

# INFORMACJE O AKTUALIZACJI 2.4.0 DLA PST

Turrit 12.11.2015 4 >



Poniżej znajdują się wstępne informacje o aktualizacji 2.4.0 dla PST. Prosimy pamiętać, że nie jest to ostateczna wersja tego dokumentu, gdyż niektóre zmiany mogły nie zostać uwzględnione bądź zostały opisane jedynie skrótowo.

## AKTUALIZACJA PST 2.4.0 – ver. 2.4.0.34408

Aby podzielić się z nami swoimi opiniami i sugestiami na temat aktualizacji 2.4.0, prosimy skorzystać z forum poświęconego opiniom o PST (odnośnik w j. angielskim).

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.

## Spis treści:

- Zawartość aktualizacji
  - Wyspa Szarej Pustki
  - Powiększone obszary
  - Podziemia Zestawów
  - Wzmocnione Szczeliny
  - Odrodzenie sezonowe
  - Ulepszony pasek wzmocnień
  - Dynamiczny system walki
- Ogólne
- Klasy
  - Barbarzyńca
  - Krzyżowiec
  - Łowczyni demonów
  - Mnich
  - Szaman
  - Czarownica
  - Usunięte błędy
- Przedmioty
  - Przedmioty klasowe
  - Usunięte błędy
- Tryb przygodowy
  - Zlecenia
  - Szczeliny Nefalemów
  - Usunięte błędy
- Rzemiosło
- Potwory
- Interfejs użytkownika

## ZAWARTOŚĆ AKTUALIZACJI

### **Nowa funkcja: Wyspa Szarej Pustki**

Tajemnicza, porośnięta lasami Wyspa Szarej Pustki jest już dostępna! W miejscu tym, oplecionym siecią intryg, spotkać można zupełnie nowych wrogów. Stawcie czoła dzicy, by rozwikłać zagadkę tajemniczych mieszkańców wyspy. Ale uważajcie – ponoć nawet sama ziemia łaknie tam krwi.

### **Nowa funkcja: Powiększone obszary**

Znane wam Sanktuarium nieco się rozrośnie! Dwa już istniejące obszary wzbogacą się o nowe miejsca w pełni przeznaczone do zbadania i wyposażone w nowe zlecenia i wydarzenia. Spróbujcie przeżyć na terenach łowieckich lodowych monstrów w Wiecznej Kniei – nowym fragmencie Ruin Seszeronu. Także Posiadłość Leoryka z Aktu I powiększyła się o tereny położone za zawalonymi schodami. W tym miejscu na ciekawskich łowców skarbów czekają teraz Kwatery królewskie.

### **Nowa funkcja: Podziemia Zestawów**

Sprawdźcie swoje umiejętności w wybranych spośród dwudziestu czterech specjalnie zaprojektowanych podziemi zestawów! Wszystkie podziemia są statyczne, mają z góry określony rozkład i stworzono je z myślą o konkretnych zestawach klasowych. Załóżcie na siebie sześć elementów wybranego zestawu i odwiedźcie Bibliotekę Leoryka, by uzyskać wskazówkę odnośnie położenia danych podziemi. Odnajdźcie je, ukończcie i zdobądźcie nagrody w postaci elementów ozdobnych. Możecie poddać się jednej próbie albo większej ich liczbie, a prawdziwie wytrwali pewnie zechcą sprostać wszystkim wyzwaniom!

### **Nowa funkcja: Wzmocnione Szczeliny**

Sypnijcie złotem, by nasycić Głęboką Szczelinę i zyskać czwartą szansę na ulepszenie legendarnego klejnotu. Koszt zależeć będzie od poziomu Głębokiej Szczeliny, a dodatkowe ulepszenia zdobędą tylko ci, którzy ją ukończą, więc inwestujcie roztropnie!

### **Nowa funkcja: Odrodzenie sezonowe**

Przechodźcie bezproblemowo z sezonu do sezonu dzięki Odrodzeniu sezonowemu! Ta nowa funkcja pozwala natychmiast zmienić postać niesezonową w nowego bohatera sezonowego na 1 poziomie, zachowując jego imię oraz liczbę godzin spędzonych przy grze. Cały ekwipunek zostaje z niego zdjęty i wysłany do was w trybie niesezonowym, a na odebranie go będziecie mieć 30 dni. Poziomy mistrzowskie, osiągnięcia i inne dokonania zostają razem z postaciami niesezonowymi.

### **Nowa funkcja: Ulepszony pasek wzmocnień**

Zadbaliśmy o większą przejrzystość interfejsu użytkownika na wszystkich platformach, ulepszając pasek wzmocnień! Usunęliśmy z niego statyczne wzmocnienia i zastąpiliśmy je nowymi wskaźnikami i licznikami. Dodaliśmy także chowany zasobnik wzmocnień, który zbiera wszystkie wzmocnienia drużynowe i grupowe i można rozwinąć go, najeżdżając kursorem na jego wskaźnik, by szybko przejrzeć wszystkie wzmocnienia.

### **Nowość w wersji na PC: Dynamiczny system walki**

Popularny w konsolowej wersji gry dynamiczny system walki trafi na komputery PC! Gracze, którzy masowo sieją śmierć i spustoszenie oraz zmyślnie wykorzystują otoczenie, zyskają teraz premie za masakrę, zniszczenie i wykorzystanie pułapek. Zdobądźcie więcej punktów doświadczenia, zagwarantujcie sobie tymczasową premię do szybkości ruchu lub generacji zasobów – a wszystko to dzięki taktyce i sprytowi.

## OGÓLNE

- Zakładki skrytki
  - Za 500 000 sztuk złota można teraz zakupić szóstą zakładkę skrytki.
  - Wykonując zadania sezonowe, można ponadto odblokować jedną dodatkową zakładkę na sezon (maks. 4).
  - Zwierzaki (ozdobne) będą teraz zbierać dla gracza złoto.

## KLASY

- Prowokacja sprawia teraz, że potwory stale atakują postać.

### ▪ Barbarzyńca

- Umiejętności aktywne
  - Bitewny Szał
    - Runa – Zjadłość
      - Zwiększono premię do szybkości ruchu z 10% do 15%.
  - Dzika Szarża
    - Runa – Waleczność
      - Zwiększono maksymalną liczbę ładunków z 2 do 3.
  - Tapnięcie
    - Runa – Ogłuszający Huk
      - Dodatkowo skraca teraz czas odnowienia do 8 sek.
  - Skok
    - Runa – Twarde Lądowanie
      - Runa została przeprojektowana.
        - Zapewnia teraz premię 150% do pancerza przez 4 sek. po lądowaniu.
  - Okrzyk Wojenny
    - Wydłużono czas działania z 60 do 120 sek.
    - Runa – Wzmacniający Gniew
      - Runa została przeprojektowana.
        - Zapewnia 60% premii do pancerza przez pierwsze 5 sek.
    - Runa – Pokrzepienie
      - Zwiększono skuteczność regeneracji życia z 8 315 do 13 411 pkt.
  - Tornado
    - Współczynnik szybkości ataku nie będzie już wpływać na szybkość ataku w trakcie trwania Tornada. Zamiast tego koszt zasobów oraz obrażenia będą się skalować z szybkością ataku.
    - Runa – Zawierucha
      - Zwiększa szybkość ruchu tornad.
- Umiejętności pasywne
  - Inspirująca Obecność
    - Zwiększono skuteczność grupowej regeneracji życia z 2% do 3%.
  - Moloch
    - Zwiększono skuteczność ograniczenia kontroli postaci z 30% do 50%.
  - Śmierć z Daleka
    - Teraz wpływa również na Falę Sejsmiczną.
  - Krwawe Żniwo
    - Umiejętność została przeprojektowana.
      - Kiedy gracz zostaje uleczony przez kulę zdrowia, odzyskuje 2% wartości maksymalnego życia na sekundę i otrzymuje premię 4% do szybkości ruchu przez 15 sekund. Premia do szybkości ruchu może się kumulować maksymalnie 5 razy.
  - Tarczą i Mieczem
    - Umiejętność została przeprojektowana.
      - Jeśli postać używa tarczy, wszystkie otrzymane obrażenia są zmniejszane o 30%, a wszystkie koszty w punktach furii o 20%.

### ▪ Krzyżowiec

- Umiejętności aktywne
  - Błogosławiony Młot
    - Runa – Lodowy Młot
      - Runa została usunięta.
      - Zastąpiono runą:
        - Miażdżący Cios
          - Młot spowalnia wrogów, przez których przeniknie i ma 35% szans na eksplozję przy zetknięciu z przeciwnikami, zadając obrażenia fizyczne równe 460% obrażeń od broni, a także ogłuszając wszystkich wrogów w promieniu 6 metrów na 1 sek.
  - Bombardowanie



- Zwiększono redukcję obrażeń z 15% do 25%.
  - Moc Cieni
    - Zwiększono wartość punktów życia przy trafieniu z 16 093 do 26 821.
    - Wartość liczby punktów życia przy trafieniu wzrosła o 25% wartości punktów życia za zabicie.
    - Runa – Krwawy Księżyc
      - Podwaja całkowitą liczbę punktów życia przy trafieniu gwarantowaną przez Moc Cieni.
    - Runa – Studnia Ciemności
      - Zmniejszono koszt dyscypliny z 10 pkt. do 8 pkt.
  - Zasłona Dymna
    - Runa – Specjalna Formuła
      - Zmniejszono koszt dyscypliny z 10 pkt. do 8 pkt.
  - Ostrzał
    - Szybkość ataku nie wpływa już na szybkość Ostrzału. Zamiast tego koszt zasobów oraz obrażenia będą się skalować z szybkością ataku.
  - Zemsta
    - Dodatkowo zwiększa teraz zadawane obrażenia o 40%.
    - Runa – Mroczne Serce
      - Runa została przeprojektowana.
        - Obecnie zmniejsza wszystkie otrzymane obrażenia o 50%.
    - Runa – Spośród Cieni
      - Wydłużono czas działania zamrożenia z 2 do 3 sek.
- Umiejętności pasywne
  - Przewaga Taktyczna
    - Efekt jest teraz wywołany również przez Moc Cieni.
  - Udane Łowy
    - Umiejętność została przeprojektowana.
      - Wrogowie trafieni przez umiejętności wykorzystujące nienawiść zostają spowolnieni o 80% na 2 sek.
- Usunięte błędy
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał atakom zadającym obrażenia od zimna uruchomienie Osłabiających Pułapek przy zadaniu pierwszych obrażeń, gdy postać miała na wyposażeniu Lodowy Błysk.

## ▪ Mnich

- Umiejętności aktywne
  - Oślepiający Błysk
    - Runa – Kojące Światło
      - Runa została usunięta.
      - Zastąpiono runą:
        - Obezwładniający Blask
          - Oślepieni wrogowie przez 5 sek. po ustąpieniu oślepienia zadają obrażenia zmniejszone o 40%.
  - Grzmiące Pięści
    - Runa – Ładunek Statyczny
      - Obecnie ma szansę uruchomić się tylko gdy mnich, który wywołał ten efekt trafi wroga znajdującego się pod jego wpływem.
  - Wewnętrzne Sanktuarium
    - Runa – Bezpieczna Przystań
      - Zmniejszono wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych co sekundę z 30% do 7%.
  - Mantra Uzdrawiania
    - Runa – Wigor
      - Zmniejszono pasywny wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych przez grupę co sekundę z 30% do 7%.
  - Mistyczny Sojusznik
    - Powinien zachowywać większą konsekwencję w atakowaniu celów znajdujących się bliżej postaci.
    - Runa – Wytrwały Sojusznik
      - Zmniejszono pasywny wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych przez grupę co sekundę z 30% do 7%.
    - Runa – Ognisty Sojusznik

- Zwiększono obrażenia od eksplozji z 290% do 480% obrażeń od broni.
  - Zmniejszono liczbę sojuszników z 10 do 5.
- Usunięte błędy
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał umiejętności Powalający Podmuchi z runą Władca Wichrów czasami nie zamrażała przeciwników.
  - Naprawiono błąd, który sprawiał, że użycie umiejętności Eksplodująca Dłoń z runą Nieuchronna Zguba negowało efekty użycia jej przez innych graczy.
  - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia do obrażeń zapewniana przez umiejętność Droga Stu Pięści z runą Asymilacja nie obejmowała Eksplodujących Dłoni generowanych w wyniku premii za 2 elementy zestawu Fortel Uliany.
  - Naprawiono błąd, który sprawiał, że wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych co sekundę z umiejętności Wewnętrzne Sanktuarium z runą Bezpieczna Przystań i Mistyczny Sojusznik z runą Wytrzymały Sojusznik wzrastał o wartość punktów życia na sekundę z innych umiejętności.

## ▪ Szaman

- Umiejętności aktywne
  - Ogniste Nietoperze
    - Runa – Chmara Nietoperzy
      - Zwiększono zasięg z 12 do 15 metrów.
  - Objęcia Umarłych
    - Runa – Deszcz Zwłok
      - Skrócono czas, w którym zadawane są obrażenia z 8 do 3 sek.
      - Efekty działania tej runy mogą się teraz kumulować.
  - Opętanie
    - Runa – Wysysający Duch
      - Zmieniono typ obrażeń z zimna na obrażenia fizyczne.
  - Klątwa
    - Runa – Ropuszysko
      - Ropucha obecnie liże i spowalnia wrogów zamiast ich połykać, jeśli postać korzysta z premii za 4 elementy zestawu Duch Arachyry.
  - Przerażenie
    - Skrócono czas odnowienia z 12 do 10 sek.
    - Runa – Przeróżający Wygląd
      - Zwiększono premię do pancerza z 35% do 50%.
  - Rój Szarańczy
    - Runa – Jadowity Rój
      - Zwiększono zadawane obrażenia z 75% do 750% obrażeń od broni.
  - Zbiorowy Zamęt
    - Runa – Paranoja
      - Zwiększono wzmocnienie obrażeń z 20% do 30%.
  - Żniwa Dusz
    - Skrócono czas odnowienia z 15 do 12 sek.
    - Runa – Uwiąd
      - Obecnie zapewnia 10% premii do pancerza za każdy poziom kumulacji i może osiągnąć maksymalnie 5 poziomów kumulacji.
  - Duchowa Nawałnica
    - Zwiększono obrażenia od broni z 425% do 600%.
    - Runa – Upust Krwi
      - Runa została przeprojektowana.
        - Za każdym razem, gdy Duchowa Nawałnica trafi we wroga, postać odzyska 6 437 punktów życia.
    - Runa – Manitu
      - Zwiększono zadawane obrażenia z 2900% do 6000% obrażeń od broni przez 20 sek.
  - Duchowa Wędrówka
    - Skrócono czas odnowienia z 12 do 10 sek.
    - Runa – Rozdarcie
      - Runa została przeprojektowana.
        - Obecnie dodatkowo zwiększa szybkość ruchu o 100%.
  - Ściana Śmierci
    - Zwiększono zadawane obrażenia z 1000% do 1200% obrażeń od broni.

- Runa – Wszędzie Wokół Śmierć
          - Wydłużono czas działania z 4 do 5 sek.
          - Zwiększono zadawane obrażenia z 1000% do 1250% obrażeń od broni.
  - Umiejętności pasywne
    - Pełzająca Śmierć
      - Wydłużono czas trwania efektu zadawania obrażeń wraz z upływem czasu z 300 do 3600 sek.
    - Medium
      - Nie skraca już czasu odnowienia umiejętności Duchowa Wędrówka, Przerazenie i Żniwa Dusz o 2 sek.
        - Uwaga: By zachować równowagę, skrócono czas odnowienia tych umiejętności.
- Czarownica**
  - Tarcze zapewniane przez umiejętności skalują się teraz z maksymalną wartością życia postaci.
  - Umiejętności aktywne
    - Diamentowa Skóra
      - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 93 337 na 20% życia postaci.
      - Runa – Kryształowa Skorupa
        - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 18 6675 na 40% życia postaci.
    - Zaklęta Broń
      - Runa – Tarcza Mocy
        - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 10 728 na 4% życia postaci.
  - Umiejętności pasywne
    - Dominacja
      - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 16 093 na 2% życia postaci.
    - Wzmocnienie Pancerza
      - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 81 536 na 30% życia postaci.
  - Usunięte błędy
    - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Nawałnicy Mocy, Dezintegracji i Promieniowi Mrozu aktualizację zadawanych obrażeń, gdy doszło do zmiany szybkości ataku podczas podtrzymywania zaklęcia.
- Usunięte błędy**
  - Naprawiono błąd, przez który nie można było kliknąć niektórych portali, mając przypisane pewne umiejętności do lewego przycisku myszy.

## PRZEDMIOTY

- Znacząco zwiększono obrażenia od cierni gwarantowane przez umieszczenie w broni markizowego topazu lub lepszego.
- Zwiększono wartość obrażeń gwarantowanych przez przedmioty z afiksem „Ciernie”.
  - Uwaga: Niniejsza zmiana działa wstecz i obejmuje przedmioty już występujące w grze.*
- Dla wszystkich rang ametystów znacząco zwiększono liczbę punktów życia odzyskiwanych przy trafieniu gwarantowanych przez umieszczenie w broni tego klejnotu.
- Opór Borna
  - Premia za 2 elementy zestawu
    - Zmieniono z „Zabicie potwora zapewnia dodatkowo +20 PD” na „Zwiększa przyrost doświadczenia o 20%”.
- Los Caina
  - Premia za 2 elementy zestawu
    - Zwiększono premię do doświadczenia z 30% do 50%.
- Zepsucie
  - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowane premie do zasięgu podnoszenia złota i kul zdrowia oraz leczenia od kul zdrowia i mikstur.
- Głębinowce
  - Łup dostępny teraz także dla klasy czarownicy.
- Nieskończona Wędrówka
  - Zestaw został przeprojektowany.
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Podczas poruszania się odnoszone obrażenia zostają zmniejszone maksymalnie o 50%.





- Zestaw został przeprojektowany.
      - Premia za 2 elementy zestawu
        - Dzika Szarża zwraca ładunek, jeśli trafi tylko jednego przeciwnika.
      - Premia za 4 elementy zestawu
        - Dzika Szarża zyskuje efekty wszystkich run oraz zadaje obrażenia zwiększone o 400%.
      - Premia za 6 elementów zestawu
        - Każde użycie Dzikiej Szarży wywołuje kumulujący się efekt, który zwiększa obrażenia zadawane przez kolejny atak postaci wykorzystujący zasoby furii o 300%.
        - Każdy wykonany atak zużywający furię pochłania do 5 zgromadzonych poziomów kumulacji.
  - Potęga Ziemi
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Skraca czas odnowienia Trzęsienia Ziemi, Lawiny, Skoku oraz Tapnięcia o 1 sek. za każde wykorzystane 40 pkt. furii.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Skok powoduje Trzęsienie Ziemi w miejscu, gdzie wylądował postać.
      - Skok zyskuje efekt runy Twarde Lądowanie, a czas jego działania zostaje podwojony.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększa obrażenia zadawane przez Trzęsienie Ziemi, Lawinę, Skok, Tapnięcie oraz Starożytną Włóczęgę o 800%.
  - Dotrzymana Przysięga
    - Nowa legendarna potężna broń
      - Ataki z użyciem umiejętności podstawowych są wykonywane o 50% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 150-200%.
  - Zbawienie Skulara
    - Nowe legendarne karwasze
      - Zwiększa obrażenia zadawane przez Starożytną Włóczęgę z runą Rzut Głazem o 100%.
      - Kiedy Rzut Głazem trafi 5 lub mniej przeciwników, zadawane przez niego obrażenia zostaną zwiększone o 150-200%.
  - Łapawice Seszeronu
    - Nowe legendarne karwasze
      - Umiejętności podstawowe przywracają postaci równowartość 5-6% brakujących punktów życia.
- Krzyżowiec
  - Aneks Akkhana
    - Wybraniec Akarata zyskuje efekty run Prorok oraz Uosobienie Mocy.
  - Pancierz Akkhana
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Zmniejsza koszt użycia wszystkich umiejętności o 50% w czasie działania umiejętności Wybraniec Akarata.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Skraca czas odnowienia umiejętności Wybraniec Akarata o 50%.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Kiedy aktywny jest Wybraniec Akarata, postać zadaje obrażenia zwiększone o 450%.
  - Kajdany Akkhana
    - Nowe legendarne karwasze
      - Obrażenia od Błogosławionej Tarczy są zwiększone o 400-500% wobec pierwszego trafionego wroga.
  - Wrozumiałość Akkhana
    - Nowy legendarny korbacz dwuręczny
      - Każdy przeciwnik trafiony Błogosławioną Tarczą zwiększa na 3 sek. obrażenia zadawane przez tę umiejętność o 25-30%.
  - Ostrze Prococtwa
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Skazanie.
  - Karwasze Furii
    - Nowe legendarne karwasze

- Furia Niebios zadaje obrażenia zwiększone o 300-400% oślepionym przeciwnikom.
  - Nauka Drakona
    - Zwiększono premię do obrażeń gwarantowaną przez Pchnięcie Tarczą z 150-200% do 300-400%.
  - Gniew Frydehra
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Skazanie.
  - Złoty Ubijacz
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Zamaszysty Atak.
  - Młot Czujności Jace'a
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowany podstawowy współczynnik.
  - Jekangbord
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Błogosławioną Tarczę.
  - Łaska Norvalda
    - Nowy zestaw
      - Premia za 2 elementy zestawu
        - Za każdego przeciwnika zabitego w czasie działania Konnej Szarży czas działania tej umiejętności zostaje wydłużony o 0,5 sek.
        - Po zakończeniu działania Konnej Szarży postać przez 5 sek. zadaje obrażenia zwiększone o 100%.
  - Dziedzictwo Rolanda
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do szybkości ataku z 30% do 50%.
  - Tarcza Furii
    - Nowa legendarna tarcza dla krzyżowca
      - Za każdym razem, kiedy przeciwnik zostanie zraniony Furią Niebios postaci, obrażenia odnoszone przez niego od Furii Niebios zostają zwiększone o 15-20%.
  - Ciernie Zaklinacza
    - Zestaw został przeprojektowany.
      - Premia za 2 elementy zestawu
        - Obrażenia od cierni otrzymują teraz wszyscy wrogowie w promieniu 15 metrów od postaci.
        - Za każdym razem, gdy postać trafi przeciwnika Karą lub Cięciem albo zablokuje atak, jej obrażenia od cierni na 2 sek. zostają zwiększone o 50%.
      - Premia za 4 elementy zestawu
        - Postać otrzymuje o 50% mniej obrażeń przez 8 sek. po użyciu Bombardowania.
      - Premia za 6 elementów zestawu
        - Szybkość ataku Kary oraz Cięcia zostaje zwiększona o 50%. Ponadto pierwszy trafiony przeciwnik otrzymuje równowartość 600% zadawanych przez postać obrażeń od cierni.
  - Nieubłagana Falanga
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Falangę.
  - Hełm Bitewny Kassara
    - Nowy hełm legendarny
      - Skraca czas odnowienia Falangi oraz zwiększa zadawane przez nią obrażenia o 45-60%.
- Łowczyńni demonów
  - Plecak Bombardiera
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Wartownika.
  - Łańcuch Cieni
    - Nowy legendarny pas
      - Odskok nie zużywa zasobów przez 2 sek. od użycia Przebicia.
  - Nienawiść Danetty
    - Premia za 2 elementy zestawu

- Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia zadawane przez Odskok o 800%.
- Dziedzictwo Zmarłego
  - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Wielostrzał.
- Ulotny Pierścień
  - Nowy pierścień legendarny
    - Po użyciu Odskoku, Mocy Cieni lub Zasłony Dymnej postać przez 8 sek. odnosi obrażenia zmniejszone o 50-60%.
- Wcielenie Marudera
  - Premia za 4 elementy zestawu
    - Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia zadawane przez Wartowników o 200%.
  - Premia za 6 elementów zestawu
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdego aktywnego Wartownika ze 100% do 400%.
    - Premia do obrażeń obecnie obejmuje także umiejętności Kompan oraz Zemsta.
- Balista Fortecy
  - Nowa legendarna ręczna kusza
    - Wykonywanie ataków zapewnia osłonę pochłaniającą obrażenia o mocy równej 4-5% maksymalnego życia postaci. Efekt ten może się kumulować maksymalnie 10 razy.
- Piekielna Machina
  - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowany podstawowy współczynnik.
- Dziesięciostrzał K'mara
  - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Ostrzał.
- Szpica Karlei
  - Nowy legendarny sztylet
    - Przebicie przywraca 15-20 pkt. nienawiści, jeśli trafi przeciwnika już objętego działaniem Przebicia.
- Skrzydła Lianny
  - Nowa legendarna ręczna kusza
    - Moc Cieni powoduje również użycie Zasłony Dymnej.
      - *Uwaga: Ten przedmiot sprawia, że Moc Cieni zyskuje 2,5 sekundowy czas odnowienia.*
- Wachlarz Lorda Greenstone
  - Nowy legendarny sztylet
    - Z każdą sekundą postać zyskuje obrażenia zwiększone o 250-300% na poczet kolejnego Wachlarza Ostrzy.
      - Efekt ten może się kumulować maksymalnie 30 razy.
- Pomsta Natalii
  - Premia za 2 elementy zestawu
    - Zwiększono redukcję czasu odnowienia Deszczu Zemsty z 2 do 4 sek.
  - Premia za 6 elementów zestawu
    - Zwiększono redukcję obrażeń z 30% do 50%.
- Opończa Cienia
  - Do zestawu dodano hełm i naramienniki.
  - Zestaw został przeprojektowany.
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Kiedy postać posiada na wyposażeniu broń do walki wręcz, wszystkie zadawane przez nią obrażenia zostają zwiększone o 1000%.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Moc Cieni zyskuje efekty wszystkich run i działa bez końca.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Przebicie zadaje dodatkowo 40000% obrażeń od broni pierwszemu trafionemu przeciwnikowi.
- Miecz Złej Woli
  - Nowy miecz legendarny
    - Czakram zadaje obrażenia zwiększone o 1-1,4% za każdy posiadany przez postać punkt nienawiści.

- Świętokradcza Esencja
  - Premia za 4 elementy zestawu
    - Zwiększono premię do obrażeń i redukcję obrażeń z 20% do 40%.
  - Premia za 6 elementów zestawu
    - Premia do obrażeń obejmuje obecnie również Zemstę.
- Spadek Valli
  - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Ostrzał.
- Oblicze Gunesa
  - Nowy hełm legendarny
    - Zemsta zyskuje efekty runy Mroczne Serce.
- Kusza Szturmowa z Wojahnu
  - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowany podstawowy współczynnik.
- Sekret Zoey
  - Nowy legendarny pas
    - Postać otrzymuje obrażenia zmniejszone o 6-7% za każdego aktywnego kompana.
- Mnich
  - Przedramienniki Pomniejszych Bóstw
    - Nowe legendarne karwasze
      - Wrogowie trafieni Uderzeniem Cyklonu postaci otrzymują przez 5 sek. zwiększone o 150-200% obrażenia od Mistycznego Sojusznika postaci.
  - Pamiątka Cezara
    - Nowe legendarne karwasze
      - Wrogowie odnoszą zwiększone o +300-400% obrażenia od Porywistej Szarży postaci przez 5 sek. po zastosowaniu na nich efektów oślepienia, zamrożenia lub ogłuszenia.
  - Gyana Na Kashu
    - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Kopnięcie z Półobrotu.
  - Mantra Iny
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zestaw został przeprojektowany.
        - Postać zyskuje na stałe efekty wszystkich run Mistycznych Sojuszników, a zadawane przez nią obrażenia zostają zwiększone o 50% za każdego aktywnego Mistycznego Sojusznika.
  - Zasięg Iny
    - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Mistycznego Sojusznika z 20-25% do 75-100%.
  - Ostrze Kyoshiro
    - Nowa legendarna broń naręczna
      - Kiedy początkowy impet Fali Światła postaci trafi 3 lub mniej przeciwników, zadawane przez niego obrażenia zostaną zwiększone o 200-250%.
      - Zwiększa obrażenia zadawane przez Falę Światła o 150%.
  - Dusza Kyoshiro
    - Nowy legendarny pas
      - Powałający Podmuch zyskuje 2 poziomy kumulacji za każdą sekundę, kiedy nie zadaje obrażeń przeciwnikom.
      - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię 100-125% do obrażeń zadawanych przez Powałający Podmuch.
  - Solilokwium Lefebvre'a
    - Nowe legendarne naramienniki
      - Uderzenie Cyklonu przez 5 sek. zmniejsza obrażenia odnoszone przez postać o 40-50%.
  - Strój Małpiego Króla
    - Zestaw został przeprojektowany.
      - Premia za 2 elementy zestawu
        - Odnoszone obrażenia zostają zmniejszone o 5% za każdy posiadany poziom kumulacji Powałającego Podmuchu.
      - Premia za 4 elementy zestawu





- Eksplozja Tajemnej Kuli przedłuża czas działania umiejętności.
    - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię 50-65% do obrażeń zadawanych przez Tajemną Kulę.
  - 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
      - Pat
        - Dodano moc legendarną.
          - Dzika Szarża zadaje zwiększone obrażenia równe 200-250% premii do szybkości ruchu postaci.
    - Krzyżowiec
      - Żelazne Serce
        - Dodano moc legendarną.
          - Postać zyskuje obrażenia od cierni równe 400-500% swojej witalności.
      - Spodnie Magika
        - Dodano moc legendarną.
          - Przez 10 sek. po zastosowaniu na nich efektów oślepienia, unieruchomienia lub ogłuszenia, wrogowie otrzymują zwiększone o 300-400% obrażenia od Błogosławionych Młotów postaci.
    - Łowczyńcy demonów
      - Świt
        - Dodano moc legendarną.
          - Skraca czas odnowienia Zemsty o 45-60%.
      - Mantykora
        - Dodano moc legendarną.
          - Zmniejsza koszt Strzały Odłamkowej o 75-100%.
        - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +30-40% do obrażeń zadawanych przez Strzałę Odłamkową.
      - Poszukiwacze Grzechu
        - Dodano moc legendarną.
          - Usunięto koszt podtrzymania Huraganu Ognia.
        - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Huragan Ognia.
    - Mnich
      - Równowaga
        - Dodano moc legendarną.
          - Kiedy Porywista Szarża postaci trafi 3 lub mniej przeciwników, zyskuje 100% szans na zadanie trafienia krytycznego.
          - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Porywistą Szarżę.
    - Szaman
      - Ostatni Oddech
        - Dodano moc legendarną.
          - Redukcja czasu odnowienia Zbiorowego Zamętu o 15-20 sek. jest teraz mocą legendarną.
      - Stwór z Otchłani
        - Dodano moc legendarną.
          - 20 metrowy zasięg podnoszenia jest teraz mocą legendarną.
  - **Usunięte błędy**
    - Naprawiono błąd, który sprawiał, że 50% premia do obrażeń zapewniana przez Skupienie nie zwiększała obrażeń od cierni.
    - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia za 2 elementy zestawu Pomsta Natalii czasami skracała czas odnowienia Deszczu Zemsty szybciej niż zamierzano.
    - Naprawiono błąd, który sprawiał, że Rój Szarańczy rzucany przez Pastorała Nathanka generował fetysze Pasa Transcendencji.
    - Naprawiono błąd, przez który Latający Smok czasami nie zwiększał szybkości ataku o prawidłową wartość.
    - Naprawiono błąd, przez który wzmocnienie szybkości ataku gwarantowane przez Latającego Smoka przestawało działać po użyciu mikstury.

- Naprawiono błąd, który sprawiał, że kiedy postać miała na wyposażeniu Eteryicznego Wędrowca, Teleportacja z runą Zagłada nie była uznawana za atak wykorzystujący zasoby.
- Naprawiono błąd, przez który niszcząca fala Archonta zapewniała poziomy kumulacji Determinacji Chantodo.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Losowi Upadłych powtórzenie efektu umiejętności Furia Niebios z runą Błogosławiona Ziemia.
- Naprawiono błąd, przez który premia za 6 elementów zestawu Poszukiwaczka Światłości nie obejmowała falang przyzwanych dzięki umiejętności Opadający Miecz z runą Powstańcie, Bracia.

## TRYB PRZYGODOWY

- Do Kostki Kanaiego dodano nową formułę.
- Strzałka będzie teraz wskazywać pozycję Klucznika, jeśli postać znajdzie się na obszarze jego pobytu.
- Nazwy i opisy Kluczników oraz upuszczanych przez nich przedmiotów zostały zmienione, by nawiązywały do krain otwieranych przez ich maszyny oraz narzędzi, które wypadają w tych krainach.
- **Zlecenia**
  - Do gry dodano liczne zlecenia.
  - Pomocne wskazówki dotyczące umiejscowienia bossów oraz potworów, z których należy oczyścić podziemia wyświetlają się teraz od razu.
  - W Udręce X zwiększono z 4 do 5 liczbę materiałów rzemieślniczych powiązanych z konkretnymi aktami zawartych w skarbach horadrimów i skarbach premiowych.
- **Szczeliny Nefalemów**
  - Zwiększono wartość postępów otrzymywaną z kul postępów w Szczelinach Nefalemów oraz Głębokich Szczelinach.
  - Zwiększono liczbę kul postępów upuszczanych przez rzadkie potwory z 3 do 4.
  - Zwiększono całkowitą wartość postępów konieczną do ukończenia szczeliny.
  - Do Szczelin Nefalemów dodano kilka nowych zestawów pól bazujących na nowych obszarach wprowadzonych przez aktualizacje 2.3.0 i 2.4.0.
  - Do Szczelin Nefalemów dodano nowe typy potworów śnieżnych i leśnych.
  - Obeliski
    - Wyładowań
      - Zmniejszono liczbę wrogów, którzy mogą zostać trafieni wraz z każdym impulsem obrażeń.
    - Tarczy
      - Wydłużono czas działania z 30 do 60 sek.
    - Szybkości
      - Obecnie dodatkowo zapewnia premię 30% do szybkości ataku.
- **Usunięte błędy**
  - Naprawiono błąd, przez który Obelisk Wyładowań zadawał obrażenia, gdy gracze byli duchami.

## RZEMIOSŁO

- Zmieniono kolor ikony i opisu Oddechu Śmierci na turkusowy.



## POTWORY

- Zwiększono liczbę punktów doświadczenia za zabijanie potworów na poziomie 70.
- Zmniejszono liczbę punktów życia potworów w Głębokich Szczelinach w grze solo oraz dla 2 i 3 graczy.
- Wydłużono czas opóźnienia pomiędzy zamrożeniami dla grup potworów z afiksem „Zamrażanie”.
- Ghom
  - Wszystkie rodzaje
    - Obecnie skuteczniej przywołuje śluzy przeciwko celom polegającym na atakach dystansowych.
    - Zwiększono obszar zadawania obrażeń jego zionięcia, aby dopasować go do efektu wizualnego.
    - Zwiększono obrażenia zadawane przez zionięcie, ale czas trwania tego ataku to teraz 2 sek.
  - Ohydny Plugawiciel
    - Nieznacznie zwiększono obrażenia zadawane przez Chmurę Gazu.
- Morlu spopielacze
  - Znacząco wydłużono czas odnowienia ich teleportacji.
- Skrzydlaci zabójcy
  - Nieznacznie zmniejszono zadawane obrażenia.
- Widma
  - Zmniejszono zasięg Wyssania Duszy.
  - Zmniejszono zadawane obrażenia.
- Strażnicy Szczelin
  - Strażnicy Szczelin będą teraz teleportować się do gracza, jeśli będzie dzieliła ich zbyt duża odległość.
  - W Udręce VII Strażnicy Szczelin będą teraz upuszczać gwarantowaną Zapomnianą duszę, a im wyższy poziom trudności, tym większa szansa, że upuszczą drugą.
  - Agnidox
    - Nieznacznie zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez pocisk Novej Ognia tak, aby dopasować go do efektu wizualnego.
    - Zmniejszono liczbę pocisków tworzonych przez Nową Ognia.
    - Posiada teraz atak w walce wręcz.
  - Zakaziciel
    - Zamieniono obrażenia w walce wręcz na obrażenia fizyczne.
    - Nieznacznie zmniejszono zasięg ataku trucizną, aby dopasować go do efektu wizualnego.
  - Krwawopaszczy
    - Nieznacznie zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez atak z wysokości, aby dopasować go do efektu wizualnego.
    - Znacznie zmniejszono szybkość ataku zapewnianą przez Amok.
  - Dusioł
    - Znacząco zmniejszono zasięg jego potężnego ataku obszarowego.
    - Nieznacznie zmniejszono liczbę niewielkich eksplozji obszarowych następujących po potężnym ataku obszarowym.
    - Zmniejszono maksymalną liczbę przywoływanych słuzów o 1.
    - Obecnie częściej przyzywa śluzy.
  - Uścisk Mrozu
    - Obecnie częściej przyzywa kule wysyłające zamrażający impuls, kiedy traci zdrowie.
    - Obecnie wcześniej zaczyna używać zamrażających bomb.
    - Zmniejszono liczbę przywoływanych zamrażających bomb o 1.
  - Żar
    - Zwiększono obrażenia od uderzenia Meteorytu, ale obrażenia od tej mocy będą teraz zadawane bardziej konsekwentnie przez całą walkę.
    - Nie może już przywołać dwóch meteorytów w tym samym czasie.
    - Obecnie częściej używa Meteorytu, kiedy jego zdrowie spadnie poniżej określonego poziomu.
    - Nieznacznie zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez Meteoryt, aby dopasować go do efektu wizualnego.
    - Meteoryty uderzają teraz w losowo wybranego gracza.
    - Zwiększono zdrowie przywołanego Magusa upadłych.
    - Zwiększono minimalną liczbę Opętańców upadłych, których można przywołać.
    - Nie ucieka już przez zwierzakami.
  - Hamelin
    - Zwiększono obrażenia zadawane w walce wręcz.
    - Zabicie go i ukończenie szczeliny będą teraz zaliczane natychmiast po jego śmierci.
  - Piekielna Służebnica

- Zmniejszono liczbę pocisków tworzonych przez jej Nową Ognia.
  - Nieznacznie zmniejszono wielkość pocisków Novej Ognia tak, aby dopasować je do efektu wizualnego.
  - Pociski moździerzowe tworzone przez jej wirujący atak będą teraz celować w graczy.
- Władca Dzwonków
  - Nie może już używać Zastrasżającego Ryku.
  - Zamieniono obrażenia w walce wręcz na obrażenia fizyczne.
- Perendi
  - Zawalenie dachu nie jest już powiązane z jego atakiem w walce wręcz.
  - Zawalenie dachu celuje teraz w losowo wybranego gracza.
  - Obecnie od czasu do czasu teleportuje się do losowo wybranego gracza.
  - Obecnie, po przywołaniu, opancerzeni niszczyciele opadają z nieba.
  - Zwiększono obrażenia zadawane przez przywołanych Opancerzonych niszczycieli.
- Razjel
  - Zmieniono typ obrażeń zadawanych przez pociski z obrażeń od błyskawic na obrażenia od mocy świętej.
- Szron
  - Zamieniono obrażenia w walce wręcz na obrażenia fizyczne.
  - Zwiększono obrażenia zadawane w walce wręcz.
- Saxtris
  - Obecnie rzadziej przywołuje służę.
  - Obecnie częściej przywołuje tornada, kiedy jego zdrowie spadnie poniżej określonego poziomu.
- Skalny Dzwon
  - Nie tworzy już swoich klonów.
  - Obecnie przywołuje kamienne wieżyczki, które strzelają z moździerzy i mogą zostać zniszczone.
  - Dysponuje teraz szarżą.
  - Posiada teraz efekt odrzucenia.
- Tethrys
  - Zamieniono obrażenia w walce wręcz na obrażenia fizyczne.
- Żarłoczność
  - Zamieniono obrażenia w walce wręcz na obrażenia fizyczne.
- Usunięte błędy
  - Naprawiono błąd, który sprawiał, że Agnidox czasami dwukrotnie rzucał kule ognia w krótkich odstępach czasu.
  - Naprawiono błąd, który mógł powodować, że Władca Dzwonków nie atakował.

## INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

- Dodano opcję pozwalającą na skrócenie bardzo dużych liczb punktów obrażeń.
- Dodano nowe opisy dla porównywania właściwości przedmiotów w przypadku towarzyszy.
- Obecnie przyciski umiejętności migają, gdy czas odnowienia dobiegnie końca.

Powrót na górę

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/19941042/informacje-o-aktualizacji-240-dla-pst-12-11-2015>  
piątek, 13 listopada 2015