

Data publikacji : 17.12.2009

# Mounnty

## ▶ WIERZCHOWCE

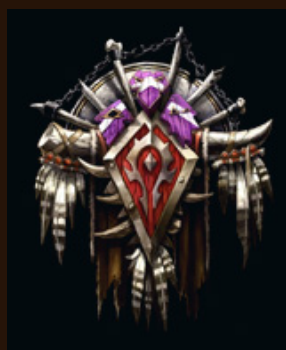
World of Warcraft oferuje odmienne wierzchowce dla różnych ras Azerothu. Na przykład ludzie zwykle jeżdżą na koniach, natomiast orkowie dosiadają swych zaufanych wilków. Wierzchowiec, jest swoistym zwierzęciem, które gracz może posiadać na własność. Korzystanie z nich wymaga talentu jeździectwa, a po dłuższym treningu postać będzie mogła jeździć na wierzchowcach dostępnych niekoniecznie dla swej rasy.

Wierzchowce nie są jedynie symbolem twojego statusu, ale umożliwiają one poruszanie się o wiele szybciej niż pieszo. Kiedy gracz jedzie na wierzchowcu, ma on pełną kontrolę nad nim. Aby uniknąć wykorzystywania potworów, gracze nie mogą atakować z grzbietu mounta. Również przeciwnicy nie mogą atakować wierzchowców. Zamiast tego, wszystkie obrażenia będą przechodzić na bohatera. Jeśli postać umrze będąc na mountcie, ten zostanie "odesłany" i będzie ponownie dostępny do "przywołania" kiedy bohater powróci do życia.

- posiadanie wierzchowca jest imponującym osiągnięciem w grze (poza tym sprawia, że postać wygląda o wiele fajniej)
- można korzystać ze zmodyfikowanych emote w czasie jazdy
- wierzchowce danej rasy mogą różnić się wyglądem. Na przykład futro wilków może być szare, białe, lub czarne
- niektóre zadania są powiązane z wierzchowcami. Paladajni mogą otrzymać je u swoich trenerów
- wierzchowiec automatycznie znika kiedy wchodzi się do pomieszczeń, może zostać ponownie przywołany po wyjściu na zewnątrz
- latające wierzchowce są dostępne w Outland na poziomie 60. Te wierzchowce mogą zostać przywołane jedynie w Outland oraz Northrend (po nauczaniu się Cold Weather Flying)
- dowiedz się więcej na temat wierzchowców

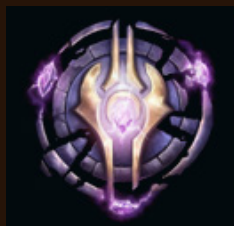


Przymierze

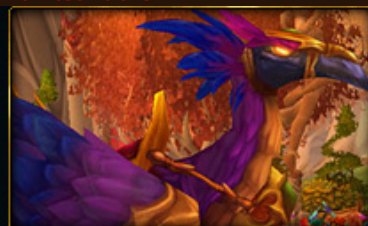
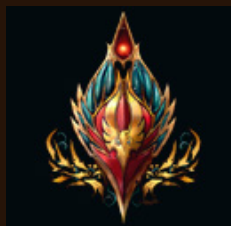


Horda

Elekks



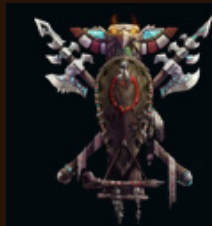
Hawtstriders



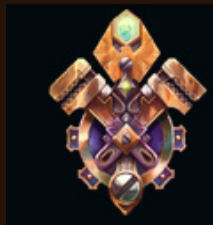
Horses



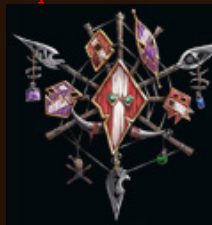
Kodos



Mechanostriders



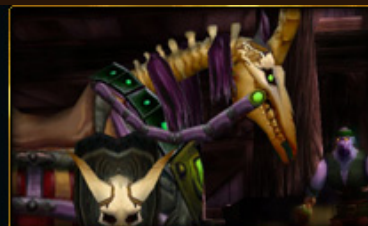
Raptors



Nightsabers



Skeletal Horses



Rams



Wolves



- Wierzchowce są dostępne dla wszystkich osób od 20 poziomu. Do jeżdżenia na nich potrzebna jest umiejętność Apprentice Riding, a wierzchowce są 60% szybsze od zwykłego poruszania się. Szybsza wersja mounta dostępna jest na 40 poziomie. Ta wymaga umiejętności Journeyman Riding, a sam wierzchowiec jest o 100% szybszy od zwykłego poruszania się. Zanim będziesz mógł dosiąść jednego z nich będziesz musiał wykupić u trenera odpowiednią umiejętność
- Gracze mogą kupić wierzchowce innej rasy z własnej frakcji. Jednak zanim będą mogli to zrobić muszą uzyskać status „exalted” z daną rasą. Wierzchowce przeciwnej frakcji nie są dostępne do kupienia.
- Warlockowie oraz Paladyni mają zadania na otrzymanie naziemnych wersji wierzchowców.
- Są różne rzadkie wierzchowce do odkrycia!
- Wszystkie wierzchowce są Bind on Pickup. Nie można sprzedać raz zakupionego mounta.

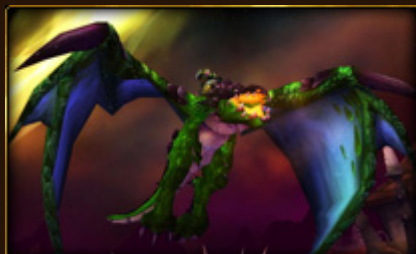
### Utrzymywanie wierzchowców



Nowy system składowania wierzchowców został przedstawiony w 2008 roku. Już nie zabierają one miejsca w torbach ani banku. Teraz postać „uczy się” każdego wierzchowca po jego otrzymaniu, tak jak nową umiejętność. Możesz teraz mieć wszystkie swoje wierzchowce przy sobie i przywoływać je, kiedy tylko zechcesz. Podobny system został stworzony dla petów. Naciśnij „shift+p”, aby otworzyć odpowiednie menu. Wówczas zobaczysz listę wszystkich swoich towarzyszy. Wystarczy nacisnąć prawym przyciskiem myszy na posiadane zwierzątko, aby dodać je do systemu. Jeśli chcesz je szybciej przywoływać, przeciągnij jego ikonę na pasek umiejętności.

- Dzięki walce PvP i otrzymywaniu tokenów z Battlegroundów, gracze mogą uzyskać dostęp do niektórych wierzchowców.
- Wierzchowce są dosyć drogie, dlatego warto zaoszczędzić trochę złota
- Umieść „przywoływanie wierzchowca” na swoim pasku umiejętności, aby móc robić to szybciej
- Korzystanie z umiejętności i rzucanie zaklęć, które nie mogą być użyte na wierzchowcu, automatycznie go odeśle. Może to zostać zmienione przez wyłączenie opcji auto-dismount w opcjach UI

## Latające wierzchowce



Niecałe dwadzieścia lat temu, świat orków, Draenor został rozdarty przez potężne moce magiczne kilku między wymiarowych portali, które poszarpały planetę na strzępy. Ta katastrofa pozostawiła Draenor jako strzaskany świat, który został nazwany przez tych, którzy przeżyli Outlandem. Do dziś niektóre miejsca pozostają poza zasięgiem stóp czy łodzi, lewitujące w oddali przypominają o straszliwej eksplozji sprzed wielu lat. Jednakże mieszkańcy Outlandu nauczyli się oswajać i wykorzystywać niektóre gatunki istot jako latające wierzchowce, pozwalając podróżnikom na dotarcie do najbardziej odległych i niebezpiecznych rejonów tego dzikiego świata.

## Porady

- Naciśnij spację (skok), aby wzbić się pionowo w powietrze, podobnie jak Harrier. Kiedy już będziesz w powietrzu, możesz kontrolować swojego latającego wierzchowca podobnie jak jego naziemny odpowiednik z tą różnicą, że możesz poruszać się również w górę i w dół. W czasie latania, bądź pływania, przycisk „X” sprawi, że będziesz poruszał się w dół.
- Paladyn może poruszać się szybciej dzięki Crusader Aura. Rycerz Śmierci porusza się szybciej dzięki talentowi „On a Pale Horse”. Te efekty zwiększają szybkość wierzchowców o 20%.
- Nie możesz ponownie przywołać latającego wierzchowca, jeśli odesłałeś go w czasie lotu, gdyż się poruszasz. Będziesz musiał wylądować (miejmy nadzieję, że nie ze skutkiem śmiertelnym) zanim będziesz mógł go przywołać po raz kolejny.
- Splat! Miejmy nadzieję, że jeśli odesłałeś latającego wierzchowca a jesteś zbyt wysoko, możesz użyć jakiegoś przedmiotu, lub umiejętności, aby spowolnić szybkość spadania. Na przykład Slow Fall, Levitate, albo jakiś przedmiot inżynierski.
- Dla asów przestworzy. Możesz próbować zeskoczyć z latającego wierzchowca, aby zaatakować innych latających graczy – po raz kolejny jednak powinieneś skorzystać z czegoś, co złagodzi twój upadek po ataku.
- Możesz odesłać swojego wierzchowca na dowolnej wysokości i nie otrzymać żadnych obrażeń z powodu upadku, jeśli znajdujesz się nad głęboką wodą. Jeśli woda jest zbyt płytka, otrzymasz obrażenia, lub nawet zginiesz, w zależności od wysokości, z której spadłeś. Ale czasami fajnie jest sobie poskakać.
- Większość umiejętności crowd control, takich jak Polymorph, Fear, czy nawet Discombobulator Ray nie działa na graczy znajdujących się na latających wierzchowcach.
- Uważaj na latanie zbyt blisko miast przeciwnika – zwykle dysponują one elitarnymi patrolami powietrznymi, które zabiją cię zanim spadniesz na ziemię.
- Jeśli wylogujesz się na latającym wierzchowcu, kiedy wrócisz, nadal będziesz na jego grzbiecie.
- Są pewne miejsca, gdzie nie możesz dostać się na latającym wierzchowcu. Możesz natrafić na niewidzialną ścianę, co będzie oznaczało, że nie możesz dalej polecieć
- Czasami jeśli zginiesz w dość niedostępnym miejscu w czasie lotu, koniecznym może być skorzystanie z usług Spirit Healera, aby odzyskać swoje ciało. Ouch!
- Niektóre „sekretne” miejsca w Outland oraz Northrend są dostępne jedynie dla osób posiadających latającego wierzchowca.
- Jest wiele ciekawych miejsc, które można odkryć na latającym mountcie. Na przykład wiele małych latających wysepek w Outland. Miłego odkrywania!
- Gracze wciąż mogą otrzymywać obrażenia na latającym wierzchowcu.
- Ostrożnie z odchodzeniem od komputera w czasie, kiedy twoja postać jest w trakcie lotu. Czasami możesz wylecieć poza mapę do miejsca, w którym otrzymasz fatigue a następnie zginiesz. Wówczas odzyskanie ciała

może być możliwe tylko, dzięki Spirit Healerowi, ale to wiąże się z dodatkowym wydatkiem złota na naprawę przedmiotów.

- Cold Weather Flying – Aby móc latać w Northrend musisz uzyskać 77 poziom. Musisz wykupić Cold Weather Flying za 1000 złota. Ta umiejętność jest dostępna u Hira Snowdawn w Krasus' Landing w Dalaranie.

Autor: Dominik "BeLial" Misiak, Grzegorz "Sigmar" Sadziński

Data publikacji : 17.12.2009

Data modyfikacji : 18.12.2009

Liczba wyświetleń strony: 213279

➤ Tagi:

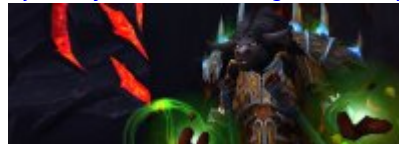
## Pozostałe nowości



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

[Wszystkie nowości](#)