

Aktualizacja 2.4.2 dla Diablo III (v. 2.4.2.38682)

Aktualizacja 2.4.2 dla Diablo III w wersji na PC, PlayStation 4 oraz Xbox One jest już dostępna! Poniżej publikujemy pełne informacje o aktualizacji na PC, które zawierają kompletną listę zmian i poprawek. W tym wątku można zapoznać się z listą zmian w wersji konsolowej.

Ważne! Zwracamy uwagę, że możliwość pobrania aktualizacji 2.4.2 pojawi się dopiero po jej udostępnieniu w regionie gracza. Gracz logujący się za pomocą klienta europejskiego lub azjatyckiego musi poczekać na wydanie aktualizacji w danym regionie, zanim będzie w stanie ją zainstalować. Oprócz tego, jeśli domyślnym regionem gracza są Ameryki, niemożliwe będzie korzystanie z rozgrywki globalnej w Europie i Azji aż do momentu udostępnienia aktualizacji 2.4.2 w tych regionach.



Diablo III AKTUALIZACJA 2.4.2 – wer. 2.4.2.38682

Jeśli pojawiły się problemy techniczne związane z procesem aktualizacji, łączeniem z Battle.netem po instalacji aktualizacji lub też błędy podczas rozgrywki we właśnie zaktualizowaną grę, zapraszamy do odwiedzenia naszej [strony pomocy](#) lub napisania na [forum pomocy technicznej](#), aby uzyskać wsparcie.

Spis treści

- [Ogólne](#)
- [Klasy](#)
 - [Barbarzyńca](#)
 - [Krzyżowiec](#)
 - [Łowczyni demonów](#)
 - [Mnich](#)
 - [Szaman](#)
 - [Czarownica](#)
 - [Poprawki błędów](#)
- [Przedmioty](#)
 - [Przedmioty klasowe](#)
 - [Poprawki błędów](#)
- [Tryb kampanii](#)
- [Tryb przygodowy](#)
 - [Zlecenia](#)
 - [Szczeliny Nefalemów](#)
- [Interfejs użytkownika](#)

OGÓLNE

• Komentarz twórców

- Gracze przekonali się, że ściągnięcie potworów z dużego obszaru w jedno miejsce, a następnie wykorzystywanie zdolności ograniczających kontrolę było zazwyczaj najbardziej skuteczną taktyką, szczególnie w grze drużynowej. Nie tylko powoduje to problemy z wydajnością serwera, ale to również nudny i mało interaktywny sposób na grę. Najnowsze zmiany mają sprawić, że ograniczanie kontroli stanie się bardziej uzależnione od konkretnej sytuacji, co z kolei umożliwi wszystkim członkom drużyny wnoszenie znacznie częstszego wkładu w zadawanie obrażeń.
- Dostosowano wysokość nagród w złocie. Głównym sposobem na wydawanie złota dla rozwiniętych postaci są Wzmocnione Szczeliny. Chcemy zachować odpowiednią proporcję, by gracze odwiedzający Głębokie Szczeliny danego poziomu mogli wzmocnić mniej więcej 1/3 z nich. Tempo wzrostu wartości nagród za Głębokie Szczeliny oraz kosztów ich wzmocnienia sprawiało, że złoto zdobywane ze Szczelin Nefalemów, Połączanych Baronów i Skarbcza nie miało większego znaczenia. Zmniejszenie tempa wzrostu kosztów stosunkowo zwiększa wartość tych elementów gry, a jednocześnie dalej zapewnia możliwość wzmocnienia mniej więcej 1/3 Głębokich Szczelin.
- ?Do gry dodano nowe poziomy trudności: Udręka XI, Udręka XII i Udręka 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.
 - Zmniejszono liczbę sztuk złota upuszczaną przez podtyp goblina skarbnika – Połączanego Barona.
- Odrzucenie zapewnia teraz premię 40% do odporności na efekty ograniczające kontrolę.
- Potwory nie mogą zostać odrzucone, jeśli przekroczą 65% odporności na efekty ograniczające kontrolę.
- Umiejętności zapewniające ciągły efekt odrzucenia, takie jak Czarna Dziura, mogą pominąć tę odporność, jeśli już odrzuciły przeciwnika. Takie umiejętności zwiększają odporność na efekty ograniczające kontrolę o 20% za każde odrzucenie, zamiast o 40%.
- Wprowadzono szereg zmian w postępach sezonowych siódmego sezonu. Szczegóły poniżej.
 - Pogromca
 - Zmniejszono wymagania dotyczące Głębokiej Szczeliny z poziomu 35 do 30.
 - Czempion
 - Zmniejszono wymagania dotyczące Głębokiej Szczeliny z poziomu 50 do 40.
 - Wydłużono czas przeznaczony na ukończenie Szczeliny Nefalemów poziomu siedemdziesiątego z z 6 do 7 minut.
 - Niszczyciel
 - Zmniejszono wymagania dotyczące Głębokiej Szczeliny z poziomu 60 do 50.
 - Zdobywca
 - Zmniejszono wymagania dotyczące Głębokiej Szczeliny z poziomu 70 do 60.
 - Strażnik
 - Zmniejszono wymagania dotyczące Głębokiej Szczeliny z poziomu 80 do 70.
 - Zwiększono limit czasu na pokonanie Azmodana z 15 do 20 sek.

[Powrót na górę](#)



KLASY

- **Komentarz twórców**
 - Łowczyńni demonów ma mnóstwo ataków zużywających nienawiść, więc chcieliśmy sprawić, by Kolczasta Pułapka miała własną rolę. Dzięki nowej mechanice gracze mogą decydować, gdzie i kiedy obrażenia zostaną zadane. Detonowanie jej za pomocą umiejętności zużywających nienawiść umożliwia graczom bardziej taktyczne podejście do walki.
 - Dopasowaliśmy kilka zdolności, które zapewniają drużynie wzmocnienia. Zmiany te mają zachęcać graczy do pomagania drużynie w zadawaniu obrażeń oraz do tworzenia bardziej zróżnicowanych drużyn. Więcej informacji o tych zmianach można uzyskać w [odpowiednim wątku na forum](#) (odnośnik w j. angielskim).
 - **Barbarzyńca**
 - Umiejętności aktywne
 - [Zastraszający Ryk](#)
 - Runa – Zawahanie
 - Nie kumuluje się już z użyciami z innych źródeł.
- **Krzyżowiec**
 - Umiejętności aktywne
 - [Konsekracja](#)
 - Efekty leczenia zapewniane przez wiele aktywnych Konsekracji nie będą się już kumulować.
 - [Wyrok](#)
 - Runa – Determinacja
 - Zmniejszono premię do szansy na trafienie krytyczne z 20% do 8%.
 - [Kanon Odwagi](#)
 - Runa – Krytyka
 - Zmniejszono premię do obrażeń od trafień krytycznych ze 100% do 50%.
- **Łowczyńni demonów**
 - Umiejętności aktywne
 - [Kompan](#)
 - Runa – Wilk
 - Zmniejszono premię do obrażeń zadawanych przez umiejętności aktywne z 30% do 15%.
 - [Piętno Śmierci](#)
 - Zmniejszono premię do obrażeń z 20% do 15%.
 - Runa – Kostucha
 - Zmniejszono premię do obrażeń z 20% do 15%.
 - [Wielostrzał](#)
 - Runa – Mroźny Wiatr
 - Zmniejszono premię do szansy na trafienie krytyczne przeciwko celowi z 15% do 8%.
 - [Kolczasta Pułapka](#)
 - Umiejętność została przeprojektowana.
 - Usunięto czas uzbrajania pułapek.
 - Pułapki wybuchają tylko raz.
 - Posiada obecnie 2 ładunki i czas ponownego naładowania wynoszący 10 sek.
 - Wszystkie aktywne pułapki są teraz detonowane przy pomocy kolejnej umiejętności zużywającej nienawiść.
 - Zwiększono obrażenia z 340% do 1160% wartości obrażeń od broni.
 - Zmniejszono koszt nienawiści z 30 pkt. do 15 pkt.
 - Runa – Wielokrotny Wybuch

- Zwiększono obrażenia z 575% do 2020% 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 w ciągu 10 trafień do 2010% obrażeń od broni w ciągu 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.
 - Zwiększa obrażenia do 1930% wartości obrażeń od broni.
- Runa – Rozrzut
 - Rozkłada 2 pułapki obok siebie i zużywa 1 ładunek Kolczastej Pułapki.
- Runa – Lepka Bomba
 - Runa została usunięta.
 - Runa została zastąpiona przez
 - Mechanizm Spustowy
 - Ataki z użyciem umiejętności generujących nienawiść detonują Kolczaste Pułapki.
 - Zwiększa obrażenia do 1900% wartości obrażeń od broni.

- **Mnich**

- Umiejętności aktywne
 - [Oślepiający Błysk](#)
 - Runa – Obezwładniający Blask
 - Zmniejszono redukcję obrażeń zadawanych przez oślepionych przeciwników z 40% do 25%.
 - [Objawienie](#)
 - Runa – Kojąca Mgła
 - Zmniejszono premię do skuteczności leczenia zdolnościami o 60% z 40 232 pkt. życia do 16 093 pkt. życia. Zmniejszono leczenie uzyskiwane dzięki premii za kule zdrowia z 10% do 4%.
 - [Eksplodująca Dłoń](#)
 - Runa – Kruchość Ciała
 - Zmniejszono premię do obrażeń z 20% do 15%.
 - [Wewnętrzne Sanktuarium](#)
 - Runa – Zakazany Pałac
 - Nie zwiększa już obrażeń odnoszonych przez przeciwników znajdujących się w Wewnętrznym Sanktuarium.
 - [Mantra pewności](#)
 - Zmniejszono premię do obrażeń zapewnianą przez tryb pasywny z 10% do 8%.
 - Zmniejszono premię do obrażeń zapewnianą przez tryb aktywny z 20% do 16%.
 - Runa – Onieśmienie

- Zmniejszono premię do obrażeń z 16% do 12%.
 - [Mantra pewności](#)
 - Runa – Pięści Furii
 - Maksymalna liczba poziomów kumulacji nie jest już uzależniona od szybkości ataku i wynosi maksymalnie 15.
 - [Droga Stu Pięści](#)
 - Runa – Pięści Furii
 - Maksymalna liczba poziomów kumulacji nie jest już uzależniona od szybkości ataku i wynosi maksymalnie 15.
 - Umiejętności pasywne
 - [Mityczny Rytm](#)
 - Premia do obrażeń zapewniana przez Mityczny Rytm jest teraz zużywana lub ręcznie nakładana na umiejętności wykorzystujące siłę duchową, nie zaś na premie zapewniane przez przedmioty lub zestawy.
- **Szaman**
 - Umiejętności aktywne
 - [Wściekłe Voodoo](#)
 - Zmniejszono premię do szybkości ataku z 20% do 15%.
 - Runa – Taniec Śmierci
 - Zmniejszono premię do obrażeń zapewnianą sojusznikom z 30% do 15%.
 - [Opętanie](#)
 - Runa – Trujący Duch
 - Usunięto premię do obrażeń zadawanych przez sojuszników. Umiejętność wpływa teraz wyłącznie na wartość obrażeń zadawanych przez postać i jej przywołańce.
 - [Klątwa](#)
 - Nie zwiększa już obrażeń odnoszonych przez cel.
 - Runa – Fatum
 - Zmniejszono premię do obrażeń zapewnianą celowi z 30% do 15%.
 - Runa – Ropuszysko
 - Zmniejszono premię do obrażeń zapewnianą celowi z 25% do 15%.
 - [Zbiorowy Zamęt](#)
 - Runa – Paranoja
 - Nie kumuluje się już z użyciami z innych źródeł.
 - [Piranie](#)
 - Nie kumuluje się już z użyciami z innych źródeł.
 - [Duchowa Nawałnica](#)
 - Runa – Widziadło
 - Zwiększono obrażenia z 675% w ciągu 5 sek. do 750% w ciągu 5 sek.
 - [Psy Zombie](#)
 - Runa – Przejmujący Chłód
 - Nie zwiększa już obrażeń zadawanych celom o 15%.
- **Czarownica**
 - Umiejętności aktywne
 - [Tajemna Kula](#)
 - Runa – Iskra
 - Obrażenia od kolejnego rzuconego zaklęcia błyskawic mogą wzrosnąć maksymalnie o 30%.
 - [Tornado Energii](#)

- Tornada (z wyjątkiem tych stworzonych przez runę Dzikiego Wir) będą teraz znikać, jeśli przestaną się poruszać.
 - *Dotyczy to wyłącznie gry w wersji na komputery PC/Mac.*
- Umiejętności pasywne
 - [Potęga Żywiołów](#)
 - Premia do obrażeń nie obejmuje już sojuszników.
 - [Łaknienie Mocy](#)
 - Umiejętność została przeprojektowana.
 - Zadajesz dodatkowe 30% obrażeń przeciwnikom znajdującym się w odległości większej niż 30 metrów.
- **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Promieniowi Mrozu z runą Gołoledź tworzenie połączy lodu, jeśli gracz nie zadał śmiertelnego ciosu.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zastosowanie maksymalnej premii za 8 Tornad Energii.
 - Naprawiono błąd, który po wyposażeniu Swami zamiast dodawania powodował przemnażanie poziomów kumulacji poprzednio użytego Archonta z poziomami kumulacji za następne, nakładające się użycie Archonta.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Wilkowi zastosowanie premii 15% do obrażeń za swoją aktywną zdolność do przywołańców i towarzyszy.

[Powrót na górę](#)



PRZEDMIOTY

- **Komentarz twórców**
 - Dar Haedriga, krwawe odłamki i Kostka Kanaiego sprawiły, że od premiery gry spadło zapotrzebowanie na parametr znajdowania magicznych przedmiotów. Zastąpienie go redukcją kosztu zasobów wydało się nam rozsądnym posunięciem. Topaz prawdopodobnie pozwoli teraz dopracować niektóre kombinacje, a nawet stworzyć kilka nowych.
 - Ożywczy Klejnot nie tylko był jednym z najmniej popularnych klejnotów w grze, ale i działał w sposób, który po prostu nie podobał się graczom. Legendarne klejnoty miały służyć jako wyjątkowe narzędzia do uzupełniania kombinacji. Klejnot, który wzmacnia leczenie, naprawdę jest teraz ożywczy!
 - Kiedy dokonywaliśmy przeglądu przedmiotów na potrzeby tej aktualizacji, okazało się, że Wypaczony Miecz wymaga wprowadzenia znacznych zmian. Chcemy, aby ten przedmiot dawał wrażenie potęgi, a ponadto, by rozgrywka z nim w roli głównej sprawiała wam frajdę. Zapoznaliśmy się z sugestiami graczy na temat niezwykle skutecznej, ale nudnej strategii korzystania z Wypaczonego Miecza do kumulowania Tornada Energii w miejscach, gdzie tornada nie przemieszczają się. Zmiany, które wprowadziliśmy dla Wypaczonego Miecza, mają w przyszłości zapobiegać takim sytuacjom.
- Osadzenie topazu w gnieździe hełmu zapewnia teraz redukcję kosztu zasobów, zamiast premii do znajdowania magicznych przedmiotów. Wartość tej premii jest taka sama jak wartość premii do redukcji czasu odnowienia i może wynosić maksymalnie 12,5%.
- Bezdenna Mikstura Chaosu
 - Nowa mikstura legendarna.
 - Jeśli bohater użyje jej, gdy jego zdrowie spadnie poniżej 40%, zostanie przeniesiony w inne miejsce.
 - Do teleportacji dodano efekty graficzne i dźwiękowe.
 - Do teleportacji dodano efekt wygładzania kamery.
- [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
 - [Pancerz 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.
 - Sznur Prawości Khassetta
 - Nowy legendarny pas.
 - Pięć Niebios zużywa o 40% mniej gniewu i zadaje obrażenia zwiększone o 150%.
 - Mroczna Poświata
 - 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
 - [Kłeska](#)
 - Obecnie zawsze wykorzystuje runę wybraną dla Piętna Śmierci i nie kumuluje się z nakładającymi się użyciami Piętna Śmierci.
 - *Uwaga! Niniejsza zmiana działa wstecz i obejmuje przedmioty już występujące w grze.*
 - [Zguba Demona](#)
 - Przedmiot został przeprojektowany.
 - Wybuch Kolczastej Pułapki zrani ponownie wszystkich wrogów po upływie 1 sek.
 - Mnich
 - [Gyana Na Kashu](#)
 - Zwiększono premię do obrażeń kuli ognia zapewnianej przez Kopnięcie z Półobrotu z 525-700% do 1050-1400%.
 - [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
 - [Uprząż Piekielnego Kła](#)
 - Premia za 2 części zestawu
 - Premia do obrażeń za martwicę nie obejmuje już sojuszników. Umiejętność wpływa teraz wyłącznie na wartość obrażeń zadawanych przez postać i jej przywołańce.
 - [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
 - Premia 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
 - Premia została przeprojektowana.
 - Zadawane przez siebie obrażenia wzrastają o 120%, a otrzymywane obrażenia zostają zmniejszone o 3% za każdego podpalonego przeciwnika. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 20 razy. Zawsze otrzymujesz maksymalną premię, kiedy w pobliżu zostaje podpalony potwór elitarny.
- [Wypaczony Miecz](#)
 - Może teraz korzystać z premii za maksymalnie 5 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.*
 - Barbarzyńca
 - [Pas Olbrzymów](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Fala Sejsmiczna zwiększa obrażenia Trzęsienia Ziemi o 80-100% na 15 3 sek.
 - Obrażenia zadawane przez istniejące Trzęsienia Ziemi zostają zwiększone, jeśli postać wyposażona w Pas Olbrzymów użyje Fali Sejsmicznej.
 - Łowczyńcy demonów
 - [Więzy Trag'Oula](#)
 - 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 300% obrażeń pierwszym 5-7 trafionym wrogom.
 - Szaman
 - [Spojrzenie Zagłady](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Duchowa Nawałnica zyskuje efekt runy Widziadło. Za każde aktywne Widziadło (maksymalnie 3) obrażenia od Duchowej Nawałnicy wzrastają o 40-50%.
 - Czarownica
 - [Gwiezdny Ogień](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Zadawane obrażenia od błyskawic zostają zwiększone o 15% za każde 10 metrów dzielące postać od celu, maksymalnie do 60%.

• **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.
- Naprawiono błąd, który powodował, że wyposażenie Pasa Olbrzymów zwiększało obrażenia wszystkim umiejętnościom o wartość procentową premii do obrażeń Trzęsienia Ziemi.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Szrama zapewniała premię 200% do obrażeń. Wartość premii zwiększono do 300%, aby odpowiadała treści opisu.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał obrażeniom z upływem czasu zapewnianym przez umiejętność Kopnięcia z Półobrotu z runą Sępi Szpon korzystanie z premii za Szramę.
- Naprawiono błąd, który powodował, że kule ognia wywołane przez kamień Gyana Na Kashu nie zadawały obrażeń celowi, jeśli otrzymał wcześniej zwiększone obrażenia od Kopnięcia z Półobrotu zapewniane przez Szramę.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Kopnięcie z Półobrotu z runą Sępi Szpon zapewniało wszystkim celom zwiększone obrażenia za Szramę, a nie tylko pierwszym 5-7 trafionym.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Kopnięcie z Półobrotu z runą Sępi Szpon zadawało 230% obrażeń od broni na sekundę zamiast 230% przez 3 sek.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zastosowanie premii za Karwasze Zniszczenia do obrażeń Fali Sejsmicznej z runą Łoskot.
- Naprawiono błąd dotyczący Ostrza Wodza, który uniemożliwiał furii zużytej przy Grzmotnięciu wywołanie premii za 2 elementy zestawu Potęga Ziemi i skrócenie czasu odnowienia Trzęsienia Ziemi, Tąpnięcia, Skoku i Lawiny.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Duszy Kyoshiro aktywację premii za 4 elementy zestawu Strój Małpiego Króla.
- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał usunięcie efektu premii do Powalającego Podmuchu zapewnianego przez Duszę Kyoshiro przy przejściu między obszarami.
- Naprawiono błąd, który powodował, że efekty zdolności specjalnej obu wersji (starszej i nowej) Mrocznej Poświaty były aktywowane w przypadku, gdy jedna z nich była na wyposażeniu postaci, a druga w Kostce Kanaiego.
- Naprawiono błąd, który powodował zapisanie przez grę wartości szybkości ataku gracza i dynamiczne aktualizowanie jej w miarę zdobywania kolejnych poziomów kumulacji Archonta.
- Naprawiono błąd, który powodował, że ikona wzmocnienia Archonta pozostawała na ekranie nawet wówczas, gdy gracz kliknął PPM i usunął wzmocnienie zapewniane przez Swami.

[Powrót na górę](#)

TRYB KAMPANII

- Król Szkieletów zacznie teraz upuszczać Koronę Leoryka od poziomu 5.

[Powrót na górę](#)

TRYB PRZYGODOWY

• **Komentarz twórców**

- Doświadczenie zdobywane za ukończenie Szczeliny Nefalemów wydawało się dość niskie, przez co nie miało się satysfakcji z pokonania strażnika i zamknięcia szczeliny. Ta

zmiana zapewnia, że większość doświadczenia będzie otrzymywane po ukończeniu tego zadania.

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

[Powrót na górę](#)

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.

[Powrót na górę](#)

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/game/patch-notes/2-4-2>

Poprawki do aktualizacji 2.4.2: <http://eu.battle.net/d3/pl/forum/topic/17613071258>

Data wprowadzenia aktualizacji 2.4.2 dla Diablo III na PC: środa, 3 sierpnia 2016

Data publikacji dokumentu: wtorek, 27 września 2016

RIP from WEB by CWK 2016