**Diablo III: Reaper of souls.**

**Небольшой экскурс в Diablo III.**

Победное шествие величайшей RPG “Diablo” началось в 1996 году. Тогда вышла первая часть легендарной Diablo. С тех пор вышло еще две части и множество дополнений. Статус культовой франшиза получила после выхода именно второй части. К удивлению самих Blizzard, Diablo II, увидевшая свет в 2000 году, все еще живет, все еще продается и в нее все еще играют миллионы.

Разработка третьей части длилась много лет. За это время Diablo III успела устареть как морально, так и в техническом плане. Было много нареканий за однотипный геймплей, за некрасивую графику, за малое игровое время и за плохой сюжет. Про сюжет стоит говорить отдельно.

Перед официальным релизом Diablo III, представители Blizzard на пресс-конференциях уверяли, что с особым вниманием подошли к сюжету и сценарию. Что написали даже целую мифологию вселенной Diablo. Но в игре все это выглядело настолько наивно и смешно, что обращать внимание на сюжет и мифологию не хочется. Скудность повествования выражается в диалогах, в репликах героев, в «угрожающих» речах злодеев и так далее.

Но сюжет все же есть. История начинается с падения загадочной звезды на храм, где Декард Каин, известный игрокам по второй части Diablo II, и новый персонаж Лия, племянница Декарда, изучают зловещие предзнаменования в древних писаниях. После падения звезды Декард пропадает, а в округе начинают оживать мертвые и нападают на Новый Тристрам. К картеру идет герой, чтобы выяснить причину воскрешения мертвых и разгадать тайну загадочной звезды. На пути ему встречается множество второстепенных персонажей. Некоторые из них сыграют ключевую роль в развитии сюжета, другие останутся просто бесполезными. Был даже намек на неожиданный поворот ближе к концу игры, но он вышел какой-то блеклый.

Геймплей Diablo III не особо изменился со времен второй части. Это постоянное и упорное кликанье мыши и нажимание пары клавиш. Это крайне отупляет игрока. При этом нет никаких затруднений в прохождении. Достаточно постоянно клацать мышью в направлении противника. Даже уникальные монстры с улучшенными характеристиками, которые сильно пугали игроков Diablo II, умирают очень легко и не вызывают никаких чувств и радости после победы. Это же можно сказать и про боссов, которые есть в конце каждого акта. Единственный сложный босс – сам Diablo.

Сюжет разделен на три акта. Каждый акт можно пройти за пару часов не напрягаясь вообще, а всю игру за пару дней, не зависая над ней часами. После прохождения игры на обычном уровне сложности, открывается следующий уровень. И это еще один минус Diablo III. Все веселье появляется на «кошмаре», «аде» и «пекле». Вот там нужно немного напрягаться и искать оптимальные пути убийства уникальных монстров.

Графический стиль ушел в сторону от Diablo II довольно далеко. Если в предыдущих частях Diablo графика, и созданная благодаря ей атмосфера, напоминала средневековую готическую атмосферу, то атмосфера Diablo III больше напоминает мультфильм. Некоторые локации и монстры визуально напоминает World of War Craft. В этом же абзаце можно отметить и то, что поубавилось крови. Но, надо отдать должное, динамика действия и игра красок на месте и в нужных количествах. Все умения, магия, удары и приемы смотрятся по-настоящему красиво.

Стоит бросить еще один камень в огород Diablo III – серое музыкальное сопровождение. Музыка не цепляет, в отличие от второй части, где звук и музыка гармонично вписывались в процесс игры.

Несмотря на все эти недостатки, которые бросаются в глаза, фанаты старой школы и многие современные игроки, обеспечили создателям приличную кассу от продаж и более того все еще продолжают проходить акт за актом на тяжелых уровнях сложности.

**Diablo III: Reaper of souls.**

Дельцы из Blizzard, не желая отпускать от себя аудиторию, совсем недавно анонсировали первое масштабное дополнение – Diablo III: Reaper of souls. Данное дополнение включает в себя еще один акт, новый класс персонажа, несколько новых локаций, кучу монстров, новые умения для героев и даже пару побочных игровых режимов. Это если верить официальному пресс-релизу.

Сюжет Reaper of souls начинается ровно с того момента, где заканчивается оригинальная Diablo III. После того, как нефалем заточил души владык преисподней в Камень души и убил самого Диабло, появляется ангел Малтаэль. О его судьбе ничего не было известно много лет (со времен Diablo II), но он вернулся и намерен ввергнуть Землю в мир хаоса и ужаса. Для воплощения своего плана он похищает Камень души прямо из рук Тираэля. По его следу отправляется нефалем.

Собственно это все, что можно пока сказать о самом сюжете. Это описание наглядно иллюстрирует четырехминутный промо-ролик, который можно посмотреть как на официальном сайте, так и на YouTube. Как всегда у Blizzard, ролик получился красочный и динамичный.

Теперь немного подробнее. Как уже было сказано выше, на арену выходит новый герой «Крестоносец» - отчаянный и яростный воин, долг которого защищать Землю от любых посягательств темных сил. Его направление ближний бой, а значит, у него все решает сила.

Помимо беготни по изученным вдоль и поперек локациям, игроки могут попробовать себя в двух новых игровых режимах – «Поход за добычей» и «Испытания нефалема». При прохождении каждого из них, игрока ждет уникальный магический предмет и денежное вознаграждение в игровой валюте.

По заверениям разработчиков, система прокачки героя несколько измениться. И если раньше умения были нужны лишь для того, чтобы лишь освежить картинку на мониторе, то теперь от этого будет завесить насколько мощным станет персонаж при правильном подборе.

 Остается только ждать и верить, что дополнение несколько улучшит и разнообразит игровой процесс. Купить Reaper of Soul можно будет в 2014 году. Точную дату и цену объявят позднее.