

# Diablo: The Hell

**мод/аддон Diablo Hellfire**

**производство: Mordor & TH Team**

для версий 1.81+

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ ЭТОТ ФАЙЛ

В СЛУЧАЕ КАКИХ-ТО ВОПРОСОВ ОБРАЩАЙТЕСЬ К НЕМУ

ЗДЕСЬ СОБРАНА ВСЯ ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЕСЛИ ПРОПУСТИТЕ ЧТЕНИЕ, ТО У ВАС МОГУТ ВОЗНИКНУТЬ ТРУДНОСТИ

# Об игре

В Diablo я играю с 25 сентября (мой Д.Р.) 1998-го, с постоянным непостоянством. Всегда любил (и продолжаю) эту игру за неповторимые ощущения от игрового процесса. Лично для меня полноценных альтернатив первому Дьяволу до сих пор нет. В июле 1999 я наткнулся на Hellfire, который добавил в игру ряд новшеств (включая глюки). Играя в него, я постоянно ловил себя на мысли о том, что мне хочется исправить всякие недочеты там и тут. Тогда я не имел представления о том как менять данные в игре и просто играл...

Однако в марте 2006 я опять решил "вспомнить молодость" (в который раз...) и тогда желание улучшить игру и исправить ряд назойливых багов стало очень навязчивым. Я начал терзать поисковики на предмет Hellfire и так всё и началось.... Разработка The Hell была начата 14 апреля 2006. Мод основан на Hellfire 1.01 (хотя, на Дьябло тоже ставится) и периодически выходят обновления.

Цель этой игры:

- плавное и сбалансированное, но сильное увеличение сложности;
- большее разнообразие практически во всем (монстры, виды атак, боссы, цветовые палитры, заклинания, обычные + магические + уникальные предметы);
- полная поддержка игры в режиме мультиплеера
- и самое главное, цель этой игры - доставление удовольствия от разнообразного процесса (а не простая беготня за уровнями и/или предметами).

Настоятельно рекомендую регулярно посещать домашнюю страницу игры (<http://www.TheHell.narod.ru>), а также форум (ссылка на сайте). Игра постоянно развивается и улучшается.

Многие считают ТН лучшей модификацией Diablo. Проверьте сами, возможно, вы окажетесь в их числе.

# Отзывы

**Saruman**, Барнаул:

Первой полноценной игрой на компьютере у меня была Diablo. Графика казалась прекрасна. Собор вселял ужас, победа над Мясником была чем-то недостижимым и таинственным. Каждый найденный предмет, каждая игровая возможность с удивлением изучались и производили громадное впечатление. Осторожность, отчаяние, радость победы - вот основные эмоции того золотого времени. Но время проходит, и мы растём. Пришла вторая Дьябло, пришёл Титан Квест. Пришли MMORPG. Игра превратилась в лотерею, а игрок - в калькулятор дропа. Мы оперируем рарами и униками, базами дропа и формулами, ранами и рейдами. Мы забыли ужас от первого увиденного зомби. Мы забыли как мы радовались первому найденному синему предмету и не знали что такое "опознать".

Для меня The Hell стал тем местом, где я снова испытываю всё это. Старая добрая Дьябла из моего детства, помноженная на недетскую сложность, не дающую скучать даже бывалому игроку. Старая добрая - да только всё по-новому. Везде тебя ждут сюрпризы. Старая добрая - то есть страшная до жути, когда боишься ходить в Ад ночью. Старая добрая Дьябло. В лучшем смысле этих слов. Спасибо создателям мода за то, что вернули кусочек утраченного. Спасибо, что дали новую жизнь этой древней игре.

**Arlan**, Ухта:

Hellfire была моя первая игра в принципе, т.е. первый диск, который у меня появился - это именно hellfire. Поэтому у меня к этому аддону особое отношение...и я играл, и был рад убивать время в катакомбах, подземельях, склепе и в аду. Я был счастлив, когда подбирал комбинации из вещей (синих, уникальных и не мог понять: зачем нужны белые обычные вещи, если никто их не станет надевать).

Играл и наслаждался... до определенного времени. Времени, когда я осознал, что вещи которые выпадают из боссов уже не будут "круче" моих, что вседохнут как мухи, и варвар, как адская мясорубка, кидался в толпу и крошил всех в пыль, не боясь ничего. Осознал, что денег у меня - хоть раскидывай по углам. Осознал, что все равно, "круче" вещей, чем у Вирта и Гризволда (а купить их можно без проблем - деньги то буквально плодятся) не найти в подземельях. И с отчаянием осознал, что мой варвар или воин, спокойно разносит в прах любое скопление монстров, все статы замаскены, одета самая мощная броня, а пройдено всего лишь хоррор и пол кошмара. И дальнейшее прохождение становилось назойливым, через силу и чрезмерно легким!

И это неумолимо приводило к забвению и "погребению" игры.

Но вот появились моды, появился интерес, но вот беда: действительно стоящих модов не было. Лишь парочка, и то, какие-то недоделки! Чего-то не хватало, не удалось возразить полноценных ощущений от игры.

Так было, пока я не наткнулся на мод The Hell. И, к счастью, увидел, что в моде есть то, что не хватало для полноценной игры.

И начал играть, играть с теми же чувствами и ощущениями (а может даже и с большим интересом) чем начинал играть в аддон. И я очень рад, что пройдя игру на хорроре, я не одет в наилучшую броню, и нет бессмысленного кланья по монстрам в гущи ада. Нет, тут так не выжить, здесь, в истинном мире ада, зло очень сильно. А что бы уничтожить зло нужно думать, анализировать и... опасаться, опасаться, что вот из-за угла выскочит дьябло и герой в крике захлебнется собственной кровью!

В общем, играть, играть всем и радоваться ощущениям, полученных от игры.

Все плюсы мода перечислять очень долго и бесполезно, отмечу лишь один, но самый главный: проделана титаническая работа по корректировке баланса и после 10 минут старта игры это становится понятно. А на счет минусов, я нашел только один: можно забыть о времени и пространстве, когда погружаешься в мир The Hell

**Vekfy, Москва:**

Когда появилось первое Diablo, я была еще совсем мелкой, мне не разрешалось и близко подходить к компьютеру, когда папа играл в эту игру. Но не смотря на все крики мамы о том, что нормальные девочки не должны играть в такие страшные игры, я считала и читаю, что все как раз наоборот! "Тебе будут сниться кошмары!" - пугали меня, но кошмары почему-то не снились.

Я помню, как я с надеждой водила мышкой в поисках уника на месте смерти очередного \*босса\*, помню, как в самом начале внимательно читала все сплетни и книги, раздражалась, не понимая, куда девать камень крови с 5 этажа, а что со мной было, когда я умудрялась записаться прямо перед своей смертью, трудно представить!

Но спустя какое-то время, я поняла, что мне надоело! Одни и те же вещи, золото некуда складывать, магия вся найдена, в подземельях вседохнут, только издали увидев мою лучницу.

А совсем недавно я наткнулась на мод The Hell. Мне сложно представить, какая колоссальная работа была проделана, чтобы сделать, казалось бы уже полностью изведенную и предсказуемую игру, вновь новой и интересной, но сохранив при этом душу того самого старого Diablo. Исчезли золотые горы, квесты обновились, в разы увеличилось количество предметов, теперь сама игра стала сложнее. Но это все тот же старый и, как показывает реальность, незабываемый мир Diablo! Спасибо за подаренные часы удовольствия!

**Life-Less, Москва:**

Огромное спасибо Мордору за то, что он смог воплотить свои идеи в жизнь. Это уже не старый Добрый Дьябло, это уже великий Diablo The Hell

# Установка

Скачайте новую версию с <http://www.thehell.narod.ru>

Скачивая игру, обратите внимание на комментарии под ссылками на игру. Это важная информация о требованиях патча/релиза. Иногда полная версия является более новой версией, а патч - устаревшим. Иногда новый патч *\*требует\** предустановленной полной версии. Смотрите даты выпуска - не потеряйтесь.

Распакуйте все содержимое архива игры в папку, куда у вас установлен Diablo или Hellfire\* (или лучше даже в копию такой папки) и запускайте TheHell.exe

Игра не использует файлы Hellfire, так что не волнуйтесь: TH не перепишет ваши сохранения из Hellfire

\* Прим: для функционирования игры рекомендуется предустановленная Hellfire, но в случае ее отсутствия TH подстроится и под обычное Diablo;

'The Hell' требуются следующие файлы для функционирования (проверьте все ли на месте):

**DIABDAT.MPQ** <- без него в папке игры игра НЕ заработает. Этот файл должен иметь размер 493МБ, иначе тоже не пойдет. Кстати, если решите установить на ту недоверсию весом 140МБ, которая в рунете валяется – игра не запустится и пожалуется на нехватку файла Cleaver.CEL – это из-за того что нет нормального Diabdat.mpq. Так что обязательно найдите нормальный Diabdat.mpq, обязательно объемом 493 МБ)

**Diablo\_TheHell\_ReadMe\_Rus.pdf** <- вы его сейчас читаете

**TH.exe**

**TH.dll**

**THdata.mor**

**HellMSG.ini**

**PlugUlmo.dll**

**PlugUlmo.ini**

**StashTH.dll**

**Storm.dll**

**SmackW32.dll**

**Standard.snp**

**TheHell.exe** (запускаемый файл))

Чтобы пользоваться услугами Gillian (Stash) запускайте 'TheHell.exe' а не 'TH.exe'. Понятно? Если вздумаете использовать эту программу чтобы перекидывать вещи из Hellfire, то могу обрадовать: в результате будет или неспособность доступа к персонажам или жесткий морфинг предметов или просто падение игры. Нужно ли вам это - решайте сами.

Как вариант (то бишь, опционально) вы можете использовать улучшенный вариант музыки для игры. Он в стерео качестве и некоторые дорожки дополнены/заменены. Для этого поместите следующий файл в директорию игры:

**THmusic.mor** (~1GB)

Я понимаю что закидывать свыше 500МБ не у всех получится, поэтому файл опционален. Запуская TH без этого файла в паке с игрой вы просто заставляете игру использовать музыку по умолчанию.

Если вам не нравится эта музыка или надоела, переименуйте вышеупомянутый файл во что-то другое и игра снова будет использовать оригинальную музыку.

Также игрой поддерживается анимация, отображающая классы, умеющие обращаться с двумя видами оружия одновременно. Чтобы активировать эту опцию, поместите в папку с игрой следующие файлы:

**thglad.mor**

**thassa.mor**

Они относительно велики, и поэтому также являются опцией. Запуская TH без них, вы заставляете игру использовать для гладиатора и ассассина анимацию по умолчанию.

Внимание: после обновления, не загружайте сингл сэйв. Начинайте новую игру. Не пренебрегайте этим советом, я его не с потолка взял.

Single-Player Savegame файлы хранятся в директории TheHell с именами 'hellsp\_#.hsv'. Multiplayer Savegame файлы хранятся в директории TheHell с именами 'hellmp\_#.drv' (у этих файлов атрибут "скрытый"). Советую делать бэкап своих сэйвов время от времени, так на всякий случай. В случае если вы переносите мульти-сэйвы со старого компьютера на новый, обязательно проставьте на новом компьютере такое же сетевое имя как на старом, в противном случае на новом компьютере сэйвы не заработают.

Где изменяется сетевое имя? Здесь:

1. Мой компьютер
2. Щелкаете правой кнопкой, выбирайте "свойства"
3. Выбирайте "имя компьютера"
4. В строке увидите имя...
5. Обязательно нажмите кнопку "изменить", там вы увидите имя в строке

Не знаю какое \*именно\* из этих двух надо менять, но знаю точно, что если на новом компе проставить их так же какими они были на старом компе, то мультисэйвы заработают.

Внимание: чтобы не потерять предметы, которые хранятся у Gillian, сохраняйте вместе с сэйв файлами персонажей и сэйв файлы предметов стаха:

**Hell\_MP.hst** (multiplayer stash savefile)

**Hell\_SP.hst** (single-player stash savefile)

К слову, если вы играете только в один из этих режимов, то в папке с игрой будет только один из этих файлов. Например, если играете только в сингл, то в папке игры будет только 'Hell\_SP.hst'.

Файл 'command.txt' больше не оказывает влияния на игру и игра в нем не нуждается.

Известные проблемы:

**Q:** игра стартует, но после создания персонажа и попытки войти в игру, всё падает, выдавая ошибку Data file error. Что делать?

**A:** убедитесь что вы скопировали файл DIABDAT.MPQ с вашего Diablo/Hellfire CD в директорию The Hell

**Q:** Не могу настроить систему на игру онлайн. Что делать?

**A:** Скачайте и в точности выполните все инструкции из Hamachi Setup Guide (ссылку найдете на домашней странице игры, в разделе Файлов)

**Q:** Перенес(ла) свои мультиплеерные сэйвы на другой компьютер, но там игра не видит их. Что делать?

**A:** Нужно выставить на новом компьютере такое же сетевое имя как на старом. Панель управления >> Система >> Свойства >> Имя компьютера >> Изменить. Там, в описании будет высвечено сетевое имя компьютера. Вам надо прописать такое же имя на новом компьютере.

**Q:** Джиллиан говорит пропитым голосом кузнеца! Что делать?

**A:** Бегите к Фарнхэму и покупайте у него медовуху! Распивайте ее с Джиллиан на брудершафт пока она сама не пригласит вас в таверну чтобы встретить восходящее солнце в ее теплом гнездышке.

**A2:** (серьезный): Это из-за плагина Stash. К сожалению, я не в курсе его устройства. Он сделан Ulmo, а он как-то вне пределов досягаемости сейчас.

**Q:** После установки нового патча, игра начала безбожно глючить. Что делать?

**A:** Внимательно смотрите требования для патча. Не надо слепо устанавливать их. Зачастую патч требует определенной версии полного релиза. Это указано под ссылкой на патч. Читайте внимательно. Скачайте нужный релиз и ПОСЛЕ этого уже устанавливайте сверху патч.

Другие проблемы? Спросите об этом на форуме, обязательно получите ответ (ссылка на форум, опять же, на сайте)



# Предупреждения

Настоятельно рекомендую играть на всех 3 уровнях сложности, и переходить от первой ко второй, а от второй - к третьей. В Hellfire можно было для ускоренной раскачки персонажа начинать прямо со второй сложности. В TH так не получится (не верите - попробуйте), и более того, начало следующей сложности будет только самую малость легче чем конец предыдущей. Проще говоря, Церковь на Purgatory будет врядли слабее чем Склеп на Horror. Это я говорю к тому, что в Diablo/Hellfire после завершения на норме можно было спокойно отправляться в пещеры или ад на найтмере. Здесь, если попробуете такой вариант - встретитесь с очень агрессивным отпором со стороны монстров. Не стоит заканчивать игру, поиграв на Хорроре. Игра сбалансирована таким образом, что все возможности раскрываются только на режиме Doom. Сложность боя, новые магические и уникальные предметы. Определенная часть этого может быть найдена только на высоких уровнях сложности. Можно сказать, Хоррор является обучающим режимом, Purgatory - боевым, но уже сложным, а Doom по-настоящему сложным и максимально разнообразным. Играть на Думе никогда не будет слишком легко потому что вне зависимости от крутизны вашего снаряжения, мастерство ведения боя будет решать примерно 50% исхода, а расслабляться вообще будет нельзя.

Еще раз повторяю, TheHell очень сложная игра. По началу, игра вам может показаться легкой местами. Но это сделано специально чтобы вы успели освоиться и привыкнуть. Чем глубже по уровням подземелий и уровням сложности вы спускаетесь, тем больше хитрости и кровожадности будут проявлять монстры. Некоторые из них будут проявлять такие свойства о которых вы никогда не подозревали ранее. Если синглплеер обладает функцией прощения грехов (Save/Load), то мультиплеер вам покажет настоящие зубы: некоторые монстры там могут красть вашу жизнь, имеют ряд характеристик, которыми не обладают монстры в сингле и имеют явно больше выносливости в целом. В большинстве случаев вам потребуется компания чтобы выжить, так как в одиночку вам порой будет не справиться.

# Рекомендации

Изучите 'The Hell Guide'. Последняя версия доступна на форуме

Это крайне важно, знать хотя бы азы прежде чем приступать к игре.

Это самый сложный мод, помните?

# Список изменений

См. 'TH Changes Log.txt'

# О мультиплеере

ТН гарантирует полную поддержку функций мультиплеера. Однако, в игре есть свои отличия. Основные: вы не можете играть на режиме Horror персонажами 30+ уровня и не можете играть на сложности Purgatory персонажами 45+ уровня и вы не сбрасываете ни одного предмета если вас убивают монстры.

В интернет есть специализированные сети для игры в ТН онлайн. Мы используем программу Hamachi (она бесплатна).

Для игры в ТН требуется версия 1.0.1.5. Причина: в версиях 1.0.2+ разработчики деактивировали поддержку протокола IPX. А ТН использует именно этот протокол.

Вы можете загрузить требуемую версию Hamachi с сайта ТН, см. раздел "Файлы"

Настройте свой компьютер, используя документ 'The Hell over Hamachi Setup Guide.pdf'. Надеюсь, скоро появится русский перевод последнего...

В Hamachi вы можете присоединиться к следующей сети:

Login: **thehell##\***

Password: **mordor\***

\*## - это номера сетей, 01-99

\*вводите точно как написано, программа чувствительна к регистру.

Есть и другие сети. Просмотрите темы об игре онлайн на форуме. Там вы найдете исчерпывающую информацию, в том числе и про устранение потенциальных неполадок на пути к выходу в онлайн.

Кстати: можете клавиши F9-F12 настроить под себя, редактируя реплики в файле 'HellMSG.ini'

Разумеется, если вы хотите поиграть с кем-то не по инету, а методом простого соединения двух компьютеров или по локальной сети, то вы можете это сделать. Игра поддерживает такие варианты.

# Горячие клавиши

Большинство (полезных) заклинаний может быть активированно мгновенно посредством горячих клавиш. Вам даже не потребуется Speedbook для этого.

Список заклинаний и горячих клавиш для них:

**F1** - Fury

**F2** - Healing

**F3** - Aegis

**F4** - Mana Shield

**Q** - Teleport

**W** - Fire Wall

**E** - Lightning Wall

**R** - Fire Nova

**T** - Lightning Nova

**Y** - Arcane Nova

**U** - Holy Nova

**O** - Town portal

**A** - Fiery blast

**S** - Lightning ball

**D** - Arcane Star

**F** - Stone Curse

**G** - Golem

**H** - Holy Bolt

**J** - Flash

**K** - Inferno

**L** - Lightning

**X** - Hellfire

**B** - Bone Spirit

**N** - Flame Ring

**M** - Lightning Ring

**CTRL** - Hydra

Обратите внимание: чтобы это работало, должна быть активна латинская раскладка.

Если хотите забиндить заклинание/реликт на F5 – F8 как в оригинале, то это поддерживается и здесь.

# Ссылки

Офиц. вебсайт:	<a href="http://thehell.narod.ru">http://thehell.narod.ru</a>
Страница YouTube:	<a href="http://www.youtube.com/MordorTheModmaker">http://www.youtube.com/MordorTheModmaker</a>
Форум на английском:	<a href="http://diablothehell.freeforums.org">http://diablothehell.freeforums.org</a>
Форум на русском:	<a href="http://thehellmod.ucoz.ru/forum/10">http://thehellmod.ucoz.ru/forum/10</a>
Форум на русском #2:	<a href="http://thehell.ucoz.com/forum">http://thehell.ucoz.com/forum</a>
Страница на ModDB:	<a href="http://www.moddb.com/mods/diablo-the-hell">http://www.moddb.com/mods/diablo-the-hell</a>
ТН wiki	<a href="http://thehell.cablecat.dk/wiki/index.php/Main_Page">http://thehell.cablecat.dk/wiki/index.php/Main_Page</a>

# И последнее

Если вам нравится игра, сообщайте об ошибках и пишите о том, что бы вы хотели видеть в игре в будущем. Это позволяет ускорять процесс разработки и безболезненно (и своевременно) избавляться от большинства ошибок.

Хотите принять участие в разработке игры? Свяжитесь со мной! Всегда можете меня найти на форуме. Работы еще много и помощь всегда нужна.

Контакты:

**E-mail:** diablothehell@gmail.com

**ICQ:** 302563839

**Skype:** Mordor\_XP

Смело связывайтесь со мной. Эта игра в разработке.

Веселитесь!

...но не забывайте регулярно обновлять версии!

И еще, если вам в ТН что-то не нравится, но хочется поиграть в хороший мод Hellfire, то могу сделать вам мод на заказ, такой какой вы захотите. Обращайтесь.

- Рустам Банкуров, aka "Mordor"