

# Diablo 2 — Lurkmore

← [обратно к статье «Diablo»](#)

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 [моск](#). 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 херам Камень Мира (тот самый старинный ограничитель мощности человеков), 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 Дьяблу, 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 превзойти 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](http://PlayGround.ru);
- [Alkar](#) — боты нещадно банятся антихаком, множество не читерских изменений;
- [экс-Корбина](#) (PvP, PvM) — здесь боты тоже запрещены.

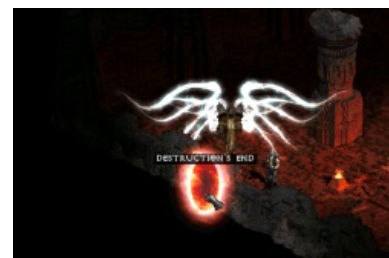
## Моды

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. Интересна 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 Дьябло, 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*.
- Дьябла 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 rwns you n00bs», или же прикинуться продавцом веществ.
- 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 Близзоке *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.