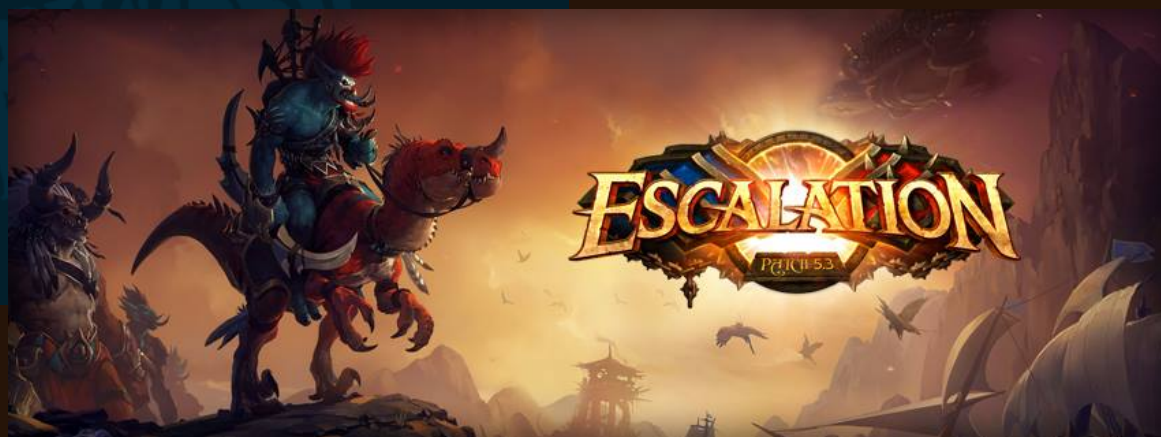


Data publikacji : 24.03.2013

Zapowiedź 5.3: Patch notes

Na oficjalnej stronie **World of Warcraft** [pojawiła się](#) wstępna lista zmian i nowości, które zagoszczą na serwerach gry wraz z aktualizacją **5.3**. Wygląda na to, że **Blizzard** planuje dokonać sporych zmian w systemie PvP oraz nieco poprawić jakość życia osób, które korzystają z bonusowych rzutów na przedmioty w strefach raid. Serdecznie zapraszamy do zapoznania się z tłumaczeniem najnowszych patch notes!



Ogólne

• Nowy Battleground: Gold Rush

- W nowym Battlegroundzie, znajdującym się w Valley of the Four Winds, Przymierze i Horda kontynuują walkę o bezcenne surowce Pandarii. W czasie, kiedy obie frakcje walczą o kontrolę nad kopalniami, muszą również pamiętać o obronie swoich surowców, aby nie zostały one skradzione i wykorzystane przeciwko nim.

• Nowa Arena: The Tiger's Peak

- Aspirujący gladiatorzy mają nowe miejsce, w którym mogą poddać swe umiejętności próbie wśród szczytów gór Kun-Lai, na polach treningowych potężnych Shado-Pan. Gracze muszą wykorzystać górujące nad polem walki statuy tygrysów oraz ogrodzone platformy, aby zyskać przewagę, która przyniesie im zwycięstwo i chwałę!

• Nowy Scenariusz: Battle on the High Seas

- Pomóż swojej frakcji w pokonaniu sił przeciwnika w czasie morskiej bitwy o dominację na morzu.

• Nowy Scenariusz: Blood in the Snow

- Agent plemienia Zandalar dotarł do Dun Morogh i zebrał trolle Frostmane. Na rozkaz Variana, Moira poprowadzi swą osobistą straż przeciwko nim, kiedy tylko czempioni króla powstrzymają magiczną burzę, która chroni Shimmer Ridge.

• Nowy Scenariusz: Dark Heart of Pandaria

- Goblifscy inżynierowie przeczesywali Vale of Eternal Blossoms, aby odkryć tajemniczy artefakt, jednak udało im się jedynie znaleźć się w tarapatkach; wódz wezwał ciebie, abyś pomógł im w tych trudnych czasach.

• Nowy Scenariusz: The Secrets of Emberdeep

- Zinfiltruj Emberdeep Caverns i wesprzyj Gob Squad w przeprowadzeniu śledztwa dotyczącego zaginięcia w Durotarze.

• Heroiczne Scenariusze

- Poziom trudności heroic został dodany do Scenariuszy i ma on stanowić wyzwanie dla niewielkich grup, zaprawionych w bojach bohaterów. Ukończenie scenariusza w trybie Heroic będzie dawało Valor oraz szansę na otrzymanie przedmiotu, którego jakość jest taka, jak w Raid Finder.
- Aby wejść do heroicnych scenariuszy, należy mieć pełną grupę.
- Heroiczne scenariusze oferują dodatkowe cele, których wykonanie zostanie nagrodzone dodatkowym valorem.
- Opcja robienia losowego heroicznego scenariusza została dodana w rozwijanym pasku w zakładce Scenario w Dungeon Finderze.
- Gracze mogą zrobić normalny lub heroiczny scenariusz, aby otrzymać dodatkowy valor każdego dnia, lecz nie oba.
- Sześć heroicnych scenariuszy będzie dostępnych w patchu 5.3. Cztery są nowe, zaś dwa pozostałe to udoskonalone wersje istniejących już normalnych scenariuszy.
 - Battle of the High Seas
 - Blood in the Snow
 - Dark Heart of Pandaria
 - The Secrets of Ragefire
 - Crypt of Forgotten Kings
 - A Brewing Storm
- **Quest Campaign: Escalation**
 - Trolle z plemienia Darkspear otwarcie sprzeciwiają się Wodzowi! Wspomóż swą frakcję w przygotowaniach do pozbycia się Garrosha Hellscreama z Orgrimmar
 - Bohaterowie Przymierza przeprowadzą zwiad na terenach przyległych do Orgrimmar i wspomogą SI:7 w ich misji osłabienia Garrosha.
 - Bohaterowie Hordy pomogą rebelii Vol'jina w przetrwaniu ataku Kor'kronów i ruszeniu na stolicę Hordy.
 - Odwiedźcie Lorewalkera Cho w Seat of Knowledge w Vale of Eternal Blossoms, aby rozpocząć wykonywanie zadań.
- **Battlefield: Barrens**
 - Odetnijcie Orgrimmar niszcząc szlak przewozowy Kor'kronów w Northern Barrens
 - Zbierajcie surowce zabijając lojalistów Kor'kron oraz ich sojuszników.
 - Zbierzcie się w grupę, aby zabić przywódców Kor'kronów za dodatkowe surowce.
 - Eskortujcie frakcyjne karawany w strefie, aby zdobyć jeszcze więcej surowców.
 - Darkspear Rebellion wynagrodzi was za wysiłki w osłabianiu pozycji Wodza pomagając w ulepszeniu Latent Kor'kron Armor w coś bardziej użytecznego.
 - Weźcie udział w Escalation Quest Campaign, aby dowiedzieć się jak wziąć udział w konflikcie w Barrens.
- **Legendarny Quest Continues**
 - Wyruszcie z Wrathionem do czterech zakątków Pandarii, aby porozmawiać z August Celestials.
 - Bohaterowie będą musieli najpierw ukończyć poprzednie zadania Wrathiona (włączając w to Heart of the Thunder King).
- **Nowi bossowie w Brawler's Guild**
 - Poddaj próbie swe umiejętności w czasie walki z dwoma nowymi tierami bossów w Brawl'gar Arena w Orgrimmar lub Bizmo's Brawl Pub w Stormwind.
 - Dla zawodników, którzy mają rangę 8 lub wyższą, stworzono nowe strefy VIP.
 - Bizmo uniósł podłogę na swej arenie, aby ukryć ciała. Lub... żeby poprawić nieco pole widzenia. Nigdy nie będziemy tego pewni.
 - Specjalne "Challenge Cards" mogą wypaść z poległych wrogów lub sakw otrzymywanych za wygraną, i pozwalają one na przywołanie i walkę z unikalnymi bossami.
- Doświadczenie wymagane do zdobycia poziomów od 85 do 90, zostało zmniejszone o 33%.

Klasy

- Umiejętności i zaklęcia leczące, które automatycznie wybierają swój cel, mają stałe zasady związane z logiką przy jego wyborze. Cele, które mają mniejszy % życia są preferowane, a gracze mają większą wagę niż pety.
- Pasywna redukcja obrażeń dla petów oraz guardianów uległa zmianie. Obniża ona obrażenia obszarowe od NPCów o 95% (dotychczas 90%) oraz od graczy o 50% (dotychczas 0%). Pety Warlocka miały nową wersję redukcję obrażeń od patcha 5.0 i nie doświadczą żadnych różnic.
- Wymienione poniżej pety/totemy będą korzystały ze swych zaklęć bez opóźnienia między rzucaniem kolejnych, dzięki czemu będą mogły używać swych czarów częściej, w tym samym okresie czasu.
 - Death Knight: Gargoyle
 - Druid: Force of Nature (Balance, Restoration), Mirror Image (Symbiosis)
 - Mage: Mirror Image, Water Elemental
 - Shaman: Searing Totem
 - Warlock: Doomguard, Terrorguard, Wild Imp
- **Death Knight**
 - **General**
 - Blood Plauge nie otrzymuje bonusów do obrażeń z umiejętności Tricks of the Trade.
 - Frost Fever nie otrzymuje bonusów do obrażeń z umiejętności Tricks of the Trade.
 - Efekt absorbowania efektów leczenia z Necrotic Strike został zwiększony z 200% do 225% wartości attack power
 - **Talents**
 - Gorefiend's Grasp może wpłynąć na maksymalnie 4 graczy. Liczba celów, które nie są graczami, pozostaje niezmienną.
 - **Unholy**
 - Sudden Doom wymaga, aby Death Knight znajdował się w Unholy Presence, aby wykorzystać możliwość rzucenia Death Coil bez ponoszenia kosztu w Runic Power.
 - Unholy Might zwiększa siłę Death Knighta o 10%, a nie o 15%
- **Druid**
 - Koszt many Mark of the Wild został zredukowany z 10% do 5%.
 - Cooldown Symbiosis: Intimidating Roar został wydłużony z 60 sekund do 90 sekund.
 - Tranquility wpływa na 12 członków raidu (dotychczas 5) za każdym razem, kiedy leczy w wersji 25-osobowej. Zmiana ta dotyczy również graczy, którzy korzystają z wersji Tranquility z Symbiosis.
 - **Talents**
 - Force of Nature nie jest już na globalnym cooldownie i przyzywa jednego Treanta. Nie ma on już paska kontroli i natychmiastowo używa swoich specjalnych umiejętności na obecnym celu druida, zbierając 1 ładunek na 20 sekund, do maksymalnych 3 ładunków.
 - Wersja Restoration Treanta rzuca Swiftmend na cel druida. Ta wersja zaklęcia Swiftmend nie wymaga, ani nie konsumuje efektu leczenia w czasie na celu.
 - **Glyphs**
 - Glyph of Solar Beam został usunięty i zastąpiony przez Glyph of Omens.
 - Nowy Glyph: Glyph of Omens: Kiedy druid nie jest w Solar lub Lunar Eclipse, następujące umiejętności będą generowały 10 Solar lub Lunar Energy: Entangling Roots, Cyclone, Faerie Fire, Solar Beam, Faerie Swarm, Mass Entanglement, Typhoon, Disorienting Roar, Ursol's Vortex oraz Mighty Bash.
 - **Balance**
 - Solar Beam lepiej reaguje, kiedy gracz wchodzi i wychodzi z obszaru na który działa Beam.
 - **Feral**
 - Savage Roar zwiększa obrażenia fizyczne o 40%, a nie o 30%.

- **Guardian**

- Mastery: Nature's Guardian jest o 33% silniejsze (2% za punkt, a nie 1.5%)

- **Restoration**

- Ironbark ma 60-sekundowy cooldown, a nie 2-minutowy.
- Efekt obszarowy Swiftmend leczy rannych sojuszników w zasięgu 10, a nie 8 jardów.
- Wild Mushroom: Bloom: Efekt leczenia tego zaklęcia został zwiększony o 100%, włączając w to bonusowe leczenie z Rejuvenation. Dodatkowo, zasięg został zwiększony z 8 do 10 jardów.

- **Item Sets**

- 4-częściowy bonus zestawu PvP do Restoration redukuje cooldown Ironbark o 30 sekund, a nie 90 sekund.

- **Hunter**

- **General**

- Łowcy mają do dyspozycji 50 miejsc w stajni, a nie 20.
- Cooldown na umiejętnościach typu crowd control dla kilku rodzajów petów Huntera uległ zmianie.
- Petrifying Gaze u petów typu Basilisk ma cooldown wydłużony z 1 do 2 minut.
- Sonic Blast u petów typu Bat ma cooldown wydłużony z 1 do 2 minut.
- Lullaby u petów typu Crane ma cooldown wydłużony z 1 do 2 minut.
- Paralyzing Quill u petów typu Porcupine ma cooldown wydłużony z 1 do 2 minut.
- Web Wrap u petów typu Shale Spider ma cooldown wydłużony z 45 do 90 sekund.
- Burrow Attack u petów typu Worm ma cooldown skrócony z 20 do 14 sekund.
- Aspect of the Hawk zwiększa ranged attack power o 25%, a nie 15%.
- Czas używania umiejętności Revive Pet został skrócony z 6 do 4 sekund.

- **Talents**

- Aspect of the Iron Hawk zwiększa ranged attack power o 25%, a nie o 15%.
- Binding Shot nie jest już talentem i poznają go wszyscy Hunterzy na specjalizacji Marksmanship na 30 poziomie.
- Blink Strike zmienił nazwę na Blink Strikes i jest teraz pasywną umiejętnością. Podstawowe ataki peta zadają obrażenia zwiększone o 50% i mogą zostać użyte z 30 jardów, co sprawi, że pet natychmiast teleportuje się za cel.
- Intimidation jest 30-poziomowym talentem, który jest dostępny dla wszystkich specjalizacji i nie jest już umiejętnością dla Beast Mastery Hunterów z 20 poziomu.

- **Beast Mastery**

- Beast Cleave zadaje 75% pierwotnych obrażeń, a nie 50%.
- Exotic Beasts nie redukuje cooldownu specjalnych umiejętności petów o 30%.

- **Marksmanship**

- Bombardment zwiększa obrażenia Multi-Shot o 60%, a nie 30%.

- **Item Sets**

- 2-częściowy bonus zestawu PvP został zmieniony. Użycie Arcane Shot sprawia, że PvP Power Huntera wzrasta o 800 na 6 sekund.

- **Mage**

- **General**

- Koszt Arcane Brilliance został zredukowany z 4% do 1%.
- Arcane Explosion zadaje 40% więcej obrażeń.
- Blizzard zadaje 40% więcej obrażeń.
- Koszt Dalaran Brilliance został zredukowany z 4% do 1%.
- Flamestrike zadaje 100% więcej początkowych obrażeń. Obrażenia zadawane w czasie pozostają niezmiennicze.
- Kopie z Mirror Image, które nie rzucają Fire Blast, tylko Frostbolt, zadają 10% więcej obrażeń.
- Teleport: Vale of Eternal Blossoms i Portal: Vale of Eternal Blossoms mają nowe ikony.

◦ Talents

- Flameglow absorbuje obrażenia z ataków przeciwko magowi równe 15% wartości jego spellpower (a nie 20%).
- Incanter's Ward pozwala magowi na zyskanie do 15% bonusowego spell damage, a nie 30%, jednak efekt trwa przez 25, a nie 15 sekund.
- Periodyczne obrażenia Living Bomb zostały zwiększone o 121%. Obrażenia z eksplozji zostały zmniejszone o 78%, jednak teraz skalują się z dodatkowymi obrażeniami wyniakającymi z haste oraz uderza we wszystkie pobliskie cele (a nie 3).

• Monk

◦ General

- Koszt Legacy of the Emperor został zredukowany z 6% do 1%.
- Nimble Brew usuwa również efekty horrify oraz redukuje czas trwania efektów horrify i fear. Jest dostępny dla wszystkich specjalizacji Monka (dotychczas dostępny tylko dla Brewmaster i Windwalker).
- Spear Hand Strike blokuje typ zaklęć na 4, a nie 5 sekund.

◦ Talents

- Ring of Peace został zmieniony. Umiejętność ta tworzy 8-yardową strefę wokół przyjaznego celu na 8 sekund, natychmiast rozbrajając i uciszając wrogów w obszarze działania talentu na 3 sekundy. Wrogowie, którzy użyją innych umiejętności niż auto-attack lub rzucą zaklęcie na sojuszników w Ring of Peace, zostaną rozbrojeni i uciszeni na 3 sekundy. Efekty rozbrojenia i uciszenia podlegają zasadom diminishing returns.

◦ Mistweaver

- Revival może wyleczyć do 15 członków grupy raid (a nie 6), kiedy zostanie użyte w 25-osobwej strefie.

◦ Windwalker

- Koszt Legacy of the White Tiger został zredukowany z 6% do 1%.
- Rising Sun Kick sprawia, że wszystkie cele w zasięgu 8 jardów otrzymują o 20% więcej obrażeń od umiejętności mnicha, a nie 10%.

• Paladin

◦ General

- Koszt many Blessing of Kings został zredukowany z 22,3% do 5%.
- Koszt many Blessing of Might został zredukowany z 22,3% do 5%.
- Po użyciu Devotion Aura usuwa efekty typu silence.

◦ Glyph

- Glyph of the Battle Healer leczy pobliski ranny cel, wyłączając paladyna, o 20% obrażeń zadanych przy aktywnej Seal of Insight, a nie o 30%.

◦ Holy

- Mastery: Illuminated Healing nakłada tarczę absorbującą o wartości 10% efektu leczenia, a nie 12%.
- Daybreak to nakładający się efekt trwający 10 sekund, nakłada się do 2 razy i sprawia, że następny Holy Shock wyleczy inny sojuszniczny cel w zasięgu 10 jardów od głównego celu o 75%/150% pierwotnego efektu leczenia. Daybreak nie będzie niewłaściwie trafiał w cel Holy Shocka.

◦ Protection

- Shield of the Righteous redukuje otrzymywane obrażenia fizyczne o 25%, a nie 30%.

◦ Retribution

- Sword of Light zwiększa obrażenia zadawane bronią dwuręczną o 30%, a nie 15%.

◦ Item Sets

- 4-częściowy bonus zestawu Tier-14 dla Holy redukuje cooldown Holy Shock o 1, a nie 2 sekundy.

• Priest

- **General**
 - Koszt many Power Word: Fortitude został zredukowany z 4.4% do 1%.
 - Mass Dispel nie usuwa już efektów typu magic, których nie da się usunąć w normalny sposób. Czas rzucania został zredukowany z 1.5 do 0.5 sekundy dla specjalizacji Discipline i Holy.
 - Cooldown Void Shift został zredukowany z 6 do 5 minut dla Discipline i Holy. Dla Shadow, cooldown został wydłużony z 6 do 10 minut i umiejętność ta nie może być użyta w Arenach oraz Rated Battlegroundach.
- **Glyphs**
 - Glyph of Mass Dispell został zmieniony i nie redukuje już czasu rzucania zaklęcia. Glyph pozwala teraz na to, aby Mass Dispel usuwał efekty magiczne, których nie można usunąć w normalny sposób.
 - Glyph of Smite nie sprawia, że dodatkowe 20% obrażeń zadawanych przez Smite są przenoszone w Atonement.
- **Discipline**
 - Atonement leczy pobliskie cele o 90% zadanych obrażeń, a nie 100%.
 - Borrowed Time redukuje czas rzucania kolejnego zaklęcia o 15% po rzuceniu Power Word: Shield (było 15% spell haste).
 - Penance zadaje o 10% mniej obrażeń, jednak efekt leczenia jest o 10% silniejszy.
- **Holy**
 - Divine Hymn może wyleczyć do 12 członków grupy raid (a nie 5), kiedy zostanie użyte w 25-osobwej strefie.
- **Shadow**
 - Vampiric Embrace może wyleczyć do 15 członków grupy raid (a nie 6), kiedy zostanie użyte w 25-osobwej strefie.
 - Naprawiono błąd przy którym bonus do szybkości poruszania się z Glyph of Mind Flay nie działał poprawnie.
- **Rogue**
 - **Talents**
 - Cloak and Dagger wymaga, aby postać była w Stealth. Shadow Dance nie usuwa tego wymogu dla Cloak and Dagger.
 - Shuriken Toss zadaje 100% więcej obrażeń, jednak nie są one podwajane, kiedy cel znajduje się dalej niż 10 jardów od postaci, a koszt energii został zwiększony z 20 do 40.
 - **Glyphs**
 - Glyph of Cheap Shot wydłuża czas trwania Cheap Shot o 0.5, a nie 1 sekundę.
 - Glyph of Garrote wydłuża czas trwania efektu silence o 1, a nie 1.5 sekundy.
 - **Combat**
 - Revealing Strike trwa 24, a nie 18 sekund.
 - **Subtlety**
 - Find Weakness pomija 100% wartości armor u wrogów, którzy nie są graczami, a 50% w przypadku graczy (było 70% u wszystkich).
- **Shaman**
 - **General**
 - Lava Burst ma 2-sekundowy czas rzucania, a nie 1.5-sekundowy, i zadaje 25% więcej obrażeń.
 - Lightning Bolt może być rzucony w czasie ruchu.
 - **Glyphs**
 - Nowy Glyph: Glyph of Lightning Shield sprawia, że Lightning Shield redukuje otrzymywane obrażenia o 10% na 6 sekund po tym, jak wywołany zostanie efekt Lightning Shield.
 - Glyph of Unleashed Lightning został usunięty i zastąpiony przez Glyph of Lightning Shield.
 - **Enhancement**
 - Spirit Wolves, przywołane przez Feral Spirits, są odporne na efekty spowolnienia i

unieruchomienia.

- Lava Lash zadaje 300%, a nie 250% obrażeń broni.
- Mental Quickness konwertuje 65% attack power szamana w spell power, a nie 55%.
- Stormstrike zadaje 450%, a nie 375% obrażeń broni.

• Warlock

◦ General

- Koszt many Dark Intent został zredukowany z 4% do 1%.
- Czas rzucania Demonic Gateway został skrócony z 5 do 3 sekund, otrzymuje pierwszy ładunek po 5 sekundach (a nie po 13), a każdy kolejny co 10 sekund (a nie co 15). Przywołany portal ma 100% wartości życia Warlocka, 100% jego Resilience i może być atakowany oraz zniszczony przez innych graczy.
- Health Funnel po użyciu Soulburn zwiększa efekty leczenia Health Funnel o 140%, a nie leczy natychmiast 36% życia.

◦ Talents

- Blood Horror nie aktywuje się przy atakach wykonywanych przez pety.

◦ Glyphs

- Glyph of Siphon Life został zmieniony. Glyph of Siphon Life leczy Warlocka o 0.5% jego maksymalnego życia za każdym razem, kiedy Corruption lub Immolate zadaa periodyczne obrażenia.

◦ Affliction

- Haunt refunduje Soul Shard, kiedy jest dispellowany.

◦ Destruction

- Fire and Brimstone nie wymaga do rzucenia Burning Ember. Zamiast tego, zaklęcia sprawia, że Immolate, Incinerate, Conflagrate oraz zaklęcia typu Curse pochłoną Burning Ember po ich rzuceniu, a efekt jest aktywny tak długo, jak Warlock posiada przynajmniej 1 Burning Ember.

◦ Item Sets

- 2-częściowy bonus z zestawu PvP nie redukuje cooldownu na Unending Resolve i został zastąpiony pierwotnym 4-częściowym bonusem, w którym Twilight Ward absorbował obrażenia ze wszystkich rodzajów zaklęć.
- 4-częściowy bonus z zestawu PvP zwiększa obrażenia zadawane przez Agony, Corruption, Doom, Immolate oraz Unstable Affliction o 10%.

• Warrior

◦ General

- Defensive Stance redukuje otrzymywane obrażenia o 25%, a nie o 15%.
- Cooldown umiejętności Shield Wall został skrócony z 5 do 3 minut.

◦ Talents

- Do użycia Enraged Regeneration nie jest już wymagany rage, natychmiastowo leczy ono wojownika o 5% całego życia i o kolejne 5% w czasie 5 sekund. Użycie umiejętności, kiedy aktywny jest efekt Enrage dwukrotnie zwiększa efekt leczenia.
- Second Wind nie generuje rage, kiedy wojownik znajdzie się pod wpływem efektu ogłuszenia lub unieruchomienia.
 - Specjalizacje Arms i Fury otrzymują pasywną umiejętność, która pozwala im na generowanie rage, kiedy znajdą się pod wpływem efektu ogłuszenia lub unieruchomienia na 56 poziomie.
- Spell Reflection nie jest negowane przez zaklęcia od petów i guardianów innych graczy.
- Vigilance, poza dotychczasowym efektem, resetuje również cooldown na umiejętności Taunt.

◦ Arms

- Sweeping Strike nie sprawia, że Resilience niewłaściwie zmniejsza obrażenia drugorzędnych celów, po tym, jak obrażenia głównego celu już zostały zredukowane ze względu na Resilience.

◦ **Protection**

- Bastion of Defense redukuje cooldown umiejętności Shieldwall o 1, a nie 3 minuty. W przypadku Protection, zmiana ta nie ma wpływu na cooldown Shield Walla.
- Shield Slam otrzymuje 50% bonusu do obrażeń na podstawie attack power (a nie 100%) dla wojowników poniżej 85 poziomu.
- Unwavering Sentinel nie redukuje obrażeń w Defensive Stance o 10%.

Zadania

- Codzienne zadania dla Shado-Pan i August Celestial nie wymagają już reputacji Revered z Golden Lotus.
- A Test of Valor: Zmniejszono ilość Valoru wymaganego w tych osiągnięciu z 6000 do 3000.
- Flames of the Void: Naprawiono problem przez który gracze nie mogli dosiadać War Serpentów.
- The Strength of One's Foes: Wszyscy bossowie w Mogu'shan Vaults, Heart of Fear oraz Terrace of the Endless Spring mają szansę na wyrzucenie Sigial of Pwoer lub Sigil of Wisdom

Istoty

- Oondasta
 - Shiny Pile of Refuse ma szansę na to, że będzie zawierać Primal Egg oraz pewną ilość Dinosaur Bone.
 - Spitfire Beam nie zwiększa już obrażeń z każdym kolejnym celem, zadaje stałe 200,000 obrażeń (a nie 150,000) i przeskakuje maksymalnie do 99 celów (a nie 20).

Walki kompanów

- Duele w Pet Battles są dostępne we wszystkich strefach instance i raid. Bawcie się dobrze!
- Walki rozgrywane się w świecie i duele są widziane przez innych graczy, którzy znajdują się w świecie.
- Szansa na trafienie wyświetlana jest przy wszystkich umiejętnościach.
- Umiejętności nie mają już bazowej szansy na nietrafienie lub unik przez wrogie Pety na tym samym poziomie.
- Zredukowane szansę na nietrafienie, kiedy walczysz z przeciwnikiem, który ma wyższy poziom z 5% na poziom do 2% na poziom.
- Blistering Cold zadaje 100% więcej obrażeń.
- Nowe osiągnięcia i nagrody zostały dodane za uczestnictwo w walkach PvP na maksymalnym poziomie.
- Wygrane PvP na maksymalnym poziomie mogą być śledzone w statystykach.
- Ostatnie ustawienia umiejętności Petów są zapisywane.
- Przypisane do gatunków Flawless Battle-Stones są teraz Bind to Battle.net account.

• **Battle Pet**

- Wiele nowych petó zostało dodanych w Throne of Thunder i Isle of Thunder. Udanego polowania!
- Plotki z północy głoszą, że nieuchwytny Pet może zostać odnaleziony w mroźnym Northrend. Unborn Val'kyr czeka.
- Pety wypadają ze stref raid z dodatku Burning Crusade. Można je zdobyć z bossów z Karazhanu, Tempest Keep oraz Serpentshrine Cavern. Za zdobycie ich wszystkich gracze otrzymają w nagrodę Tito!
- Ethereal Soul-Trade powrócił do swojego pierwotnego, większego rozmiaru.

• **Battle Pet Quests**

- Daily quest Beasts of Fable został podzielony na trzy osobne rozdziały. Gracze mogą teraz wykonać dowolną ilość rozdziałów danego dnia. Nagrody zostały zmienione i można wśród nich znaleźć nowy przedmiot, który zwiększy ilość doświadczenia, które zdobywają Pet na

określony czas.

- Wszystkie zadania Beasts of Fable oraz Spirit Tamer oferują w nagrodę doświadczenie i lesser charms.
- Zwiększono poziom trudności elitarnych Petów w zadaniu Beasts of Fable.
- Dodano nowy weekly quest dla walk PvP na maksymalnym poziomie.

Raidy, Podziemia i Scenariusze

• Specjalizacja przedmiotów

- Gracz może wybrać, aby otrzymał przedmiot dla innej specjalizacji, niż jego obecna rola. Ta opcja jest dostępna na kliknięciu prawym przyciskiem myszy na portrecie, a następnie wybraniu odpowiedniego elementu z rozsuwanego menu. Specjalizacja przedmiotów dotyczy dodatkowych rzutów, Raid Findera oraz nagród za zadania w Pandarii.

Raidy

• Dodatkowy rzut

- Zabezpieczenie dla złej passy zostało dodane do dodatkowych rzutów. Każdy rzut, który nie zapewni graczowi nowego przedmiotu, daje coraz większą szansę na zapewnienie mu loota przy kolejnej próbie.

• Serpentshrine Cavern

- W walce z Fathom-Lord Karathressem, Cataclysmic Bolt zadaje obrażenia w wysokości 10% maksymalnego życia celu plus 500, a nie 50% maksymalnego życia, a efekt ogłuszenia może być skierowany wobec dowolnego gracza, a nie tylko postaci, która posiada manę.
- Lady Vashj
 - Umiejętność Panic, którą posiada Coilfang Strider, jest aktywowana co 4 sekundy, a nie co 2.
 - Efekt ogłuszenia z Shock Blast jest podlega teraz pod mechanikę Stun.
 - Tainted Elementals znikają po 20 sekundach, a nie po 15.

• Tempest Keep

- W walce z High Astromancer Solarian, zaklęcie Domination Nether Scryera ma 2-sekundowy czas rzucania, a nie jest natchmiastowe, i może zostać przerwane.
- W walce z Void Reaverem, obszar działania Arcane Orb został zredukowany z 20 jardów do 15.

• Throne of Thunder

- Amani'shi Beast Shaman nie rzucają Chain Lightning, kiedy są na grzbiecie Amani Warbear.

PvP

• Blog, który oferuje dodatkowe informacje i wyjaśnienie zmian w PvP będzie dostępny wkrótce.

• Wszystkie postacie mają bazowe Resilience na poziomie 65%.

• Resilience zostało usunięte z większości przedmiotów PvP.

- Gemy i enchanty z Resilience pozostaną niezmienione i w dalszym ciągu będą dostępne.
- 4-częściowy bonus zestawów PvP za sezon 12 i 13 dają 1000 PvP Power zamiast 1000 Resilience.

• Zwiększono poziom przedmiotów Season 13 Tyrannical z 493 do 496. Bronie i tarcze/off-hand'y pozostaną na poziomie 498

• Zmniejszono poziom przedmiotów Season 13 Tyrannical Elite z 512 do 496.

• Enchant broni Glorious Tyranny daje 600 PvP Power zamiast 400 PvP Power i 200 Resilience.

• Nowy enchant broni: Bloody Dancing Steel działa na takiej samej zasadzie co Dancing Steel, jego efekt wizualny jest taki jak Glorious Tyranny, kosztuje zwój z podstawowym enchantem, wymaga ratingu 2200.

• Nowy enchant broniL Spirit of CONquest działa na takiej samej zasadzie co Jade Spirit, jego efekt

wizualny jest taki jak Glorious Tyranny, kosztuje zwój z podstawowym enchantem, wymaga ratingu 2200.

- Tyrannical Gladiator's Tabard oraz Tyrannical Gladiator's Greatcloak są dostępne jako nowe prestiżowe przedmioty na ratingu 2500 za 1000 Conquest Points.

Battlegroundy

- Battlegroundy, Rated Battlegroundy oraz Areny, mają limit poziomu przedmiotów. Wszystkie przedmioty będą skalowane w dół do poziomu 496.
- Dalaran Arena: Robotnicy z Dalaranu ciężko pracowali instalując brakujące schody w dwóch pozostałych rogach areny.
- Eye of the Storm: Platformy na których rozpoczyna się grę zostały obniżone.

Profesje

- Herbaliści niskiego poziomu mogą zbierać rośliny w Pandarii za niewielką ilość materiałów. To, ile będzie w stanie zdobyć herbalista z danej rośliny będzie zależało od poziomu jego umiejętności.
- Górnicy niskiego poziomu mogą zbierać minerały w Pandarii za niewielką ilość materiałów. To, ile będzie w stanie zdobyć górnik z danego złoża będzie zależało od poziomu jego umiejętności.

Przedmioty

- Voidbinderzy powrócili
 - Ulepszenia przedmiotów PvE
 - Przedmioty ulepszone za Valor wymagają 250 punktów Valor, aby zwiększyć poziom o 4, co daje 500 Valoru za zwiększenie poziomu przedmiotu o 8. Działa to w przypadku wszystkich przedmiotów, które korzystają z Valoru.
 - Przedmioty ulepszone za Justice wymagają 750 punktów, aby zwiększyć poziom o 8. Działa to w przypadku wszystkich przedmiotów, które korzystają z Justice.
 - Ulepszenia przedmiotów PvP
 - Przedmioty Malevolent Gladiator's Conquest (Sezon 12), które mają dostępne ulepszenia, mogą być ulepszone za ich pierwotny koszt.
 - Przedmioty Dreadful Gladiator's Honor (Sezon 12), które mają dostępne ulepszenia, mogą być ulepszone za ich pierwotny koszt.
 - Żadne inne przedmioty PvP nie mogą być ulepszone.
- Zredukowano Justice, Honor oraz Darkmoon Faire tickets, które są wymagane do ulepszenia przedmiotów typu heirloom o 60%.
- Gracze rozpoczynający grę w Cataclysm mogą kupić przedmioty 80-poziomowe od handlarzy, którzy znajdują się w Hyjal i Vashj'ir.
- Nowe osiągnięcie i nagroda zostały dodane za zdobycie 200 wierzchowców.
- W Black Market Auction House pojawiły się Unclaimed Black Market Containers. Co jest w środku? To tajemnica! Kiedy zostaną otwarte, pojemniki mają szansę na to, że w środku znajdzie się dowolny przedmiot, który może być dostępny w BMAH.
- Nazwa efektu wywoływanego przez Courageous Primal Diamond została zmieniona na "Lucidity", aby odróżnić go od innych zaklęć.

UI

- Dodana została nowa opcja, pozwalająca na wyświetlenie Pet Tamerów na mapie świata. Powinno to pomóc graczom w zlokalizowaniu odblokowanych daily questów.

Poprawione błędy

- Więcej informacji pojawi się wkrótce.

Autor: Sigmar

Data publikacji : 24.03.2013

Data modyfikacji : 22.05.2013

Liczba wyświetleń strony: 16159

➤ Tagi: [zapowiedź](#), [Patch notes](#), [Patch 5.3](#)

[dodał komentarz](#)

Ja się pytam dlaczego poprawili parę rzeczy w rajdach z TBC? <:~[Tremiec](#)

2013/03/24 11:24

No własnie tez mnie to dziwi :p, po co patchuja rajdy z TBC?

No własnie tez mnie to dziwi :p, po co patchuja rajdy z TBC?~[Eldorn](#)

2013/03/24 12:27

Bo blizzard jak wiemy zrobil z WoW'a grę dla dziecka który nic nie wie i się uczy.

Uproszczenia... uproszczenia i jeszcze raz uproszczenia w raidach, a te buffy które zmniejszyli do 1% , już nie mówię że to źle, bo buff to buff który ma działać, ale coś czuję że w następnym dodatku chyba przejdę na prywatne serwery z wotlk'a w ostateczności Cata. Bo to wszystko śmierdzi tylko prostotą~[shaylo](#)

2013/03/24 17:26

@Shaylo

Aleś wymyślił ... n/c. To nie do końca prawda, idą nerfy na raidy TBC, żeby były solowalne. Tak jak poszły już na kilka bosów w BT, które wcześniej były nie do zabicia solo.

Nie wiem czy tak do końca uproszczenie, ToT wymaga jednak trochę od gracza. Nawet najlepsze gildie nie wyczyściły jeszcze wszystkiego.~[dragonkam](#)

2013/03/25 07:34

Z tego, co udało się dowiedzieć na temat najnowszej aktualizacji, wynika, że w 5.3 pojawią się dodatkowe Pety, które będzie można zdobyć w strefach raid z dodatku The Burning Crusade. Takie poprawki mają pewnie na celu upewnienie się, że będą je mogły zdobyć wszystkie klasy.~[Sigmar](#)

Battlenet Network

2013/03/25 19:00

A w mojej opinii WoW od czasów wyjścia Pandarii jeszcze nigdy nie był TAK dobry. Rewelacyjne są te zmiany, wspaniałe to wygląda wszystko - klimatycznie, strefy raid boskie, upgrade itemów - gdzie tu jakieś uproszczenia? Wyczyściłeś ToT? Wpieniają mnie ludzie, którzy jak mantrę powtarzają jakieś stereotypy czy utarte gadki, byleby coś pieprzyć bez celu.

WoW jest zajebisty - właśnie teraz. A gram od TBC.~[Ketreysis](#)

2013/04/08 13:24

Wiesz co??? Może masz racje. Tot to trudny raid, ale za pare tygodni czy miesięcy tak nie będzie. Zostanie dodany kolejny patch który ułatwi to wszystko o 50% i z takim eq jakie masz teraz będziesz to robił z palcem sam/sama wiesz gdzie. Co do trudności i samej gry kłócił bym się. Gram w wowa 4 lata niby mało , ale naprawdę interesuje się tą grą. Z doświadczenia wiem że i tak to wszystko zaraz zostanie znerfowane. A co do samego dodatku to kogo nie spytam mówią że tbc najlepsze . Wielu ludzi ktòcych znam gra na privach do tbc, wotlka i mówią że nie chcą grać na worldzie by nie patrzeć jak ta gra i te skille są ułatwione . Zagraj teraz w tbc i porównaj gry. Jeżeli grałeś w wowa po kolei wszystkie części ci od tbc do mopa to tego nie zauważyłeś . Jak nagle zmienisz środowisk gry to zobaczysz to o czym mówię.

Sorki za błędy klawiatura mi się zepsuła~[kainfo](#)

kamil

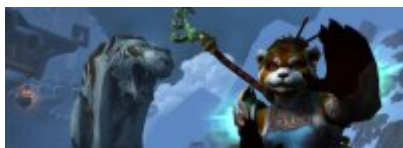
2013/05/23 16:38

Pytałem się już o to przy poprzednim patchu ale teraz minęło już dużo więcej czasu.

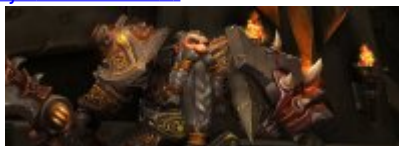
Wiadomo coś o darmowych 7 dniach z okazji patcha, tak jak było do tej pory z każdym patchem?~[TheDoc](#)

2013/06/04 13:56

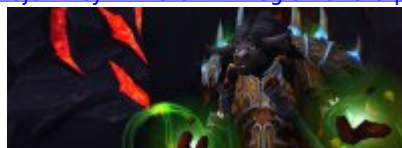
Pozostałe nowości



[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](#)