



Path of Exile 2 Early Access tem sido um sucesso retumbante, atingindo um pico de 578 mil jogadores simultâneos e ainda mantendo impressionantes 225 mil ao longo de um mês desde o lançamento. Como fã de Diablo, sempre me perguntei como a chegada do Path of Exile 2 impactaria meu ARPG favorito. Com a 7ª temporada de Diablo 4 no horizonte, como a competição funcionará entre os dois jogos está se tornando cada vez mais clara, mais clara do que nunca desde a transmissão do desenvolvedor de Diablo 4 na noite passada.

Enquanto Path of Exile 2 está se inclinando para seu apelo mais complexo e hardcore, Diablo 4 está redobrando seus esforços para atender a um público casual. A 7ª temporada introduz diversas mudanças destinadas a ajudar os jogadores casuais a chegar ao final do jogo com mais eficiência - uma jogada inteligente para a Blizzard, e aqui está o porquê.

O que você vai ler:



- [O público de Diablo 4 é mais casual do que você imagina](#)
- [Diablo 4 tentou abordagens diferentes e é isso que funciona](#)
- [Diablo 4 e Path of Exile 2 são dois jogos muito diferentes, e isso é bom para os jogadores](#)

O público de Diablo 4 é mais casual do que você imagina



A 7ª temporada de Diablo 4 começa em 21 de janeiro e você pode ganhar Dorian, o Raven, completando a jornada da temporada (Crédito da imagem: Blizzard Entertainment)

Eu me considero um jogador casual de Diablo 4. Não sou streamer nem criador de conteúdo de alto nível. Eu não aumento os níveis de Pit de nível superior, nem maximizo vários personagens a cada temporada. Mas eu jogo de forma consistente, completando minha Jornada de Temporada em média em duas semanas, geralmente embolsando alguns Míticos



Únicos ao longo do caminho.

Para a maioria dos jogadores de Diablo 4, esta não é a norma. Muitos fazem login por apenas uma ou duas horas depois do trabalho, levando de um a dois meses para terminar a Jornada de Temporada — e isso é perfeitamente normal. Pelas mensagens que recebo, fica claro que muitos jogadores não estão seguindo guias de construção otimizados ou maximizando seus equipamentos para lidar com Torment 4. Em vez disso, eles estão aproveitando o jogo em seu próprio ritmo, e Diablo 4 foi projetado para suportar tanto eles quanto jogadores como eu.

No bate-papo com desenvolvedores da 7ª temporada de ontem à noite, ficou mais claro do que nunca que a Blizzard está aprimorando seus esforços para atender a esse público casual, com algumas mudanças importantes:

- Os primeiros capítulos da Jornada de Temporada foram reformulados para ajudar os jogadores casuais a chegar ao final do jogo mais rapidamente.
- Os pontos sazonais de Paragon agora serão transferidos para os personagens Eternos, garantindo que a jogabilidade consistente recompense até mesmo os jogadores com mais falta de tempo.
- Caches de arquétipo foram adicionados, oferecendo recompensas específicas de construção, como equipamento “Feiticeira Piromante”.
- O feedback do RTP levou a elementos simplificados da mecânica da Temporada de Bruxaria, explicitamente voltados para novos jogadores.



O 'cache de arquétipo' específico da classe será uma construção para novos jogadores (Crédito da imagem: Blizzard Entertainment)

Ao longo da transmissão, os desenvolvedores enfatizaram seu desejo de tornar a jogabilidade menos cansativa para quem é novo no jogo. Essa mudança nas mensagens e no tom não passou despercebida, com figuras da comunidade como Rhykker discutindo essas mudanças em profundidade.

Com certeza parece que Diablo 4 está se tornando casual (resumo da fogueira) - YouTube





Assistir ligado

Diablo 4 tentou abordagens diferentes e é isso que funciona

Desde o seu lançamento em 2022, Diablo 4 passou por uma crise de identidade, tentando equilibrar a nostalgia de Diablo 2 com as exigências de um jogo moderno de serviço ao vivo. Uma citação de Rod Fergusson em uma entrevista que fiz em 2024 se destaca como particularmente relevante e foi recentemente arrastada nessas discussões:



“Quando você lança algo, você sempre faz isso com um conjunto de suposições. Tínhamos a suposição de que o D4 deveria ser mais parecido com o D2. E então uma das suposições era que as pessoas ficariam bem com o longo procure o Unique ou um Uber Unique em particular, porque no Diablo II pode levar anos. Você pode levar três anos antes de encontrar o Uber que procura. que está recebendo um de tudo, que literalmente leva anos. E então pensamos, ok, é isso que as pessoas adoram na progressão do D2, aquela ideia daquela longa perseguição. E então lançamos dessa forma com o D4 e descobrimos muito rapidamente que se você não fizer isso. Se você não me der meu Uber na minha temporada, fico chateado. E então pensamos, ah, uau, tudo bem. E agora não é como, agora temos uma moeda super, uma moeda super única que você pode ganhar. aquele. Se você não está encontrando isso, você pode realmente fazer isso sozinho, certo? É apenas uma espécie de reconhecimento do quanto os jogadores mudaram em 20 anos. Você sabe, o que eles, aquele caráter consuntivo de um serviço ao vivo e que tempo é dinheiro e eu não tenho muito tempo, então vamos lá, certo? E então aquela ideia de, ah, você vai ganhar um único a cada seis meses. Então do que você está falando? Preciso conseguir todos os únicos em seis meses, sabe? E assim tem sido, é essa clareza que Brent (Diretor Associado de Jogo), fala é apenas colocar nas mãos dos jogadores, receber suas ações e se adaptar.”

Esta citação realmente resume o principal desafio da Blizzard: adaptar a fórmula de Diablo a uma nova era e às novas expectativas da franquia. As primeiras críticas a Diablo 4 se concentraram na progressão pesada e na escassez de itens únicos, forçando a Blizzard a introduzir sistemas mais acessíveis, como a criação de moeda para Mythic Uniques e acesso antecipado às Helltides, tornando o nivelamento mais fácil.

Em contraste, Path of Exile 2 é assumidamente complexo. Enfraquecimentos regulares em construções dominadas, embora esperados durante o Acesso Antecipado, não detêm seu público, mesmo que, como resultado, eles precisem reconstruir completamente seus personagens. Enquanto isso, os ajustes de Diablo 4 – como o infame nerf Spiritborn Eagle Evade – costumam provocar reações e piadas sobre a Blizzard ‘matar a diversão’.

Atualmente, é um pouco fácil detonar explosões de Gas Cloud quando combinadas com habilidades persistentes de Ignite, como Flame Wall. Ajustaremos o dano de explosão da Granada de Gás e da Flecha de Gás por enquanto em um próximo hotfix. No futuro, queremos atualizá-lo para que o...[9 de dezembro de 2024](#)

Embora em ambos os casos seja necessário fazer mudanças para a [saúde](#) do jogo a longo prazo, é apenas algo que observei sobre as atitudes do público em ambos os jogos. Diablo 4 é ideal para mais críticas devido ao tamanho do estúdio e ao orçamento, razão justa, mas mesmo assim uma diferença.



Diablo 4 e Path of Exile 2 são dois jogos muito diferentes, e isso é bom para os jogadores

A mudança da Blizzard para uma abordagem mais casual para Diablo 4 é a decisão certa. Tentar imitar a complexidade do Path of Exile 2 provavelmente alienaria uma parcela significativa de seu público. Em vez disso, Diablo 4 está conquistando seu nicho como um ARPG de “comida reconfortante” mais acessível, perfeito para relaxar após um longo dia de trabalho na vida real.

Enquanto isso, Path of Exile 2 prospera como um refúgio para jogadores hardcore que buscam profundidade e desafio. A Grinding Gear Games até entrevistou sua comunidade sobre se deveriam simplificar aspectos do jogo – sem surpresa, a resposta foi um sonoro “não”. Path of Exile 2 deve abraçar o que o diferencia: uma curva de aprendizado acentuada e um compromisso com a maestria gratificante. Meu colega, um esnobe confesso de “Diablo 2, encontrou seu lar no Path of Exile 2.

Ambos os jogos terão um bom desempenho atendendo aos seus respectivos públicos. Path of Exile 2 continuará a brilhar como o ARPG preferido para aqueles que desejam complexidade, enquanto Diablo 4 oferece uma alternativa polida e acessível. Como alguém que gosta dos dois jogos, mas se sente mais confortável na opção menos desafiadora, estou emocionado em vê-los traçar seus próprios caminhos. Afinal, nem todos podemos alcançar as alturas extremas de Elon Musk.

Todas as últimas notícias, análises e guias para fanáticos por [Windows](#) e [Xbox](#).