

AKTUALIZACJA 2.4.3 dla Diablo III (w.2.4.3.42336)



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

Nowa funkcja: Wydarzenie z okazji 20-lecia serii

Tajemnicza grupa kultystów próbuje mocno namieszać! Wytropcie ją w trybie przygodowym, by odnaleźć wskazówki, które pomogą wam otworzyć portal do przeszłości Tristram i odkryć źródło przerażającej ciemności, która spowiła miasteczko wiele lat temu...

Wydarzenie będzie dostępne jedynie w styczniu.

Zwracamy uwagę, że w ramach wydarzenia z okazji 20-lecia serii odbędzie się również wydarzenie zwiastujące.

Wsparcie sprzętowe

Dodano wsparcie dla silnika Corsair Utility Engine (CUE) SDK i sprzętu Razer.

Obsługiwane podświetlane klawiatury będą reagować na określone sytuacje w grze, na przykład wypadanie przedmiotów legendarnych czy elementów zestawów, awans postaci i wiele innych.

Żeby móc korzystać z tej funkcji, należy zaktualizować oprogramowanie sprzętowe obsługiwanych urządzeń.

Dodano klienta 64-bitowego jako domyślną opcję w przypadku 64-bitowych systemów operacyjnych Windows.

Takie rozwiązanie powinno zwiększyć wydajność systemu i skrócić czas wczytywania.

Wykorzystuje ono natywnie DirectX 11, co wiąże się z poprawą teksturowania, efektów świetlnych i bardziej rozbudowanymi opcjami antyaliasingu.

Klient 32-bitowy wciąż jest dostępny w opcjach programu startowego Battle.netu.

Dodano opcję pixel shader dla okluzji otoczenia w obszarze ekranu (SSAO).

Dodano opcję wyboru dużego kursora.

Lepsza obsługa monitorów z odświeżaniem 60 Hz i większym.

Poprawki błędów

Naprawiono błąd, który w pewnych sytuacjach mógł powodować zawieszanie się gry.

KLASY

Barbarzyńca

Przytłaczający Atak

Posiada obecnie 3 ładunki.

Czas odnowienia to nadal 12 sekund na każdy ładunek, ale może zostać nieco skrócony przez trafienia krytyczne.

Poprawki błędów

Naprawiono błąd, który sprawiał, że czasami Fala Światła nie zadawała obrażeń, kiedy gracze znajdowali się pod wpływem Objawienia.

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał pojawienie się Hydry, kiedy dwa Lustrzane Odbicia próbowały przywołać Hydrę w tym samym czasie.

Naprawiono błąd, który sprawiał, że premie do obrażeń zadawanych przez Mistycznego Sojusznika i ataków na sekundę nie obejmowały trybu aktywnego Ziemińskiego Sojusznika i Ognistego Sojusznika.

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Teleportacji pod postacią Archonta poprawne wliczanie liczby ataków na sekundę wykonywanych przez gracza.

PRZEDMIOTY

Przedmioty legendarne

Czerwony Odłamek Duszy

Nowy klejnot legendarny

Okresowo próbuje wyrwać się spod kontroli wyzwalając pierścień ognia, który zadaje 12 500% obrażeń od broni przeciwnikom, przez których przejdzie.

Dzięki powyższej zmianie główny efekt wywoływany przez ten klejnot zadaje wyjściowo znacznie większe obrażenia, ale będą się one skalować wolniej na wyższych poziomach.

Po awansie na kolejny poziom, przez 30 sek. koszt zasobów zostaje usunięty, a czas odnowienia umiejętności zostaje skrócony o 75%. (wymaga rangi 25).

Przedmioty klasowe

Do gry dodano nowe przedmioty.

Krzyżowiec

Pancerz Akkhana

Talizman Akkhana (amulet)

Dodano jako 7. element Pancerza Akkhana.

Obecne premie i moce zestawu pozostają bez zmian.

Amulet zapewnia szansę na zadanie trafienia krytycznego, a także posiada 3 inne losowe afiksy.

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.

Wraz z poniższymi zmianami dostosowano minimalne poziomy wymagane do używania tych przedmiotów, by odpowiadały poziomom, na których odblokowują się stosowne umiejętności.

Barbarzyńca

Szafranowy Pas

Obrażenia zadane przez następny Przytłaczający Atak zwiększą się o 40-50% za każdego trafionego przeciwnika (do maks. 20 przeciwników).

Krzyżowiec

Zerwikaptur

Każdy przeciwnik trafiony Opadającym Mieczem zwiększa na 10 sek. obrażenia zadawane przez Błogosławiony Młot o 50-60%. Efekt kumuluje się maksymalnie 10 razy.

Łowczyń demonów

Pas z Piekielnego Kota

Granaty mają szansę odbić się 3-5 razy, zadając dodatkowe 50% obrażeń przy każdym odbiciu.

Premia ta zwiększa się do 800% przy ostatnim odbiciu.

Moc ta ma wpływ na następujące umiejętności:

Strzała Odłamkowa – Oślepiająca strzała, Bomby Odłamkowe, Na Grubego Zwierza i bez runy

Deszcz Zemsty – Siła Nieczysta

Ostrzał – Demolka

Huragan Ognia – Bombardowanie

Mnich

Wściekłe Uderzenie

Umiejętności wykorzystujące siłę duchową, które teleportują postać podczas działania Objawienia, robią to samo za darmo z odległym celem.

Szaman

Golibroda

Duchowa Nawałnica nie zadaje już obrażeń bezpośrednich, lecz zamiast tego kumuluje się na celu.

Po zakończeniu rzucania zaklęcia następuje wybuch zadający skumulowane obrażenia wszystkim wrogom w promieniu 15 metrów.

Czarownica

Uzdrowienie Manalda

Wrogowie ogłuszeni Paraliżem otrzymują dodatkowe obrażenia od błyskawic równe 13 000-14 000% obrażeń od broni.

Zmieniono działanie niektórych przedmiotów.

Krzyżowiec

Obrońca Zachodniej Marchii

Nie można już przywołać wilka częściej niż raz na sekundę.

Obrażenia zadawane przez wilka zwiększają się wraz z każdym blokiem podczas okresu przejściowego.

Szaman

Karwasze Jerama

Zmniejszono minimalny poziom wymagany do otrzymania tego przedmiotu z 12 do 31, żeby pokrywał się z poziomem, na którym odblokowuje się Ściana Śmierci.

Następujące moce zestawów klasowych zostały zmienione:

Barbarzyńca

Furia Pustkowi

Premia za 6 elementów zestawu

Tornado zyskuje efekty runy Zawierucha, a jego obrażenia zostają zwiększone o 800%.

Zwiększono obrażenia od Zawieruchy o 180%.

Uwaga: te zmiany nie będą odzwierciedlone w opisie przedmiotu.

Krzyżowiec

Dziedzictwo Rolanda

Premia za 4 elementy zestawu

Zwiększa obrażenia zadawane przez Pchnięcie Tarczą oraz Zamaszysty Atak o 1250%.

Premia za 6 elementów zestawu

Każde trafienie we wrogów za pomocą Pchnięcia Tarczą lub Zamaszystego Ataku zwiększa na 8 sekund swoją szybkość ataku o 50% oraz redukcję obrażeń o 15%. Efekt kumuluje się maksymalnie 5 razy.

Łowczyń demonów

Wcielenie Marudera

Premia za 6 elementów zestawu

Podstawowe umiejętności, Strzała Żywiółów, Czakram, Przebicie, Wielostrzał, Strzała Odłamkowa, Kompan oraz Zemsta zadają obrażenia zwiększone o 1200% za każdego aktywnego Wartownika.

Mnich

Mantra Iny

Premia za 6 elementów zestawu

Przez cały czas towarzyszą ci Mistyczni Sojusznicy dysponujący efektami wszystkich pięciu run. Za każdego aktywnego Mistycznego Sojusznika zadawane przez ciebie obrażenia zostają zwiększone o 100%.

Szaman

Duch Arachyra

Premia za 6 elementów zestawu

Zwiększa o 2400% obrażenia zadawane przez umiejętności przyzywające stworzenia: Trupie Pająki, Plagę Ropuch, Ogniste Nietoperze, Rój Szarańczy, Klątwę oraz Piranie.

Czarownica

Opus Magnum Delsere

Premia za 6 elementów zestawu

Przeciwnicy znajdujący się pod wpływem efektów Spowolnienia Czasu otrzymują zwiększone o 2800% obrażenia od Tajemnej Kuli, Tornada Energii, Eksplozji Energii, Magicznego Pocisku, Porażającego Impulsu, Widmowych Ostrzy i Fali Mocy.

Poprawki błędów

Amulet Piekielnego Ognia

Naprawiono błąd, który sprawiał, że fetysze generowane przez ten przedmiot za pośrednictwem umiejętności pasywnej Mali Pochlebcy nie skracały prawidłowo czasu odnowienia Wściekłego Voodoo, jeśli na wyposażeniu znajdowało się Meteorytowe Kukri.

Iluzoryczne Buty

Pozwolą Krzyżowcom używającym Konnej Szarży przechodzić przez ściany.

Duma Pinto

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał poprawne obliczenie premii do obrażeń Fali Światła zapewnianej przez ten przedmiot.

Korbacz Wyniosłego

Zadając obrażenia, uwzględnia obecnie premie do Pchnięcia Tarczą wynikające z afiksu.

Poziomy kumulacji obrażeń nie będą znikać po zmianie sprzętu lub przy podnoszeniu przedmiotów.

Zerwikaptur

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Zerwikapturowi prawidłowe wzmacnianie obrażeń zadawanych przez niektóre runy Błogosławionego Młota.

Naprawiono błąd, który czasem powodował niezamierzone odprawianie ozdobnych zwierzków, zmuszając graczy do ponownego przywołania ich za pośrednictwem interfejsu kolekcji.

Naprawiono błąd, który czasem powodował, że opcje transmogryfikacji nie odblokowywały się prawidłowo przy pierwszym pozyskaniu przedmiotu dającego kilka możliwości transmogryfikacji.

Naprawiono błąd, który powodował wygasanie wzmocnienia pochodzącego od Ahavarionu, Włóczni Likandry przy przechodzeniu między poziomami Głębokiej Szczeliny.

Naprawiono błąd, który powodował, że Szkieletor wydawał niewłaściwe dźwięki, kiedy gracz używał niektórych elementów interfejsu użytkownika.

Naprawiono błąd, który powodował, że premie do obrażeń od żywiołów wynikające z broni unieważniały premię do obrażeń przyznawaną przez Zbawienie Skulara Starożytnej Włóczni i jej typowi żywiołu.

Naprawiono błąd, który pozwalał niektórym przeciwnikom odbijać w szamana obrażenia od martwicy pochodzące z Uprzęży Piekielnego Kła przy pomocy pocisków takich jak np. Zatruta Strzałka.

SEZONY

Postępy sezonowe

Zdobycie tytułów Niszczyciela i Strażnika w postępach sezonowych nie będzie już wymagało ulepszenia starożytnego przedmiotu legendarnego o legendarny klejnot odpowiednio co najmniej 30 i 40 poziomu.

Z kolei żeby zdobyć tytuł Zdobywcy, należy obecnie ulepszyć jeden starożytny przedmiot legendarny o legendarny klejnot poziomu 50 lub wyższego.

Od sezonu 9 gracze będą mogli ukończyć zadanie Wykonawca zleceń podczas wielu różnych rozgrywek w ramach postępów sezonowych.

TRYB PRZYGODOWY

Zlecenia

Zmniejszono liczbę przeciwników, których trzeba zabić, w celu wykonania następujących zleceń:

Zabij Aloysiusa,

Zabij Truposza,

Zabij Bolena,

Zabij kapitana Donna Adamsa,

Zabij Miażdżyciela.

Szczeliny

Dostosowano mapę Rynsztoków.

Zmniejszono zagęszczenie przeciwników na mapie oraz jej rozmiar.

Obszar ten może teraz pojawić się jako loch początkowy w Szczelinach i Głębokich Szczelinach.

Głębokie Szczeliny

Dokonałiśmy szeregu zmian, by poprawić wrażenia z rozgrywki w Głębokich Szczelinach.

Pasek postępu Głębokiej Szczeliny pokazuje teraz procentową wartość postępów pod sam koniec, kiedy jest już prawie pełny.

Potwory powinny być teraz bardziej równomiernie rozmieszczone na każdym poziomie Głębokich Szczelin.

Zwiększono ponadto ilość zdobywanego doświadczenia oraz wartość postępów w Głębokiej Szczelinie przyznawanych za pokonywanie wielu mniejszych potworów.

Rozmiary każdego z poziomów Głębokiej Szczeliny są teraz zbliżone.

Średnio przejście szczeliny powinno teraz obejmować dwa do czterech poziomów.

Szansa na wygenerowanie tego samego typu mapy podczas schodzenia na kolejny poziom Głębokiej Szczeliny jest teraz znacznie mniejsza.

Przy wejściu do każdego poziomu znajduje się teraz obszar bez potworów.

Wielkość tego obszaru pozwala na swobodne manewrowanie postaciami strzelającym.

Kilka dodatkowych typów potworów może teraz pojawić się w charakterze czempionów i potworów elitarnych.

Teraz w Głębokich Szczelinach będą się pojawiały piekłoskóre wstrząsacze, ekshumowane kolosy, mieszkańcy piasków i olbrzymie gorgony wraz z innymi potworami w nieco większych grupach.

Teraz w Głębokich Szczelinach, na poziomach z piaskowymi osami i żołdakami upadłych, będzie się ich pojawiało nieco mniej.

Poziomy kumulacji następujących przedmiotów/umiejętności są obecnie zerowane po wejściu do Głębokiej Szczeliny:

Przedmiotów Wachlarz Lorda Greenstone, Balista Fortecy i Korbacz Wyniosłego;

Umiejętności Tajemny Generator i Mityczny Rytm.

Zwiększono wartość nagrody w złocie oraz koszt wzmocnienia Głębokiej Szczeliny poziomu 25 i wyższych.

Proporcje między nagrodą w złocie a kosztem wzmocnienia pozostają w zasadzie bez zmian.

Gracze otrzymają teraz dodatkową szansę na ulepszenie swoich legendarnych klejnotów, jeśli nie zginą w Głębokiej Szczelinie.

Kraina Chciwości

Portal do Krainy Chciwości zamyka się obecnie po 60 sek. od otwarcia skrzyni Chciwości.

Gracze mogą teraz otworzyć wiele portali do tej krainy w ciągu jednej rozgrywki.

Strefy

Punkt nawigacyjny na 2 poziomie Fortecy Pandemonium w trybie przygodowym został przesunięty z okolic wejścia do środkowej części poziomu, żeby przyspieszyć realizację niektórych zleceń.

W konsekwencji tej zmiany, jeśli zlecenia wymagają zabicia unikatowych przeciwników, pojawią się oni w pierwszej połowie lochu, a wszystkie potwory na mapie będą zaliczać się do postępów realizacji zlecenia.

Poprawki błędów

Naprawiono błąd, który sprawiał, że nie pojawiała się scena zlecenia Problemy badawcze.

Naprawiono błąd, który sprawiał, że w niektórych pomieszczeniach Głębokich Szczelin powstawały duże obszary pozbawione potworów, co zdarzało się szczególnie często w okolicach wejść do niektórych poziomów.

POTWORY

Wrogowie

Wprowadzono udoskonalenia wrogów ułatwiające rozgrywkę.

Niektórych przeciwników skaczących na graczy, m.in. skrzydlatych zabójców, pogromców czy łowczyńnię lacuni można teraz zabić, gdy znajdują się w powietrzu.

Niektórzy przeciwnicy, którzy mogą stać się niemożliwi do zaatakowania, na przykład rekiny wydmowe, wężowi czarodzieje czy skalne czerwie, będą teraz dłużej wrażliwi. Kiedy zakopią się albo użyją kamuflażu, nie będą mogli pozostać w tym stanie dłużej niż przez 3 sekundy.

Ponadto tuż przed wyłonieniem się na powierzchnię skalnych czerw, na ziemi pojawiają się spękania, dzięki czemu uważni gracze mogą uniknąć pierwszego ataku.

Zmniejszono obrażenia od krwawej gwiazdy sukkuba o 15% i odległość, na którą leci pocisk.

Zmniejszono obrażenia od włócznie kazrów o 15%.

Zmniejszono obrażenia od sopli lodowych kolcownic o 15%.

Afiksy przeciwników

Oślona

Będzie obecnie automatycznie anulowana, jeśli osłaniający się potwór będzie ostatnim z grupy.

Odbicie obrażeń

Wystrzeliwuje teraz pocisk zamiast natychmiast zadawać obrażenia graczowi.

Skrócono czas działania ostrzeżenia tego afiksu z 2 do 1 sekundy, a jego aktywne działanie z 6 do 4 sekund.

Elektryczność

Pełzająca błyskawica generowana przez ten afiks ma teraz działanie przebijające, co powala jej na zadanie obrażeń kilku celom po kolei.

W wyniku tej zmiany obrażenia zadawane przez ten afiks zostały zmniejszone o około 35%.

Moloch

Nowy afiks przeciwników

Potwory z mocą Molocha są trwale odporne na efekty ograniczające kontrolę, ale poruszają się wolniej niż zwykłe potwory.

Wraz z tą zmianą przeciwnicy z tym afiksem będą otrzymywać o 30% więcej obrażeń ze wszystkich źródeł.

Moc Molocha mogą mieć tylko rzadcy przeciwnicy elitarni.

Poprawki błędów

Naprawiono błąd, który sprawiał, że podczas skoku skrzydlaci zabójcy poruszali się czasem po ziemi zamiast w powietrzu.

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Strażnikom Głębokich Szczelin teleportację do graczy, jeśli pojawili się kilka ekranów dalej.

Naprawiono błąd, który sprawiał, że czasami Strażnicy Szczelin pojawiali się w miejscach, gdzie nie mogli być atakowani.

BOSSOWIE

Belial

Przemiana z formy normalnej w większą przebiega teraz płynniej.

OSIĄGNIĘCIA

Poprawki błędów

Poprawiono tekst osiągnięcia „Gniazdo dla mnie”, by doprecyzować, że wystarczy umieścić jeden klejnot.

ZMIANY UŁATWIAJĄCE ROZGRYWKĘ

Barwniki

Teraz można uzyskać do nich dostęp za pomocą nowej zakładki u Wieszczki.

Dotyczy to także barwników z edycji kolekcjonerskiej.

Po tej zmianie barwniki nie będą już dostępne u sprzedawców.

Poprawki błędów

Naprawiono kilka błędów graficznych i tekstowych w przypadku niektórych umiejętności i przedmiotów.

Naprawiono błąd, który powodował problemy ze skrótami klawiszowymi przy ukrytym interfejsie użytkownika.

Naprawiono błąd, który czasem powodował beczynność towarzyszy podczas walki.

Naprawiono błąd, który uniemożliwiał odprawienie towarzyszy, kiedy zostali unieszkodliwieni w walce.

Naprawiono błąd, który sprawiał, że zwierzaki i towarzysze mogli być atakowani natychmiast po wyjściu z portalu.

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/20426802/aktualizacja-243-już-dostępna-04-01-2017>

Web rip by CWK dla SEZON.DIABLO.OVH

środa, 18 stycznia 2017

Więcej materiałów o Diablo III w wersji PDF do pobrania z PUB.DIABLO.OVH

Sezon 9 w Diablo III wystartował w piątek, 6 stycznia o godz. 17:00 czasu polskiego! Do końca 9 sezonu pozostało:

58	16	53	12
DNI	GOZDZIN	MINUT	SEKUND

Gracze, którzy nie zdobyli jeszcze łącznie czterech zakładek skrytki w ramach postępów sezonowych, nadal mogą odblokować kolejną, wykonując w sezonie 9 następujące zadania w ramach tytułu Zdobywcy:

- Ukończyć Szczelinę Nefalemów w czasie krótszym niż pięć minut na poziomie trudności Udręka XIII.
- Ukończyć 60. poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo.
- Zabić Chciwość na poziomie trudności Udręka XIII.
- Zabić Króla Szkieletów w czasie krótszym niż 30 sekund na poziomie trudności Udręka XIII.
- Przekuć przedmiot legendarny lub z zestawu w Kostce Kanaiego.
- Wzmocnić przedmiot starożytny za pomocą legendarnego klejnotu o randze 50. lub wyższej.
- Ulepszyć trzy legendarne klejnoty do rangi 55 lub wyższej.
- Dokonać dwóch z dostępnych podbojów sezonowych.

Jeśli chodzi o podboje, też podlegają teraz rotacji! Staw czoła w 9 sezonie z np.:

Sprinter lub Wścigowiec i Demon szybkości albo Pragnienie szybkości, Skapstwo lub Skapnica, Klątwy! i Wielka koniunkcja, Euforia i Nadszłowiek.

Dwie części zestawu z Daru Headriga po ukończeniu 2, 3 i 4 rozdziału postępów sezonowych:

Barbarzyńca – Barbarzyńca z Daru Headriga	Krzyżowiec – Krzyżowiec z Daru Headriga	Łowczyjni demonów – Łowczyjni demonów z Daru Headriga
Mnich – Mnich z Daru Headriga	Szaman – Szaman z Daru Headriga	Czarownica – Czarownica z Daru Headriga