

# Informacje o aktualizacji 2.5.0 dla PST (w. 2.5.0.43355)



Poniżej znajdują się wstępne informacje o aktualizacji 2.5.0 dla PST. Prosimy pamiętać, że nie jest to ostateczna wersja tego dokumentu, gdyż niektóre zmiany mogły nie zostać uwzględnione bądź zostały opisane jedynie skrótowo.

*Ostatnia aktualizacja 1 lutego.*

## OGÓLNE

### **Nowa funkcja: Zbrojownia**

Dzięki Zbrojowni gracze mogą teraz zachować do pięciu różnych konfiguracji każdej postaci.

Funkcja ta jest dostępna w miastach w obrębie wszystkich aktów.

Zapisanie konfiguracji w Zbrojowni spowoduje zachowanie aktualnego ekwipunku, wprawionych klejnotów, umiejętności aktywnych i pasywnych oraz mocy Kostki Kanaiego danej postaci.

Po wyposażeniu konfiguracji zapisanej w Zbrojowni wszystkie przedmioty i elementy ekwipunku zostaną automatycznie przeniesione z postaci do skrytki i odwrotnie.

### **Nowa funkcja: Składzik na materiały rzemieślnicze**

Poczynając od aktualizacji 2.5.0, wszystkie podnoszone lub odzyskiwane materiały rzemieślnicze będą pojawiać się w osobnej zakładce składziku, zwalniając w ten sposób miejsce w skrytce.

Zakładka ta jest dostępna z poziomu okna Ekwipunku.

## KLASY

### **Krzyżowiec**

Blask Tarczy

Runa Boski Werdykt została zaktualizowana, dzięki czemu jej efekt drugorzędny wpływa na cel, nawet jeśli ten jest niewrażliwy na efekty ograniczające kontrolę nad postacią.

## PRZEDMIOTY

### **Ogólne**

#### **Pierwotne starożytne przedmioty**

**Wszystkie przedmioty legendarne i z zestawów, jakie wypadną w grze, mogą teraz okazać się przedmiotami pierwotnymi starożytnymi.**

**Są one rzadsze niż przedmioty starożytne i mają większe zakresy statystyk.**

## **Przedmioty legendarne**

### **Dostosowano następujące przedmioty:**

Serce Szronu

Zwiększono szansę na zadziałanie mocy przedmiotu legendarnego na zamrożone cele z 10% do 20%.

Silnoręki Karwasze

Premia do obrażeń zapewniana przez ten przedmiot jest teraz naliczana przy odrzuceniu, a nie po wyłączeniu przez wroga.

Wydłużono czas trwania premii do obrażeń do 6 sekund.

## **Przedmioty klasowe**

### **Zmieniono działanie niektórych przedmiotów.**

Golibroda

Broń jest teraz ceremonialnym nożem, a nie sztyletem, dzięki czemu może zadawać te same obrażenia co inne przedmioty dla szamana.

Ponadto wprowadzono premię do obrażeń zadawanych przez ostatni wybuch mocy legendarnej tego przedmiotu.

Moc legendarna tego przedmiotu zostanie również zaktualizowana w Kostce Kanaiego, jeśli już została pozyskana.

Żeby skorzystać ze zaktualizowanej wersji mocy z Kostki, należy ponownie ją wyposażyć.

Uzdrowienie Manalda

Efekt zadawania obrażeń z Uzdrowienia Manalda będzie teraz aktywowany przy atakowaniu celu także przez przywołańce czarownicy, takie jak Hydra.

Uwaga: Ta zmiana pojawi się wraz z nadchodzącą aktualizacją PST.

## **TRYB PRZYGODOWY**

### **Głębokie Szczeliny**

Uwaga: Ta zmiana dotyczy wyłącznie graczy na PC/Mac.

Zmieniono wymogi dotyczące udziału w grach publicznych o określonych poziomach trudności – teraz brany jest pod uwagę nie aktualny poziom mistrzowski, a najwyższy ukończony poziom Głębokiej

### **Szczeliny w grze solo zgodnie z poniższymi wytycznymi:**

Udręka I – VI: Brak wymogów

Udręka VII: 30 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

Udręka VIII: 35 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

Udręka IX: 40 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

Udręka X: 45 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

Udręka XI: 50 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

Udręka XII: 55 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

Udręka XIII: 60 poziom Głębokiej Szczeliny w grze solo

## Podziemia Zestawów

### Świątokradcza Esencja

Pole znajdujące się w prawym górnym rogu podziemi zastąpiono takim, które zapewnia więcej miejsca na pojawianie się potworów.

### Pancerz Akkhana

Zmniejszono z 12 do 10 liczbę wymaganych trafień Skazaniem grup złożonych z przynajmniej 10 przeciwników.

### Opus Magnum Delsere

Zmniejszono liczbę przeciwników, których należy jednocześnie trafić przy pomocy Spowolnienia Czasu z 30 do 20, ale zwiększono liczbę powtórzeń trafienia z 3 do 4.

## Zlecenia

### Usunięto premiowane akty.

Wraz z tą zmianą wykonanie pięciu zleceń w dowolnym akcie skutkuje przyznaniem dużej skrzyni horadrimów, zawierającej takie same nagrody co skarby horadrimów i premiowe.

Źródło: <http://eu.battle.net/d3/pl/blog/20529333>

Web rip by CWK dla [SEZON.DIABLO.OVH](http://SEZON.DIABLO.OVH)

środa, 1 lutego 2017

Więcej materiałów o Diablo III w wersji PDF do pobrania z [PUB.DIABLO.OVH](http://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
DIE	GOŁOŃ	MIAŁ	SEZON

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 Cierwość 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 Koscie Kanaiego.
- Wzmocnić przedmiot starożytny za pomocą legendarnego klejnotu o randze 50. lub wyżej.
- Ulepszyć trzy legendarne klejnoty do rangi 55 lub wyżej.
- Dokonać dwóch z dostępnych podbojów sezonowych.

Jeśli chodzi o podboje, też podlegają teraz rotacji! Staw czoła w 9 sezonie z np.:  
Sprinter lub Wyścigowiec i Demon szybkości albo Pragnienie szybkości, Skąpstwo lub Skąpnica, Klątwy! i Wielka koniunkcja, Euforią i Nadczołwiec.

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

Barbarzyńca –	Krzyżowiec –	Łowczyń demonów –
Mnich –	Szaman –	Czarownica –