócą klasyki w stylu Avatara, Dragon Roar oraz Storm Bolta oraz pojawi się wiele zupełnie nowych talentów. Nie możemy się doczekać, aż zobaczymy stworzone przez was kombinacje.



## Arms

Wśród społeczności i królestw świata, mężczyźni i kobiety dysponujący ogromną siłą przekształceni są w potężnych wojowników. Ich przyjaźnie nie formują się w klasach, tawernach czy warsztatach, lecz na arenach, gdzie przechodzą testy siły, wytrzymałości i umiejętności walki. Tak jak spędzenie całego dzieciństwa na sparingach definiuje przyszłość wojownika, równie istotne w roli jaką będzie pełnił na polu walki jest to, jaką broń wybierze. Wojownicy specjalizacji Arms wybierają intuicyjnie oręż dwuręczny. Są oni bardzo cierpliwi w walce, wyczekując chwili, kiedy przeciwnik będzie wrażliwy na ich atak. Dwuręczna broń pozwala im na zadanie potężnego ciosu, który w pełni wykorzysta słabość ich wroga.

## Rozgrywka

Cechy definiujące specjalizację Arms dobrze wpisują się jego rozgrywkę, jednak w dalszym ciągu jest miejsce na poprawki. W Legionie otworzyliśmy znacznie więcej możliwości związanych z dopasowaniem rozgrywki w zależności od wybranych talentów. Zastąpiliśmy również dotychczasowe Mastery przez Colossal Might, które zwiększa efektywność Colossus Smash, co doskonale wpisuje się w klimat tej specjalizacji. Tak jak poprzednio, Rage generowany jest dla tej specjalizacji z automatycznych ataków.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez wojownika na specjalizacji Arms:

- **Mortal Strike**

- 20 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa, 6 sekund cooldownu.
- Potężny cios zadający duże obrażenia fizyczne oraz redukujący efektywność zaklęć leczących na celu na 10 sekund.

- **Slam**

- 15 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa
- Uderza cel zadając średnie obrażenia fizyczne.
- **Colossus Smash**
  - Zasięg bezpośredni, umiejętność natychmiastowa, 45 sekund cooldownu.
  - Uderza w zbroję celu zadając ogromne obrażenia fizyczne oraz zwiększa obrażenia jakie zadasz celowi o 20% na 6 sekund.
- **Execute**
  - 10 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
  - Dokonuje próby zabicia celu, zadając duże obrażenia fizyczne oraz pochłania do 30 dodatkowego Rage, aby zadać dodatkowe obrażenia. Może zostać użyte wyłączenie na wrogach, którzy mają poniżej 20% życia.
- **Tactician**
  - Umiejętność pasywna.
  - Slam, Whirlwind oraz Execute mają 20% szans przy trafieniu celu na to, że zresetują cooldown na Colossus Smash.
- **Mastery: Colossal Might**
  - Zwiększa obrażenia zadawane przez Colossus Smash o 50% oraz sprawia, że zwiększa on dodatkowe obrażenia otrzymywane przez cel o kolejnych 50%.

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

- **Titanic Might**
  - Umiejętność pasywna
  - Zwiększa czas trwania Colossus Smash o 200%, jednak dwukrotnie zmniejsza jego efektywność.



## Fury

Na polu walki oraz na arenie często najbardziej przerażającymi wojownikami są szaleni berserkerzy, którzy pragną walki i kieruje nimi żądza krwi. Spędzając całe życie na treningu i sparingach, ci bezwzględni wojownicy dokonują rzezi na polu walki - często dzierżąc broń w każdej ręce, aby zmaksymalizować obrażenia. Nawet bez ochrony

tarczy, wojownicy ci nie pozostawiają szansy przeciwnikowi, aby ten zadał cios bez odniesienia obrażeń. Kiedy berserkerzy ruszają do walki, wszyscy są świadkami pokazu brutalnej siły.

## Rozgrywka

Fury jest rozwinięciem archetypu klasycznego wojownika, a w Legionie chcemy, aby rozgrywka tą specjalizacją lepiej to podkreślała. Aby przedstawić fantazję nieugiętego berserkera skupiliśmy się na szybkim budowaniu Rage'a, a następnie korzystaniu z Rampage. Enrage jest obecnie potężniejszy i podwaja twoją szybkość ataku (dzięki temu również generowanie Rage, ponieważ w większości pochodzi on z automatycznych ataków) oraz zwiększyliśmy obrażenia z Mastery. Podobnie jak miało to miejsce w Arms, wiele talentów otwiera wiele możliwości dla tej specjalizacji.

Oto jak wyglądają podstawowe umiejętności wykorzystywane przez wojownika na specjalizacji Fury:

- **Bloodthirst**

- Bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa, 4.5 sekundy cooldownu.
- Atakuje cel zadając średnie obrażenia fizyczne, generują 10 Rage'u oraz przywracając 5% twojego życia.
- Bloodthirst ma dodatkowe 40% szans na to, że będzie trafieniem krytycznym.

- **Enrage**

- Umiejętność pasywna
- Krytyczne trafienia umiejętnością Bloodthirst lub aktywowanie Berserker Rage aktywują efekt Enrage, który zwiększa szybkość ataku o 100% oraz otrzymywane obrażenia o 30% na 6 sekund.

- **Raging Blow**

- 10 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Potężny cios obiema broniąmi, który zadaje duże obrażenia fizyczne.
- Może zostać użyty wyłącznie pod wpływem efektu Enrage.

- **Rampage**

- 50 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Atakuje serią 5 brutalnych ataków w czasie 2 sekund, zadając w sumie ogromne obrażenia fizyczne.
- Rampage zawsze zadaje obrażenia jakbyś był pod wpływem Enrage.

- **Execute**

- 30 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Dokonuje próby zabicia celu, zadając duże obrażenia fizyczne. Może zostać użyte wyłączenie na wrogach, którzy mają poniżej 20% życia.

- **Mastery: Unshackled Fury**

- Zwiększa obrażenia zadawane pod wpływem efektu Enrage o 28%.

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

- **Frenzy**

- 15 Rage, zasięg bezpośredni, umiejętność natychmiastowa.

- Atakuje cel zadając średnie obrażenia fizyczne oraz zwiększa Haste o 5% na 10 sekund. Efekt nakłada się do 5 razy.



## Protection

Wojownicy tej specjalizacji również zostali wychowani w sztuce walki na bliski dystans - jednak podejście do niej odróżnia ich od swych towarzyszy broni. Wykazują oni ogromne przywiązanie do używania ostrza i tarczy, powstrzymując ataki wrogów oraz wypracowując okazję do kontrataku. Dla wojownika protection bycie najsilniejszym żołnierzem na polu walki nie znaczy zupełnie nic, jeśli jego sojusznicy pozostają w niebezpieczeństwie. Nieugięci obrońcy są kluczem do sukcesu w wielu militarnych kampaniach - wojownicy protection są niczym mur frontie walki.

## Rozgrywka

Rozgrywka specjalizacji Protection jest silnie powiązana z wyobrażeniem klasy wojownika oraz z fundamentem tego, czym w grze jest rola tanka, dlatego w głównej mierze skupiliśmy się na dopracowaniu ich mechanik. Wybór między Shield Block oraz Shield Barrier często był dla gracza pewnego rodzaju pułapką. Zastąpiliśmy Shield Barrier nową umiejętnością, Ignore Pain, która znacznie redukuje otrzymywane obrażenia (do limitu, który wynika z maksymalnej ilości życia postaci) oraz stanowi główny sposób na defensywne wykorzystanie Rage'u. Nie jest zatem konkurencją dla Shield Block i zapewnia dodatkowe możliwości, które możecie wykorzystać w różnych sytuacjach. Protection generuje Rage głównie przez otrzymywanie obrażeń oraz z używania umiejętności. Dobrze wpisuje się to w sytuację, w której Ignore Pain jest główną umiejętnością służącą wydawaniu Rage: jest przydatny, kiedy otrzymujesz dużo obrażeń i właśnie wtedy masz dużo Rage'a, aby móc go wykorzystać do aktywowania tej umiejętności.

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

- **Umiejętności ofensywne**
  - **Devastate**

- Bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
- Bezpośredni cios zadający średnie obrażenia fizyczne.
- Devastate ma 30% szans na zresetowanie cooldownu Shield Slam.
- **Revenge**
  - Bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa, 9 sekund cooldownu.
  - Wyprowadza cios, który zadaje duże obrażenia wszystkim wrogom, którzy znajdują się przed tobą.
  - Generuje 4 Rage.
  - Unikane i parowane ciosy (dodge oraz parry) resetują cooldown Revenge (nie może to nastąpić częściej niż co 3 sekundy).
- **Deep Wounds**
  - Umiejętność pasywna
  - Devastate oraz Revenge wywołują efekt krwawienia, który zadaje duże obrażenia fizyczne w czasie 15 sekund.
  - Efekt ten jest usuwany, kiedy cel będzie miał pełne życie.
- **Thunder Clap**
  - Umiejętność natychmiastowa, 6 sekund cooldownu.
  - Uderza wszystkich wrogów znajdujących się w zasięgu 8 jardów zadając im średnie obrażenia oraz redukując ich szybkość poruszania się o 50% na 10 sekund.
- **Shield Slam**
  - Bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa, 9 sekund cooldownu.
  - Uderza cel tarczą zadając duże obrażenia fizyczne.
  - Generuje 6 Rage'u.
- **Heroic Strike**
  - 30 Rage, bezpośredni zasięg, umiejętność natychmiastowa.
  - Natychmiast zadaje średnie obrażenia fizyczne.
  - Ta umiejętność nie jest na globalnym cooldownzie.
- **Umiejętności defensywne**
  - **Shield Block**
    - 10 Rage, umiejętność natychmiastowa, 12 sekund regeneracji ładunków, 2 ładunki.
    - Podnosisz tarczę blokując wszystkie ataki wręcz przez 6 sekund. Bloki mogą mieć efekt krytyczny.
    - Shield Slam zadaje dodatkowych 30% obrażeń, kiedy aktywny jest efekt Shield Block.
  - **Ignore Pain**
    - 40 Rage, umiejętność natychmiastowa.
    - Walczysz z bólem ignorując 90% z następných (25% maksymalnego życia) obrażeń jakie otrzymasz z dowolnego źródła.
  - **Spell Reflection**
    - Umiejętność natychmiastowa, 25 sekund cooldownu.
    - Unosisz tarczę odbijając kolejne rzucone na ciebie zaklęcie oraz redukując otrzymywane magiczne obrażenia o 30%. Trwa 5 sekund lub do odbicia zaklęcia.
  - **Mastery: Critical Block**
    - Zwiększa szansę na blok o 10% oraz szansę na krytyczny blok o 30%.
    - Zwiększa attack power o 20%.

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

- **Shield Discipline**

- Umiejętność pasywna.
- Shield Slam wydłuża czas trwania Shield Block o 2 sekundy.
- Shield Block zwiększa obrażenia zadawane przez Shield Slam o dodatkowe 30%.



Źródło: [Battle.net](http://Battle.net)

Autor: Sigmar

Data publikacji : 23.11.2015

Data modyfikacji : 23.11.2015

Liczba wyświetleń strony: 3884

➤ Tagi: [Wojownik](#), [Warrior](#), [Legion](#)

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](#)



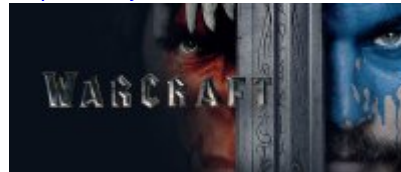
Na oficjalnym blogu Blizzarda pojawił się nowy wpis dotyczący tym razem zmian w rankingach: Ranking StarCrafta II jest areną dla niezwykle zaciętej rywalizacji. Do walki rusza wielu uczestników, ale tylko nieliczni awansują do ścisłej czołówki.

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](#)