

## Diablo 3 – Informacje o aktualizacji 2.4.2 dla PST – w.2.4.2.37672 (14 czerwca 2016)



Poniżej znajdziecie wstępne informacje odnośnie aktualizacji 2.4.2 dla PST. Pamiętajcie, że nie jest to jeszcze ostateczny werdykt i przedstawione poniżej zmiany w każdej chwili mogą zostać zaktualizowane.

### AKTUALIZACJA PST 2.4.2 – w.2.4.2.37672

#### OGÓLNE

- Do gry dodano nowe poziomy trudności: Udręka XI-XIII.
- Zmodyfikowano nagrody w złocie:
  - zmieniono nagrody za Głębokie Szczeliny poziomu 26 i wyżej – przyrost złota co poziom wynosi teraz 3%;
  - nagrody za poziomy trudności Udręka VII-XIII zmieniono tak, aby ich wartości skalowały się analogicznie do nagród za Głębokie Szczeliny;
  - zmniejszono koszt wzmocnienia Głębokiej Szczeliny, aby odpowiadał nowym wartościom nagród w złocie.

#### KLASY

- Barbarzyńca
  - Umiejętności aktywne
    - Zastraszający Ryk
      - Runa – Zawahanie
        - Nie kumuluje się już z użyciami z innych źródeł.
- Łowczyń demonów
  - Umiejętności aktywne
    - Kolczasta Pułapka
      - Umiejętność została przeprojektowana.

- Usunięto czas uzbrajania pułapek.
- Pułapki wybuchają tylko raz.
- Posiada obecnie 4 ładunki i czas ponownego naładowania ładunku wynoszący 5 sek.
- Wszystkie aktywne pułapki są teraz detonowane przy pomocy kolejnej umiejętności zużywającej nienawiść.
- Zwiększono obrażenia od broni z 340% do 950%.
- Koszt nienawiści został zmniejszony z 30 do 10 pkt.
- Runa – Wielokrotny Wybuch
  - Zwiększono obrażenia z 575% do 1330% wartości obrażeń od broni.
  - Runa została przeprojektowana.
    - W chwili zdetonowania pułapki przeciwnicy zostają spowolnieni o 70%.
- Runa – Odgromnik
  - Zwiększono obrażenia z 880% obrażeń od broni na przestrzeni 10 trafień do 1380% obrażeń od broni na przestrzeni 3 trafień.
  - Zmniejszono zasięg, na którym błyskawica może przeskakiwać między pułapkami, z 75 do 25 metrów.
- Runa – Długi Lont
  - Runa została usunięta.
  - Runa została zastąpiona przez
    - Przebijające Kolce
      - Kiedy pułapka jest aktywna, przeciwnicy znajdujący się w zasięgu zostają natychmiast unieruchomieni na 3 sek.
      - Zwiększono obrażenia do 1220% wartości obrażeń od broni.
- Runa – Rozrzut
  - Rozstawiasz teraz 2 pułapki jedna obok drugiej, zużywając 2 ładunki Kolczastej Pułapki.
- Runa – Lepka Bomba
  - Runa została usunięta.
  - Runa została zastąpiona przez
    - Mechanizm Spustowy
      - Ataki z użyciem umiejętności generujących nienawiść detonują Kolczaste Pułapki.
      - Zwiększono obrażenia do 1150% wartości obrażeń od broni.

- Umiejętności aktywne
  - Piranie
    - Nie kumuluje się już z użyciami z innych źródeł.
  - Zbiorowy Zamęt
    - Runa – Paranoja
      - Nie kumuluje się już z użyciami z innych źródeł.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Promieniowi Mrozu z runą Gołoledź tworzenie połaci lodu, jeśli gracz nie zadał śmiertelnego ciosu.

## PRZEDMIOTY

- Bezdenna Mikstura Chaosu
  - Nowa mikstura legendarna.
    - Jeśli postać użyje jej, kiedy jej zdrowie spadnie poniżej 40%, zostanie przeniesiona w inne miejsce.
- Ożywczy Klejnot
  - Klejnot został przeprojektowany:
    - Każde trafienie zwiększa skuteczność otrzymywanego leczenia o 1% na 5 sek.
    - Efekt ten może się kumulować maksymalnie 10 razy.
    - Od rangi 25 zapewnia niewrażliwość na efekty ograniczenia kontroli.
- Przedmioty klasowe
  - Krzyżowiec
    - Pancierz Akkhana
      - Premia za 6 elementów zestawu
        - Zwiększono premię do obrażeń z 450% do 600%.
        - Obecnie zmniejsza również otrzymywane obrażenia o 15%, kiedy aktywny jest Wybraniec Akarata.
      - Powrót Prawości
        - Nowy legendarny pas.
          - Pięć Niebios zużywa o 40% mniej gniewu i zadaje obrażenia zwiększone o 150%.
      - Mroczna Poświęta
        - Przedmiot został przeprojektowany.
          - Istnieje teraz prawdopodobieństwo, że Pięć Niebios zostanie użyta drugi raz w wybranym miejscu.
  - Ciernie Zaklinacza
    - Premia za 6 elementów zestawu

- Premia do obrażeń fizycznych wpływa teraz na premię 800% do obrażeń od cierni zadawanych pierwszemu trafionemu przeciwnikowi.
- Łowczyń demonów
  - Zguba Demona
    - Przedmiot został przeprojektowany.
      - Obrażenia od twojej kolejnej umiejętności zużywającej nienawiść, która nie wymaga podtrzymywania, wzrastają o 40% za każdą zdetonowaną przez ciebie Kolczastą Pułapkę.
- Mnich
  - Szaty Tysiąca Burz
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zwiększono premię do obrażeń od umiejętności generujących siłę duchową po użyciu Śmiałego Uderzenia z 300% do 1250%.
- Szaman
  - Homunkulus
    - Zwiększono premię do obrażeń za Ofiarę z 25-30% do 50-60%.
  - Pierścień Pustki
    - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Opętanie i Rój Szarańczy z 75-100% do 250-300%.
- Czarownica
  - Ozdoby Ognistego Ptaka
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Została przeprojektowana:
        - Zadawanie obrażeń od ognia jedną z umiejętności powoduje otrzymywanie przez przeciwnika obrażeń od ognia równych 1000% obrażeń od broni przez 3 sek. Efekt ten można wywołać drugi oraz trzeci raz przy pomocy innych umiejętności. Jeśli przeciwnik płonie od zastosowania trzech różnych umiejętności, zostaje podpalony i otrzymuje 3000% obrażeń od broni na sekundę, aż zginie.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Została przeprojektowana:
        - Zadawane przez ciebie obrażenia wzrastają o 100% za każdego podpalonego przeciwnika znajdującego się w pobliżu (maksymalnie do 2000%). Zawsze otrzymujesz maksymalną premię, kiedy w pobliżu zostaje podpalony potwór elitarny.
- 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

- **Kafar z Athskelengu**
    - **Dodano moc legendarną.**
      - **Fala Sejsmiczna zwiększa obrażenia zadawane przez twoje 3 kolejne Trzęsienia Ziemi wykonane w ciągu 15 sek. o 100%.**
  - **Łowczyńcy demonów**
    - **Duma Łuczarza**
      - **Dodano moc legendarną.**
        - **Kolczaste Pułapki zyskują efekt runy Przebijające Kolce i są rozstawiane dwukrotnie szybciej.**
  - **Mnich**
    - **Szrama**
      - **Dodano moc legendarną.**
        - **Kopnięcie z Półobrotu zadaje dodatkowo 1000% obrażeń pierwszym 5 trafionym wrogom.**
  - **Szaman**
    - **Spojrzenie Zagłady**
      - **Dodano moc legendarną.**
        - **Obrażenia od Duchowej Nawałnicy są zwiększane o 500% za każdą sekundę trwania podtrzymywania. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 5 razy.**
  - **Czarownica**
    - **Gwiezdny Ogień**
      - **Dodano moc legendarną.**
        - **Zadawane obrażenia od błyskawic zostają zwiększone o 15% za każde 10 metrów dzielące postać od celu.**
- **Poprawki błędów**
    - **Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zastosowanie premii za Kulę Nieskończonej Głębokości w przypadkach, gdy obrażenia zabijały przeciwnika.**
    - **Naprawiono błąd, który powodował wcześniejsze wywołanie efektu premii za 2 elementy zestawu Ozdoby Ognistego Ptaka w przypadku, gdy na gracza działała inna osłona.**
    - **Naprawiono błąd, który umożliwiał goblinom skarbnikom przywołanym przez starą wersję Zagadkowego Pierścienia podnoszenie przedmiotów do transmogryfikacji.**

## **TRYB PRZYGODOWY**

- **Dostosowano częstotliwość wypadania wśród łupów Infernalnych Machin:**
  - **Istnieje teraz 50% szans na znalezienie wśród łupów Infernalnej Machiny na poziomie trudności Udręka I. Szansa ta wzrasta do 100% na poziomie Udręka IV.**
  - **Na poziomach trudności Udręka V-XIII istnieje teraz rosnąca szansa na otrzymanie drugiej maszyny.**

- **Szczeliny Nefalemów**
  - Klucze do Głębokich Szczelin są teraz gwarantowanym łupem we wszystkich Szczelinach Nefalemów. Zwiększenie poziomu trudności szczeliny zwiększa obecnie szansę na otrzymanie drugiego lub trzeciego klucza.
  - **Głębokie Szczeliny**
    - Część punktów doświadczenia zdobywanych za Głęboką Szczelinę przesunięto z zabijania potworów do puli nagrody za zamknięcie szczeliny. Całkowita wartość zdobywanych punktów doświadczenia pozostaje bez znaczących zmian.

#### **INTERFEJS UŻYTKOWNIKA**

- Obeliski w Szczelinach Nefalemów mają teraz niepowtarzalne ikony na minimapie.
- Do gry wprowadzono nowy skrót klawiszowy ukrywający IU.
- Po awansie kowala na maksymalny poziom jego lista schematów będzie teraz zwinięta przy otwarciu okna rzemiosła.
- Goblin menażerion ma teraz niepowtarzalną ikonę na minimapie.