

# Zapowiedź testów aktualizacji 2.3.0 na PST

Tyvalir 23.06.2015 79

Wielkimi krokami zbliża się uruchomienie Publicznego Serwera Testowego (PST) dla aktualizacji 2.3.0. Czy jesteście gotowi, by nasycić oczy widokiem wszystkich nowych wspaniałości, które czekają na was w świecie Sanktuarium? Mamy mnóstwo do omówienia, więc zaczynamy.

Spis treści

Nowy obszar: Ruiny Seszeronu

Nowy artefakt: Kostka Kanaiego

Ulepszenia systemu rzemiosła

Ulepszenia trybu przygodowego

Nowy element interfejsu: sezonowe postępy

Nowe poziomy trudności

Nowe przedmioty legendarne i elementy zestawów

Zmiany w systemie walki

Pamiętajcie, prosimy, że jest to jedynie zapowiedź, a poniższe informacje nie odzwierciedlają w pełni całego spektrum zmian wprowadzanych wraz z aktualizacją 2.3.0 i mogą w przyszłości ulec zmianie. Niektóre obrazki przedstawiają prace w trakcie tworzenia i mogą nie być reprezentatywne dla produktu końcowego.

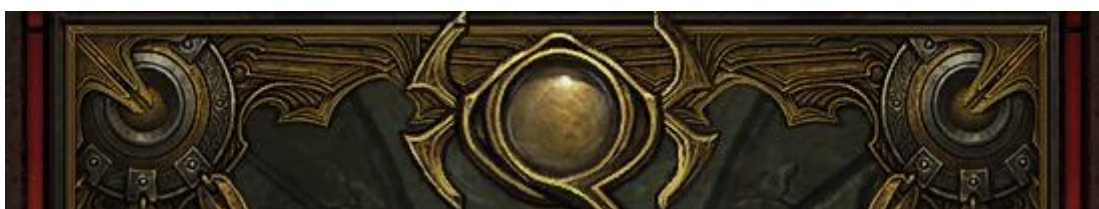
## **Nowy obszar: Ruiny Seszeronu**

W aktualizacji 2.3.0 swoje podwoje otworzy przed wami zamrażnięte pustkowie zwane Ruinami Seszeronu. Stawicie tutaj czoła nowym, dziwnym przeciwnikom oraz niesprzyjającym warunkom, a także zagłębicie się w tajemnice cywilizacji potężnych barbarzyńców. Ci z was, którzy wyjdą cało z tej pełnej niebezpieczeństw podróży, odkryją nowe, interesujące miejsca, w tym zaginiony przed wiekami grobowiec króla Kanaiego, a także posiadają jego legendarny skarb – Kostkę Kanaiego.



## Nowy artefakt: Kostka Kanaiego

Każdy, kto grał w Diablo II, z pewnością pamięta Kostkę Horadrimów – jedyny w swoim rodzaju przyrząd umożliwiający łączenie przedmiotów. Choć artefakt ów był bez wątpienia przydatny, to z łatwością przewyższył go mocą jego pierwowzór – Kostka Kanaiego. Wraz z wprowadzeniem aktualizacji 2.3.0 gracze będą mogli wyruszyć na poszukiwania tej starożytnej relikwii i wykorzystywać jej niesamowity potencjał. Ten wyjątkowy przedmiot umożliwi m.in. rozkładanie przedmiotów legendarnych na części, dzięki czemu ich moce legendarne staną się dostępne do użytku jako umiejętności pasywne. Ponadto kostkę można wykorzystać do przekształcania jednego rodzaju materiałów rzemieślniczych w inny. Zastosowań jest wiele i wszystkie czekają na odkrycie.



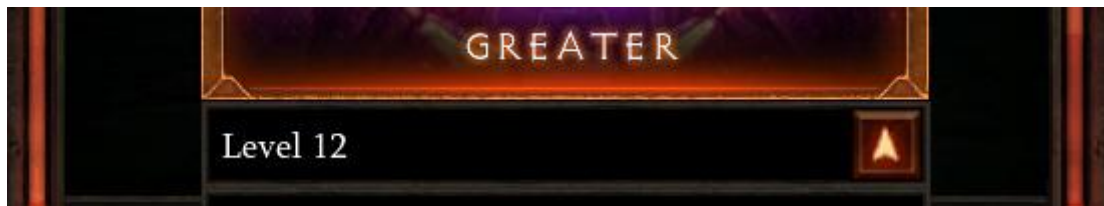
## Ulepszenia systemu rzemiosła

Mamy dobrą wiadomość dla wszystkich, którzy z entuzjazmem zbierają materiały rzemieślnicze po drodze na poziom 70. Począwszy od aktualizacji 2.3.0 wszystkie materiały rzemieślnicze stosowane na maksymalnym poziomie postaci będą dostępne na wcześniejszych etapach progresji. Zmniejszyliśmy również liczbę schematów rzemieślniczych, co usprawni proces tworzenia nowych przedmiotów i uczyni go bardziej przystępnym niż do tej pory, ponieważ właściwości wykonanych elementów ekwipunku będą się w sposób dynamiczny dostosowywać do poziomu waszych postaci. Niezależnie od tego, czy rozłupujecie czaszki na najwyższym poziomie trudności, czy dopiero rozpoczynacie swoją przygodę i właśnie zabiliście pierwszego czempiona lub potwora elitarnego – zebrane przez was materiały rzemieślnicze na pewno się nie zmarnują!



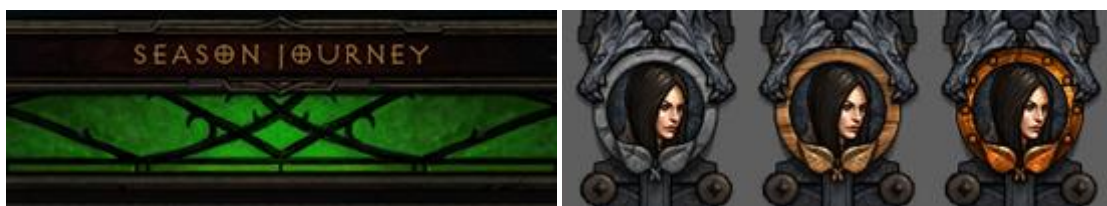
## Zmiany w trybie przygodowym

Aktualizacja 2.3.0 zawiera również zmiany mające na celu poprawę tempa rozgrywki w trybie przygodowym, które zachęcają graczy do wykonywania zleceń we wszystkich aktach. Oprócz usunięcia Krainy Prób poprawiliśmy nagrody za wykonanie zleceń, dodając do skarbu horadrimów nowe materiały rzemieślnicze unikalne dla poszczególnych aktów. Ukończenie bonusowych aktów w trybie przygodowym będzie teraz również skutkowało przyznaniem dodatkowego skarbu horadrimów wypełnionego materiałami rzemieślniczymi, złotem oraz niepowtarzalnymi materiałami rzemieślniczymi powiązanych z konkretnym aktem.



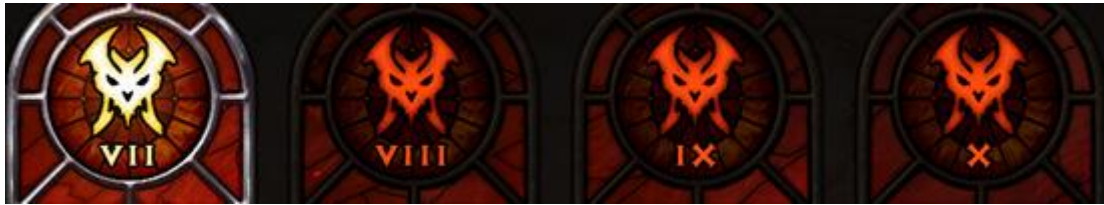
## Nowy element interfejsu: sezonowe postępy

Postępy każdego gracza biorącego udział w rozgrywkach sezonowych wyglądają nieco inaczej. Podobnie sprawa ma się z ich osiągnięciami. Począwszy od sezonu 4 będziecie mogli śledzić swoje indywidualne postępy poczynione w danym sezonie dzięki nowemu, specjalnemu elementowi interfejsu. Ta pomocna funkcja podzielona jest na rozdziały, zawierające kamienie milowe, które może osiągnąć większość graczy, oraz rangi – dostępne dla graczy zaawansowanych. Osiągnięcie rang odblokowuje dodatkowe ramki portretów, zaś najwyższa ranga niesie ze sobą wyzwania, którym sprostanie będzie wymagało wysiłku i umiejętności od nawet najpotężniejszych spośród nefalemów!



## Nowe poziomy trudności w ramach Udręki

Gracze wciąż odkrywają nowe, potężne elementy ekwipunku, w związku z czym najbardziej wymagający obecnie poziom trudności – Udręka VI – może się wydać zbyt łatwy. Aby upewnić się, że najmężniejsi weterani nie wyjdą z wprawy w trzebieniu legionów Piekieł, oddajemy w wasze ręce cztery nowe poziomy z odpowiednim łupem i nagrodami, aż do Udręki X! Będziemy dopracowywać te poziomy trudności (oraz nagrody) podczas testów na PST, dlatego czekamy na wasze opinie i sugestie!



### **Nowe przedmioty legendarne i elementy zestawów**

Dla wszystkich zagorzałych łowców łupów mamy również mnóstwo nowych, błyszczących przedmiotów legendarnych oraz części zestawów. Oprócz wprowadzenia zupełnie nowych przedmiotów odświeżyliśmy również efekty specjalne niektórych istniejących przedmiotów oraz dodaliśmy efekty do tych, które takowych jeszcze nie posiadały. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku poprzednich aktualizacji, zmiany przedmiotów legendarnych nie działają wstecz, więc aby korzystać z ich nowych mocy, trzeba je ponownie zdobyć. Ogólnie rzecz biorąc, podjęte przez nas kroki powinny zaowocować większą liczbą możliwych do stworzenia konfiguracji postaci.

### **Zmiany w systemie walki**

W grze pojawi się również kilka zmian związanych z potworami. Wraz ze zmniejszeniem ilości umiejętności ograniczenia kontroli, którą będą miały wpływ na trudniejsze potwory, dostosowaliśmy postępy w szczelinach oraz w ogólnym zdobywaniu punktów doświadczenia za zabijanie potworów, tak aby postępy owe lepiej odzwierciedlały wysiłek włożony w zgładzenie przeciwników. Przykładowo: potwory, których zabicie wymaga większego wkładu czasu bądź wysiłku, zapewniają teraz więcej doświadczenia, a te, które są szczególnie łatwe do zabicia – mniej. Wprowadziliśmy również zmiany, które mają na celu stworzenie równowagi między czasem spędzonym na przeszukiwaniu lub oczyszczaniu Głębokich Szczelin, a czasem poświęconym na walkę ze Strażnikiem Szczeliny. Dzięki tym zmianom mamy nadzieję położyć większy nacisk na dokładną eksplorację Szczeliny.

### **Testy ruszą niebawem!**

Nowy obszar, nowa Kostka, nowe przedmioty, poziomy trudności i zmiany w trybie przygodowym – a to wciąż nie wszystkie nowości! Mamy nadzieję, że z niecierpliwością czekacie na możliwość wypróbowania ich na PST i podzielenia się z nami swoimi bezcennymi spostrzeżeniami.

Które z wymienionych w tym wpisie zmian cieszą was najbardziej? Które chcecie jak najszybciej wypróbować? Koniecznie dajcie nam znać w komentarzach. Do zobaczenia na PST!