

# Aktualizacja 2.4.1 (2.4.1.35989) już dostępna na PST!

Aktualizacja 2.4.1 została wprowadzona na serwerach PST. Na próżno szukać nowego contentu. Patch opiera się jedynie na wzmocnieniach aktualnych zestawów oraz legendarnych klejnotów. Będziemy testować i na bieżąco informować Was o wszystkim co ważne. Tymczasem rzućcie okiem na oficjalne patch notes! Liczymy na gorącą dyskusję w komentarzach!



Nowy patch zmieni jedynie lub aż metę. Nie wiemy jak będzie wyglądał finalnie, ale wierzymy, że deweloperzy mądrze zbalansują wszystkie zestawy i będziemy mieć znacznie większą różnorodność w doborze klas przy tworzeniu efektywnego zespołu. Co do nowego Goblina – będziemy go szukać!

## Spis treści:

- [Ogólne](#)
- [Klasy](#)
  - [Barbarzyńca](#)
  - [Łowczyń demonów](#)
  - [Szaman](#)
  - [Czarownica](#)
- [Przedmioty](#)
  - [Przedmioty klasowe](#)
  - [Poprawki błędów](#)
- [Tryb przygodowy](#)
  - [Zlecenia](#)
  - [Szczeliny Nefalemów](#)
  - [Podziemia Zestawów](#)
  - [Poprawki błędów](#)
- [Rzemiosło](#)
- [Potwory](#)
- [Interfejs użytkownika](#)

[Powrót na górę](#)

## OGÓLNE

- Wprowadzono kilka zmian dotyczących wydajności serwerów.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał poprawną kalkulację premii do PD za masakrę.

## KLASY

- Barbarzyńca
  - Umiejętności aktywne
    - [Młot Starożytnych](#)
      - Runa – Dziedzictwo
        - Obecnie trafienia krytyczne przywracają 3% maksymalnej wartości punktów życia.
        - Nie zapewnia już szansy na upuszczenie kuli zdrowia.
      - [Przezwyciężenie Bólu](#)
        - Runa – Znieczulica
          - Zmniejszono redukcję obrażeń zapewnianą sojusznikom z 50% do 25%.
    - Umiejętności pasywne
      - [Gruboskórność](#)
        - Zwiększono premię do obrażeń od cierni z 50% do 100%.

## [Powrót na górę](#)

- Łowcy demonów
  - Umiejętności aktywne
    - [Kompan](#)
      - Runa – Dzik
        - Premie do regeneracji życia na sekundę oraz odporności obejmują teraz również sojuszników.
      - Runa – Wilk
        - Premia do obrażeń za tę runę jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń.
    - Umiejętności pasywne
      - [Pewny Strzał](#)
        - Premia do obrażeń za tę umiejętność jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń.

## [Powrót na górę](#)

- Szaman
  - Umiejętności aktywne
    - [Objęcia Umartych](#)
      - Runa – Śmierć Znaczy Życie
        - Zwiększono szansę na przywołanie Psa Zombie do 70%.
        - Nie zapewnia już szansy na upuszczenie kuli zdrowia.

## [Powrót na górę](#)

- Czarownica
  - Premia ze zebranie 2 elementów zestawu Ozdoby Ognistego Ptaka będzie się teraz aktywować przed Niestabilną Anomalią.
  - Umiejętności aktywne
    - [Archont](#)
      - Zwiększono premię do obrażeń z 20% do 300%.
      - Zwiększono premie do pancerza oraz odporności z 20% do 150%.
      - Premia do obrażeń za każdego zabitego przeciwnika jest teraz mnożona.
      - Runa – Wielki Archont
        - Zwiększono premię do obrażeń z 22% do 50%.
          - *Uwaga: premia ta jest teraz naliczana kumulatywnie.*
      - Runa – Teleportacja
        - Skrócono czas odnowienia z 3 do 2 sek.

## PRZEDMIOTY

- Legendarne mikstury można teraz rozłożyć na części i otrzymać zapomnianą duszę.
- Legendarne klejnoty
  - Zmora Potężnych
    - Od rangi 25 dodatkowo zmniejsza obrażenia otrzymywane od przeciwników elitarnych o 15%.
    - Premia do obrażeń za ten klejnot jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń.
  - Egzekutor
    - Zwiększono redukcję obrażeń otrzymywanych przez przywołańce z 25% do 90%.
    - Premia do obrażeń zapewniana przez ten klejnot przywołańcom jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń.
  - Klejnot Skutecznej Toksyny
    - Dodatkowo obrażenia zadawane przez zatrutych przeciwników zostają zmniejszone o 10%.
  - Gogok Szybkości
    - Klejnot został przeprojektowany.
      - Obecnie zapewnia wzmocnienie „Szybkość” przy każdym ataku.
      - Obecnie zapewnia również 0,50% szansy na unik za każdy poziom kumulacji.
      - Zwiększono szansę na unik o 0,01% za każdą rangę.
  - Mirinae, Łza Gwiazdnej Tkaczki
    - Zwiększono obrażenia od Porażenia z 2 000% do 3 000% obrażeń od broni.
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdą rangę z 40% do 60% obrażeń od broni.
    - Po uzyskaniu rangi 25 czas między dodatkowymi Porażeniami zostaje skrócony z 5 do 2 sek.
    - Dodatkowo Porażenie leczy postać, przywracając jej przy każdym trafieniu przeciwnika 3% maksymalnej wartości punktów życia.
  - Moratorium
    - Zwiększono szansę na wyzerowanie obrażeń rozłożonych w czasie z 10% do 20% za każdego zabitego wroga.
  - Stymulator Bólu
    - Zwiększono obrażenia z powodu krwawienia z 1 200% do 2 500% obrażeń od broni.
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdą rangę z 30% do 50% obrażeń od broni.
  - Siła Prostoty
    - Premia do obrażeń za ten klejnot jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń od podstawowych umiejętności.
    - Zwiększono skuteczność leczenia z 2% do 4% maksymalnej wartości punktów życia.
  - Taeguk
    - Klejnot został przeprojektowany.
      - Obecnie zyskuje poziomy kumulacji wyłącznie za wykorzystywanie zasobów na podtrzymywaną umiejętność.
      - Może się teraz kumulować maksymalnie 10 razy.
      - Poziomy kumulacji zaczynają teraz zanikać po upływie 1,5 sek.
      - Zapewnia również premię 2,0% do obrażeń za każdy poziom kumulacji.
      - Obrażenia wzrastają o 0,04% za każdą rangę.
      - Zapewnia premię 2% do pancerza za każdy poziom kumulacji (przy randze 25).
        - *Uwaga: obecnie występuje błąd, który powoduje, że klejnot ten zapewnia tylko 1% premii do pancerza za każdy poziom kumulacji.*
  - Wieniec Błyskawic
    - Zwiększono obrażenia od błyskawic z 600% do 1250% obrażeń od broni.
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdą rangę z 10% do 25% obrażeń od broni.
  - Kamień Pomsty Zeia
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdą rangę z 0,05% do 0,08% za każde 10 metrów dzielące postać od przeciwnika.
- Głębinowce

- Premia do obrażeń za ten przedmiot jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń od podstawowych umiejętności.
- [Pierścień Okulusa](#)
  - Zabicie wroga aktywuje efekt nawet wtedy, gdy pierścień jest na wyposażeniu towarzysza.
- [Krwawe Łapawice](#)
  - Korzystają teraz ze wszystkich źródeł premii do obrażeń.
- [Solanium](#)
  - Może teraz tworzyć kule zdrowia raz na 8 sek.
- 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.*
  - [Odmrożenie](#)
    - Legendarna moc: Umiejętności zimna zadają 15-20% więcej obrażeń i mają 50% szans na zamrożenie wrogów.
  - [Pięść Maga](#)
    - Legendarna moc: Umiejętności ognia zadają 15-20% więcej obrażeń.
  - Przedmioty klasowe
    - Barbarzyńca
      - [Zew Nieśmiertelnego Króla](#);
        - Premia za 6 elementów zestawu
          - Zwiększono premię do obrażeń z 250% do 400%.
      - [Dziedzictwo Raekor](#)
        - Premia za 6 elementów zestawu
          - Zwiększono premię do obrażeń za każdy poziom kumulacji z 300% do 750%.
      - [Potęga Ziemi](#)
        - Premia za 6 elementów zestawu
          - Zwiększono premię do obrażeń z 800% do 1 200%.
      - [Czaszkochwył](#)
        - Pierścień został przeprojektowany.
          - Tornado zadaje dodatkowo 250-300% obrażeń.
            - *Uwaga: premia jest mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń za Tornado.*
      - [Furia Pustkowi](#)
        - Premia za 4 elementy zestawu
          - Zwiększono redukcję obrażeń w czasie trwania Tornada z 40% do 50%.
          - Celne Rozprucia zadają potrójne obrażenia.
    - Krzyżowiec
      - Korbacz Wyniosłego
        - Nowy legendarny korbacz dwuręczny
          - Twój Blask Tarczy zadaje obrażenia równe ostatnim 5 Pchnięciom Tarczą.
      - [Argument Johanny](#)
        - Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia zadawane przez Błogosławiony Młot o 100%.
      - [Ciernie Zaklinacza](#)
        - Premia za 2 elementy zestawu
          - Zwiększono wartość obrażeń za każdy poziom kumulacji z 25% do 35%.
        - Premia za 6 elementów zestawu
          - Zwiększono premię do obrażeń od cierni z 600% do 800%.
      - [Dziedzictwo Rolanda](#)

- Premia za 4 elementy zestawu
    - Zwiększono premię do obrażeń z 600% do 750%.
  - Premia za 6 elementów zestawu
    - Wydłużono czas działania z 5 do 8 sek.
- Łowczyń demonów
  - [Wcielenie Marudera](#)
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń od Wartowników z 300% do 400%.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń za każdego aktywnego Wartownika z 600% do 800%.
  - [Wachlarz Lorda Greenstone](#)
    - Zwiększono premię do obrażeń z 80-100% do 160-200% za każdy poziom kumulacji.
  - [Dokładne Pociski](#)
    - Przedmiotu nie będzie już można znaleźć.
    - Zastąpiono przedmiotem:
      - Kołczan Żywiołów
        - Nowy legendarny kołczan
          - Piorun Kulisty leci z 30% szybkości.
          - Zwiększono obrażenia od Strzały Mrozu oraz wydłużono czas działania wyziębienia o 200-250%.
          - Zwiększono obrażenia z upływem czasu za Spopielającą Strzałę o 200-250%.
          - Zwiększono wartość obrażeń i skuteczność leczenia za Macki Otchłani o 200-250%.
  - [Pomsta Natalii](#)
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 400% do 500%.
  - [Opończa Cienia](#)
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 600% do 1 200%.
  - [Świątokradcza Esencja](#)
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń za każdy punkt dyscypliny z 20% do 40%.
  - [Szturmownik Wojahnu](#)
    - Zwiększono premię do obrażeń za Huragan Ognia z 30-40% do 60-75% za każdy poziom kumulacji.
    - Skrócono czas podtrzymywania wymagany do otrzymania poziomu kumulacji z 1 sek. do 0,5 sek.
    - Obecnie natychmiast zyskuje pierwszy poziom kumulacji.
- Mnich
  - [Potok Wieczności](#)
    - Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia za Siedmiostronne Uderzenie o 100%.
  - [Strój Małpiego Króla;](#)
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Zwiększono obrażenia od sobowtóra z 500% do 1 000% obrażeń od broni za każdy poziom kumulacji.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 1 500% do 3 000%.
  - [Sząty Tysiąca Burz](#)

- Premia za 6 elementów zestawu
      - Śmiałe Uderzenie dodatkowo zwiększa skuteczność umiejętności generujących siłę duchową o 300% na 6 sek.
  - [Duch Shenlonga](#)
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń po osiągnięciu maksymalnej wartości siły duchowej ze 100% do 500%.
  - [Fortel Uliany](#)
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Siedmiostronne Uderzenie przy każdym trafieniu zadaje podwójne obrażenia.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia za Śmiałe Uderzenie o 250%.
- Szaman
  - Dżunglowe Owijacze Bakuli
    - Nowy legendarny pas
      - Ogniste Nietoperze zadają obrażenia zwiększone o 150-200% przeciwnikom znajdującym się pod wpływem Roju Szarańczy lub Piranii.
  - [Uprząż Piekielnego Kłosa](#)
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 900% do 1 400%.
  - [Szaty Nefrytowego Żniwiarza](#)
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Zwiększono natychmiastowe obrażenia zadawane przez Opętanie do wartości, jaką wróg otrzymałby po 120 sek. działania Opętania (zamiast po 60 sek.).
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono obrażenia wywoływane natychmiastowym pochłonięciem obrażeń zadawanych z upływem czasu z równowartości 150 sek. do 300 sek.
  - [Duch Arachyry](#)
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 1 200% do 1 500%.
  - [Nawiedzenie Zunimassy](#)
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Zwiększono redukcję obrażeń za każdego fetysza z 2% do 3%.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 800% do 1 500%.
- Czarownica
  - [Opus Magnum Delsere](#)
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Przedmiot został przeprojektowany.
        - W czasie działania Spowolnienia Czasu odnoszone obrażenia są zmniejszone o 50%.
        - Sojusznicy zyskują połowę tego efektu.
  - Aureola Karini
    - Nowy legendarny pierścień
      - Kiedy twój Pancierz Burzy porazi elektrycznością przeciwnika z odległości ponad 30 metrów, otrzymujesz o 45-60% mniej obrażeń przez 2 sekundy.
  - [Ozdoby Ognistego Ptaka](#)

- Premia za 6 elementów zestawu
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdego płonącego przeciwnika z 25% do 40%.
    - Zwiększono premię do obrażeń za każdego płonącego przeciwnika elitarnego z 600% do 2 000%.
  - [Chępliwość Nilfur](#)
    - Zwiększono premię do obrażeń za Meteoryt ze 100% do 200%.
    - Zwiększono wartość obrażeń przy trafieniu 3 lub mniej przeciwników ze 150-200% do 275-350%.
  - [Aspekty Tal Rashy](#)
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 500% do 750% za każdy poziom kumulacji.
  - [Wypaczony Miecz](#)
    - Może teraz korzystać z premii za maksymalnie 5 Tornad Energii.
  - [Wielkie Arkana Vyra](#)
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń z 1% do 1,5% za każdy poziom kumulacji.
- 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.*
  - Mnich
    - [Kryształowa Pięść](#)
      - Dodano moc legendarną.
        - Śmiałe Uderzenie przez 6 sek. zmniejsza obrażenia odnoszone przez postać o 40-50%.
        - Obniżono wymagany poziom doświadczenia.
      - [Miesograb](#)
        - Dodano moc legendarną.
          - Śmiałe Uderzenie zwiększa obrażenia od Śmiałego Uderzenia o 75-100% przez 1 sek. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 5 razy.
          - Obniżono wymagany poziom doświadczenia.
    - Szaman
      - [Bagienne Spodnie](#)
        - Dodano moc legendarną.
          - Ofiara zadaje 350-400% dodatkowych obrażeń celom znajdującym się pod wpływem efektów Roju Szarańczy lub Objęć Umarłych.
  - Poprawki błędów
    - Naprawiono błąd, który powodował, że premia za 6 elementów zestawu Ozdoby Ognistego Ptaka zwiększająca obrażenia za płonące potwory elitarne była również stosowana w przypadku podpalenia sług rzadkich potworów.

[Powrót na górę](#)

## TRYB PRZYGODOWY

- Zlecenia
  - Jeśli zostaną wykonane zlecenia zarówno z Aktu III, jak i IV, obecnie najpierw będzie zaliczany akt premiowany.
  - Plaga kopaczy
    - Znacznie zmniejszono liczbę punktów życia kopaczy.
- Szczeliny Nefalemów
  - Głębokie Szczeliny
    - Zmniejszono wartość obrażeń otrzymywanych przez postaci w Głębokich Szczelinach na poziomie 70 i wyżej.
    - Zmniejszono wartość punktów doświadczenia otrzymywanych przez postaci w Głębokich Szczelinach na poziomie 70 i wyżej.
    - Zmniejszono koszt wzmocnienia Głębokiej Szczeliny powyżej poziomu 70 oraz ilość złota otrzymywanego za jej ukończenie, ale stosunek obu tych wartości pozostaje bez zmian.
- Podziemia Zestawów
  - Barbarzyńca
    - Zew Nieśmiertelnego Króla
      - Zadanie 2 polega teraz na zabicu 150 przeciwników, kiedy aktywny jest Gniew Berserkera.
    - Dziedzictwo Raekor
      - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wrogom którzy nie zostali wcześniej trafieni Dziką Szarżą obejmującą 15 przeciwników wliczanie się do kolejnej próby zaliczenia zadania.
    - Potęga Ziemi
      - Przeciwnicy elitarni pojawiają się teraz w ściśle określonych miejscach.
    - Furia Pustkowi
      - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wrogom którzy nie zostali wcześniej trafieni Rozpruciem obejmującym 10 przeciwników wliczanie się do kolejnej próby zaliczenia zadania.
  - Krzyżowiec
    - Pancerz Akkhana
      - Zwiększono całkowitą liczbę potworów.
      - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wrogom którzy nie zostali wcześniej trafieni Skazaniem obejmującym 10 przeciwników wliczanie się do kolejnej próby zaliczenia zadania.
  - Łowczyńcy demonów
    - Wcielenie Marudera
      - Zadanie 1 polega teraz na zabicu 140 wrogów, gdy posiada się 3 lub więcej aktywnych Wartowników.
      - Zwiększono całkowitą liczbę potworów.
      - Skalne czerwie pojawiają się teraz w ściśle określonych miejscach.
      - Przebicie się skalnych czerwi nad powierzchnię ziemi po ich pojawieniu się będzie teraz zajmować więcej czasu.
    - Opończa Cienia
      - Łańcuch kolejnych trafień nie zostanie teraz przerwany po trafieniu przeciwnika, który został już wcześniej dodany do łańcucha.
    - Świętokradcza Esencja
      - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wrogom którzy nie zostali wcześniej trafieni Wielostrzałem obejmującym 20 przeciwników wliczanie się do kolejnej próby zaliczenia zadania.
  - Szaman
    - Szaty Nefrytowego Żniwiarza



- Mistyfikatory nie będą już korzystać z niewidzialności.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wrogom którzy nie zostali wcześniej trafieni Żniwami Dusz obejmującymi 15 przeciwników wliczanie się do kolejnej próby zaliczenia zadania.
- Czarownica
  - Opus Magnum Delsere
    - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wrogom którzy nie zostali wcześniej trafieni Spowolnieniem Czasu obejmującym 30 przeciwników wliczanie się do kolejnej próby zaliczenia zadania.
  - Ozdoby Ognistego Ptaka
    - Zadanie 2 wymaga teraz podpalenia bądź zabicia 20 przeciwników.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który w pewnych sytuacjach uniemożliwiał graczom ukończenie Podziemi Zestawu.

#### [Powrót na górę](#)

#### RZEMIOSŁO

- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał prawidłową aktualizację liczby przedmiotów do wykonania u rzemieślnika po wprowadzeniu nowej wartości.
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał dynamiczną aktualizację listy dostępnych afiksów podczas zaklinalnia przedmiotów.

#### [Powrót na górę](#)

#### POTWORY

- Ataki przywołańców będą teraz poprawnie niszczyć pancerz pierwotnych ścierwojadów – tak samo jak ataki graczy.
- Zmniejszono liczbę sztuk złota upuszczaną przez Połączanego Barona.
- Bezlitosna Wiedźma
  - Usunięto osłony Wiedźmy w Krainie Niezgody oraz Krainie Przerażenia.
  - Znacznie zwiększono jej liczbę punktów życia w Krainie Niezgody.

#### [Powrót na górę](#)

#### INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

- Przytrzymanie klawisza SHIFT podczas porównywania przedmiotów spowoduje teraz usunięcie z porównania premii za Rozpacz Caldesanna.
- Podczas przeglądania profilu gracza w grze będzie teraz wyświetlana informacja, czy jest to bieżący profil, czy też nie.
- Przycisk ekwipunku nie jest już podświetlany, gdy postać poziomu 70 podniesie nowy przedmiot.
- Najwyższe wartości obrażeń będą teraz wyświetlane na pomarańczowo, gdy wyłączone jest wyświetlanie skróconych wartości liczbowych podczas walki.
- Dodano efekt cieniowania do liczników poziomów kumulacji oraz ładunków na pasku skrótów oraz w ikonach wzmocnień.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał poprawną aktualizację profilu gracza podglądanego dzięki opcji „Obejrzyj postać”, gdy w ekwipunku jego bohatera niedawno dokonano zaklinalnia przedmiotu lub osadzenia w gnieździe klejnotu.

---

Źródło: <http://diablo3fans.pl/aktualizacja-2-4-1-juz-dostepna-pst/>

Oficjalne informacje: <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/20057106/informacje-o-aktualizacji-241-dla-pst-08-03-2016>

Made by CWK 2016  
piątek, 11 marca 2016