

На официальном сайте Diablo 4 был опубликован большой обзор 4-го сезона, в котором разработчики рассказали об основных новинках и изменениях этого сезона. В отличие от предыдущих сезонов, в этом сезоне разработчики обещают кардинальные изменения в прокачке, изменения в системе предметов, ремесел, обновленном "боевом пропуске" и многих других аспектов игры. Подробности в материале ниже.

Пламя в горнах разгораются с новой силой — кузнецы готовы трудиться не покладая рук ради лучших воителей Санктуария. По всему Санктуарию собираются войска Преисподней — они преумножили свои силы и готовы расправиться с любыми странниками, которым не повезло столкнуться с Адским натиском. 4-й сезон «Возрожденная добыча», который игроки опробовали на первом PTR в Diablo IV, начнется в 20:00 МСК 14 мая. Благодаря изменениям системы предметов, а также новым системам закаливания и обработки вы сможете превратить достойный клинок в невероятно могучее оружие. Адский натиск преобразится на всех уровнях мира: заполняйте шкалу угрозы, убивая монстров, и дайте отпор Пеклорожденным, которые будут охотиться на вас. Готовьтесь сражаться плечом к плечу со Стальными Волками — опытными наемниками, которые намерены положить конец вторжению демонов. Обновление системы предметов: обработка, закаливание и многое другое. С каждым сезоном Diablo IV в сезонном игровом мире появляются новые задания и элементы механики, которые вам предстоит освоить. Но с 4-м сезоном «Возрожденная добыча» мы выбрали иной подход — мы переработали множество основных систем игры, включая получение предметов, их особенности и то, как они улучшаются с повышением уровня мира во время сезона. В отличие от предыдущих тематических сезонов, которые влияли только на сезонный игровой мир, изменения, которые появятся в игре с 4-м сезоном «Возрожденная добыча», затронут и вечный игровой мир. Читайте дальше, чтобы узнать, как вы сможете расправляться с врагами и получать добычу с новой системой предметов. Все подробности об изменениях, которые коснутся предметов, классов и умений будут изложены в описании обновления 4-го сезона — с ними можно будет ознакомиться после трансляции с разработчиками, которая состоится 2 мая.

Общие изменения предметов Когда мы занимались подготовкой изменений системы предметов, мы прежде всего хотели убедиться, что игрокам станет проще выделять среди добычи предметы, которые лучше их текущего снаряжения. Мы уменьшили количество свойств предметов (до 3 у легендарных предметов и до 2 — у редких) и повысили эффективность этих свойств. Также мы заменили свойства, которые зависели от соблюдения определенных условий (к примеру, +10% урона, наносимого особым монстрам с полным запасом здоровья), на те, которые повышают базовую скорость

передвижения, максимальный запас здоровья и уровни основных умений. Теперь вам будет проще определить ценность полученных предметов, а для более изощренной персонализации можно будет воспользоваться новыми системами ремесел, обработкой и закаливанием, подробности о которых изложены ниже. Кроме того, мы повысили показатели свойств — теперь они будут сильнее влиять на игровой процесс!

На этом снимке экрана показано изменение свойств на примере мощного свойства.

Свойства предмета после обработки и закаливания.

С учетом того, что эффективность всех предметов возрастет, мы значительно уменьшили объем добычи, которую можно получить после убийства монстров, чтобы вы могли тратить меньше времени на сравнение предметов между собой и активнее истреблять демонов. В итоге добычи будет меньше, но станет намного проще получить что-то действительно ценное. В соответствии с этим мы изменили количество материалов, которые можно получить при разборе и создании предметов. Кроме того, забытые души теперь можно получить за выполнение тайных поручений и, с небольшой вероятностью, за победу над особыми монстрами. Стоимость смены свойств при наложении чар теперь будет ограничена, и мы также уменьшили количество материалов, которые требуются для улучшения предметов у кузнецов. Кроме того, редкость добытых вами предметов теперь будет напрямую зависеть от уровня мира. Священные и более редкие предметы можно будет получить только на 3-м уровне мира, а на 4-м уровне мира вы будете получать только предметы предков. Кроме того, легендарные предметы, полученные за победу над врагами с уровнем выше 95-го, всегда будут иметь силу 925. Тем не менее, уникальные предметы не стеснены подробными ограничениями — часть из них можно будет получить даже на 1-м и 2-м уровнях мира. На 3-м уровне мира вы сможете получить все уникальные предметы, а суперуникальные предметы с максимальной силой начнут попадаться в награду за победу над монстрами 55-го уровня. Изменения «Кодекса силы» После извлечения аспектов из легендарных предметов они будут сохраняться в «Кодексе силы», при этом их можно будет использовать без ограничений. Сам же «Кодекс силы» больше не будет занимать место в вашем инвентаре — теперь это отдельный архив, в котором будут храниться самые могучие версии извлеченных вами аспектов.

В «Кодексе силы» будут показаны все доступные аспекты, чтобы вам было проще искать предметы, аспекты которых имеют наивысшие возможные показатели. Когда вы извлечете аспект с максимальным возможным показателем, он будет отмечен особой рамкой.

Теперь в «Кодексе силы» можно будет отметить желаемые аспекты — в их описании будет указано, есть ли они у вашего снаряжения. Учтите, что после завершения сезона полученные вами аспекты будут сброшены в сезонном игровом мире, но сохранятся в вечном игровом мире. Если вы уже получили определенный аспект в вечном игровом мире, то у вас сохранится его более мощная версия. **Закаливание:** заточите свое оружие — пусть звенит сталь

После того как вы найдете и изучите руководства по закаливанию, с их помощью кузнецы по всему Санктуарию способны изменять ваше снаряжение — благодаря закаливанию вы сможете добавлять для него мощные свойства.

Ремесленные руководства можно получить в числе прочей добычи. После того как вы изучите руководства, их можно будет использовать неограниченное число раз, как и аспекты из обновленного «Кодекса силы». В каждом ремесленном руководстве описано небольшое количество свойств, которые обычно входят в одну из шести категорий: «Оружие», «Атака», «Защита», «Подвижность», «Поддержка» и «Ресурсы». Изучив руководство, отправляйтесь к кузнецу и закалите предмет, чтобы добавить одно из доступных свойств — благодаря новой системе вам будет куда проще заполучить оружие с желаемым свойством. Учтите, что предметы предков могут обладать двумя свойствами закалывания из разных категорий.

Также стоит принять во внимание, что количество попыток закалывания ограничено прочностью закалывания... даже закаленные в битве клинки со временем могут затупиться. Руководства, которые вы изучили в сезонном игровом мире, будут доступны до конца сезона, а изученные в вечном игровом мире сохранятся навсегда. **Обработка:** придайте оружию небывалую мощь

Полностью раскройте потенциал оружия, используя самые редкие материалы, сокрытые в глубинах рудников и пещер. Обработка станет доступна вам на позднем этапе игры, и с помощью этой системы можно улучшать оружие, используя материалы, добытые в Яме мастеров. Обработка усиливает все свойства вашего оружия, а каждый 4-й уровень обработки значительно улучшает одно из свойств. После такого улучшения свойство будет выделено синим. Если то же свойство будет улучшено вновь, цвет выделения сменится на желтый, а в том редком случае, если оно будет улучшено в третий раз, — на оранжевый.

Если после того, как вы достигнете максимального уровня обработки оружия, результаты вас не устроят, вы сможете сбросить прогресс обработки и начать заново. **Мощные свойства** Эти усиленные в полтора раза варианты обычных свойств

могут быть только у уникальных и легендарных предметов предков. При получении предметов с мощными свойствами вы услышите характерный звук. Кроме того, они будут отмечены уникальными значками в мире игры и в вашей сумке. На 3-м и 4-м уровнях можно получить предметы с любым мощным свойством. Мощное свойство нельзя придать с помощью наложения чар — столь могучие предметы можно только отыскать. Самоцветы. Теперь самоцветами будет проще распоряжаться, а сами они станут намного более эффективными. Мы убрали из игры необработанные самоцветы и уменьшили требования по уровням для создания самоцветов: обычные будут доступны с 51-го уровня, безупречные — с 71-го, а королевские — с 91-го. Все показатели сопротивления, которые улучшали бриллианты, повышены, топазы теперь дают бонусы к интеллекту, сапфиры — к силе воли, аметисты — к силе, а изумруды — к ловкости. Преображенный Адский натиск

Войска Преисподней собираются с силами, готовясь дать вам бой в преобразенном Адском натиске. Как и в ходе Кровавой жатвы вампиров в сезоне крови, чем отважнее вы сражаетесь, тем более опасные противники будут вам противостоять. Лишь тот, кто крайне могуч и хорошо подготовлен, сможет пережить ужасающий натиск демонов. Изменения, которые коснутся Адского натиска, будут распространяться на вечные и сезонные миры даже после завершения 4-го сезона «Возрожденная добыча», за исключением тех случаев, когда указано иное. Уровни угрозы и Метка Преисподней. Сражаясь с демонами в ходе Адского натиска, вы будете повышать уровень угрозы. Конкретные показатели будут зависеть от уровня сложности противников и частоты открытия истерзанных даров. Уровень угрозы можно повысить до третьего, и с каждым новым уровнем противники будут становиться более опасными, а их нападения — более частыми. По достижении 3-го уровня вы получите Метку Преисподней.

После того как вы получите Метку Преисподней, на вас обрушится огромная волна монстров. Если вам удастся выжить, на вас нападет один из Пеклорожденных — могучих падших воителей из Санктуария, которые преумножили свои силы, служа Преисподней. Пеклорожденные могут сражаться подобно героям определенных классов в Diablo IV. Ваш уровень угрозы сбрасывается после начала битвы с Пеклорожденным или в том случае, если полчища демонов одолеют вас до этого. Богохульная церемония: обреченный ритуал. Обреченный ритуал, являющийся взору кровавую картину непередаваемой жестокости, не оставит никаких сомнений в том, что безумные сектанты готовы пойти на любые злодеяния, потакая своим порочным желаниям. Здесь вы сможете приступить к проведению Обреченного ритуала.

Открывайте истерзанные дары во время Адского натиска и побеждайте Пеклорожденных, чтобы получить губительные сердца. Начните ритуал, сделав подношение из трех губительных сердец, а затем отразите натиск демонов. В конце боя вас ждет схватка с Кровавой Девой — невероятно могущественным демоном, убийство которого сулит ценные награды. Вы получите дополнительные награды, если предоставите сердца для проведения ритуала, и чем больше сердец вы принесли в жертву, тем более значительные награды ждут лично вас! Адский натиск на 1-м и 2-м уровне мира Мы хотели дать вам возможность подготовиться к отражению Адского натиска на более ранних этапах путешествия вашего персонажа, и теперь Адский натиск будет доступен на 1-м и 2-м уровне мира. Количество монстров будет соответствовать уровню мира, и вы можете не опасаться свободно передвигающихся боссов и смертоносных метеоритов.

Дополнительные адские испытания Для странников, которых не страшит обычный Адский натиск, будет доступен новый, крайне ценный эликсир под названием «Нечестивый разум». Используя этот эликсир, вы повысите уровень монстров в Адском натиске на 10 и увеличите вероятность получения золы. Нечестивый разум можно гарантированно получить после убийства Пеклорожденного. Чем ближе уровень монстров к максимальному, тем слабее будет действовать эликсир — повышайте уровень мира, чтобы нечестивый разум не терял своей эффективности. Нечестивый разум будет действовать только до конца 4-го сезона «Возрожденная добыча». Также в Адском натиске вас ждут новые события, включая встречи со знаменитыми Стальными Волками. Будьте бдительны — кто знает, когда демоны замыслили напасть исподтишка.

После тестирования 4-го сезона «Возрожденная добыча» на PTR мы решили убрать из игры сундуки вестника рока. Вместо этого за победу над вестниками рока можно будет получить содержимое сундука напрямую, без уплаты дополнительной золы. Самое сложное испытание: Яма мастеров Ходят слухи, что в глубине обширной системы подземелий на севере Санктуария добывают необычные виды руды, подходящие для изготовления особенно качественных доспехов с помощью тайных знаний хорадримов. Но странников, которые решат добыть эти ценные руды, поджидает неопишуемая опасность. Перейдя на 4-й уровень мира, вы получите приоритетное задание, в ходе которого вам понадобится пройти кошмарное подземелье 46-го уровня. После выполнения задания вы сможете получать рунные осколки, осваивая контент высокого уровня. Рунные осколки можно будет найти в сундуках Адского натиска и в кошмарных подземельях, а также получить за победу над боссами вне подземелья, прохождение событий легиона и выполнение тайных поручений. Соберите достаточно рунных

осколков, чтобы активировать обелиск в Керригаре — и вы сможете спуститься в глубины Ямы. Там вы должны будете убить определенное количество монстров до истечения 10-минутного периода, чтобы призвать босса. Каждая смерть игрока сокращает остающийся запас времени: за первую смерть вы лишитесь 30 секунд, за вторую — 60, а за третью и последующие — 90. Если вы убьете достаточно монстров, откроется портал, который приведет вас на арену босса. Убейте его за отведенное время, чтобы получить драгоценные материалы для обработки... и возможность спуститься на следующий уровень Ямы. Чем скорее вы убьете босса, тем больше преимуществ получите. Если у вас в запасе остается еще 4–6 минут, вы дополнительно откроете еще один уровень Ямы. Убив босса с шестью и более минутами резервного времени, вы откроете еще два уровня Ямы. Всего в Яме 200 уровней — попробуйте покорить их все, если осмелитесь. Яму можно проходить в составе группы до четырех человек, но львиную долю наград получит тот, кто потратит рунные осколки, чтобы открыть проход в Яму. Кроме того, только у него будет возможность получить бесценные стигийские камни, с помощью которых можно призывать измученные эха — разновидности призываемых боссов из Diablo IV с уровнем, поднятым до 200. И чем ниже вы спуститесь в Яме, тем больше стигийских камней сможете получить.

Дева Мучений вернулась во всем своем истерзанном великолепии. Мы поместим ее на том же уровне, что и ее брата Дюриэля, и при этом вероятность получения суперуникальных предметов за победу над ними тоже будет одинаковой. Повелевая силами темной магии, огня, молнии и используя свои знаменитые ядовитые атаки, Андариэль сразится с любым, кто задумает положить конец ее злодеяниям. Ее можно призвать в Зале висельника, к востоку от Тарсарака, — для этого понадобятся материалы для призыва, которые можно получить за победу над лордом Зиrom и чудовищем во льду. Измученные эха Для всех призываемых боссов добавлены новые разновидности 200-го уровня — измученные эха. Чтобы призвать их, нужны те же материалы, что и для обычных боссов, а также стигийские камни, которые можно найти в глубинах Ямы. Хотя эти разновидности боссов сложнее призвать, за победу над ними можно получить гораздо больше наград. Для призыва измученного эха отправляйтесь туда же, где можно призвать соответствующего босса, и выберите нужную его разновидность. Учтите, что для призыва чудовища во льду нужно будет создать другую печать кошмара. Уровень предметов, получаемых за победу над измученным эхом, будет равен 925. Одержав верх над измученным эхом в первый раз, вы получите в награду одну ослепительную искру (которая привязывается к учетной записи). Сражайтесь вместе со Стальными Волками

Повстречайтесь со стойкой и закаленной в боях Судэ Наковальной, сдержанным

командиром Стальных Волков. Эти благородные наемники с юга защищают простой люд Санктуария и следуют строгому кодексу чести, в отличие от своих товарищей по ремеслу. Недавно их соратники начали гибнуть один за другим при таинственных обстоятельствах — узнайте, кто стоит за этими убийствами, чтобы снискать расположение Стальных Волков. Поговорите с Судэ в Кеджистане, чтобы приступить к расследованию и узнать ужасную тайну. За помощь Стальным Волкам вы получите несколько руководств по закаливанию, которые необходимы для того, чтобы раскрыть потенциал вашего снаряжения в 4-м сезоне «Возрожденная добыча». Все события Адского натиска, связанные со Стальными Волками, будут доступны после завершения сезона.

Убивая демонов вместе со Стальными Волками, вы будете получать награды сезонного похода и боевого пропуска. Сезонный поход состоит из глав, включающих разные задачи. Проходя главы, вы будете получать награды, достойные защитников Санктуария — например, новые легендарные аспекты и 3 свитка амнезии, позволяющие бесплатно сбросить очки древа умений и панели совершенствования. Поход позволяет заработать одобрение — ресурс, необходимый для повышения уровня боевого пропуска. Он также начисляется в процессе игры.

Боевой пропуск 4-го сезона «Возрожденная добыча» начнет действовать в 20:00 МСК 14 мая. Он включает 90 уровней наград (28 уровней на бесплатной ленте и 62 уровня на премиальной ленте).

С премиальным боевым пропуском вы получите не только награды бесплатной ленты, но и пробужденные комплекты доспехов полубога, платину и многое другое, включая броню для транспорта «Пробужденный полубог», чистого породистого скакуна полубога и трофей транспорта «Божественное знамя», который открывается на 90-м уровне.

Ускоренный сезонный боевой пропуск также включает 20 уровней наград и эмоцию «Крылья легиона Преисподней». Тлеющий пепел с бесплатной ленты наград можно потратить на благословения сезона, которые дают полезные бонусы и помогают выстоять в боях с армиями демонов. В 4-м сезоне «Возрожденная добыча» появятся три новых благословения:

Бонусы от пяти благословений сезона действуют только до конца 4-го сезона «Возрожденная добыча».

В магазине начинается невиданная жара! Новые наборы снаряжения, доспехов,

аксессуаров, транспорта и брони для транспорта позволят вам уничтожать монстров стильно. С 14 мая вам стоит чаще наведываться к Теджал и просматривать ее товары. Ассортимент будет обновляться в течение всего 4-го сезона «Возрожденная добыча». Одна из редчайших находок — набор «Сердце демона» для варвара, который включает комплект доспехов «Сердце демона» и 2 облика оружия «Сердце демона». Руководства сообщества для 4-го сезона Если вам нужны мудрые советы касательно того, как лучше продвигаться по 4-му сезону «Возрожденная добыча», рекомендуем обратиться к нашим руководствам сообщества, где изложены рекомендации и подсказки о путях развития для каждого класса на любом этапе игры — от 1-го уровня мира до покорения Ямы.

В 21:00 МСК 2 мая начнется трансляция с разработчиками, в ходе которой они подробно обсудят 4-й сезон «Возрожденная добыча». Директор по работе с сообществом Адам Флетчер и разработчики игры поговорят о полезных данных, собранных во время тестирования 4-го сезона на PTR, особенностях систем, изменениях баланса и других новинках. Смотрите трансляцию с разработчиками Diablo IV 2 мая на нашем канале на Twitch или YouTube. Покорите кузню и обуздайте пламя, чтобы побороть врагов в 4-м сезоне «Возрожденная добыча»! Команда разработчиков Diablo IV.