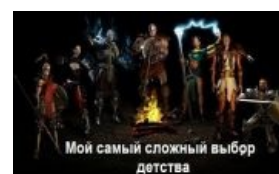
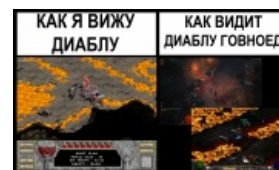


Копипаста:Diablo — Lurkmore

Основная статья: [Копипаста:Геймерская](#)

- Diablo 1 конечно же. Даже вторая часть совсем не то. Не говоря уже про третью. Аналоги бессмысленны, т.к. они не вселяют безысходность и первобытный ужас, которыми была пропитана первая часть. Моя тья играла в Диабл 1 и Диабл 2 и сказала, что ей лень кликать в пластилиновых кукол, а вот от первого Дьявола она вздрагивала и потом жалась ко мне, как комочек. Сам я во вторую Диабл 1 играть не стал, а играю только в первую. Вот и ты сыграй, анон! Что ты, как сыч? Поброди по Тристраму, послушай годную музычку и вдохновившись на поиск ступай к собору. Смотри не обосрись, когда полудохлый путник расскажет тебе об исчадиях ада, вышедших из разлома. Расхаживая по подземелиям первых уровней не возомни из себя сверхчеловека, не возомни из себя творца-создателя и вершителя судеб. Спустившись чуть ниже ты поймешь, что такое лютый мрак и древнее зло. Прорубайся через полчища монстров к самым нижним уровням, в самый склеп, параллельно обпиваясь красными и синими бутылочками, да простит меня Морфеус. Ну а дальше, анон, все зависит от того, как крепко ты держишь в руках свой меч, посох или лук. Если не дрогнет рука, то совладаешь ты с Дьяволом и спасешь жалких людишек от варки в адских котлах. Да придёт с тобою сила.



- Кстати, да. В Д1 было ощущение, что ты встретился с библейским Дьяволом и его порождениями, какими их рисуют в старых и страшных фильмах ужасов. А во втором ты уже против фэнтезийного демана борешься. Двачую, короче говоря, этого эстета.
- Вот именно. Вторая часть говно собачье. Игра для девочек. А третья для детей. Когда увидел, что герой появляется в какой-то деревне и отправляется путешествовать по полю, вместо того, чтобы спуститься под землю с целью опиздюливать бесов, скелетов, демонов, горгулий и прочую нечисть я ощутил жопную боль. А когда я увидел, что протагонист бегаёт по джунглям Кураста в виде оборотеня и сражается с туземцами и крокодилами, то я заплакал. "Что же с нами стало?" — вертелось у меня в голове. Нет пути.
- Да, играйте в Диабл 1, щенки. Это куда более целостная по настроению игра. Нас там кормят угнетающей атмосферой от начала и до конца, от 10/10 пронзительной музыки тристрама до финального ролика. В Диабле 2, которая уже не Диабл 1, вся игра представляет собой разноцветное приключенческое фэнтези, где мы воюем уже не со злом, а с рогатыми чуваками. Туда же сместился и общий дизайн, и ОСТ, и небо с аллахом. Про трешку вообще молчу. Понос. Нет игры лучше, чем первый Диабл 1.
- Еще немаловажно, что для борьбы со злом не нужна куча умений, и прочей дровичли с деревом умений, как в современных игорях. Нужен только меч, щит, посох, да лук или арбалет. Ну и вера, разумеется. Пусть это даже просто вера в золото, которое можно выручить продавая лут из подземелий. Пару свитков тоже сгодиться. А вот во второй Диабле столько всего понапичкано, столько ненужного, это перебор, это только отвлекает от игры. В современных арпг вообще пиздец с этим.
- Только Диабл 1, анон, еще раз повторяюсь. Диабл 2, Диабл 3, да и вообще все современные hack and slash — это игры, где насовали йоб и вместо того, чтобы рубить нечисть, ты занимаешь собирательством. Угораешь по наборам из вещей, вставляешь туда камни и прочее говно. Игра переиначилась и из крутой игры про демонов и исчадий ада превратилась в дровичлильно на лут и игру ради прокачки. Говно для задротов, короче. Еще джунгли и пески дабавили, чтобы разнообразить скучное собирательство лута и убивание жуков, туземцев, мух... Понимаешь о чем я, говноед? В первой части все намного лучше было с этим. Диабл 1 это шедевр.
- Поддвачну пожалуй. Совсем недавно я выбрал первую Диабл 1 и играл в неё темной ночью. Как же я обосрался, когда на меня из темноты вышел Мясника. Я одолевал его всю ночь и к утру одолел. Я подобрал его топор, как трофей, и затем вошел в склеп, полный трупами чуть больше, чем полностью. Если будешь играть в Диабл 1, анон, то не забудь десяток зелий в инвентарь положить перед битвою с чудовищем. Да придёт с тобой свет! Нужно продвигать годные игры среди браминов, если ты понимаешь о чем я.
- А еще знаешь, что бесит во 2-ой и 3-ей части? Так это бег. От кого ты убежать собрался, трус? От

демонов и гаргулий тебе не убежать. А от скелетов и бесов и подавно. Тут либо ты, либо тебя. Лучше крепче сжимай свой меч и зелий в инвентарь положить не забудь. Смело ступай в разлом и не шагу назад. Если и будет нужда, то только в портал убегай. Не позорь олфагов, салага. Дьябло 1 — это выбор анона, напоминаю всем.

- Да, братишка. Я тоже рекомендую всем забыть про Grim Dawn, Path of Exile, Torchlight, Titan Quest... Эти игры просто не дотягивают. Только Тристрам, пещеры ада, бартер с Виртом, прохладные истории Каина, Гризвольд, Мясник, Леорик... Только хардкор. Если хотите, то я расскажу вам многое-многое другое о своих увлекательных приключениях и борьбе с древним злом. Оставайтесь на связи, аноны.
- О Каин, 10 из 10. В третью я вообще не смог играть. Как только появился в городе мне в рожу табличка, мол нажми такую то кнопку. Ну ок, закрыл её нахуй. Пошел исследовать локацию, а мне опять надпись, подойди к такому-то уебку. Блжад, ладно. Взял квест и побежал зачищать какой-то дремучий лес, ни хуя не страшный и монстры скорее забавляют, чем пугают. Бегу, карочи, размахиваю топором, рублю головы и конечности и тут, хуяк, на полэкрана текст: Здесь надо выполнить тот самый квест. Йобанный врот, — изошелся я пеной. Вы что там, меня за имбецила держите, а? Сучьи выродки из метелицы, отвечайти живо, падаль, что вы за хуйни напогромировали, выродки? Я орал. Орал пока голос меня не покинул. А потом я ебнул кулаком по механической клавиатуре аз 7 косарей и разбил её 30 дюймовый монитор за 30-ку. С тех пор я двачую с ведрофона за 1500. Но скоро я куплю новую пеку и установлю туда классику, тогда я меня поглотит единый организм. Имя которому Дьябло 1.
- Вот-вот. Эти безродные щенки еще не доросли до настоящей годноты. Не осознали, что их наебуют и пичкают безыдейным говном с графоном. А в Дьябло 1 играет даже моя тянка. Я люблю свою тянку, потому что она милая и любит играть со мной в Дьябл 1. Она говорит, что 3-ка слишком детская, а Дьябла 1 то что надо — очень жуткая игра. Тобишь атмосферная и лучше передает суть зла, которое исходит из подземелий. Тебе не понять этого, ньюфаг, ты привык позору, говноедство у тебя в крови.
- Все верно, Дьябло 3 отсосал даже мультяшному Торчлайту. Дух Дьяблы живет только под землю первой части, под самым собором, вглубь. Ни никак не на поверхности, где совсем иное зло — человеческое. А демоны они в разломе. Неофит, качай уже Дьябл 1 и ступай в разлом. Хуле ты, как пес?
- А я думал, что я один такой ненормальный, которому Дьябло 1 нравится больше других частей и всех клонов. Двачую всех братишек-эстетов.
- Один анон по моему совету тоже сыграл в Дьябл 1, и сравнил с двущкой и моднейшей трешкой. Дьябла 2 слишком яркая, слишком затейливая — сказал он. Он добавил, что атмосферу уже не держит, нет уже ничего мрачного. Все какое-то радужное и нелогичное. Рой мух на тебя нападает, дикообразы, жуки, аллигаторы и прочее зверье. Вместо кровавых сражений куча ярких эффектов. Это уже не ад, это чисто приключенческая хурма для девочек. Фэнтезятина для говноедов. А вот первая Дьябла — это твой бро, анонимус.
- Согласен, братишки. Единственное что жаль, так это то, что в первой Дьябле коровы не двухголовые. Жаль туда браминов не завезли, чтобы они вокруг тристрама паслись. Вот этого не хватает, а так шедевр несомненно. Лучшая игра про демонов и ад. Ну и Дум еще, но это уже совсем другая история.
- К слову, секретный уровень с пони в дьябло 3 — это очень показательный момент. Сразу видно для кого игра делалась. Ненавижу современный игропром. Вот зачем было так поганить Дьябл 1? Ума не приложу, почему все так хуево стало. Намного могли лучше сделать. Могли же ремейк выпустить, который в три раза страшнее и хардкорнее был бы. Плачу от этого ночами. Прозреваю, что Дьябло 1 уже не переплюнуть никому.
- Верно подмечено, брат. Бесят уебки, которые сравнивают шин и говно. Дьябла 1, 2 и 3 — это разные игры. Одна игра, а две остальные — браминий кал. Только Дьябло 1, только воина против нежити, мертвецов, скелетов и гаргулий. Против приспешников Лазаря, против Мясника, Леорика и шлюшек самого Дьявола. А еще меч мог поломаться и тогда ты оставался против исчадий ада один на один с голыми руками. С голыми руками, еще раз вторю. А еще огненная стена, вот уж что опасно было, ведь можно было и самом заживо запечься. А во втором Дьяволе такого нет, все как-то наиграно и безынтересно. Противно уже становится играть к середине игры. В трешку вообще играть не смог, до того все по детски. Просто слов нет, в какое говно отличную игру превратили.
- Ты чертовски убедителен, дибло1-кун. Пойду в дьябло 1 поиграю, подумаю над тобою сказанным. В топку современное говно без атмосферы.
- Иди, братик. Помни, что истинная игра всех времен и народов — Дьябло 1. Единственно годная игра про нечисть и ад. И Дум еще, но в Дум еще успеешь сыграть. А всякие 3-шки, 2-шки и бесчисленные копии типа Торчлайта — это унылое говно. Только сырые зловещие подземелье, орды скелетов и гаргулий, Мясник и Леорик, шлюшки Дьябло и Лазарь. Угорайте по молодости и хардкору. Говорите всем открыто и смело, прямо в лицо. Дьябло один.

- А еще забыл сказать. Не забудь заскочить в адскую наковальню, что в пещерах, за мечом кузнеца Гризвольда, и в зал слепых, что в катакомбах, за хорошим амулетом. Остерегайся демонеток-суккубов, не ведись на их жалобные крики и стоны иначе разумом твоим овладеет зло. Спрашивай ответы, создавая треды про Дьяблу 1 на нулевой, если что, не бойся слыть нюфагом. Я проведу тебя через тьму ко свету, юнец. Главное не ссы деманов из ада.
- Другой анон репортинг ин. Пару зелий не забудь накатить, когда свита Леорика попытается вебет тебя в жопу. Кстати, Хеллфаир лучше не ставь, лучше ставь классику, хоть там и меньше черектеров. Но сам посуды, братик? Монах хелфаировский — это какая-то клоунада, как и бард. Ладно варвар еще, но никак не бард и монах. Знаю, что современные школьники приучены к модам, аддонам и прочим всячно-поделелям, созданным лишь с целью извлечения дополнительного куша из успешной игры или просто, чтобы чсв потешить. Короче говоря, Хеллфаир не тру. Еще раз повторяю это всем. Пару подземелий добавили туда, несколько монстров, шмоток, заклинаний и еще каких-то мелочей. С осквернителем тебе еще предстоит встретиться в Хеллфаире, который дважды осквернит тебя, как только ступишь в гнездо под Тристрамом. В третий раз тебя нагнут в следе, где На-Крул был заточен. Вот такой он Хеллфаир. А еще оттудова батлнет выпилили. Короче, хуета хует. Играй в классику.
- Сейчас установил первую Дьяблу по совету анона и знаете что, игруны? Это чёрт побери охуенно. Может я и впечатлительный долбоеб, но я давно не испытывал таких чувств от игр. Только что я спустился под Храм и чуть не обдристался от страха, когда на меня из темноты вышел скелет. Охуенная игра, настоятельно её рекомендую.
- Ты ебанулся. Крипта На-Крула самая криповая локация в игре.
- Вроде ты и прав, но с другой стороны не хочется смешивать тебя с говном и пояснять какой раз похардкору, что атмосфера Дьяблы живет только в первой части. Никаких Хеллфаиров и прочих всячноаддонов не нужно. Это оставляют ощущение вкуса говна. А Дьябло 1 это бутылка элитнейшего вина урожая 1996 года. Вроде полно сейчас диаболоподобных игр... Думаю, что ты согласишься со мною, анон. Игр, где можно просто встать и стоять, рассматривая пространство вокруг, и при этом не бояться, что на тебя из-за угла выскочит крупный рогатый демон и отправит тебя к праотцам, сейчас превеликое множество. И ни одна из них не превзошла Дьябло 1, потому что в Дьябло 1 нельзя просто так взять и расслабленной походкой погулять по катакомбам, к примеру. Я даже не говорю про пещеры и ад. Дьябло 1 это не та игра, где просто зажать клавишу вперёд и пройти так всю игру. Дьябло 1 — это настоящий хардкор для илиты.
- Дьябло 1— кун, спасибо, что написал, и напомнил про вечный шин, имя которому Дьябло 1. Уже и не счесть, сколько нечисти, нежити, демонов, горлгулий и прочих ужасных тварей полегло в подземелиях под Тристрамом. Охуительная неторопливая игра для настоящих геймеров. Хотя как неторопливая. Это она на первый взгляд неторопливая. А когда ниже спустишься, когда закидают тебя демонетки своими адскими фаерболами, тогда и охуеешь ты от неистовой хардкорности первой Дьяблы. Шедевор на века, это факт.
- Двачую. Возможно, когда-то и придумаю годную hack и slash игру, напоминающую по атмосфере Дьябло, но это будет уже не то. Сколько таких попыток было? Сколько клонов? Игде они все? Но фоне Дьябло 1 другие подобные игры меркнут. Любой подобный проект, мне кажется, заранее обречен на неудачу. Если сравнить с Дьябло 1 тот же Path of Exile или Grim Dawn, то последние очень слабые игры. Концептуально невыдержанные. А Дьябло 1 это цельная самодостаточная игра. Такие дела.
- Ты пожалуй прав. Заметил, что в современных арпг можно преспокойно исследовать локации, взламывать всё подряд, убивать монстров без особого труда. Как будто игровой мир живет своей жизнью. У монстров свои семьи, города. А ты отрешен от всего этого. Они совершенно не обращают на тебя внимания, а если и обращают, то не вызывают в тебе никаких чувств. Дьябло 1, напротив, погружает тебя в игру целиком и полностью, заставляет тебя проникнуться гнетущей атмосферой склепов, катакомб, пещер и ада. Заставляет тебя дристать кровавым поносом от страшных демонов, скелетов и прочей нечисти, нападающей из темноты. Это пиздецки какая запоминающаяся и действительно шедевральная игра. Дьябло 1.
- Не порите хуйню, графодетишки. Очевидно, что современные игори какие-то унылые, и не я один это заметил. В них нет той бодрости, что была в Дьябло 1, потому что только в Дьябло 1 нужна расторопность и херова туча волшебных зелий здоровья, чтобы победить врагов. Ни в одной другой игре нет такого геймплея, как в Дьябло 1, где нужно вдумчиво играть, чтобы нестать добычею древнего зла.
- Soooooqaaa, как же меня доставляет Дьябло1-кун. Прирожденный маркетолог. Его описания восхитительны. Одно охуительней другого. Невольно тянешься скачать Дьябло 1, чтобы поиграть в величайшую хак и слэш игру всех времен и народов, чтобы совладать с древним злом из разлома. Внемлите его словам, братишки. Деинсталируйте с ПеКи современную Йобу и незамедлительно устанавливайте туда Дьябло 1. Это праведный путь.
- Да вы ахуели. Д2 — это улучшенная первая часть. И по части атмосферы и всего остального. Именно эта библейская европейская мифология сохранена и приумножена. Она сильно разрослась вширь, но это только в плюс, ведь пещеры и катакомбы остались и их стало даже намного больше! Нихуя вы не

понимаете, вкуса у вас просто нет. Вторая часть — художественный эталон и шедевр по всем фронтам. Эти барельефы на интерфейсе, эта символика, божественная музыка! Прямо чувствуешь весь ужас и страдания, через которые проходит твой герой.

- Первая И ВТОРАЯ части. Вот вы реально утята, хоть я и прожжённый до мозга костей диabloфаг, ненавидящий третью часть, но с вас просто ахуюваю. Как можно признавать шедевральной первую часть, не признавая даже более шедевральной вторую? Первая — это зарождение зла. Локальный конфликт храбрых человеческих душ с порождениями самой преисподней. Тебе нужно выстрадать через темноту, сырость, кровь, пот слёзы и ужас, спускаясь всё ниже, с каждым уровнем теряя частицу разума, частицу души. Вторая часть — конфликт вырывается наружу и принимает глобальный масштаб — надо всем миром Санктуария нависло тёмное грозное облако ужасной войны, грозящей тотальным истреблением всего живого и порабощением душ человечества. Музыка, особенно лагеря бродяг и тема wilderness очень хорошо передают именно это настроение обречённости, безысходности, печали и чего-то ещё невыразимого. Вторая часть — это масштаб и эпос, но она в полной мере сохранила и приумножила всё то, чем нам так нравится первая часть.
- Братишки, пожалуйста, не надо сталкивать лбами первые две части — они обе объективно шедеврально и единоутробные братья с одной идеей. Лучше направьте свой праведный гнев в сторону трёшки-парашки. Аминь.
- Кстати, забавно как некоторые школьники, которые не играли в 1 и 2 части, называют 3 часть вином и лучшей рпг, хотя сюжет в ней парашное говно с непонятно откуда взявшимся диablo (тип золтан кул его в ловушку посадил), логическими дырами, а продолжение про взбунтовавшегося ангела в PoC — просто адский пиздец и дерьмо. Мрачную и жестокую атмосферу променяли на мультяшный стиль, где горы группов смотрятся как в мультике от 3х лет. Музыка вообще извратили в какое-то дженерик фентезийное говно, я не помню в какой AAA игры (а диablo 3 не является даже второсортной игрой) была настолько безвкусная и не запоминающаяся музыка, только 1 трек помню годный и то забыл. Продолжительность игры, если слушать весь трёп — около 10 часов... Ясно. При чем если ты пройдешь игру тебе останется только драть порталы или задания, т.е смысла игры вообще нет. Если в других арпг ты просто проходишь игру, потом на другой сложности и это реально интересно, на каждой сложности что-то добавляют и ты её проходишь, то геймдизайнеры в д3 обосрались и решили сделать такую ммо, где ты просто выбираешь, после прохождения игры, любой уровень и множитель сложности, и идешь зачищать вилкой говно. Зато не надо делать баланс, жаль что смысла играть нет. Монстры умирают скучно и с какой-то псевдофизикой, в ТК монстры охуенно умирали, можно было и десятитысячный раз смотреть как сатир улетает в пропасть, дёргая конечностями, а в д3 какая-то параша без физики... Напомните, на что они там потратили 7 или 10 лет разработки? Если в игре сейчас нет даже нормального конечного ролика? Мне кажется они просто склепали игру за год на аутсорсерах и продали под маркой д3, быдло схавало.
- Зачем играть во что-то ещё, когда есть Диавол первый? В него сейчас много анонов играют. И это неспроста. Дело в том, что действительно хорошие игры перестали делать. Виной тому менеджеры, которые гонятся за сверхприбылями. Им насрать на концепцию, и на атмосферу, и на сюжет.
- Двачую. И второй.
- Давайте пройдем их в тысячекорый раз.
- Диablo один кун снова в тред. Аноны, вы уже спустились под Тристрам?
- Ты не он, не выдавай себя за диablo1-куна. У тебя не получится так писать, потому что ты не понимаешь сути борьбы с древним злом.
- А я удвою все же этого дьяблофага. В школоюности меня на неё посадил друг. Тогда так её и не прошёл, ибо не умел в нормальную прокачку и подбор снаряжения. Дико нравилась тамошняя атмосфера. Может теперь наверну, как время будет. Вторая часть не понравилась. Третья тоже.
- Конечно наверни. Вот я навернул по совету дибло1-куна и не жалею. Он все правдиво сказал, что Диablo 1 не переплюнуть никому по атмосфере зловещности и безнадежности перед злом. Такой-то экспириенс. В современных игорях нет этого всего.
- ПеКа у меня шустрая, но дело в том, что я угорел по изометрии. Однажды я установил себе на пекарню Диablo один и с тех пор я не терплю современную йобу. А вот подземелия Диablo 1, наполненные спрайтовыми исчадиями из ада, я обожаю. Только классика, только хардкор. Диablo один форева.
- Торчлайт 2 — добротная игра с мультяшным графеном. Если любишь такой визуальный дизайн, то понравится. Если же ты любишь сырые катакомбы, склепы, пещеры и прочие темные подземелия наполненные бестиарием ужасных тварей и сундуками с сокровищами, оружием и антикваром, то твой выбор — Диablo 1. Вне конкуренции, кто бы что не говорил.
- Не слушай школьников. Послушай диablo1-куна и выбери Диablo один. Не пожалеешь. Вот увидишь игра пушка. Главное не обосрись, когда спустишься в пролом. Будь готов сразить чудищ, которые подкрадутся и явят себя прямо из темноты. Здравомыслящие анон выбирает Диablo один.

- Дибло-кун, ты сам дьявол. Заставляешь бедных беспомощных анонов спускаться к себе в пекло. В ад.
 - Семён-первофаг уже годно всё пояснил ИТТ за провальную третью часть, просто почитай. И иди скачивай первую. Вторую, в крайнем случае.
 - Два чаю тебе, брат! Тебе удалось вызвать чувство ностальгии в сердце олдфага. Вторая Дьябла по атмосфере, конечно, хороша, но в первой части атмосфера сопровождалась уникальным геймплеем. Главное отличие первой Дьяблы от всех остальных в том, что здесь попадание моба по тебе влечет не только дамаг, но и сбивает твоё действие. То есть прерывает твоё движение, удар или каст. Таким образом, если во второй (и особенно в третьей) части ты можешь идти напролом, разбрасывая десятки противников скиллами, то в первой части приходится осторожно красться вперед, удерживая двери, чтобы не собрать слишком большую толпу мобов. Никогда не забуду, как в игре по локалке нас с товарищем окружила и пидарнула толпа козлов в катакомбах, и мы потом пол часа по очереди бегали собирать упавшие на пол вещи. Великолепное ощущение, когда вокруг тебя 8 козлов и ты не можешь не только бить или двигаться, но даже портал открыть. Или когда я вынужден был прокачивать воину магию, чтобы он мог выучить стену огня и убить с помощью нее орду кислотников, которые своими плевками не давали взять адскую наковальню. А какой там вещизм! В первой Дьябле видов оружия немного, поэтому каждое найденное более совершенное оружие доставляет тебе неопишное удовольствие. А уж какое чувство ты испытываешь, понимая, что на 5 уровне лежит Доблесть Аркена, или когда находишь амулет +19 ко всем параметрам... Вторая часть во многом сохранила эти чувства, но лестница стала более гладкой. В третьей же части такого ощущения больше нет — всё слишком плавно. И конечно же это ощущение недоумения и страха, когда ты открываешь комнату с Мясником и он тебя рубит за считанные секунды! Во второй части подобное ощущение ты получаешь только спустившись первый раз у Дуриэлю, в третьей его и вовсе нет. Читайте брюзжанием олдфага. Добра всем!
 - Это что, тред нищих школьников у которых нет денег на д3 и поэтому они обсуждают утиное говно и фритуплей ссанину? Давно же ясно, что на данный момент ничего лучше д3 не придумали. Эталон гриндилки.
 - Все уже обоссали твой Д3, который отсосал даже у бюджетной поделки Торч 2.
 - Diablo 1 вин тысячелетия. Никто ИТТ это так и не проверг, вот и ты опять начинаешь... А я повторяюсь, что не стоит вскрывать эту тему. Лучшая Diablo, это Diablo 1. Если тебе это неочевидно, то ты говноед.
 - Д3 сливает. Игра крепкая, качественная, но из-за того, что её хотели подогнать под всех, а не под конкретную аудиторию, она сливает. Тот-же ТЛ2, вышедший в сущности одновременно, играется ощутимо приятнее, чем Д3, даже с РоСом.
 - А я на 8чане увидел тред второй дьяблы с их серваком, играл весь день, было охуенно. Не играл в д2 лет 8 или даже больше. Вторая часть по сравнению с первой в основном за счет сетевой игры вытаскивает, хотя в первого Дьявола тоже вроде шпилились, по модему.
 - Дьябло 3 полнейшая ссанина и сейчас я объясню почему.
 1. Графика, превратили в уёбищное карамельное говно для 3+ или вообще для всех. Полностью проебали стиль 1 и 2 частей. Смерти практически всех монстров уёбищны и это в арпг, титан квест по графике даёт на клык по всем параметрам. При этом с такой уёбищной графикой умудряется тормозить, вообще охуеть. Кстати, зачем-то сделали тонну не отключаемых говноэффектов, типа мигания белым при получении урона. В общем, графика говно и полностью проёбана.
 2. Звук и музыка, если звук вполне себе проходной, ничего особенного, в отличии от д2, где до сих пор помнишь звук взмаха бердышем или рассыпания скелета. Музыка невзрачное говно, полный проёб 1 и 2 частями и ТК, в котором очень даже хорошая музыка.
 3. Сюжет — можно кратко и емко описать 1 словом — высер. И это по сравнению с отличными для дьябло 1 и 2 сюжетами или сюжетом из ТК. При этом сам геймдизайн сделан уберхуёво для арпг: во многих местах надо ждать пока персонаж договорит, а потом уже идти... Слушать уёбищные диалоги в 10+ раз заёбывает пиздец, в РоС уже поправили, но добавили тонну говна на этот счет.
 4. Бои с боссами уёбищное говно, я не знаю какой даун придумал так, что по достижении опр. % босс становится неуязвимым ко всему, как пример — паучиха. Зачем так сделали? Наверно тот даун что сделал нескипываемые диалоги, и это в арпг.
 5. Ну и самое главное, в РоС ты не играешь в игру. Т.е. в д3 ты играл — проходил игру, была мотивация пройти 4 уровня сложности, пусть и сделанные через жопу и без баланса (10+ лет разработки!), в РоС сделали финт ушами, и теперь, после завершения игры (ты даже не возьмешь максимальный лвл, кстати) тебе остаётся только драть на шмот т.е. прохождения больше нет и смысла играть нет. Т.е. в любой другой арпг ты проходишь 1 сложность, потом 2, плавно меняется баланс, играть интересно, добавляются новые mobs, новые заклинания етц. А в д3 — прошел за 10 часов (в лучшем случае) кампанию? Извольте драть на шмот, которые станут говном в обновлении, баланс? Вот тебе ползунок % мобов и дропа, пользуйся. Т.е. разрабы настолько охуели что говноеды едят говно, что даже не старались и прямо насрали им в рот.
- Считаю д3 одной из самых парашных арпг, жалею каждую копейку на это говно, и сру в рот тем, кто сказал что РоС — возрождение д3. Провал года однозначно. Лучше послушайте дьяблофага и сыграйте в классику.

- Аноны, вы не подумайте только, что я упоротый какой-то или еще что плохое. Как что-то плохое, да. Сказанное касается не только Дьяблы. Дум тоже сговнили и превратили в хорор. Старая школа живет только в коридорах классического дум и дума два и дума с кровисею, забыл название правда, но там кровиса от пилы забрызгивает весь уровень. Втройне больше кровисы. И тройне больше демонов. и кокодеманы. Это тоже демоны, но как бы добрые. Улыбающиеся, но когда в них выстреливаешь из дробовика, то кровисы еще больше, чем из обычных демонов. Олдфажный дум - это кровиса, демоны и дробовики. А новый дум это какой-то третьесортный хорор в потемках. Не тру. А сейчас еще 4-ый Дум хотят выпустить, для девочек. Фаллаут, кстати, тоже ультра-годнейшая игра, но там про осадки и пустоши, про ужасных мутантов. Новые фалауты проебали всю атмосферу. Короче, расклад примерно такой. Дьябло одна лучшая игра про подземелия, а Фаллаут 1 и 2 лучшие игры про поверхность. Ну и Дьябла 2. А Дум лучшая игра про разборки в коридорах. На этом игропром кончился. Всем анчоусов ИТТ.
- Вот прошибла меня ностальгия по старым временам. Любимая игра детства - Дьябло 2. Однако надо заметить, что в детстве я вообще не задумывался о том, как играть "правильно" - я качал вообще всё, все скиллы на единичку, чтобы иметь огромный арсенал, стрелять чем хочешь по настроению. Некромант у меня бегал с двуручником, как эдакий рыцарь смерти. Ясное дело, дальше нормала я не проходил, да и не хотел - мне было целиком и полностью офигенно. Теперь же я подхожу ко всему с умом, планирую билд, и, откровенно говоря, это именно то, из-за чего я не могу надолго залипнуть в дьяболоподобные дробильни. С другой стороны, я не могу уже качаться по фану и делать откровенно гимповый билд, как это было в пиздючестве. Причем большинство билдов современных дробильен нагоняют на меня тоску в том плане, что почти все они подразумевают одну кнопку активного скилла, который суть стержень билда, и море пассивок. Это слишком уныло. А недавно я поиграл в Дьябло 1, в который до этого не играл, и был очень сильно удивлен, т.к. там нет всей этой хуеты с активными и пассивными умениями. Ты сразу пиздуешь в подземелье исследовать мир и ебашить монстров из ада. Игра ради удовольствия, а не ради дроба билдов. Охуительная атмосфера, рекомендую.