

Data publikacji : 12.06.2013

Zapowiedź: Patch notes 5.4

Na oficjalnej stronie **World of Warcraft** pojawiła się [lista zmian](#) aktualizacji **5.4**. Serdecznie zapraszamy do zapoznania się z tłumaczeniem patch notes.



New Raid: Siege of Orgrimmar

- Więcej informacji wkrótce

New Feature: Flexible Raid Difficulty

- Nowy poziom trudności stref raid stworzony z myślą o grupach od 10 do 25 osób. Oznacza to, że raid jest dostępny nawet dla 15 czy 22 graczy! Poziom trudności automatycznie dostosuje się do ilości graczy w strefie, a starcia powinny zaoferować wyzwanie na poziomie między Raid Finder i Normal.
- Flexible Raid wymaga utworzonej wcześniej grupy, jednak nie ma minimalnego wymogu związanego z poziomem przedmiotów. Osoby będące znajomymi BattleTag™ oraz Real ID mogą uczestniczyć w nich.
- Jakość przedmiotów jest pomiędzy Raid Finder i Normal, a przyznawane są one w systemie osobistego łupu (podobnie do Raid Finder). Dodatkowe rzuty oraz wybór specjalizacji do przedmiotów są wspierane.
- Gracze będą mogli zdobyć osiągnięcia raidowe podobnie jak w przypadku wersji Normal i Heroic.
- Flexible Raid ma oddzielny lockout niż Raid Finder i Normal.
- Aby dowiedzieć się więcej na temat Flexible Raid, zapraszamy do zapoznania się z [blogiem](#).

New Area: Timeless Isle

- Więcej informacji wkrótce.

New Feature: Proving Grounds

- Proving Grounds to nowy element rozgrywki dla graczy, który pozwala im przetestować i poprawić swoje umiejętności walki.
- W Proving Grounds, gracze będą mogli podjąć się wyzwań stworzonych z myślą o zadawaniu

obrażeń, tankowaniu oraz leczeniu.

- Daje to możliwość nauczenia się tego jak tankować lub leczyć, bez konieczności bycia w grupie.
- Każdy test jest dostępny w czterech poziomach trudności: Bronze, Silver, Gold oraz Endless. Trudniejsze poziomy trudności będą oferowały trudniejszych i bardziej różnorodnych przeciwników.
- Tryb Endless pozwala na przetestowanie swych umiejętności przeciwko coraz trudniejszym wrogom. Porównaj swoje najlepsze wyniki ze znajomymi i członkami gildii!
- [PTR]: Dostęp do Proving Grounds oraz więcej informacji wkrótce.

New Feature: Virtual Realms

- Virtual Realms to grupy serwerów, które zostały połączone ze sobą i działają tak, jakby były jednym serwerem. Gracze na tym samym Virtual Realm będą mogli swobodnie dołączać do gildii, mieć dostęp do jednego domu aukcyjnego, dołączać do grup areny i raidów, oraz łączyć się w drużyny, aby wykonywać zadania.

Classes

- Efekty strachu nakładane przez graczy nie zwiększają szybkości poruszania się celu.
- Vengeance po otrzymanym trafieniu krytycznym, zostało zmniejszone o połowę.

Death Knight

- Dancing Rune Weapon nie wymaga już Runic Power
- **Unholy**
 - Master of Ghouls redukuje cooldown umiejętności Raise Dead o 60 sekund.

Druid

General

- Innervate sprawia, że cel otrzymuje ilość many odpowiadającej 50% Spirit Druida co sekundę przez 10 sekund.
- Wersja Restoration umiejętności Wild Mushroom przywołuje pojedynczy grzyb w pobliżu celu. Jeśli umiejętność zostanie użyta ponownie, przenosi się on w nowe miejsce i utrzymuje zgromadzony bonus do leczenia. Pojedynczy grzyb leczy tak, jak poprzednie robiły to trzy.
- Koszt many umiejętności Wrath został zwiększony o 50%.

Talents

- Dream of Cenarius został zmieniony, aby zredukować skomplikowanie i zwiększyć jego wykorzystanie, jednak utrzymuje on efekt związany ze Spirit. Bonusy różnią się teraz w zależności od specjalizacji.
 - Balance: Zwiększa efekt leczenia Healing Touch o 20%. Rzucenie Healing Touch zwiększa bonus do obrażeń przy kolejnym Eclipse o 10%.
 - Feral: Zwiększa efekt leczenia Healing Touch o 20%. Rzucenie Healing Touch zwiększa obrażenia kolejnej umiejętności Rip o 15%.
 - Guardian: Zwiększa efekt leczenia Healing Touch o 20%. Krytyczne trafienia Mangle (Bear) mają 20% szans na to, że kolejny Healing Touch lub Rebirth mogą być użyte natychmiastowo, za darmo oraz w dowolnej formie.
 - Restoration: Wrath zadaje 20% więcej obrażeń i leczy pobliski przyjazny cel o 100% zadanych obrażeń.
- Po aktywowaniu, Heart of the Wild zwiększa bonus do leczenia Restoration o 25%.
- Mass Entanglement nie ma limitu celów, na które może zadziałać.
- Nature's Swiftess nie jest już talentem, ale umiejętnością Restoration poznawaną na 30 poziomie.
- Po aktywowaniu, Nature's Vigil sprawia, że zaklęcia leczące wywołują dodatkowy efekt

leczenia na pobliskim sojuszniku o wartości 25% głównego efektu leczenia. Jest to dodatek do istniejącego już efektu, w którym zadwał on obrażenia pobliskiemu celowi o wartości 25% głównego efektu leczenia.

- Soul of the Forest zostało częściowo zmienione, aby było bardziej atrakcyjne dla Balance, Guardian i Restoration.
 - Balance: Wrath, Starfire oraz Starsurge mają 8% szans na to, że Astral Communion natychmiastowo przeniesie Druida do kolejnego Eclipse.
 - Guardian: Zwiększa Rage generowany przez Mangle (Bear) o 20%, a nie 30%, jednak bonus dotyczy również Rage generowanego przez Primal Fury.
 - Restoration: Sprawia, że Druid otrzymuje 100% haste (a nie 75%) do zaklęcia rzuconego po Swiftmend.
- Ysera's Gift to nowy talent leczący Druida o 5% jego maksymalnego życia co 5 sekund. Jeśli Druid ma całe życie, wyleczy najbardziej ranny pobliski cel. Ten talent zajmuje miejsce Nature's Swiftmess.

• Glyphs

- Nowy Glyph: Glyph of Efflorescence zwiększa efekt leczenia Swiftmend o 20%, sprawia, że efekt Efflorescence jest wywoływany przez Wild Mushroom, a nie Swiftmend i trwa tak długo, jak Wild Mushroom jest aktywny.
- Glyph of Innervate sprawia, że Innervate zapewnia Druidowi i jego celowi 60% normalnego efektu tego zaklęcia, jeśli jest ono rzucone na inny cel niż Druid.

• Balance

- Eclipse wzmacnia Druida dając mu 50% maksymalnej many, a nie 35%.
- Moonkin Form nie redukuje już 15% otrzymywanych obrażeń.
- Koszt Starfire został zwiększony o 50%.
- Koszt Starsurge został zwiększony o 50%.

• Restoration

- Genesis to nowe zaklęcie Restoration, dostępne na 88 poziomie. Genesis wpływa na wszystkich członków grupy w zasięgu 60 jardów i wzmacnia efekty leczenia Rejuvenation, sprawiając, że leczą one i kończą się o 400% szybciej. Użycie zaklęcia kosztuje tyle samo, co Rejuvenation.
- Efekt obszarowego leczenia Swiftmend nazywa się teraz Efflorescence.
- Wild Mushroom: Bloom nie może już trafić krytycznie i zbiera dodatkowe leczenie Rejuvenation w wysokości 100%, a nie 150%.

Hunter

• General

- Obrażenia i koszt Focus Arcane Shot zostały zwiększone o 50%.

• Talents

- Aspect of the Iron Hawk redukuje obrażenia o 10%, a nie o 15%.
- Silencing Shot nie jest już talentem i jest dostępny dla Marksman.

• Marksman

- Binding Shot nie jest już umiejętnością Marksman i ponownie jest dostępny jako talenty.

Monk

• Talents

- Ring of Peace ma nowy efekt wizualny.

Paladin

• General

- Turn Evil ma 15-sekundowy cooldown (Ważne: Glyph of Turn Evil zostanie zmieniony i

opisany w aktualizacji listy zmian w przyszłości)

• Talents

- Burden of Guilt został zastąpiony przez nowy talent, Evil is a Point of View, który pozwala Paladynowi na używanie Turn Evil na graczach oraz wrogach typu Beast.
- Hand of Purity redukuje obrażenia o okresowych efektów o 80% (a nie 70%) oraz redukuje obrażenia od okresowych efektów, które nie mogą zostać zatrzymane o 40% (a nie o 0%).
- Unbreakable Spirit zostało uproszczone. Redukuje cooldown Divine Shield, Divine Protection oraz Lay on Hands o 50%.

• Glyphs

- Glyph of Inquisition został zmieniony. Zwiększa on czas trwania Inquisition o 30 sekund za każdym razem, kiedy Paladyn zabije cel, który może dać mu doświadczenie lub honor.

• Retribution

- Cooldown Guardian of the Ancien Kings (wersja Retribution) został skrócony z 5 do 3 minut, a maksymalna ilość ładunków została zredukowana do 12.
- Inquisition trwa 20 sekund za każdy ładunek użytego Holy Power, a nie 10 sekund.

Priest

• General

- Leap of Faith nie ma wymogu bycia zwróconym w stronę celu.

• Talents

- Angelic Feather zwiększa szybkość poruszania się przyjaznych celów o 80%, a nie 60%, a piórka mają czas trwania 10, a nie 5 minut.
- Divine Insight dla Discipline ma 100% szans na aktywowanie po użyciu Penance, a nie 40%.
- Obrażenia i leczenie wymagane do aktywowania Twist of Fate zostały zwiększone z 20% do 35%.

• Shadow

- Shadowform nie redukuje już otrzymywanych obrażeń o 15%.

• Class Armor

- 4-częściowy bonus zestawu PvP nie jest już efektem obszarowym i dotyczy jedynie postaci, która usuwa efekt Vampiric Touch.

Rogue

• General

- Recuperate odnawia 4% maksymalnego życia co 3 sekundy, a nie 3%.

• Talents

- Nighstalker zwiększa obrażenia zadawane, kiedy aktywny jest Stealth o 50%, a nie 25%.

• Combat

- Dobór celów do Killing Spree został zmieniony. Jeśli Blade Flurry nie jest aktywne, Killing Spree zaatakuje obecny cel 7 razy lub wybierze najbliższego wroga, jeśli żaden cel nie był wybrany. Killing Spree będzie działało tak samo jak dotychczas, kiedy aktywne będzie Blade Flurry.

Shaman

• General

- Obszar działania Healing Raid został zwiększony z 10 do 12 jardów.

• Talents

- Astral Shift ma cooldown 90, a nie 120 sekund.
- Efekt zwiększający obrażenia Lightning Bolt z Unleashed Fury Flametongue Weapon to teraz 30%, a nie 20%.

• Glyphs

- Glyph of Chaning zwiększa cooldown Chain Heal o 2, a nie 4 sekundy.
- Glyph of Fire Elemental Totem redukuje cooldown o czas trwania Fire Elemental Totem o 50%, a nie 40%.
- Glyph of Riptide redukuje pierwotny efekt leczenia o 75%, a nie 90%.

- **Enhancement**

- Debuff Stormstrike wpływa również na Elemental Blast

- **Restoration**

- Koszt many Riptide został zredukowany o 25%.

Warlock

- **General**

- Fel Armor nie redukuje już otrzymywanych obrażeń o 15%.

- **Talents**

- Howl of Terror nie jest już talentem i jest bazową umiejętnością dla wszystkich Warlocków.
- Demonic Breath to nowy talent, który zastępuje Howl of Terror. Warlock atakuje stożkiem obrażeń typu Shadow, spowalniając cele, 20-sekundowy cooldown.
- Kil'jaden Cunning nie jest już pasywną umiejętnością. Kil'jaden's Cunning ma 15-sekundowy czas trwania i ma 1.5-minutowy cooldown.
- Mannoroth's Fury nie jest już pasywną umiejętnością. Mannoroth's Fury ma 15-sekundowy czas trwania i ma 1.5-minutowy cooldown.

Warrior

- **General**

- Enrage wywoływany jest także z krytycznych trafień Devastate i Shield Slam.
- Shattering Throw nie wymaga już Rage.

- **Talents**

- Enraged Regeneration natychmiastowo leczy wojownika o 10% jego maksymalnego życia (a nie 5%) oraz dodatkowe 10% w czasie 5 sekund (a nie 5%).
- Vigilance nie transferuje już obrażeń do wojownika. Talent ten sprawia, że cel otrzymuje obrażenia zmniejszone o 30% przez 12 sekund.

- **Arms**

- Slam zadaje 10% zwiększone obrażenia celom, które są pod wpływem Colossus Smash.

- **Fury**

- titan's Grip działa z bronią typu polearm

Quests

- The Strength of One's Foes: Gracze nie powinni otrzymywać Sigil of Power ani Sigil of Wisdom ponad limit.

Creatures

- Zmiana w Bonus Roll: Gracze, którzy nie mają monety lub zdecydują się na nie używanie po pokonaniu jednego z world bossów (Sha of Anger, Galleon, Nalak oraz Oondasta) mogą wrócić później w tym samym tygodniu i użyć Bonus Roll. Limit nie uległ zmianie i w dalszym ciągu na każdego bossa przypada jedna próba oraz jeden dodatkowy rzut w tygodniu.

Pet Battles

- **Pet Battle General**

- Nowy turniej pet battle jest dostępny na Timeless Isle, więcej szczegółów wkrótce.
- Gracze mogą wymienić 3 Flawless Battle-Stone konkretnej rodziny na jeden Marked Flawless

Battle-Stone.

- Oglądane pet battles prawidłowo wyświetlają paski życia.
- Poziomy Battle Petów są widoczne na mapie, jeśli masz włączony Battle Pet tracking.
- Pasywny efekt Aquatic zmniejsza obrażenia od obrażeń periodycznych o 50%, a nie 25%.
- Pasywny efekt Critter sprawia, że są one odporne na unieruchomienie, ogłuszenie i uśpienie.
- Pasywny efekt Dragonkin aktywuje się po tym, jak atak zmniejszy życie celu poniżej 50%, a nie 25%.
- Pasywny efekt Elemental dotyczy jedynie bezpośrednich efektów pogodowych (na przykład: w przypadku Sandstorm redukcja celności nie będzie działała, jednak redukcja obrażeń tak)

• **Battle Pets**

- Darkmoon Zeppelin: Zmieniono kolejność kilku umiejętności.
- Mechanical Pandaren Dragonling: Zmieniono kolejność kilku umiejętności.

• **Battle Pet Abilities**

- Accuracy dotyczy całej drużyny.
- Dark Simulacrum zostało zastąpione przez nową umiejętność, Rot. Rot zadaje obrażenia typu Undead i tymczasowo zmienia rodzaj wrogiego Peta w Undead.
- Trihorn Charge ma 1-rundowy cooldown.
- Trihorn Shield wyświetla prawidłową wartość redukcji obrażeń.

Raids, Dungeons & Scenarios.

• **Raids**

- Szansa na otrzymanie przedmiotów za pokonanie bossów lub bonus roll została zwiększona w Mogu'shan Vaults, Heart of Fear, Terrace of Endless Spring i Throne of Thunder na poziomie Raid Finder.
- Szansa na otrzymanie przedmiotów po użyciu bonus roll została zwiększona w Throne of Thunder w wersji Normal.

• **Dungeons**

- Gracze, którzy mają najlepszy czas na serwerze w trybie Challenge Mode (grupa musi mieć przynajmniej 3 osoby z tego samego serwera, aby mogła być zakwalifikowana), otrzymają tymczasowy tytuł związany z danym miejscem (na przykład: Siegebriker for Siege of Niuzao temple, Darkmaster for Scholomance itd.). Tytuł ten będzie dostępny tak długo, jak gracze będą najlepsi na serwerze. Utrzymanie tytułu w dowolnym czasie związane jest również z otrzymaniem stałego Feat of Strength, aby zapisać to dokoannie.

PvP

- Przedmioty Season 14 Grievous są dostępne. Kupienie wersji Elite wymaga ratingu 2000.
- Przedmioty Season 13 Tyrannical są dostępne do kupienia za Honor.
- Przedmioty Season 12 Malevolent mogą być stworzone przy użyciu profesji.
- [PTR] Na potrzeby testów, Grievous Flaskataur będzie dostępny w pobliżu Niuzao Temple, sprzedając przedmioty typu Grievous za złoto.

Items

- Wszystkie permanentne ulepszenia przedmiotów z profesji: Enchanting, Engineering, Leatherworking, Tailoring oraz różnych vendorów i zadań mogą być nakładane na przedmioty o dowolnym poziomie. Oznacza to, że wszystkie mogą być nałożone na przedmioty typu heirloom.
- Wysoko-poziomowe efekty nałożone na przedmioty nisko-poziomowych graczy będą osłabione, aby działały na podobnej zasadzie, co ulepszenia na tym poziomie.
- Nisko-poziomowe efekty nałożone na przedmioty wysoko-poziomowych graczy nie będą ulepszały się ponad ich standardowy poziom.

Autor: Sigmar

Data publikacji : 12.06.2013

Data modyfikacji : 12.06.2013

Liczba wyświetleń strony: 8542

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

[dodaj komentarz](#)

Większość to buff'y, ale to dopiero propozycje- PTR nawet jeszcze się nie zaczął. Chociaż... to chyba nie będzie przeszkadzać lolckom na płacz i użalanie się :]

Lock robi się jak Mage:

Demonic Breath to jak Cone of Cold

Kil'jaden Cuning będzie prawie jak Ice Floes

A bez demonów i tak już biegają ;)~[wredzioch](#)

2013/06/12 11:34

Hmmm generalnie talenty z 90lvl'u powinny być najlepsze. A to co robia z lokiem to cofanie się w rozwoju... wychodzi na to że na pvp za dużo wymiatali chodząc i castując. Więc dostają spiritwalker gracie... tylko jako talent a nie skill jak szamek.~[moho](#)

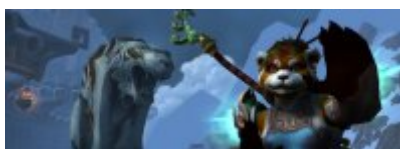
2013/06/12 21:08

Lock jest najnowszym specem, którym grałem do tej pory i chyba nie ma powodu do płaczu. Prawdopodobnie Blizz zorientował się że w Pandarii lekko przekombinował z lockami (czego dowodzi ich nagły masowy pojaw w tym dodatku). Teraz chyba sytuacja wraca powoli do normy. Przekoksyjne klasy tylko psują ogólny obraz gry~[seeba](#)

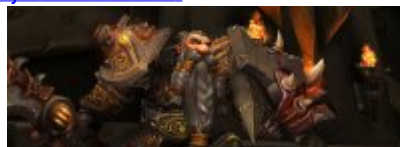
2013/08/05 10:50

[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 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](#)