

Data publikacji : 18.05.2010

## Informacje z forum i kilka artworków

W ostatnich dniach nie pojawiło się zbyt wiele ciekawych na temat **Cataclysm**, jednak przeglądając oficjalne forum **World of Warcraft** zawsze można natknąć się na kilka interesujących postów związanych z nadchodzącym dodatkiem. Na sam początek zapraszam do tłumaczenia [wypowiedzi Ghostcrawlera](#) w sprawie zmian w systemie run Death Knighta:



Bądźmy ze sobą szczerzy, gracze nigdy nie zjednoczą się wokół pojedynczej wizji dla określonej klasy, lub rozwiązań które planujemy wprowadzić. Na każdą osobę która lubi szybkie tempo naciskania przycisków przy każdym GCD, przypada kilka dla których jest to nudne, powtarzalne i męczące. Chciałbym żebyś obiektywnie spojrział na posty w których padają stwierdzenia "Nikt o to nie prosił", czy "Nie chcemy czegoś takiego."

Głównym celem w przypadku tych zmian jest danie DK kilku wolnych GCD. Obecnie niektóre umiejętności nie mogą konkurować z innymi, nawet jeśli są darmowe, ponieważ nie posiadasz wolnego GCD żeby z nich skorzystać. Nie jest jednak naszym celem żeby DK stał i nic nie robił przez dłuższy czas, bo akurat zużył wszystkie runy, a pozostałe umiejętności są na cooldownie. Bycie ograniczonym przez GCD nie jest fajne dla żadnej klasy. Nie możesz robić czegoś innego - na dobrą sprawę stajesz się niewolnikiem określonych rotacji i nie możesz reagować odpowiednio na dynamiczną naturę większości obecnych walk. Jeśli coś zakłóci twoją rotację, na przykład musisz się ruszyć, lub jesteś czasowo pod wpływem CC, wszystko się rozpada.

Żadna zmiana nie jest ostateczna przed wprowadzeniem jej w buildzie alpha lub beta. Działa to na podobnej zasadzie co duże aktualizacje - na początku zobaczysz kilka zmian, potem nieco więcej, aż w końcu częstotliwość ich pojawiania się zwalnia przed wydaniem patcha. Jest zaledwie kilka zmian w mechanikach i nie ma żadnej w przypadku klas w Cataclysm, które uważamy w tej chwili za "zrobione."

Nie ma wolnego miejsca w rotacji DK w którym moglibyśmy coś dodać. Jeśli chcielibyśmy wprowadzić proc w stylu "clearcasting" czy też szybszą regenerację cooldownów lub run, nie możemy tego zrobić, ponieważ rycerz śmierci ma bardzo ścisłą rotację w której korzysta z umiejętności. Jeśli skorzystasz ze swojego GCD na coś innego, wtedy cała twoja rotacja zostanie rozbita, ponieważ runy nie aktywują się w odpowiednim czasie lub efekty disease kończą się w złym momencie itd.

Wyobraźcie sobie że 1-4 to racjonalne umiejętności takie jak Icy Touch i Blood Strike a F to "fajna rzecz":

- Obecna rotacja DK: 1233331233334123333123333
- Rotacja DK w Cataclysm: 123333-F-12-F-33334123333-F

Kolejny [fragment](#) dłuższej wypowiedzi [Ghostcrawlera](#) dotyczył modyfikacji umiejętności Heroic Strike wojownika. Czy faktycznie ta zmiana (na temat której mogliście przeczytać w oficjalnej [zapowiedzi](#) dotyczącej Warriora w [Cataclysm](#)) sprawi, że klasa ta w czasie tankowania będzie daleko w tyle za pozostałymi w kwestii zadawanych obrażeń? Jakie jest zdanie osób pracujących nad [World of Warcraft](#) w sprawie obliczeń dokonywanych przez graczy?

Główną rolę Heroic Strike zawsze było danie możliwości wojownikom pozbycia się nadmiernej ilości rage i skonwertowania go w zadawane obrażenia. [...]

W Cataclysm wracamy z Heroic Strike do miejsca, które zawsze było dla niego przewidziane. Nie ma potrzeby zakładać, że DPS wojownika po tej zmianie będzie znacznie niższy. Mamy wciąż do dostosowania wiele elementów, od obrażeń zadawanych przez Devastate i Shield Slam, przez statystyki na przedmiotach, kończąc na nowych pasywnych bonusach drzewek talentów. Wyobraźcie sobie, że zmieniamy każdą liczbę w grze - niektóre z nich będą niższe, inne zaś wyższe. Sprawia to, że bezcelową jest w chwili obecnej próba analizy matematycznej dla określonej mechaniki. Doskonale jednak rozumiem że jest pokusa aby to robić. :) Dyskutowanie na temat roli umiejętności, oraz tego jak może ona funkcjonować jest jak najbardziej na miejscu. Próba tworzenia równań, które wyglądają trochę jak  $X + [\text{kilka rzeczy których jeszcze nie mogą zmierzyć}] > Y$  jest nieco przedwcześnie.

Na sam koniec padło pytanie czy nowe strefy instance, oraz raid będą od graczy wymagały korzystania z Crowd Controla. [Odpowiedź Ghostcrawlera](#) sugeruje, że CC stanie się ponownie istotnym elementem w PvE (przynajmniej do pewnego momentu), a niektóre klasy otrzymają pewną jego formę.

Nie każdy pull będzie wymagał crowd controla, jednak będą takie dla których będzie on potrzebny, co raczej nie jest problemem w dniu dzisiejszym. Kiedy przewyższysz przedmiotami określoną strefę, będziesz mógł pójść na skróty.

Upewnimy się że wojownicy mają rozsądną formę crowd controla. Przerobienie Intimidating Shout jest jednym z kandydatów do tej roli. Rycerze Śmierci potrzebują czegoś lepszego w zależności od tego, jak sprawdzą się zmiany w systemie run. Dokonujemy pewnych poprawek w wielu miejscach, jednak ogólnie rzecz ujmując, każda klasa będzie mogła coś zrobić w tym zakresie.

Oczywiście są pewne wyjątki i wiele zależy od tego kto jest w grupie oraz od umiejętności graczy, jednak zakładamy że to głównie klasy DPS będą odpowiedzialne za Crowd Control.

W tym modelu Mind Control kapłana jest wystarczająco dobrą formą CC. MC nie będzie działał na każdym typie przeciwników, jednak inne formy Crowd Control również będą miały tego typu ograniczenia. Wydaje nam się że podchodzenie do określonego pulla w zależności od składu grupy jest jednym z elementów który sprawia, że widać dokładnie różnice w klasach. Ciężko jest stworzyć grupę na 5-osobową strefę instance, lub 10-osobową raid, która jest bezsilna w kwestii Crowd Controla. Jeśli nie lubisz podchodzić do walk jako pewnej zagadki do rozwiązania, i/lub nie szukasz w strefach wyzwania, powinieneś robić normalne instance lub poczekać, aż twoje przedmioty przewyższą poziom trudności heroiców.

Na sam koniec chcieliśmy przedstawić kilka świetnych fan artów, które wzbogaciły **Blizzardową** galerię. Autorem wszystkich pięciu jest niejaki **Tooth** - trzeba przyznać, że wyglądają one naprawdę fenomenalnie.



Autor: Grzegorz "Sigmar" Sadziński

Data publikacji : 18.05.2010

Data modyfikacji : 18.05.2010

Liczba wyświetleń strony: 5201

> Tagi: [Cataclysm](#), [Artwork](#), [Forum](#), [Death Knight](#), [Ghostcrawler](#), [Rycerz Śmierci](#), [Wojownik](#), [Warrior](#), [Crowd Control](#)

[dodał komentarz](#)

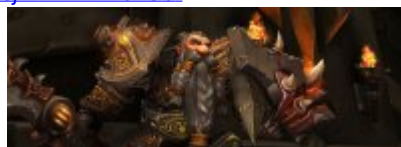
**Brak komentarzy**

[dodał komentarz](#)

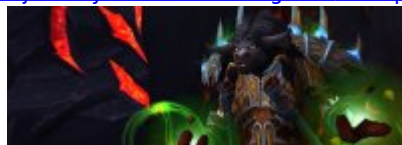
Pozostałe nowości



[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 pojawiają 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](#)