

AKTUALIZACJA 2.2.0 WPROWADZONA W EUROPIE!

8 kwietnia 2015 | Autor [GerardDiablo](#)

Już wczoraj na serwerach amerykańskich można było cieszyć się nowym patchem. Dzisiaj do pobrania patch 2.2.0 jest także w regionie Europa. Testujemy!



Informacje o aktualizacji 2.2.0 dla Diablo III, wersja 2.2.0.30894

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

Spis treści:

- [Najważniejsze zmiany](#)
- [Ogólne](#)
- [Klasy](#)
 - [Barbarzyńca](#)

- [Krzyżowiec](#)
 - [Łowczyńni demonów](#)
 - [Mnich](#)
 - [Szaman](#)
 - [Czarownik](#)
 - [Przedmioty](#)
 - [Przedmioty klasowe](#)
 - [Nowe sezonowe przedmioty legendarne](#)
 - [Poprawki błędów](#)
 - [Osiągnięcia](#)
 - [Tryb przygodowy](#)
 - [Szczeliny Nefalemów](#)
 - [Poprawki błędów](#)
 - [Rzemiosło](#)
 - [Wieszczka](#)
 - [Potwory](#)
 - [Interfejs użytkownika](#)
-

Najważniejsze zmiany

- W Sanktuarium pojawiły się trzy nowe [gobliny skarbnicy](#). Na śmiałków, którzy je schwytyją, czekają wielkie bogactwa!
- Podczas wykonywania klejnotów i przedmiotów cała ich docelowa ilość zostanie wykonana jednocześnie.
- Teraz możesz zwiększać [limit posiadanych krwawych odłamków](#), ustanawiając nowe rekordy osobiste w Głębokich Szczelinach podczas gry w pojedynkę.
- Do gry dodano dwie nowe [legendarne mikstury](#), dwa nowe [legendarne klejnoty](#) oraz wiele nowych i zmodyfikowanych [legendarnych mocy](#).
- Kilka zestawów dla wszystkich sześciu klas zostało [znacznie ulepszonych](#), a także dodano nowe zestawy dla barbarzyńcy, łowczyńni demonów oraz czarownicy.

[Powrót na górę](#)

OGÓLNE

- W grze dodano nowe nagrody sezonowe, w tym dwie nowe transmogryfikacje, nowy porzecz oraz nową ramkę portretu.
- Wprowadzono kilka ulepszeń do masowego zbierania przedmiotów.
 - **Komentarz twórców:** W tej aktualizacji przyjrzelśmy się dokładnie zasadom automatycznego podnoszenia przedmiotów. Zaczęliśmy przygotowywać opcję automatycznego zbierania mikstur, ale po przedyskutowaniu problemu uznaliśmy, że lepiej po prostu całkowicie usunąć zwykłe mikstury z gry. W przypadku materiałów rzemieślniczych i klejnotów chcieliśmy uniknąć zwykłego automatycznego podnoszenia, ale wprowadzenie nowych goblinów sprawiło, że klikanie stało się męczące. Wprowadziliśmy system, który nazwaliśmy „zbieraniem próżniowym”, by zmniejszyć kliknięcia potrzebne do zebrania większej liczby przedmiotów, ale jednocześnie zachować część fizycznego aspektu tej czynności.
 - Z gry usunięto standardowe [mikstury zdrowia](#).

- Miejsce na miksturę zdrowia na pasku akcji zajęła bezdena mikstura zdrowia, która przywraca postaci natychmiast 60% maksymalnej wartości punktów życia.
- Bez zmian pozostało funkcjonowanie legendarnych bezdennych mikstur.
- Zebranie materiału rzemieślniczego będzie teraz powodowało zebranie wszystkich innych materiałów tego samego typu w promieniu 20 metrów.
- Zebranie klejnotu będzie teraz powodowało zebranie wszystkich innych klejnotów w promieniu 20 metrów.
- W mieście w każdym akcie gry została dodana Szafa, umiejscowiona obok wieszaczki Myriam.
 - Kliknięcie na Szafie otworzy nowe okno z elementami ozdobnymi, gdzie gracz może zarządzać wszystkimi zwierzakami, proporcami, skrzydłami i ramkami portretów odblokowanymi na jego koncie.

[Powrót na górę](#)

KLASY

• Komentarze twórców:

- W tej aktualizacji wprowadziliśmy zmiany w obrębie każdej klasy. Wiele z tych zmian ma zapewnić stworzenie synergii z nowymi zestawami i przedmiotami legendarnymi lub wspierać modyfikacje istniejących zestawów.

• Barbarzyńca

- Umiejętności aktywne
 - [Młot Starożytnych](#)
 - Runa – Pomruk Zagłady
 - Obecnie powinna skuteczniej trafiać cele znajdujące się przed barbarzyńcą.
 - [Rozprucie](#)
 - Runa – Okaleczenie
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał tej runie zwiększanie własnych obrażeń.
 - [Tornado](#)
 - Zwiększono promień z 8 do 9 metrów.
 - Teraz można rzucać szybciej po użyciu innej umiejętności.
 - Runa – Zawierucha
 - Zawieruchy będą się teraz pojawiać z częstotliwością proporcjonalną do szybkości ataku.
 - Zawieruchy będą się teraz przemieszczać po bardziej przewidywalnych ścieżkach.
- Umiejętności pasywne
 - [Stalowe Nerwy](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Otrzymanie zabójczych obrażeń redukuje ilość posiadanych przez postać punktów życia do 15%. Przez 3 kolejne sekundy postać będzie otrzymywać obrażenia zredukowane o 95%, a także będzie niewrażliwa na wszystkie efekty ograniczające kontrolę.
 - Efekt ten może wystąpić tylko raz na 60 sekund.

[Powrót na górę](#)

- **Krzyżowiec**

- Umiejętności aktywne

- [Kanon Nadziei](#)

- Wydłużono czas trwania efektu aktywnego z 3 do 5 sek.
 - Runa umiejętności – Zatrzymanie Czasu
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Obietnica Wiary
 - Wzmocnienie Kanonu dodatkowo zmniejsza wszystkie otrzymywane obrażenia niefizyczne o 25%.

- [Kara](#)

- Runa – Prędkość
 - Zwiększono współczynnik proceduralny.
 - Runa – Furia
 - Zwiększono współczynnik proceduralny.
 - Runa – Odrodzenie
 - Zwiększono współczynnik proceduralny.
 - Runa – Ryk
 - Zwiększono współczynnik proceduralny.

[Powrót na górę](#)

- **Łowcy demonów**

- Umiejętności aktywne

- [Deszcz Zemsty](#)

- Runa – Siła Nieczysta
 - Skrócono czas trwania z 5 do 2 sekund.
 - *Uwaga: łączne zadawane obrażenia pozostają bez zmian.*
 - Runa powinna teraz zacząć zadawać obrażenia szybciej.
 - Runa – Nalot Cieni
 - Skrócono czas trwania 5 sek. do 4 sek.
 - *Uwaga: łączne zadawane obrażenia pozostają bez zmian.*
 - Runa – Skrzydła Śmierci
 - Skrócono czas trwania z 6 do 3 sekund.
 - *Uwaga: łączne zadawane obrażenia pozostają bez zmian.*

- [Wartownik](#)

- Wyświetla teraz ikonę wzmocnienia informującą o liczbie aktywnych Wartowników gracza.

- [Zasłona Dymna](#)

- Skrócono czas odnowienia z 3 do 1,5 sek.
 - Odliczanie czasu odnowienia dla tej umiejętności nie rozpoczyna się do chwili ustania efektów jej działania.

- Runa – Gaz Łzawiący
 - Skrócono czas odnowienia z 8 do 6 sek.
- [Ostrzał](#)
 - Teraz można rzucać szybciej po użyciu innej umiejętności.

[Powrót na górę](#)

• **Mnich**

- Umiejętności aktywne
 - [Śmiałe Uderzenie](#)
 - Przyspieszono czas zakończenia animacji umiejętności „Śmiałe Uderzenie”.
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który powodował, że „Śmiałe Uderzenie” nie zawsze trafiało wrogów po użyciu z bliskiej odległości.
 - [Zabójczy Zasięg](#)
 - Runa – Przebijający Trójzab
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał trzeciemu trafieniu podbicie przeciwników w górę.
 - [Mistyczny sojusznik](#)
 - Dysponuje teraz taką samą szybkością ataku jak postać gracza.
 - [Porywista Szarża](#)
 - Teraz można rzucać szybciej po użyciu innej umiejętności.
 - [Spokój Ducha](#)
 - Skrócono czas odnowienia z 20 do 16 sek.
 - Odliczanie czasu odnowienia dla tej umiejętności nie rozpoczyna się do chwili ustania efektów jej działania.
- Umiejętności pasywne
 - [Na Pograniczu Śmierci](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Gdy postać otrzyma zabójczy cios, regeneruje 35% wartości punktów życia oraz 35% punktów siły duchowej. Staje się również niewrażliwa na obrażenia oraz efekty ograniczające kontrolę nad postacią na 2 sek.
 - Efekt ten może zostać wywołany raz na 60 sek.
 - [Przejęcie Inicjatywy](#)
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał postaci uzyskanie premii do szybkości ataku, jeśli po jej pierwszym ataku przeciwnikowi pozostało mniej niż 75% życia.

[Powrót na górę](#)

• **Szaman**

- Umiejętności aktywne
 - [Armia Fetyszów](#)
 - Runa – Zasadzka Fetyszów

- Zwiększono obrażenia od broni zadawane przez każdego przywołanego fetysza z 250% do 680%
- [Opętanie](#)
 - Runa – Pożerający Duch
 - Zwiększono liczbę punktów życia na sekundę z 2682 do 4291.
 - Zmieniono typ obrażeń z zimna na obrażenia od ognia.
 - Runa – Trujący Duch
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał tej runie zwiększanie własnych obrażeń.
- [Klątwa](#)
 - Klątwa będzie teraz przemieniać w kurczaki wszystkich przeciwników znajdujących się w promieniu 12 metrów (zamiast – jak miało to miejsce poprzednio – jedynie pojedynczego przeciwnika).
 - Zwiększono maksymalny zasięg zarówno dla rzucania „Klątwy” na wrogów, jak i dla leczenia sojuszników.
 - Wydłużono maksymalny czas trwania przerwy pomiędzy poszczególnymi użyciami „Klątwy” przez szamana fetyszów z 3 do 4 sek.
 - Skrócono czas działania „Klątwy” na przeciwników z 4 do 3 sek.
- [Plaga Ropuch](#)
 - Runa – Deszcz Ropuch
 - Zmniejszono współczynnik proceduralny.
- [Duchowa Wędrówka](#)
 - Skrócono czas odnowienia z 15 do 12 sek.
 - Odliczanie czasu odnowienia dla tej umiejętności nie rozpoczyna się do chwili ustania efektów jej działania.
- [Żniwa dusz](#)
 - Zwiększono premię do inteligencji za każdego wroga objętego działaniem zdolności z 2% do 3%.
 - Runa – Uwiąd
 - Zaprojektowano od nowa
 - Obecnie zwiększa pancerz o 30% i zmniejsza szybkość ruchu przeciwnika o 80%.
- [Psy Zombie](#)
 - Runa – Ostateczny Podarunek
 - Runa została usunięta.
 - Runa została zastąpiona przez Przejmujący Chłód
 - Wrogowie, którzy trafią twoje Psy Zombie bądź zostaną przez nie trafieni, zostają wyziębieni na 3 sek. i otrzymują zwiększone o 15% obrażenia ze wszystkich źródeł.
- Umiejętności pasywne
 - [Mali Pochlebcy](#)
 - Zwiększono szansę proceduralną z 10% do 15%.
 - Teraz obrażenia „Małych Pochlebców” są teraz zwiększane w momencie przyzwania o wartość największych obrażeń od żywiołów

[Powrót na górę](#)

• **Czarownik**

- Umiejętności aktywne
 - [Spowolnienie Czasu](#)
 - Obecnie bohater rzuca spowolnienie czasu we wskazanym miejscu, znajdującym się w promieniu maksymalnie 60 m od niego.
 - Runa – Czas i Przestrzeń
 - Runa została usunięta.
 - Runa została zastąpiona przez „Wycięczenie”.
 - Wrogowie znajdujący się w zasięgu „Spowolnienia Czasu” zadają obrażenia zmniejszone o 25%.
 - Runa – Zakrzywienie Czasu
 - Zwiększono premię do obrażeń z 10% do 15%.
- Umiejętności pasywne
 - [Tajemny Generator](#)
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który powodował, że kule Chwały Nefalemów pochłaniały przy podnoszeniu zgromadzone przebłyski przenikliwości.
 - Naprawiono błąd, który powodował, że rozmowa z bohaterem niezależnym skutkowałą usunięciem zgromadzonych przebłysków przenikliwości.

[Powrót na górę](#)

PRZEDMIOTY

• **Komentarze twórców:**

- Dla barbarzyńcy, łowczyńcy demonów oraz czarownicy wprowadzono nowe zestawy przedmiotów. Oprócz tego wszystkie klasy otrzymały modyfikacje w co najmniej jednym z już istniejących zestawów.
- W tej aktualizacji dodajemy wiele nowych legendarnych pierścieni. Mamy nadzieję, że spowodują powstanie nowych, ekscytujących konfiguracji postaci.
- Do wielu istniejących przedmiotów dodano nowe legendarne moce lub ulepszono istniejące. Zmiany te nie działają wstecz i będą występować jedynie w przedmiotach znalezionych po wprowadzeniu aktualizacji 2.2.0. Z reguły nie próbujemy zmieniać istniejących przedmiotów legendarnych, ale często będziemy robić wyjątki dla przedmiotów z zestawów. A to dlatego, że przedmioty z zestawów są zależne jedne od drugich i stworzenie nowego zestawu zmuszałoby graczy, którzy już posiadają dany zestaw, do ponownego rozpoczęcia zbierania jego elementów.
- Premia do maksymalnej wartości dyscypliny może teraz pojawiać się jako cecha nie tylko kusz ręcznych, ale również łuków i kusz.
- Wszystkie rzadkie przedmioty wykonane u rzemieślników nie są już przypisane do konta gracza.
- [Oblicze Andariel](#)
 - Zwiększono obrażenia nowy trucizny ze 100-130% do 350-450% obrażeń od broni.
- Łukowy Klejnot
 - Nowy pierścień legendarny.

- Od czasu do czasu pomiędzy wszystkimi osobami noszącymi ten przedmiot przeskakują błyskawice, które zadają 1000-1500% obrażeń od broni.
- Braterstwo Krwi
 - Nowy legendarny miecz dwuręczny
 - Zapewnia 15-20% szansy na zablokowanie ataków.
 - Zablokowane ataki zadają o 30% mniej obrażeń.
 - Twój kolejny atak po zablokowaniu ciosu przeciwnika zada obrażenia zwiększone o 30%.
- [Buty Pogardy](#)
 - Zwiększono liczbę punktów życia na sekundę z 500 do 10000.
 - Zmniejszono liczbę poziomów kumulacji z 8 do 4.
- [Bezdenne Mikstura Pijawki](#)
 - Zwiększono liczbę pkt. życia przy trafieniu z 1500-3000 pkt. do 15000-20000 pkt. przez 5 sek.
- [Bezdenne Mikstura Szlachtownia](#)
 - Zwiększono liczbę pkt. życia przy zabiciu z 4000-8000 pkt. do 40000-50000 pkt. przez 5 sek.
- [Bezdenne Mikstura Regeneracji](#)
 - Zwiększono dodatkową regenerację zdrowia z 25000-45000 pkt. życia do 75000-100000 pkt. życia przez 5 sek.
- Bezdenne Mikstura Odnowienia
 - Nowa mikstura legendarna.
 - Przywraca 20%-30% maksymalnej wartości zasoby, gdy zostanie użyta, jeśli postać miała mniej niż 50% życia.
- [Bastiony Woli](#)
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zaprojektowano od nowa
 - Po użyciu ataków generujących zasoby lub podstawowych umiejętności zyskujesz zwiększenie obrażeń o 50% przez 5 sek.
 - Pierwsze trafienie ataku wykorzystującego zasoby zapewnia zwiększenie obrażeń o 50% przez 5 sek.
- [Błyskotki Karmazynowego Kapitana](#)
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zwiększono liczbę punktów życia na sekundę z 2000 pkt. do 6000 pkt.
- Konwent Żywiół
 - Nowy pierścień legendarny.
 - Postać zyskuje na 4 sek. premię 150%-200% do obrażeń od jednej z mocy żywiołów.
 - Efekt ten wzmacnia poszczególne żywioły dostępne dla danej klasy postaci w następującej kolejności: moc tajemna, zimno, ogień, moc święta, błyskawice, obrażenia fizyczne, trucizna.
 - *Uwaga: premia do obrażeń od zimna nie dotyczy krzyżowców.*
- [Powrót Shermi](#)
 - Zwiększono czas trwania pola chaosu z 2-4 sek. na 3-4 sek.
 - Znacznie zwiększono szansę na uaktywnienie.
- Spaczony Spopielacz

- Nowy legendarny miecz dwuręczny
 - Przy zabiciu przeciwnika istnieje szansa na wskrzeszenie szkieletu, który będzie walczyć u twego boku.
 - Kiedy z martwych powstanie 5 szkieletów, wybuchają one, zadając 1000% obrażeń od broni, a miecz na krótki czas przemienia się w Spopielacza.
 - Spopielacz pali cele przy ataku, zadając im obrażenia od mocy świętej równe 4500-6000% obrażeń od broni.
- [Opończa Straży Śmierci](#)
 - Zwiększono wartość obrażeń od broni „Wachlarza Ostrzy” z 200% do 750-900%.
 - Zwiększono szansę na eksplozję przy otrzymaniu trafienia z 15-35% do 25-35%
 - Zwiększono promień z 10 do 20 metrów.
 - Znacznie skrócono wewnętrzny czas odnowienia.
- [Obrońca Zachodniej Marchii](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni zadawane przez szarżującego wilka z 300-400% do 800-1000%.
- Eun-jang-do
 - Nowy legendarny sztylet.
 - Atakowanie przeciwników, którzy mają mniej niż 17-20% życia, powoduje ich zamrożenie na 3 sek.
- [Ogniołazy](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni zadawane przez spaloną ziemię ze 100% do 300-400% na sekundę.
- [Ryzyko Strażnika](#)
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zwiększono liczbę punktów życia na sekundę z 2000 pkt. do 8000 pkt.
- In-geom
 - Nowy miecz legendarny
 - Czasy odnowienia twoich umiejętności są skrócone o 8-10 sek. przez 15 sek. po zabiciu grupy potworów elitarnych.
- [Obrączka Pandemonium](#)
 - Zwiększono obrażenia od pośmiertnego wybuchu z 200 do 800% obrażeń od broni.
 - Podczas losowania nie będą już uwzględniane współczynniki proceduralne zdolności.
- [Ospowate Folgi](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni zadawane przez straszliwy smród z 240-320% do 450-550%.
 - Skrócono czas trwania z 10 sek. do 5 sek.
 - Znacznie skrócono wewnętrzny czas odnowienia.
- [Zagadkowy Pierścień](#)
 - Pomocnik goblina skarbnika przyzwany przez ten pierścień będzie teraz podnosił przedmioty na większym obszarze.
 - Pomocnik goblina skarbnika przyzwany przez ten pierścień będzie teraz biegł szybciej, podnosząc przedmioty.
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który powodował, że gracze otrzymywali w oknie czatu powiadomienie o zabiciu goblina skarbnika, gdy ginął gracz wyposażony w ten przedmiot.

- Naprawiono błąd, który powodował, że gracze wyposażeni w ten przedmiot otrzymywali księgę traktującą o goblinach skarbnikach, gdy ginęli.
- [Dar Ramaladniego](#)
 - Może być grupowany w stosy po 100 sztuk.
- [Szarfa Nożownika](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni zadawane przez sztylet z 275-350% do 500-650%.
 - Zwiększono szansę na uaktywnienie z 25% do 100%.
- [Młot Schaefera](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Użycie umiejętności opartej o moc błyskawic naładowuje cię ładunkiem elektrycznym, który zadaje pobliskim wrogom obrażenia od błyskawic równe 650-850% obrażeń od broni na sekundę przez 5 sek.
- [Koszmar Sebora](#)
 - Teraz rzuca „Opętanie” na wszystkich pobliskich wrogów.
 - *Uwaga: efekt będzie widoczny tylko na 5 wrogach.*
 - Znacznie zwiększono zasięg „Opętania”.
- [Rozszczepiacz Niebios](#)
 - Zwiększono obrażenia od chłosty błyskawicą ze 150-180% do 600-750%.
 - Znacznie skrócono wewnętrzny czas odnowienia.
- [Łapawice Świętego Archewa](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Kiedy grupa potworów elitarnych po raz pierwszy zadaje ci obrażenia, zyskujesz osłonę absorbującą ataki równą wartości 120-150% twoich maksymalnych punktów życia na 15 sek.
- [Oko Proroka](#)
 - Zwiększono szansę na ogłuszenie z 13-17% do 25-35%.
- Kilka istniejących przedmiotów legendarnych otrzymało unikalne legendarne moce.
 - *Uwaga: istniejące przedmioty nie zostaną objęte opisanymi zmianami. Tylko nowe wersje tych przedmiotów otrzymają dodatkową moc legendarną.*
 - [Złamane Obietnice](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Po pięciu kolejnych trafieniach niebędących krytycznymi twoja szansa na trafienie krytyczne wzrasta do 100% na 3 sek.
 - [Pierścień Okulusa](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Przy zabicu potwora szansa na utworzenie obszaru skondensowanej mocy. Obrażenia zadawane przez postać stojącą na tym obszarze wzrastają o 35-40%.
- **Przedmioty klasowe**
 - Barbarzyńca
 - [Przysięga Bul-Kathosa](#)

- Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zwiększa regenerację furii o 10 pkt. na sekundę.
 - Używając „Tornado”, zyskujesz premię 30% do szybkości ruchu i ataku.
 - [Kafar Nieśmiertelnego Króla](#)
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który daje +45-60% obrażeń od „Zewu Starożytnych”.
 - [Zew Nieśmiertelnego Króla](#)
 - Zestaw ma teraz dodatkową część: nogi
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 4 części zestawu
 - Skraca czas odnowienia „Gniewu Berserkera” oraz „Zewu Starożytnych” o 3 sek. za każde wykorzystane przy ataku 10 pkt. furii.
 - Premia za 6 części zestawu
 - Nowa premia za zestaw.
 - Kiedy aktywny jest jednocześnie „Gniew Berserkera” i „Zew Starożytnych”, zadajesz obrażenia zwiększone o 100%.
 - Furia Pustkowi
 - Nowy zestaw.
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez „Rozprucie” o 500%, a czas działania wydłuża do 15 sek.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Podczas „Tornado” otrzymujesz o 40% mniej obrażeń.
 - Premia za 6 części zestawu
 - „Tornado” zyskuje efekty runy „Zawierucha”, natomiast obrażenia zadawane przez „Zawieruchę” zostają zwiększone do równowartości 2500% obrażeń od broni.
- Krzyżowiec
 - [Złoty Ubijacz](#)
 - Zwiększono liczbę pkt. gniewu generowanych za każdego trafionego przeciwnika z 3-4 do 4-6
 - [Dziedzictwo Rolanda](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Każde użycie „Pchnięcia Tarcza” lub „Zamaszystego Ataku” skraca czasy odnowienia Kanonów oraz umiejętności defensywnych postaci o 1 sek.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń ze 100% do 500%.
 - Premia do obrażeń jest teraz naliczana kumulatywnie.
 - Premia za zebranie 6 elementów zestawu

- Zwiększono premię do szybkości ataku z 20% do 30% za każdy poziom kumulacji.
 - Nauka Drakona
 - Nowe legendarne karwasze.
 - Kiedy „Pchnięcie Tarczą” trafi 3 lub mniej przeciwników, zużyje o 25% mniej gniewu, a zadawane obrażenia zostaną zwiększone o 150-200%.
 - Wszechcięcie
 - Nowy legendarny pas.
 - „Cięcie” zadaje obrażenia we wszystkich kierunkach.
- Łowczyńcy Demonów
 - Miażdżący Deszcz
 - Nowy legendarny pas.
 - „Deszcz Zemsty” powoduje dodatkowo przywołanie miażdżącej bestii, która spadając zadaje 3000-4000% obrażeń od broni.
 - [Pogromca Natalii](#)
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który zapewnia premię +20-25% do obrażeń „Deszczu Zemsty”.
 - [Pomsta Natalii](#)
 - Zestaw ma teraz dodatkowe części: rękawice i nogi
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Skraca czas odnowienia „Deszczu Zemsty” o 2 sek. za każdym razem, gdy użyjesz umiejętności podstawowej lub przy pierwszym trafieniu każdego ataku z użyciem umiejętności wykorzystującej zasoby.
 - Premia za 4 części zestawu
 - „Deszcz Zemsty” zadaje obrażenia zwiększone o 100%.
 - Premia za zebranie 6 elementów zestawu
 - Nowa premia za zestaw.
 - Po użyciu „Deszczu Zemsty” przez 5 sek. zadajesz obrażenia zwiększone o 400% i otrzymujesz obrażenia zmniejszone o 30%.
 - Łańcuch Omryna
 - Nowy legendarny pas.
 - Kiedy używasz „Odkoku”, upuszczasz „Kolczatkę”.
 - Świętokradzka Esencja
 - Nowy zestaw.
 - Premia za 2 części zestawu
 - Generatory zasobów postaci generują dodatkowo 1 pkt. dyscypliny.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Zyskujesz redukcję obrażeń o 20% i zadajesz obrażenia zwiększone o 20% na 4 sek., jeśli w promieniu 10 metrów od ciebie nie znajduje się żaden przeciwnik.

- Premia za 6 części zestawu
 - Generatory zasobów postaci oraz „Wielostrzał” zadają obrażenia zwiększone o 15% za każdy posiadany przez nią punkt dyscypliny.
 - [Wydziobane Oko](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni za kurczaki ze 100% do 500%.
 - Wrogowie trafieni przez kurczaki zostaną teraz wprowadzeni w stan zamętu na 2 sek.
 - Ciekawe, czy łowczynię demonów bawi fakt, że jej łuk zamiast strzał wystrzeliwuje kurczaki.
- Mnich
 - [Mantra Iny](#)
 - Zestaw ma teraz dodatkowe części: rękawice i buty
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zwiększa efekt pasywny „Mistycznego Sojusznika” i podstawowy efekt pasywny Mantry postaci o 100%.
 - Premia za 6 części zestawu
 - Nowa premia za zestaw.
 - „Mistyczny Sojusznik” korzysta z „Uderzenia Cyklonu”, „Eksplodującej Dłoni”, „Kopnięcia z Półobrotu”, „Siedmiostronnego Uderzenia” oraz „Fali Światła” równocześnie z postacią gracza.
 - [Zasięg Iny](#)
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który zapewnia premię +20-25% do obrażeń „Mistycznego Sojusznika”.
 - [Szalony Kamień](#)
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który powodował wywołanie efektów „Eksplodującej Dłoni” po zadaniu obrażeń przez „Siedmiostronne Uderzenie”.
 - [Szaty Tysiąca Burz](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Generatory siły duchowej postaci mają szybkość ataku zwiększoną o 25% i zadają obrażenia zwiększone o 300%.
 - Premia za 4 części zestawu
 - „Śmiałe Uderzenie” wykorzystuje 75 pkt. siły duchowej, ale jego użycie powoduje przywrócenie jednego ładunku.
 - Premia za zebranie 6 elementów zestawu
 - Twoje umiejętności generujące siłę duchową zwiększają obrażenia od broni zadawane przez „Śmiałe Uderzenie” do 12500% przez 6 sek.
 - Teraz „Śmiałe Uderzenie” podświetla się na pasku akcji, kiedy zwiększenie obrażeń od broni jest aktywne.
 - Szaman
 - Opętany Pas
 - Nowy legendarny pas.
 - Opętanie uwalnia dodatkowe duchy (1).

- [Homunkulus](#)
 - Skrócono czas oczekiwania na przywołanie Psa Zombie z 4-6 do 2 sek.
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który zapewnia premię +20-25% do obrażeń „Ofiary”.
- [Szaty Nefrytowego Żniwiarza](#)
 - Premia za 2 części zestawu
 - Nowa premia za zestaw.
 - W przypadku, gdy „Opętanie” zostanie użyte na przeciwniku znajdującym się już pod wpływem efektów tej umiejętności, natychmiast zadaje równowartość obrażeń, które wróg otrzymałby po 10 sek. działania „Opętania”.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Nowa premia za zestaw.
 - „Żniwa Dusz” zyskują efekty wszystkich run.
 - Premia za 6 części zestawu
 - Zwiększono detonowane obrażenia rozłożone w czasie z 30 do 40 sek.
- [Oblicze Tiklandiana](#)
 - Wyświetla teraz ikonę wzmocnienia informującą o czasie trwania efektu „Przerażenia”.
- [Nawiedzenie Zunimassy](#)
 - Zestaw ma teraz dodatkowe części: rękawice i nogi
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za zebranie 2 elementów zestawu
 - „Armia Fetyszów” przetrwa, dopóki jej członkowie nie zginą.
 - Premia za zebranie 4 elementów zestawu
 - Ty i towarzyszące ci stworzenia otrzymujecie obrażenia zmniejszone o 2% za każdego pozostającego przy życiu fetysza.
 - Premia za zebranie 6 elementów zestawu
 - Nowa premia za zestaw.
 - Wrogowie, którzy zostali trafieni umiejętnościami wykorzystującymi manę, otrzymują obrażenia od towarzyszących stworzeń zwiększone o 275% przez 4 sek.
- [Sznur Czaszek Zunimassy](#)
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który zapewnia premię +20-25% do obrażeń „Armii Fetyszów”.
- Pas Transcendencji
 - Nowy legendarny pas.
 - Powoduje przywołanie fetysza pochlebcy, kiedy postać trafi przeciwnika umiejętnością wykorzystującą manę.
- **Czarownica**
 - **Opus Magnum Delsere**
 - Nowy zestaw.
 - Premia za 2 części zestawu

- Użycie „Tajemnej Kuli”, „Tornado Energii”, „Magicznego Pocisku” bądź „Porażającego Impulsu” skraca czas odnowienia dla „Spowolnienia Czasu” o 2 sek.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Przeciwnicy znajdujący się pod wpływem efektów „Spowolnienia Czasu” otrzymują obrażenia od broni zwiększone o 2000% co sekundę.
 - Typ obrażeń będzie określany w oparciu o najwyższą premię +% do obrażeń od żywiołów znajdującą się na wyposażeniu postaci.
 - Premia za 6 części zestawu
 - Przeciwnicy znajdujący się pod wpływem efektów „Spowolnienia Czasu” otrzymują zwiększone o 750% obrażenia od „Tajemnej Kuli”, „Tornado Energii”, „Magicznego Pocisku” oraz „Porażającego Impulsu”.
- [Ozdoby Ognistego Ptaka](#)
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Kiedy postać zginie, z nieba spadnie meteoryt, który ją ożywi. Czas odnowienia dla tego efektu wynosi 300 sek.
 - Spadający z nieba meteoryt staje się teraz „Meteorystem” z runą „Płynny Ogień”.
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał usunięcie osłabienia dla czasu odnowienia w chwili śmierci postaci.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Twoje zaklęcia oparte o moc żywiołu ognia powodują wybuch maksymalnie 3 przeciwników, którzy zadają wówczas obrażenia od ognia równe 400% obrażeń od broni wrogom znajdującym się w promieniu 10 metrów.
- [Aureola Arlisy](#)
 - Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który powodował usunięcie poziomów kumulacji dla „Pancerza Lodu” (z runą Krystalizacja), jeśli postać korzystała z tego przedmiotu.
- Chełpliwość Nilfur
 - Nowe legendarne buty.
 - Zwiększają obrażenia zadawane przez „Meteoryt” o 100%.
 - Zwiększają obrażenia zadawane przez „Meteoryt” o 150-200%, jeśli trafi on 3 lub mniej przeciwników.
- [Aspekty Tal Rashy](#)
 - Zestaw ma teraz dodatkowe części: rękawice i nogi
 - Zaprojektowano od nowa
 - Premia za 2 części zestawu
 - Zadanie wrogom obrażeń od mocy tajemnej, zimna, ognia bądź błyskawic spowoduje, że z nieba spadnie meteoryt tego samego typu. Czas odnowienia dla każdego typu obrażeń wynosi 8 sek.
 - Obecnie wykorzystuje runę Płynny Ogień, jeśli efekt został wywołany przez obrażenia od ognia.
 - Efekt nie może już zostać wywołany przez trafienie obiektów, które można zniszczyć.
 - Poprawki błędów

- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wywoływanie premii za zestaw przez umiejętność „Zaklęta Broń” z runą „Elektryfikacja”.
 - Premia za 4 części zestawu
 - Ataki zwiększają odporność postaci na dany rodzaj obrażeń od żywiołów o 100% na 6 sek.
 - Premia za 6 części zestawu
 - Kolejne ataki zwiększają zadawane przez postać obrażenia o 150% na 6 sek. Każdy atak z użyciem mocy tajemnej, zimna, ognia i błyskawic powoduje dodanie jednego ładunku (maksymalnie 4). Każdy zdobyty ładunek powoduje odświeżenie czasu trwania.
 - [Niewzruszone Spojrzenie Tal Rashy](#)
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który zapewnia premię +20-25% do obrażeń „Meteorytu”.
 - Korona Najwyższego
 - Nowy kapelusz czarownicy.
 - „Spowolnienie Czasu” zyskuje efekty wszystkich run.
 - [Gest Orfeusza](#)
 - Może teraz zapewniać premię +% do obrażeń od mocy tajemnej, zimna, ognia lub błyskawic (nie zaś – jak miało to miejsce dotychczas – jedynie od mocy tajemnej).
 - Zmniejszono wartość redukcji czasu odnowienia „Spowolnienia Czasu” z 50-70% to 30-40%
- Kilka istniejących klasowych przedmiotów legendarnych otrzymało unikalne legendarne moce.
- *Uwaga: istniejące przedmioty nie zostaną objęte opisanymi zmianami. Tylko nowe wersje tych przedmiotów otrzymają dodatkową moc legendarną.*
 - Barbarzyńca
 - [Młot Sędziego](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - „Młot Starożytnych” przywraca 20-25 pkt. furii, jeśli trafi 3 lub mniej przeciwników.
 - Otrzymuje teraz piąty afiks podstawowy, który zapewnia premię +30-40% do obrażeń „Młota Starożytnych”.
 - [Czaszkochwył](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Zwiększa obrażenia „Tornado” o 300-400% obrażeń od broni.
 - Krzyżowiec
 - [Zaprzeczenie](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Za każdego wroga trafionego twoim „Zamaszystym Atakiem” obrażenia zadawane przez kolejny „Zamaszysty Atak” wzrastają o 30-40%; efekt może się kumulować pięciokrotnie.
 - [Wieża z Kości Słoniowej](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Zablokowane ataki wywołują skierowane naprzód Ognie Niebios.
 - Czarownica

- [Triumwirat](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Twoje zaklęcia wzorcowe powodują zwiększenie obrażeń zadawanych przez „Tajemną Kulę” o 75-100% na 6 sek. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 3 razy.
- **Nowe sezonowe przedmioty legendarne**
 - *Uwaga: wymienione przedmioty sezonowe nie będą dostępne dla graczy PC aż do rozpoczęcia sezonu 3, zaś gdy to nastąpi będą dostępne wyłącznie dla postaci sezonowych aż do zakończenia sezonu 3.*
 - Bezdenna Mikstura Pokrzepienia
 - Nowa mikstura legendarna.
 - Zwiększa skuteczność leczenia ze wszystkich źródeł o 20-25% na 5 sek.
 - Dodano nowe legendarne klejnoty.
 - Lodowy Błysk
 - Twoje umiejętności oparte na mocy żywiołu zimna powodują teraz wyziębienie przeciwników, natomiast twoje umiejętności wywołujące efekt wyziębienia spowalniają obecnie szybkość ruchu celów dodatkowo o 5%.
 - Szybkość ruchu celu jest dodatkowo zmniejszana o 0,4% na każdą rangę klejnotu.
 - Przy 25 randze zyskujesz zwiększoną o 10% szansę na trafienie krytyczne w przypadku wychłodzonych i zamrożonych przeciwników.
 - Odkalecznik
 - Zyskujesz 10% redukcji obrażeń w walce wręcz.
 - Redukcja obrażeń w walce wręcz wzrasta o 1% na każdą rangę klejnotu.
 - Przy 25 randze, kiedy masz mniej niż 50% pkt. życia, możesz bez przeszkód poruszać się wśród wrogów.
 - Kilka istniejących przedmiotów legendarnych otrzymało unikalne legendarne moce.
 - *Uwaga: istniejące przedmioty nie zostaną objęte opisanymi zmianami. Tylko nowe wersje tych przedmiotów otrzymają dodatkową moc legendarną.*
 - [Pierścień Nagel](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Co 10-12 sek. przywołuje opętańca upadłych, który będzie walczył u twego boku.
 - [Obsydianowy Pierścień Zodiaku](#)
 - Pierwsze trafienie ataku wykorzystującego zasoby skraca pozostały czas odnowienia jednej z umiejętności postaci o 1 sek.
 - Przedmioty klasowe
 - Krzyżowiec
 - Łaska Haulla
 - Nowy legendarny pas.
 - „Sprawiedliwość” powoduje przywołanie „Błogosławionego Młota” przy trafieniu przeciwnika.
 - Mnich
 - Strażnicy Ducha
 - Nowe legendarne karwasze.

- Generatory siły duchowej postaci zmniejszają odnoszone przez nią obrażenia o 30%-40% przez 3 sek.
 - Szaman
 - Palec Małego Człowieka
 - Nowy pierścień legendarny.
 - „Monstrum” powoduje przyzwanie trzech mniejszych Monstrów, z których każde jest potężniejsze od pierwowzoru.
 - Czarownica
 - Szaleństwo Ranslora
 - Nowe legendarne karwasze.
 - „Tornado Energii” co jakiś czas przyciąga przeciwników znajdujących się w promieniu 30 metrów.
 - Kilka istniejących klasowych przedmiotów legendarnych otrzymało unikalne legendarne moce.
 - *Uwaga: istniejące przedmioty nie zostaną objęte opisanymi zmianami. Tylko nowe wersje tych przedmiotów otrzymają dodatkową moc legendarną.*
 - Barbarzyńca
 - [Przerażające Żelazo](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - „Tapnięcie” wywołuje „Lawinę”.
 - Łowcy demonów
 - [Dziedzictwo Zmarłego](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - „Wielostrzał” trafia dwukrotnie przeciwników, którzy mają mniej niż 50%-60% życia.
- **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd, który czasem uniemożliwiał poprawne wyszarzenie nazw przypisanych do konta przedmiotów legendarnych w przypadku graczy, którzy nie mieli uprawnień do podniesienia takich przedmiotów.
 - Przedmioty starożytne będą teraz poprawnie zapewniać zwiększoną wartość premii do pancerza.

[Powrót na górę](#)

OSIĄGNIĘCIA

- Grupy łuczników-czempionów w Zachodniej Marchii składają się teraz z ożywionych łuczników (zamiast ze szkieletowych łuczników).
- Zwiększono szansę na znalezienie Ostrza Rakaniszu.
- Zwiększono szansę na natknięcie się na kilka spośród niezwykle rzadko występujących potworów unikalnych w akcie V.

[Powrót na górę](#)

TRYB PRZYGODOWY

- **Komentarze twórców:**
 - Chcielibyśmy jakoś nagrodzić indywidualne osiągnięcia graczy i uznaliśmy, że najlepiej zacząć od ich postępów na solowych tablicach wyników Głębokich Szczelin. Od teraz przechodząc na wyższe poziomy Szczelin zwiększacie swój limit krwawych odłamków. Wydaje się być to odpowiednią nagrodą, ponieważ na wyższych poziomach Głębokich Szczelin wypada także więcej odłamków i wraz z postęпами limit ten będzie się zwiększał.

- Teraz możesz zwiększać limit posiadanych krwawych odłamków, ustanawiając nowe rekordy osobiste w Głębokich Szczelinach podczas gry w pojedynkę.
 - Za każdy ukończony poziom Głębokiej Szczeliny limit zostanie zwiększony o 10 odłamków.
- Na mapie punktów nawigacyjnych są teraz wyświetlane ikony bossów w przypadku obszarów, w których występują Klucznicy.
 - Ikona będzie również wyświetlać informację dotyczącą tego, czy dany Klucznik został zabity.
 - Dotyczy to wyłącznie gry na poziomach od 60 wzwyż.
- **Akt I**
 - **Przeklęta Piwnica**
 - Farnham pojawia się teraz bliżej drzwi.
 - Farnham posiada teraz afiksy „orbiter” i „zniewalacz”.
 - Farnham ruszy teraz w pościg za najbliższym z graczy.
- **Akt II**
 - **Starożytny Akwedukt**
 - We Wschodnim i Zachodnim Kanale dodano nowe zlecenia.
 - Zarówno Wschodni, jak i Zachodni Kanał mają teraz po 2 poziomy.
 - **Punkty nawigacyjne**
 - Dodano nowe punkty nawigacyjne
 - Starożytny Akwedukt
 - Punkt nawigacyjny w Oazie Dalgura został przesunięty nieco w dół.
- **Szczeliny Nefalemów**
 - Zmieniono kilka aspektów pojawiania się obelisków w Głębokich Szczelinach.
 - Nieznacznie zwiększono szansę na wystąpienie niektórych niezwykle rzadkich map dla Szczelin Nefalemów.
 - Do gry dodano kilka nowych map dla Szczelin Nefalemów stworzonych w oparciu o następujące obszary:
 - Butwiejący Las
 - Pola Niedoli
 - Pola Rzezi
 - Kąsające Piaski
- **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd uniemożliwiający graczom, którzy wykorzystali Klucz Szczeliny w celu wejścia do Głębokiej Szczeliny, uzyskanie ulepszonego Klucza Szczeliny jeśli nie było ich w grze w chwili przejścia misji w fazę „Porozmawiaj z Orekiem w mieście”.

[Powrót na górę](#)

Rzemiosło

- Podczas wykonywania klejnotów i przedmiotów ich docelowa ilość zostanie wykonana jednocześnie.
- **Wieszczka**
 - **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd, który umożliwiał graczom próbę transmogryfikacji legendarnych kołczanów.

[Powrót na górę](#)

POTWORY

- Strażnicy Szczelin
 - Zakaziciel
 - Dysponuje teraz dwoma nowymi atakami.
- Opancerzony niszczyciel
 - Znacznie wydłużono czas ostrzegania przed lądowaniem opancerzonego niszczyciela.
 - Zderzenie z opancerzonym niszczycielem spowoduje teraz odrzucenie graczy od strefy lądowania.
- Bezlitosna Wiedźma („uber” Mahda)
 - Usunięto możliwość wpadania w szal.
 - Skrócono maksymalny czas, gdy chroniona jest osłoną.
 - Zmniejszono szybkość motylich pocisków.
 - Skrócono czas trwania dla motylich pocisków.
- Klucznik Nekarat
 - Przeniesiono go z pierwszego poziomu Srebrnej Iglicy na drugi poziom Ogrodów Nadziei.
- Orlash
 - Nie ogranicza już leczenia.
 - Przywołuje teraz klony cienia.
 - Nowy atak: zionięcie.
 - Otrzymuje afiks potworów: mur
- Tułacz
 - Naprawiono błąd, który powodował, że portal do Krainy Wyklętych był niewidoczny, mimo że Tułacz nie został jeszcze zabity.
- Dzika bestia
 - Zmniejszono maksymalny zasięg szarży.
- Król Szkieletów
 - Kiedy po raz pierwszy zostanie zabity przez postać, upuści ulepszoną wersję Korony Leoryka.
- Dusza Zła („uber” Diabło)
 - Zionięcie Błyskawic obierze teraz za cel najbliższego z graczy.
 - Zwiększono obrażenia zadawane przez lustrzane odbicie.
 - Kościane klatki będą teraz zadawać graczom obrażenia.
- Sukkub
 - Krwawa gwiazda
 - Usunięto osłabienie pancerza dla tego ataku.
 - Pociski poruszają się teraz z losową prędkością.
 - Skrócono czas odnowienia dla skoku.
- Gobliny skarbnicy
 - Do gry dodano trzech nowych goblinów skarbników. Są to:
 - Nieznośny Huncwot, Galaretowaty Rozszczepiacz i Pozłacany Baron.

- Nowe rodzaje goblinów skarbników można napotkać wyłącznie w trybie przygodowym.

[Powrót na górę](#)

Interfejs użytkownika

- Dodano nowy ekran zakończenia Głębokiej Szczeliny.
- Gracz musi teraz potwierdzić usunięcie przedmiotu sezonowego ze skrzynki pocztowej.
- Na minimapie zawsze będzie się wyświetlać położenie Strażników Szczelin – niezależnie od odległości, jaka dzieli ich od gracza.
- Przycisk opcji społecznościowych domyślnie otwiera teraz listę znajomych, ale zapamięta ostatnio przeglądany ekran i przy kolejnym naciśnięciu spowoduje przejście bezpośrednio do tego ekranu.