

Diablo: The Hell

производство: Mordor & TH Team

Руководство для версий 1.180+

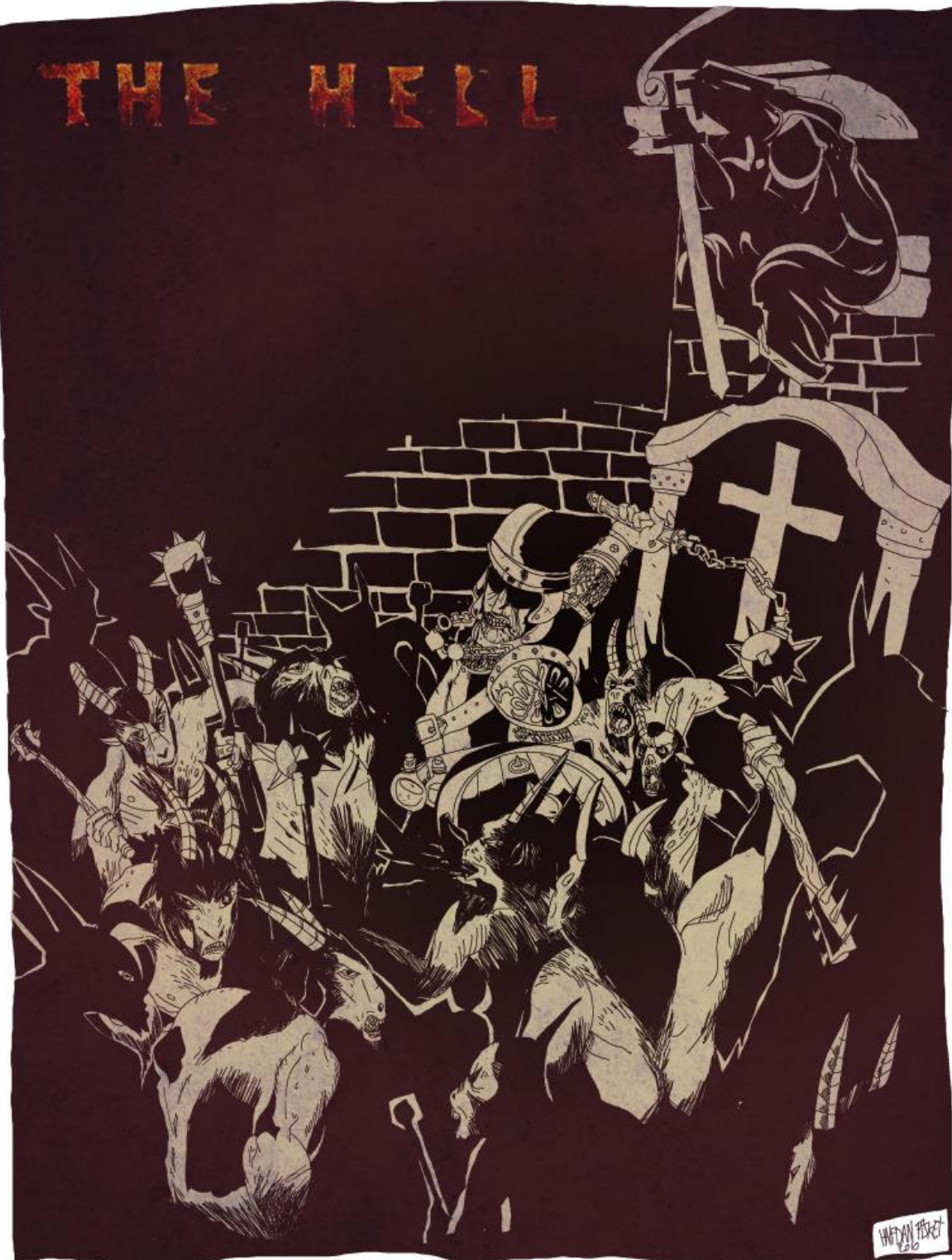
ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ ЭТОТ ФАЙЛ

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



WITAN PISKE
2010

Об игре

В Diablo-1 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.diablothehell.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 Диябло, 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 Диябло. 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 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 забытию 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 кляцанья 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 выскачит 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

Больше отзывов в этой теме форума:

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

Установка

Скачайте новую версию со страницы загрузок:

<http://www.Diablothehell.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!)

Win7_Color_Fix.reg (применить пользователям Windows 7, у которых 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 (или около того), 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, и 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 есть, 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 (~2 GB)

Файл был опционален в ранних версиях, но с развитием интернета я решил что сделать его обязательным не будет проблемой. Запуская ТН без этого файла в паке с игрой вы просто заставляете игру использовать музыку по умолчанию, а также многие локации останутся без музыкального сопровождения*.

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

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

Предупреждения



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.

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

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: Внимательно прочтите раздел этого документа, посвященный игре онлайн («О мультиплеере»).

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 узнает.

Q: Я вообще не могу найти сэйв-файлы. Что делать?

A: Сэйвы для сингл-плеера именуются **HellSP#.hsv**, для мульти - **HellMP#.drv**. Находятся они должны в папке с игрой (иногда они находятся где-то в Мои Документы.. Если не можете найти – воспользуйтесь функцией поиска).

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 делиться сорсом своего плагина он не хочет.

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 синглплеера?

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. Вообще, стоит пошариться по официальному сайту мода, многое найдете.

Q: Gillian не предлагает услуг по хранению вещей. В чем проблема?

A: Проблема в том что надо быть ВНИМАТЕЛЬНЕЕ. Игра запускается через *TheHell.exe*, а не через *TH.exe* .

Q: Зачем было менять цвета орбов жизни и маны?

A: Я счел нужным так сделать, посчитав нынешние цвета самыми уместными.

Q: У моего персонажа статы стали золотыми и дальше не поднимаются. Это глюк? Что делать?

A: Статы ограничены уровнем. Если сумма базовых статов достигает определенной величины, то они замыкаются до следующего повышения уровня, и становятся золотого цвета. Это сделано для предотвращения злоупотребления эликсирами и алтарями, повышающими статы.

Другие проблемы? Спросите об этом на форуме.

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 сочень 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.

Учтите, что:

Установка режима **Player Friendly** исключит возможность попадания вами по другим игрокам и даст возможность получать опыт от других игроков.

Установка режима **Player Attacks** создаст возможность атаковать других игроков и блокирует опыт от них.

Tunngle:

В последнее время обнаружилась еще более удобная программа для игры онлайн – **Tunngle**.

Скачайте ее с их официального сайта <http://www.tunngle.net/> и устанавливайте.

Далее, в эксплорере типа игр выбирайте **"RPG"**, и далее - **"Diablo – The Hell Mod"**

Заходите и начинайте чат, оттуда уже легко найдете с кем поиграть.

Используйте иные сети ТОЛЬКО если у вас возникли катастрофически неразрешимые проблемы с Tunngle.

В интернет есть и иные специализированные сети для игры в ТН онлайн: **Hamachi** и **Kali**.

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.)

Учтите, что Windows Vista и Windows 7 уже не поддерживают этот протокол. Так что игра по Hamachi на этих OS практически невозможна.

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.

Горячие клавиши

Большинство (полезных) заклинаний может быть активированно мгновенно посредством горячих клавиш. Вам даже не потребуется Speedbook для этого. Но имейте ввиду, что закл для этого должен быть заучен.

Список заклинаний и горячих клавиш для них:

F1 - Fury

F2 - Healing

F3 - Reflect

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 – Force Wave

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. вебсайты:	http://www.diablothehell.narod.ru и http://www.diablothehell.ru (устаревший)
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/
Данные ТН от Kozel'a:	http://diablothehell.narod.ru/Kozel/index.htm (устарело)

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.

Если вам нравится мод, пожалуйста найдите время чтоб выразить свою благодарность, используя информацию ниже. Любые суммы поспособствуют дальнейшей разработке мода. Спасибо большое.

Yandex деньги: **41001610975392**

Webmoney: **Z309000697693** и **R343225157555**

Или прямо на счет карты сбербанка:

4276 3800 7792 1240

Для оплаты через PayPal используйте почту, указанную ниже.

Хотите принять участие в разработке игры? Нам нужны программисты на АСМ/С/С++, художники-аниматоры и композиторы. Если обладаете умением, желанием и временем, то связывайтесь со мной.

Контакты:

E-mail: diablothehell@gmail.com

ICQ: 302563839

Skype: Mordor_XP



Смело связывайтесь со мной. Эта игра - в разработке.

Через почту – предпочтительнее.

Веселитесь! ...но не забывайте регулярно обновлять версии!

- Рустам Банкуров, а.к.а. "Mordor"