

## Patch notes aktualizacji 2.4.1 dla Diablo III (v.2.4.1.36595)

Przedstawiamy oficjalne patch notes aktualizacji 2.4.1 w języku polskim! Przeczytajcie o wszystkim co przygotował dla nas Blizzard w najnowszej aktualizacji! Niema co się oszukiwać, zmian jest niewiele. Wierzimy jednak, że mimo wszystko wielu graczy pozostanie przy Sanktuarium w niewątpliwie ciężkich chwilach, które przechodzi...



### SPIS TRESCI

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

## OGÓLNE

- Dodano kilka nowych elementów ozdobnych, które gracze będą mogli odnaleźć.
- 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%.
  - Krzyżowiec
    - Umiejętności aktywne
      - [Wybraniec Akarata](#)
        - Premia do obrażeń za ten klejnot jest teraz mnożona z innymi źródłami premii do obrażeń.
      - [Kanon Nadziei](#)
        - Runa – Natchniony Okrzyk
          - Obecnie zmniejsza otrzymywane obrażenia fizyczne o 25%.
          - Nie zapewnia już szansy na upuszczenie kuli zdrowia.
  - Łowczyńcy 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.
    - Mnich
      - Poprawki błędów
        - Naprawiono błąd, który powodował w niektórych przypadkach utratę punktów zdrowia przez gracza, gdy aktywny był Mistyczny Sojusznik z runą Ziemi Sojusznik.
    - Szaman
      - Umiejętności aktywne
        - [Objęcia Umarłych](#)
          - Runa – Śmierć Znaczy Życie
            - Zwiększono szansę na przywołanie Psa Zombie do 70%.
            - Nie zapewnia już szansy na upuszczenie kuli zdrowia.

- **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 30%.
      - 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.
- **Poprawki błędów**
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał użycie niektórych umiejętności po zastosowaniu Pchnięcia Tarczą lub Dzikiej Szarży.
  - Naprawiono błąd, który powodował, że Kompan – Wilk łowczyni demonów otrzymywał podwójną aktywną premię.

## 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 Gwiezdnej 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).
  - 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%, a skuteczne 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%.
          - *Uwaga: zmniejszono maksymalną liczbę poziomów kumulacji z 50 do 25.*
      - 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:
      - Panaceum Augustyny
        - 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 obrażenia od Wiązek Błyskawic oraz wydłużono czas działania ogłuszenia 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%.
  - [Świętokradcza 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 sobowótora 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%.
  - [Szaty Tysiąca Burz](#)

- Premia za 6 elementów zestawu
      - Śmiałe Uderzenie dodatkowo zwiększa obrażenia od 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 Kła](#)
    - 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 znajdujący się na obszarze działania Spowolnienia Czasu rzuconego przez gracza zyskują połowę premii zapewnianej przez ten efekt.
  - Aureola Karini
    - Nowy legendarny pierścień
      - Kiedy twój Pancierz Burzy porazi elektrycznością przeciwnika z odległości ponad 30 metrów, otrzymujesz o 45-60% mniej obrażeń przez 3 sek.
  - [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%.
  - *Uwaga: ta premia do obrażeń jest obecnie ograniczona do 60 poziomów kumulacji.*
- Chełpliwość 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 8 Tornad Energii.
- 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.
        - Umiejętność Ofiara zadaje 350-400% dodatkowych obrażeń celom znajdującym się pod wpływem efektów Roju Szarańczy lub Objęć Umarłych.
      - Może teraz zapewniać premię do wszystkich typów obrażeń od żywołów dostępnych dla szamana.
  - Poprawki błędów
    - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Ornamentowi Lakumby zapewnianie właściwej wartości premii do redukcji obrażeń.
    - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zastosowanie premii za zebranie sześciu elementów zestawu Szaty Tysiąca Burz, kiedy postać znajdowała się pod wpływem efektów Obelisku Podtrzymania.
    - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wywołanie premii za Skupienie przy dwóch elementach zestawu Bastiony Woli przez użycie umiejętności Ofiara.
    - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał pociskom przebijanie przeciwników, jeśli Zemsta była aktywna w czasie, gdy na wyposażeniu była kusza Buriza-Do Kyanon.
    - Naprawiono błąd, który mógł powodować zabicie gracza obrażeniami za Moratorium w Podziemiach Zestawu.
    - Naprawiono błąd, który powodował, że dodatkowe użycia Ognia Niebios zapewniane przez Wieżę z Kości Słoniowej uruchamiały umiejętność pasywną Wzburzenie.



- Naprawiono błąd, który powodował zużycie poziomów kumulacji Wypaczonego Miecza w chwili zastosowania umiejętności Tornado Energii z runą łowca Burz.
- Naprawiono błąd, który powodował, że premia za 2 elementy zestawu Ferwor Norvalda nie działała w czasie Konnej Szarzy.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Pancierz Lodu nie wywoływał efektów premii za dwa elementy zestawu Aspekty Tal Rashy, jeśli na wyposażeniu znajdowała się Aureola Arlisy.
- Naprawiono błąd, który powodował niespójne zachowanie premii za dwa elementy zestawu Aspekty Tal Rashy w połączeniu z użyciem Zdobionego Symbolu.
- 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.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Grzmotnienie nie było traktowane jako umiejętność wykorzystująca zasoby furii, jeśli postać miała na wyposażeniu Ostrze Wodza.

## 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 zabiciu 150 przeciwników, kiedy aktywny jest Gniew Berserkera.
    - **Dziedzictwo Raekor**
      - Naprawiono błąd uniemożliwiający 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.
  - **Łowczyń demonów**
    - **Wcielenie Marudera**
      - Zadanie 1 polega teraz na zabiciu 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 będzie teraz zajmować więcej czasu.
    - **Opończa Cienia**
      - Łańcuch kolejnych trafień nie zostanie teraz przerwany po trafieniu przeciwnika, który został już wcześniej dodany do łańcucha.
    - **Świątokradcza 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 sześciokrotnego podpalenia bądź zabicia 20 przeciwników w ciągu 3 sek.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który powodował, że Urshi za każdym razem przedstawiała się graczowi.
  - Naprawiono błąd, który w pewnych sytuacjach uniemożliwiał graczom ukończenie Podziemi Zestawu.

## 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 zaklęcia przedmiotów.

## POTWORY

- W Sanktuarium zaobserwowano nowy podgatunek goblina skarbnika – goblina menażeriona.
- Ataki przywołańców będą teraz poprawnie niszczyć pancerz pierwotnych ścierwojadów, tak jak ataki graczy.
- Zmniejszono liczbę sztuk złota upuszczaną przez Pozłacanego Barona.
- Bezlitosna Wiedźma
  - Usunięto osłony Wiedźmy w Krainie Żalu oraz Krainie Przerżenia.
  - Znacznie zwiększono jej liczbę punktów życia w Krainie Żalu.

## 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.
- Do gry dodano kilka nowych ikon zakładek skrytki.
- Przeniesiono przycisk punktów mistrzostwa, aby nie nakładał się już na ikony paska wzmocnień.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał usunięcie ikony legendarnej mikstury z paska skrótów po rozłożeniu mikstury na części.
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał poprawną aktualizację profilu gracza podglądanego dzięki opcji „Obejrzyj postać”, gdy w ekwipunku jego bohatera niedawno dokonano zaklęcia przedmiotu lub osadzenia klejnotu w gnieździe.

Źródło: <http://diablo3fans.pl/patch-notes-aktualizacji-2-4-1/>

sobota, 30 kwietnia 2016

CWK 2016