



Наконец наступил этот час. Миллионы фанатов по всему миру ждали прихода **Diablo 3** и их ожидания не прошли даром.

С первого же кадра видно, что **Diablo 3** не сильно отличается от второй части. Несмотря на то, что из нее перекечевал только крушащий все на своем пути варвар, в новых классах также угадываются старые. Монах стал неким подобием паладина и ассассина. Его быстрые удары разбойника, сочетаются с умением лечить союзников. А другой класс, например колдун точь в точь некромант, только призывает пауков да собак, а не нежить. Интересным нововведением, до этого не наблюдаемых ни в одной игре - это то, что женский и мужской персонаж одного класса комментирует игру совершенно по-разному. К примеру волшебник-мужчина обладает нордическим характером, в то время как волшебнице присущ нарциссизм.



И вот мы начинаем игру. И по законам предыдущих частей ваш персонаж превращается в ходячий мясокомбинат. Только на этот раз мобогиноцид приправлен благородной миссией по уничтожению древнего зла, которое копило свою злобу тысячелетиями и теперь наконец решилось ее выпустить. Надо отдать должное **Blizzard** - убийство монстров крайне увлекательно и умервщление врагов каждый раз выглядит по-разному. С первого врага спадает только голова, второй рубится пополам, у третьего отлетает половина туши и т.д. Динамика убийства мобов выросла невероятно, в том

числе из-за увеличившегося инвентаря и автоподбору золота, а если бы в финальной версии сохранился Йорданов котел из беты (он позволял молотить весь шмот в золото), то потребность возвращаться в город отпала бы совсем. Надо сказать

Blizzard

довольно сильно оказуалили игру. Как они и обещали на сложности обычный

Diablo 3

"пройдет и ваша бабушка". В тоже время при повторном прохождении уже на высоких уровнях от монстров придется зачастую убегать даже варвару. Также Diablo 3 значительно превратили в

MMORPG

система достижений (точь в точь как в World of Warcraft) наборы уровней и превосходный кооператив на 4 человек. Кстати кооператив с технической точки зрения реализован идеально. Никаких лагов и расконеков не было обнаружено за долгие часы игры.

Графика **Diablo 3** радует глаз (особенно после 2 части), да это не Crysis, но выглядит очень достойно. Дизайн уровней просто на высоте. Зеленый луг сменяется подземельем, а оно в свою очередь перенесет вас в горящую деревню. Исчезла и плоскость карты. Теперь врага можно попросту уронить в пропасть, а прыжок варвара запросто переправляет вас на этаж вверх. Задние фоны анимированы и напичканы большим количеством моделек: тут и мученики в цепях, и печки, и жаровни и многое другое. Система уровней в Diablo 3 значительно менялась еще и на стадии разработки и Blizzard все подгадывали какой же вариант будет лучше. В итоге нам доступны 3 ячейки на пассивные способности, 6 умений на дополнительных кнопках и 2 основных умения. Фраза "в Diablo мозг не нужен" оправдывает себя только на низком уровне. На высоких уровнях нужно будет ломать голову какая абилка лучше в той или иной ситуации. Сюжет у игры наконец-то появился и надо сказать он недурен. Он изобилует неожиданными поворотами и неожиданными событиями. Персонажей, предавших вас и вернувшихся обратно, найдется больше чем в любой игре скажем Bioware. Каждый NPC есть личность и даже молчаливый стражник оказывается раз в неделю пишет письма своей маме...



Итог

Пятнадцать лет ожиданий не прошли напрасно. Мы получили яркую, динамичную, увлекающую на долгие десятки часов игру - просто эталон жанра hack'n'slash по крайней мере до выхода Diablo IV. Многие думали, что жанр практически умер, но популярность **Diablo 3** лишний раз доказывает обратное.

Итоговая оценка 9.5

Если вам нужны аксессуары для iPad, то рекомендую посетить <http://ipadplanet.com.ua/accessories.html>