

Data publikacji : 05.08.2015

## Tryb przygodowy w aktualizacji 2.3.0



Kolejna porcja informacji trafiła na oficjalną stronę **Diablo III**. Tym razem twórcy przedstawili ogólne zmiany i założenia związane z trybem przygodowym. Kluczową nowością jest całkowite usunięcie z gry **Krainy Prób** oraz zmiana w mechanice kluczy, dzięki którym otworzymy wybraną Szczelinę. **Blizzard** zmienił również wydarzenie związane z **Infernalną Machiną**. Od momentu wprowadzenia **łatki 2.3.0**, gracze nie będą musieli składać Infernalnej Machiny, ta wypadać będzie z kluczników, oczywiście szansa na znalezienie nie będzie wynosiła 100%. Wraz z każdym wyższym poziomem Udręki, gracz będzie miał większą szansę na znalezienie przedmiotu.

Twórcy pokusili się również o całkowitą zmianę w systemie rzemiosła. Przebudowano ilość schematów rzemieślniczych oraz składników, które potrzebne są do wykonania danego przedmiotu. Zmiany tyczą się kowala oraz złotnika. W skrócie mówiąc, koszty wymagane do stworzenia przedmiotów znacznie się zmniejszyły, czyniąc rzemiosło bardziej przystępnym dla graczy, którzy dopiero co osiągnęli poziom 70.

Podsumowując wszystkie dotychczas przedstawione nowości, twórcy **Diablo III** włożyli całą masę pracy w przygotowanie aktualizacji. Jest to jedna z tych poprawek, które zmieniają fundamenty gry. Czy na lepsze? Przekonamy się dopiero po wydaniu łatki.

Chcielibyśmy dowiedzieć się, co sądzicie o najnowszym patchu, jakie macie oczekiwania i co według Was sprawi, że gra stanie się jeszcze lepsza.

### Z poradnika młodego rzemieślnika

Zacznijmy od podstaw: rzemiosło. Wykonywane przedmioty znalazły się w dziwnej próżni, w której z jednej strony wydają się zbyt kosztowne, a z drugiej (z wyjątkiem nielicznych elementów ekwipunku) całkowicie niewarte zachodu. Naszym celem w aktualizacji 2.3.0 jest zmiana takiego stanu rzeczy.

Po pierwsze usunęliśmy cały poziom materiałów rzemieślniczych, w tym: zwykłe części, znakomite esencje, nieskazitelne łyzy, demoniczne esencje oraz ogniste siarki. Pozostawia to jeden poziom materiałów rzemieślniczych, co sprawia, że rozkładanie przedmiotów na części jest zawsze opłacalne i owocuje przydatnymi składnikami.

Skróciliśmy również listy schematów rzemieślniczych dla kowala i złotnika. Na każdym poziomie tych rzemieślników dostępna jest teraz znacznie mniejsza pula schematów. Choć mamy ciągle do czynienia z różnorodnymi opcjami ekwipunku do wykonania, to odblokowywanie kolejnych poziomów rzemieślników powinno teraz dawać wrażenie otwierania nowego rozdziału, na który warto poświęcić zgromadzone materiały rzemieślnicze. Wyrównano różnice w dostępności materiałów rzemieślniczych – zarówno pod względem częstotliwości wypadania, jak i zapotrzebowania schematów na materiały. Nigdy więcej karwaszy za 72 porcje mistycznego pyłu!



Ogólnie rzecz biorąc, wszelkie koszty związane z rzemiosłem zostały zmniejszone – zwłaszcza w przypadku ekwipunku, który jest przeznaczony do wykorzystania podczas awansowania postaci lub do wzmocnienia wyposażenia postaci, która niedawno osiągnęła poziom 70. Przykładowo: wykonywane u rzemieślnika przedmioty legendarne nie wymagają już zapomnianych dusz (a rozłożenie ich na części nie będzie już zapewniało tych materiałów). Zamiast tego wykonanie przedmiotu legendarnego wymaga teraz składników rzemieślniczych powiązanych z danym aktem, które zdobyć można na każdym poziomie poprzez wykonywanie zleceń. Zabieg ten powinien sprawić, że przedmioty te znów będą użyteczne dla nowych graczy bądź dla zawodników rozpoczynających kolejny sezon.

### Zleceń jak mrówek!

Oprócz dodania nowego obszaru z własną pulą zleceń do wykonania, zmieniono nagrody otrzymywane za wykonywanie zleceń. Szczeliny Nefalemów nie wymagają już fragmentów klucza szczeliny, więc musieliśmy wymyślić inny czynnik motywujący graczy do wykonywania zleceń. Oprócz tego, że jest to jedyny sposób na zdobycie unikalnych dla danego aktu materiałów rzemieślniczych wykorzystywanych w Kostce Kanaiego, zmodyfikowaliśmy nagrody za wykonywanie zleceń tak, by stanowiły główne źródło złota i materiałów rzemieślniczych. Jest to również świetny sposób, aby uzupełnić kolekcję schematów, ponieważ każdy skarb horadrimów zawiera przynajmniej dwa gwarantowane schematy rzemieślnicze spośród tych, których nie udało się wam jeszcze zdobyć. Jeśli chcecie wykonać u rzemieślnika całą transzę przedmiotów, to zlecenia nadadzą wam właściwe tempo!



Zmieniła się również mechanika aktu premiowanego. Z pewnością rzuci się wam w oczy to, że w danym momencie rozgrywki aktywny jest teraz tylko jeden akt premiowany. W ramach pojedynczej sesji gry każdy gracz, który ukończy aktywny akt premiowany, otrzyma wypełniony po brzegi materiałami rzemieślniczymi skarb. Kiedy dany akt premiowany zostanie ukończony, automatycznie uaktywni się kolejny, co eliminuje potrzebę rozpoczynania nowej sesji gry. Chcemy, by gracze spędzali czas na dobrej zabawie i polowaniu na demony, nie zaś przemierzali bez końca menu gry.

## Naprzód w szczeliny

Nadszedł czas wielkich zmian dla Szczelin Nefalemów oraz Głębokich Szczelin, dzięki którym te dwa rodzaje wyzwań zostaną jeszcze wyraźniej rozróżnione. Szczeliny Nefalemów to w zamyśle odprężające i mniej wymagające wyprawy po łupy, podczas gdy Głębokie Szczeliny to miejsca, gdzie gracz może wykazać się swoimi umiejętnościami i sprawdzić granice możliwości kontrolowanych przez siebie nefalemów.

Zacznijmy od najistotniejszej zmiany, której domagali się gracze: z gry usunięto Krainę Prób. Aby dostosować się do tej – sporej przecież – modyfikacji, zredukowaliśmy różnorodność kluczy do Głębokich Szczelin do jednego, uniwersalnego typu. Te nowe klucze wykorzystać można przy Obelisku Nefalemów, aby otworzyć dowolny poziom Głębokiej Szczeliny – maksymalnie do poziomu wyższego o jeden od tego, który graczowi udało się ostatnio ukończyć (jeśli graczowi uda się całkowicie zdominować Głęboką Szczelinę, to nadal będzie mógł przeskoczyć aż o trzy poziomy wyżej). Ponadto, usunęliśmy z gry fragmenty kluczy szczeliny. Szczeliny Nefalemów staną teraz otworem przed graczami niezależnie od ich poziomu czy też wybranego poziomu trudności i nie wymagają żadnych dodatkowych kluczy.

Klucze do Głębokich Szczelin mogą teraz wypadać ze Strażników Szczelin niezależnie od poziomu trudności (w tym na poziomach od normalnego po Udrękę I). Szansa na otrzymanie takiego klucza jest skalowana i wzrasta do 100% na poziomie Udręka VI; istnieje również dodatkowa, skalowana szansa na otrzymanie drugiego klucza na



nowych poziomach trudności Udręka VII-X. Obecnie Klucze do Głębokich Szczelin otwierają tylko jeden poziom i nie mogą zostać ulepszone. Zamiast tego, gdy gracz z powodzeniem ukończy Głęboką Szczelinę, automatycznie otworzy się dla niego ekran ulepszania klejnotów legendarnych. Uwaga: gracze, którym nie uda się ukończyć danego poziomu szczeliny, nie będą już mogli ulepszyć swoich klejnotów legendarnych. Motywem podjętej przez nas decyzji była obawa, że gracze mogliby porywać się na dużo trudniejsze Głębokie Szczeliny jedynie po to, aby móc ulepszyć klejnoty. Taka gra byłaby mozolna i nie sprawiałaby frajdy – oczywistym wydaje się więc, że nie chcemy zachęcać graczy do podejmowania tego typu działań.

Wprowadzono również kilka innych zmian w balansie szczelin, w tym modyfikacje mechaniki Strażników Szczelin, zdrowia potworów oraz paska postępu, tak aby zrównoważyć czas spędzany przez graczy na walce ze zwykłymi przeciwnikami i czas poświęcany na pojedynki ze strażnikiem. Aby uzyskać więcej informacji, należy zapoznać się z pełnymi informacjami o aktualizacji na Publicznym Serwerze Testowym lub rozegrać kilka sesji na samym PST!

## Infernalne Machinacje

Na koniec zostawiliśmy (bynajmniej nie mniej ważne) informacje o Infernalnej Machinie. Do tego wydarzenia wprowadzono kilka drobnych (ale znaczących) zmian. Najczęstszą opinią o Amulecie Piekielnego Ognia i jego odpowiedniku w formie pierścienia było to, że często wydaje się, iż do zdobycia tych przedmiotów konieczny jest ślepy traf (i to kilkakrotnie!). Wymagały one sporej inwestycji czasu, a przy tym osiągnięcie zamierzonego celu wcale nie było gwarantowane.

Nadal chcemy, aby ze zdobyciem przedmiotów rodem z Piekielnego Ognia wiązała się inwestycja czasu i wysiłku. Okroiliśmy jednak cały proces, tak aby był mniej czasochłonny. Zaczniemy od tego, że nie trzeba już tworzyć Infernalnych Machin – schematy na nie zostały usunięte z gry, a każdy klucznik ma teraz szansę na upuszczenie odpowiedniej maszyny. Szansa na otrzymanie Infernalnej Machiny pozostaje bez zmian, lecz nadal skaluje się ona według wcześniejszego wzorca na nowych poziomach trudności Udręka VII-X.



Ponadto, obecnie Amulet Piekielnego Ognia zawsze jest wyposażony w gniazdo. Usuwa to kolejny próg ślepego trafu przy kompletowaniu wymarzonego ekwipunku. Podjęte kroki sprawią – mamy nadzieję – że gracze odczują, iż czas poświęcony na wykonanie jednego z tych przedmiotów był czasem spędzonym owocnie.

Im mniej trybowy, tym bardziej przygodowy!

Tryb przygodowy okazał się być szalenie popularnym uzupełnieniem Diablo III. Gracze spędzają w nim mnóstwo czasu, a my ze swojej strony pragniemy, aby stanowił on zawsze przynoszący frajdę z rozgrywki powiew świeżości, obfitujący w nowe przygody i wyzwania (a także nagrody). Opisanie tutaj zmiany można już testować na PST. Z niecierpliwością czekamy na wasze spostrzeżenia!

Na które z opisanych tutaj zmian czekacie? Które zdarzyło się wam już wypróbować? Co o nich sądzicie? Koniecznie dajcie nam znać w komentarzach! Mamy nadzieję, że – podobnie jak my – nie możecie się wprost doczekać na aktualizację 2.3.0!

**Źródło:** [Battle.net](http://Battle.net)

[dodaj komentarz](#)

Zauważyłem problem w menu Kostki! Nie każdy ma wielki monitor i rozdzielczość na maxa, przy moim 17" nie mogę przeczytać opisów przy schematach gdyż nie ma paska przewijania a ucina mi dół tekstu!~Viper#2409

2015/08/07 06:41

Najlepiej zgłosić taki błąd na forum Blizzarda. Widocznie nie testowali tego na mniejszych ekranach i mniejszej rozdzielczości.~BeLia

Battlenet Network

2015/08/07 12:28

[dodaj komentarz](#)

## Pozostałe nowości



Router TP-Link Archer C1200 jest konstrukcją bardzo z wyglądu nawiązującą do innych routerów tej firmy. Za kwotę w okolicach 210 zł otrzymujemy urządzenie, które powinno tak naprawdę w 100% pokrywać w pełni potrzeby każdego użytkownika oczekującego od routera przede wszystkim stabilnej pracy i osiągnięć. Postanowiliśmy zatem poddać ten router krótkim testom, aby sprawdzić, czy tak faktycznie będzie. Data publikacji: 21.09.20170.



DreamHack Valencia to jedno z największych e-sportowych wydarzeń w Europie - dlatego nie mogło zabraknąć na nim StarCrafta II! W czasie rozgrywek 96 graczy będzie konkurować o 50 000 USD oraz 5 000 punktów WCS. Data publikacji: 16.07.20161.



Na oficjalnym blogu Blizzarda pojawił się nowy wpis dotyczący tym razem zmian w rankingach: Ranking StarCrafta II jest areną dla niezwykle zaciętej rywalizacji. Do walki rusza wielu uczestników, ale tylko nieliczni awansują do ścisłej czołówki. Data publikacji: 03.07.20160.



Trzeci sezon tegorocznych rozgrywek ligowych w StarCrafta II uważamy za otwarty! Zresetowano pulę punktów premiowych oraz rankingi i przyznano nagrody za sezon drugi roku 2016. Data publikacji: 26.06.20160.



Powieść „Warcraft”, której wydanie zbiega się z polską premierą filmu „Warcraft. Początek” w reżyserii Duncana Jonesa, do księgarń trafi już 15 czerwca. Na kartach książki czytelnicy wkroczą w nowy wymiar emocji towarzyszących bohaterom fikcyjnych światów Azeroth i Draenor. Za sprawą Christie Golden, pisarki od lat cenionej przez fanów świata Warcraft, konflikt ludzi i orków nabierze jeszcze większej intensywności. Data publikacji: 13.06.20160.

[Wszystkie nowości](#)