За дополнительной информацией обращайтесь к следующим лицам:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дмитрий ЛазаревМенеджер по связям с общественностью (Россия) +31 06 11 04 69 21dlazarev@blizzard.com |   |   |  |   |   |

# Анонс Diablo® IV

 *Заложившая основы жанра action-RPG игра от Blizzаrd Entertainment возвращается с проработанной системой добычи, широкими возможностями персонализации героев и бесконечными приключениями в темном мире Санктуария*

ИРВАЙН, Калифорния — 1 ноября 2019 г. — Древнее зло грозит погрузить Санктуарий во тьму, и новые герои готовы встретить испытания, подобных которым еще не видел их мир. Сегодня компания Blizzard Entertainment анонсировала *Diablo IV* — долгожданное продолжение игры, определившей законы жанра action-RPG. Эта новость прозвучала на BlizzCon® 2019, и посетители салона стали первыми в мире игроками, получившими возможность сыграть в открытую демо-версию игры. *Diablo IV* погрузит игроков в атмосферу мрачной легенды и позволит свободно исследовать игровой мир, прокладывая собственный путь через самое масштабное в истории этой игровой серии воплощение Санктуария — сурового мира, почти разрушенного в безнадежной схватке с демонами.

В лучших традициях серии *Diablo* игроков ждут кровавые бои, большое разнообразие чудовищных противников, охота за легендарной добычей, бесконечный игровой процесс и постоянное развитие персонажей. На разнообразных ландшафтах героев ждут опасные новые враги и приключения, которых хватит на целую жизнь. Им предстоит исследовать генерируемые случайным образом подземелья, встречаясь с неожиданными оппонентами и добывая невообразимые сокровища. Продолжая полностью поддерживать режимы одиночной игры и заранее собранных групп, ***Diablo IV* также позволит разным группам игроков встречаться в игровом мире —** чтобы справляться с более серьезными испытаниями... или уничтожать друг друга в режиме PvP.

«Санктуарий является вторым домом для игроков в *Diablo* уже более 20 лет, и сегодня мы объявляем о выходе Diablo IV, испытывая невероятную гордость за эту серию игр и наше игровое сообщество, — сказал Джей Аллен Брэк, президент Blizzard Entertainment. — Мы рады возможности снова показать игровой процесс и мрачную атмосферу, ставшие визитной карточкой *Diablo,* а также расширенный игровой мир и новый сюжет. С нетерпением ждем того дня, когда новые игроки войдут в Санктуарий».

В *Diablo IV* игроки будут сражаться, чтобы вернуть надежду измученному миру, уничтожая зло во всех его проявлениях — от поклоняющихся демонам сектантов-каннибалов до новых противников, таких как восставшие из могил утопленники, которые бродят вдоль берега и утаскивают своих жертв на дно. Впервые за всю историю серии **Санктуарий предстанет цельным единым миром** со множеством регионов: от раскаленных песков Кеджистана до населенных оборотнями чащ Скосглена и суровых пустошей Бесплодной степи.

На салоне BlizzCon будут показаны первые три класса *Diablo IV,* за каждый из которых можно будет поиграть.

* В**арвар —** известные своей несравненной силой мастера ближнего боя используют новую мощную механику «Арсенал», которая позволяет им быстро переключаться между четырьмя видами оружия, привязывая каждое из них к определенной атаке.
* Волшебница, как и ее предшественница в Diablo II, подчиняет себе силу стихий, чтобы пронзать врагов зазубренными ледяными шипами, поражать их молниями или обрушивать на них метеориты с небес.
* **Друиды** — яростные мастера перевоплощения. Новая игровая механика позволяет им быстро переключаться между обликами — человеческим, волчьим или медвежьим — чтобы дать войску Преисподней сполна ощутить беспощадный гнев природы.

Эти три знаковых персонажа прекрасно демонстрируют то, как *Diablo IV* развивает наследие предыдущих игр, сохраняя дух серии, и позволяет игрокам исследовать многочисленные возможности игрового процесса, заложенные в игру новыми идеями и механиками. Настраиваемые древа талантов и навыки, проработанная система добычи (в том числе **легендарные и комплектные предметы**), **руны, комбинации рун** и даже **персонализированные средства транспорта** для путешествий по открытому миру открывают невероятный простор для экспериментов в области создания и развития персонажа.

Разработка *Diablo IV* ведется с использованием современных технологий, позволяющих вывести мрачный стиль серии на новый уровень. Эти технологии стоят за всем, что игроки увидят, услышат и почувствуют в Санктуарии — впечатления будут яркими и захватывающими как никогда. Это открывает безграничные возможности для серии *Diablo*: плавные и четкие анимации героев (например, метаморфозы друида), огромный бесшовный игровой мир, по которому игроки будут путешествовать в поисках полных добычи подземелий... Мир *Diablo IV* станет еще более мрачным и смертельным.

В настоящее время *Diablo IV* находится в разработке и выйдет на ПК, PlayStation® 4 и Xbox One. Отважные герои могут узнать больше на сайте [www.diablo.com](http://www.diablo.com).

Скриншоты и прочие материалы вы найдете на сайте <https://blizzard.gamespress.com/ru>.

**О компании Blizzard Entertainment**

Среди разработок компании — всемирно известные игры *World of Warcraft®*, *Hearthstone®*, *Overwatch®*, популярные серии *Warcraft®*, *StarCraft®* и *Diablo®*, а также игра *Heroes of the Storm®*, объединившая в себе все игровые вселенные Blizzard. Компания Blizzard Entertainment, Inc. (www.blizzard.com) входит в корпорацию Activision Blizzard (NASDAQ: ATVI) и славится как разработчик и издатель первоклассного развлекательного программного обеспечения. На счету Blizzard 22 игровых бестселлера\* и множество наград «Игра года». Приложение Battle.net насчитывает несколько миллионов пользователей и является одной из крупнейших игровых сетей в мире.

*\*Статистика составлена на основе внутреннего реестра компании и по отчетам основных распространителей.*

**Предупредительное замечание относительно заявлений о предстоящих событиях**

В данном пресс-релизе содержится информация об ожиданиях, намерениях и стратегических планах компании Blizzard Entertainment, относящихся к событиям будущего, включая информацию о дате выхода, материалах, возможностях и функциях издания Diablo *IV*. Эти события не являются свершившимися фактами и сопряжены с известным риском и неопределенностью. К факторам, могущим повлечь за собой несоответствие фактических результатов компании тем, о которых было объявлено (в частности, в данном пресс-релизе) как об ожидаемых, относятся, в числе прочего, незапланированные задержки поставок и другие факторы, перечисленные в разделе факторов риска в годовом отчете Activision Blizzard по форме 10-K и любом из последующих квартальных отчетов по форме 10-Q. Содержащиеся в данном пресс-релизе заявления относительно предстоящих событий основаны на информации, которой располагают компании Blizzard Entertainment и Activision Blizzard на момент публикации пресс-релиза. Ни Blizzard Entertainment, ни Activision Blizzard не обязаны публиковать сообщения о каких-либо изменениях, касающихся этих предстоящих событий. Заявления об этих событиях содержат верную информацию на момент публикации, однако впоследствии она может оказаться неполной или неточной. Данные заявления не являются обязательствами и не служат гарантией состоятельности Blizzard Entertainment или Activision Blizzard в будущем; верность содержащейся в них информации сопряжена с риском и неопределенностью и зависит от ряда факторов, которые могут выходить за пределы контроля компании. Под влиянием этих факторов реальные финансовые результаты компании могут отличаться от ожидаемых в настоящее время.