

Data publikacji : 07.06.2013

## Zapowiedź 5.4: Flexible Raid

**Blizzard** podzielił się dziś [informacją](#) na temat jednego z systemów, który pojawi się wraz z aktualizacją **5.4**. **Flexible Raid** to nie tylko nowy poziom trudności w raidowaniu, ale również możliwość dopasowania się do ilości graczy, którzy biorą w nim udział (od 10 do 25). Serdecznie zapraszamy do zapoznania się z tłumaczeniem bloga.



Raidy w World of Warcraft mają długą historię nie tylko rzucając wyzwania graczom, ale również zmieniając się i ewoluując przez lata wraz z kolejnymi dodatkami. Tak jak w przypadku wszystkich elementów gry, zawsze myślimy o tym, co możemy wprowadzić do raidowania, aby poprawić doświadczenie dla jeszcze większego grona graczy. Mimo, że raidy w trybie Normal i Heroic doskonale pasują dla większości, uważamy, że jest jeszcze jedna luka, którą warto wypełnić - w związku z tym, pracujemy obecnie nad stworzeniem nowego typu raidu, który pojawi się w raz z kolejną większą aktualizacją: Flexible Raiding.

### One Size Does Not Fit All

Mimo, że niemożliwym jest zakwalifikowanie każdego gracza do określonego archetypu, zdajemy sobie sprawę, że możemy zapewnić lepsze doświadczenie pewnej kategorii osób: grupom złożonym głównie z przyjaciół i rodziny oraz mniejszym gildiom, które robią co w ich mocy, aby wypełnić raid swoimi członkami.

W czasie trwania dodatku Wrath of the Lich King, 10-osobowa wersja Normal dobrze służyła takim grupom, jednak ustalenie jednego poziomu trudności dla 10- i 25-osobowych wersji zniszczyło tę niszę. Mimo, że tryb Raid Finder jest bardzo dostępny, nie zapewnia mniejszym grupom doświadczenia, które wiąże się z poznawaniem nowej zawartości gry. W patchu 5.4 planujemy wprowadzić nowy tryb do raidów, co pozwoli nam zapewnić doświadczenie, którego poszukiwali ci gracze.

### /Flex

Aby wypełnić pustą, jesteśmy w czasie tworzenia systemu Flexible Raid, który zawiera nowy poziom trudności, wpasowujący się między Raid Finder i Normal, dzięki czemu rodzina, przyjaciele

i zebrane w mieście grupy będą mogły wspólnie pograć. Poziom trudności jest dostępny dla utworzonych wcześniej grup 10-25 graczy, włączając w to liczby znajdujące się pomiędzy. Oznacza to, że nawet jeśli masz 11, 14 lub 23 znajomych chętnych na raid, będą oni mogli w nim uczestniczyć.

Flexible Raid system został stworzony tak, aby wyzwanie dopasowywało się w zależności od tego, ilu graczy jest w twojej grupie raid. Jeśli przejdziesz z 14 graczy w jednym tygodniu do 22 w kolejnym, poziom trudności automatycznie się do tego dostosuje. Pamiętajcie, że w przeciwieństwie do Raid Findera, nie jest dostępny system wyszukiwania grupy, dlatego będziecie musieli zaprosić osoby, które wezmą udział w raidzie - a jeśli niektóre z nich nie będą mogły pójść, nie jest to końcem świata (ani raidu). Będziecie mogli również zapraszać znajomych Real ID lub Battle.net z innych serwerów. To, kogo zaprosicie i jaki poziom przedmiotów muszą posiadać te osoby, zależy tylko i wyłącznie od was - ten typ raidu nie posiada wymogu item level.

### Dressed to Kill

Nowy poziom trudności raidów to także nowy Item Level. Typ Flexible nagrodzi przedmiotami, których poziom znajduje się pomiędzy Raid Finder i Normal, oraz będzie używał systemu loota z Raid Findera, wyboru specjalizacji oraz bonusowych rzutów, więc nie musicie się martwić tym, że zaprosicie "złą" osobę, która wygra przedmiot, na który od dawna czekaliście.

### You Have the Keys

Planujemy otwierać Flexible Raid skrzydłami, podobnie do Raid Finder, jednak nieco szybciej. Nowy poziom trudności ma osobny lockout od Raid Finder i Normal, więc możecie wziąć udział we wszystkich trzech, jeśli macie na to ochotę. Będziecie również mogli ukończyć część "Glory of the Orgrimmar Raider" meta osiągnięcia w Flexible Raid oraz w Normal i Heroic, aby otrzymać nagrody, takie jak epicki wierzchowiec. Pozwoli to raidowym grupom na zmianę typu raidu, aby zdobyć osiągnięcia. Wreszcie, wzięcie udziału w Flexible, Normal lub Heroic, da dostęp do dodatkowych nagród, które nie będą dostępne w Raid Finder.

### Getting Down to Brass Tacks

Tak jak w przypadku każdego systemu, nad którym pracujemy, w dalszym ciągu poprawiamy to, jak będzie działał Flexible Raid i chcielibyśmy poznać wasze opinie bazujące na tym, co zobaczycie na Public Test Realm, kiedy pojawi się tam nowy system.

Autor: Sigmar

Data publikacji : 07.06.2013

Liczba wyświetleń strony: 7000

➤ Tagi: [zapowiedź](#), [Patch 5.4](#), [Flexible Raid](#)

[Dodaj komentarz](#)

Kolejne ułatwienie raidowania, blizzard robi gówna z tej gry..~[Zygi123](#)

**2013/06/07 14:16**

To co, teraz będzie można robić ten sam Raid 3x w tygodniu? Trochę żalose...~[Garn](#)

**2013/06/07 21:59**

Rly ~Zygi123? Z tego co widać, to co najmniej od WoTLK'a wszyscy to powtarzają, a jakoś ciągle grają (w większości). To po prostu nie jest ten sam WoW co kiedyś, a co do samej zmiany to ma swoje plusy i minusy. Pewnie więcej minusów, głównie z powodu tego, że coraz to wyższe ilevele będą do zdobycia praktycznie za darmo.~ [baka14](#)

**2013/06/07 23:00**

Taaa tylko narzekanie.. przeciez jasno jest powiedziane ze to dla luznych grup opcja a nie dla narzekajacych pro graczy... w sumie tylko jad sie leje na blizza a jakos za duzo polskich ekip ra dena nie utluklo nie mowiac o pure 25man...~ [moho](#)

**2013/06/09 20:49**

a proponuje zauwazyc w którym momencie wow zaczął tracic subskrubentow? a no dokladnie wtedy kiedy blizz zaczął wszystko ulatwiac...~ [gruby22](#)

**2013/06/09 21:00**

Zaczeli odchodzic ludzie bo gra sie znudzila... mysle ze blizz liczył sie ze spadkiem w czasie, dajac wiele ulatwien te spadki sa mniejsze niz jakby mieli zyc z hardkorowcow ktorzych nie ma az tak wielu. Nikt nie kaze robic LFR itp ludzi ktorzy godnosc to niszczy...a to ze daja jakis tam ilvl? Co z tego? To jakas ujma dla rajdera? Gra ma miec wiele placzczyn i teraz gdy mam mniej czasu na gre doceniam te udogodnienia.~ [moho](#)

**2013/06/09 21:29**

Ludzie zaczęli odchodzić z wielu powodów.

Pierwszym z nich wg. mnie są odgrzewane kotlety, czyli robienie z istniejących już instancji takie same tylko na wyższe lvle, przykładem może być sfk lub ragnaros.

Przy omawianiu kolejnego powodu należy sprecyzować że większość ludzi odeszła z azji. Wpływ na to mogą mieć rozwijający się rynek ftp w azji, niewłaściwe oddanie kultury w pandarii, walka z botami(tak, bo w chińskim więzieniu zmuszano więźniów żeby farmili golda i na allegro.

Trzeci powód: Pandaria nie spodobała się do końca Europejczykom/amerykanom.

Czwarty powód: "kryzys" czyli kradzież pieniędzy.~ [nery](#)

**2013/06/11 19:23**

Mówicie, że skoro nie podoba mi się LFR to nie muszę go używać. Rzeczywiście nie muszę lecz nie zmienia to faktu, że przez LFR i inne ułatwienia casuale, nowi gracze mogą poznać cały content/zdobyć przyzwoity gear. Zatarły się granice między zwykłymi graczami a tymi, którzy spędzają wiele godzin by coś osiągnąć. W TBC przez kilka miesięcy robienia ciągłych heroiców udało mi się zdobyć max 2 fioletowe itemy. Zawsze chciałem być w tym ścisłym gronie osób, które pokonały, ba, a nawet zobaczyły Kil'jaedena. igdy mi jednak nie było to dane bo najwyczejniej w świecie na to nie zasłużyłem. To czyniło grę epicką, klimatyczną. Cały czas chciałem coś odkryć a teraz?! W dniu wydania patcha 5.3 mogę zabić ostatniego bossa w ToT !!!!! Pytam się o co chodzi?! Niedawno dopiero na dobre zacząłem grać w WoWa. W ciągu 2 tygodni miałem full epic gear robiąc max. 2 heroici i 0 raidów normal mode. Ponadto kompletnie zaniknęła komunikacja i tzw. social. Ale to już inna bajka...~ [Aylene](#)

**2013/06/11 23:44**

Po pierwsze nie mogles zabic ostatniego bossa bo skrzydla lfr otwoerano z opoznieniem. Po drugie ilosc fioletow nie swiadczy o graczu, ztera cie zawisc ze casual ma fiolet... elita zabija radena i szacun dla nich a pospolstwo poznaje fabule na lfrze i ubiera sie na swoim poziomie... nie rajduje w tym dodatku ale chcialbym moc zobaczyc sobie bossow i dzieki temu latwiej na puga raz po raz skoczyc. Challenge mode to kolejna super sprawa dla wymagajacych graczy.~

[moho](#)

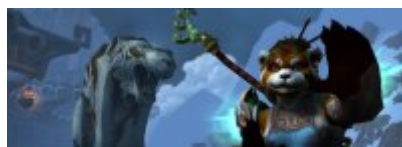
**2013/06/13 19:39**

To mi powiedz ile czasu teraz zajmuje wyczyszczenie full contentu top gildiom? 2-3 tygodnie?? W tbc zajmowalo to kilkanascie razy dluzej i bylo dostepne tylko dla najlepszych. Ba...czasem nawet patch z nowym raidem wychodzil zanim wyczyszczono poprzedni kontent. Nadal podtrzymuje to co pisalem....gra sie zrobila za bardzo casual friendly i ludzi to odrzuca.~ [gruby22](#)

**2013/06/15 18:32**

[dodaj komentarz](#)

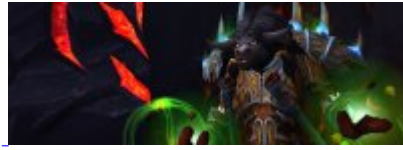
## Pozostałe nowości



[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 VanCleef, 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](#)