

Data publikacji : 29.11.2009

▶ WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

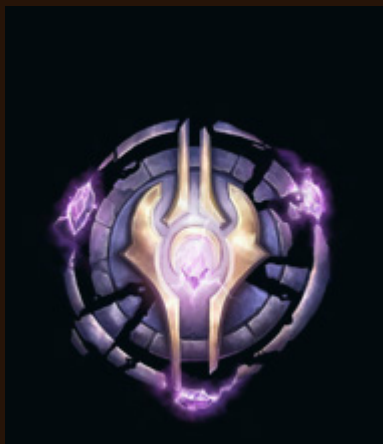


Minęło kilka lat od porażki Płonącego Legionu na górze Hyjal a rasy Azerothu zaczęły odbudowywać swoje siedziby. Wraz z odnowionymi siłami, bohaterowie Hordy i Przymierze rozpoczęli odkrywanie nowych ziem zamkniętymi za Mrocznym Portalem aby zbadać nieznanne krainy spoza znanego świata. Czy ci bohaterowie odnajdą przyjaciół czy wrogów? Jakie niebezpieczeństwa i nagrody oczekują za mrocznym portalem? I co zrobię kiedy dowiedzą się że demony które zostały rzekomo zniszczone powróciły i planują odnowić swą Płonącą Krucjatę? World of Warcraft: The Burning Crusade jest ekscytującym dodatkiem do wielokrotnie nagradzanego MMORPG'a Blizzarda. Poszerza on grę poza wszelkie granice, dodając nowe rasy, krainy, battlegroundy, profesje, przedmioty i wiele, wiele więcej! Poniżej znajduje się krótka lista tego czego możesz spodziewać się po dodatku do World of Warcraft:

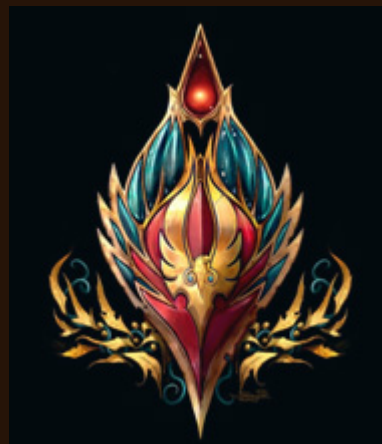


- Zwiększenie maksymalnego poziomu do 70!
- Dwie nowe rasy grywalne, w tym magiczne Krwawe Elfy i Draenei
- Nowa strefa startowa w Quel'Thalas
- Całkiem nowy kontynent - Outland, do którego można dostać się przez Mroczny Portal
- Wiele nowych, wysoko-poziomowych stref instance do odwiedzenia w Azeroth, Outlandzie i innych miejscach
- Nowe latajce wierzchowce w Outlandzie
- Wiele nowych i niebezpiecznych przeciwników włączając w to potężnych bossów
- Setki nowych zadań
- Setki nowych przedmiotów
- Nowa profesja: Jewelcrafting
- Przedmioty z miejscami na kamienie
- I wiele, wiele więcej...

Dwie nowe rasy w World of WarCraft The Burning Crusade:



Niemalże dwadzieścia pięć tysięcy lat temu, rasa eredar powstała w świecie Argus. Byli oni bardzo inteligentni i w naturalny sposób połączyli się z czytymi formami magii. Używając swych umiejętności, utworzyli ogromne i wspaniałe społeczeństwo...
[czytaj dalej](#)



Tysiące lat temu, wygnani Szlachetnie Urodzeni wylądowali na brzegach Lordaeronu i stworzyli magiczne królestwo Quel'Thalas. Wysokie elfy, gdyż tak się nazwali, odkryli potężną magiczną energię w sercu ich ziem - Sunwell...
[czytaj dalej](#)

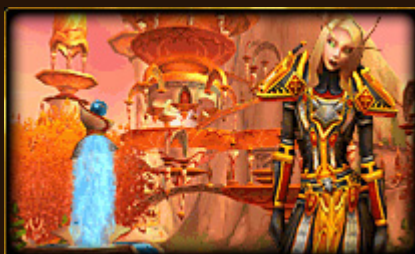
Cechy rozszerzenia:



Caverns of Time

Głęboko w Jaskiniach Czasu, przebudził się smok Nozdormu. Kiedy świat był jeszcze młody, brązowe smoki podjęły się ochrony labiryntu, monitorując przemijający czas aby zapewnić że delikatny ład czasu nie zostanie zachwiany. Ale teraz, prastary smok Nozdormu jest zaniepokojony przez to co dzieje się w jego ukochanych jaskiniach: mroczni agenci przemierzają ścieżki czasu aby zmienić przeszłość, teraźniejszość i przyszłość świata Azeroth.

[czytaj dalej](#)



Szamani i Paladyni

W ostatnich latach, Velen, szlachetny przywódca draenei miał wizję... Ujrzał w niej Broken; niegdyś zdrowych draenei którzy ulegli zmianie podczas morderczych krucjat orków mających na celu wybitie rasy draenei. Według wizji Velena, Broken wkrótce mieli osiągnąć potężną moc i wspomóc swych braci.

[czytaj dalej](#)

Książę Kael'thas Sunstrider i jego krwawe elfy czekały aż nowo przybyły naaru opuści Tempest Keep. Nie interesowało go to czego naaru chcieli dokonać w tym zniszczonym świecie; to właśnie Tempest Keep przywiodła go tutaj.

[czytaj dalej](#)



Nether Drakes

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.

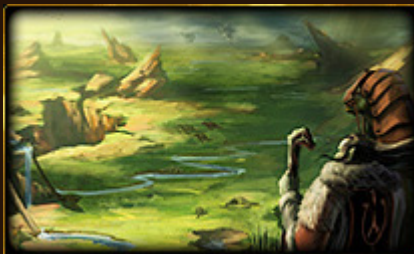
[czytaj dalej](#)



Historia Krwawych Elfów

Niemalże siedem tysięcy przed Pierwszą Wojną, wygnane wysokie elfy wylądowały na brzegu Lordaerunu aby znaleźć dla siebie nowy dom. Ci wygnańcy prowadzeni przez Dath'Remara Sunstridera, którego nazwisko oznaczało "ten który kroczy za dnia". Odcięci od potężnych energii Studni Wieczności i już pozbawieni nieśmiertelności wielu elfów zmarło ze zmęczenia lub głodu podczas ich długiej podróży. W dodatku do tych przeszkód, elfy zostały zmuszone do opuszczenia pierwszego z ich obozisk w Tirisfal Glades, z powodu tajemniczego zła które doprowadziło do szaleństwa wielu spośród ich ludu.

[czytaj dalej](#)



Bestiariusz

Burning Crusade wprowadzi do gry wiele nowych lokacji i lochów. Ogromne zastępy dziwnych, zdumiewających i przerażających istot zamieszkuje te dzikie, nieposkromione ziemie. Na stronie tej znajdziecie kilka, z całego wachlarza wielu, nowych potworów, które tworzą rozległy i różnorodny bestiariusz Burning Crusade. Od spektralnych (widmowych) złodziei do dzikich i barbarzyńskich demonicznych bogów, od koszmarów czasów starożytnych do imponujących i wspaniałych bestii, których nie widziały jeszcze oczy żadnego śmiertelnika.

[czytaj dalej](#)



Hellfire Citadel

W zniszczonym świecie Outland, w samym sercu Hellfire Peninsula stoi Hellfire Citadel, twierdza nie do zdobycia która służyła Hordzie jako baza operacyjna podczas Pierwszej i Drugiej Wojny. Przez lata tą ogromną twierdzą uważano za opustoszałą.

Aż do teraz...

[czytaj dalej](#)



Krazhan

Pomiędzy Duskwood i Swamp of Sorrows leży opuszczony region znany jako Deadwind Pass gdzie postrzępione iglice granitu górują nad pozbawionymi życia lasami z kamienia. Jak mówi sama nazwa tego miejsca jest to kraina całkowicie pozbawiona życia.

[czytaj dalej](#)



Outland

Zniszczony świat Outland jest jedyną rzeczą która pozostała po Draenorze, niegdyś pięknym domie orków. Po Drugiej Wojnie, Przymierze zaatakowało Draenor dzięki przekroczeniu Mrocznego Portalu. Ku ich przerażeniu, odkryli że Ner'zhul - mroczny wódz Hordy - otworzył wiele nowych portali które miały poprowadzić Hordę do nowych światów.

[czytaj dalej](#)

[Zainstaluj wtyczkę Flash'a](#) aby zobaczyć odtwarzacz.

World of WarCraft The Burning Crusade

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

Data publikacji : 29.11.2009

Data modyfikacji : 18.01.2010

Liczba wyświetleń strony: 88363

➤ Tagi:

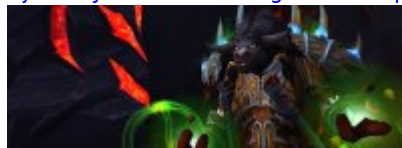
Pozostałe nowości



[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](#)