

Informacje o aktualizacji 2.3.0 dla PST

Turrit 30.06.2015 16

Informacje o aktualizacji 2.3.0 dla PST

Aby podzielić się z nami swoimi opiniami i sugestiami na temat aktualizacji 2.3.0, prosimy skorzystać z forum poświęconego opiniom o PST.

Wszelkie błędy, na które natrafiliście podczas gry na PST, prosimy zgłaszać na odpowiednim forum (odnośnik w j. angielskim).

Zapoznajcie się również z dodatkowymi informacjami o Publicznym Serwerze Testowym (odnośnik w j. angielskim).

Spis treści:

Zmiany wyłącznie dla PST

Zawartość aktualizacji

Ruiny Seszeronu

Kostka Kanaiego

Postępy sezonowe

Ogólne

Klasy

Barbarzyńca

Krzyżowiec

Łowczyni demonów

Mnich

Szaman

Czarownica

Przedmioty

Przedmioty klasowe

Nowe sezonowe przedmioty legendarne

Tryb przygodowy

Szczeliny Nefalemów

Poprawki błędów

Rzemiosło

Potwory

Powrót na górę

ZMIANY WYŁĄCZNIE DLA PST

Tryb przygodowy

Poniżej 70 poziomu ze skarbów horadrimów wypada teraz tylko 1 materiał rzemieślniczy odpowiedni dla danego aktu.

Rozwiązano problem powodujący, że skarb premiowy z aktu IV zajmował więcej miejsca w ekwipunku niż powinien.

Przedmioty

Poprawione błędy

Rozwiązano problem powodujący, że przy używaniu Swami ikonka premii z Archonta zniknęła po wygaśnięciu Archonta.

Rozwiązano problem powodujący, że niektóre afiksy przedmiotów klasowych były dostępne dla wszystkich klas postaci.

Rozwiązano problem powodujący, że kumulowana premia z Determinacji Chantodo resetowała się po skorzystaniu z portalu.

Poprawione błędy

Rozwiązano problem powodujący, że gra nie uruchamiała się na komputerach Mac

Powrót na górę

ZAWARTOŚĆ AKTUALIZACJI

Nowa funkcja: Ruiny Seszeronu

Swoje podwoje otworzyło przed graczami zamrożone 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 wyposażać 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 Tropicielei 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 na PST. Więcej informacji o postępach sezonowych znaleźć można tutaj.

Powrót na górę

OGÓLNE

Do gry dodano poziomy trudności Udręka VII-X.

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 kafarowe hegemony) 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.

Wszystkie obojętne efekty ograniczające kontrolę nad postacią (np. oślepienie, zauroczenie, przerażenie, odrzucenie, ogłuszenie) będą teraz automatycznie nakładać 20% odporności na efekty ograniczające kontrolę nad postacią – bez względu na ich czas działania.

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, tak aby gracze postrzegali je jako potężniejsze.

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

Łowczyń demonów

Kompan

Przygotowanie

Mnich

Oślepiający Błysk

Tchnienie Niebios

Objawienie

Mistyczny Sojusznik

Spokój Ducha

Szaman

Klątwa

Przerażenie

Czarownica

Diamentowa Skóra

Pancerz Energii

Chowaniec

Pancerz Lodu

Zaklęta Broń

Pancerz Burzy

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

Barbarzyńca

Umiejętności aktywne

Bitewny Szał

Runa – Zajadłość

Runa została przeprojektowana.

Obecnie zwiększa szybkość ruchu o 10%.

Rozpłatanie

Runa – Rozrzucenie

Powoduje teraz podbicie przeciwników w powietrze zamiast odrzucenia do tyłu na 10 m.

Lądujący przeciwnicy nie powodują już odrzucania innych wrogów.

Amok

Runa – Forpoczta

Obecnie zapewnia premię 5% do szybkości ruchu za każdy poziom kumulacji Amoku.

Skok

Obecnie użycie przerywa działanie efektów unieruchomienia.

Okrzyk Wojenny

Runa – Przestroga Wiarusa

Zwiększono szansę na unik z 15% do 30%.

Umiejętności pasywne

Śmierć z Daleka

Zwiększono premię do obrażeń z 20% do 30%.

Zmniejszono minimalną odległość z 20 m do 15 m.

Powrót na górę

Krzyżowiec

Umiejętności aktywne

Błogosławiony Młot

Runa – Lodowy Młot

Zwiększono zadawane obrażenia z 380% do 460% obrażeń od broni.

Zwiększono szansę na eksplozję z 10% do 35%.

Skrócono czas trwania efektu zamrożenia z 2 sek. do 1 sek.

Lodowy Młot znika teraz po eksplozji.

Wyrok

Runa – Nawrócenie

Runa została usunięta.

Zastąpiono runą:

Oślabienie

Wrogowie znajdujący się na obszarze działania Wyroku zadają obrażenia zmniejszone o 40% przez 6 sek.

Powrót na górę

Łowczyni demonów

Umiejętności aktywne

Kolczasta Pułapka

Skrócono początkowy czas uzbrajania z 2 sek. do 1,5 sek.

Skrócono czas ponownego uzbrajania z 2 sek. do 1,5 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 1,5 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.

Powrót na górę

Szaman

Umiejętności aktywne

Kwasowa Chmura

Runa – Trupia Bomba

Zwiększono obrażenia z 525% do 620% obrażeń od broni.

Trupie Pająki

Runa – Ogniste Pająki

Pająki przywracają teraz 3 pkt. many przy trafieniu.

Runa – Owdawiacze

Obecnie zwiększa całkowite obrażenia do 700% obrażeń od broni.

Ogniste Nietoperze

Runa – Chmara Nietoperzy

Zwiększono pole rażenia z 8 m do 12 m.

Runa – Zarażone Nietoperze

Zwiększono ostateczne obrażenia z 638% do 660% obrażeń od broni.

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.

Kłątwa

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.

Runa – Gusła

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%.

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 – Więż 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 m. Zombie wychodzą z ziemi, blokują wrogów i atakują znajdujących się w pobliżu przeciwników, zadając im obrażenia fizyczne równe 800% obrażeń od broni przez 6 sek.

Runa – Duchowa Komunia

Bohater przywołuje widmowy pierścień o promieniu 15 m, który zadaje obrażenia od zimna równe 1400% obrażeń od broni, wyiębia 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 1000% 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

Bohater przywołuje na 5 sek. pierścień o promieniu 15 m, który zatrzuwa wrogów, zadając im obrażenia od trucizny równe 1200% obrażeń od broni przez 8 sek.

Runa – Wszędzie Wokół Śmierć

Bohater przywołuje krąg zombie. Zombie wychodzą z ziemi, więżą wrogów i atakują ich, zadając im obrażenia fizyczne równe 1000% obrażeń od broni przez 4 sek.

Szarżujący Zombie

Runa – Wybuchowa Bestia

Zwiększono obrażenia od eksplozji z 532% do 580% obrażeń od broni.

Promień eksplozji został zwiększony z 9 m do 12 m.

Runa – Ospały Chłód

Zwiększono obrażenia ze 196% do 200% obrażeń od broni.

Runa – Niedźwiedzie Zombie

Zwiększono obrażenia z 392% do 400% obrażeń od broni.

Umiejętności pasywne

Złe Zioło

Zwiększono redukcję obrażeń z 20% do 25%.

Wydłużono czas działania z 3 sek. do 5 sek.

Rytuał Krwi

Zwiększono koszt many za życie z 10% do 20%.

Cielesne Zestrojenie

Umiejętność została usunięta.

Zastąpiono umiejętnością:

Bagienne Zestrojenie

Zapewnia bohaterowi i wszystkim jego przywołańcom 120 pkt. odporności na obrażenia fizyczne, truciznę, ogień i zimno za każdego wroga znajdującego się w promieniu 20 m.

Duchowe Zestrojenie

Zwiększono skuteczność regeneracji many z 1% do 3% na sekundę.

Poprawki błędów

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 powodował, że każdy z Ognistych Nietoperzy (Żarłoczne Nietoperze) zadawał połowę obrażeń.

Powrót na górę

Czarownica

Umiejętności aktywne

Archont

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

Niestabilna Anomalia

Umiejętność została przeprojektowana.

Gdy otrzymasz zabójczy cios, otrzymujesz osłonę o mocy równej 300% 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.

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% dwóm trafionym w pierwszej kolejności przeciwnikom.

Karwasze Pierwszych Ludzi

Nowe legendarne karwasze.

Kiedy Młot Starożytnych trafia wroga, bohater zyskuje na 3 sek. premię 75-100% do szybkości ataku.

Rębacz z Fiordów

Zwiększono szansę proceduralną na wywołanie efektu wyziębiającej aury z 20-30% do 100%.

Furia Starożytnych

Nowe legendarne naramienniki.

Zew Starożytnych zyskuje efekty runy Furia Starożytnych.

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%.

Poszukiwacz Światłości

Nowy zestaw.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Za każde użycie Błogosławionego Młota, które trafia przeciwnika, czas odnowienia Opadającego Miecza oraz Wyzwania zostaje skrócony o 1 sek.

Premia za zebranie 4 elementów zestawu

Postać otrzymuje o 50% mniej obrażeń przez 8 sek. po lądowaniu przy pomocy Opadającego Miecza.

Premia za zebranie 6 elementów zestawu

Zwiększa obrażenia za Błogosławiony Młot o 750%, a za Opadający Miecz o 250%.

Łowczyni demonów

Gniew Łowcy

Nowy legendarny pas.

Ataki z użyciem umiejętności generujących nienawiść są wykonywane o 30% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 30-40%.

Owijacze 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 40% szybciej.

Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +30-40% do redukcji kosztu zasobów.

Mnich

Wiązanie Zagubionych

Nowy legendarny pas.

Każde trafienie Siedmiostronnym Uderzeniem zapewnia redukcję obrażeń o 3-3,5% na 7 sek.

Duch Shenlonga

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Zwiększa obrażenia od umiejętności generujących siłę duchową o 1% za każdy posiadany przez postać punkt siły duchowej.

Po osiągnięciu maksymalnego poziomu siły duchowej wszystkie zadawane obrażenia zostają zwiększone o 300%, 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

Karwasze Pierwszego Pająka

Podczas podtrzymywania zdolności Ogniste Nietoperze bohater zyskuje 60000-80000 pkt. życia przy trafieniu.

Karwasze Jerama

Nowe legendarne karwasze.

Ściana Śmierci może być użyta ponownie maksymalnie 2 razy w ciągu 2 sekund zanim rozpocznie się odliczanie czasu odnowienia.

Uprząż Piekielnego Kła

Zestaw został przeprojektowany.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Wrogowie trafieni Ścianą Śmierci zostają objęci działaniem martwicy, przez co staną się spowolnieni oraz z każdą sekundą przez 5 sek. otrzymają 2500% obrażeń od broni.

Premia za zebranie 4 elementów zestawu

Po nałożeniu na wroga efektu martwicy bohater otrzymuje przez 10 sek. obrażenia zredukowane o 50%.

Premia za zebranie 6 elementów zestawu

Wrogowie objęci działaniem martwicy otrzymują zwiększone o 800% obrażenia od umiejętności podstawowych, Kwasowej Chmury, Ognistych Nietoperzy, Objęć Umarłych, Piranii, Ściany Śmierci oraz Szarżującego Zombie.

Ścieżka Manajumy

Zestaw został przeprojektowany.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Obrażenia za eksplozję Klątwy (Wściekły Kurczak) zostają zwiększone o 100%.

Zabici wrogowie wywołują dodatkową eksplozję.

Klątwa (Wściekły Kurczak) trwa teraz 15 sek. Szybkość ruchu pod postacią kurczaka zostaje zwiększona o dodatkowe 100%.

Duch Arachyry

Nowy zestaw.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Bohater na stałe przywołuje Pajęczą Królową, która pozostawia sieci zadające 1500% obrażeń od broni na sek. przez 5 sek. i spowalniające wrogów. Pajęcza Królowa musi się przemieszczać tam, gdzie zostaną użyte Trupie Pająki.

Premia za zebranie 4 elementów zestawu

Klątwa zyskuje efekty runy Ropuszysko. W czasie działania Ropuszyska bohater odnosi obrażenia zredukowane o 40%. Kiedy Ropuszysko zakończy posiłek, bohaterowi zostanie przywrócone 10% maksymalnego zdrowia na sek. przez 10 sek.

Premia za zebranie 6 elementów zestawu

Zwiększono o 500% obrażenia zadawane przez umiejętności przyzywające stworzenia. Umiejętności te to: Trupie Pająki, Ogniste Nietoperze, Klątwa, Piranie oraz Plaga Ropuch.

Uścisk Pajęczej Królowej

Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Trupie Pająki.

Nawiedzenie Zunimassy

Zestaw został przeprojektowany.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Obecnie skraca również czas odnowienia dla umiejętności Armia Fetyszów o 80%.

Czarownica

Determinacja Chantodo

Zestaw został przeprojektowany.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Z każdą sekundą spędzoną pod postacią Archonta bohater wywołuje niszczącą falę, która zadaje wrogom znajdującym się w promieniu 30 m obrażenia równe 350% obrażeń od broni.

Za każdym razem, gdy bohater niebędący pod postacią Archonta trafia przeciwnika, do niszczącej fali dodawane są obrażenia równe 350% obrażeń od broni. Efekt ten kumuluje się 20 razy.

Wielkie Arkana Vyra

Zestaw został przeprojektowany.

Premia za zebranie 2 elementów zestawu

Archont zyskuje efekty wszystkich run.

Premia za zebranie 4 elementów zestawu

Kiedy przyjmujesz postać Archonta, automatycznie otrzymujesz 50 poziomów kumulacji tej umiejętności.

Premia za zebranie 6 elementów zestawu

Zyskujesz poziomy kumulacji Archonta również wówczas, gdy trafiasz przeciwników umiejętnością Archonta.

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

Prawo Arreat

Dodano moc legendarną.

Rzut Bronią generuje dodatkowo 15-20 pkt. furii w oparciu o odległość, w jakiej znajduje się trafiony przeciwnik. Maksymalna skuteczność tego efektu występuje w przypadku wrogów oddalonych o 20 m lub więcej.

Łowczyni demonów

Izzuccob

Przedmiot został usunięty.

Zastąpiono przedmiotem: Spadek Valli.

Dodano moc legendarną.

Ostrzał przebija teraz wrogów.

Uwaga: Demolka przebija tylko raz.

Czarownica

Swami

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 1%.

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.

Łowczynie 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

Wymóg Henriego

Nowe moje.

Kiedy przeciwnik zada postaci obrażenia po raz pierwszy, zostają one zredukowane o 45-60%, a przeciwnik zostaje zauroczony na 3 sek.

Czarownica

Nieprawdopodobny Łańcuch Fazuli

Nowy legendarny pas.

Poziomy kumulacji Archonta dodatkowo zwiększają szybkość ataku, pancerz oraz odporności o 1%.

Powrót na górę

TRYB PRZYGODOWY

Zlecenia

W każdej rozgrywce będzie teraz tylko jeden akt bonusowy.

Ukończenie aktu bonusowego będzie teraz nagradzane dodatkowym skarbem zawierającym złoto oraz materiały rzemieślnicze.

Po ukończeniu aktu bonusowego uaktywni się nowy akt bonusowy.

Bonusowy akt zmienia się obecnie co godzinę.

Począwszy od poziomu 70 skarby horadrimów będą zawierać niepowtarzalne materiały rzemieślnicze powiązane z konkretnym aktem.

Skarby horadrimów będą teraz zawierać gwarantowany przedmiot legendarny lub schemat na element zestawu (jeśli takowy jest dostępny).

Za wykonywanie pojedynczych zleceń nie można już otrzymać krwawych odłamków – są one teraz elementem skarbu horadrimów.

Skarby horadrimów zawierają teraz złoto.

Skrócono czas oczekiwania na wyświetlenie wskazówki dotyczącej umiejscowienia celu z 5 min do 1 min.

Szczeliny Nefalemów

Obelisk wyładowań

Czas trwania efektu w Głębokich Szczelinach został wydłużony z 15 do 30 sekund.

Wyładowania zadają teraz obrażenia wyliczane na podstawie bieżącego poziomu trudności lub poziomu Głębokiej Szczeliny.

Wyładowania zadają teraz zmniejszone obrażenia 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.

Zwiększono wartość postępów konieczną do ukończenia Szczelin Nefalemów oraz Głębokich Szczelin.

Usunięto możliwość ulepszenia Klucza po ukończeniu Głębokiej Szczeliny.

Obecnie można ulepszać klejnoty legendarne jedynie w przypadku ukończenia Głębokiej Szczeliny przed upływem wyznaczonego czasu.

Poziom Głębokiej Szczeliny można teraz wybrać z rozwijanego menu.

Maksymalny poziom Głębokiej Szczeliny do wyboru to:

ekwiwalent najwyższego ukończonego poziomu trudności Szczeliny Nefalemów;

poziom wyższy o 1 od najwyższego ukończonego już poziomu Głębokiej Szczeliny.

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 machiny.

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 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.

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

Zniewalacz

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.

Zaklęta 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.

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.

Zwiększono obrażenia zadawane przez afiks potworów „Odbicie obrażeń”.

Tylko jeden potwór z grupy może w danym momencie odbijać obrażenia.

Potwory znajdujące się pod wpływem Klątwy szamana nie mogą już odbijać obrażeń.

Zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez „Ogniste łańcuchy” tak, aby lepiej odpowiadał on efektom 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.

Skrzydłaci 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).

Skrzydłaci 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.

Orlash

Klony nie mogą teraz zmieniać kierunku podczas wykonywania zionięcia.

Orlash będzie teraz przywoływać 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 zwarciu.

Znacznie zmniejszono pole rażenia dla zionięcia Orlasha.

Piaskowy stwórzyciel

Skrócono czas trwania cyklonu.

Zmniejszono pole rażenia cyklonu.

Będzie teraz tworzyć cyklony w losowych odległościach od siebie.

Skalny Dzwon

Nie tworzy już swoich klonów.

Obecnie przywołuje kamienne wieżyczki, które strzelają z moździerzy.

Posiada teraz szarżę, która nie powoduje zadawania obrażeń.

Znacznie zmniejszono obrażenia zadawane w walce w zwarciu.

Posiada teraz efekt odrzucenia.

Poprawki błędów

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał pociskom wystrzeliwanym przez elitarnie 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.