

Diablo 3 — Lurkmore

← [обратно к статье «Diablo»](#)

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, BATTLEFIELD 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 близзов 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 трейлер

- **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 дрегонэйджами, негодует 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 близзов, 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 написана 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 вверх). 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 — подъём бывших коллег из Blizzard North). Апофеоз — 3 акт, невозбранно пародирующий 4 акт второй части. Ну и, конечно, тонны кирпичей по поводу (*спойлер*: ОНИ УБИЛИ КЕННИ 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 Reager 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 Аррит, 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!

Тириил: Это же полный пиздец, скорее в Рай!

Акт 4

Тириил: Надо спасать Рай! Но времени ниibaццо мало!

Нефалем: Фигня! Я отомщу за Лию!

Искату: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Искату: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириил: Надо спасти Авриль! Но Раканот ниibaццо силен!

Нефалем: Фигня! Я вкатаю его в землю!

Раканот: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: На нах епта!

Раканот: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириил: Это же Изуаль, скорее в укрытие!

Изуал: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Тириил: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

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

Изуал: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тириил: Надо остановить Диабло! Но он ниibaццо силен!

Нефалем: Фигня! Я обломаю ему рога!

Империй: ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ!

Нефалем: Поспорим?

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 ауге). 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).
Пофиксено 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 былое 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 невозбранно порубить на куски. В аддоне коровник таки вернули: ЧСХ, называется НЕкоровий уровень ([спойлер](#): сейчас в него невозбранно 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 продажи](#).

[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 Bashioк 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 дровичили 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 софткор (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 дождались, 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 ~~трэллит-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 перекасты (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 разрабы отошли от полутороговой 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 косплеящего Смерть. Как видите, с серпами, которыми он виртуозно отрезает яйца неугодным. 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-лелевлов 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 детальки, 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!

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.](#)

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

Тираил: Ты будешь сосать хуй Нефалему!

Малтаил: **Смерть никому не сосёт хуй.**

Лорат Нар: Нефалем, беги скорей к Тираилу!

Тираил: Скорее, тут Урзаил город жжот.

Нефалем: Фигня! Я его загашу сапогами!

Урзаил: УБИТЬ ВСЕХ ЧЕЛОВЕКОВ!

Нефалем: Хуй тебе!!!

Урзаил: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Тираил: 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 пришьём 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 алкоголем...

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!

Тираил: Го на небеса! Оттуда в Пандемоний перелетим!

Империй: Опять ты? Ладно, проходи. Пятерку 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.

Тираил: А хрен его знает. Тут **стопицот** лет разные **гастрабайтеры** копались.

Стражи Ворот: FFFFFUUUUUUUUUUUUUUUU...

Нефалем: Привет, учитель! Каково быть мертвым?

Учитель: А вот пришьешь 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...

Тираил: Прикольно... а где камушек?

Нефалем: Малтаил разбил себе на **пирсинг**. Блин, я чуть меч об эти осколки не обломал.

Тираил: 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 уровней 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 фиша 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 Тираил 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: хитрожая 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 никуя.
 - 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, монтировка из [Халфы](#), которая, впрочем, просуществовала лишь на серверах PTR и не дошла до релиза. [Ну вы знаете, эти Вольво](#)). Также добавили [туеву 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 заваливающей цепочки квестов, ни сюжетки, ничего: скиллы, набор шмоток, озвучка.

Впрочем, куплен некрот 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 задвижки Боярского, но [ни хрена не поняли, кто, где, когда, кого и в какой позе](#).

Краткая суть:

Баал (главзлойей 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 своей 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 коррапченые. 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 человеки 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 вору несмотрит 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 Тираил, как и раньше, отправился выручать непутевых человеков. 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: обоим 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.

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