

AKTUALIZACJA PORADNIKA DO GRY PATCH 2.3.0



Blizzard Web Team 26.08.2015 1

Dawajcie, a będzie wam dane...

Mężni nefalemscy wojownicy do pokonania każdej napotkanej przeszkody potrzebują nie tylko wspaniałego oręża i starożytnej magii, ale również dostępu do odpowiedniej wiedzy. Dzięki tajemnicom zawartym w naszych przepastnych archiwach wasi wrogowie bez wątpienia będą cierpieć.

Strona postaci i poradnik do gry *Diablo III* zostały wzbogacone o nowe elementy:



- **Kostka Kanaiego** – dowiedzcie się więcej o Kostce oraz horadryjskich formułach, które można wykorzystać, aby transmutować przedmioty, pozyskiwać moce legendarne i nie tylko!
- **Moce Kanaiego** – profile postaci będą teraz automatycznie aktualizowane tak, aby uwzględniały będące na wyposażeniu moce pochodzące z Kostki Kanaiego. Jeśli chcecie pochwalić się swoimi niezwykłymi umiejętnościami, podzielcie się odnośnikami do profili swoich postaci z zaufanymi znajomymi.
- **Aktualne nagrody za zlecenia** – kilka spośród odczynników wykorzystywanych w Kostce Kanaiego można zdobyć jedynie poprzez wykonywanie zleceń. Zaktualizowana sekcja poświęcona zleceniom pomoże wam w odnalezieniu tych materiałów oraz naprowadzi was na trop przedmiotów legendarnych powiązanych z poszczególnymi aktami.
- **Gobliny skarbnicy** – dodaliśmy szczegółowe opisy wszystkich rodzajów goblinów skarbników, tak abyście mogli lepiej zrozumieć ich zróżnicowane metody działania oraz poznać wszystkie rodzaje łupów, jakie mogą przenosić (to wszak dużo bardziej interesujący temat).
- **Nowe poziomy trudności** – strona poświęcona poziomom trudności zawiera teraz informacje dotyczące nowych poziomów: Udręki VII, VIII, IX oraz X.
- **Aktualne zasady Głębokich Szczelin** – zaktualizowano szczegółowe informacje dotyczące szczelin: nieograniczone Szczeliny Nefalemów, usunięcie Krainy Prób, nowy sposób wybierania poziomu trudności Głębokich Szczelin itp.

Zaktualizowaliśmy również [kalkulator umiejętności](#) oraz [strony poświęcone przedmiotom](#) o informacje wprowadzone do gry wraz z aktualizacją 2.3.0. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o pozostałych aspektach gry, dajcie nam o tym znać w komentarzach!



Aktywne zlecenia

Podczas gry w trybie przygodowym możesz wykonywać zlecenia. Są to specjalne misje, w których trzeba zabić określonego wroga, oczyścić wskazany obszar lub ukończyć jakieś wydarzenie. W nagrodę za wykonanie zlecenia otrzymasz nie tylko złoto oraz skarby, lecz także kryształy zwane krwawymi odłamkami, które można wymienić u handlarki Kadali w mieście w zamian za horadryjskie skarby i tajemnicze, zagadkowe artefakty.

Aby zapoznać się z dostępnymi w każdym z aktów zleceniami, wciśnij klawisz „M” (PC), aby otworzyć mapę świata. Punkty nawigacyjne, w pobliżu których są dostępne zlecenia, będą oznaczone znakiem „!”. Wystarczy je kliknąć, aby przenieść się w wybrane miejsce. Za każdym razem, kiedy rozpoczniesz grę w trybie przygodowym, jeden losowy akt będzie oznaczony na mapie jako premiowany. Otrzymacie w nim dodatkowy skarb za wykonanie serii zleceń. Gdy zakończycie wszystkie zadania w premiowanym akcie, kolejny losowy akt zostanie oznaczony jako premiowany.

Za wykonanie wszystkich zleceń w danym akcie otrzymasz wypełniony po brzegi łupami skarb horadrimów, w którym może się znaleźć jeden przedmiot legendarny występujący wyłącznie w danym akcie (maksymalnie dwa przedmioty legendarne na wyższych poziomach Udręki), materiały rzemieślnicze oraz inne bogactwa. Niektóre przedmioty – w tym odczynniki wykorzystywane w [Kostce Kanaiego](#) – można zdobyć wyłącznie w ten sposób. W skarbach horadrimów otrzymywanych w Akcie IV znajduje się również losowo wybrana nagroda z innego aktu.

NAGRODY ZA ZLECENIA: AKT I

NAGRODY ZA ZLECENIA: AKT II

NAGRODY ZA ZLECENIA: AKT III

NAGRODY ZA ZLECENIA: AKT IV

Losowy przedmiot legendarny za wykonanie zlecenia

W skarbach horadrimów otrzymywanych w Akcie IV znajduje się również losowo wybrana nagroda z innego aktu.

NAGRODY ZA ZLECENIA: AKT V

SZCZELINY NEFALEMÓW

Staw czoła temu, Szczeliny nieprzewidywalne sposób. bossa w trybie wybrać można Jednak otwarcie **GŁĘBOKIE**



co nieznanie.

Nefalemów to równoległe wymiary rzeczywistości. Stworzone są z losowo generowanych poziomów, zawierających zestawy przeciwników. W Szczelinach czasami można znaleźć [obeliski](#), które zwiększają moc twoich umiejętności w niespotykany Pokonanie dostatecznej liczby wrogów w Szczelinie Nefalemów spowoduje przywołanie losowego Strażnika Szczeliny – potężnego dysponującego przerażającymi zdolnościami... Po jego zabicu czeka na ciebie wspaniały skarb. Dostęp do Szczelin uzyskać można przygodowym, używając Obelisku Nefalemów (w dowolnym mieście). Kliknięcie na obelisk spowoduje otwarcie interfejsu, w którym otwarcie Szczeliny Nefalemów bądź Głębokiej Szczeliny. Liczba Szczelin Nefalemów, które można otworzyć, jest nieograniczona. Głębokiej Szczeliny wymaga posiadania klucza do Głębokiej Szczeliny, zdobywanego po zabicu dowolnego Strażnika Szczeliny.

SZCZELINY



Aktywacja Obelisku Nefalemów

Każdy pokonany Strażnik Szczeliny może upuścić Klucz do Głębokiej Szczeliny (na wyższych poziomach trudności mogą to być dwa klucze). Możesz wykorzystać klucz, klikając na Obelisku Nefalemów i wybrać poziom szczeliny, na jakim chcesz grać. Początkowo twój wybór będzie ograniczony. Oczyszczyć szczelinę o najwyższym dostępnym poziomie trudności, aby uzyskać dostęp do trudniejszych wyzwań. W grach wieloosobowych każdy z graczy musi posiadać Klucz do Głębokiej Szczeliny, aby grać razem. Tak jak ma to miejsce w przypadku Szczelin Nefalemów, po pokonaniu wystarczającej liczby przeciwników zostanie przywołany Strażnik Szczeliny. Na tym jednak kończą się podobieństwa:

- Głębokie Szczeliny mają przypisane poziomy. Ich liczba jest nieskończona i są one coraz trudniejsze. Aby uzyskać dostęp do kolejnego poziomu, należy przywołać i zabić Strażnika Szczeliny przed upływem czasu.
- Przebywając w Głębokiej Szczelinie, nie możesz zmieniać ekwipunku, dopóki nie pokonasz Strażnika Szczeliny.
- Jeśli skończy ci się czas, będziesz w stanie ukończyć bieżący poziom, ale nie uda ci się uzyskać dostępu do nowego poziomu trudności. Nie otrzymasz również szansy na ulepszenie swoich klejnotów legendarnych.
- Twój najwyższy poziom Głębokiej Szczeliny oraz najlepszy czas jej ukończenia zostaną dodane do [sezonowej tabeli wyników](#).
- Większość potworów w Głębokiej Szczelinie nie upuszcza łupów, więc możesz skupić się na jak efektywniejszym eliminowaniu sług zła.
- Strażnicy w Głębokich Szczelinach mogą upuścić legendarne klejnoty.
- Do graczy znajdujących się w Głębokiej Szczelinie nie można się teleportować spoza szczeliny. Wyjątkiem jest sytuacja, w której wykorzystałeś Klucz do Głębokiej Szczeliny do otwarcia Głębokiej Szczeliny w grze wieloosobowej.
- Jeśli uda ci się ukończyć ten poziom w wyjątkowo krótkim czasie, możesz uzyskać dostęp do o wiele wyższego poziomu trudności.

URSHI



Urshi ulepsza legendarne klejnoty w Głębokich Szczelinach.

Jeśli uda ci się pokonać Strażnika Głębokiej Szczeliny w wyznaczonym czasie, zostanie przywołane starożytne nefalemskie widmo imieniem Urshi. Umożliwi ci ona ulepszenie klejnotów legendarnych.

LEGENDARNE KLEJNOTY

Każdy legendarny klejnot ma przypisaną w opisie określoną rangę. Za każdym razem, gdy spotkasz Urshi po pokonaniu Głębokiej Szczeliny przed upływem czasu, będziesz mieć szansę na zwiększenie rangi klejnotu. Dzięki temu odblokujesz dodatkowe właściwości, które zostaną aktywowane po osadzeniu klejnotu w gnieździe.

POTWORY

Sanktuarium zamieszkuje bardzo wiele rodzajów potworów, a każdy z nich pragnie zabić cię na swój własny sposób. Niektóre będą pluć kwasem lub wysyłać w twoim kierunku miniaturowe tornada, inne skoczą Ci do gardła, żeby cię obalić i rozerwać na strzępy, zanim zdążysz zareagować.



Nie pozwól ujść z życiem żadnemu demonowi.

Oprócz walki z niezliczonymi „normalnymi” monstrami różnej maści grasującymi po świecie Sanktuarium będziesz regularnie stawiać czoła specjalnym potworom.

- **Czempioni** mają nazwy podświetlone na niebiesko. Zazwyczaj wędrują w stadach i są groźniejsi niż „normalne” potwory – wytrzymują więcej ciosów, zadają poważniejsze obrażenia i posiadają specjalne zdolności, zwane **modyfikatorami**, na przykład mogą się teleportować z dala od twoich ataków lub po otrzymaniu ciosu odpowiadać wypuszczeniem błyskawic.
- **Rzadkie** potwory mają nazwy koloru żółtego. Mają one więcej życia niż zwykłe potwory tego samego rodzaju, posiadają specjalny modyfikator i zazwyczaj towarzyszy im grupa trzech lub czterech innych istot, które choć słabsze, posiadają podobne umiejętności.
- **Wyjątkowe** potwory mają nazwy koloru fioletowego. Zazwyczaj są one jeszcze potężniejsze od czempionów – mają jeszcze więcej życia, zadają jeszcze większe obrażenia i często posiadają wiele zdolności.

Czempioni oraz rzadkie i wyjątkowe potwory pozostawiają skarby odpowiednie do wysiłku, jaki trzeba włożyć w ich pokonanie – większe kule zdrowia, przywracające więcej życia, oraz więcej lepszych przedmiotów i złota.

W pewnych określonych punktach gry będziesz musiał stawić czoła naprawdę przerażającym **bossom** – potężnym lub wyjątkowo niebezpiecznym przeciwnikom, którzy nie zamierzają stosować się do normalnych reguł. Opisywanie ich byłoby bezcelowe. Poznasz ich na pierwszy rzut oka. Jediną wspólną cechą tych wyjątkowych monstrów jest to, że do ich pokonania będziesz musiał użyć całego sprytu i wszystkich sił, a *jeśli* ci się powiedzie, otrzymasz naprawdę niezwykle nagrody.

AFIKSY POTWORÓW

Poniżej znajduje się lista afiksów (wyjątkowych mocy) potworów, na jakie można się natknąć w Diablo III. Kilka uwag:

- Większość zdolności i mocy danego potwora można sprawdzić, zapoznając się z treścią opisu umieszczonego pod jego nazwą.
- W miarę jak twoja postać będzie stawać się coraz potężniejsza, na jej drodze staną bardziej zabójczy wrogowie.
- Potwory na wyższych poziomach mogą walczyć, korzystając jednocześnie nawet z czterech afiksów – strzeż się!

AFIKSY



Łowca demonów walczy z czempionami z afiksami „Tajemne Zaklęcie” oraz „Stopiony”.

- **Bezcześciciel:** Potwory z takim afiksem przyzywają płonące skupiska piekielnego ognia pod twoimi nogami. Skupiska te po kilku sekundach zaczynają zadawać ogromne obrażenia, jeśli szybko z nich nie zejdziesz.
- **Dodatkowe zdrowie:** Potwory posiadające dodatkowe zdrowie mają znacznie więcej punktów życia (czyli mogą dłużej przeżyć) niż normalne potwory tego samego typu.
- **Elektryczność:** Kiedy przeciwnicy z tym afiksem zostaną trafieni, wyzwalają błyskawice, które zadają obrażenia od elektryczności.
- **Horda:** Potwory z tym afiksem nie mają żadnych szczególnych zdolności, ale jest ich po prostu więcej niż w przypadku zwykłych grup potworów tego samego rodzaju.
- **Iluzjonista:** Iluzjoniści mogą tworzyć swoje klony. Sobowtóry te zadają obrażenia, utrudniając walkę z prawdziwym przeciwnikiem.
- **Koszmar:** Udany atak potwora z tą zdolnością może spowodować, że stracisz kontrolę nad swoją postacią, która na kilka sekund rzuci się do ucieczki.
- **Moździerz:** Potwory z tym afiksem miotają wybuchowymi kulami ognia, które mogą zadawać ogromne obrażenia z dystansu. Zbliź się do nich, aby uniknąć tego rodzaju ataków.
- **Mściciel:** Stworzenia posiadające tę zdolność stają się coraz potężniejsze, kiedy giną ich towarzysze –mogą zyskać większą szybkość ruchu, zadawać większe obrażenia, otrzymać więcej punktów życia, itp.
- **Mur:** Potwory z tym afiksem tworzą mury, które mogą cię uwięzić lub zablokować drogę. Przywołane mury znikają po kilku sekundach – żaden problem, o ile możesz sobie pozwolić na chwilę zwłoki.
- **Nawałnica:** Potwory z afiksem nawałnicy atakują, wykorzystując błyskawice, które rażą przeciwników z dystansu.
- **Odbicie obrażeń:** Potwory z tym afiksem odbijają na atakujących część obrażeń otrzymanych w walce, regularnie włączając i wyłączając tę zdolność – nie spuszcza ich z oczu, a dowiesz się, kiedy jest ona aktywna.
- **Odrzucenie:** Cios zadany przez potwora z tą zdolnością odrzuci cię na pewną odległość, przerywając twój atak i spowalniając cię (chyba że uda ci się uniknąć trafienia).
- **Ogniste łańcuchy:** Potwory z tym afiksem są połączone ognistymi łańcuchami, które palą wszystko, czego dotkną. Zabijanie kolejnych potworów z grupy zmniejsza długość i mobilność łańcucha.
- **Orbiter:** Potwory z tym afiksem mogą rozmieszczać na dużym obszarze naładowane energią elektryczną kule. Dotknięcie takiej kuli skutkuje porażeniem.
- **Osłona:** Potwory z osłoną mogą na pewien czas przywołać magiczną tarczę, która chroni je przed wszelkimi obrażeniami.
- **Przeniesienie:** Potwory z afiksem przeniesienia rozrywają materię czasoprzestrzeni na polu bitwy w dwóch miejscach. Po kilku sekundach wyrwy otwierają się całkowicie i wszyscy pobliscy bohaterowie zostają teleportowani z jednej wyrwy do drugiej.
- **Przyciągnięcie:** Potwory z afiksem przyciągnięcia dysponują zadającym obrażenia zaklęciem, które przyciąga cię w ich stronę i przerywa twój atak.
- **Stapianie:** Potwory posiadające tę zdolność, zostawiają za sobą ślad płonącej lawy. Chwilę po śmierci ich ciała wybuchają w potężnej ognistej eksplozji, zadającej znaczne obrażenia.
- **Szybkość:** Potwory z tą zdolnością poruszają się i atakują znacznie szybciej niż ich normalni odpowiednicy. Starają się dopaść cię, kiedy jesteś ranny i wykorzystują swoją szybkość do zwinnego poruszania się po polu bitwy.

- **Tajemne zaklęcie:** Takie potwory przywołują obracające się promienie tajemnej energii, które zadają znaczne obrażenia bohaterom, które wejdą w zasięg ich działania.
- **Teleport:** Potwory ze zdolnością teleportacji mogą w dowolnej chwili zniknąć i pojawić się w innym miejscu, co pozwala im zaatakować z zaskoczenia lub uciec.
- **Tłumienie pocisków:** Potwory tłumiące pociski generują aurę, która spowalnia lecące pociski, zmniejszając tym samym skuteczność ataków z dystansu.
- **Wampiryzm:** Wampiryczne potwory czerpią energię z twoich ran. Odzyskują część zadanych przez siebie obrażeń w formie punktów życia.
- **Wspólne zdrowie:** Potwory z tym afiksem posiadają wspólną pulę punktów życia. Obrażenia zadane jednemu przeciwnikowi są równo rozdzielane na wszystkich członków grupy.
- **Zaklęta trucizna:** Potwory z afiksem zaklętej trucizny stają się źródłem toksycznej substancji, która rozprzestrzenia się prostopadle po polu walki i pozostawia po sobie trujący ślad.
- **Zamrażający impuls:** Potwory z tym afiksem przyzywają lodową kulę, która z upływem czasu zadaje duże obrażenia, przemieszczając się po polu walki.
- **Zamrażanie:** Zamrażające potwory przywołują wokół siebie wybuchające lodowe kryształy. Po eksplozji kryształy te zadają obrażenia od zimna, a także spowalniają i zamrażają bohaterów w promieniu wybuchu.
- **Zaraza:** Zarażone potwory zostawiają za sobą kałuże toksycznej substancji. Stanie w takiej kałuży, nawet w celu zaatakowania przeciwnika, spowoduje otrzymanie zwiększających się obrażeń od trucizn.
- **Zniewalacz:** Potwory z tym afiksem mogą cię tymczasowo uwięzić w magicznej pułapce, która zada ci obrażenia i tymczasowo unieruchomi. W takim stanie jesteś podatny na ataki, ale możesz ratować się ucieczką korzystając z pewnych umiejętności obronnych.

GOBLINY SKARBNICY

Nie wszystkie potwory wędrujące po świecie Sanktuarium mają niszczycielskie zapędy. Chciwe i przebiegłe gobliny skarbnicy nie przejmują się wielkimi wojnami i zamiast tego skupiają się na gromadzeniu dóbr materialnych. Podobno przemierzają Sanktuarium dzięki portalom, które prowadzą do innego świata, zwanego Skarbcem. Kiedy goblin zostanie zabity, te magiczne przejścia mogą pozostać otwarte. Istnieje wiele rodzajów goblinów, ale wszystkie uciekają, gdy pojawia się niebezpieczeństwo. Nie uświadczymy ich w ogóle w Głębokich Szczelinach, a portale do Skarbcza pojawiają się wyłącznie w trybie przygodowym (w otwartym świecie, nie zaś w Szczelinach). Będziesz wiedzieć, że w pobliżu znajduje się goblin, gdy usłyszysz rzucający się w uszy chichot, a na mapie pojawi się ikona określająca dokładne położenie małego chciwca.

GOBLIN SKARBNIK



Te utracone stwory rabują i plądrują wszystko, co tylko wpadnie im w ręce, ale przy pierwszej oznace zbliżającego się niebezpieczeństwa rzucają się do ucieczki, a z ich przepelnionych sakw zacznie się wysypywać złoto, klejnoty i inne kosztowności. Jeśli zdołasz zgładzić goblina, zanim ucieknie, wszystko to będzie twoje!

ZBIERACZ KLEJNOTÓW



Nikt nie dorówna Zbieraczowi Klejnotów w gromadzeniu drogich kamieni. Od wypełnionych potworami pieczar, poprzez krainy zamieszkiwane przez demony, a skończywszy na ufortyfikowanych strażnicach nefalemów – żaden zakątek nie jest wystarczająco niebezpieczny, by odwieść te stwory od poszukiwań kosztowności. Zgładzeni Zbieracze Klejnotów pozostawiają w charakterze łupów kamienie szlachetne wszelkiego rodzaju i jakości.

POZŁACANY BARON



Chciwość – przywara, która trapi zarówno serca nefałów, jak i demonów, znajduje swój najpełniejszy wyraz w wypchanych sakwach Połączanych Baronów. Jeśli uda ci się upolować przedstawiciela tego gatunku goblinów, na długo zapomnisz o problemach finansowych.

ZWĘDZIUCHA



Zwędzijuchy interesują się tylko jednym rodzajem waluty: krwawymi odłamkami, o których mówi się, że to odłamki zniszczonego Kamienia Świata lub fragmenty uwięzionych dusz demonów. Zmniejsz populację Zwędzijuch w Sanktuarium, a w twoje ręce wpadnie wystarczająca liczba krwawych odłamków, aby udać się na zakupy u... mniej tradycyjnych handlarzy.

OHYDNY KOLEKCJONER



Materiały rzemieślnicze wykorzystywane przez złotników i kowali używane są do tworzenia cennych elementów uzbrojenia – i wzbudzają niezdrową ciekawość Ohydnych Kolekcjonerów. W sakwach takiego goblina znaleźć można ogromne ilości materiałów rzemieślniczych oraz nieznanne wcześniej schematy dla rzemieślników.

NIKCZEMNY DRĘCZYCIEL



Nikczemni Dręczyciele mają obsesję na punkcie legendarnych artefaktów, które od wieków wpływają na przebieg Wiecznego Konfliktu, i zrobią wszystko, aby położyć na nich swoje chciwe łapska. Aby chronić przenoszone przez siebie cenne łupy, teleportują się one po polu bitwy. Pokonani Nikczemni Dręczyciele pozostawiają po sobie różnorodne przedmioty, w tym co najmniej jeden przedmiot legendarny.

NIEZNOŚNY HUNCWOT



Nieznosne Huncwoty biegają czasem po polach bitew z sakwami wypełnionymi orężem. Stwory te zakładają hełmy i zbroję płytową, które zdecydowanie nie zostały wykonane z myślą o istocie tak niewielkiej. Niech cię jednak nie zwiedzie ich źle dobrany pancerz. Nieznosne Huncwoty nauczyły się kilku sztuczek podczas pobytu w Sanktuarium. Kiedy wyczują zagrożenie, wezwą do siebie peonów Skarbcza, dzięki którym mogą uzyskać wystarczająco dużo czasu, by otworzyć portal i uciec.

GALARETOWATY ROZSZCZEPIACZ



W obliczu niebezpieczeństwa Galaretowaty Rozszczepiacz będzie chronić swoje skarby za wszelką cenę – również rozdzielając się na mniejsze Galaretowate Rozszczepieńce, które w chwili śmierci znów się rozszczepiają. Jeden taki goblin potrafi strzec niewypowiedzianych skarbów – ale będziesz je wydierać z łap całej armii stworów.

TECZOWY GOBLIN



Tęczowe gobliny są wyjątkowo rzadkim widokiem. Zdają się należeć do zupełnie innej gałęzi goblinińskiej rodziny. Ginąc, upuszczają one zwyczajne łupy, ale również pozostawiają po sobie pryzmatyczny portal wiodący nie do Skarbca, a do fantastycznej i kolorowej krainy zwanej Kaprysowem! Może nawet zobaczysz tęczę.

SKARBIEC

Poszukiwacze przygód, którym uda się zabić lekkomyślnego goblina, mogą być nagrodzeni rzadkim widokiem: w pełni sprawnym portalem do Skarbca, w którym przechowywane są ogromne bogactwa zgromadzone przez wszelkiego rodzaju gobliny. Krainą tą włada olbrzymia demonica – jaśnie pani Chciwość, Baleronowa Skarbca. Zakończ jej panowanie, a nieskończone bogactwa Skarbca należeć będą do ciebie.



OGÓLNE ZMIANY

Ogólnie rzecz biorąc, potwory na wyższych poziomach trudności (tj. wysokim, eksperckim i mistrzowskim) są bardziej wytrzymałe i zadają dużo dotkliwsze obrażenia. Zwiększoną skalę wyzwania rekompensują jednak premie do zdobywanego złota oraz punktów doświadczenia (w skrócie „PD”), a także do odnajdowania potężnych przedmiotów magicznych.

POZIOMY TRUDNOŚCI (PC)

- **Normalny:** 100% życia potworów, 100% obrażeń potworów, 0% dodatkowego złota, 0% dodatkowych PD
- **Wysoki:** 200% życia potworów, 130% obrażeń potworów, 75% dodatkowego złota, 75% dodatkowych PD
- **Ekspert:** 320% życia potworów, 189% obrażeń potworów, 100% dodatkowego złota, 100% dodatkowych PD
- **Mistrz:** 512% życia potworów, 273% obrażeń potworów, 200% dodatkowego złota, 200% dodatkowych PD
- **Udręka I:** 819% życia potworów, 396% obrażeń potworów, 300% dodatkowego złota, 300% dodatkowych PD
- **Udręka II:** 1311% życia potworów, 575% obrażeń potworów, 400% dodatkowego złota, 400% dodatkowych PD
- **Udręka III:** 2097% życia potworów, 833% obrażeń potworów, 550% dodatkowego złota, 550% dodatkowych PD
- **Udręka IV:** 3355% życia potworów, 1208% obrażeń potworów, 800% dodatkowego złota, 800% dodatkowych PD
- **Udręka V:** 5369% życia potworów, 1752% obrażeń potworów, 1150% dodatkowego złota, 1150% dodatkowych PD
- **Udręka VI:** 8590% życia potworów, 2540% obrażeń potworów, 1600% dodatkowego złota, 1600% dodatkowych PD
- **Udręka VII:** 18985% życia potworów, 3604% obrażeń potworów, 1700% dodatkowego złota, 1900% dodatkowych PD
- **Udręka VIII:** 41625% życia potworów, 5097% obrażeń potworów, 1800% dodatkowego złota, 2300% dodatkowych PD
- **Udręka IX:** 91260% życia potworów, 7208% obrażeń potworów, 1900% dodatkowego złota, 2750% dodatkowych PD
- **Udręka X:** 200082% życia potworów, 10194% obrażeń potworów, 2000% dodatkowego złota, 3300% dodatkowych PD



Poziomy trudności w Diablo III

POZIOMY TRUDNOŚCI (KONSOLE)

- **Niski**
- **Normalny**
- **Wysoki**
- **Mistrz I:** +60% do znajdowania złota, +60% do znajdowania magicznych przedmiotów, +120% doświadczenia
- **Mistrz II:** +70% do znajdowania złota, +70% do znajdowania magicznych przedmiotów, +140% doświadczenia
- **Mistrz III:** +80% do znajdowania złota, +80% do znajdowania magicznych przedmiotów, +160% doświadczenia
- **Mistrz IV:** +90% do znajdowania złota, +90% do znajdowania magicznych przedmiotów, +180% doświadczenia
- **Mistrz V:** +100% do znajdowania złota, +100% do znajdowania magicznych przedmiotów, +200% doświadczenia

KRADZIEŻ ŻYCIA

Skuteczność afiksu „kradzież życia”, który przywraca postaci część punktów życia, bazując na zadawanych przez nią obrażeniach, zmniejsza się wraz z awansem postaci na kolejne poziomy – w następujący sposób:

- **60. poziom postaci:** Skuteczność kradzieży życia zmniejsza się o 90%.
- **70. poziom postaci:** Kradzież życia przestaje działać.

ODPORNOŚCI POTWORÓW

Potężni przeciwnicy są odporni na efekty ograniczające kontrolę (ang. crowd control), takie jak ogłuszenie czy spowolnienie, a ich determinacja stanowi niekiedy wielkie wyzwanie dla śmiałków przemierzających Sanktuarium.

Odporności potworów działają w dość prosty sposób – ograniczają skuteczność użytych przez ciebie umiejętności o dany procent. Przykładowo, umiejętność, która normalnie ogłuszyłaby jakieś stworzenie na 5 sekund, spowoduje ogłuszenie czempiona na czas 1,75 sekundy.

Stworzenia posiadające odporność na działanie określonych zdolności mają także **minimalne progi**, które trzeba przekroczyć, nim dana zdolność odniesie jakikolwiek efekt. Na przykład jeśli boss (70% odporności na ogłuszenie) znajdzie się pod działaniem umiejętności powodującej ogłuszenie na 1,5 sekundy, efekt ten zostanie zmniejszony o 70% do 0,45 sekundy. Ponieważ wartość ta znajduje się poniżej progu ogłuszenia bossa – wynoszącego 0,5 sekundy – ogłuszenie będzie całkowicie zignorowane. Jeśli spróbujesz odrzucić tego samego bossa, i nie uda ci się przekroczyć 21 metrów, nie ruszysz go nawet o piędź.

Redukcje szybkości ruchu i ataku modyfikują natężenie efektu, a nie czas jego trwania. Przykładowo, zmniejszenie szybkości ruchu o 60% w walce z czempionem zostanie zredukowane o 25%, co w sumie zmniejszy jego szybkość ruchu o 45%. Szczegółowe wartości można znaleźć w poniższej tabeli.

WARTOŚCI ODPORNOŚCI POTWORÓW

Rodzaj	Odp. na ogłuszenie	Minimalne ogłuszenie	Odp. na zakorzenie	Minimalne zakorzenie	Odp. na spowolnienie ruchu	Redukcja szybkości ataku	Minimalne odrzucenie
Czempion	65%	0.5	50%	0.5	25%	65%	10
Sługa	65%	0.5	50%	0.5	25%	65%	10
Rzadki	65%	0.5	50%	0.5	25%	65%	21
Boss	70%	0.5	50%	0.5	25%	65%	21

[Granie ze znajomymi](#)

[Towarzysze](#)

AKTUALIZACJA 2.3.0 WPROWADZONA W EUROPIE!

Turrit 26.08.2015 18



DIABLO
AKTUALIZACJA 2.3.0

W Europie dostępna jest już aktualizacja 2.3.0 dla *Diablo III* w wersji PC, PlayStation 4 oraz Xbox One! Poniżej publikujemy pełne informacje o aktualizacji na PC, które zawierają kompletną listę zmian i poprawek.

***Diablo III* – aktualizacja 2.3.0 - w2.3.0.33174**

Lista znanych błędów dostępna jest na amerykańskim [forum zgłaszania błędów](#).

Jeśli pojawiły się problemy techniczne związane z procesem aktualizacji, łączeniem z Battle.netem po instalacji aktualizacji lub też błędy podczas rozgrywki we właśnie zaktualizowaną grę, odwiedź naszą [stronę pomocy](#) lub napisz na [forum pomocy technicznej](#), aby uzyskać wsparcie.

Spis treści:

- [Zawartość aktualizacji](#)
 - [Ruiny Seszeronu](#)
 - [Kostka Kanaiego](#)
 - [Postępy sezonowe](#)

- Ogólne
- Klasy
 - Barbarzyńca
 - Krzyżowiec
 - Łowczyńni demonów
 - Mnich
 - Szaman
 - Czarownica
 - Poprawki błędów
- Przedmioty
 - Przedmioty klasowe
 - Nowe sezonowe przedmioty legendarne
 - Poprawki błędów
- Osiągnięcia
- Tryb przygodowy
 - Szczeliny Nefalemów
 - Poprawki błędów
- Rzemiosło
- Potwory
- Interfejs użytkownika

ZAWARTOŚĆ AKTUALIZACJI

Nowa funkcja: Ruiny Seszeronu

Swoje podwoje otworzyło przed graczami zamrażnięte pustkowie zwane Ruinami Seszeronu. Stawicie tutaj czoła nowym przeciwnikom, pułapkom oraz niesprzyjającym warunkom, a także poznacie losy cywilizacji potężnych barbarzyńców po zniszczeniu Góry Arreat. Odkryjcie tajemnice Nieśmiertelnego Tronu i posiadźcie skarb największy z możliwych – legendarną Kostkę Kanaiego.

Więcej informacji o Ruinach Seszeronu znaleźć można [tutaj](#).

Nowa funkcja: Kostka Kanaiego

Kostka to nowy „rzemieślnik”, który oferuje masę schematów umożliwiających dodatkową personalizację ekwipunku graczy oraz tworzenie kolekcji mocy legendarnych pozyskanych z przedmiotów. Kilka schematów będzie dostępnych dla graczy natychmiast po uzyskaniu Kostki Kanaiego:

- **Pozyskanie mocy legendarnej:** gracz niszczy przedmiot, aby dodać jego moc legendarną do katalogu zgromadzonych mocy. Kiedy moc zostanie pozyskana, może zostać wyposażona przez postać bez potrzeby wyposażania samego przedmiotu. Gracze mogą jednocześnie wyposażyć jedną moc oręża, pancerza oraz biżuterii. Można wyposażać jedynie takie moce, z których normalnie mogłaby korzystać dana postać.
- **Przekucie przedmiotu legendarnego:** funkcja ta umożliwi ponowne wylosowanie wszystkich statystyk przedmiotu legendarnego, tak jakby pojawił się po raz pierwszy. Obejmuje to również wszelkie moce, które zostały wcześniej zaklęte przez wieszczkę. Uwaga: przekuwane przedmioty po przekuciu mogą stać się przedmiotami starożytnymi bądź utracić tę właściwość, więc decyzję o przekuciu należy podejmować z rozwagą.
- **Ulepszenie rzadkiego przedmiotu:** ulepsza rzadki przedmiot poziomu 70 do przedmiotu legendarnego. Zostaną przydzielone losowe właściwości i statystyki – z zachowaniem typu elementu ekwipunku.

- **Przekształcanie przedmiotu z zestawu:** przekształca przedmiot stanowiący element zestawu w losowy przedmiot wchodzący w skład tego samego zestawu. Przykładowo: przekształcenie [Tropicieli Asheary](#) może zaowocować otrzymaniem [Strażnika Asheary](#), [Kroku Asheary](#) lub [Osłon Asheary](#).
- **Usunięcie wymagań co do poziomu:** usuwa z przedmiotu wymagania dotyczące poziomu, umożliwiając wyposażenie go przez postać na dowolnym poziomie doświadczenia.
- **Przekształcanie klejnotów:** przekształca 9 klejnotów jednego koloru w 9 klejnotów innego koloru.
- **Przekształcanie materiałów rzemieślniczych:** przekształca 100 sztuk normalnych, magicznych lub rzadkich materiałów rzemieślniczych w 100 sztuk materiałów innego typu (nie przekształca w typ legendarny).

Aby uzyskać Kostkę Kanaiego, należy odwiedzić Zoltuna Kulla w Nowym Tristram, Ukrytym Obozie, Gmachu Twierdzy Bastionu lub Enklawie Ocalałych w trybie przygodowym. Upadły horadrim z przyjemnością wejdzie w rolę przewodnika.

Więcej informacji o Kostce Kanaiego znaleźć można [tutaj](#).

Nowa funkcja: Postępy sezonowe:

Postępy każdego gracza biorącego udział w rozgrywkach sezonowych wyglądają nieco inaczej. Chcemy odpowiednio uczcić ich osiągnięcia. Dlatego też, począwszy od sezonu 4, umożliwimy graczom śledzenie własnych postępów w rozgrywkach sezonowych dzięki przeznaczonej do tego nowej funkcji interfejsu.

Postępy sezonowe gracza podzielone będą na rozdziały. Każdy rozdział posiada własne, opisowe cele i osiągnięcia do zrealizowania. Im dalej zajdzie gracz w danym sezonie, tym większe wyzwania będą stanowić owe kamienie milowe. Skala wyzwań będzie odpowiednio dobrana do postaci na wszystkich poziomach doświadczenia. Osiągnięcie najtrudniejszych celów zostanie nagrodzone nową ramką portretu.

Powyższa funkcja zostanie udostępniona do testowania po rozpoczęciu 4 sezonu. Więcej informacji o postępach sezonowych znaleźć można [tutaj](#).

[Powrót na górę](#)

OGÓLNE

- Do gry dodano poziomy trudności Udręka VII-X.
 - Do gier publicznych na poziomach trudności Udręka VII-X mogą dołączyć wyłącznie gracze posiadający wymagany poziom mistrzowski:
 - Udręka VII: poziom mistrzowski 100 lub wyższy.
 - Udręka VIII: poziom mistrzowski 150 lub wyższy.
 - Udręka IX: poziom mistrzowski 200 lub wyższy.
 - Udręka X: poziom mistrzowski 250 lub wyższy.
- Zdobyte doświadczenie, wliczając w to wszelkie źródła premii do doświadczenia, będzie teraz przyznawane w sposób uśredniony wszystkim członkom drużyny uprawnionym do otrzymywania punktów doświadczenia.
- Zwiększono maksymalny limit odporności na efekty ograniczające kontrolę nad postacią z 65% do 95%.
 - Obecnie ma to również zastosowanie do efektów unieruchamiających.
- Potwory nieelitarnie mogą teraz korzystać z odporności na efekty ograniczające kontrolę.
- Wszystkie potwory poza bossami, Strażnikami Szczelin oraz niektórymi szczególnie okazałymi przeciwnikami (takimi jak kafarowi hegemoni) podlegają teraz efektom odrzucenia w tył.
 - Efekty odrzucenia podlegają teraz regułom dotyczącym odporności na efekty ograniczające kontrolę nad postacią. Potwory staną się odporne na odrzucenie na poziomie 65% odporności.
- Pułapki: beczka z olejem oraz stos beczek mogą teraz zadawać obrażenia wrogom, a także ogłuszać ich bądź odrzucać.
- Pierścienie i amulety dostępne u handlarzy mogą być tylko magiczne.
- Rodzaje klejnotów, które wypadają poniżej poziomu 61, zostały skondensowane do 5 poziomów.
 - Jednocześnie dostosowano wartości klejnotów występujących na niższych poziomach, aby zapewnić im większą moc.

- Zwiększono ilość doświadczenia wymaganego na poziomach mistrzowskich od 2500 w górę.

[Powrót na górę](#)

KLASY

- Do LPM można teraz przypisać kilka umiejętności:

- Barbarzyńca
 - Bitewny Szał
 - Przewyciężenie Bólu
 - Sprint
 - Zastraszający Ryk
 - Okrzyk Wojenny
 - Gniew Berserkera
- Krzyżowiec
 - Wybraniec Akarata
 - Żelazna Skóra
 - Wyzwanie
- Łowczyńni demonów
 - Kompan
 - Przygotowanie
- Mnich
 - Oślepiający Błysk
 - Tchnienie Niebios
 - Objawienie
 - Mistyczny Sojusznik
 - Spokój Ducha
- Szaman
 - Klątwa
 - Przerażenie
- Czarownica
 - Diamentowa Skóra
 - Pancierz Energii
 - Chowaniec
 - Pancierz Lodu
 - Zaklęta Broń
 - Pancierz Burzy

▪ Obrażenia od cierni są teraz zwiększone o 100% premii do obrażeń z podstawowego współczynnika.

▪ Obrażenia obszarowe mogą być teraz wywołane przez ataki przywołańców.

▪ W przypadku wielu przywołańców poprawiono kolizję, tak aby lepiej odpowiadała ich modelom.

▪ **Barbarzyńca**

- Umiejętności aktywne
 - [Bitewny Szał](#)
 - Runa – Zajadłość

- Runa – Nawrócenie
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Osłabienie
 - Wrogowie znajdujący się na obszarze działania Wyroku zadają obrażenia zmniejszone o 40% przez 6 sek.

[Powrót na górę](#)

▪ Łowczyńcy demonów

- Umiejętności aktywne
 - [Kolczasta Pułapka](#)
 - Skrócono początkowy czas uzbrajania z 2 sek. do 1,5 sek.
 - Skrócono czas ponownego uzbrajania z 2 sek. do 0,5 sek.
 - Opóźnienie podczas używania Kolczastej Pułapki powinno być teraz mniej odczuwalne.
 - Runa – Wielokrotny Wybuch
 - Zwiększono obrażenia z 420% do 575% obrażeń od broni.
 - Trafieni przeciwnicy zostają teraz zamrożeni na 3 sek.
 - Zamrożeni przeciwnicy otrzymują obrażenia zwiększone o 20%.
 - Runa – Odgromnik
 - Zwiększono zasięg uruchomienia pułapki z 8 m do 10 m.
 - Piorun przeskakuje teraz od dowolnej uruchomionej pułapki do wszystkich uzbrojonych pułapek w promieniu 75 m.
 - Wszyscy trafieni wrogowie otrzymują 880% obrażeń od broni na przestrzeni 10 trafień.
 - Runa – Długi Lont
 - Obecnie zadaje całość obrażeń (930% obrażeń od broni) w formie pojedynczej eksplozji.
 - Trafieni przeciwnicy zostają teraz ogłuszeni na 2 sek.
 - Runa – Rozrzut
 - Skrócono czas ponownego uzbrajania z 2 sek. do 0,5 sek.
 - Runa – Lepka Bomba
 - Zwiększono obrażenia z 800% do 915% obrażeń od broni.
 - Skrócono czas uzbrajania z 2 sek. do 1 sek.
 - Zmniejszono zasięg z 16 m do 12 m.
 - Umiejętności pasywne
 - [Zajadła Pogoń](#)
 - Wydłużono czas działania z 2 sek. do 4 sek.
 - [Pijawka](#)
 - Nowa umiejętność pasywna
 - Postać zyskuje 18705 pkt. życia przy trafieniu.
 - Skuteczność leczenia wzrasta o 75% wartości punktów życia odzyskiwanych za każde zabicie.
 - Dostępna od poziomu 60.
 - [Osłabiające Pułapki](#)
 - Wydłużono czas działania z 3 sek. do 5 sek.

[Powrót na górę](#)

▪ Mnich

- Umiejętności aktywne
 - **Śmiałe Uderzenie**
 - Obecnie użycie przerywa działanie efektów unieruchomienia.
 - **Eksplodująca Dłoń**
 - Runa – Esencja Ognia
 - Efekt zadawania obrażeń z upływem czasu wywoływany podczas eksplozji w chwili śmierci obecnie się kumuluje.
 - **Siedmiostronne Uderzenie**
 - Po użyciu Siedmiostronnego Uderzenia można użyć go ponownie szybciej niż poprzednio.
 - Odliczanie czasu odnowienia dla tej umiejętności rozpocznie się teraz po zakończeniu efektów jej działania.
 - **Porywista Szarża**
 - Szybkość ataku nie będzie już powodować szybszej Porywistej Szarży. Zamiast tego koszt zasobów oraz obrażenia będą się skalować z szybkością ataku.
 - Runa – Nawałnica
 - Premia do obrażeń od broni skaluje się teraz z szybkością ataku.
 - Premia do obrażeń za każdą kumulację została zmniejszona do 90% obrażeń od broni.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Zabójczemu Zasięgowi z runą Atak z Zaświatów zmniejszenie kosztu siły duchowej Śmiałego Uderzenia z premią za zebranie 4 elementów zestawu Szaty Tysiąca Burz.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że Fala Światła z runą Eksplozja Światła po wzmocnieniu przez Spojrzenie Tzo Krina była skierowana w niewłaściwe miejsce, jeśli rzucono ją z ponad 60 metrów.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Eksplodującej Dłoni z runą Esencja Ognia zastosowanie obrażeń z upływem czasu podczas eksplozji w chwili śmierci.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zastosowanie premii do obrażeń z Pięści Az'Turrasą w obrażeniach z upływem czasu podczas eksplozji w chwili śmierci z Eksplodującej Dłoni z runą Esencja Ognia.

[Powrót na górę](#)

▪ Szaman

- Umiejętności aktywne
 - **Kwasowa Chmura**
 - Po użyciu Kwasowej Chmury można użyć jej ponownie szybciej niż poprzednio.
 - Runa – Trupia Bomba
 - Zwiększono obrażenia od broni z 525% do 700%.
 - Runa – Kwasowy Śluz
 - Obrażenia od szlamu mogą się teraz kumulować.
 - **Wściekłe Voodoo**
 - Przywołańce nie otrzymują już podwójnej korzyści za działanie premii 20% do szybkości ataku.
 - Runa – Duchowy Trans
 - Obecnie zmniejsza otrzymane obrażenia o 20%.
 - **Trupie Pająki**
 - Korzystają teraz z afiksu zwiększającego obrażenia przywołańców.
 - Runa – Ogniste Pająki
 - Pająki przywracają teraz 3 pkt. many przy trafieniu.
 - Runa – Wdowie Pająki

- Obecnie zwiększa całkowite obrażenia do 700% obrażeń od broni.
- **Ogniste Nietoperze**
 - Zwiększono obrażenia od broni z 425% do 475%.
 - Usunięto początkowy koszt many.
 - Zwiększono koszt podtrzymania z 70 do 125 pkt. many.
 - Runa – Chmara Nietoperzy
 - Zwiększono pole rażenia z 8 m do 12 m.
 - Skrócono czas podtrzymania potrzebny do osiągnięcia maksymalnych obrażeń.
 - Runa – Żarłoczne Nietoperze
 - Zwiększono obrażenia od broni z 635% do 750% na nietoperza.
 - Runa – Zarażone Nietoperze
 - Zwiększono ostateczne obrażenia z 638% do 720% obrażeń od broni.
 - Skrócono czas podtrzymania potrzebny do osiągnięcia maksymalnych obrażeń.
 - Runa – Wampiryczne Nietoperze
 - Zmieniono typ obrażeń z ognia na obrażenia fizyczne.
- **Ognista Bomba**
 - Runa – Upiorna Bomba
 - Zmieniono typ obrażeń z ognia na obrażenia od zimna.
- **Objęcia Umarłych**
 - Zwiększono obrażenia od broni z 560% do 760%.
 - Runa – Desperacki Uścisk
 - Skrócono czas odnowienia z 6 do 4 sek.
 - Runa – Kłębowski Węgorz
 - Zwiększono obrażenia od broni z 880% do 1360%.
 - Runa – Żelazny Chwył
 - Usuwa koszt many.
- **Klątwa**
 - Obecnie posiada animację i przywołuje szamana lub ropuchę w miejsce, gdzie znajduje się kursor.
 - Przyzwany szaman będzie teraz stał w miejscu przywołania.
 - Zwiększono zasięg rzucania zaklęć przez przyzwanego szamana z 25 m do 50 m.
 - Zwiększono premię do obrażeń z 10% do 15%.
 - Runa – Wściekły Kurczak
 - Zmieniono typ obrażeń z fizycznych na obrażenia od trucizny.
 - Po przemienieniu można teraz niszczyć obiekty podatne na zniszczenie.
 - Runa – Gusta
 - Zmieniono typ obrażeń z fizycznych na obrażenia od zimna.
 - Runa – Fatum
 - Zwiększono premię do obrażeń z 10% do 30%.
 - Zmieniono typ obrażeń z fizycznych na obrażenia od trucizny.
 - Runa – Ropuszysko
 - Runa została przeprojektowana.
 - Przez 5 sek. ropucha co sekundę przyciąga do siebie najdalej znajdującego się przeciwnika w promieniu 45 m, połyka go na 0,5 sek., a następnie wypluwa. Przeciwnik zostaje wówczas osłabiony i otrzymuje 750% obrażeń od broni w ciągu 5 sek. oraz obrażenia wobec niego zostają zwiększone o 25%.
 - Runa – Niestabilna Forma

- Zwiększono obrażenia od broni ze 135% do 500%.
- **Rój Szarańczy**
 - Runa – Chmara Insektów
 - Runa została przeprojektowana.
 - Wrogowie pod wpływem Roju Szarańczy zadają obrażenia zmniejszone o 25%.
- **Zbiorowy Zamęt**
 - Runa – Degeneracja
 - Zwiększono szansę na przywołanie Psa Zombie z 30% do 100%.
 - Runa – Zbiorowe Halucynacje
 - Zwiększono obrażenia od broni ze 195% do 400%.
 - Runa – Zbiorowa Histeria
 - Zwiększono maksymalną liczbę przeciwników, którzy zostają ogłuszeni, z 6 do 10.
 - Runa – Kraina Niepokoju
 - Skrócono czas odnowienia z 45 sek. do 30 sek.
- **Plaga Ropuch**
 - Runa – Przebijające Ropuchy
 - Zmieniono typ obrażeń z trucizny na obrażenia fizyczne.
 - Runa – Wież z Ropuchami
 - Zmieniono typ obrażeń z trucizny na obrażenia od zimna.
- **Żniwa Dusz**
 - Zdobywanie dodatkowych poziomów kumulacji Żniw Dusz nie będzie już powodowało usuwania istniejących poziomów kumulacji – zamiast tego poziomy będą sumowane. Każdy nowy poziom kumulacji powyżej piątego zastąpi poziom o najkrótszym pozostałym czasie działania.
 - Runa – Pogrom Dusz
 - Runa została przeprojektowana.
 - Obecnie zapewnia premię 5% do szybkości ruchu za każdy poziom kumulacji.
- **Ściana Zombie**
 - Umiejętność została usunięta.
 - Zastąpiono umiejętnością:
 - Ściana Śmierci
 - Bohater przywołuje ścianę zombie o szerokości 28 metrów. Zombie blokują i atakują znajdujących się w pobliżu przeciwników, zadając im obrażenia fizyczne równe 1000% obrażeń od broni przez 6 sek.
 - Zwiększono obszar zadawania obrażeń, aby dopasować go do efektu wizualnego.
 - Po użyciu Ściany Śmierci można użyć jej ponownie szybciej niż wcześniej.
 - Runa – Duchowa Komunia
 - Bohater przywołuje widmowy pierścień o promieniu 15 metrów, który zadaje obrażenia od zimna równe 1200% obrażeń od broni, wyziębienia wszystkich przechodzących w pobliżu wrogów o 60% i redukuje zadawane przez nich obrażenia o 25%.
 - Runa – Ściana Ognia
 - Bohater przywołuje na 8 sek. ścianę ognia o szerokości 40 m, która spala wrogów, zadając im obrażenia od ognia równe 1100% obrażeń od broni przez 4 sek.
 - Runa – Ściana Zombie
 - Zwiększa szerokość ściany zombie do 50 m i odrzuca wszystkich przeciwników za ścianę.
 - Runa – Pierścień Trucizny

- Zwiększono premię do regeneracji many z 30% do 40%.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Monstrum z runą Śmierdziuch oraz Niezmordowanemu Gigantowi korzystać z premii za Palec Małego Człowieka.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał ponowne nałożenie efektów umiejętności Nawiedzenie – Trujący Duch (+20% do otrzymywanych obrażeń).
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wliczanie fetyszów przyzwanym przez Gidbinn na poczet premii za 4 elementy zestawu Nawiedzenie Zunimassy.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że każdy z Ognistych Nietoperzy z runą Żarłoczne Nietoperze zadawał połowę obrażeń.

Powrót na górę

▪ Czarownica

- Umiejętności aktywne
 - Archont
 - Obecnie po rzuceniu przerywa efekty ograniczenia kontroli.
 - Usunięto efekt odrzucenia Tajemnego Uderzenia.
 - Zlikwidowano czas odnowienia Tajemnego Wybuchu.
 - Runa – Spowolnienie Czasu
 - Obecnie sprawia dodatkowo, że Tajemny Wybuch oraz Tajemne Uderzenie zamrażają wrogów na 1 sek.
- Umiejętności pasywne
 - Zuchwałość
 - Zwiększono premię do obrażeń z 15% do 30%.
 - Niestabilna Anomalia
 - Runa została przeprojektowana.
 - Gdy otrzymasz zabójczy cios, otrzymujesz osłonę o mocy równej 400% twojej maksymalnej wartości życia na 5 sek. Wyzwalasz również falę uderzeniową, która odrzuca wszystkich przeciwników i ogłusza ich na 3 sek.
 - Efekt ten może zostać wywołany raz na 60 sek.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Promieniowi Mrozu zadanie obrażeń podziemnym skoczkom, które zakopały się w ziemi.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał przypisanie dodatkowych obrażeń od błyskawic z Tajemnej Kuli z runą Iskra do Spowolnienia Czasu oraz Spowolnienia Czasu Archonta, które były wzmocnione przez zestaw Opus Magnum Delsere z premią za 4 części
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Eteryicznemu Wędrowcowi i Sercu Komety działanie z Teleportacją Archonta.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Koronie Najwyższego działanie ze Spowolnieniem Czasu Archonta.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia za 4 elementy zestawu Opus Magnum Delsere nie działała ze Spowolnieniem Czasu Archonta.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że zaklęcia nieofensywne zużywały wzmocnienie z Fali Mocy z runą Tajemne Zestrojenie.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Hydrze z runą Tajemna Hydra korzystanie ze wzmocnienia od Fali Mocy z runą Tajemne Zestrojenie.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Fali Dezintegracji Archonta aktualizację czasu odnowienia podczas podtrzymywania zaklęcia, gdy doszło do zmiany szybkości ataku.

Powrót na górę

▪ Poprawki błędów

- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał obrażeniom obszarowym korzystanie z kilku źródeł dodatkowych obrażeń.

- Naprawiono błąd, który sprawiał, że wiele zwierzaków regenerowało mniej punktów życia na sekundę niż powinno.

[Powrót na górę](#)

PRZEDMIOTY

- Redukcja czasu odnowienia oraz zmniejszenia kosztu zasobów mogą teraz występować w przypadku zwykłych tarcz.
- [Lazurowy Gniew](#)
 - Zwiększono obrażenia za aurę z 30-40% do 500-650% obrażeń od broni na sek.
 - Aura wpływa obecnie także na demony.
 - Powoduje teraz podbicie przeciwników w powietrze zamiast odrzucenia do tyłu.
- [Piorunian](#)
 - Zwiększono obrażenia od odgromników z 167-222% do 444-555% obrażeń od broni na sek.
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowaną podstawową statystykę (zamiast szybkości ataku).
- [Amulet Piekielnego Ognia](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowane gniazdo.
- [Kamień Jordana](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk ponownie otrzymuje, jako statystykę dodatkową dla wszystkich klas, premię do maksymalnej wartości zasobów.
- [Ciernie Zaklinacza](#)
 - Zestaw będzie mógł być znaleziony tylko przez krzyżowców.
- **Przedmioty klasowe**
 - [Barbarzyńca](#)
 - [Karwasze Zniszczenia](#)
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Fala Sejsmiczna zadaje obrażenia zwiększone o 300-400% pierwszym 5 trafionym przeciwnikom.
 - [Karwasze Pierwszych Ludzi](#)
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Ataki z użyciem Młota Starożytnych są wykonywane o 50% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 150-200%.
 - [Rębacz z Fiordów](#)
 - Zwiększono szansę proceduralną na wywołanie efektu wyziewającej aury z 20-30% do 100%.
 - [Furia Starożytnych](#)
 - Nowe legendarne naramienniki.
 - Zew Starożytnych zyskuje efekty runy Furia Starożytnych.
 - [Zew Nieśmiertelnego Króla](#)
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń ze 100% do 250%.
 - [Duma Kasjusza](#)
 - Obecnie wydłuża także czas działania Przewyciężenia Bólu z runą Znieczulica.
 - [Bezlitośćnik](#)
 - Nie przyzywa Starożytnego, jeśli masz już 3 aktywnych.
 - [Krzyżowiec](#)
 - [Łapawice Gabriela](#)
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Kiedy Błogosławiony Młot trafia 3 lub mniej przeciwników, bohater otrzymuje zwrot 75-100% jego kosztu gniewu.

- Garda Johanny
 - Nowa legendarna tarcza dla krzyżowca.
 - Zwiększono obrażenia od Błogosławionego Młota o 200-250% dla pierwszych 3 trafionych wrogów.
- Argument Johanny
 - Nowy legendarny korbacz.
 - Zwiększa szybkość ataku Błogosławionego Młota o 100%.
- Poszukiwaczka Światłości
 - Nowy zestaw.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Za każde użycie Błogosławionego Młota, które trafia przeciwnika, czas odnowienia Opadającego Miecza oraz Wyzwania zostaje skrócony o 1 sek.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Postać otrzymuje o 50% mniej obrażeń przez 8 sek. po lądowaniu przy pomocy Opadającego Miecza.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększa obrażenia za Błogosławiony Młot o 750%, a za Opadający Miecz o 500%.
- Łowczyń demonów
 - Gniew Łowcy
 - Nowy legendarny pas.
 - Ataki z użyciem umiejętności podstawowych są wykonywane o 30% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 45-60%.
 - Owijające Jasności
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Umiejętności generujące nienawiść zmniejszają odnoszone przez postać obrażenia o 30%-35% przez 5 sek.
 - Refleksyjny Łuk Yanga
 - Nowy legendarny łuk.
 - Wielostrzał atakuje o 50% szybciej.
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +40-50% do redukcji kosztu zasobów.
- Mnich
 - Przysięga Zaginionej
 - Nowy legendarny pas.
 - Każde trafienie Siedmiostronnym Uderzeniem zapewnia redukcję obrażeń o 3-3,5% na 7 sek.
 - [Duch Shenlonga](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zwiększa obrażenia od umiejętności generujących siłę duchową o 1,5% za każdy posiadany przez postać punkt siły duchowej.
 - Po osiągnięciu maksymalnego poziomu siły duchowej wszystkie zadawane obrażenia zostają zwiększone o 100%, ale nie powodują już pasywnej regeneracji siły duchowej. Z każdą sekundą pochłaniane jest 65 pkt. siły duchowej – aż do wyczerpania tego zasobu.
 - Fortel Uliany
 - Nowy zestaw.
 - Premia za zebranie 2 elementów zestawu
 - Każde co trzecie trafienie wykonane z zastosowaniem umiejętności generującej siłę duchową nakłada efekty Eksplodującej Dłoni.
 - Premia za zebranie 4 elementów zestawu
 - Siedmiostronne Uderzenie zadaje całkowite obrażenia przy każdym trafieniu.
 - Premia za zebranie 6 elementów zestawu

- Siedmiostronne Uderzenie detonuje Eksplodującą Dłoń.
- Szaman
 - **Upiorne Oblicze**
 - Obrażenia zadawane przez strzałki Fetyszy są teraz zwiększone o 250%.
 - Liczba Fetyszy miotających strzałki wraz z tobą jest teraz ograniczona do 5.
 - Karwasze Pierwszego Pająka
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Podczas podtrzymywania zdolności Ogniste Nietoperze bohater zyskuje 60000-80000 pkt. życia przy trafieniu.
 - Zyskujesz 30% redukcji obrażeń podczas podtrzymywania Ognistych Nietoperzy.
 - **Brzytwa Okama**
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Objęcia Umarłych.
 - Wypadanie tego przedmiotu zostało tymczasowo wyłączone. Przywrócimy go w przyszłej aktualizacji.
- **Wyszczierzony Żniwiarz**
 - Obrażenia od umiejętności mimików zyskują teraz premie od twoich przedmiotów.
 - Usunięto czas odnowienia dla umiejętności Kwasowa Chmura oraz Szarżujący Zombie mimików.
 - Mimiki mogą teraz rzucić Ścianę Śmierci.
 - Zwiększony zasięg umiejętności mimików.
- **Uprząż Piekielnego Kła**
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Wrogowie trafieni dowolną umiejętnością, której dotyczy premia za 6 elementów zestawu zostają objęci działaniem martwicy, przez co staną się spowolnieni oraz z każdą sekundą przez 10 sekund otrzymają 1500% obrażeń od broni.
 - Martwica sprawia, że dotknięci nią wrogowie otrzymują o 20% zwiększone obrażenia ze wszystkich źródeł.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Po nałożeniu na wroga efektu martwicy bohater otrzymuje przez 10 sek. obrażenia zredukowane o 50%.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Po aktywowaniu Ściany Śmierci twoje umiejętności podstawowe, Kwasowa Chmura, Ogniste Nietoperze, Monstrum, Objęcia Umarłych, Piranie, Ściana Śmierci, Szarżujący Zombie oraz Psy Zombie zadają obrażenia zwiększone o 900% przez 15 sekund.
- Karwasze Jerama
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Ściana Śmierci może być użyta ponownie maksymalnie 2 razy w ciągu 2 sekund, zanim rozpocznie się odliczanie czasu odnowienia.
 - Zwiększają szybkość ataku Ściany Śmierci o 30%.
 - Uwaga: Informacja ta nie pojawi się w opisie przedmiotu.
- **Ścieżka Manajumy**
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Obrażenia za eksplozję Kłątwy z runą Wściekły Kurczak zostają zwiększone o 200%. Zabici wrogowie wywołują dodatkową eksplozję.
 - Kłątwa (Wściekły Kurczak) trwa teraz 15 sek. Szybkość ruchu pod postacią kurczaka zostaje zwiększona o dodatkowe 100%.
- Duch Arachyry
 - Nowy zestaw.
 - Premia za 2 elementy zestawu

- Przedmiot został usunięty.
 - Zastąpiono przedmiotem: Spadek Valli.
 - Dodano moc legendarną.
 - Ostrzał przebija teraz wrogów.
 - Uwaga: Demolka przebija tylko raz.
- Szaman
 - Skrymsza
 - Dodano moc legendarną.
 - Zmniejsza o 30-40% koszt many Szarżującego Zombie.
 - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię 60-80% do obrażeń od Szarżującego Zombie.
- Czarownica
 - Swami
 - Dodano moc legendarną.
 - Premie za poziomy kumulacji Archonta działają teraz przez 15-20 sek. po zakończeniu jego działania.

▪ Nowe sezonowe przedmioty legendarne

- Uwaga: wymienione przedmioty sezonowe nie będą dostępne dla graczy PC do czasu rozpoczęcia sezonu 4, zaś gdy to nastąpi, będą dostępne wyłącznie dla postaci sezonowych aż do zakończenia sezonu 4.
- Zmora Znękanych
 - Nowy klejnot legendarny.
 - Każdy atak postaci na przeciwnika zwiększa obrażenia, jakie zadają mu jej ataki o 0,8%.
 - Zwiększono premię do obrażeń o 0,01% na rangę.
 - Po osiągnięciu rangi 25 postać zadaje zwiększone o 25% obrażenia Strażnikom Szczelin oraz bossom.
- Barbarzyńca
 - Niesławne Dziedzictwo
 - Nowa potężna broń.
 - Rozpłatanie zadaje obrażenia zwiększone o maksymalnie 300-400% w oparciu o wartość procentową brakujących zasobów furii.
- Krzyżowiec
 - Uświęcona Uprząż
 - Nowy legendarny pas.
 - W przypadku użycia Opadającego Miecza w miejscu lądowania postaci zostaje wykonany Wyrok – Osłabienie.
- Łowczyń demonów
 - Zguba Demona
 - Nowa legendarna ręczna kusza.
 - Kolczasta Pułapka – Lepka Bomba rozprzestrzenia się przy eksplozji na pobliskich wrogów.
- Mnich
 - Lwi Pazur
 - Nowa legendarna broń naręczna.
 - Siedmiostronne Uderzenie wywołuje dodatkowo kolejnych siedem uderzeń.
- Szaman
 - Urok Henriego
 - Nowe mojo.
 - Kiedy przeciwnik zada postaci obrażenia po raz pierwszy, zostają one zredukowane o 60-80%, a przeciwnik zostaje zauroczony na 3 sek.
- Czarownica

- Nieprawdopodobny Łańcuch Fazuli
 - Nowy legendarny pas.
 - Kiedy przyjmujesz postać Archonta, automatycznie otrzymujesz 15-20 poziomów kumulacji tej umiejętności.

▪ Poprawki błędów

- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał aktywację premii za 4 elementy Ozdób Ognistego Ptaka przez Spowolnienie Czasu oraz Spowolnienie Czasu Archonta, które były wzmocnione przez zestaw Opus Magnum Delsere z premią za 4 elementy.
- Naprawiono błąd, który przy wyposażeniu się w Los Upadłych uniemożliwiał dodatkowym promieniom Furii Niebios z runą Nie Przejdziesz powstrzymywanie przeciwników, którzy chcieli wejść na teren dotknięty przez promienie.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Śmiałemu Uderzeniu wzmocnionemu przez premię za cztery elementy zestawu Szaty Tysiąca Burz, aktywację premii z zestawu Bastiony Woli związanej z wydawaniem zasobów.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Dziedzictwu Zmarłego działanie na Wielostrzał rzucony przez Wartowników dzięki zestawowi Marudera.
- Naprawiono błąd, który czasami mógł spowodować wylosowanie Pięści Az'Turrasą bez podstawowego współczynnika.

[Powrót na górę](#)

OSIĄGNIĘCIA

- Skalny Dzwon został usunięty z wymagań osiągnięcia „Bossowie wrogowie”.

[Powrót na górę](#)

TRYB PRZYGODOWY

▪ Zlecenia

- W każdej rozgrywce będzie teraz tylko jeden akt premiowany.
- Ukończenie aktu premiowanego będzie teraz nagradzane dodatkowym skarbem zawierającym złoto, krwawe odłamki oraz materiały rzemieślnicze.
- Po ukończeniu aktu premiowanego uaktywni się nowy akt premiowany.
- Początkowy akt premiowany zmienia się obecnie co godzinę.
- Skarby horadrimów i skarby premiowe będą zawierać materiały rzemieślnicze powiązane z konkretnym aktem.
- Skarby horadrimów będą teraz zawierać dwa gwarantowane przedmioty legendarne lub schematy na legendarny zestaw (jeśli takowy jest dostępny).
- Za wykonywanie pojedynczych zleceń nie można już otrzymać krwawych odłamków – są one teraz elementem skarbów premiowych.
- Skarby horadrimów zawierają teraz złoto.
- Skrócono czas oczekiwania na wyświetlenie wskazówki dotyczącej umiejscowienia celu z 5 min do 1 min.
- W trakcie wykonywania zleceń dotyczących oczyszczenia drugiego poziomu, na mapie podświetlonych będzie 15 ostatnich wrogów zamiast 5.
- Nie zawierają już kluczy szczelin.

▪ Szczeliny Nefalemów

- Obelisk Wyładowań
 - Wydłużono czas działania z 15 do 30 sekund w Głębokich Szczelinach.
 - Wartość obrażeń zadawanych przez Obelisk Wyładowań zależy teraz od ustalonego poziomu trudności gry lub poziomu Głębokiej Szczeliny.
 - Zadaje obecnie mniej obrażeń bossom i Strażnikom Szczelin.
- Szczeliny Nefalemów nie wymagają już Kluczy.
- Z gry usunięto Krainę Prób.
- Klucze do Głębokich Szczelin mogą teraz występować na dowolnym poziomie trudności.

- Poziom Głębokiej Szczeliny można teraz wybrać z rozwijanego menu.
 - Maksymalny poziom Głębokiej Szczeliny do wyboru to:
 - Twój poprzedni rekord lub poziom wyższy o 1 od najwyższego ukończonego już poziomu Głębokiej Szczeliny.
- Zwiększono wartość postępów konieczną do ukończenia Szczelin Nefalemów oraz Głębokich Szczelin.
- Zwiększono wartość postępów otrzymywaną z kul postępów w Szczelinach Nefalemów oraz Głębokich Szczelinach.
- Usunięto możliwość ulepszenia Klucza po ukończeniu Głębokiej Szczeliny.
- Obecnie można ulepszać klejnoty legendarne jedynie w przypadku ukończenia Głębokiej Szczeliny przed upływem wyznaczonego czasu.
- Znacznie zmniejszono wartość obrażeń zadawanych przez potwory w Głębokich Szczelinach powyżej poziomu 25.
- Zwiększono liczbę krwawych odłamków pojawiających się w Głębokich Szczelinach powyżej poziomu 42.
- Zwiększono liczbę gwarantowanych przedmiotów legendarnych pojawiających się w Głębokich Szczelinach powyżej poziomu 50.
- Klucznicy upuszczają teraz Infernalne Machiny zamiast kluczy. Po zalogowaniu się gracza istniejące klucze zostaną przekształcone w odpowiednie maszyny.
- Klucznicy upuszczają teraz Infernalne Machiny wyłącznie dla graczy, którzy znajdują się na tym samym obszarze.
- Z gry usunięto schematy rzemieślnicze do wykonywania Infernalnych Machin.
-
- **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zmianę umiejętności graczom uczestniczącym w grze, w której trwały postępy w Głębokiej Szczelinie, ale niebiorącym udziału w szczelinie.
 - Naprawiono błąd, który czasami uniemożliwiał ukończenie zlecenia „Piekielne portale”.

[Powrót na górę](#)

RZEMIOSŁO

- Z gry usunięto niskopoziomowe materiały rzemieślnicze.
- Dostosowano koszty rzemiosła oraz częstotliwość wypadania materiałów rzemieślniczych tak, aby osiągnąć większą równowagę pomiędzy poszczególnymi materiałami.
- Kowal
 - Nie będzie już można znaleźć schematów na przedmioty rzadkie i magiczne.
 - Do gry dodano dodatkowe schematy na przedmioty magiczne oraz rzadkie, aby wypełnić luki występujące w czasie awansowania postaci.
 - Do gry dodane zostały kolejne rzadkie przedmioty poziomu 70.
 - Dodano nowy filtr, który sortuje przedmioty pod względem użyteczności dla danego poziomu i klasy postaci.
 - Wykonywane u rzemieślników przedmioty legendarne oraz elementy zestawów nie wymagają już legendarnych materiałów rzemieślniczych.
 - Przedmioty legendarne oraz elementy zestawów poziomu 70 wymagają obecnie materiałów rzemieślniczych unikalnych dla poszczególnych aktów (zamiast zapomnianej duszy).
 - Ujednolicono koszty rzemiosła dla wszystkich elementów ekwipunku.
 - Pamięć Caina oraz Przenikliwość Caina posiadają teraz bardziej odpowiednie afiksy.

[Powrót na górę](#)

POTWORY

- Zniwalacz
 - Zmniejszono obrażenia o 50%.

- Wydłużono czas działania z 1 sek. do 1,5-2,5 sek.
 - Znacznie zwiększono czas odnowienia dla użycia afiksu „Zniewalacz” przez poszczególne potwory w tej samej grupie.
- Zakłęta trucizna
 - Potwory w tej samej grupie mają teraz wspólny czas odnowienia dla użycia tej umiejętności.
 - Potwory mogą teraz użyć tylko jednej zatrutej bomby jednocześnie.
 - Nieznacznie zmniejszono czas odnowienia dla poszczególnych potworów.
- Odbicie obrażeń
 - Obecnie przed zadaniem obrażeń na krótką chwilę pojawia się ostrzegawczy efekt wizualny.
 - Obecnie odbijane są obrażenia tego samego typu co zadane.
 - Posiada teraz bardzo krótki wewnętrzny czas odnowienia.
 - Zwiększono zadawane obrażenia.
 - Tylko jeden potwór z grupy może w danym momencie odbijać obrażenia.
 - Potwory znajdujące się pod wpływem Klątwy szamana nie mogą już odbijać obrażeń.
- Grupy czempionów z afiksem „Mur” nie mogą teraz tworzyć murów w odległości 3 m lub mniej od innego muru.
- Dla kilku potworów dostosowano poziom zdobywanego doświadczenia oraz postępów w Szczelinach – tak aby lepiej odzwierciedlał on skalę wyzwania, jaką przedstawiają ci przeciwnicy.
- Zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez „Ogniste łańcuchy” tak, aby lepiej odpowiadał on efektem wizualnym tego afiksu.
- Opancerzenie ścierwojadów
 - Przeprojektowano mechanikę pancerza.
 - Nieznacznie zwiększono obrażenia.
 - Nieznacznie zmniejszono zdrowie.
 - Nieznacznie zwiększono czas zagrzebania.
- Spaczone anioły nie mogą już szarżować nad terenem, po którym nie można przejść.
- Skrzydlaci zabójcy oraz kaci mogą teraz zostać zabici w trakcie przygotowywania ataków z doskoku oraz tuż po tej czynności (nie można ich jednak zabić w czasie trwania skoku).
- Skrzydlaci zabójcy, Urzael oraz kaci nie zadają już obrażeń, jeśli zostaną zabici w czasie wykonywania ataków z doskoku.
- Skalny czerw
 - Obecnie, kiedy pojawia się w grze, jest zagrzebany.
 - Po wydostaniu się na powierzchnię musi odczekać co najmniej 4 sek., zanim będzie mógł zagrzebać się ponownie.
- Rekiny piaskowe po wydostaniu się na powierzchnię muszą odczekać co najmniej 4 sek., zanim będą mogły zagrzebać się ponownie.
- Strażnicy Szczelin
 - Większość potworów nie może już atakować pociskami, jeśli znajdują się w zwarciu z celem.
 - Potwory atakujące pociskami będą od teraz każdorazowo celować w gracza, ale pociski nadal mogą zderzać się z przywołańcami.
 - Zmniejszono maksymalny zasięg niektórych potworów tak, aby uniemożliwić im atak na postaci spoza granic ekranu.
 - Potwory wykonujące ataki dystansowe będą się teraz bardziej starać, by znaleźć się w zasięgu umożliwiającym taki atak na gracza.
 - Szarżujące potwory będą sobie teraz obierać za cel losowych graczy.
 - Uciekające potwory będą teraz uciekać wyłącznie w przypadku, gdy gracz się do nich zbliży. Zmniejszono również częstotliwość takich ucieczek.
 - Znacznie zmniejszono zdrowie Strażników Szczelin.
- Eskandiel
 - Zwiększono zasięg fali.
 - Animacja przed wykonaniem fali jest teraz dłuższa.
- Orlash
 - Klony nie mogą teraz zmieniać kierunku podczas wykonywania zionięcia.
 - Orlash będzie teraz przywoływał trzy klony, kiedy jego zdrowie spadnie poniżej 50%.
 - Wydłużono czas trwania obecności klonów.

- Klony zaczną korzystać z zionięcia natychmiast po przyzwaniu.
 - Nieznacznie zmniejszono obrażenia zadawane w walce w zwarcu.
 - Znacznie zmniejszono pole rażenia dla zionięcia Orlasha.
- Razjel
 - Usunięto afiks elektryczność.
 - Uderzenia Nawałnicy wywołują teraz wiązki błyskawic.
 - Nawałnica uderza teraz więcej razy podczas swojego trwania.
 - Nie może już aktywować dwóch Nawałnic w tym samym czasie.
 - Obecnie może częściej aktywować Nawałnicę kiedy ma mniej niż 75% zdrowia.
 - Naziemny efekt wizualny Nawałnicy utrzymuje się teraz przez cały czas trwania ataku.
- Piaskowy stworzyciel
 - Skrócono czas trwania cyklonu.
 - Zmniejszono pole rażenia cyklonu.
 - Będzie teraz tworzyć cyklony w losowych odległościach od siebie.
- Skalny Dzwon
 - Nie może się już pojawiać.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że fala wywoływana przez Eskandiela trafiała graczy stojących tuż za nim.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał pociskom wystrzeliwanym przez elitarne piaskowe osy zadawanie zwiększonych obrażeń.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał atakowi obszarowemu Tethrys zadawanie zredukowanych obrażeń przywołańcom.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zionięciu Orlasha zadawanie zredukowanych obrażeń przywołańcom.
 - Naprawiono błąd, który mógł czasem uniemożliwiać zadawanie graczom obrażeń przez ataki z doskoku spaczonych aniołów.
 - Naprawiono błąd, który powodował nieznaczny brak synchronizacji obrażeń zadawanych przez Tajemnego Wartownika z ich efektem wizualnym.

[Powrót na górę](#)

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

- Kliknięcie bohatera prawym przyciskiem myszy na tablicy wyników i wybranie opcji „Pokaż postać”, spowoduje teraz wyświetlenie danych postaci z chwili umieszczenia jej na tablicy.

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/19874792/aktualizacja-poradnika-do-gry-26-08-2015>, <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/19859662/aktualizacja-230-wprowadzona-w-europie-26-08-2015>, czwartek, 27 sierpnia 2015, CWK.