

Might and Magic — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



В эту статью нужно добавить как можно больше эпичности и значимости™ в фэндоме.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

Might and Magic — длинная (до сих пор **жива** притворяется живой) серия CRPG, включающая в себя десять игр, девять спин-оффов и одну фанатскую поделку. Изначально создана New World Computing, затем перешла в загребушие руки 3DO, и, после смерти последней, захавана эпической Ubisoft. Характерная особенность всей серии — обильные элементы саентс-фикшен, которые проявляются обычно ближе к концу каждой игры.

Основная линейка игр

Предыстория

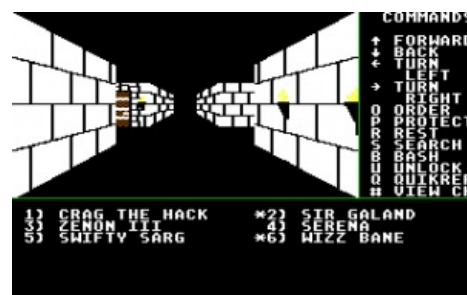


Давным-давно, в далекой, далекой галактике... Существовала цивилизация [Древних](#). Древние были типичными хиппи и пацифистами — сеяли мир и дружбу во всей вселенной. А еще они [создавали жизнь во вселенной](#) — строили Варны (Vehicular Astropod Research Nacelle), которые перевозили разных тварей и всё, необходимое для терраформирования, на далекие планеты, алсо, создали киборга Корака для контроля за всем этим хозяйством и киборга Шелтема для одного своего эксперимента. Но увы, Шелтема чем-то не устроили его хозяева, после чего он принял позицию, противоположную своим создателям.

И все было бы хорошо, если бы не существовала еще и цивилизация Криган, которая грабила караваны, завоевывала планеты и [занималась разработкой метана](#) из расово-неверных существ. И вот однажды...

Первая часть

Действие происходит на одном из Варнов, которым управлял король Аламар. В один прекрасный момент с королём случилось что-то очень-подозрительное. В это же время наша команда приключенцев-авантюристов задалась целью разгадать тайну некоего внутреннего святилища (можно [провести аналогию](#) со Святым Граалем). Во время своих приключений они узнают, что Корака стремится уничтожить Шелтема, так как тот начал мутить по беспределу. [Позднее выясняется](#), что Шелтем куда-то упрятал Аламара и сам притворился королем Варна. К концу игры главные герои собираются выписать пиздюлей Шелтему и освободить Корака, который уже успел получить пиздюлей, но Шелтем успешно слинял с Варна.



Вот так всё начиналось...

Эта игра совсем не похожа ни на третью, ни четвертую часть, ни тем более на более поздние версии. При первом же взгляде видно сходство с более ранними представителями жанра RPG — ранними «Wizardry» и «Bard's Tale». Символьная «трёхмерная графика» с картинками пиксельных монстров, деление противников на четыре отряда, вызов заклинаний печатанием их порядковых номеров, пошаговые битвы без игрового поля. Последний элемент получил название «blob combat» и, между прочим, дожил до 2001 года, появившись в Wizardry 8, где был несколько/полностью модернизирован. В общем все нехитрые радости RPG конца 80-х годов. Так что корни игромеханики этой серии лежат в Dungeons &

Dragons. Самая большая проблема в игре — отсутствие встроенной карты. Ищите ее в инете, либо рисуйте сами.

Алсо, это единственная часть игры, которую Джон Ван Кэнегем находит без посторонней помощи. На это у него ушло более трех лет. Изначально была написана для платформы «Apple II», но приобрела большую популярность у хомячков и была портирована на другие платформы и игровые приставки, в том числе PC и Nintendo.

Версия для NES стоит отдельного упоминания. Внезапно, в отличие от типичных для 90-х очень корявых и убогих до неиграбельности портов игр с пека, первая часть саги на этой консоли во много, много раз лучше! Во первых: отличалась лучшей графикой, так как NES была способна выводить на экран аж 53 цвета, в то время даже немногочисленные обладатели EGA видеокарт и мониторов вынуждены были довольствоваться палитрой из 16 цветов. Но это не главное. Была перерисована вся графика, во время битвы ты видел своих врагов, действия сопровождались звуковыми эффектами, по сравнению с оригинальной считай что текстовой игры разница ощущалась очень и очень сильно. В порте присутствовала музыка, а так же экраны посещаемых мест, навроде таверн или банков, ставшие каноническими для серии. Одно но - композитор музыки японец, да и во многих спрайтах отдаёт японскими играми того времени, пусть и немного.



Версия для приставки Nintendo.

Вторая часть, «Врата в другой мир»

Врата в другой мир - это потому, что в конце первой части наша партия героев вошла в телепорт и попала в новый мир - CRON, другой плоский камень внутри того же гигантского космического корабля, в котором расположен и VARN-4. ВНЕЗАПНО обнаруживается большой песец — CRON поменял траекторию и летит на местное Солнце. В конце выясняется, что всё случившееся — проделки таки убежавшего с VARN-4 Шелтема. Разожравшаяся партия собирает Корака, которому Шелтем оторвал голову, даёт по морде копии личности Шелтема в Главном Компьютере, который, однако, сам успевает сбежать в третью часть.



Как-то так.

Заставшие эту часть в момент выхода олдфаги до сих пор питают к ней тёплые чувства, хотя таких уже почти и не осталось. Во второй версии была немного причёсана и улучшена графика, хотя игромеханика осталась почти прежней. Но появилась карта, а так же различные свистелки и перделки вроде префиксов оружия. Другой приятной особенностью стало появление новых классов - Нинзя и Варвар, позже прочно вошедших в серию. Так же доставляет пещера с устройством по [смене пола](#).

С этой частью серии связана драма и бурление говн, когда некая [обзорщица](#) под ником Scorpia из журнала Computer Gaming World обосрала игру, назвав сие поделие унылым гринданом, где нужно убивать монстров ради получения оружия чтобы ещё убивать монстров. Создателей игры это задело и в третьей игре они решили отомстить.

Третья часть, «Острова Терры»

Как догадываетесь, дело происходит на другом мире, Терре, охранником которой когда-то был Шелтем. Терра есть ничто иное, как водная планета, на которую доставлялись плодотворные искусственные миры, они и есть острова Терры. Но после того, как Шелтем обезумел, он стал отправлять новоприбывшие на планету VARNы [в сторону ближайших звёзд](#), где они либо сгорают либо улетают в глубокий космос. В процессе игры мы будем собирать магические шары, которые можно отдавать одному из трёх королей Терры: доброму, злому или нейтральному. Герои так же посещают [приамиды, которые на самом деле космические корабли](#), где помимо всего прочего можно было встретить одну из неудавшихся версий [Робокопа-2](#) в качестве врага. В конце же игры партия вбегала в зал, где Шелтем по традиции бил морду Кораку, а затем подло сбежал в пятую игру. Причем, если сразу не лезть в спасательную капсулу, а пошароёбиться по отсеку, можно было нарваться на кучку терминаторов. После победы над которыми говорящая голова объявляла вас невьёбическим героем.



В третьей части кардинально улучшилась графика, перейдя на 256-цветное VGA. Несколько раз улучшаемый, движок продолжал использоваться в двух последующих играх серии. [Поклонники](#) наконец-то вздохнули спокойно, видя вместо ломающей глаза немногочетной графики более детально проработанную. Да и новый безразрывный псевдо-3Д графический ландшафт со спрайтовым окружением перестал

ограничиваться небом, стенами, деревьями, полом, бродами, табличками, замками и факелами. Тем не менее принцип псевдо-3д был всё тот же, и игре во многом было далеко даже до рендера вышедшего в следующем году [Wolfenstein 3d](#). Другая приятная особенность - каждый персонаж теперь имеет собственный портрет лица, который выражает состояние героя и наложенные на него эффекты.

Тем не менее, несмотря на хорошую графику и общую стилистику, дизайн некоторых вещей может вызвать вопросы. Например догадайся, что курили авторы когда создавали таких врагов как "bubble man", "oh no bug" или пираний, парящих в воздухе. Монстры теперь анимированны, но анимация чаще всего ограничивается подпрыгиванием рук или простым парением в воздухе, озвучка ударов же одна на всех, а анимация попадания ограничивается пятнышком крови. При всём при этом вот тут и проявилась пресловутая месть заклятой Скорпии, обосравшей вторую часть - был создан враг, выглядящий как очень, очень жирная серокожая проститутка и названный, как вы уже наверное догадались, Scorpia. И всё бы ничего, была бы забавная пасхалка, но сией Скорпией чуть ли не целиком заполнены два данжа в игре, в которых, вместо неё, вполне могли бы быть и нормальные враги. После такого финта у разработчиков со стопроцентной вероятностью можно детектировать [баттхерт](#).



та самая Скорпия

Игромеханика несколько поменялась. Комбинированные классы теперь могли использовать все заклинания, но ограничены в количестве спелл поинтов. Тем не менее, прохождение партией из трёх паладинов и трёх лучников более чем реально. Если знать где, выбивать экспы можно невероятное количество, но левелап, особенно ближе к финалу, мог и не дать ощутимых результатов, зато с каждым уровнем стоимость тренировки очень сильно росла (все деньги стоит сразу нести в банк под проценты, ибо тренировка партии с 79 до 80 уровня может влететь в пять лямов золотых).

Как и в двушке есть система наёмников — кроме исходных шести можно было нанять ещё двух за дополнительные деньги. Каждый имел один из игровых классов — паладин, маг, рейнджер, рыцарь, друид, ..., и часть набора из трёх десятков заклинаний. Впрочем, просили такие наёмники много, при том регулярно, да ещё и при наличии таковых в партии опыт делился и на них, а потому они использовались только в конце игры, когда денег дофига, а места в инвентаре мало: благодаря недоработке можно было безвозмездно снять все пожитки с наёмника, а затем упаковать его чем вздумается и уволить, ибо всё что положено сохраняется в его инвентаре навсегда.

На каждого персонажа согласно их способностям можно было надеть броню, обувь, пояс, шлем, рукавицы, два кольца, амулет, две медали, одно оружие дальнего боя и одно — ближнего. Если при всём при этом у него оставалась свободна вторая рука — можно было всучить и щит. Предметы генерились на лету, создавая шедевры вроде «гипсовая роба удушающих облаков». Предметы, кроме очень дорогих и сильных при помощи определённого спелла можно невозбранно клонировать, таким образом из одного золотого щита сделать хоть [over 9000](#).

Отдельно стоит упомянуть консольную версию. Так как NES-версии предыдущих частей более чем доставляли, и даже имели графен получше чем на пека, версия трёшки для SNES стала разочарованием. Она глючила и тормозила, имела неудобное управление. Но это не самое главное - игра подверглась страшной цензуре. Из игры были убраны некоторые враги, любая кровь и даже упоминание крови, такие враги как Жнец и даже пропало разрубание [арбуза](#), так как в Нинтендо посчитали, что это похоже на кровь и жестокость. После такого финта серия надолго покинула игровые приставки.

Четвёртая и пятая части, «Облака Ксина», «Тёмная сторона Ксина» и «Мир Ксин»

Четвёртая и пятая части по праву считаются вершиной «старого» М&М. Более того, впоследствии разработчиками эти две игры были объединены в единую игру с бонусным контентом, что превращало эту часть серии в огромное приключение, завершающее оригинальную сюжетную линию. Но о всём по порядку.

Завершая Might and Magic III, при перелёте с Терры на Ксин, шаттл с разожравшимися героями промахивается мимо Ксина в направлении седьмой части (В записях Корака и Шелтема в MM5 есть упоминание о том, что шаттл с героями сгорел в верхних слоях атмосферы Светлой стороны. В этой связи tie-in с семёркой можно назвать ретконом, либо сенсоры Шелтема ошиблись, и герои, успели вернуться на орбиту, после чего улетели дальше искать Древних, считая Корака погибшим). Эпик фейл и старт с новыми первоуровневыми героями. Наш новый мир Ксин — это искусственная планета, по определённой причине оставшаяся недоделанной, в результате чего она представляет собой такой же прямоугольный блин как и VARNы, но только с жизнью на обеих сторонах - Светлой и Тёмной.

На Светлой стороне завёлся некий бессмертный лорд Ксин, который штампует монстров, ворует молоко у коров и вообще редиска. Победа над сим субъектом и есть цель игры. Но вот проблема - он уязвим только к одному оружию, которое нам и следует достать. В процессе игры мы посетим магические башни, походим по облакам, избавим поселения от набегающих жуков и монстров, [обворуем замок короля за которого сражаемся](#). В конце облаков нам скажут, что мы молодца, покажут поочерёдно всех врагов в стиле концовки [дума 2](#). Если у вас в комплекте Тёмная сторона, то Шелтем пригрозит, что другая часть мира всё ещё за ним, и ваша победа ничего не значит.

На Тёмной же стороне местную королеву захватили и заставили сосать (кровь), замок королевы сдвинули по фазе в другое измерение, мудрый дракон-защитник прячется под койкой в своей пирамиде, везде отравленные кобры, [грабители](#) и прочие [неприятные типы](#). А ещё здесь появился Некто, кто скрывает свое настоящее имя и строит непонятные планы. Sounds familiar... Oh, SHI...! Стартовать эту часть отдельно от облаков не особо рекомендуется - есть нехилый шанс получить [пиздюлей](#) при старте. Местные жители разительно отличаются от тех, что в светлой стороне - даже в банках и на тренировочных аренах разные фиолетовые демоны, синюшные твари с тентаклями и ящерики, а в тавернах выдают разных [игуан на палочке в качестве закуски](#). Местные нравы настолько суровые, что варвар-охранник с колоритной внешностью не пустит вас в города без пропуска. Главный же квест Тёмной стороны — разыскать Корака в упавшей капсуле среди лавы, посадить его душу в переносной чемодан и забросить в приёмный зал к Шелтему. Где он после традиционного мордобития, но теперь в виде красочно-эпичной катсценки в таком-то графоне, аннигилирует себя, прихватив Шелтема. Корованы присутствуют, но увы, их можно только защитить от Огров.

В «Мире Ксина» после выполнения обоих квестов можно приступить к заключительному — активации систем трансформации Ксина и устройству ритуала свадьбы принца Светлой стороны и королевы Тёмной, в ходе которого совмещаются самые мощные артефакты светлой и тёмной стороны. После чего наш блин наконец-то надуется и превратится в порядочную планету. Учитывая то, что в игре было более 9000 прямых отсылок к [стар треку](#), а превращение в планету очень сильно напоминает эффект Генезис, есть мнение, что в результате вся старая жизнь на новой планете была выпилена на молекулярном уровне. [Sad but True](#).

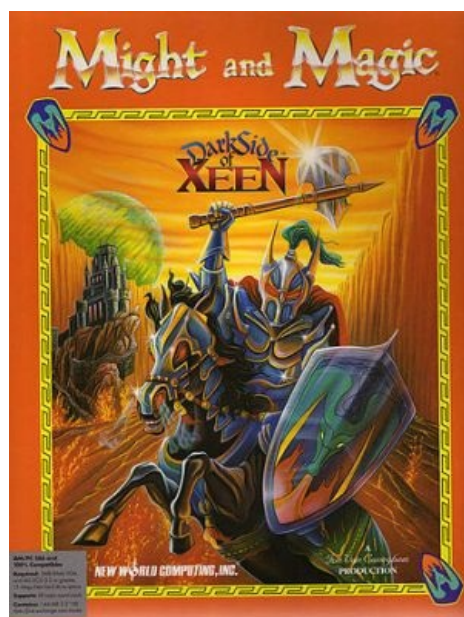
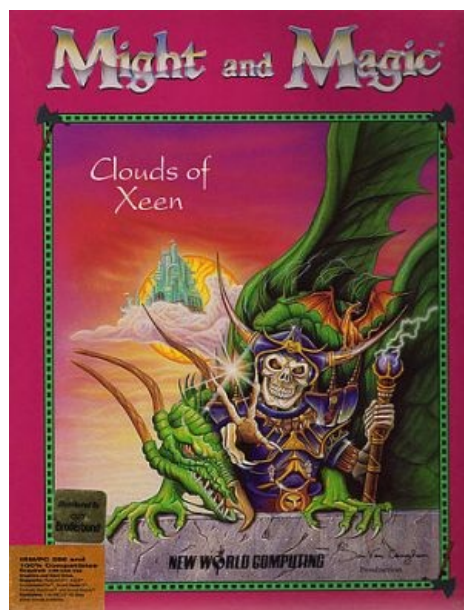
Геймплей и фишки

Движок и в общем графон прямо остался от третьей части, но все спрайты были перерисованы, включая портреты и интерфейс. Монстры теперь по настоящему анимированы - у них есть анимация атаки, есть анимации получения урона и уникальные звуки. Дизайн всё ещё местами глупый, но теперь во многом вырос. Вообще фанаты героев могут увидеть, что вторая часть во многом позаимствовала стилистику из 3 и 4-5 частей основных игр - например монстр лич в героях один из доступных портретов некроманта.

Теперь многие подземелья стали многоэтажными, а так же имеют больше вариаций окружения. Интерфейс стал удобнее: у оружия появились уникальные иконки, теперь в инвентаре все предметы группируются по типу (например, можно выбрать только оружие или только броню) а не свалено всё в кучу, как в трёшке. Вместо двух дополнительных слотов для никому не нужных наёмников теперь появились стрелочки для тех, кто хочет играть чисто с мыши, а не клавиатуры. В пятой части появилась такая приятная вещь как варианты ответов в диалогах. В четвёртой же части можно построить замок со всеми сервисами, правда они всё равно берут с игрока деньги.

Музыки стало куда больше, на каждом новом типе местности играет своя музыкальная тема. Дополнительная фишка - озвучка. Теперь при входе в таверну, банк или прочие заведения вас встречают озвученными голосом фразами вместо текстового сообщения из трёшки. Более того, при входе в подземелье, где требуется предмет для входа, перед вами появляется хранитель данжа и [строго спрашивают ключ](#). Поначалу это приятно, потом забавно, к концу игры раздражает. Впрочем, это всяко лучше третьей части, где в некоторые подземелья приходилось вводить пароль по десять раз чтобы войти.

Дополнительным бонусом идёт CD версия - теперь тут озвучено всё, включая случайные фразы и фразы



тех, кто даёт квесты, что добавляет новый уровень погружения! Впрочем, какая музыка лучше, оригинальная или из CD версий - одна из дисциплин [специальной олимпиады](#)

Как и в третьей части, экономный движок игры начинает просчитывать действия врагов после момента, когда партия в первый раз их *увидит*. В результате, врагов с сильной дистанционной атакой, вроде магов или толпы ведьм, гораздо легче победить, если подходить к ним в прямом смысле слова задом.

Четвёртая часть сложностью не отличается и проходится очень просто - это фактически вступление к пятой. Но уже в пятой части постоянно не хватает денег на апгрейд персонажей (даже с учётом того, что в четвёрке и пятёрке нет наёмников!), поэтому все ненужные деньги кладутся в банк. Банк начисляет 1% в неделю! Впрочем, заработать несколько лишних миллионов способ есть: шахты, из которых добываются всякие драгоценные камни, а также производители оружия и доспехов из этих камней вполне могут обеспечить миллиончика 4, а обновляются эти шахты всего за четверть миллиона в одной из них же, в результате чего очень часто старт пятёрки начинается с дикого фарма и сейв-лоада, так как добываемая руда имеет свойство взрываться.

В объединённой игре чисто ради фана (концовку можно открыть и без этого) можно пройти "Подземелье смерти" с особенно хитрыми головоломками. Тут тебе и кроссворд на девяносто слов (хотя сами слова даются в начале уровня), и безумный лабиринт с золотом, которого нельзя касаться, и через которое можно только прыгать, и вариант лича напрямик из третьей части, каствующий мгновенное смертоубийство. Слава аллаху, что не на всю группу как в трёшке, а только на одного персонажа. Нижний уровень заполнен десятками копий главного босса четвёртой части - лорда Ксина, а так же машинами по их производству, которые продолжают спаунить оных даже после того как их сломать. Вот такой вот хардкорный челлендж.

Swords of Xeen

Дополнение на движке 5 части, выпущенное группой фанатов из CatWare Inc с разрешения NWC в 1995 году. События аддона происходят в мире «Навес», куда можно попасть через портал-пирамиду, расположенную в руинах «Greyhaven» после победы над Lord Xeen. В те времена, когда разработчики не снисходили до выпуска инструментария мод-билдера, выпуск фан-мода такого качества был событием неординарным, однако, учитывая, что вся графика, спрайты и музыка и 4 и 5 части (в основном из пятой), играть в это очень уныло, да и в других элементах игры просматривается непрофессионализм: названия монстров почему-то без пробелов, ямы наносят урон даже с левитацией, в подземельях свет... Выпущался только в составе больших сборников.



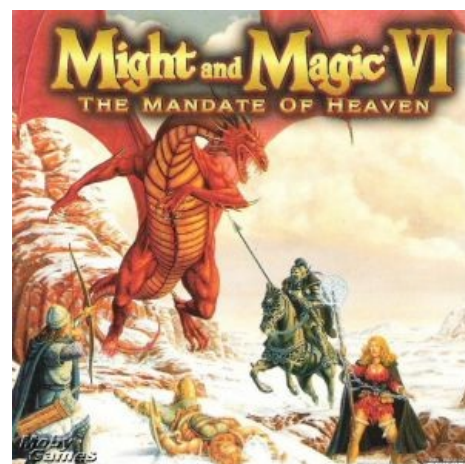
Привет [Mortal Kombat](#)?

Шестая, «Небесный мандат»

Свершилось - после долгого перерыва в несколько лет на полки была выброшена очередная часть основной серии, после двух подряд частей героев меча и магии. Игра очень и очень изменилась от прошлых игр не только в стилистике, но и в целом геймплейно, оставив от классики только самые основные механики. Действие же ВНЕЗАПНО переносится в мир героической серии, хотя казалось бы, хироузы до этого для майт и мэджика были как [дотан](#) для варкрафта - игровая аренка с крайне общим сюжетом, где можно было поводить героев - персонажей всех прошлых частей серии из разных миров которые в реальности встретиться никак не могли по волшебному миру, наполненному городами с именами опять же из всех предыдущих частей серии.

Сюжет и Мир

Геймплей героев 1-2 однако игнорируется - каноничным является теперь только общий сюжет и события. Итак, король Айронфист завоевал право править континентом Энрот - а потом откинул копыта. Его сыновья подрались за престол - злой и умный Арчибалд с добрым и трусливым Роландом. Во второй части есть две концовки, но была выбрана та, где победил Роланд, а Арчибалд был превращён в статую и выставлен вместе со своим портретом в королевской библиотеке. Но потом случилось страшное - на мир упал [огромный корабль неизвестного происхождения](#) наполненный некими Криганами - смесью демонов и [чужих](#), являющейся расой биороботов, созданных врагами древних во время великой войны. Как и полагается, инопланетяне начинают [овладевать](#). Одной из первых и пала деревня, в которой жили наши главные герои - им удаётся бежать оттуда, упав в колодец. После этого героев выходил некий старец, который и научил всему что знал сам. После этого игра стартует на противоположном конце континента, а на наши плечи ложится задача рассказать всем о случившемся, доставить письма, а также найти способ избавиться от захватчиков. Подсказать как это сделать может некий Оракул. Но вот беда - король Роланд пошёл воевать с Криганами сам, и как обычно -



Шестая игра серии

попал без вести и скорее всего умер. Жёнушка короля отправилась за три девять земель покорять королевства на другом континенте, а на троне остался ребёнок. Лорды, покорённые в течении первых двух игр героической серии объявили каждый себя пупом земли, и теперь чтобы попасть к оракулу героям придётся добиться их расположения. В ходе приключений мы меряемся силушкой с артистами в цирке, перепрограммируем башни драконов, разгадываем загадку обелисков. Так же нам палки в колёса ставит некий культ Баа (культ злого бога со странным именем из трёх букв - очень типичен для серии в целом. Алсо, Баа(англ. Ваа) - в английском языке звук, издаваемый овцами, что кагбе намекает на отношение разрабов к последователям всякого рода сект.), созданный Криганами среди смертных.

Под конец игры, как это по традиции и бывает нам дают порцию добротного сай фая - мы посещаем пирамиду Tomb of Varn, который связывает нашу игру с предыдущими частями серии (континент Энрот - приземлившийся на планету VARN MCMIV), оракул - ни кто иной как хранитель сего Варна, суперкомпьютер в центре управления полного злыми роботами, где можно узнать судьбу экипажа VARNa, ну и под самый конец устрашающая крепость-корабль Криганов. Цимес ситуации в том, что просто так уничтожить корабль криганов не получится - реактор достаточно мощный чтобы поделить планету на ноль, поэтому нам нужно освободить Арчибальда из статуи, который только один придумал специальное заклинание чтобы это предотвратить. После освобождения Арчибальд отдаёт заклинание и телепортируется подальше, а нас с вами ждёт хэппи энд.

Геймплей и фиши

Шестая часть стала основоположницей «новой волны» игр по M&M. Холивары между старой и новой серией чаще всего имеют вид шестёрка против World of Хеен, так как обе игры заслуженно считаются лучшими в серии. Другая дисциплина спецолимпиады - шестёрка против семёрки, шестёрка против восьмёрки и прочие подобные срачи, возникшие не на пустом месте - базовый геймплей и движок один в один с минимальными изменениями переносили из части в часть, даже когда подобные игры стали морально устаревшими.

Самое глобальное изменение которое игроки приметят сразу - свобода передвижения. Да, теперь мы ходим не по клеточкам, как до сих пор это делается в данжкроулерах и классических рпг. Но несмотря на полностью реалтаймовые бои и свободное передвижение, очерёдность ходов соблюдается до сих пор - персонаж может атаковать так быстро, насколько позволяет его скорость. Плюс, в любой момент можно переключиться в пошаговую боёвку - перемещаться теперь нельзя, но и враги ходят и атакуют только тогда, когда наступает их ход, то есть всё как в классике (правда во время полета можно таки перемещаться вверх вниз уклоняясь от снарядов мобов). В реалтаймовом режиме, тем не менее, монстры чаще всего атакуют чаще - они пользуются возможностью в ту же миллисекунду как получают ход, в то время как у игрока проходит некоторое время, прежде чем тот отреагирует и нажмёт кнопку атаки. Тем не менее, иногда подойти в реальном времени и забить лучника дубиной гораздо эффективнее чем получать стрелу за стрелой в колено, выжидая свой ход.

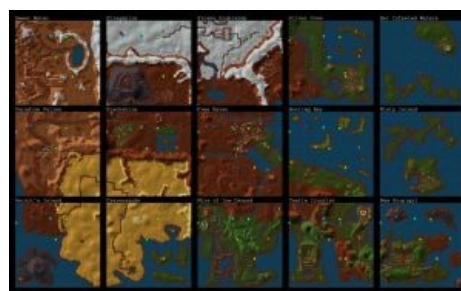
Общая карта мира единая, но разбита на локации, как в [сталкере](#). Внутри локации можно перемещаться свободно, но между локациями переход занимает чаще всего пять дней, на что, собственно тратится один из ресурсов, перекочевавших из оригинальной серии - запас еды. На путешествие при помощи лодки/конюшен тратится меньше дней, но это во первых стоит денег, во вторых разные конюшни и лодки доставляют в определённую зону только в определённый день. К примеру этот ямщик едет в замок Айронфист только по пятницам, берёт за поездку пять сотен золотых и доезжает до туда за три дня. Таким образом, путешествия - хороший способ поскорее апнуть магию воды и получить заветные телепорты к городам и Лойдс Бикон.

Банки стали менее полезные - денег с них получишь не ахти, и нужны они только для того, чтобы сохранить суммы после смерти партии (да, после смерти вся партия вновь появляется в стартовой зоне без всего), но никто почти этим не пользуется - проще просто загружать сейвы. Помимо банков сюда перекочевали и все остальные сервисы - магазины оружия/брони, гильдии магии в которые перед этим нужно вступать, тренера навыков и уровней. С тренерами уровней связан интересный баг (или фиша!) - по идее на тренировку каждого уровня тратится неделя. Но если потренировать один уровень, а потом тренировать ещё хоть по сотне на каждого члена партии, всё равно пройдёт всего одна неделя. К сожалению, пофиксили в последующих частях.

Партия персонажей была сокращена до четырёх человек - при том именно человек, расы выпилили как таковые. Вернули фишу нанимать двух дополнительных НПС как в двушке и трёшке, только теперь это не полноценные члены отряда, а как примочки, которые дают определённый бафф, но взамен забирают часть найденного золота. Нанимать можно практически всех гуляющих НПС, а так же некоторых жителей из домов, кто согласен пойти с вами. Квестовые персонажи не считаются за спутников и распределяются



геймплей



карта локаций

в дополнительные слоты, кроме двух нпс по квесту восстановления храма. Большая часть таких НПС бесполезна - слабые заклинания и баффики за приличные деньги, но некоторые чрезвычайно полезны - например учителя и инструктора, увеличивающие опыт за каждое действие, мастера торговли с лихвой отбивают вложенные в них средства, а парень, умеющий кастовать Town Portal будет просто незаменим на начальных этапах игры.

Магия делится на Элементальную (огонь, вода, земля, воздух), которую используют классы черпающие спеллпоинты из интеллекта, клирическую (тело, разум, душа) которую используют те кто черпают силы из харизмы и тёмную/светлую. Последние - убермагии которые нельзя получить в начале, их учителя попадают под конец игры, а колдунство сие очень сильное. Чтобы стать мастером в каждой из дисциплин нужно иметь репутацию святоши для света, либо конечной мрази для тьмы. Среди заклинаний - защита от всех магических эффектов, вмешательство богов, аннигиляция нежити и прочие уберудары вплоть до [армагеддона](#). Впрочем, магия в игре отбалансена плохо - самые полезные заклинания это метеорный дождь, фаербол и знаменитое кольцо огня, которое лупит даже через стены. Заклинания клириков под конец игры очень слабоваты, да и вообще после 75 поинов основные навыки практически перестают влиять на характеристики и заклинание Day of The Gods становится полностью бесполезным. Среди заклинаний есть такое, которое воскрешает убитого врага обратно. Просто так, оставляя его таким же агрессивным. [Nuff Said](#).

Вообще в игре кучи недоделок - есть целые данжи, к которым забыли добавить квесты, есть незаконченные данжи, есть странные предметы - те же гонги, которые вроде как квестовые но в результате их просто скупает какой-то случайный чувак. А есть флейта - отдельный мем, который породил множество холиваров зачем она нужна. В своё время был целый сайт, где шизофреники отыскивали [истинный смысл](#) флейты. На самом деле, если по одному из квестов принести эту флейту вместо арфы, квестодатель скажет что это другой инструмент и опишет игроку, как выглядит предмет поиска.

В игре имеется множество способов набить денег и левелов - через определённое время все зоны и подземелья респаунятся - включая самые жирные сундуки и секретные предметы. Так же имея заклинание зачарования (которые каждый раз даёт случайный эффект, от скилла зависит только процент успеха, а от экспертизы/мастерства возможность зачаровывать предметы других типов) можно выкупать предметы в магазине если высокий навык торговли, зачаровывать предмет на антикварную стоимость, а затем продавать сие в другом магазине, за куда большую цену. Отдельным видом спорта стало прохождение игры наиболее скоростным методом, максимально рафинированное прохождение занимало пять внутриигровых дней[1].

С этой частью также связан малоизвестный мем эхи RU.GAME.RPG «нога Колтырина». Один из активных участников эхи обещал съесть свою ногу, если кто-нибудь пройдёт игру партией из 4-х рыцарей. Вскоре игра была пройдена такой партией сразу двумя фидошниками.

Графон, стилистика и прочие плюшки

Разница с оригинальной серией колоссальна - от псевдо-3д плоского мирка мы перешли уже в по большей части мир с полигональными объектами и объёмным ландшафтом, сравнивать нет даже смысла. Города теперь тоже части локаций, а не отдельные зоны как в старых играх и в этих ваших [обливионах](#). С другой стороны мир теперь шовный - карта мира разделена на локации, а не единая, как раньше. Тем не менее мир стал гораздо менее условным, и, некоторые РПГ ограничения на еду, дни путешествий и прочие условности классики смотрятся первое время несколько архаично, особенно после дагерфолла. Однако по проработанности мира, детализации мест и локаций шестёрка оставляет дагерфолл далеко позади. С другой стороны движок игры тоже был не без скелетов в шкафу - разная высота ландшафта (чем выше холм, тем сильнее) нещадно растягивает текстуры, а скайбокс плоский и тоже повернут зрителю всегда одной стороной, эта фальшь особенно заметна когда используешь заклинание полёта. Эти изъяны останутся с серией вплоть до восьмой части включительно.

Стилистика, музыка и оформление шестёрки это то, что по мнению множества фанатов ставит её на головы выше седьмой и восьмой части. Во первых, на дату выхода такой графон был ещё сносен, в то время как семёрка и восьмёрка были уже мальца тухлыми. Во вторых сама игра более яркая и приятная глазу, в семёрке же всё серо-коричнево-гримдаркное и кажется, что даже небесный город, который по логике должен быть похож на рай во плоти, похож на [бетонные коробки критической унылости](#). Несмотря на то что ландшафт весьма примитивный, иногда чувствуется недостаток 3д моделей (даже огромные лодки это большие пиксельные спрайты, повернутые всегда одной стороной) в целом графически двум будущим частям игра не уступает, а в некоторых местах даже и превосходит: дело в том, что в NWC заболели одним раком - 3д



рендерами для создания роликов и спрайтов. Эти 3д рендеры выглядели довольно ущербно, учитывая уровень детализации, сглаживания и текстур тех моделей, зато были быстрее и дешевле. На такие рендеры переходили постепенно - в героях 2 были подобные ролики и заставки, в М&М6 же помимо заставок в подобном графене оказались и спрайты врагов. Но был сделан интересный шаг - для портретов персонажей, а так же для визуала НПС и лордов были использованы реальные актёры и **фотожопленные** фотографии, которые смотрятся более чем замечательно и аутентично. Особенно запоминается момент, когда один из консулов совета **ВНЕЗАПНО** из фотографии оживает в анимацию, созданную из записного видео в реальном времени.

Озвучка тоже приятная на слух, хоть её, к сожалению, весьма и весьма немного. Музыка в других играх не хуже, хоть она постепенно и немного сменила жанр, но в шестёрке она самая запоминающаяся и берущая за душу.

Седьмая



Обложка.

Начинается с приземления на Энрот шаттла с героями, который пропал без вести в концовке третьей части. Да, это они выходят из воды в аквалангах в заставочном ролике. Ввиду отсутствия общего врага и без чуткого руководства Корака они, как это принято среди людей (и не только людей), тут же пересрались между собой и поделились на 2 лагеря. Одна половина героев захотела починить телепорт и пообщаться с Древними, связь с которыми была потеряна из-за войны с криганами, другая половина решила послать Древних и их войну подальше, починить Heavenly Forge, наклепать лучей смерти и с их

помощью завоевать мир. Обеим группам удалось пробиться в советники в двух враждующих королевствах: первая группа присоединилась к королевству магов Бракада, а вторая - к некромантскому королевству Дейя. Игроку же по ходу игры предстоит сделать традиционный выбор, за тех или этих, только на момент выбора игрок ещё ни про каких советников не знает, а знает только, что Бракада стремится всех примирить, а Дейя - поссорить. Хотя здравая мотивация в какой-то мере присутствует у обеих сторон, остро3.14зевший фимоз борьбы бобра с ослом изрядно подпортил достаточно интересную задумку. Силы Бракады постоянно подчёркивают, как они борются за мир во всём мире, а силы Дейи постоянно кичатся тем, как легко и непринуждённо они везде городят кучи трупов (которые они, разумеется, тут же поднимают в виде нежити). Даже внешне разработчики максимально подчеркнули различия, чтобы даже у самого тупого игрока сомнений не осталось: столица Бракады в буквальном смысле парит в небесах, повсюду летают ангелы и ходят монахи, а на дверях зданий изображены христианские кресты (серьёзно!), а столица Дейи находится под землёй среди рек лавы.

По геймплею игра является той же шестой частью с небольшими улучшениями. Графика стала менее пикселизованной и игровые меню оформлены намного лучше, чем в шестёрке, но при этом палитра стала более приглушённой, менее насыщенной. При этом упростилась визуализацию кучи эффектов заклинаний до «летят кружочки такого-то цвета» и вернулись многих свистелок-перделок из предыдущих частей.

Так, вернулись расы и расширилось число классов. Собственно игра начинается с создания партии, необходимо выбрать класс, расу, первоначальные умения и параметры каждого персонажа. Можно выбрать из представителей четырех рас, населяющих Энрот: людей, эльфов, гномов или гоблинов - по сведениям из М&М6, именно к этим расам принадлежали первые колонисты, прибывшие на планету из космоса в незапамятные времена. Расой обусловлены стартовые величины основных параметров персонажа и количество бонусов, необходимых для изменения этих параметров при создании персонажа. Например, для увеличения силы на 2 гному требуется один бонус, а эльфю - четыре, однако на сюжет выбор расы никак не влияет. Классов же всего девять: рыцарь, паладин, монах, лучник, вор, рейнджер, друид, клерик и волшебник. В отличие от выбора расы, выбор класса оказывает огромное влияние на геймплей: вор не может таскать тяжелый доспех или лупить супостатов на башке двуручным топором, но способен освоить владение кинжалом на уровне грандмастера и бить критами со скоростью пулемета, а рыцарь не в состоянии освоить даже простенькое заклинание, но владеет всеми видами брони и оружия и при правильной прокачке способен протащить на себе партию вплоть до последней части игры и топовых монстров. Классы не могут быть изменены после начала игры, однако можно дважды повысить ранг



Начало игры.



У вас есть жилище.

персонажа в пределах его класса, что изрядно прибавит вам НР/маны (например, рыцаря можно продвинуть в кавалеристы, затем в чемпионы). Первое повышение ранга не зависит от выбора светлого или темного пути, второе - возможно после выбора пути.

Вообще, вся система навыков и магии усложнена — первый встречный идиот с единичкой в магии воды уже не сможет выучить Lloyd's Beacon, пока не станет грандмастером, для чего ему понадобится вложить немалое количество очков в навык владения магией воды и выполнить ряд квестов. К тому же стать грандмастером любой стихийной магии и выучить соответствующие заклинания может только волшебник (магии духа и тела - клерик, восприятия - вор и т.д.). На ранге грандмастера персонажам предоставляется ряд бонусов, особо забавляет например возможность на халеву кастовать «огненную стрелу», хотя «грандовым» монстрам она годится только для прикуривания, при том что в распоряжении грандмастера огня есть такое уберзаклинание, как «Испепеление» или метеоритный дождь из 20 камушков, способный выпилить за один каст всех низкоуровневых монстров в зоне видимости и половину партии до кучи, если не успеть отбежать.

Пошаговый режим битв тоже несколько улучшился - появилась фаза перемещения, во время которой герои не могут атаковать и колдовать, но могут сдвинуться с места на небольшое расстояние.

Доставляет наличие замка в собственности игрока (привет от M&M4). Изначально он достается нам в виде засранного гоблинами, гигантскими крысами и летучими мышами и заселенного ими же огромного сарая, однако после ремонта, что является частью сюжета, он становится весьма приятным глазу, а слегка прокачав восприятие, можно найти пыточный подвал со следами подкопа в одной из камер. Многие монстры выглядят, как юниты из HoM&M3, в наличии королева Катерина, утес грифонов и т.д. что символизирует единство игровых вселенных. Впрочем, это правило справедливо также по отношению к M&M6 и HoMM 2-3. Алсо, запомнились [вполне фапабельные гоблинши](#).

Сюжет стал нелинейным, выбор между двумя враждующими расами — людьми и эльфами (камнем преткновения является как раз наш свежепочиненный гномами замок Хармондейл и кусок земли, к нему прилегающий) плавно перетекает в выбор пути света или тьмы, что дает нам доступ к ранее недоступным локациям Небес над пустыней Бракадой и Бездной под пустыней Дейи. Классы развиваются, соответственно, в зависимости от выбранного пути. Появилась даже возможность превратить партию (если она вся состоит из магов) или отдельных её членов в личей в случае выбора темной ветки.

Крайне доставляет один из вариантов прохождения одного из квестов конфликта между людьми и эльфами, а именно - доставить фальшивый план крепости людей Ривердейл королю эльфов и признаться ему в этом. Отряд не получит ни денег, ни опыта. Такой вариант развития событий авторы игры назвали "idiotе".

Также седьмая часть несколько короче и проще предшественницы. Данжоны стали меньше, количество сторонних квестов сократилось, локаций интересных для исследования стало меньше, однако есть мнение, что вышесказанное лишь брзужание недовольных олдфагов подверженных синдрому утенка и уступая шестой по размеру, седьмая часть все же превосходит её по наполнению на квадратный метр и бесполезные километры коридоров и гектары полей сократились до более комфортных размеров. Всякие [номады](#) и их личинки также высрали тонны кирпичей из-за сильной похожести между M&M6 и M&M7.

3.Ы. Среди игроков ходят легенды о возвращении на стартовый Изумрудный Остров путем выбивания из [тушки дракона](#) свитка «Маяка Ллойда». Невозможно даже теоретически. Из этого дракона можно получить только вещи шестой ассортиментной группы. Книги и свитки магии воды не входят в эту группу. Входят только свитки света и тьмы (с восьмого по одиннадцатое заклинание) и книги света и тьмы (с седьмого по десятое заклинание).

Надмозги

В локализации от «Буки» есть большой [Fail](#) (хотя некоторые небезосновательно считают таковым почти всю локализацию). Видимо [те, кто переводил](#) игру, не удосужились пройти ее до конца и подумали: «Откуда в фэнтези-RPG могут взяться роботы?», в результате чего на последней локации, где герои зачищают космический корабль, подозрительно похожий на [крейсер «Галактика»](#), им приходится сражаться с дроидами, которые почему-то называются друидами.

В шестой части тоже не обошлось без «Магов Радуги» (Arcmages), которые на самом деле «Архимаги» (Archmages).

Восьмая

В Джадаме, третьем континенте мира Энрот, появляется Эскатон, [который применяет магический скилл прямо посреди улицы](#). После этого в городе вырастает огромный кристалл, а во всем Джадаме начинается происходить лютый пиздец: деревню троллей накрывает [желекнет лава](#), минотавры подвергаются пагубному влиянию [дигидрогена монооксида](#), в лесу у клериков начинается ебошить всех прохожих молниями... Главный герой, [тёртёвец](#) охранник торгового

корована, в это время оказывается на острове Кинжальной раны, который закидало огнем прямо с небес, сожгло все мосты, да еще и пираты напали и методично выпиливают жителей острова. Герой быстро линяет с острова. Торговая федерация видит, что происходит, понимает, что продавать бухло из плода Тобериска скоро будет некому и решает, что простой торговец (который по совместительству и главный герой), может спокойно спасти мир. [Чем вам и предстоит заняться](#) во время игры.

Развязка сюжета: (спойлер: В конце игры выясняется, что Эскатон — робот Древних, который был послан выпилить всю планету, поскольку она подверглась нападению Криган. Партии героев он объясняет, что да, он и без них хорошо знает, что всех Криган уже давно переработали на метан, но отключения после активации те кто его программировал не предусмотрели. В конце концов он подсказывает партии грязный хак, благодаря которому он может быть уничтожен. Вот такой вот Фобос-Грунт.)



Стартовая заставка эпична

«Восьмерку» отличают от прочих игр серии некоторые особенности:

- Во-первых, похерена каноничная система комбинирования расы и класса. Так что никаких вам гномов-воров, гоблинов-магов и прочих оригинальных бездарностей. Клерики теперь строго люди, а темные эльфы поголовно окончили ПТУ по специальности стрелок-недомаг. Зато можно поиграть за минотавра или тролля (причём тролль — это не раса, а класс). И даже вомпера и дракона, да.
- Во-вторых, ГГ, которого мы генерим на старте, всего один, а оставшихся четверых партийцев мы находим по ходу игры в самых неожиданных местах. Присоединенных товарищей в любой момент можно выгнать на мороз в одних трусах (весь шмот с них, понятное дело, мы оставим себе или продадим), чтобы взять на их место кого-то пожирнее. В принципе, сама идея не нова и не так уж плоха, поскольку позволяет собирать команды под конкретные задания (хотя 95% игры проходится хорошо сбалансированной партией без всякого «индивидуального подбора»). Проблема в другом — когда очередной потенциальный работодателю решит, что ваша партия достаточно крута для его пресветлого лика, окажется что он, по сравнению с отожранными мордами в самой партии, уже особенно ничего из себя не представляет. И при этом в игре есть два персонажа 50-го уровня, доступные для найма даже первоуровневой партии. Да, и больше нельзя подобрать [е-нёмойки](#) на улице [персонажей](#), которые будут ходить за вами, кланчить деньги и приносить бесполезный профит.
- В-третьих, лазерное оружие в игре отсутствует. Впрочем навык владения бластером имеется — очевидно, как атавизм от прошлой части. Зато вместо них присутствуют драконы, которых можно взять в команду аж четыре штуки. Фанаты [отыгрыша](#) срут кирпичами, [манчкины](#) прутся.
- Из-за спешки в выпуске класс друид похерен. На корню, осталась только ненужная корона для квеста по его апгрейду.
- Игра ещё меньше 7-й части. Она кажется ещё более мелкой, ибо в 5-6 (в основном донельзя унылых) локаций нельзя зайти когда захочешь, а только под конец сюжета.
- Есть и еще один большой фэйл, а пока играешь каже**т**ся вин (твой), но оказывается, что фэйл. Из-за косяков в двиге можно было прибить самых крутых монстров просто находясь далеко (дракон) или на другом этаже локации (рыцари в доме). Потом в самом начале игры получаем море опыта, кучу крутых шмоток и лезем в кристалл, за сим игру можно закончить почти сразу. Вообще, на номарльного RPG задрота, игравшего в "Врата Балдура" игра не рассчитана.

Алсо, по сюжету главный герой путешествовал вместе с корованом. И первое, что можно сделать в начале игры — невозбранно разграбить этот самый корован, заложив тем самым основу своего благосостояния.

Девятая



Предпоследний висер

Считается второй с конца по удачности частью (после десятой). Должно быть, и без того съедающие последний ботинок без соли разрабы, решили прислушаться ко мнению [номадов](#) и их [личинок](#). Сделать М&М9 модным, трёхмерным и непохожим на предыдущие части. Идея, конечно, хорошая, но вышло как обычно.

Сюжет девятой части переносит нас на Аксеот, но ничего общего с сюжетом НоМ&М4 он не имеет. Четверо каких-то долбоебов оказываются втянуты в интриги псевдоскандинавских богов и распри



Что, думаешь круто, да? [А ты вот поиграй!](#)

предпоследний высер.

племен каких-то псевдовикингов.

Суть сюжета заключается в том, что бог Ньям решил всех наебать и поиметь профит. И только четверка отважных героев может обосрать ему малину.

Игра выглядит ужасно, ибо сделана на движке, который был старьем даже на момент выхода игры. Партия бродит по локациям, больше похожим на набор коридоров, и отстреливает однотипных монстров, сделанных из бумаги. Есть, конечно, несколько интересных квестов, но они не в состоянии вытянуть игру из клоаки. Система персонажей опять переработана и больше напоминает Lineage 2. То есть изначально классов персонажей всего два — воин и маг. А вот дальше уже, выполняя соответствующие квесты, можно выбирать в кого будет развиваться персонаж. NPC тоже можно брать в отряд и они даже активно суют пиздюлей монстрам, но игрок не может смотреть инвентарь своих наемников, не может участвовать в их развитии, не может обучать новым spellам. Короче говоря, ничего не может. Разве что уволить. Хотя одного негра (Форад Даррэ) даже уволить нельзя и он будет с вами почти до самого конца игры (что интересно, уволить его удавалось, но чисто визуально, то есть, общий урон от нахождения под водой или всяких фаерболов он продолжал получать каким-то образом). Придурочный инвентарь, в котором книги для изучения умений не отличишь от книг заклинаний. Отсутствие так доставившего в частях 6-8 развлечения «одень Машу». У анонимуса после лицемерия такого убожества возникло возмущение и недоумение, почему разрабы не оставили всё хотя бы как в 3 части. Алсо, замечено приличное число багов. Правда, говорят, что в английской версии этих багов почему-то нет. Но если вы собрались играть в православную русскую версию, то готовьтесь срать кирпичами. Квесты/головоломки, в которых нужно курить мануал, типа создания лича или беготни по интерактивному мосту - придётся проходить с помощью [третьего глаза](#) или гугля прохождение. Особенно доставляет баг с заклинанием Divine Intervention — оно лечит всю партию, снимает всякие отравления и проклятия, а также всех воскрешает. По идее персонажи от его применения должны стареть на год, но в некоторых версиях игры этого не происходит и заклинанием можно пользоваться до посинения. А ещё можно было убить главгада «вручную» (при этом он даже не сопротивлялся) до получения соответствующего квеста пройдя последний донжон. Бить, правда, надо было долго, примерно в полтора раза дольше дракона из «паладинского» квеста. В результате, по возвращении в тот же донжон ПОСЛЕ получения нужного квеста скриптовый ролик, где должен был принимать участию этот самый Ньям, зависал в самом начале. Вот такое альтернативное прохождение. Нечто подобное было в первом [Макс Пейне](#).

Главная причина фэйла лежит, как обычно, не в области спорных инноваций, а в области бабла и [эффективного менеджмента](#). Мудрые владельцы торговой марки почему-то решили, что новый M&M должен быть обычным таким малобюджетным коммодити, по принципу «малые сроки, мелкие бабки, низкие риски». О том, насколько это НЕ соответствует духу серии, и насколько команда привыкла работать по-другому, никто, разумеется, [не задумывался](#). К моменту, когда весь бюджет был проеден, контент игры был готов процентов на 60 от своего дизайн-документа, а сама игра была забагована чуть более, чем насмерть. Стандартная схема «показать что есть, попросить ещё бабла» [неожиданно для всех](#) не сработала, потому как вау-эффект от [увиденного](#) у издателя почему-то не случился. Поскольку 3DO не Blizzard, чтобы париться из-за такой фигни, как репутация, закрывать полуготовый говно-проект никто и не подумал, а вместо этого была дана команда «резать, выпиливать и реанимировать в кратчайшие сроки, чтобы выкинуть на рынок и забыть». Сказано-сделано. В версию 1.0 оказалось практически невозможно играть из-за багов (в те времена это ещё было неслыханной наглостью, а не нормой бизнеса). Последний официальный патч счастья тоже не принёс, и в конечном итоге чинить сломанные квесты пришлось каким-то фанатам.

Про M&M9 написал статью сам [Великий Корованщик](#) и справедливо (что, суха, нехарактерно) влил ей [20% из ста возможных](#).^[1] А Игромания в свою очередь назвала сабж [самой попсовой игрой 2002 года](#). Конец для 3DO оказался [немного предсказуем](#), а Убисофту, выкупившему торговую марку, запиливать серию дальше было уже лень. Такие дела.

Десятая

Однажды Ubisoft открыла тизер-страницу 10-й части игры [2], на которой присутствовал текст «Meet us at Pax East!», что заставляло предположить — официально о 10-й части игры будет объявлено в Бостоне 22 марта. Видимо, внимание к подобному проекту со стороны убиков вызвано внезапным всплеском продолжений классических rpg на Кикстартере и некоторой индюшатины (см. Legends of Grimrock)

Затем появился [видеотизер](#)

19-го августа стал доступным [«Ранний доступ»](#) к Might & Magic X Legacy. Фактически — это предзаказ полной версии, однако до ее выхода Убики предлагают поиграть в



Слышь, ты с какого раёна?



Ледяной великан смотрит на тебя и твою группу, как на говно.

первый акт игры, да еще и отсыплют первый ДЛЦ на халяву (ну, как на халяву - а кто вернет потерянные нервы?).

Полную версию, как и обещали, выпустили в январе 2014-го - доступна как обычная версия, так и коллекционная мега-коробка с ништяками. В электронной вариации за мега-коробку отдувается расширенная версия: включает в себя некоторые свистелки-перделки и копию старой доброй M&M6. Олдфаги смахивают скупую слезу ностальгии.

Коротко о главном. Игра таки середнячок, с кучей недоработок, багов и дисбалансов, и объективного мнения о ней не сложить — ибо [современные рецензенты](#), начавшие знакомство с серией с этой игры или же самые олдфаги, издавшие первые пять частей, но ни разу не игравшие в шестую-восьмую (или считающие оные унылыми шутерами) — назовут игру безоговорочным вином и поставят ей 80 — 90% из 100 возможных, а те, кто начал своё знакомство с шестой-восьмой (коих среди фанатов ММ пока большинство — автор сих строк один из них, хотя играл вообще во все части) — назовут игру унылым пиздецом, обругают движение по клеточкам, умножение на ноль многих доработок ММ VI, VII и VIII и поставят её эдак 40% из 100 возможных, а то и двадцать^[2]. Да, первый восторг был очевиден, юбки стригут купоны, хомячки неистово вопят и сладостно пускают слюнки, видя оружие и броню, которые можно качать. Но олдфаги и ценители серии при прохождении расстраиваются всё больше и больше.

Осветим сюжет. Группа ~~доверчивых лохов~~ героев прибывает на полуостров (убогие размеры коего вводят в печальку любого номада), дабы возложить прах своего наставника на порог местной богадельни, постучаться и убежать. Их сразу же ждёт облом - город с богадельней бунтует, никого не пускают. Ну и видя такое удачное стечение обстоятельств, все, кому не лень пытаются решить свои проблемы посредством ~~доверчивых лохов~~ героев. За символическую плату в 50-400 голда, а то и даром. [Ибо понаехали](#). Когда же измордованные морды героев наконец доберутся до богадельни, придётся впрягаться за человечество, которое решил люто похерить какой-то откинувшийся раньше срока бог войны. Первые бои вполне интересны, на тяжкой сложности даже извилины требуют. Но, увы, дальше вся суть игры в конечном зачёте сводится к собиранию шмота с резистами (слабоумие, оглушение, волшебный сон и прочая ересь, мешающая хилить) для хилера пати. Далее, любой бой заключается в отхиле пати, пока они нюкают моба/босса. Иногда при самом лютом 3,14здеце вспоминаем о других магических абилках, типа безвременья. Мили-классы в игре ~~ничего не могут~~ практически бесполезны, особенно если это гибриды мага и бойца (тот же мастер клинков под конец выбивает овер9000 дамага с двух рук, на фоне бесполезного паладина он кажется богом, я гарантирую это!), поэтому к концу кроме как люто промахиваться или бить по блоку ничего не могут. Немного спасает раскачка искусства войны, но абилки с неё опять же жрут ману. Что странно. Игра в принципе рассчитана на прохождение абсолютно любым составом (что тоже как бы намекает. Уже есть прохождения за 4-х лучников) — ключевые для сюжета абилки можно получить почти на халяву в кузне стихий, лутая части от кузни с сюжетных боссов.

Основные вещи, вызывающие лютый батхёрт:

[MIGHT & MAGIC X LEGACY \(Zero Punctuation\)](#)
ZP в теме

- Приставочность. Убогий интерфейс, никакущий журнал, в котором не найдёшь ничего полезного. Нашёл тренера, который тебе понадобится в будущем? Лучший случай поставишь маркер на карте. Ах, хочешь карту посмотреть, не наострив лыжи за тридевять земель? Хрен. Давали подсказки по квесту? Надо было внимательнее читать когда давали!
- Лохализация. Не знаю, что за монстры поиздевались над переводом, но косяков тонна. Мешанина из названий тренеров - мастер, знаток. Мешанина из самих тренируемых навыков. Различаются описания спелла в книге и в баффе на самом мобе. Некоторые лохализованы настолько, что суть заклинания просто не понимаешь. Ну и самые бедовые варианты - когда ляпы в квестах и их описаниях. Тебе затирают, что надо в коллেকтор, а по сути надо лишь курить у ворот. Ну и как показывает практика, ляпы даже в цифрах (квест с обелисками. Вместо 20 шагов должно быть 12).
- Отсутствие баланса. Да, все слышали крики юбиков о том, что они всё запилят по требованиям фанатов. Иначе как объяснить наличие в игре трети не играбельных классов? Берёшь себе стрелка-ака-леголаса. Эльф, ушки на месте. А он вагон до конца игры. Качаешь? А хренушки. Всё, что ты качаешь это дальность полёта стрелы, которая при слоупокерстве по клеткам нахрен никому не сдалась. По диагонали стрелять не комильфо. Взял человеко-мага? Молодец. Тащи его всю игру, качай, чтобы понять под конец, что у 90% мобов охренительные резисты на его воздух и изначально, в то время как друид/священник магией воды/земли наносят ощутимо больше урона при значительно меньшей раскатке. Взял гнома танка или пелодина? Ну флаг тебе в руки. В начале помогут, под конец будут вагонами ("Нет! Паладин один из сильнейших классов в ММ10" - скажет нам анонимус. Чего только стоит воскрешение всей партии 3 раза за один бой).
- Недоделанность. Проходя игру видишь "лишние" квест итемы, находишь заблокированные проходы в помещениях. Учítывая опыт второго акта игры (случайно найди сундук в самом тёмном углу под упавшей полкой и получи квест итем, о наличии и важности которого ты даже не подозревал, и без которого тебе не пройти основную сюжетную линию) - любые дробычи настойчиво ищут куда применить избыток итемов. И лишь вооружившись гуглом узнаёшь, что эти залипоны остались от соседних классов, которыми ты не играешь. Либо тебе просто рано эти итемы достались, квест дать



ещё некому. К недопиленности можно отнести и финальный бой. Боссу не удалось дать особых резистов к физике и магии, поэтому игру можно закончить в четыре крита - вместо беготни за сюжетными итемами.

- Нипокачаццо! - Лучший случай до финальной батлы поднимете 4-7 грандов. О тотальной раскачке вообще речи быть не может. Бесспорно, можно облазить все не квестовые общаги, выселить всех монстров на лютый мороз, но однотипные бои с однотипным набором заклинаний надоедают до чертиков уже в начале игры.

Особое наслаждение получили владельцы пираток. Свежачок на торрентах лежал в день релиза.

Из самых распространённых багов пиратки:

- похеренные сохранения, если не изменил его название с русского на английский (легко фиксится, но баттхёрт хомячков он и в Африке...);
- в первом же акте (который по сути и оказывается четвертью игры) нас отказываются везти в кузницу стихий. В диалоге нам жизнерадостно кричат "Поехали!", оставив на месте и заблокировав строку диалога. Уныло побродив по открытой части карты наиболее продвинутые юзверы лезут в интернет за фиксом;
- вечная блокирующая дорогу повозка на мосту от первой части карты. Тоже доставляет, знаете-ли;
- мелкие радости жизни в виде постепенно ухудшающейся графики. Вплоть до Software. Эпичный кубизм, 640x480 без сглаживания, растянутый до стандартных 1280x1024 (тоже лечится прямыми руками);
- баги с озвучкой. Как правило, что-то пропадает. Голоса, музыка. Замечаешь не сразу. Значительно веселее, когда что-то прибавляется. Две различные боевые мелодии, смешавшись в одну, услаждают слух ценителя пиратки, бьющего финального босса.

Графический движок Unity выдает обалденную картинку, достойную 2001 года (Wizardry 8 выглядит объективно лучше(Скринсы сравните, согласится с этим трудно, хотя картинка очень слабая)) за счет как технической убогости самого движка, так и отвратного левелдизайна. Объекты на карте растыканы как попало, здания традиционно ощутимо **больше внутри, чем снаружи**, а некоторые даже меняют форму. Игра при этом скромно просит машины примерно того же уровня, что и пристнопамятный [Crysis](#).

Особо доставил мини-скандал с набором создателя модификаций. Разработчики его и правда выпустили - но не потрудились загодя сообщить, что чтоб оным пользоваться, придется [прикупить](#) Unity Pro за - всего-то - \$1500, что вызвало некое непродолжительное бурление говен.

В целом игра получилась достойным преемником 9-й части и опоздала лет так на двенадцать, но словила некоторый профит за счёт возвращения к «олдскулу», на поверку оказавшимся безбожным старьём. В общем, впечатление от игры, как от типичного, крепкого середнячка, наводнившего рынки ещё лет 15 назад.

Обзор [УГ.ру](#), [ИЧСХ](#), [последовал](#) недели через две, и, что вдвойне характерно — был написан казуалом-долбоёбом, не имеющим о вселенной ни малейшего понятия и жанре RPG вообще, игравший за свою жизнь, по-видимому, только в [CSS](#) и тетрис, в результате чего он жаловался на особенности игры, которые есть в каждой уважающей себя игре, и чуть более чем нигуя не упоминал настоящие проблемы, при этом ВНЕЗАПНО выставив совершенно справедливую оценку. Такого не позволял себе даже Номад. Но, поскольку он уволился из команды УГ.ру ещё в ноябре 2012 года, такое развитие событий было [немного предсказуемо](#). При этом набежавшие [5%](#) в обсуждении, просившие переписать рецензию, были вежливо посланы оставшимися [95%](#) (в числе которых накопчилась команда Унылого Говна) [нахуй/в бан](#), а это уёбище провисело в топе почти целый месяц. Обзор [«Дебиломании»](#), в настоящее время тоже скатившимся в УГ, был немногим объективнее, хотя рецензент и был знаком с прошлыми частями.

Намного точнее стал обзор от олдскульной команды [УГ.ру](#), риотпикселей. Влепив игре 58 баллов, Номад справедливо заметил, что "Под видом «RPG старой школы» нам пытаются скормить безыскусную поделку. Та самая классика 1990-х, под которую мимикрирует M&M 10, была куда увлекательнее и глубже" [\[3\]](#). Плюс куча справедливой критики. Не обошлось в том числе и без фактических ошибок, демонстрирующих, что Великий Кочевник дальше первого акта [ниасилил](#). Причины ясны. Ибо в первом акте по сюжету в игре нужно убивать разбойников ограбителей-[корована](#). А самим корован грабить не дадут, только честно торговать с ним.

Если же таки вы приобрели лицензионную версию и теперь негодуете, желая расстрелять разработчиков и издателей, не поленитесь зайти в подземелье Чистилище, где вам сия возможность предоставлена будет.

Спин-оффы

Heroes of Might and Magic

Кошерная серия пошаговых стратегий. Отдельная статья [там](#).

Dark Messiah of Might and Magic

Подделка в жанре экшн-эропгэ на движке от [второй халвы](#). В качестве сюжетной линии выбрали не каноническую вселенную, а сюжет пятой части Героев, происходящий после событий второго аддона. В центре сюжета — ученик волшебника, по-совместительству являющийся дитём двух спойлеров, который волею судеб оказывается в центре войны людей и некромантов. Игра местами доставляет своей боевой системой (в большинстве своём сводится к тому, чтобы путём хитрых планов пнуть противника на шипы, торчащие из практически каждой горизонтальной плоскости с кучностью в две доски с шипами на 10 квадратных метров) со смачной расчленёнкой, а также двумя фапабельными напарницами: пересаженной в голову ГГ помощницей-суккубкой, и доброй магичкой, одну из которых (в зависимости от личных пристрастий) под конец можно выбрать [для продолжения рода](#). А можно и убить обоих.

В игре несколько путей развития (воин/вор/лучник/маг) и она в целом неплоха. Достаточно хорошо продуманы уровни, местами можно проникнуться духом игры и отложить тонну кирпичей, бегая от гигантского глиста, либо согласившись на бой чести с главой орков (если выбрал в раскачку мага, будет особенно грустное зрелище в виде — неудачный блок = жмурик), тогда как воин посохом легко забьёт вождя. [Корованы](#) грабить, к сожалению, нельзя. Напротив, нежить набегает и ограбляет твой собственный.

Увы, игра не получила большой популярности, поскольку распиаренный [Oblivion](#) урвал всю малину.

Legends of Might and Magic

Вырвиглазно-пиздецовый [Counter-Strike](#) по мотивам серии. ~~Не доставляет вообще.~~ Ну почему же. Есть анонимус, у которого эта игра была первой [подобной](#) игрой в жизни. Запомнился вундервафлей в виде шестиствольного арбалета, а также ацким луком с глазными стрелами, которыми можно было достать всех и вся. У этой игры не было читов, но была такая фишка: если упереться боком в [стену](#) с использованием бега, то зверские [орки](#) и прочие [толкиенистские](#) боты, обладающие метательным оружием станут метать-стрелять откровенно [мимо](#)

Crusaders of Might and Magic

Угловатая графика, непробиваемые блоки, возможность прокачать фаербол (при условии нахождения достаточного количества прокачивающих его свитков) до мощи атомного взрыва, как по убойности, так и по центробежному разбрасыванию супостатов. Реально, в каком-нибудь подземелье с пропастью сбрасывание в оную, к примеру, скелетов, посредством такого фаерболла очень помогало на тяжёлом уровне игры. Алсо, можно было найти возвращающийся аки бумеранг (и вращающийся аки лопасть вентилятора) метательный топорик, который, при удачном закидывании, мог зависнуть на неопределённое время где-нибудь в районе головы противника (продолжая вращаться и наносить ДАМАГ!). Анонимусу, пишущему эти строки, удалось главгада завалить именно таким образом. Кстати, крепость этого самого Некроёба представляла из себя типичный для ластбоссов [мечемагиевой](#) серии [космический корабль](#). Винрарно, хоть и не признано таковым. Вышла также на первом плейстешне, в версии для которой акценты сценария были немного смещены, а некоторые неписи приобрели более положительную окраску, нежели в оригинале (паладинша [Селестия](#)).

Might and Magic: Clash of Heroes

Подделка от «Ubisoft» для приставки «Nintendo DS» и её эмуляторов^[3], вышедшая совсем недавно. Впоследствии портирована на айфончик с ведроидом. Уже запилена и уютно лежит на торрентах. Локализует все та же «Бука». Действия происходят во вселенной пятой части «Heroes of Might and Magic». Игра представляет из себя рпг-пазл, довольно доставляющий в целом. Также стоит отметить, что каноническая CRPG была выточена на радость онемойцам в характерном визуальном стиле, что вызвало негодование у заядлых фанов, мол все катится в сраное говно и в [онемэ](#).



Начальная заставка и сама игра.

Might and Magic: Duel of Champions

Ныне почившая Free to play карточная игра. Первые карты были выдержаны в сеттинге шестых «Героев», после тучи дополнений визуальный стиль несколько модифицировался. Некоторые считают, будто делалась по образу и подобию этих ваших [Хартстоунов](#), но на самом деле игрушка вышла за полтора года до сей казуальной подделки. Механика доставляла. Главная особенность - наличие поля боя. Играть было вполне интересно без доната. Благодаря фишке "Алтарь желаний" можно было за [синие кристаллы](#) собрать хоть все over 900 карт, правда ушло бы на это на это over 9000 человекочасов. А ещё в игре был хот-сит. Так как игра оказалась слишком сложной для основной аудитории игр Убейсофт, то была благополучно закрыта в конце 2016-го, а её сервера были закопаны и сожжены.

Arcomage

В седьмой и восьмой частях игры в тавернах можно было сыграть в

простую, но при этом жутко доставляющую карточную игру Argomage. Весь её смысл заключался в постройке собственной башни до определенной высоты или накоплении определенного количества ресурсов. При этом можно было невозбранно рушить башню врага.

Позднее «New World Computing» выпустила самостоятельную версию игры. Но большой популярностью она не пользовалась. Впоследствии игра была [самопально портирована](#) на [android](#) под названием [Archmage](#). Также в нее можно поиграть и в этом вашем вконтакте. Называется «Алидерийские игральные карты».

Сейчас игра «Герои Войны и Денег» сделала Аркомаг браузерным. Хотя он там называется «Две башни». Ссылка <http://www.heroeswm.ru>



Argomage

Другое

Также было выпущено еще несколько спин-оффов. Но они не представляют особого интереса, так как выходили для платформ, отличных от PC, да и их сюжет зачастую притянут за уши к основной истории. Так, к примеру, вышла игра «Warriors of Might and Magic» для PlayStation, PlayStation 2 и, ВНЕЗАПНО, GameBoy Color, а также её сиквел «Shifters». Не остался в стороне и Gameloft — запилил две, довольно унылых, игры для мобил. В википедии можно найти информацию и об еще одном спин-оффе для PlayStation 2 — «Dragon [Rage](#)».

Моды и трибьюты

Поскольку 3DO двинула кони, а Ubisoft так и не высказала стремления работать над продолжениями, за дело взялись фанаты. На сегодняшний день автору этих строк известны один глобальный мод для М&М6, еще два глобальных мода и один поменьше — для М&М7. Плюс несколько отдельных проектов по теме. Не слишком много, но «Меч и Магия» — не «[Йобливион](#)» с его «нексусом» и [OVER9000](#) фанатских дополнений.

Might and Magic 6: Chaos Conspiracy



«Заговор Хаоса» — увесистая модификация о двух частях. Добавляет невиданных ранее монстров и игровых персонажей, новые предметы и локации, а также меняет основной сюжет (и квесты соответственно). Сюжетная линия поделена на девять глав, во второй части мода действие игры переносится из Энрота в новый мир Нимрадур. В пути героям попадутся эльфы-дроу, каноничные ведьмы на метлах, крылатая сатана и другая сказочная фауна. Для дистанционного ознакомления с модом можно посмотреть [видеонарезку на Youtube](#). Скачивается все это чудо на [сайте проекта](#). Там же находятся инструкции по установке и еще один мод Legendary Heroes, который устанавливается на мод The Chaos Cospiracy. Доступен также и на русском.

Might and Magic 7: MM7Rev4modR1



Глобальный мод седьмой части, так или иначе меняющий около 30% игровых событий и 50% игровых локаций. Добавляет новые квесты, возможность возвращаться на Изумрудный Остров/ Emerald Isle по ходу игры (в оригинальной игре после прохождения этой локации о ней можно забыть навсегда); переосмыслению подверглись некоторые локации и сюжетная линия. Теперь можно покинуть Изумрудный Остров, имея на руках не только собственный замок с гоблинами, но и минимум 10 тыс. золотом в кармане, артефактом в руках (если не прибьют три дракона в пещере, где когда-то жил всего один), с убойным луком, мечом и доспехами, намного опережающими начальный уровень партии. И это —

в течение первых десяти минут игры. Доступно [демонстрационное видео на Youtube](#) для ознакомления. Скачать можно [где-нибудь здесь](#).

Might and Magic 7: Maestro mod



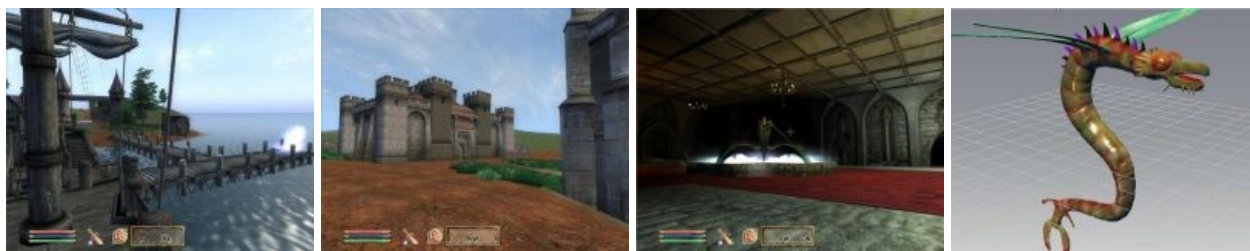
Мод предыдущего мода. Сохраняет наработки MM7Rev4modR1, добавляя свои ништяки. По сути, можно не париться и загрузить сразу Maestro Mod — он встанет на игру вместе с исходным дополнением. Дарит игре новые расы (темные эльфы, люди, дрейки, высшие эльфы, орки) и модели персонажей, доспехи и оружие, квесты и монстров. Последние научились вызывать подкрепление, да и сами окрепли физически. Выложен для загрузки на [сайте авторов](#). Мод, как и «Заговор Хаоса» для ММ6, на английском, поскольку авторы и не скрывали, что метили на [мировой уровень](#). В архиве вместе с модом находятся два патча для изменения разрешения и улучшения графики в игре. Устанавливать рекомендуется людям с прямыми руками.

Might and Magic 7: Lone Sun's mod



Небольшой мод, добавляющий в седьмую часть оружие, доспехи и предметы из Might and Magic 8. Всего-то и нужно, что [скачать и заменить](#) в папке DATA игры два указанных файла. По [этой ссылке](#) можно скачать расширенную версию мода от другого автора, который добавляет в игру предметы, оружие и доспехи из М&М6 и М&М8. Также добавляет немного новой графики и меняет монстров в некоторых местах (вроде гоблинов и воров на Изумрудном Острове вместо стрекоз и пауков).

Might and Magic Jumper series для Oblivion



Сюжет этого мода для Oblivion крутится вокруг того, что на просторах Сиродила начали открываться порталы в другое измерение. Каждый из них ведет в мир Might and Magic. Дополнение делится на три части: Quest for Harmondale — локация Изумрудный Остров/ Emerald Isle (М&М7); The Dawn Crusade — локация Хармондейл/ Harmondale и Остров Эвенморн/ Evenmorn Isle (М&М7); The Mandate of Heaven — локация Энрот/ Enroth (М&М6). Скриншоты готовых наработок выглядели (да и выглядят) впечатляюще, чего стоит дотошно воссозданный Изумрудный Остров, но, судя по всему, проект приказал долго жить, несмотря на все хвалы и молитвы фанатов серии М&М. Хотя авторы проекта даже воссоздали чуждых миру Oblivion гигантских стрекоз. Можно пойти поубиваться горем на [сайт проекта](#). Хотя надежда остается: там написано, что проект [переехал](#).

[Много няшных скриншотов](#) с первой по шестую страницы обсуждения.

Might and Magic 6/ 7/ 8 total remake



Еще один амбициозный проект, суть которого — объединить шестую, седьмую и восьмую части М&М. На [одном из форумов](#) представлен пользователем под [ником Nomad](#). Но нет — этому 21 год и он программист, а [тому](#) — 32 года и он журналист. Проект вяло дорабатывается. Проверить можно [заглянув](#) в репозиторий.

Might and Magic: Book of Ceth



Попытка сделать свой М&М со [всем полагающимся](#), судя по всему обернувшаяся логичным фейлом. Хотя по ходу дела в свет вышло несколько демок, от первой в 2004 году, которая была сильно похожа на классическую М&М (что весьма обрадовало фанатов), до последней в 2009-м, которая чем-то напоминала Oblivion (что немного расстроило фанатов, ибо нахуя оно тут?). Обе версии доступны на [сайте разработчика](#), но к обязательному скачиванию рекомендуется старая ММТ Tech Demo — именно такой могли бы быть М&М9, М&М10, М&М11 и далее до бесконечности, продолжи разработчики из 3DO существовать, пинать хуи и клонировать движок шестой части (а такая последовательность очевидна). Все равно фанаты бы хавали и просили добавки. Именно поэтому не очень понятно, зачем автор «триббута» поменял каноничный движок на «майкрософтовский» XNA и превратил М&М в «недообливион».

Might and Magic 10: Children of the Void



Да-да, аноним, независимые разработчики замахнулись и на труЪ—десятую часть игрового сериала (ещё задолго до анонса не—труЪ Might and Magic X). Движок — V-Engine (кстати, русский) [\[4\]](#), графика — как и полагается — на уровне седьмой части. У проекта [есть сайт](#) и [даже тизер](#), который появился в конце 2009 года. Долгое время от авторов не было ни ответа, ни привет, однако в январе 2011-го [один из них объявился](#) и сообщил, что работа идет полным ходом.

Проект обзавелся [страничкой на Facebook](#)

Алсо

Саундтрек

Музыка - одна из главных фишек серии. Значительная часть треков всех частей, у которых эта музыка есть навсегда оседают в подкорке мозга после нескольких часов, проведённых в игре. Многие помнят музыку [эксплоринга из четвёрки](#) или [научно-фантастические мотивы](#) из упавших челноков в пятёрке. Поздняя серия доставляла эпичной оркестровой музыкой. На шикарный саундтрек и поныне падают все фанаты симфонического саунда. Тем более, что [тема Храма Баа](#) в «Might & Magic 6» представляла собой хоровую обработку «Адажио Альбинони», от которой мурашки бежали по коже. [Так-то](#), школата.

Меметичность

Видимо в New World Computing любили тонкий троллинг, поэтому в играх есть довольно забавные моменты. В седьмой части присутствует локация «Colony [Zod](#)». Там обитают Кригане, существа, пришедшие из другого мира и желающие править миром. И таки правят, причем не сами, а с помощью

жрецов-марионеток различных культов. Главаря Криган зовут Ксенофекс, видимо его имя является производным от слова «Ксенофобия». В переводе от «Буки» локация называется «[Колония Зод](#)». В этой же части существует злодей-некромант, обладающий огромнейшей тягой к насилию, Уильям Сетаг. Если прочитать Setag наоборот, можно получить фамилию [Gates](#), да и имя у Гейтса — Билл, что является сокращением от Уильям.

Прочее

Также доставляла картинкой с результатами прохождения, которая сохранялась отдельным файлом и могла быть распечатана! НЯЯЯЯ!!!! Правда сохранялась она в вырвиглазном качестве.

Общая механика

Ходит по этому миру партия приключенцев в количестве от одного до восьми человек, из которых, правда, все, начиная с пятой части и далее, являются просто говорящими копипастой баффами. Плюс к тому в Isles of Terra добавляется два полноценных наемника. Впрочем, в восьмой части пятый персонаж уже полнофункционален. Ходить приключенцы могут только вместе — просто статы, абилки, наборы экипировки и прочий шлак у них разный. Мир, надо сказать, обычно немаленький, хотя и сильно уступает автогенерированным просторам [Daggerfall](#) и прочих шедевров (тут должен быть срач фанатов о размерах карты в каждой из серий), наполнен, как и полагается, толпами неписей, монстрами, квестами (часто незамысловатыми, часто — посложнее) и тоннами ПРОФИТа. Простенько, но со вкусом и без претензий, поэтому изрядно доставляет.

Переводы на русский

[ЧСХ](#) (и вдвойне характерно для этой страны), задолго до «Буки», переведшей и выпустившей коллекционное издание двух самых пиздатых и винрарных игр серии (читай: 6-я и 7-я части), M&M 6 была переведена на язык Пушкина и Гоголя стараниями [люто](#), [бешено](#) доставлявшей пиратской компании [Фаргус](#). К примеру, та же компания винрарно перевела игру Majesty, гораздо лучше официального перевода. Переклад на русскую мову получился далеко не без греха, что, впрочем, не мешало ему время от времени адово жечь. (*спойлер*: Чего стоила только фраза одной чувихи, если к ней придти, не выполнив её квест (квест по транспортным компаниям): ПИДОРЫ! ГНУСНЫЕ ПИДОРЫ! НИКТО НИХУ Я НЕ ХОЧЕТ ДЕЛАТЬ!!! ПОЧЕМУ ВЫ ПРИШЛИ?! ВАМ ЧТО, ЗАНЯТЬСЯ НЕЧЕМ?! ИДИТЕ И ДОДЕЛЫВАЙТЕ РАБОТУ! ПИДОРЫ! (в оригинале она, конечно, тоже обзывала героев дебилами, но всё же не материлась — всё-таки, это игра рейтинга Teen). Бука, естественно, перевела её куда мягче.)

«Промт» курил в сторонке — его на большую часть перевода не позвали. Плюс в M&M 6 были переведены на русский язык все ролики в общем количестве две штуки (впрочем, качество озвучки до сих пор заставляет ценителей откладывать кирпичную кладку) и переозвучены все персонажи (для сравнения: «Бука», переводившая восьмую часть, крупно обосралась с голосами, в результате чего большинство персонажей игры говорили на двух языках. К тому же, некоторые фразы и условия были спутаны — дракон при ранении кричал, что голоден, а девка почти все персонажи при отсутствии скилла на шмотку здоровались). Эпично доставляли «Маги радуги» (в девичестве видимо Archmage)

Тем не менее, перевод от [Фаргуса](#) содержал довольно досадные баги. Так, к примеру, седьмая часть имела обыкновение вылетать на определенном моменте игры, заставляя игрока отложить кирпичей. Пофиксить баг можно было только установив перевод текстов от «Буки» поверх (но винрарная озвучка персонажей от «Фаргуса» оставалась).

7 животное тоже не осталось в стороне — родило винрарную озвучку и Промтовый перевод текста.

Галерея

M&M 3



Ненавистные ловушки



типичные противники в игре



Ниндзи дают с вертушки в щи



Пузырчатый человек



Бесстыдная
цензура на
консолях



Криповая голова



Карта мира

M&M 4-5



Арт с обложки
четвёрки



Арт с обложки
пятёрки



Ещё один арт с
Шелтемом



Символично.



Храм в четвёрке,
Лолита
Милявская?



Обитель разврата



карта Светлой
стороны



карта Тёмной
стороны



Лорд Ксин
насмехается над
твоим
поражением



Сейчас будет
мордобой



ЕРЖ Банкир

M&M 6



Арт с обложки на рабочий стол



Карта Энрота



Рожи NPC



поразительное сходство

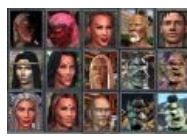
M&M 8



Обложка Японской PS2 версии



Сплешскрин



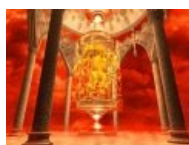
Физиономии нпс-ей



Подводная лодка



Библиотека



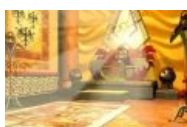
Элементаль огня



Библиотека нежити



Дом минотавра



Храм солнца



Персонаж **троль**



Персонаж вампир



Персонаж жрица



Персонаж некромантка

M&M 9



Видео на движке



НПС Девушка



НПС Настоятель



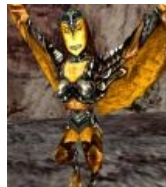
НПС Кира
Хладная



Мобы Гезампты



Моб НПС Зеленый
Человек



Моб Гарпия



Моб Лич



Персонаж Друид



Персонаж
Друидка



Персонаж
Гладиатор



Персонаж
Гладиаторша

Ссылки

Их тоже надо добавить. Но пока есть:

- [Герои Меча и Магии. Справочник по игре](#)
- [Портал убийц на тему сериала.](#)
- [Развернутый пересказ истории мира Might and Magic размером с роман](#)
- [Техническая вика по переделке World of Xeen](#)
- [Might and magic для олдфагов — описания, файлы, прохождения](#)
- [Сайт, посвященный разрабатываемой 10-й части](#)
- [Небольшой сайт, собирающий информацию о модах по миру Меча и Магии.](#)
- [Лучшая группа Вконтакте, в которой собрались все известнейшие знатоки вселенной: Алексей Кузьмин aka Pih-Puh, Анатолий Селицкий aka tolich, Keel Lorenz - "XEL", автор того самого пересказа размером с роман, и многое, многое другое.](#)

Примечания

1. ↑ Посмотрите хотя бы его его рецензии на [Аркомар](#) и [ММ VIII](#) — тонны говна обеспечены.
2. ↑ Убийцы, правда, говорили, что игра будет «достойным» ремейком ММ I — ММ V, поэтому движение по клеточкам немного оправдано (так оно там и было), но тогда совершенно не оправдано название этой части десятой — ибо при выходе новой части игры глас народа предполагает заранее, что она будет использовать наработки прошлых частей вкупе с новыми фичами).
3. ↑ [DeSmuME](#) дружит с [Clash of Heroes](#). Я гарантирую это.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate

