

Суть — Lurkmore

← [обратно к статье «Diablo»](#)

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 ТТХ 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 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 зондер-команда, успешно осуществившая его поимку в кристалл, который был спрятан в подвалах храма Хорадрима в Тристраме, 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 Тристрам [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:



Он какбэ говорит нам...



Тристрам



Герои, во всей своей расовой красе

- **Воин** — имеет много HP 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 зажаренной. 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 Дiable — игра с сильным упором на single-player (да, мой юный пушистый друг, тогда по сетке рублили значительно реже, а все эти ваши б-гомерзкие MMO 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 комиксам, пародирующим вселенную WoW**, зовётся «Финальная нога», что тоже как бы намекает. Кроме того, в Hellgate:Лондон на одной из локаций в качестве НПС стоит мальчик Варт, который дает 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.
- **Декард Каин**: последний член Ордена Хорадрим, единственный, кто в курсе событий. Перекочевал во вторую часть в качестве одного из главных НПС — 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 пародии на Dungeon Кеерег, имеет свою статую с соответствующей надписью. (*спойлер*: В третьей части погибает.)



Квест на заключительную ногу

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 грома 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 выдирайкой 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 **тронль** 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 Дьябло 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, [отыгрыш. Тайны, интриги расследования.](#)