

Diablo — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!11



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление Diablo в мир игры Diablo, а не составляем списки и справочники по играм. Ваше мнение о скиллах, классах, шмоте, билдах и боссах здесь [никому не интересно](#), поэтому все правки с упоминанием преимуществ сорки над барбом в PvP и тактик борьбы с Баалом на хардкоре будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

Внимание! Спойлеры!



В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Diablo** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).

Diablo (рас. рус. *Дьябло, Дыбла, Дьябла, Дебила, Дибла*) — эпичная Action/RPG 1996 г. выпуска от компании [Blizzard](#). Изначально задумывалась как пошаговая. Отличалась красивой по тем временам картинкой, впечатляющим саундтреком, [готичным](#) антуражем и нереальным драйвом. Несла в себе термоядерный заряд реиграбельности, благодаря случайной генерации архитектуры уровней, монстров и шмота.

По сути, заложила основы для многих сегодняшних Hack'n'Slash-РПГ (исключая, естественно, [рогалики](#), которые сами заложили немало основы для Diablo). Теперешней [школоте](#) абсолютно не знакома, поскольку передала эстафету Diablo 2 и последователям.

Суть

Игрок выбирал персонажа и отправлялся в подземелья Храма (а потом и много [глубже](#)) карать, карать и еще раз карать, попутно выбивая из вражин всяческий шмот, изучая магию, выполняя незатейливые квесты, и изредка возвращаясь на поверхность, чтобы подлечиться и закупить припасов, а также сбегать тонны хабара, добытого внизу. Собственно, вся игра эксплуатирует именно эти собирательно-коллекционные инстинкты, но почему-то оторваться от процесса нереально.

Сюжет

Давным-давно, воевали, как водится, ангелы с демонами. Правда, ангелы, хоть и были воплощениями добра, но при этом дрались ничуть не кавайнее чертей. Однако одного ангела и заодно одну дьяволицу это подзаебало, и они решили запилить свой мир — Санктуарий (Sanctuary). От ангела миру достался блекджек, от дьяволицы... ну понятно. Так в котел вселенского бардака добавились еще и люди — потомки рогатых и крылатых — заставив обе стороны конфликта высрать немало кирпичей по поводу имбовости ГТХ нефалемских мордovorотов. Поняв, что ежели нефалемы встанут на сторону Козла, пиздец мирозданию будет неминуем, архангел Инарий [переделал](#) охрененно ценный Камень Мира в ограничитель мощности. По итогам начали рождаться всем знакомые двуногие обезьяны, а старые полубоги тихо вымерли.

Тем временем, семь владык [адовых](#) (в прямом смысле) устроили между собою нехилый холивор по вопросам иерархии и субординации вообще. Эпичная битва, начавшаяся в глубинах преисподней, перенеслась в мир людей, где гостям оказались не рады. Поскольку силы были неравны, да и забот хватало — создали люди Тайный Орден по борьбе с владыками



Няша.

Няша.



Комната Мясника — кошмар из бурной юности поколения 90-х.

Комната Мясника — кошмар из бурной юности поколения 90-х.



Омнибус персонажей...

адовыми (во главе с глубоко законспирированным архангелом) и обозвали его «Хорадрим». Призвав на помощь Небесные силы, в результате эпичной борьбы, Хорадримы заточили двоих из трех самых злобных супостатов — Мефисто и Баала — в особые магические кристаллы. Мефисто замуровали где-то на Востоке, Баала похоронили с особым цинизмом. Дьябло же сбежал на Запад, куда за ним сразу же была отправлена орденом зондеркоманда, успешно осуществившая его поимку в кристалл, который был спрятан в подвалах храма Хорадрима в Тристрате, ибо чревато.

Шло время, Хорадрим после эпичной битвы, ввиду отсутствия клиентуры, был распущен и порос мхом, а сам цугундер разрушен временем. На ту пору местные церковники решили соорудить на обломках цугундера Храм, дабы сэкономить на стройматериале, да и место знаковое. Тем временем дух Дьяблы накапливал ману — так, что стал способен **ментально воздействовать** на окружающих, чем и воспользовался, взяв под контроль местного архиепископа Лазаря, а уже через него смог повлиять на самого короля Леорика.

Король по этой причине очень испортился характером — завышенное **ЧСВ**, подозрения в шпионаже и покушении (не без влияния Лазаря) — все это привело к тому, что королю снесло башню и он отправил армию на север, штурмовать соседние государства (в том числе — свою Малую Родину).

Лазарь же в это время похитил сына короля, дабы путем лоботомии кристаллом с Дьяблой внутри, воплотить этого самого Дьяблу в новом теле. Король, узнав о пропаже сына, страшно разволновался — и начал чинить геноцид, который непосредственно коснулся жителей города Тристрама, что уютно расположился под боком у Храма. Поиски сына окончились фейлом, и **ФГМ** короля достиг критической отметки. Немногие вернувшиеся с севера воины (также огребя пиздюлей), не будь дураками, взяли и **убили** безумного короля, во избежание. Король, пафосно изрыгнув Страшное Проклятие, дал дуба. В это время, архиепископ Лазарь, сагитировав часть жителей Тристрама, повел народ в подвалы Храма — якобы на поиски пропавшего сына короля, дабы возвести его на престол. Мероприятие окончилось эпическим **фейлом** — экскурсия была выпилена непонятно откуда взявшимися тварями адовыми, **тысячи их**, под предводительством демона Мясника. Сам же подлец Лазарь куда-то пропал. В это время в Тристрате **пришли три путника...**

Участники игры

В игре присутствует классическая пачка персонажей «воин-лучник-маг», которая в дальнейшем стала стандартом. По сюжету второй части, действовали они втроем, но по понятным причинам, играть нужно было за одного. Если кто не помнит, то напомним основные характеристики:

- **Воин** — имеет много НР и брони, типичная консервная банка, быстрее всех машущая разными колюще-режуще-дробящими девайсами. Умеет на халяву чинить вещи в походных условиях, но кустарная деятельность порядком портит шмот.
- **Воровка**, на самом деле, конечно, **Лучница** — имеет гораздо меньше жизней, что компенсируется грудью 5 размера и луком — стреляет из него она как маленький феминизированный миниган. Умеет обезвреживать ловушки без риска быть зажатой. В начале игры рулит бесповоротно, в последней четверти игры — наоборот.
- **Маг** — имеет совсем мало жизней, зато набор для истребления монстров у него самый разнообразный: кастуй **фаерболы**, ставь стенки с огнем и так далее. В мультиплеере опасен — заклинаниями бьет и своих, и чужих. Быстро машет посохом, но окромя колдунства умеет только перезаряжать магические жезлы, и в начале игры слаб, зато потом разгоняется до высот **Дэвида Блэйна**.

Позднее, в аддоне Hellfire, добавили еще трех персонажей — модификации имеющихся. А именно: барда (улучшенная лучница), монаха (улучшенный маг) и варвара (улучшенный воин). Кстати, идеи этих персов близзам понравились, и во второй части опять появился варвар, а в третьей ввели монаха.

Этот набор персонажей с небольшими изменениями живёт и в современных играх, разве что в нынешние **MMORPG** игры также добавили класс «бафферов» — не боевых магов, а магов поддержки. Но поскольку Дьябла — игра с сильным упором на single-player (да, мой юный пушистый друг, тогда по сетке рубились значительно реже, а все эти ваши б-гомерзкие ММО тогда были **совсем иными**), то они тут **не нужны**.

- **Вирт** — это одноногий мальчик-бродяга, спекулянт и торговец краденым. Его деревянная нога фигурирует во второй части игры в качестве дробящего оружия, как и труп ее хозяина. Именно при помощи нее открывается «**секретный коровий уровень**». Что любопытно — «вторая» нога Вирта присутствует в Warcraft III в виде **пасхалки**, а третья (костыль) — в **World of Warcraft** (как дубинка). Кроме того, в третьей части игры можно найти «настоящую ногу вирта» в виде дробящего оружия, представляющего собой скелет ноги. А один из квестов в игре Shakes and Fidget, **браузерке по**

Он какоэ говорит нам...



Тристрате



Герои, во всей своей расовой красе



Квест на

комиксам, пародирующим вселенную WoW, зовётся «Финальная нога», что тоже как бы намекает. Кроме того, в Hellgate:London на одной из локаций в качестве НПС стоит мальчик Варт, который даёт квест на нахождение утерянного протеза; а в Sacred можно было найти весь Тристрам, как пасхалку — населён он был зомбями. На месте Вирта там валялись 2 отрубленные ноги.

заключительную
ногу

- **Декард Каин:** последний член Ордена Хорадрим, единственный, кто в курсе событий. Перекочевал во вторую часть в качестве одного из главных НПЦ — там мы вызволяем его из клетки в разрушенном и сожжённом Тристраме, после чего Каин благородно распознаёт наш лут **безвозмездно (то есть даром)**. Первый акт можно пройти и без спасения Каина, тогда он просто появляется во втором городе и распознаёт лут за 100 денег. Меметичен фразой «**Stay a while and listen!**», которую **неизменно и много раз повторяет** во всех трёх частях — она успела стать крылатой фразой, пройдя путь от универсальных ответов на форумах до ачивментов в других играх от **Blizzard** и cameo в **Minicraft** в качестве всплывающего текста на главном меню. В Dungeons, богомерзкой породыи на Dungeon Кеерг, имеет свою статую с соответствующей надписью. (*спойлер:* В третьей части погибает.)

Из боссов, помимо собственно Дьяблы, не менее запоминающимся персонажем был Мясник, демон в окровавленном переднике и с тесаком в руке. Фирменный рык: «Свежее мясцо!» Позднее этот звук был перенесен в Warcraft III (в том числе и в локализации), а юнит, издававший его, назван «Мясник» (хотя дословный перевод слова Abomination — «мерзость», «гадость», официальный из WoW — «поганище»). Из Warcraft III перекочевал в Dota, а затем под именем Pudge и Dota 2, где радуется британским акцентом и всё той-же фразой «Fresh meat!», которую произносит при использовании ульты. Помимо эффектного появления босс также прославился своей сложностью: стычка с ним происходит почти сразу после начала игры, когда игрок попросту недостаточно прокачан и одет. В результате этого бегающий с огромной скоростью, выносящий по половине полоски здоровья и не дающий нормально себя ударить громами мог отнять несколько часов и туеву хучу зелий здоровья, если не знать, как его на самом деле делать. (*спойлер:* Также в игре присутствует ролик про то, как Мясник рубит трупы и насаживает на крюки. Но увидеть эту красоту можно было только воспользовавшись выдиралкой мувиков из игры. Авторы, судя по всему, так и не решились «открыть» это зрелище неокрепшим **детским** умам. А вот на PS one ролик присутствовал). ЧСХ позднее Мясник перекочевал и в третью часть, но там он просто очень большой и толстый **трёлль** демон без какой-либо меметичности, да еще, оказывается, **совсем не уникальный**. Во время боя постоянно троллит **веганов** (Овощи не хотеть! Мясо хотеть!).

Diablo: Hellfire

[Diablo butcher unused movie](#)
Мясозаготовка

Полуофициальное дополнение к Diablo, было выпущено Sierra Entertainment в 1997 году. По сути, это дополнение есть не продолжение Diablo, а отдельная история. К сюжету оригинальной версии добавляется сия притча:

Когда-то жил один учёный, который изучал монстров. Он захватывал их разум и мог повелевать ими. Так однажды он вызвал очень сильного демона. Этого демона звали На-Крул. Вскоре учёный понял, что не в силах совладать с таким сильным монстром, как этот. И тогда он запер его в магической комнате и создал заклинание, которое сделает этого монстра слабее, но учёный не мог пойти на бой с На-Крулом и оставил это дело борцу за добро. Перед смертью он записал своё заклинание и спрятал его в разных частях лабиринта.

Итогом явились два дополнительных подземелья по 4 уровня, населённые новыми монстрами, 3 новых персонажа, еще одна страница с заклинаниями и новый убер-босс, который дропал много-много вещей после его истребления (а именно — книгу Апокалипсиса, которую нигде больше нельзя найти). А при включении полуофициального квеста через командный файл, героя награждали читерской броней Bovine Plate, с которой остаток игры превращался в сплошное упоение собственной неуязвимостью, расплачиваясь всего лишь невозможностью кастовать заклинания. Также был вырезан баг фича с убийством Диабло при помощи Святой стрелы (от которой могла убиваться только нежить).

Diablo: The Hell

Неофициальное дополнение модмейкера Мордора. Добавляет новые уровни, шире арсенал, полностью переделывает персонажей, механику, квесты и прочая и прочая, заново калибруя игру с нуля по принципу «всего и побольше», а также добавляя кучу полезных мелочей вроде возможности обмениваться вещами между персонажами.

Основная неоднозначность: намеренная подкрутка сложности до уровня лютейшего архипиздеца, от которого даже привычные задроты мгновенно покрывались потом аж со второго уровня. Впрочем, олдфагам, прошедшим оригинал и аддон на трех уровнях сложности, доставит адово (во всех смыслах). Жив и постоянно обновляется до сих пор, горка энтузиастов даже пыталась **перепилить движок (и таки да мод живой)**.

Выпиленный контент

Благодаря тщательному препарированию файлов игры, слов разработчиков и самостоятельных измышлений было выяснено, что масштабы вырезанного контента из первой Дяблы, конечно, со **ждалкером** не сравнимы, но всё-таки изрядно могут поразить. Более 20 (!) квестов, пошаговая система боя (единственная вырезанная фича, которую не жалко), система навыков, быть может, даже... внезапно,

Diablo 2

Не менее, чем культовая игра всех времен в жанре Hack'n Slash. К сожалению, [грабить корованы](#) в ней можно только в [секретном уровне](#), поэтому имеет необоснованно низкий рейтинг на [уг.ru](#)

Отличается повышенными системными требованиями по сравнению с первой частью. Годы мучительных умственных усилий вылились в 13 патчей, или 20, если считать с недопатчами с буквой в названии. Игра, по-видимому, стала напоминать то, что разработчики и планировали изначально соорудить — синерджи к скиллам, новые рунворды и комбинации, новые шмотки и тд.

Сюжет

После эпичной победы над Дьябло в первой части, наши герои вернулись в Тристрам. Не придумав ничего лучше, воин (ака Черный Странник, он же Aiden, старший сын Леорика, самец ведьмы Адрии) решил заточить Дьябло в собственном теле, и даже какое-то время сопротивлялся его растущему влиянию, но вскоре демон окончательно захватил ему [мощь](#). Призвав монстров, наш герой выпилил почти весь Тристрам (кроме Каина — его он просто заточил в клетку на главной площади — и кузнеца Гризвольда, из которого вышла неплохая зомбятинка, и также пару человек, о которых мы можем узнать в болтовне с Варривом). Лучница по кличке Кровавый Ворон, не менее мозгопромытая, отправилась поднимать зомби на священных кладбищах собственного ордена, а маг по кличке Вызыватель ушел в свою пустыню искать для нового хозяина могилу, где вместе с хорадримским магом Тал-Раша был похоронен Баал.

В дальнейшем, воин выпилил монастырь из первого акта, освободил Баала во втором акте, мутировал в истинную форму в третьем и был убит новыми героями в четвертом. Насладиться всей этой историей можно, посмотрев вставки между актами и слушая диалоги, но этим мало кто занимается: сюжет подается от лица Мариуса, на редкость унылого пердуна, доживающего свои дни в психушке, который пересказывает свои похождения от цитадели, в которой успел побывать наш странник, до портала в ад (Позже мы узнаем, какую заварушку дедок нам устроил, аж на дополнительный V акт). ГГ в основном бегают по следам уже сделанного и исправляют чужие косяки (естественно, методом битья рогатых морд).

В аддоне Lord of Destruction добавили пятый акт, в котором мы выносим последнего из звездной тройки — Баала, попутно нарезая тысячи новых монстров. Также добавлено 2 новых класса, классовые шмотки, руны и рунные слова, второй слот для оружия, и самое главное - разрешение 800x600. Завершается все тем, что по принципу меньшего зла приходится выпилить к храмам Камень Мира (тот самый старинный ограничитель мощности человека), и этот пиздец мы все осваиваем уже в третьей части.

Геймплей

Традиционно, жанр подразумевает наличие героя (которого можно выбрать из пяти различных вариантов, в аддоне было добавлено еще два) и его противников. Суть игры состоит в истреблении противников посредством героя. Истребление обычно представляет собой несложный процесс, состоящий всего из двух пунктов:

- наведение курсора мыши;
- нажатие на левую клавишу мыши.

Секрет успеха включает следующие пункты:

- сначала не требует вмешательства [моска](#)
- впоследствии требует (но, преимущественно, спинного)
- огромное количество разнообразных вещей, которые можно надеть, оружия, которым можно убивать и так далее. [Задроты](#) родились здесь.
- Можно собирать артефакты через [жеродрочерский](#) хорадрический куб.

Неискушенные люди полагают, что дьябла проста как три копейки, и ее прохождение на 50% зависит от количества нажатий на кнопки мыши и на 50% от шмота. К сожалению, им не удастся убедиться в собственной неправоте, так как большинство из них заканчивает знакомиться с этой игрой, дойдя до первого босса. Хотя некоторые, стоптав последнего драконовидного Дьябл, все равно остаются при том же мнении. А вот пятый акт хреново прокачанным героем пройти сложновато, ну а на Nightmare и Hell такие герои дохнут пачками.

На самом деле, для успешной игры необходимо знание кошерного билда, удача и неплохое обращение с



Вот так все может начинаться...

<https://www.youtube.com/watch?v=gMAbNFptzAA>

Декард Кейн рэпует кэч-фразами и сюжетом

хоткеями. Упомянутый шмот же, хотя и снижает требования к реакции и умению быстро бегать, в руках нуба бесполезен по определению: несть числа случаям, когда более раскачанный и лучше одетый игрок сливает подчистую более бедному, но рукастому.

Боты и прочие прелести

Такие понятия как «мапхак» и «ботоводство» прочно вошли в обиход игроков. Связано это главным образом с тем, что средний игрок в Diablo 2 прошел эту игру приблизительно **9000 раз**. Поэтому его не очень интересуют блуждания по огромным подземельям в поисках сундучков, в которых обычно ничего нет, он не горит желанием исследовать загадочные земли, переставшие быть загадочными еще до выхода первого патча. Его интересует только местоположение очередного босса (которое он мог бы локализовать с закрытыми глазами, будучи разбуженным среди ночи, если бы не рандомная компоновка карт) и **то, что из него может упасть**.



А вот так заканчиваться.



d2jsp за работой. Так тоже можно играть в диablo.

- **maphack (мх)** — программа, запускающаяся вместе с игрой. Выставляет максимальный радиус видимости игрока, полностью открывает карту, а также отображает на ней мобов с пометками над особо опасными. Кроме того, при уменьшении количества жизней ниже заданного уровня мгновенно выкидывает чара из игры. В режиме **hardcore** без мапхака обычно никто не играет.
- **Боты** — еще одно очень распространенное явление. Ботоводов не очень любит игровая общественность за то, что они одеты в самый топовый шмот и не стесняются этого. Факт, что правильно одетый и раскачанный персонаж способен превысить по наносимому урону просто правильно раскачанного не менее чем в 5 раз, а неправильно раскачанного — более чем в **9000**. И этот факт перевешивает все. Поэтому, практически 90% игроков на любом сервере ботоводят по-черному. В том числе и те, кто жалуется. Такова специфика игры. При этом, топовый шмот это не просто

«выбитый на самом высоком уровне» или «с самыми высокими стагами»; большинство людей даже не подозревает о том, что задроты всего мира выработали целую систему хитрейших комбинаций шмоток, от осознания порядка усилий для добычи которых нормальным путем, без ботов, у неподготовленного игрока случится желание покончить с собой.

На любом сервере большую часть он-лайна составляют либо боты (большая часть из них — спам-боты), либо те, кто качается вместе с ботами и планируют завести своих, чтобы, собственно, не отставать от действующих ботоводов. А разгадка одна — даже если ботов и находят, сразу же бан не происходит, вместо этого их заносят в список и банят всех сразу раз в месяц, так что ничто не мешает весь найденный шмот перекидывать на чистый аккаунт, на всякий случай.

Стоит также отметить, что официальные сервера для нормальных людей неиграбельны — спам-ботов в игре столько, что с периодичностью в 1-2 минуты весь ваш экран будет покрыт цветастым текстом с предложениями типа «Enigma — only 4.99\$!!!» и т. п. Особенно приятно при игре на хэлле. Банят ботов не по cd-key, а по аккаунту, так что в случае бана бот сам регистрирует новый акк и продолжает свое черное дело, 24/7. Методов борьбы два — либо каждый раз самому нажимать клавишу очистки экрана от текста, либо создавать игру с ограничением по уровню (обычно боты — 1 лвл), что делает невозможным быструю прокачку с использованием «паровоза». Но зачастую и это не спасает, боты есть и 1-ого, и 99-ого, и вообще всех левелов. Поэтому игр с ограничением по уровню никто не создает в принципе. При присоединении к чужой игре вас встретят теплые и радостные волны спама. При этом на тех. поддержка близзов официально заявляет, что при попытке использования сторонних программ для устранения текста, который генерируют спам-боты, вы будете забанены.

Популярные российские сервера:

- PlayGround.ru;
- [Alkar](#) — боты нещадно банятся антихаком, множество не читерских изменений;
- [экс-Корбина](#) (PvP, PvM) — здесь боты тоже запрещены.

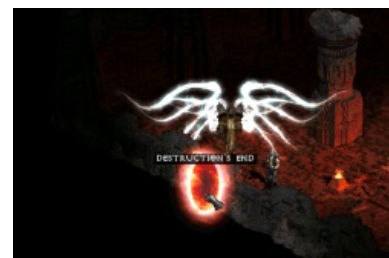
Моды

Существует более **9000** модов к игре, но **95%** из них — имбалансный отстой, в который либо невозможно играть, либо вещи разряда «Кольцо Всевластия» падает с каждого раздавленного таракана. Интересы ноль в обоих случаях. Тем не менее, среди модов к Диабле встречаются и такие, которые превосходят оригинал практически во всех отношениях. Одним из наивинrarнейших являются Median 2008 и его более поздняя, существенно измененная и усложненная, модификация Median XL. Среди отличий — чуть более чем полностью переработанная и сбалансированная система скиллов и шмоток, совершенно новый монстрятник, около двух десятков разнообразных и доставляющих уберквестов (по мотивам книжной серии про дьяблу), которые по силам далеко не каждому игроку и далеко не каждому билду, наличие так называемых челленджей, которые можно активировать, выполнив то ли иное условие к определенному

уровню, (скажем, скопив 250 неиспользованных attribute points) и прочие вкусности. Так же стоит отметить мод Back to Hellfire. Как понятно из названия, автор решил сделать первую диаблу на движке второй. Здесь всё, как в старые добрые времена — навыки качаются книжками (скилпойнтов за уровень не дают), кроме подземелий и катакомб локаций нет (хотя актов всё так же пять) ну и так далее. Вообще, тема модов чуть более, чем полностью раскрыта [здесь](#). Некий Дракула не поленился, и наклепал видеообзоры на хуеву тучу модов, за что ему и спасибо.

Hardcore

Помимо прочего многоуважаемая фирма Blizzard ввела отдельный режим прохождения игры — hardcore (хц, *героический*, *хардкор*). Умереть в этом режиме можно как и в жизни — только один раз. Дальше только начинать заново с нуля, и еще очень повезет, если кто-то соберет с вас шмот и вернет вам... В третьей части и такой возможности нет. Самый главный мем всех хардкорщиков — RIP (rest in peace, покойся с миром), окончательная смерть персонажа, после которой он так и остается на экране выбора, до конца времен (то есть до удаления) напоминая хозяину, как не по-братски тот его не уберег.



И, естественно, есть место для [неудач](#).

Умудренные опытом продвинутые дьяблеры склонны гордо заявлять, что они играют в д2 ТОЛЬКО на хардкоре, а тех, кто играет в обычном режиме, склонны называть [нубами](#). Однако есть разные степени нубства, и чтобы убедиться в этом, совсем не обязательно гробить свою любимую и единственную сорку 90 лвла...

Во-первых, чем диаблофаг более продвинутый, тем меньше вероятность, что он вообще рискнет зайти в игру без мапхака (см. выше). Своевременное напоминание об этом, возможно, немного снизит установившийся уровень [пафоса](#). Во-вторых, и в-главных — даже мапхак спасает далеко не всегда. Каждый чар на хардкоре смертен, исключений нет, и рано или поздно неизбежно будет рипнут. Отдельно можно упомянуть одну деталь в системе урона второй диаблы, а именно урон электричеством - суть в том, что урон этого типа наносится всегда случайным в пределах от 1 до иногда [черезчур больших значений](#), поэтому два-три пропущенных удара током могут быть фатальными даже для суперпрокачанного перса. Этот факт мало коррелирует с прямоотой рук, и к нему приходят в итоге все. Обычно это достигается случайным лагом, особо хитрожопым монстром (стаей костяных пигмеев из Durance of Hate или обладающим параметрами mLeb — Multishot Lighting Enchant), дисконнектом (в третьей части), кошкой на клавиатуре, наконец; что влечет за собой потерю всего наработанного за долгие недели. Обычно это ужасная [драма](#). Особенно когда гордое заявление: «у меня есть хай-лвл чар такой-то на хц в супер-крутом шмоте» отделяет от сообщения: "Т_Т, рип((((" не более десяти минут... Кстати, хороший шмот, понижающий вероятность рипа, ботоводам достать на хц весьма сложно, ввиду некоторой тупости ботов, склонных умирать существенно чаще обычных людей.

Все вышеизложенные факты привели к тому, что в хардкор-секторе на популярных серверах пусто и грустно. Никто там с вами играть не будет, посему и вам незачем.

Diablo 2 и тролли

Помимо всего прочего, мультиплеер (особенно хардкорный) в Diablo 2 позволяет невозбранно ловить лулзы, генерируя сотни ненависти у нубов. Олдфаги ностальгируют!

- Основной способ получения лулзов — РК (player killing). Как правило, собирается партия нубов, ждущих так называемого «паровоза» — высокоуровневого персонажа, который быстро их протащит по ключевым квестам с целью дальнейшей сверхзвуковой прокачки в Secret Cow Level. Тролль, зайдя в игру таковым, предлагает свои услуги в качестве «машиниста», кидает портал на одном из чекпойнтов, чтобы «вагоны» его пофиксили — когда все прыгают в портал, тролль резко возвращается в город, объявляет хостайл (аналог джихада в игре), прыгает обратно и эпично выпиливает пассажиров, пожиная в качестве трофеев выпавшие уши и обильные потоки ненависти в чате. Ныне способ не актуален, так как был пофикшен в одном из патчей. Теперь, при объявлении хостайла, некоторое время нельзя зайти ни в какие телепорты. Другой, более изощренный способ РК — ТРПК. Требуется от игрока некоторой сноровки. Прокачиваем у сорки скилл Ice Blast + все синерджи, одеваем какой только можно шмот на урон холодом и получаем [необычайно](#) большой дамаг с Ice Blast. Суть: высматриваем на НВР какого-нибудь зеваку, стоящего в углу с ондалом. Ставим портал, кидаем в жертву несколько бластов (чем больше бластов, тем больше вероятность удачи), быстро забегает в портал и тут же ставим хостайл (именно на жертву ставить не обязательно, т.к. в партии хостайл дается сразу всем). Бласты при этом не исчезают, а настигают жертву, в результате чего случается лютей [butthurt](#), а тролль ловит лулзы. Лулзов будет еще больше, если это проделывать на режиме Hardcore. На официальном сервере вроде как пофиксили, но на PG все еще работает и походу так и будет работать. Аналогичным способом можно прокачать друида с огненным скиллом Fissure. [Выжечь](#) таким образом можно до **семи** игроков за один раз (т.е. всю партию). Также соркой можно наплодить гидр, а асей - наставить ловушек, смотаться в город и объявить хостайл. Обиженным не уйдет никто!
- Один из самых циничных и жестоких способов связан с квестом по разбиванию Камня Души. Выполнить его каждый персонаж может только один раз, в процессе выпадает руна, причем ценная руна может выпасть только на уровне сложности Hell. Этот квест является предметом фапа для диаблофагов, так как хорошую руну можно невозбранно обменять на сотни рулеза. Фишка тролля

заключается в том, чтобы дождаться, когда вся партия игроков окажется в 4 акте, и разбить камень в этот момент. Квест выполнится у *всех*, но руна выпадет только *одна* (и достанется троллю). Это гарантирует зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ в эфир, немедленное объявление войны, а также не исключено, что за вами будут охотиться.

- Меметичный Safe TP. Хардкорные диabloфаги, прежде чем воспользоваться чьим-либо открытым порталом, всегда спрашивают, насколько он безопасен. Получают ответ «s» (то есть Safe, безопасен), заходят и ВНЕЗАПНО оказываются посреди толпы монстров-камикадзе, тысячи их! Так заканчивают жизнь чуть менее, чем все мудаки на хардкоре, поэтому их количество там обычно стремится к нулю.
- Чтобы вызвать появление Диябло, в его убежище нужно поочередно открыть несколько «печатей», при этом в известных заранее местах появляются пачки мощных уник-мобов. Если подобрать момент правильно, можно дропнуть пачку прямо на голову пробегающего мимо персонажа. По сути, это способ **ганка**. Особенно эффективной будет встреча контактного бойца с отражающим урон в ближнем бою мобом «Lord de Seis» (Ну тут, конечно, полный бред: во-первых, Lord de Seis не отражает урон, а кидает проклятие на возврат урона; во-вторых, Lord de Seis никогда не кастует это проклятие на контактника, который находится непосредственно рядом с ними атакует его в ближнем бою), результат **соответствующий**.
- Былинное некромантское средство от **опухания гондураса** моментального действия. Нубы, потратившие несколько месяцев на добывание крутой шмотки, тешат свое ЧСВ, подбрасывая новенькую вундервафлю на земле в сторонке от стаи менее удачливых **товарищей** — так, чтобы все завидовали, но попятить не могли. БАЦ! Легким движением руки превращаем плод многомесячного задротства в бесполезного Железного голема. Менее лулзовый вариант для сорок — телекинез (позволяет упереть вещь к себе в инвентарь с любого расстояния; выпилено в одном из патчей именно по этой причине).
- Одна из rvr-тактик некроманта против неумелых контактных бойцов — набросить Bone Prison (костаную клетку), затем Iron Maiden (проклятие, возвращающее урон от атак в ближнем бою атакующему). Далее следует попытка пленника разрушить клетку изнутри и самая настоящая моментальная **апстена**.
- Диябла эпична тем, что в ней есть **корованы**, которых можно грабить. Если проникнуть в коровник в составе партии и втихую выпилить главного корована (Cow King), присутствовавшие при этом грабители больше никогда не смогут попасть туда без посторонней помощи.
- Кроме того, по причине обилия **известных личностей** на серверах, неплохо работает **синдром пизды**. Ну и наконец, можно просто зайти на внутриигровой канал и заявить что-нибудь вроде «Ench melee sorc pwns you n00bs», или же прикинуться продавцом вещей.
- Интересный способ троллинга за варвара. Варвар умеет накидывать ВО (Battle Orders) — несколько хороших баффов на хп\ману, +1 к скиллам, +к защите и т. п. Нужно вкачать варвара с минимальным уровнем ВО. Вся фишка в том, что наложенные ВО перебиваются другим при перекасте. Во время паровоза на Баала или еще куда-нибудь, мы методично перебиваем более высокие ВО своим, понижая количество хп у сопартийцев и вызывая у них тонны ненависти в наш адрес. А если изловчиться, можно сбить хп у партии в момент кидания Баалом очередной волны. Нубы, нищеброды и сорки помрут гарантированно.
- Еще пара способов для некроманта. Во время похода на Баала можно начать бешеный каст Bone Wall и Bone Prison. Костяные болванки заполняют весь экран, не давая никому пройти. Также можно перебивать проклятия. Вместо нужных и важных Lower Resist, Amplify Damage и Decrepify можно кастовать какое-нибудь бесполезное говно типа Terror, Confuse, Dim Vision.
- А для народа потоньше в старые добрые времена нормальный лут приносил «Камень Невидимости». Когда стоя в традиционной торговой точке у сундука в первом акте, нубу продавался кирпич суливший невидимость!!!1one. Для демонстрации работы артефакта продавец кликал на Варрива и «исчезал», переносившись во второй акт. Жадный и глупый нуб истекал слюнями и приносил все свои никчемные рунки и камушки, после чего добрый дядя с одолжением, поломавшись скидывал ему уберартефакт (тут уж у кого наглости больше — особо эпичным долбоёбам можно было спихнуть всякий мусор). Когда «камень» заряжаться у Чарси отказывался, эхо батхёрт-скрима можно было услышать аж на североамериканских серверах.

Ремастер

В общем-то был вопросом времени, но после выхода **WC3 Refunded** (то есть, простите, Reforged) оптимизма у людей несколько поубавилось, и восторги при анонсе ремейка на близзконе о 2021 году были смешанными. С одной стороны саму игру не тронули, взяв за основу патч 1.14 и добавив только несколько модов, которые и так ставили вообще все (включая расширенный сундук между персами). С другой, ранние наброски выглядят странно (суперсовременные шейдеры и HD-текстуры с тридэмоделями наложены на полупошаговую механику и изометрию). Вдобавок визуально, как и полагается по нынешней моде, в показанной демке на Близоке **SJW** основательно прошлись по персонажам: теперь Амазонка 80-80-80 и страшна как смертный грех, аналогично прочие бабы; негропаладин же лыбится с экрана так, что хоть в рекламу Old Spice. Стоит отметить, что большую часть времени в игре персонажи покрыты броней в т.ч. и шлемами, что позволяет скрывать физиономии оных. Предзаказать стало можно сразу после анонса.

Diablo 3

ПОШЛИ ВЫ НАХУЙ СО СВОИМ АУКЦИОНОМ ЗА ДЕНЬГИ И ПРОЧИМИ МЕЛКИМИ

ОШИБКАМИ.ДА ЕБАЛ Я В РОТ ТЕХ ПЛАКУНОВ,КОТОРЫЕ НЕМНОГО ПОДРОСЛИ И ПЕРЕСТАЛИ ВИДЕТЬ В ИГРАХ ИГРЫ.ПОШЁЛ НАХУЙ 21 ВЕК ВМЕСТЕ С ПАТЧАМИ,ХОТФИКСАМИ И МОДИФИКАЦИЯМИ!В МОЁ ВРЕМЯ БЫЛА DENDY И SEGA И БЫЛ Я СЧАСТЛИВ! А ТЕПЕРЬ Я ЧИТАЮ ВСЯКУЮ ХЕРЬ ПРО ИГРЫ БУДЬ ТО DIABLO 3,SKYRIM,ВАТТЛЕFIELD 3 И.Т.П. И ДУМАЮ ЧТО НУ ЕГО НА ХУЙ.БАБКИ ПЛАТЯТСЯ,ПАТЧИ ПАТЧАТСЯ,ЛЮДИ ПЛАЧАТСЯ.ТАК НАХУЙ ВООБЩЕ ЗАБУДЬТЕ О СРАНОМ ГЕЙМЕ И И ИДИТЕ ЛУЧШЕ КАЧАТЬСЯ,ЧЕМ ПЛАТИТЬ ЗА ОНЛАЙН МАТЬ ЕГО ИГРУ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ! И ПУСТЬ МЕНЯ ЗАБАНЯТ,ДА И ХУЙ С НИМ! Я ПОКУПАЛ ЭТУ ИГРУ ЕЩЁ 15 МАЯ БЛЯТЬ АНГЛИЙСКУЮ,И МНЕ ПОХУЙ,ГОТОВ ВЫКИНУТЬ В ОКНО ВСЬ КОМП - ОН НАХУЙ НЕ НУЖЕН!

— [Комментарий к выходу патча 1.0.3b]

Вышел 15 мая [последнего года](#). Мухрыжили его 12 лет.

Уже к вечеру первого дня в «Breaking news» начала красоваться надпись «Due to high concurency the login servers are currently at full capacity.».

Самые популярные строчки из игры: [Error 37](#), [Error 33](#). [НИПАЙГРАТЬ](#). Официальный топик на евро форуме по этой теме с легкостью взял 10к в первый же день. Гнев бурлил, фонаты клеймили близзгов позором, но обещали все простить, если дадут поиграть.

После того, как удалось пробиться на сервер и поиграть, мнения об игре разделились на диаметрально противоположные — от любви и обожания, до лютой ненависти. Основные претензии (большая часть уже пофиксена) можно свести к:

[Diablo-3 Ария-Меченый Злом](#)
Чистый эпик

<https://www.youtube.com/watch?v=9Z38HXaGREY>

Если бы Diablo была бы девушкой, [краткая суть видео одной картинкой](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=OSf151rUXIA>

Правдивый трэйлер

- **Разработка.** Трудно поверить, но в разработке не принимали участие Билл Ропер и Дэвид [Брейвик](#) (отЭц оригинальных двух Дьябл). Их из принципа не подпустили к проекту. А это значит, тортом игра быть не могла с самого начала. Вместо них был посажен старый довераст Джей Уилсон, после потока говн в его адрес был выпилен и заменен расовым китайцем Вьяттом Ченгом, в конечном счете был выписан аж целый Джош Москейера, еще более эпичный довераст, с порога заявивший «[ваша Диабла говно, вы ни хера не понимаете в Диабле](#)» и сделавший все по-своему.
- **Diablo 3 — не Diablo 2.** В игре нельзя раскидывать статы, скиллы открываются автоматически по ходу прокачки, урон магии привязан к урону оружия, а мана в ее привычном виде осталась только у колдуна. Обратная сторона — теперь невозможно запороть прокачку, возможности кастомизации уже открытого очень широкие, а классы отличаются не только модельками и магией, а предполагают совершенно разный геймплей.
- **Diablo 3 — не YOWA-RPG от Bioware**, и вообще [немогли сделать как в Crusis!](#) Школота, взрошенная на массэффектах с дрэгонэйджами, негодуэ от того, что это по прежнему Diablo — чистый, незамутненный hack`n`slash без ветвистых диалогов и нелинейных квестов. Также достается и графону, который, по старой традиции близзгов, сделан изометрическим, чтобы мог уверенно работать на 95% компов, доступных на момент выхода игры. От мрачного реализма первых двух частей перешли к яркой гамме WoW. И вроде бы все нарисовано добротнo, но [не торг](#), к тому же, кое-где графон откровенно хромает.
- **Мало, БЛДЖАД!** Первое прохождение игры на нормале было взято уже через 12 часов, в дальнейшем рекорд был поставлен на отметке 7 часов. Высшую сложность inferno взяла группа из 4 задротов за 5 суток (предполагалось, что потребуется 2-3 месяца). Через полтора месяца inferno впервые прошел в одиночку задрот-хардкорщик, ни разу не померев. Справедливости ради, задрот со стажем проходит Diablo 2 намного быстрее, чем третью часть. А вот что действительно сильно пострадало — так это количество доступного для задротства шмотья (частично фиксится патчами).
- **Упрощение всего и вся.** Игра напичкана потыренным из кучи других проектов (Titan Quest, Hellgate, Dungeon Siege III), и все это сделано под максимальное удобство. Вплоть до возможности вытащить из шмотки камушек, убранных к хренам свитков, телепорта из инста на поверхность и докупки места в банке. Все для удобства игрока (отчасти и приводит к предыдущему пункту: в Diablo 2 немало времени уходило на такие полезные для развития персонажа и игрока действия, как беготня по зачищенному намертво уровню с матом в поисках выхода или просто обратно наверх). Компенсируется кастрированной в ноль кастомизацией, убогим крафтом и камушками (по сравнению с тезками из второй части — недоразумение, а не элемент геймплея). Пофиксено в патче 2.0.
- **Инферно.** Понимая, что предыдущие два пункта людям явно не понравятся, а переделывать уже некогда, Близзы ввели четвертый уровень сложности с говорящим названием Inferno. По сравнению с ним Ад (Hell) — прогулка по озеру. Без правильно собранного шмота практически все монстры, даже обычные, не говоря уже про боссов, убивают с одного удара, притом что цены экспоненциально тянутся ввысь. В ранних версиях был полный пиздец, потом было пофиксено с вводом системы «monster power» (даже мега-чар в сверх-крутом шмоте может подкрутить сложность и выносить самых простых мобов по несколько минут, а нубы выставляют режим MPO, где можно играть почти любым билдом и даже необязательно руками). С новым расширением слегка поменяли имена, но суть та же самая.
- **Сюжет.** Как и в предыдущих двух частях, абсолютно линеен, и преследует чувство уже виденного (как пример: квест по закрытию адских порталов изнутри внаглую спизжен из Hellgate — подъёб бывших коллег из Blizzard North). Апофеоз — 3 акт, невозбранно пародирующий 4 акт второй части.

Ну и, конечно, тонны кирпичей по поводу (*спойлер*: ОНИ УБИЛИ ~~ЖЕННИ~~ ЛИЮ! СВОЛОЧИ!!!). Впрочем, над сюжетом особо никто не работал, да он тут и не нужен: это же все-таки hack-n-slash. Сами посмотрите. Самый лулз в том, что Боярский (нет, не тот) вообще какбэ автор сюжета второго [Fallout](#) и много чего еще, что по идее должно было гарантировать бэковость, драму и логичность. Судя по тому, как он позже (в *Reaper of Souls*) яростно обстебывал все ниженаписанное, сюжет третьей части был им написан, затем «откорректирован» заказчиками и пущен в оборот согласно требованиям маркетологов.

Краткий пересказ сюжета:

Акт 1

Лия: Надо выручить Каина! Но он неведомо где!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Каин: Надо добыть Упавшую Звезду... Но она ниibaццо глубоко!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Король Леорик: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Король Леорик: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Странник: Надо достать меч! Но он неведомо где!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Магда: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Магда: Я вас затроллила, лол! Теперь весь мир будет сосать хуй моего господина!

Каин: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Лия: Надо спасти Странника! Но он ниibaццо глубоко!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Мясник: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Мясник: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тираил: Это же Конец Света, скорее в Калдей!

Акт 2

Тираил: Надо убить Магду! Но она ниibaццо далеко!

Нефалем: Фигня! Я пройду пустыню!

Магда: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Магда: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Лия: Надо найти Адрию! Но она ниibaццо глубоко!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Адрия: FUCK YEAN!

Тираил: Надо убить Белиала! Но он ниibaццо силен!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Золтан: Могу помочь!

Адрия: Гони камень!

Золтан: Но он ниibaццо спрятан!

Нефалем: Фигня! Я пройду подземелье!

Золтан: Я вас затроллил, лол! Теперь весь мир будет сосать мой хуй!

Нефалем: Гони камень!

Золтан: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Золтан: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Белиал: Я вас затроллил, лол! Теперь весь мир будет сосать мой хуй!

Нефалем: На нах епта!

Белиал: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тираил: Надо искать Азмодана... Но он хуй знает где!

Лия: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тираил: Это же Кратер Аррить, скорее в Крепость-Бастион!

Акт 3

Тираил: Надо спасти крепость! Но демонов ниibaццо много!

Нефалем: Фигня! Я опиздюлю всю их армию!

Гом: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Гом: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Лия: Надо убить Азмодана! Но он ниibaццо силен!

Нефалем: Фигня! Я пройду башню!

Цидея: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Цидея: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Азмодан: Я вас затроллил, лол! Теперь весь мир будет сосать мой хуй!

Нефалем: На нах епта!

Азмодан: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Адрия: Я вас затроллила, лол! Теперь весь мир будет сосать хуй моего господина!

Нефалем: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Диабло: FUCK YEAN!

Тириал: Это же полный пиздец, скорее в Рай!

Акт 4

Тириал: Надо спасать Рай! Но времени ниibaццо мало!

Нефалем: Фигня! Я отомщу за Лию!

Искагу: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Искагу: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириал: Надо спасти Авриль! Но Раканот ниibaццо силен!

Нефалем: Фигня! Я вкатаю его в землю!

Раканот: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Раканот: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириал: Это же Изуаль, скорее в укрытие!

Изуал: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Тириал: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Нефалем: Фигня! Я засуну его меч ему в задницу!

Изуал: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириал: Надо остановить Диабло! Но он ниibaццо силен!

Нефалем: Фигня! Я обломаю ему рога!

Империй: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: Пospорим?

Диабло: Я вас затроллил, лол! Теперь весь мир будет сосать мой хуй!

Империй: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Нефалем: На нах епта!

Диабло: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

- **Фарм.** Падающий шмот уныл чуть менее, чем полностью, выбить шмотку, которую можно носить, почти нереально. У каждого класса есть строго определенный набор шмоток, которые жизненно необходимо носить, попытка надеть что-то еще приводит к [известному результату](#). Особенно радуется, когда must have-шмотки для чародея — из набора монаха. Добро пожаловать (в добровольно-принудительном порядке) на...
- **Аукцион.** Узаконенный донат (как за игровое золото, так и за любую валюту). Привело к тому, что шмот гораздо проще купить. При этом, в игре цена продажи крайне низка (что делает бессмысленным сбор ненужного хлама с единственной целью сбавить его торговцу), и толпы задротов штурмуют аукцион каждые 15 секунд, по принципу «кто успел, тот и урвал». Буквально сразу же аукцион наполнился спекулянтами, которые вырывали вещи по ставкам дешево, а продавали потом значительно дороже, неоднократно поднимая стоимость действительно ценных вещей. Все задроты, просёкшие фишку, могли без особых проблем нарастить состояние до пары-тройки миллиардов голды (до инфляции некоторые личности зашибали по 20-30к реала в месяц только на аук). На хардкоре торговать можно только за золото, но его всегда можно купить у барыг за реал. Спустя 3 месяца стало ясно, что экономику Близзы учить в школе не хотели, и аукцион благополучно захлебнулся в потоке инфляции, ботов, перекупщиков и читеров, а золото обесценилось в ноль. По непонятным причинам золото в рублях стоило в 10 раз дороже, чем в евро (сочувствуем лохам, которые расплачивались деревянными).
Попиксено вместе с предыдущим пунктом после патча 2.0.0 и выпила аукционов, таки теперь выпадает годный шмот, причем достаточно регулярно. Все, кто не желает на over9000 раз проходить одни и те же локации ради приличного гира показали средний палец близзам и покинули игру, весь старый шмот после выхода RoS стал абсолютнейшим хламом - задонатившие весомые суммы игроки остались у разбитого корыта оплакивать бывшее величие.
- **DRM суров.** Дьябло 3 в большей степени ММО, чем сингл, на серверах хранятся не только сейвы, но и практически вся игровая механика. Рабочий эмулятор сервера написали быстро, но авторов засудили и проект свернули.
- **Где я?** Последствие предыдущего пункта. При подключении игра определяет, где находится игрок и к какому серверу его подключить. Проблема в том, что чтобы сменить сервер, игру надо перезапустить, но в самой игре об этом не сказано ни слова. В результате многие незнакомые с ММО игроки запускали игру, тут же создавали перса и начинали играть. При втором запуске игра подключалась к правильному серверу, перс исчезал, и исправить ситуацию можно было только выставив в опциях дефолтный сервер «Americas». На [просьбы переместить перса с пиндосского сервера на европейский](#) Близзы пока что отвечают [авотхуй](#).
- **Перевод.** Переводили толстые тролли, с душой, но без особого навыка. Вплоть до того, что благодаря

им один из скиллов монаха так и назывался: [удар ногой с разворота](#) (в одном из патчей был переименован в «Хвост дракона», что, однако, не изменило его сути). В итоге многие кошерные отсылки превращены в бессмысленную хуйню. [Количество постов как бы намекает, что по-видимому, зарплату переводчикам давали игровой голдой](#). Однако, отдельной похвалы заслуживает фееричная русская озвучка Шена Скупца ([шалом!](#)).

- В третьей Диабло нет секретного коровьего уровня, зато есть [секретный уровень с пони](#) (а точнее, [единорогами](#)), где этих пони можно незабранно порубить на куски. В аддоне коровник таки вернули: ЧСХ, называется НЕкоровий уровень (*спойлер*: сейчас в него незабранно можно попасть, разобрав Коровий Бердыш в кубе Канаи). Говяжий заговор, хуле...
- **Совершенно вырвиглазный баланс**, благодаря которому у каждого класса 1-2 рабочих билда, огромное количество скиллов не просто бесполезны, а вызывают нервный смех, а из глубин сумрачные гении произвели и до сих пор производят откровенно читерские абилки, вокруг которых, собственно, эти 1-2 билда и строятся. Пофиксено в патче 2.0.

[Whimsyshire, Where Dreams Come True \(Diablo 3 Cow Level\)](#)
Тот самый уровень

[Nomad](#) поставил [игре 68%](#) за то, что (*спойлер*: нельзя [грабить корованы](#)). Это породило изрядный срач в обсуждении — 1000 комментов меньше чем за день. А игра тем временем [побила все рекорды по скорости продаж](#).

[Новая драма разразилась](#) 20 июня. Форум потонул в потоке бурления говн, равного которому игра еще не знала: разрабы, упоровшись купленной на налоги с аукциона анашой, решили еще немножко усложнить прохождение. Народ не понял и начал расходиться. Логика, очевидно, была такая: надо много денег на ремонт — растут цены в золоте — золото обесценивается — все массово переходят на донат — ??? — ПРОФИТ. Игроки же подняли дикий хайп, в котором нашлось место и троллям, причем на всех языках локализаций, рекомендуется ознакомиться и причаститься. Суть становится ясна из [эпичного поста](#).

Бедный и неполный перевод:

Тема: Осталось еще много неисправленных эксплойтов и возможностей для извлечения выгоды после установки пача 1.0.3.

Спасибо за решение огромного количества важных вопросов. Однако бой с читерами никогда не будет по настоящему выигран.

- Баланс урона: я своими глазами видел ситуации, когда игрокам удавалось убивать (!) монстров вовремя.
- Многие игроки всё еще пользуются нечестными преимуществами умений: повышенной защитой, увеличением повреждений и контролем ситуации.
- В игре есть сундуки, из которых можно получить золото; но есть более бесчестные способы — иногда с монстров падает БОЛЬШЕ золота, чем тратится на ремонт.
- Я лично видел, как игрок получил предмет редкого качества, и после опознания оказалось, что предмет увеличивал боевые показатели текущего класса игрока.
- Некоторые предметы у торговцев всё еще могут иметь характеристики, отличные от Живучести. Данные предметы в руках вероломного жулика могут быть направлены на упрощение сражений (это может привести к меньшему количеству смертей, в крайних случаях к убийству монстров).
- Боссов всё еще можно убить. У меня нет доказательств, но вы можете посмотреть логи.
- У некоторых монстров всё ещё нет способностей к контролю игрока нон-стоп, одновременному окружению стенами, ловушками, огнем, притяжению и телепортации игрока в лужи кислоты, отбрасыванию, замедлению и заморозке на сверхзвуковых скоростях, пока каждый сантиметр поверхности покрывается кислотными лужами, в сопровождении неуязвимых миньонов, равных по силе хозяину, заплёвывающих игрока с полутора тычков.
- Я лично смог настроить конфигурацию поиска на аукционе, которая позволяла находить предметы с желаемыми характеристиками и сортировать их в порядке, отличном от случайного.
- [Мой знакомый рассказал мне, что он играл с человеком](#), который (повторяю, с его слов) получал удовольствие от игры. Не знаю может ли подобное быть правдой, но если это правда, то храни нас Б-г.

К 29 июня разработчиков отпустило, и они срочно начали вводить изменения в обратную сторону, но осадок все равно остался.

Потом, в начале июля, Близзы снова доставили. Юзеры, игравшие в Диабло на разнообразных [линупсах](#) через [Wine](#) были [забанены без суда и следствия](#). Официальная причина — якобы использование читов. Представлять доказательства Близзы [дружелюбно отказываются](#). Возместить полтинник заплаченный за игру — тем более. Комьюнити-менеджер BashioK на эту тему высрал [следующий пост](#):

Мы [тщательно тестировали](#) систему на наличие ложных срабатываний, включая воссоздание систем юзеров, твердивших что их несправедливо забанили. Мы не нашли ни одного случая, которые бы привели к ложному срабатыванию, и подтвердили условности в которых они были забанены, и [мы совершенно уверены в правильности того, что мы нашли](#). Хотя Линукс

официально не поддерживается, вас не забанят за игру на нём. [Вас забанят если вы играете нечестно.](#)

Судя по всему, Близзы [не собираются отвечать за несправедливые баны](#). А на сайте Wine появилось объявление, что [в Diablo 3 с вайном как бы играть не следует](#).

Еще один повод для радости появился у Близзов чуть позднее. Баг существовал чуть ли не с самого старта 1.0.3, пока какая-то [добрая душа](#) не выложила на **официальный форум** вопрос (!!!) о том, можно ли им пользоваться. Баг был всего-ничего — позволял сделать персонажа перманентно (!) неуязвимым. После этого посыпались просьбы типа «не фиксите этот баг, так веселее!», но увы — через 2,5 часа после сообщения [куда надо](#) фичу пофиксили.

Но Близзы решили не останавливаться на достигнутом, и продолжают выпускать патчи. Все для народа (нубов): апаются УГшные абилки, меняется дроп (ныне даже повысили качество в пользу количества, ибо ранее предметы валились ТОННАМИ, и все говно), режется здоровье/урон элитных монстров, а некоторые, особо доставляющие аффиксы (типа Неуязвимые Прислужники — когда 5-6 монстров бессмертны, пока не убьешь их главаря) вообще нафиг выпилили из игры. Заодно упростили мультиплеер, чтобы игроки меньше дрочили фарм в соло, запилили нормальный крафт и прочая и прочая. Есть даже интересные нововведения: например, убер-боссы, драться с которыми надо по 2 штуки за раз, но с которых падают материалы для крафта легендарных колец.

Наконец, благодаря вышеописанному багу с неуязвимостью (ergo невозбранному фарму), чтоб пофиксить разрушенную в хлам экономику, близзы поменяли легендарные вещи — если раньше сначала их эпично долго фармили, а потом эпично вайнили, о том что все легендарки УГ, то теперь эти вещи стали намного круче (чтобы уже награбленное читерами обесценилось, а вы думали, ради вашей радости? Бабло побеждает зло!). А еще долго ходили слухи о контроле дропа (суть его ясна только самим разработкам, но дотошные игроки вычислили, что вероятность дропа вещи была обратно пропорциональна наличию таких на аукционе).

Суть патча 1.0.5

В общем, с патча 1.0.5 и поныне новый менеджмент окончательно скатывает игру в софтвер (оставив, однако, истинным любителям БДСМ возможность подкрутить сложность до потолка), чинит задыхающуюся систему имени Уилсона и поощряет игроков все новыми пряниками. И, как ни странно, это сработало: воплей о том, что игра говно, почти не осталось. В общем, если так и будет продолжаться, бурления говн вокруг третьей Дьяблы утихнут не скоро. Запасаемся попкорном, [улыбаемся и машем](#).

Но все это меркнет по сравнению с релизом системы PvP. Все дьяблофаги люто фапали и ждали сие явление, предвкушая нагибание всех и вся своим убер-персом. В феврале таки дождалось, и тут бурление говн достигло апогея. Несмотря на всю значимость события, реализация подкачала конкретно. PvP представляет собой свалку из четырёх персонажей, добровольно выкинутых на ЕДИНСТВЕННУЮ локацию, по размерам напоминающую детскую площадку, с бессмысленным и беспощадным выпиливанием друг друга. Никакого профита и ведения статистики и в помине нет. Бой 1 на 1 (а бывает только 1 на 1 или свалка из 4-х) протекает примерно секунды за 2-3, и побеждает тот у кого круче шмот и кто первый закликает оппонента. Сие чудное занятие тотально заёбывает минут через 30, после чего возникает желание сфотографироваться на фоне повешенного технического директора Blizzard Вьятта Ченга. Буквально через неделю после релиза патча люди забили на PvP и продолжили фармить и так изрядно остоебевшие акты в поисках хорошего дропа. Джош Москейра, в ответ на вопрос, вернут ли «лестницу» из Diablo-2, вывесил [картинку](#), подписав ее «Дизайнерский состав трёллит ЦА изучает структуру лестниц».

А мораль такова — вот что бывает, когда донат становится неотъемлемой частью геймплея:

«Продам бугатти вейрон или обменяю на топ кинжал для монаха, возможна доплата... »

— Diablo 3, общий чат, о ценах на аукционе.

Еще какие-то фанаты [распатронили](#) файлы игры, извлекая на свет Б-жий базу слов, из которых генерируются так доставляющие в Diablo названия предметов, и запилили [генератор названий предметов](#) на потеху себе и прочей фанатской публике; с его помощью можно сочинять произвольные тексты в стиле [Гражданской Обороны](#) — Летов в гробу переворачивается.

На консолях

Игра вышла на PS3 и X360 через полтора года после релиза на ПК.

В наличии изрядно доработанная версия (а не то полусырая майская бета на компах), множество новшеств и переработок. Новый интерфейс, вырезан напрочь аукцион, что делает фарм единственным способом заполучить нормальный шмот. Кооп на одной консоли до 4 человек одновременно, удобная система чтоб видеть приблизительные статьи выбитого шмота. А также перекаты (до патча не работали, ибо повреждения регистрировались заранее, чтобы не убить весь фан хуёвым пингом). Сделали новую систему

сложностей, причем тут не только мобы толстеют, если выбрать Hard, их еще и больше в 2 раза становится. Сократили также разницу в сложности между элитными паками, боссами и обычными мобами — и, соответственно, люлей можно получить от всех, а не только от элиты, что возвращает ощущение игры в Diablo, которого так не хватало третьей части. Добавили новых алтарей, новую систему Нефалемок (действует ограниченное количество времени) и масштабирование шмота с уровнем (то есть одна и та же легендарка, выбитая на 30 и 60 уровне, отличается чуть менее чем в дохуя раз). Что примечательно — вернули те красивые анимации из беты, которые безжалостно вырезали в релизе (например, видно, что охотница при закладывании ловушки приседает на бегу и кладет её на землю). Алсо, в отличие от ПК версии, респаун после смерти теперь стал намного проще — чтоб не было больше классической сцены «Вася, ну раз сдох, че лежишь, беги от чекпойнта, мы тебя тут подождем».

Собственно, близы сделали всё, чтобы можно было играть в оффлайне, вообще не заботясь об интернете. Вскоре после этой практики [анонсировали закрытие аукциона и на ПК](#). В общем и целом можно сказать, что консольная версия получилась более хардкорной и доработанной, нежели её старший брат. Позднее большинство консольных фиш добавили в ПК-версию. Для сониебов есть ДЛЦ, заменяющее простых мертвяков на грибозомби из The Last of Us.

Reaper of Souls

В августе 2013 года разработки отошли от полугодовой пьянки и анонсировали первый из двух аддонов. Несмотря на все фейлы ванильной Диаблы-3, она таки была коммерчески успешна, в свете чего ZOG выписал чек на дальнейшую разработку. Сюжет у нас ВНЕЗАПНО про архангела Малтаэля, весьма круто косящего Смерть. Как видите, с серпами, которыми он виртуозно отрезает яйца неудобным. Будучи в душе истинным безликим анонимусом, Малтаэль не забыл и не простил, что по вине человека Камень Мира был бездарно просран, и решил, что с расплодившимися обезьянками [пора кончать](#). Ждавшие воскрешение Лии, возвращение Золтуна с троллфейсом и возможность набить морду Империи дружно идут на йух. (*спойлер*: Зато ~~можно~~ нужно замочить Адрию, ставшую суккубом. С патчами Золтун таки вернулся, правда он только сидит возле волшебного куба и стебётся над героем).

Игра стала похожа на то, что и планировали изначально:

- Распределение статов — теперь бонусы с парагон-лвелев можно раскидывать по любым понравившимся характеристикам самому. Причем как скиллы, так и бонусные баллы можно невозбранно скидывать хоть раз в полминуты, лишь бы не в бою.
- Новый класс. Те, кто хотели некроманта из второй части, всосали: вместо него выписан Крестоносец, по сути — тот же паладин, только не негр (что неканонично^[1]). На первое апреля 2014 года Близзы потроллили олдфагов, анонсировав новый класс (фейковый, естественно) — некродруида. Юмор в том, что знахарь из третьей части **и есть** гибрид некроманта с друидом из второй. Правда, позже Близзard запилили таки кошерного некроманта, но это уже совсем другая история..
- «Умный» лут: это когда при игре за чародея падает чародейский шмот с чародейскими статами, а не монаший со статами на варвара. Впрочем, это не столько для повышения вероятности нахождения апгрейда, сколько для того, чтоб нельзя было одним персонажем одеть всех.
- Повышенная плотность монстров и легендарных предметов на квадратный метр (отлично сочетается с выпиливанием аукциона), при понижении числа мусора и общем росте качества. К тому же мусор сделали не таким уж бесполезным — он теперь разбирается на детали, без которых ничего нужного не склепать.
- Новый, готишный стиль.
- Пятый акт в жопе мира (*спойлер*: непроходимые говна Вестмарша и Пандемониум из второй части).

Краткий пересказ сюжета:
Акт 5

Тириал: Спрячем-ка камушек. А то еще украдет ктонибудь.

Новые Хорадримы: Ну, положим, спрятали. А теперь что?

Тириал: Теперь можно и по бля... Бляяя. Бегите за Нефалемом!

Малтаил: (Молча, готичненько плывет к камушку.)

Тириал: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Малтаил: (Молча, готичненько плывет к камушку. И таки проходит... прям сквозь тирилов меч.)

Тириал: Ты будешь сосать хуй Нефалему!

Малтаил: *Смерть никому не сосёт хуй.*

Лорат Нар: Нефалем, беги скорей к Тириалу!

Тириал: Скорее, тут Урзаил город жжот.

Ролики

[Вступительный видеоролик Diablo III: Reaper of Souls](#)

[No one can stop Death.](#)

[Ceres Games Fun - Diablols Reaper of Souls \[RUS\]](#)

Хорошая, годная пародия на предыдущий ролик.

[Diablo III: Reaper of Souls Gameplay Teaser](#)

Образцы добавленного [Diablo III: Reaper of Souls - Crusader Class Gameplay Demo](#)

Крестоносец веселится.

[Loot 2.0 - Diablo III: Reaper of Souls](#)

Новая система лута.

[Из первых рук. Diablo 3: Reaper of Souls](#)

Объявление на русском.

Нефалем: Фигня! Я его загашу сапогами!

Урзаил: УБИТЬ ВСЕХ ЧЕЛОВЕКОВ!

Нефалем: Хуй тебе!!!

Урзаил: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириил: Надо искать Малтаила. Но он хуй знает где!

Мирьям: Адрия что-то там гадает, может, разузнала.

Нефалем: Адрия? Ша выясним...

Лорат Нар: Только не забудь, сперва пытаться, потом расстреливать. Смотри не перепутай, Кутузов!(x5)

Адрия: Дьябло вернется! Все будут сосать его хуй!

Нефалем: Ты до этого не доживешь.

Адрия: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Лорат Нар: Так, в Пандемониуме прячешься? Ну, поехали.

Линдон: Мой брат сидит в тюрьме за мои грехи! Его перевели на зону в Вестмарше!

Нефалем: Не ссы, Линдон, мы его спасём!

Гильдия воров Хуй тебе, мы пришлём тебя за Найджела, урод!

Нефалем: Пизда вам!

Гильдия воров FFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Нефалем: Я вижу труп. Линдон, боюсь, это твой братюня...

Линдон: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU!!!!... Постой-ка... знакомый кинжал... Пойду залью горе алкогелем...

Кузнец Хедриг: Ну и кинжал, однако! Рукоять полая! В нем записка!!!

Линдон: Это моя бывшая! Она вышла за моего брата! Убила собственного мужа! Я ей отомщу!!!

Нефалем: Сначала отпиздим Малтаэля. Не вини себя, Линдон!

Тириил: Го на небеса! Оттуда в Пандемоний перелетим!

Империй: Опять ты? Ладно, проходи. Пятёрку я тебе не поставлю, но братцу до зарезу нужна [живительная эвтаназия](#). И поищи-ка батарейки. Нужно вон тем тараном ворота пробить.

Нефалем: До зарезу? Это мы мигом... Кстати, Тирка, а другого пути внутрь случайно нет? Вроде ж ты строил.

Тириил: А хрен его знает. Тут [столицот](#) лет разные [гастрабайтеры](#) копались.

Стражи Ворот: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Нефалем: Привет, учитель! Каково быть мертвым?

Учитель: А вот пришьёшь Малтаила, тогда и узнаем. Фолды болды. Болды фолды. Все, теперь он не пройдет через твой меч.

Нефалем: Спасибо, до свидания.

Малтаил: В мире не должно остаться зла. [УБИТЬ ВСЕХ ЧЕЛОВЕКОВ!](#)

Нефалем: Хуй тебе!!!

Малтаил: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириил: Прикольно... а где камушек?

Нефалем: Малтаил разбил себе на [пирсинг](#). Блин, я чуть меч об эти осколки не обломал.

Тириил: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Кормак: Ну наконец-то. Эйриша, а давай ебаться?

Эйрина: Соси, у нас [френдзона](#).

Кормак: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU... Когда ж наконец следующее дополнение?

- Отдельные сюжетные линии за помощников, да еще и с толстыми, как у сумоиста, намеками на продолжение. Новых кандидатов, правда, не предвидится.
- Лимит кача повышен до 70 уровня, а для парагона выпилен вообще. Плюс уровень парагона теперь един на всех персонажей, что особенно доставляет при прокачке новых персов.
- Вместо старых уровняй сложности с фиксированной силой для монстров, теперь монстры набирают левелы вместе с игроком, а сложностей всего 17 (Normal, Hard, Expert, Master и Torment, причем последний еще и настраивается как старый Inferno — от Torment 1 до Torment 13).
- Новые и переработанные старые абилки для всех классов. Привело к тому, что нет в мире больше бессмысленных и беспощадных обязательных билдов типа «один штук на класс»: теперь при наличии прямых рук работает любой сет, и даже без такового можно сделать совершенно извращенные авторские комбо, жизнеспособные на уровнях сложности ниже высочайшего. На высочайших, ясен хуй, решают вылизанные комбинации для задротов, но так вообще во всех играх. Хотя, по мере постепенного выхода патчей, улучшения старых и добавления новых предметов стало возможно нагибать и с чуть менее, чем полностью отбитыми сборками. PROFIT!
- Полностью переделанные системы набора опыта, золота и шмота с ростом сложности — вместо старой системы «чем дальше в Ад, тем толще черти» теперь награда растет с уровнем и со сложностью. По идее, должно делать процесс менее однообразным и более интересным. Однако во время кача до 70 уровня эта фишка наносит предательский удар в спину: с каждым левел-апом монстрятник ВНЕЗАПНО становится сильнее, что обеспечивает бурный поток эмоций: чертик, которого пять минут назад можно было отправить домой с полтычка, теперь сам насилует героя без вазелина. Фиксится слежением за своей экипировкой и ее регулярным обновлением (ну вы понели).
- Отдельный режим игры (Adventure Mode) специально для фарминга и гриндинга. По сути, открытая карта всех пяти актов с полным списком живых боссов и незатейливыми квестами в стиле «убить уникального монстра и 666 его приспешников». Время от времени слышно как Тириил гордо

жалуется на последствия попытки съесть про запас завтрак, обед и ужин сразу. Потом добавили еще и особые порталы с бесконечно растущей сложностью, легендарные камушки, апгрейженный Куб и прочий мусор.

- Гамблинг (покупка шмота в формате «кот в мешке», как во второй части). Бывает, что даже продают годные вещи, но редко: хитрожопая К(а, и)дала полностью оправдывает гены (*спойлер*: Гида из второй части, ЕРЖ на субатомном уровне, видимо, все-таки трахнувшего в итоге Чарси).
- Победа над главным врагом третьей Дьяблы (*спойлер*: после ошибки 37, конечно). Полное выпиливание всех аукционов. Да, всех. Да, навсегда. Игроки ликуют, попоболь санктуарных барыг-Ротшильдов и донатеров слышна аж из Калифорнии.
- И попутно выпилили весь трейд вообще. Злата и серебра знакомому уже не отсыпешь, на форумах не поторгуешь — весь новый шмот теперь намертво прибивается гвоздями к аккаунту. Отдать ближнему можно только вещи, выбитые в группе, и только в течение двух часов. Золотишко же теперь на 99% уходит на тюнинг шмота и прокачку камушков. На деле же золота вскоре накапливаемся столько, что давать его в прямом смысле некуда. Позже дали возможность сливать свои состояния в улучшенных порталах, где едва ли быстрее, чем в обычных можно качать легендарные камушки. Толку от этого имеется чуть более, чем никуды.
- Лестницу таки вернули, привязав к нефалемским порталам. Раз в несколько месяцев все дружно собираются и играют с нуля, задрочивая квесты и ачивки. Прошедший дальше всех, в отличие от остальных, получает место в списке топ-1000.
- По мере выпуска патчей появилось и куча так называемых трансмогов (изменный внешний вид предмета), чуть ли не каждый из которых является отсылкой к прочим проектам Метелицы или и вовсе чужим (например, модификация из [Халфы](#), которая, впрочем, просуществовала лишь на серверах PTR и не дошла до релиза. [Ну вы знаете, эти Вольво](#)). Также добавили [гуеву хучу](#) флагов, которые перс носит на спине. И ещё крылья, которых, в сравнении со всем остальным, неприлично мало. Появилось также большое количество питомцев (даже [маленький мальчик](#) и девочка-зомбарь). Помимо функции мазоленья глаз, они также могут подбирать выпавшее золото.

Rise of the Necromancer

Близзы таки прислушались к ноющему комьюнити и 28 июня 2017 года был выпущено дополнение "Возвращение некроманта". Как ни странно, добавляет самого некроманта как игровой класс, в комплекте с прочим мусором (рамка для портрета, пет и флаг на спину). Прикол в том, что по цене в пол-аддона игрокам продается только один класс, хотя и хорошо сделанный. Ни завалы цепочки квестов, ни сюжетки, ничего: скиллы, набор шмоток, озвучка.

Впрочем, куплен некрос был все равно массово и без претензий. В наличии почти все старые фишки, дохуя новых, на удивление задротские и местами имбалансные абилки. Вот так по бросовой цене людям было загнано то, что должно было быть в самом начале.

Для окончательно запутавшихся в сюжете

Собственно, оно. Для дьяблофагов, которые силились понять, к чему тут все эти задвиги Боярского, но [ни хрена не поняли, кто, где, когда, кого и в какой позе](#).

Краткая суть:

Баал (главзлодей второй части), воплотившись в теле Тал-Раши, понял, насколько это пиздато — иметь свой карманный Камень Мира. Строго говоря, архидемону для перевоплощения не нужен никакой там Камень Души, даже не будь его, убитый главчерт все равно переродился бы через N лет — того же Дьяблу, судя по мультику Diablo III: Wrath, убивали 100500 раз, а он всегда (но каждый раз ВНЕЗАПНО) возвращался. Но с камушком можно воплотиться в человека, и если в обычное быдло переродиться неинтересно, то нефалемы это жуткая ИМБА. Баал сделал дабл-комбо: он был еще и в теле одного из самых могучих магов всех времен.

Поняв, какие карьерные перспективы открываются, Баал решил перекрутить этот ваш Камень Мира, убрав из человека ограничения мощности и одновременно встроив директиву «[OBEY YOU MASTER](#)». И почти преуспел (хитро наебав Древних), и даже план свой воплотил — но на выходе был замочен в сортире ватагой ГГ второй части. Телепортнув оных от греха подальше, Тираил здраво рассудил, что просто нефалемы это опасно, но куда лучше, чем нефалемы коррапченные. И, недолго думая, пизданул по Камню своей волшебной заточкой, отчего тот [немножко рванул](#). Настолько немножко, что в пепел обратилась ЧЕТВЕРТЬ всего Санктуария (см. карту). Но по сравнению с последствиями это были цветочки.

Сам Тираил, кстати, тоже познал прелесть существования атомов (или из какого там [твердого света](#) ангелы состоят) по отдельности. Однако за двадцать лет все-таки собрался обратно аки доктор Манхэттен, кое-как пробился через Пандемониум и вернулся в Рай. Дома, что характерно, его ждали пиздюли от Совета (еще бы: просрал второй по значимости артефакт во вселенной), а Малтаил (будущий злодей RoS) с горя ушел в запой. А потом просто ушел куда-то в неведомые ебенья.

А тем временем в Санктуарии люди начали отходить от эффектов подавляющего поля Камня. Не все сразу, но многие: герои третьей части родились как раз в этот период. Кроме варвара, но варвару просто забили менять модельку (ибо изначально он должен был быть тем самым, из второй части). Хотя эта ваша Лия, кстати, не нефалем, не успела чуть-чуть. Основная масса быдла в игре дохнет так легко просто потому, что старше 22 лет: в пятом акте даже запилена [9-летняя девочка](#), рвущая врагов ржавым мечом

получше любого капитана стражи. Ну и Сквирт из второго акта, грозящаяся вломить люлей жуликам и ворам несмотря на разницу в весе, как бы намекает.

У разрушения Камня Мира был и еще один побочный эффект: демоны стали просачиваться в мир беспрепятственно, да так успешно, что по состоянию на начало третьей части анально оккупировали уже практически половину континента. Просто если Азмодан в своей крепости (не за день построенной, и не за два) клеил танчики осадных чудищ, то Белиал запосессил малолетнего долбоеба-императора, а уж через него смог взять под контроль культы по всей планете, всего лишь с помощью лжи, троллинга, подстав и пары ведер яда. Собственно, для предотвращения этого пиздеца Тириал, как и раньше, отправился выручать непутевых челоуеков. В этот раз, для надежности, объехал запрет на прямое вмешательство на кривой кобыле, сам воплотившись в теле человека. Правда, немного не рассчитал, что без меча он хрен простой, а меч, отдельно от хозяина, наворотит дел. Но это ладно.

В это время Дьябло решил, что с беспределом братьев пора кончать. Для обеспечения анального доминирования над всем Адом нужно было А) новое тело (идею позаимствовал у Баала) и Б) унижение конкурентов ниже Дьяблогового копыта. Оба пункта были изящно решены с помощью Черного Камня, в котором все Семь Зол слились в экстазе. Правда, братья фишку просекли, и попытались сами этот камень получить с целью возродить Великое Зло с собой в главе (и каждый думал, что именно он будет главным), в результате слив в заведомо беспроигрышных боях. До кучи, Золтан Куй, создатель камня, тоже понял, откуда ветер дует, но не успел предупредить нефалемских гопников: едва заикнулся «не отдавайте камень Адрии», как был сию же секунду нещадно бит. Как ни странно, план сработал идеально, Дьябло всех наебал, вселился в Лию (неровно дышал к семье Леорика: обоих сыновей овладевал, и внучку тоже), и почти нагнул всех вокруг. Не нагнул только потому, что нефалемы (независимо от пола) тоже неровно дышали к Лии, и за такие выкрутасы обломали бы рога не то что Великому Злу, а вообще кому угодно.

И все бы ничего, но Малтаил, про которого все как-то забыли, решил, что этот ваш Черный Камень еще может послужить делу истребления демонов. Правда, демонами считались заодно и человеки (всего наполовину, но дошли от противодемонического излучения почему-то целиком), что несколько усложнило переговоры с нефалемами. Спиздив камень и включив читы, чтоб наверняка, Малтаил начал быстро, решительно резать людишек на ману, да так, как никаким демонам и не снилось. И даже включил свою шайтан-машину перед смертью (но не успел довести до полной мощности, так как перед лицом пиздеца решил перекачать в себя накопленные сотни нефтедуш). ЧСХ, пророчество Адрии о том, что из Черного Камня Дьяблосвободят именно нефалемы, оказалось верным. В целом же все идет к тому, что в Дьябло-4 сосудом для Великого Зла (не торопящегося распасться обратно на Семь Зол) будет кто-то из самих же нефалемских героев.

Diablo Immortal

На ноябрьском «Близзконе» 2018 г. была наконец-то анонсирована новая инкарнация «дьяблы», внезапно оказавшаяся сраной мобильной версией, причём даже не собственного производства «близзов», а тупо рескином высера китайской конторы **NetEase** (также известной как [Великая Китайская Свиноферма](#)) под названием *Endless of God/Crusaders of Light*. Вдобавок главный гейм-дизайнер «близзов» Уайат Чэн затеял настолько активно убеждать аудиторию в том, что за мобильными играми будущее, что ляпнул мгновенно ставшую мемом фразу «Don't you guys have phones?».

[Diablo Immortal Cinematic Trailer](#)
Синематик. Барб на пару с соркой пафосно раздают.
[Diablo Immortal Gameplay Trailer](#)
Гейплей.
Мультишность антуража достигла уровня торчлайта.

Реакция общественности не заставила себя ждать — на самом «близзконе» это было тихое, но отчётливое FUUUUUU, хотя некоторым из присутствующих удалось [потроллить](#) разработчиков (ценой бана), ну а оба трейлера (геймплейный и синематик) на ютубе ставят рекорды по количеству дизлайков и потёртых близзомудераторами критических комментариев. Не оценили такого поворота и инвесторы — и без того нестабильные акции ActiBlizzard разом ухнули вниз [почти на семь процентов](#).

Через некоторое время [выяснилось](#), что в игре ожидается такая обычная для мобильных игр практика, как микроплатежи, отчего публика, помнящая ещё третью часть, охуела ещё больше. А после выходе демо-версии даже [архипродажный Polygon](#) объявил, что у игры нет *души* Diablo.

Diablo 4

Через год, на «Близзконе»-2019, спустя 7 лет после выхода ДЗ, было наконец анонсировано нормальное продолжение серии, впрочем, без даты выхода. По заявам (да и по визуально показанному) игра вернётся к стилистике и сюжетному настрою второй части, среди боссов даже замечены Дура и Андариэль. Геймплейно из одиночной бродилки превращается в гибрид третьей части, **WoW** и **Destiny**: мир теперь будет общий на весь сервер, бесшовный и поделен на 5 зон, зоны обширные, поэтому для передвижения будут доступны ездовые животные, а все самое интересное торчит в инстансных подземельях.

Поскольку вроде как Правильный Ремейк Второй Части, то и классы возвращаются: Варвар (с возможностью опять носить 4 оружия), Волшебница (не

чародей из трешки, а нормальная стихийкоебка), потом подъехала и Рога (по сути гибрид Амазонки с Отсосинкой), а там и до Пал Палыча недалеко. Вместо ванильного Некроманта поставлен Друид (поменян местами, ибо в крайнем ДЛЦ к тройке некр уже был). До кучи привычно дозволено выбрать пол-раскрас-внешность, дерево скиллов из второй части (билдодрочеры ликуют), чуть более чем все шмотки и скиллы из двойки так или иначе возвращены, но все механики переработаны под ВоВ (так, например, руны превратились в перфокарты из патча 8.2, пары условие+эффект).

[Diablo 4 - Official Announcement Cinematic Trailer | Blizzcon 2019](#)
Синематик
[Diablo IV Blizzcon 2019 DEMO - Barbarian, Sorcerer, Druid Gameplay Streaming \(No Commentary\)](#)
Геймплей

Сюжет Diablo IV разворачивается через много лет после событий Diablo III: Reaper of Souls: Малтаэль повержен, Небеса закрылись на самоизоляцию, а в Санктуарии настали темные времена. Пока известно только что центральную роль (причем не факт что злодея) отдали Лилит Мефистовне, ака супруге Инария и создательнице Санктуария (христианские геймеры уже успели посрать на тему того, что ее титул Blessed Mother это вообще-то для Девы Марии, are you ohueli tam). Вторым центральным персом стал некий [суровый лысый мужик в черном](#), на тему личности которого уже успели перебрать все десятки романов; однако (*спойлер*: как обычно все заспойлерил и слил индус, забывший с раскадровки убрать отметку, что это Ратма, видимо, решивший немного восстановить Баланс, после тройки уехавший к ангелам).

См. также

- Blizzard
- [Патч, устраняющий баг с переходом в 3D-режим для Diablo II:LoD от автора «Тибериумного реверсинга»](#)
- [Копипаста:Diablo](#)

Ссылки

- [Diablo и Hellfire, Diablo 2 и Lord of Destruction](#)

Примечания

- ↑ Как объясняется в игре, половина ордена лет двести назад сказала «а мы уйдем на север». Герой — выпускник ихней школы, естественно набранный из подручного материала.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion One does not simply X into Murder, Blessings, Torment, Demons, Online, RPG, Slavin, Slavin

One does not simply x што moguog gamescape: toghent капагок Оппе кГГ Экутш Эауегс
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Прагчетт Толкинисты
Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

ae:Diablo w:Категория:Diablo (серия игр)