

Diablo: The Hell

производство: Mordor & TH Team

Руководство для версии 1.102

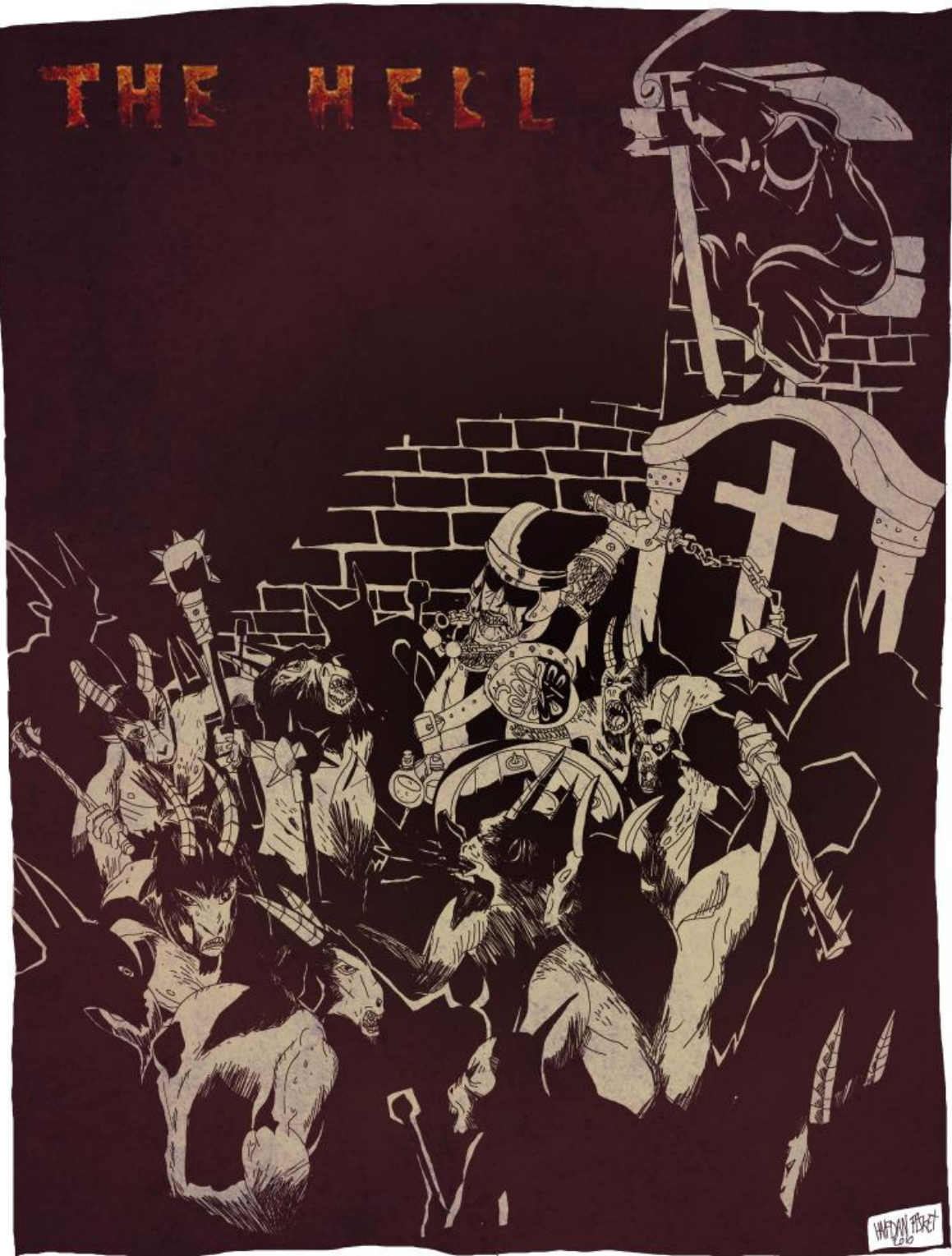
ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ ЭТОТ ФАЙЛ

В СЛУЧАЕ КАКИХ-ТО ВОПРОСОВ ОБРАЩАЙТЕСЬ К НЕМУ

ЗДЕСЬ СОБРАНА ВСЯ ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЕСЛИ ПРОПУСТИТЕ ЧТЕНИЕ, ТО У ВАС МОГУТ ВОЗНИКНУТЬ ТРУДНОСТИ

THE HELL



WATSON FISKE
2016

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/index.html>), 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.

Arlian, 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 все дохнут 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 статьи 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 издалиувидев моюлучницу.

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

Больше отзывов в этой теме форума:

<http://thehellmod.ucoz.ru/forum/6-310-1>

Установка

Скачайте новую версию со страницы загрузок:

<http://www.thehell.narod.ru/downloadsru.html>

Установочный архив должен содержать следующие файлы (проверьте):

Diablo_TheHell_ReadMe_Rus.pdf <- вы его сейчас читаете

TH.exe

TH.dll

THdata.mor

THpatch.mor

HellMSG.ini

PlugUlmo.dll

PlugUlmo.ini

StashTH.dll

Storm.dll

SmackW32.dll

Standard.snp

TheHell.exe (запускаемый файл))

Fix-colors-in-Windows7.rar (распаковать и применить, только пользователями Windows 7 у к-рых проблемы с цветами в игре)

Распакуйте все содержимое архива игры в новую пустую папку, и копируйте туда следующий файл с диска Diablo* или Hellfire*: **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.

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.

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

Игра не использует файлы Hellfire, так что не волнуйтесь если собираетесь устанавливать TH в папку, куда у вас установлен Hellfire: TH не перепишет ваши сохранения из Hellfire и ничего не испортит.

Дополнительный установочный контент

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 (~1.5GB)

Я понимаю что закачивать свыше 800МБ не у всех получится, поэтому файл опционален. Запуская ТН 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.

*Однако, некоторые локации останутся без музыкального сопровождения если вы не скачаете музыкальное дополнение.

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 (работает, но не закончена)

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

Предупреждения

Внимание: после обновления версии, не загружайте Single-player игру. Начинайте новую игру. Не пренебрегайте этим советом, я его не с потолка взял. Несоблюдение правила, скорее всего, вызовет глюки\ошибки\падения.

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 был атрибут "скрытый" до версии 1.82d).

Советую делать бэкап своих сэйвов время от времени, так на всякий случай.

Внимание: чтобы не потерять предметы, которые хранятся у Gillian, делайте бэкап всей директории The Hell.

К слову, файл 'command.txt' больше не оказывает влияния на игру и игра в нем не нуждается.

Часто задаваемые вопросы

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: В точности выполните инструкции, данные в этой теме: <http://thehellmod.ucoz.ru/forum/12-355-1>

A2 (для Hamachi): 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: Вы используете старую версию The Hell. Обновитесь до последней! И новая версия все файлы разужнает.

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 новой версии, игра начала безбожно глючить. Что делать?

A: Я разве не предупреждал, что после обновления нужно делать рестарт и нельзя загружать игру снглплеера?

Q: Где мне найти технически данные по игре (списки предметов, заклинаний, формулы и прочее)?

A: TH wiki. Ссылка дана внизу этого документа. Еще очень советую на форуме почитать прикрепленные темы – очень просветляет.

Другие проблемы? Спросите об этом на форуме, обязательно получите ответ.

Рекомендации

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.

Изучите 'The Hell Guide'. Последняя версия доступна на форуме. Это крайне важно, знать хотя бы азы прежде чем приступать к игре. Это самый сложный вариант Diablo, 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) и в последнее время **Kali** – она мне нравится все больше и больше.

Hamachi:

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:

Логин: **diablothehell##***

Пароль: **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.

Kali:

Читайте и выполняйте инструкции из этой темы на форуме: <http://thehellmod.ucoz.ru/forum/12-355-1>

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.

Установка режима **Player Friendly** исключит возможность попадания вами по другим игрокам и даст возможность равноценного распределения опыта от вас к группе.

Установка режима **Player Attacks** создаст возможность атаковать других игроков и исключит возможность получения вами опыта от других игроков.

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

Z - Elemental

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:	http://www.thehell.narod.ru/index.html
Страница YouTube:	http://www.youtube.com/MordorTheModmaker
Форум на английском:	http://diablothehell.freeforums.org
Форум на русском:	http://thehellmod.ucoz.ru/forum
Страница на ModDB:	http://www.moddb.com/mods/diablo-the-hell
ТН wiki	http://thehell.cablecat.dk/wiki/index.php/Main_Page

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.

Если игра вам понравилась, буду рад получить от вас благодарность в форме материальной поддержки на кошельки Webmoney:

R392345537111

Z202189757287

- Рустам Банкуров, aka "Mordor"