

Zapowiedź aktualizacji 2.4.0 na PST

Nevalistis 07.11.2015



Aktualizacja 2.4.0 trafi niedługo na Publiczny Serwer Testowy (PST), dlatego przyszła pora, by przyjrzeć się, co ma ona do zaoferowania! Usiądźcie wygodnie i przygotujcie sobie coś do picia, a może nawet jakąś przekąskę – zaprezentujemy wam **całe mnóstwo** nowych przedmiotów, funkcji i zmian.

Spis treści

- [Nowy obszar: Wyspa Szarej Pustki](#)
- [Powiększone obszary: Wieczna Knieja i Królewskie kwatery](#)
- [Odświeżone zestawy](#)
- [Nowa funkcja: Podziemia Zestawów](#)
- [Nowa funkcja: Wzmocnione Szczeliny](#)
- [Nowe przedmioty legendarne](#)
- [Interfejs użytkownika](#)
- [Większa pojemność skrytki](#)
- Zmiany tylko w wersji na PC
 - [Zmiany w postępach sezonowych](#)
 - [Odrodzenie sezonowe](#)
 - [Dynamiczny system walki](#)

Prosimy pamiętać że jest to jedynie zapowiedź, a poniższe informacje nie odzwierciedlają w pełni całego spektrum zmian wprowadzanych wraz z aktualizacją 2.4.0 i mogą ulec zmianie. Niektóre obrazki przedstawiają stan gry w momencie pracy nad nią i mogą nie być reprezentatywne dla produktu końcowego.

Nowy obszar: Wyspa Szarej Pustki

Poznajcie nowy obszar Sanktuarium, udając się na Wyspę Szarej Pustki! To tajemnicze, zalesione miejsce oplata się intrygą, a powtarzane masowo plotki głoszą, że ci, którzy się tam zapuszczają, nigdy już nie wrócą. Stawcie czoła dzikim bestiom i przeróżnym nadprzyrodzonym istotom, by rozwikłać tajemnicę tragicznych wypadków, które miały miejsce na wyspie. Nowy obszar jest dostępny tylko w trybie przygodowym, ale uważajcie – ponoć nawet sama ziemia łaknie tam krwi.



Powiększone obszary: Wieczna Knieja i Królewskie kwatery

Tryb przygodowy wzbogaci się nie tylko o nowy obszar – dodatkowo powiększyliśmy dwa już istniejące obszary Sanktuarium, by jeszcze bardziej urozmaicić zlecenia i podsyć zainteresowanie najbardziej oddanych odkrywców. Wiemy już, co leży za bramami Ruin Seszeronu, jak wyglądają tereny przed nimi? Obejrzyjcie się za siebie i przemierzcie Wieczną Knieję – las północy, w którym roi się od nieumarłych, czekają nowe wydarzenia i zlecenia.



Zastanawialiście się kiedyś, co kryje się za ścianą gruzu w Posiadłości Leoryka? Nie musicie już łamać sobie głów – w aktualizacji 2.4.0 blokada ta zostanie usunięta, dzięki czemu Kwatery królewskie staną przed wami otworem! Dowiedziecie się więcej o życiu Króla Szkieletów i odkryjecie tajemnice, które poprowadzą was ku kolejnym przygodom.



Odświeżone zestawy

Od dawna stawialiśmy sobie za cel większe zrównoważenie zestawów przeznaczonych dla różnych klas postaci. Pod tym względem aktualizacja 2.4.0 będzie prawdziwym kamieniem milowym, ponieważ odświeżyliśmy, poprawiliśmy lub zmieniliśmy niemal każdy z 24 zestawów klasowych dostępnych w grze. Niektóre przeszły generalne przemodelowanie, jak na przykład Ciernie Zaklinacza albo Opończa Cienia. W przypadku innych – chociażby Mantry Iny czy Ozdób Ognistego Ptaka – podkreśliśmy ich moce i możliwości, jakie oferują przy danym stylu gry.



Ponadto stworzyliśmy zupełnie nowe wersje dwóch obecnych w grze dwuczęściowych zestawów biżuterii i dodaliśmy dwuczęściowy zestaw dla Krzyżowca składający się z korbacza i tarczy. Jesteśmy przekonani, że dzięki temu powstaną liczne, zupełnie nowe konfiguracje postaci, do czego z zapałem zabiorą się zwłaszcza ci z was, którym marzy się wyjście poza sześcioczęściowe zestawy klasowe.

Legacy of Nightmares

Litany of the Undaunted (Finger)
The Wailing Host (Finger)

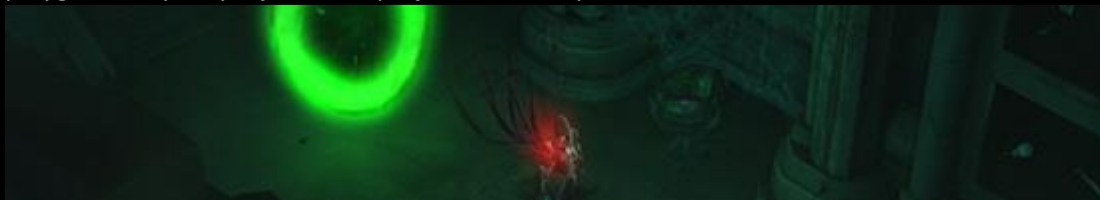
(2) Set:

While this is your only Item Set bonus every Ancient item you have equipped increases your damage dealt by 800% and reduces your damage taken by 4%.

Zakresy zmian dokonanych w każdym zestawie różnią się, więc wyglądajcie informacji o aktualizacji PST, w których zawarte zostaną wszystkie szczegóły!

Nowa funkcja: Podziemia Zestawów

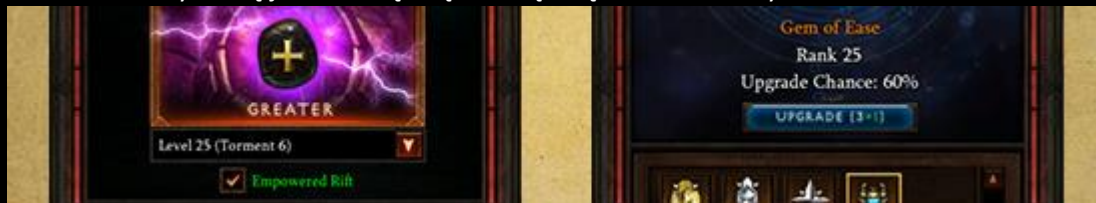
Z wszystkimi tymi ulepszonymi zestawami wiąże się nie tylko większa moc, ale i – dzięki naszej najnowszej funkcji – większe wyzwania. Chcemy dać graczom okazję do poznania i opanowania możliwości ich zestawów. W tym celu wprowadzamy zupełnie nowe wyzwania w formie Podziemi Zestawów. Kiedy zdobędziecie i założycie na siebie wszystkie elementy danego zestawu, otrzymacie wskazówkę odnośnie położenia pradawnych podziemi, przygotowanych specjalnie z myślą o was i waszym zestawie.



Te całkowicie statyczne podziemia **nie są** generowane losowo i to wy zdecydujecie, jak najlepiej wykorzystać swoje możliwości, by sprostać wyzwaniu. Po pokonaniu podziemi otrzymacie elementy ozdobne dopasowane do danych zestawów. Najwytrwalsi z was mogą zdobyć ich jeszcze więcej, opanowując możliwości wszystkich zestawów dla danej klasy, a nawet wszystkich 24 w całej grze!

Nowa funkcja: Wzmocnione Szczeliny

Choć nie każdy jest wirtualnym miliarderem, doszły nas słuchy, że nie macie na co wydawać stosów zgromadzonych bogactw. Musieliśmy przyznać wam rację, dlatego jedna z nowych funkcji pozwoli wam zamienić błyszczące złoto na możliwość okrycia się jeszcze większą chwałą dzięki Wzmocnionym Szczelinom.



Wchodząc do Głębokiej Szczeliny, będziecie mogli wybrać, czy chcecie spróbować swoich sił we Wzmocnionej Szczelinie. Wydając część ciężko zarobionego złota, zwiększycie liczbę możliwych ulepszeń legendarnych klejnotów zdobywanych po ukończeniu szczeliny o jeden, maksymalnie do czterech. Koszt zależy będzie od etapu Głębokiej Szczeliny, więc inwestujcie roztropnie!

Nowe przedmioty legendarne

Żadna większa aktualizacja *Diablo* nie może się obyć bez nowych przedmiotów. Aktualizacja 2.4.0, poza poprawkami zestawów, przyniesie również **ponad czterdzieści** nowych mocy legendarnych. Dodamy nowe moce do nieposiadających ich przedmiotów legendarnych obecnych w grze, wprowadzimy zupełnie nowe przedmioty, a nawet odświeżymy kilka istniejących już mocy, którym wcześniej brakowało tego znajomego, pomarańczowego tekstu. Nie jesteśmy w stanie omówić w tym miejscu wszystkich zmian, ale uznajcie to za przedsmak tego, co was czeka!



Ulepszony interfejs wzmocnień

Po wprowadzeniu Kostki Kanaiego wraz z aktualizacją 2.3.0 wiedzieliśmy, że otworzyliśmy przed graczami zupełnie nowe, niespotykane wcześniej możliwości. Wraz z nimi pojawił się przeładowany pasek wzmocnień i niemal natychmiast zaczęliśmy prosić o uproszczenie interfejsu użytkownika, by komunikacja przebiegała łatwiej i sprawniej.



Usunęliśmy z paska wzmocnień niektóre bardziej statyczne wzmocnienia i ulepszyliśmy pasek umiejętności tak, by pokazywał czas trwania danej umiejętności oraz fakt, czy jest aktywna, czy nie. Dzięki temu udało się zyskać sporo miejsca na dużo cenniejsze tymczasowe wzmocnienia dla każdej z klas – nie możemy się doczekać, by usłyszeć, co myślicie o takiej poprawce.

Większa pojemność skrytki

Od dawna prosiliście o zwiększenie pojemności skrytki na skarby, dlatego z przyjemnością ogłaszamy, że wasze życzenie zostało spełnione! Skoro dodaliśmy tyle nowych przedmiotów – a zamierzamy dodać jeszcze więcej – to będziecie potrzebować więcej miejsca na ich przechowywanie.



Tyle miejsca na różności!

Wszyscy gracze posiadający dodatek *Reaper of Souls* będą mogli zakupić zakładkę skrytki. Jeśli obawiacie się, że to za mało, nie musicie się dłużej martwić – wprowadzimy możliwość zyskania dodatkowych zakładek (maksimum 10) dzięki postępom sezonowym.

Skrytki działają nieco inaczej w przypadku graczy konsolowych, więc przewidzieliśmy podobną możliwość zwiększenia ich pojemności również w wersjach na system PlayStation 4 i konsolę Xbox One. Za złoto będziecie mogli zakupić do 350 miejsc na przedmioty.

Zmiany w postępach sezonowych

Gracze sezonowi spędzili sezon 4 zapoznając się z postętami sezonowymi – funkcją, która śledzi wasze przygody w danym sezonie, dostosowaną do różnych stylów gry na wszystkich poziomach. Planujemy poprawić postępy sezonowe, by sezony jako całość stały się przygodą, do której będziecie chcieli wracać.

Otrzymaliśmy od was wiele opinii na temat sezonów, dlatego przede wszystkim zdecydowaliśmy się dokonać zmiany, która obejmie graczy poza systemem sezonowym – od sezonu 5 **nie będzie** przedmiotów dostępnych tylko dla postaci sezonowych. Wszystkie przedmioty legendarne z aktualizacji 2.4.0 będą dostępne dla wszystkich graczy, bez względu na ich udział w systemie sezonowym.

Zależy nam jednak, by nagrody w postaci przedmiotów pozostały częścią rozgrywki sezonowej. Wprowadziliśmy Dar Haedriga – pakiet przedmiotów z zestawów, który otrzymacie po ukończeniu określonych etapów postępów sezonowych. Jeśli ukończycie pierwsze cztery rozdziały postępów sezonowych, otrzymacie **na pewno** jeden z sześcioczęściowych zestawów dla swojej klasy. W każdym sezonie będzie to inny zestaw, więc nie zabraknie okazji do zdobycia wszystkich.



Nie rezygnujemy też z nagród w postaci elementów ozdobnych, takich jak sztandary czy ramki portretów. Nie musicie więc się martwić – będzie ich jeszcze więcej!

Odrodzenie sezonowe

Czasami kiedy ukończy się jeden sezon, ma się ochotę od razu zacząć następny. Postanowiliśmy dać wam możliwość szybkiego i bezproblemowego przejścia z jednego sezonu do drugiego, by uniknąć rutyny związanej z przygotowaniem. W tym celu powstała funkcja odrodzenia sezonowego – bierzemy postać niesezonową, cofamy ją do poziomu 1 i zabieramy cały sprzęt. Cały usunięty ekwipunek zostaj automatycznie wysłany do was w trybie niesezonowym. Na odebranie go będziecie mieć trzydzieści dni.



Zmiana ta pozwoli wam na udział w trybie sezonowym przy zachowaniu nazwy postaci i liczby godzin spędzonych przy grze. To idealne wyjście, jeśli szczególnie zżyliście się ze swoimi bohaterami i chcecie kontynuować ich dzieło albo zależy wam, by natychmiast przeskoczyć do najnowszego sezonu. Pamiętajcie tylko, że poziom mistrzowski, osiągnięcia i inne dokonania zostają razem z postaciami niesezonowymi.

Nowość w wersji na PC: Dynamiczny system walki

Gracze konsolowi mogą być już zaznajomieni z funkcją będącą nowością dla wersji na komputery PC i Mac. Choć pewnie świetnie kojarzycie premie za masakrę i zniszczenie, te zabójcze serie działają nieco inaczej w dynamicznym systemie walki.



Premie za masakrę uruchamiają się, gdy uda wam się zabić co najmniej piętnastu wrogów, a gdy zabijacie kolejnych, pojawia się nowy pasek z licznikiem pokazującym, ile czasu macie, by znaleźć kolejnego przeciwnika i przedłużyć trwanie efektu. Uzyskanie premii za masakrę skutkuje zwiększeniem liczby zdobywanych punktów doświadczenia – im więcej zabitych potworów, tym większa premia.



Premie za zniszczenie można uzyskać masowo rozwalając niszczone przedmioty otoczenia, w tym beczki, stalaktyty, nietrwałe drewniane drzwi i wiele innych. Taka totalna rozwałka da wam premię do szybkości, która potrwa tym dłużej, im więcej przedmiotów zniszczycie.



Wreszcie, można również otrzymać wzmocnienie za sprytnie wykorzystywanie pułapek otoczenia. Trwa ono tym dłużej, im więcej wrogów udało się pokonać i w tym czasie podwaja ilość generowanych zasobów. System ten zostanie udostępniony wszystkim graczom w *Diablo III*, bez względu na to, czy posiadają wersję z dodatkiem *Reaper of Souls*, czy nie.

To jeszcze nie wszystko...

Aktualizacja 2.4.0 będzie naprawdę ogromna, wypełniona po brzegi nie tylko funkcjami, o które nas prosiliście, ale też takimi, które sami życzymy sobie znaleźć w grze, w przygotowanie której włożyliśmy serca i która wciąż jest nam bardzo bliska. Tak bardzo chcemy już podzielić się z wami tym wszystkim, że planujemy wypuścić aktualizację 2.4.0 PST w tygodniach następujących po BlizzConie, byście mogli przetestować ją jak najszybciej i podzielić się z nami swoimi opiniami.

Drodzy nefelemowie, już wkrótce damy wam znać, w jaki sposób będziecie mogli wziąć udział w testach na PST, a póki co – do zobaczenia w Sanktuarium!

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/19941044/zapowied%C5%BA-aktualizacji-240-na-pst-07-11-2015>

English: <http://eu.battle.net/d3/en/blog/19941044/patch-240-ptr-preview-07-11-2015>

Diablo na Blizzconie 2015 - szczegółowe podsumowanie: