



DIABLO IV

Cena brutto	145,00 zł
Cena netto	145,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0460
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Diablo IV to czwarta odsłona kultowego [cyklu gier hack'n'slash](#). Produkcję opracowało studio Blizzard Entertainment, czyli autorzy poprzednich części serii, jak również takich gier jak [World of Warcraft](#), [StarCraft II](#) czy [Hearthstone](#).

Fabula

Akcja toczy się w ponurej krainie fantasy znanej jako Sanktuarium. Ponownie pogrąża się ona w chaosie za sprawą nowego zagrożenia, któremu stawić czoło mogą tylko bohaterowie kierowani przez graczy. **Wszystko za sprawą demonicznej Lilith**, która niegdyś stała za stworzeniem Sanktuarium, a teraz po trwającym eony wygnaniu za sprawą mrocznego rytuału powróciła do świata śmiertelników.

Mechanika

Grę zbudowano na fundamentach poprzednich części. **Diablo 4 to klasyczny przedstawiciel gatunku hack'n'slash. Wydarzenia obserwujemy z kamery izometrycznej**, a zabawa koncentruje się na eksplorowaniu świata, zbieraniu przedmiotów, wypełnianiu zadań oraz przede wszystkim na walce z hordami wrogów za pomocą różnej broni i zdolności specjalnych.

Rozpoczynając zabawę wybieramy między kilkoma klasami postaci; w dzień premiery gry dostępnych ich było pięć, zaś kolejne miały pojawiać się w miarę rozwoju gry. **Czarodziejka** manipuluje żywiołami, mogąc np. ciskać błyskawicami, przebijając wrogów lodowymi kłocami lub sprowadzać deszcz płonących meteorytów. Z kolei **Barbarzyńca** polega na sile fizycznej oraz walce w zwarciu przy wykorzystaniu bogatego arsenału uzbrojenia. Natomiast **Druid** jest w stanie zmieniać się w niedźwiedzia oraz wilkołaka, a w potyczkach towarzyszą mu leśne zwierzęta. Ponadto dysponuje magicznymi zdolnościami powiązanych z siłami natury. **Nekromanta** potrafi wskrzeszać zastępy nieumarłych, by wspomogły go w walce. Z kolei **Łotrzyca** specjalizuje się w walce na dystans i wykorzystaniu trucizn. Co ważne, podobnie jak w *Diablo III* płeć postaci nie jest przypisana do klasy; również wygląd naszego śmiałka możemy swobodnie personalizować.

Istotnym aspektem rozgrywki jest system rozwoju postaci. Każda klasa posiada unikalne drzewko umiejętności, a gracz może ulepszać możliwości bojowe swojej postaci przez **talenty, punkty zdolności, runy i legendarne łupy**.

Eksplorowana kraina ma dwuwarstwową strukturę. **Powierzchnia przypomina gry MMO. Jest to wielki sieciowy świat o stałym kształcie, po którym mogą poruszać się duże grupy graczy. Po pierwszym ukończeniu kampanii fabularnej odblokowujemy także strefy PvP pozwalające na walkę z innymi ludźmi. Z kolei lochy mają postać małych instancji**, czyli zamkniętych światów dla kilkusobowej drużyny, które generowane są losowo.

Kwestie techniczne

Gra oferuje mroczny klimat, pełen brutalności i elementów wprost z horrorów. Autorzy porzucili kreskówkową stylistykę trzeciej części i wzorowali się na atmosferze z [Diablo II](#).

Produkcja nie oferuje trybu offline. Przypominający MMORPG sposób zaprojektowania świata gry sprawia, że nawet podczas samotnej zabawy **wymagane jest stałe połączenie z Internetem**.