**Diablo® III: Reaper of Souls™**

**Perguntas Frequentes**

**P: O que é o *Reaper of Souls*?**

*Reaper of Souls*™ é a próxima expansão de *Diablo® III*, o épico RPG de ação da Blizzard Entertainment — um capítulo novo e assustador no conflito eterno que se passa no reino mortal de Santuário.

**P: Qual é a história do *Reaper of Souls*?**

Depois da derrota do Mal Supremo pelo Nefalem em *Diablo III*, o reino mortal de Santuário deveria ter conhecido uma era de paz e prosperidade. Em vez disso, esse evento atraiu um ser sombrio de poder imenso, mais sinistro que qualquer demônio.

Maltael, o Arcanjo da Sabedoria caído, desapareceu há muito tempo. Em Reaper of Souls, ele retorna como o Anjo da Morte e rouba a Pedra Negra das Almas, o antigo artefato que contém a essência do Mal Supremo. Agora cabe ao Nefalem encontrar Maltael e frustrar seus planos. Nessa jornada, os heróis cruzarão a cidade lendária de Hespéria e os pântanos fétidos do Charco de Sangue rumo aos velhos salões da Fortaleza Pandemônio.

**P. Que novas funcionalidades vamos ver em *Reaper of Souls*?**  
Além de expandir a história de *Diablo III* com um novo Ato cheio de ação e apresentar a classe incorruptível do Cruzado, *Reaper of Souls* aumenta o nível máximo do jogo para 70. Os jogadores que continuarem com seus Bárbaros, Feiticeiros, Caçadores de Demônios, Arcanistas e Monges se beneficiarão de uma série de novos feitiços e habilidades temíveis à medida que avançam de nível.

A expansão também explora as várias características da franquia *Diablo*, com maior atenção a ambientes aleatórios para explorar, novas missões épicas, monstros inéditos terríveis e melhorias significativas na experiência de pilhagem. O sistema de pilhagem em *Reaper of Souls* recompensa os jogadores com tesouros ainda melhores em um sistema inteligente, itens Lendários novos e aprimorados e um terceiro artesão, a Mística, que pode aumentar o poder de um item e melhorar a sua aparência.

Acrescentamos também um novo Modo Aventura. Nele, todos os marcos de senda ficam ativos e o mundo inteiro se torna um campo de batalha! Dois modos de jogo estão disponíveis no Modo Aventura: Caçadas, um sistema de objetivos aleatórios; e as Fendas Nefalem, ou Partidas de Pilhagem, um sistema de masmorras aleatório reserva desafios divertidos e lucrativos para jogadores em busca de novas maneiras de testar seu poder. O sistema de progressão em Excelência de *Diablo III* também receberá aprimoramentos, gerando possibilidades ainda maiores de desenvolvimento do personagem no fim do jogo e deixando a experiência ainda mais empolgante.

**P: O que é o Modo Aventura?**  
Em *Reaper of Souls*, os jogadores poderão se aventurar no mundo de Santuário em dois modos de jogo: Modo Campanha e Modo Aventura.

No Modo Campanha, os jogadores retornam como heróis de Santuário no último capítulo da saga de *Diablo*. Todas as missões, vídeos e diálogos com PNJs ficarão disponíveis, e a progressão é propositalmente linear. O Modo Campanha é muito parecido com a forma como *Diablo III* é jogado hoje.

O Modo Aventura é o novo modo de *Diablo III* em que jogadores têm a liberdade de explorar e jogar como preferirem. Todos os marcos de senda ficam ativos, e os jogadores podem ir para qualquer lugar a qualquer hora. A lista de marcos de senda foi substituída por um mapa de marcos de senda, que serve como guia para Caçadas e como lista de opções de jogo completadas. O mundo é seu campo de batalha! O Modo Aventura também inclui as Caçadas e Fendas Nefalem já mencionadas.

**P: Falem mais sobre Maltael.**  
Discreto e evasivo, Maltael sempre foi um enigma, até para seus pares. Nos anos que se seguiram à destruição da Pedra do Mundo, esse membro reverenciado do Conselho Ângiris ficou mais distante e recolhido, dado a longos períodos de isolamento. O sumiço de Maltael levou à sua transformação em Anjo da Morte, uma ameaça cataclísmica aos habitantes de Santuário.

**P: O que vocês podem nos dizer sobre a nova classe, o Cruzado? O Cruzado vai estar disponível para todos os jogadores?**

Os Cruzados são guerreiros da justiça endurecidos por anos de combate incessante e brutal contra os males que assolam o leste de Santuário. Além de usarem armaduras pesadas e uma série de armas cruéis e implacáveis, essa nova classe emprega magia de batalha para fortalecer aliados e enfraquecer inimigos. O Cruzado é um tanque vivo com várias habilidades de combate a média distância e corpo a corpo e acrescenta poder e versatilidade a qualquer grupo de aventureiros.

A classe Cruzado só estará disponível para os jogadores que adquirirem a expansão.

**P. Vocês mudaram alguma coisa nas configurações ou na escala de dificuldades em *Reaper of Souls*?**

Em *Reaper of Souls*, as configurações de dificuldade foram atualizadas para Fácil, Normal, Difícil, Tormento, Demoníaco e Apocalipse. Assim como as configurações de nível e Poder dos Monstros em *Diablo III*, os níveis de dificuldade mais altos apresentam inimigos mais poderosos que podem recompensar os jogadores com pilhagens mais poderosas! Ao contrário do sistema anterior de dificuldade em níveis, os jogadores não precisam vencer o jogo em um nível mais baixo para destravar os mais difíceis. Os novos níveis podem ser acessados a qualquer momento nos Modos Campanha e Aventura, ou seja, ficou muito mais conveniente encontrar o nível de desafio apropriado para você!

**P. Como funciona o novo sistema de Excelência? Ele ficará disponível para todos os jogadores?**  
Nós fizemos três mudanças significativas no sistema de Excelência:

* Não há limite máximo para os níveis de Excelência. Os jogadores agora podem obter quantos níveis de Excelência desejarem.
* Níveis de Excelência agora abrangem toda a sua conta, dependendo do tipo de jogo. Personagens normais em uma conta compartilham o nível de Excelência. Da mesma forma, todos os personagens Hardcore de uma conta compartilham o nível de Excelência. Toda experiência de nível de Excelência que você ganhar com seus personagens Normal ou Hardcore contribuirá para o "nível de Excelência Normal" ou "nível de Excelência Hardcore".
* Os jogadores agora ganham pontos de Excelência sempre que passam de nível. Esses pontos podem ser gastos para incrementar vários atributos em quatro categorias diferentes: Atributos Principais, Ofensivos, Defensivos e Aventura. Todos os personagens da sua conta têm sua própria versão dos pontos alocados, que podem ser realocados a qualquer momento.

Essas mudanças serão implantadas como parte de um patch pré-expansão e estarão disponíveis para todos os jogadores.

**P: Haverá uma casa de leilão em *Reaper of Souls*?**

R:A casa de leilão de ouro e dinheiro real será removida de *Diablo III* em 18 de Março de 2014 e não voltará em *Reaper of Souls*.

**P. Os jogadores que têm *Reaper of Souls* poderão jogar com quem não tem?**

No momento, sim. Entretanto, o Ato V não estará disponível para os jogadores que não adquirirem a expansão.

**P: Haverá um beta para *Reaper of Souls*?**

R: Não temos detalhes sobre isso por enquanto.

**P: Quando *Reaper of Souls* será lançado?**

R: Ainda não estamos prontos para confirmar uma data de lançamento.

**P: Quanto custará *Reaper of Souls*? Haverá uma Edição de Colecionador?**

R: Ainda não estamos prontos para confirmar nem o preço e nem a existência de uma Edição de Colecionador.

**P. Em que idiomas o *Reaper of Souls* estará disponível?**

R: O jogo será lançado em inglês, com versões localizadas em espanhol latino-americano, português brasileiro, francês, alemão, espanhol europeu, italiano, polonês, coreano, russo e chinês tradicional para Windows; e em inglês, francês e alemão para Mac.

**P. *Reaper of Souls* ainda receberá a classificação de 16 anos?**

R: Nós ainda não enviamos o produto para a avaliação. Informaremos a respeito de nossas classificações assim que ficarem definidas oficialmente.