

Tłumaczenie wpisu Kauzy na temat nadchodzącego PST oraz zmian, które pojawiają się już w zestawieniach tego typu:

„Ciężko pracujemy nad kolejną aktualizacją, wraz z wprowadzeniem której wersja gry zmieni się na 2.4.1. Wkrótce udostępniemy oficjalne informacje o aktualizacji na PST, ale chcemy przyjrzeć się bliżej kilku z nich i omówić je nieco dokładniej.

Po pierwsze, przyglądaliśmy się kwestii powszechnego występowania i funkcjonowania barbarzyńców w grze grupowej, a konkretniej w Głębokich Szczelinach powyżej poziomu 80. Choć wiele klas postaci dysponuje wzmocnieniami przeznaczonymi dla drużyny, na ich tle zdecydowanie wybija się redukcja obrażeń za Przewyciężenie Bólu z runą Znieczulica w połączeniu z Dumą Kasjusza. **Zmniejszamy więc skuteczność drużynową runy Znieczulica z 50% do 25%. Jednocześnie, aby nie zaszkodzić szeroko pojętej grze drużynowej, zmniejszamy ilość obrażeń zadawanych przez przeciwników na wyższych poziomach Głębokich Szczelin.** Dzięki opisanemu tutaj zabiegowi, drużyny z barbarzyńcami w składzie będą utrzymywać się na porównywalnym poziomie, gdy idzie o obrażenia otrzymywane przez poszczególne postaci. Zabieg ten zapewnia również grupom bez barbarzyńcy większą przeżywalność.

Po drugie, niedawno Wyatt opublikował wpis dotyczący Taeguka. Wprowadzamy istotne zmiany dla tego legendarnego klejnotu oraz kilku innych.

Na początek Taeguk:

Taeguk będzie teraz działać tylko z umiejętnościami wymagającymi podtrzymywania.

Taeguk będzie teraz szybciej gromadzić (ale i szybciej tracić) poziomy kumulacji. Maksymalna liczba poziomów kumulacji wynosi teraz dziesięć, a postać zacznie je tracić po upływie 1,5 sek. zamiast pełnych 3 sek.

Zmieniono premię do pancerza za Taeguka do +2% za każdy poziom kumulacji.

Chodzi nam o to, aby Taeguk zapewniał waszym postaciom dodatkowego „kopa”, gdy korzystają ze zdolności wymagających podtrzymywania. Prawdopodobnie nie uda się wam stale utrzymywać nieprzerwanej aktywności Taeguka, ale szybszy przyrost poziomów kumulacji sprawi, że nie będziecie tak dotkliwie odczuwać ich utraty. Chociaż redukcja premii do pancerza wpłynie na przeżywalność, zmniejszenie wartości obrażeń zadawanych przez potwory na wyższych poziomach Głębokich Szczelin powinno zrównoważyć tę zmianę. Wkrótce będziemy się mogli z wami podzielić informacjami dotyczącymi zmian wprowadzanych dla innych legendarnych klejnotów, które za sprawą tych modyfikacji powinny się stać solidnymi zamiennikami Taeguka.

Wreszcie: wprowadzamy zmiany dla Wypaczonego Miecza i Solanium. Zaobserwowaliśmy bowiem, że w przypadku gry grupowej taktyka drużyn polega przede wszystkim na wykorzystywaniu czarownic do tworzenia jak najliczniejszych Tornad Energii w połączeniu z masowym generowaniem kul zdrowia przez pozostałe postaci. Otrzymaliśmy mnóstwo opinii i sugestii na ten temat i całkowicie zgadzamy się z postulatem, że manipulacja generowaniem kul zdrowia szkodzi grze. Oto co zmieniamy:

Solanium otrzymuje wewnętrzny czas odnowienia wynoszący 8 sek.

Wypaczony Miecz może zyskać premię za maksymalnie 5 Tornad Energii.

Dla użytkowników tych dwóch przedmiotów oznacza to pewne zmiany stylu gry. Gracze dzierżący Solanium nadal będą mogli generować dodatkowe kule zdrowia, ale już nie na taką skalę, jak dotychczas. Gracze wyposażeni w Wypaczony Miecz, którzy korzystają z Tornada Energii w ramach swojego standardowego stylu gry, nie powinni odczuć większej różnicy, jednakże nie będzie już możliwe wykładnicze skalowanie premii do obrażeń dzięki niezwykle licznym Tornadom Energii.

Innymi słowy: powinniście być w stanie wybierać konfiguracje postaci nastawione na wsparcie, a wasza czarownica powinna być potężna. W opisanych powyżej przypadkach odkryliśmy jednak, że wykorzystywanie możliwości zapewnianych przez oba przedmioty ma negatywny wpływ na dynamikę grup oraz styl rozgrywki tą klasą postaci. W czasie działania PST będziemy się uważnie przysłuchiwać wszystkim opiniom i sugestiom dotyczącym każdej z wprowadzonych zmian, tak abyśmy osiągnęli jak najlepsze rezultaty. Jesteśmy również ogromnie wdzięczni – jak zawsze – za głosy pochwały i krytyki, którymi podzieliliście się z nami po wprowadzeniu aktualizacji 2.4.0.”

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/forum/topic/17610741632?page=2#22>

Jest to tłumaczenie wpisu: <http://eu.battle.net/d3/en/forum/topic/17610681669#1>

poniedziałek, 7 marca 2016