

Data publikacji : 16.12.2009

Transport Publiczny

▶ TRANSPORT PUBLICZNY

Lataj wśród chmur Azeroth! World of Warcraft przedstawia zaawansowaną formę powietrznego transportu. Gracze mogą odkrywać szlaki powietrzne, następnie wykupić lot, aby zredukować czas podróży. Gracze mają możliwość dosiadanania czterech rodzajów latających wierzchowców, oraz korzystania z gobińskich sterowców (więcej informacji na ten temat później).

- **Odblokuj nowe szlaki** – aby odkryć nowe miejsca, do których można latać, należy odnaleźć specjalnego NPCa, oznaczony jest on znajdującym się nad jego głową zielonym wykrzyknikiem. Po połączeniu dwóch takich punktów, za odpowiednią opłatą, możesz wyruszyć w podróż z jednego z nich do drugiego, na latającym wierzchowcu. Zaczynasz grę z już zaznaczonym punktem w swojej stolicy; pozostałe takie punkty musisz odkryć samemu. Kiedy klikniesz na Flight Mastera, pojawi się mapa świata pokazująca wszystkie odkryte punkty, oraz koszt podróży do każdego z nich.
- **Zobacz nowe miejsca!** – latanie daje ci zupełnie inny widok na otaczający świat. Jeśli wydaje ci się, że już znasz Azeroth, poczekaj, aż zobaczysz go z powietrza! Szlaki lotnicze są stworzone w ten sposób, aby zachwyć pasażera wspaniałymi widokami, oraz możliwością spojrzenia na nowe regiony, tak jak wysoko-poziomowe lokacje, do których jeszcze nie możesz wyruszyć. Również można zobaczyć innych graczy walczących z przeciwnikami na ziemi, oraz potwory, z którymi wkrótce przyjdzie ci się zmierzyć.
- **Latanie pozwala ci szybko wrócić do starych lokacji, aby dokończyć zadania**, spotkać się z przyjaciółmi, iść do sklepu, odwiedzić bank i wiele innych.
- **Aby uniknąć poważnych obrażeń w związku ze spadnięciem z wierzchowca**, dla twojego bezpieczeństwa na cały czas trwania lotu, będziesz zapięty pasami, co pozwoli ci cieszyć się lotem.
- **Nie trzeba czekać na lot. Kiedy wykupisz swój bilet**, automatycznie zostaniesz posadzony na wierzchowcu, i twoja podniebna podróż się rozpoczyna!
- **Podczas lotu, możesz dowolnie obracać kamerę**, dzięki czemu możesz lepiej podziwiać otaczający cię świat (i zrobić screenshot). Możesz również rozmawiać z innymi graczami, przeglądać statystyki swej postaci, porządkować ekwipunek itd.
- **Gracze zaczynają z zaznaczonym tylko jednym punktem szlaku**. Po stronie Przymierza, Nocne elfy w Rut'theran Village/Darnassus, Krasnoludy i Gnomy w Ironforge, Draenei w Exodarze oraz Ludzie w Stormwind. Po stronie Hordy, Taureni w Thunder Bluff, Orkowie i Trolle w Orgrimmar, Krwawe Elfy w Silvermoon, Nieumarli zaś w Undercity.
- **Jeśli wylogujesz się w czasie lotu**, po ponownym zalogowaniu się, będziesz kontynuował lot.

Transport Przymierza



Gryfony (gryphon)

Potężne gryfony ze szczytów Aerie wspomogły Przymierze w chwili próby. W połowie będące orłem, w drugiej zaś lwem, te dumne istoty są szlachetnym symbolem wytrwałości Przymierza. Oprócz misji dostarczania ważnych dokumentów między przywódcami ludzi, krasnoludów oraz gnomów w rejonie między Stormwind i Ironforge, gryfony, zostały również wykorzystane jako forma publicznego transportu przez kontrolowane przez Przymierze terytoria.



Hipogryfy (hippogryph)

Po przyrzeczeniu swej wierności nocnym elfom, aby uczcić pamięć Cenariususa, magiczne hipogryfy patrolują niebo nad Północnym Kalimdorem, skąd wypatrują najeźdźców. Podczas wojny, te wspaniałe istoty, których ciała przypominają zarówno jelenie i kruki, są ujeżdżane przez łuczników Strażników. Zgodziły się one również służyć Przymierzu jako transport, niosąc na swych grzbietach podróżników na szlakach swych patroli.

Inne formy transportu Przymierza



Podziemna kolej (deeperun tram)

Tuż po zakończeniu Drugiej Wojny, ludzie ze Stormwind rozpoczęli ciężką pracę nad odbudową zniszczonych ziem wokół ich królestwa. W tych dniach, więzi braterstwa w Przymierzu były wciąż bardzo solidne, a krasnoludy szybko pospieszyły z pomocą swym ludzkich sojusznikom. Król Magni Bronzebeard był jednak sfrustrowany tym jak wolno pomoc docierała do Stormwind, a także skory do usprawnienia komunikacji między dwoma królestwami, jeśli nadarzyłaby się taka potrzeba. Aby rozwiązać te problemy, król Bronzebeard zwrócił się do najświetniejszego inżyniera, High Tinker Mekkatorque'a, który szybko rozpoczął kreślenie planów dla potężnego systemu podziemnego pociągu, który miał połączyć Stormwind i Ironforge. Dziś, jego wizja została dokonana, a nowo-wybudowana podziemna kolej, stała się najważniejszym szlakiem komunikacyjnym między dwiema stolicami, umożliwiającą szybki i bezpieczny transport dla tysięcy obywateli, ale również ulepszając współpracę militarną między armiami tych dwóch dumnych twierdz Przymierza.

Transport Hordy



Wyverny (wyvern)

Dumne wyverny z Kalimdoru szybko sprzymierzyły się z szamanistyczną Hordą, której przywiązanie do honoru w zwycięstwie, bardzo podziwiały. Dzieliąc swe pochodzenie ze smokami i gryfonami, wyverny, za niewielką opłatą, dźwigają na swych grzbietach jeźdźców Hordy, wzdłuż szlaków otaczających Thunder Bluff i Orgrimmar



Wampiryczne nietoperze (vampiric bat)

Tak jak ich krewni z południowego Kalimdoru, nietoperze z Zul Aman zawsze cechowały się zawziętością w walce. To chaotyczne podejście, naturalnie zbliżyło je z Forsaken, którzy kontynuują swą walkę z Plagą Króla Lisza, a z drugiej strony utrzymują chwiejne przymierze z Hordą. Oprócz służenia jako transport po Lordaeronie dla wszystkich, którzy za to zapłacą, nietoperze służą również jako zwiadowcy Mrocznej Pani.



Smocze jastrzębie (dragohawk)

Po zakończeniu Trzeciej Wojny, brutalni wojownicy z batalionów smoczycich jastrzębi, byli często pierwszymi w walce, trzebiąc szeregi wroga oraz otaczając wieże przeciwników gęstą mgłą tak, żeby ich sojusznicy mogli zaatakować niezauważeni przez ich umocnienia obronne.

Goblińskie sterowce (goblin zeppelin)



Gracze Hordy mogą wsiąść na pokład goblinińskiego sterowca aby poszybować nim wysoko ponad ziemią!

- Orgrimmar do Tirisfal
- Orgrimmar do Warsong Hold w Borean Tundra
- Grom'gol do Orgrimmar
- Tirisfal do Grom'gol
- Tirisfal do Vengeance Landing w Howling Fjord



Inne informacje

- Podróż w obie strony zajmuje około pięć minut, z przystankiem w obu punktach trwającym mniej więcej po jednej minucie
- Jeśli przegapisz transport, będziesz musiał trochę poczekać zanim powróci
- Jeśli wylogujesz się w czasie podróży, pojawisz się ponownie na tym samym pokładzie, kiedy ponownie się zalogujesz, ale z pewnością będziesz już w innym miejscu na jego szlaku
- Nie należy skakać z łodzi ani sterowców w trakcie podróży
- Czy Przymierze może korzystać z goblinińskich sterowców?
- Tak, ale znajdują się we wrogiej sobie strefie po wylądowaniu.

Neutralny transport



Łodzie (boat)

- **Booty Bay do Ratchet** (terytorium neutralne)
- **Przystań w Stormwind do Auberdine** (terytorium Przymierza)
- **Przystań w Stormwind do Valiance Keep w Borean Tundra** (terytorium Przymierza)
- **Menethil Harbor do Valgarde w Howling Fjord** (terytorium Przymierza)
- **Menethil Harbor do Theramore Isle** (terytorium Przymierza)
- **Run'theran do Auberdine** (terytorium Przymierza)



Inne informacje

- Podróż w obie strony zajmuje około pięć minut, z przystankiem w obu punktach trwającym mniej więcej po jednej minucie
- Jeśli przegapisz transport, będziesz musiał trochę poczekać zanim powróci
- Jeśli wylogujesz się w czasie podróży, pojawisz się ponownie na tym samym pokładzie, kiedy ponownie się zalogujesz, ale z pewnością będziesz już w innym miejscu na jego szlaku
- Nie należy skakać z łodzi ani sterowców w trakcie podróży



Wielkie Żółwie Morskie (great sea turtle)

Wskocz na grzbiet wspaniałego żółwia morskiego

- **Walker of Waves** podróżuje pomiędzy **Unu'pe w Borean Tundra**, a **Moa'ki Harbor w Dragonblight**
- **Green Island** podróżuje pomiędzy **Moa'ki Harbor w Dragonblight**, a **Kamagua w Howling Fjord**

Różne

Podczas swoich podróży będziesz mógł natknąć się na różne dziwne i unikalne latające stworzenie, jak potężne smoki, latające maszyny, a nawet mistyczne hipogryfy z Silver Convent.





Statki Powietrzne (airship)



Statki Powietrzne krążą nad Koroną Lodu. Jest statek należący zarówno do Hordy, jak i Przymierza i służą one jako latające miejsca, w których można otrzymać liczne zadania.

Portale miasta Dalaran



Miasto Dalaran oferuje darmowe portale w jedną stronę. Portale Przymierza znajdują się w Silver Enclave znajdującym się w południowozachodnim Dalaranie. Portale Hordy można znaleźć w Sunreaver's Sanctuary w północnwschodniej części miasta. Zapytaj jednego z magów w Dalaranie, aby wskazał ci te miejsca.

Portale Przymierza

- [Darnassus](#), [Ironforge](#), [Stormwind](#), [Exodar](#), [Shattrath City](#)

Portale Hordy

- [Orgrimmar](#), [Undercity](#), [Thunderbluff](#), [Silvermoon City](#), [Shattrath City](#)

Portale służące do PvP (battlegrounds)

- Warsong Gulch, Alterac Valley, Arathi Basin, Eye of the Storm, Strand of the Ancients

Portale miasta Shattrath



Miasto Shattrath oferuje darmowe portale w jedną stronę. Znajdują się one w Terrace of Light w samym centrum miasta.

Portale Przymierza

- [Darnassus](#), [Ironforge](#), [Stormwind](#), [Exodar](#)

Portale Hordy

- [Orgrimmar](#), [Undercity](#), [Thunderbluff](#), [Silvermoon City](#)

Wspólne portale

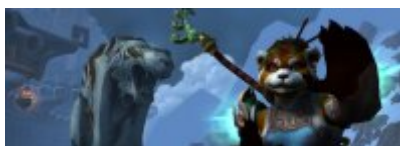
- Wyspa Quel'Danas (potrzebne jest jej odblokowanie na serwerze)

Inne Portale

- **Caverns of Time** - reprezentant Strażników Czasu (Keepers of time) został spostrzeżony w World's End Tavern w mieście Shattrath. Gracze posiadający odpowiedni poziom reputacji będą mogli z łatwością podróżować do Jaskini Czasu.

➤ Tagi:

Pozostałe nowości



[Legion wkroczył w fazę alfa testów w czasie których dostępna jest póki co jedynie lokacja startowa łowców demonów, a my przyglądamy się temu, jakich zmian doczeka się klasa, która stosunkowo niedawno pojawiła się w World of Warcraft. Oto co na najnowszy dodatek Blizzard przygotował dla mnichów.](#)Data publikacji: 24.11.20150



[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](#)Data publikacji: 23.11.20150



[Kolejna zapowiedź, 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](#)Data publikacji: 16.11.20150



[World of Warcraft obchodzi już swoje 11 urodziny. Z tej okazji Blizzard przygotował kilka zabawek, które powinny wszystkim przypomnieć sam początek przygody w świecie Azeroth - w rolach głównych Edwin VanCleaf, Hogger, murlok oraz Windfury \(w wersji nadmuchiwanej\).](#)Data publikacji: 16.11.20150



[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 Iccrown Citadel.](#)Data publikacji: 15.11.20150

[Wszystkie nowości](#)