

# Warcraft — Lurkm0re

«Ну почему не Blizzard делали Windows? »

— Анонимус

**Warcraft** (брит. ['wɔ:kɫɑ:ft], амер. ['wɔ:klɪ'æft], рус. «Военное ремесло», *Варкрафт*, *Варыч*, *Вáрик*) — серия стратегий в реальном времени от фирмы «Метелица», вызвавших всеобщее обожание и породившая одну небезызвестную онлайн-игру.

## Что это?

Это эпическая резня, оформленная в виде RTS, — сперва между людьми и орками, а с третьей части, — промеж разномастных рас во всевозможных сочетаниях. Игровой процесс во всех трёх (на данный момент) частях сводится к сбору ресурсов (золота и древесины, во второй части игроку также приходится добывать нефть, а в третьей части при игре за нежить немалое значение имеет территория), постройке домиков, созданию боеспособного войска и вырезанию этим войском всего живого в пределах карты. RTS — она и есть RTS. Каноны жанра «строй-убивай», заданные ещё компанией Westwood в их эпической *Dune 2*, были воссозданы с минимальными изменениями (в третьей части докрутили ещё и ролевою составляющую, которая мгновенно стала после этого модной). Вообще данное произведение игровой индустрии доставляет очень многими вещами: неизмеримой атмосферностью (редкий олдфаг, задротивший в варыч, не пустит скупую слезу ностальгии от звуков, музыки или просто скриншота из игры), общей проработанностью и качеством (а ещё годными переводами на Великий и Могучий), игровым процессом, который интересен и затягивающ, замечательным эмбиент-саундтреком, красотой игрового мира, интересными фэнтезийными сюжетами, наличием лулзов и вообще. Короче, кто играл, тот поймёт.



Артас смотрит на тебя, как на глупца

## Warcraft: Orcs and Humans

Как гласит легенда (официального подтверждения тому не было и нет, но упоминается эта байка [везде](#) и [регулярно](#)), Blizzard делали компьютерную версию популярного фэнтезийного детища Games Workshop в тогда ещё молодом, динамично развивающемся жанре «стратегий в реальном времени а-ля Dune 2». Но то ли менеджмент что-то не поделил, то ли GW игра не по нраву пришлась, короче — то ли права на брэнд так и не дали, то ли отняли, и Blizzard пришлось выпускать в 1994 году свой программный продукт с минимальными изменениями, чтоб не засудили. Впрочем, один из создателей игры [всячески отрицает сей факт](#), утверждая, что создавалось все изначально с мыслями о стратегических играх на историческую тематику, более того, планировалась целая серия. Но потом решили попробовать сделать игрушку про орчикув и магию, так как всем в Blizzard, тогда еще не Blizzard, нравилось фэнтези.



Warcraft: Orcs and Humans.  
Человеку скоро пездетц.

В основе сюжета игры лежит принципиально антагонистичный конфликт двух рас — людей и орков (вторые сваливаются на голову первым из [портала](#), и начинается [Священная Война](#)). Хорошие, как водится, люди, орки — плохие. Строишь домики, строишь солдатиков, воюешь. Были и ориентированные на тактику уровни, где нужно было ограниченным числом вояк вынести превосходящие силы врага. Войска орков и людей походили друг на друга, как близнецы-братья, поскольку сами юниты отличались лишь графически (ну, ещё колдунства разные были; ну ещё стрелки людей стреляли чуть слабее, но на один квадрат дальше орков-копьеметателей). Игра доставляла, хотя и несравнима по популярности с последовавшими продолжениями. Тем не менее, в ней закрепилась (и вообще появилась впервые) такая очевидная ныне вещь как рамка выделения. Из интересных особенностей стоит еще упомянуть, что здания надо было строить возле дорог, которые надо было строить в первую очередь, а уже затем возле них разные домики и лесопилки. В следующих частях от дороги отказались.

## Warcraft II: Tides of Darkness и Warcraft II: Beyond the Dark Portal

Вторая часть Варика, самая трушная часть, бесспорно стала хитом всех времён и народов, сделав Blizzard репутацию «нашего всего».

Решив ковать железо пока горячо, компания уже через год выпустила продолжение популярной игры, доведя **игрогуров** и игроков до исступления. Существенно перерисовали графику (картинка стала сочной, мультяшной, с большими разрешениями), несколько переиначили баланс сторон (отличалась только магия и пара апгрейдов), допилили мультиплеер и редактор карт, всё это снабдили роскошными по тем временам роликами, **пафосным** фэнтезийным сюжетом. Спустя ещё год — в 1996-м — компания Cyberlore Studios сгастарбайтерила адд-он Warcraft II: Beyond the Dark Portal.

Второй Варкрафт — единственная игра в серии, в которой можно добывать **сотни нефти**.<sup>[1]</sup>

В этой стране популярности второго Варкрафта немало поспособствовал его перевод силами пиратской студии СПК (СловоПалитраКод), который по сей день считается примером безупречной локализации: практически все лулзы были сохранены и донесены до русскоязычного игрока максимально близко к оригиналу. Наибольшее хождение игра получила в виде разнообразных рипов (с вырезанными видеороликами) на пиратских сборниках.

## Warcraft II: Battle.Net Edition

Перевыпуск второго варкрафта под Windows с ориентацией на игру по TCP/IP, используя близзардовский сервис Battle.Net.

Кроме самого Battle.Net содержит также и одиночные кампании Tides of Darkness и Beyond the Dark Portal.

Алсо, в Battle.Net поправили некоторые баги и кривости. Например, прокрутка экрана карты мышью стала ВНЕЗАПНО вменяемой, а не уносила экранчик на другой конец карты. Добавлена возможность биндить группы юнитов на цифровые хоткеи, в изначальной версии такая возможность отсутствует. Алсо, есть возможность строить стены, но только непосредственно в сетевой игре.

Если сюда попадут олдфаги, неистово желающие игрануть, их ждут **там**.

## Warcraft III: Reign of Chaos



Warcraft III. Типичная битва.

Третья часть Варкрафта вышла аж в 2002 году и породила лютую фэгготрию и **немыслимое** число холиваров и срачей. Игра стала трёхмерной; вместо двух сторон сделали четыре (нежить, присутствовавшая в предыдущих играх, удостоилась звания полноценной расы, алсо были добавлены ночные **эльфы**), да и всякой нейтральной неиграбельной монстры напилено было изрядно, вдобавок к этому были учтены идеи **старкрафта**, и каждая раса стала какбэ отличаться от остальных; были добавлены РПГ-элементы: теперь персонажи-герои могли прокачивать умения, использовать вундервафли и становиться толще; ролики стали запредельно красивыми; сюжета и личной **драмы** стало больше. Приятным бонусом к игре стал винрарный редактор карт, о котором — ниже.

Третья часть особо ценится фанатами за сюжет, состоящий из героико-пафосных метаний персонажей со стороны на сторону. Пробирает до костей, но со временем начинает вызывать приступы

дежа вю.

Краткое содержание

**Пророк:** Тралл, тебе надо плыть в Калимдор, чтобы подготовиться к битве со злом. Ведь демоны ниibaццо сильны!

**Духи:** Верь ему, Тралл.

**Тралл:** Зашибись!

**Добрая душа** (просто орк): Вождь, орда собирается, но люди взяли в плен Грома Адского Крика и начали нам угрожать!

**Тралл:** А насрать! (прорывается к гавани и освобождает Грома)

**Гром Адский Крик:** Му-ха-ха-ха! Теперь давай сопрём корабли людей и уплывём!

**Пророк:** *Just as planned.*



Warcraft II: Battle.Net Edition.  
Первая миссия за людей.



**Гром Адский Крик:** Мы тут встретили людей, которые мешают нам пройти. Давайте выпилим их!

**Добрая душа** (Тралл): Нет, нам нужно по-тихому прокрасться.

**Гром Адский Крик:** А насрать! WAAAAAGH!!!

**Тралл:** Ха-ха-ха! Чтобы ты больше не мешался, я пошлю тебя рубить лес!

**Гром Адский Крик:** FFFFFFFFUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU----

•   ◦  
    ■

**Гром Адский Крик:** Мне надо победить Кенариуса. Он не даёт нам выпиливать лес. Но он ниобаццо силен!

**Всплывающая подсказка:** Тут недалеко есть проклятый источник с кровью демона +10 к силе.

**Гром Адский Крик:** Зашибись!

**Добрая душа** (простой тролль-знахарь): Не пей, красноглазиком станешь.

**Гром Адский Крик:** А насрать! (пьёт из источника и кончает Кенариуса)

**Маннорот:** Му-ха-ха-ха! Теперь ты fel orc и мой раб!

**Гром Адский Крик:** FFFFFFFFUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU----

•   ◦  
    ■

**Тралл:** Мне надо убить Маннорота. Он поработил Грома и его клан. Но он ниобаццо силен!

**Пророк/Оракул:** Альянс и Орда могут объединиться и получить +10 против демонов, +10 к снятию проклятий.

**Тралл И Джайна:** Зашибись!

**Злая душа** (Маннорот): Не пытайтесь сопротивляться, орки всё равно лохи!

**Тралл И Джайна:** А насрать! (исцеляют Грома и он вместе с Траллом идёт валить Маннорота)

**Гром Адский Крик:** Ха-ха-ха! Теперь я освобожусь, убив тебя ценой своей жизни!

**Маннорот:** FFFFFFFFUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU----

•   ◦  
    ■

**Тиранда:** Мне надо победить демонов. Они хотят поработить мир. Но они ниобаццо сильны!

**Всплывающая подсказка:** Тут недалеко есть рог Кенариуса +10 к пробуждению друидов.

**Тиранда:** Зашибись! (Хватает рог и будит друидов)

**Добрая душа** (Фурион): Я проснулся! А вот эту дверь не открывай, там заключён Иллидан.

**Тиранда:** А насрать! Он круто умеет убивать демонов! (освобождает Иллидана из тюрьмы)

**Иллидан:** Му-ха-ха-ха! Теперь я буду выпиливать демонов ради Тиранды!

**Тиранда:** Just as planned.

•   ◦





VS демоны», полупустые карты на «расстройку» и другие образцы творчества [подростающего поколения](#)). Особо [предприимчивые](#) картоделы заполнили отечественный рынок самопальными аддонами, состоящими из [АРТЕС](#), [ВОЗВРАЩЕНИЕ АРХИМОНДА](#) и [НОВАЯ ВОЙНА](#) *чуть более, чем наполовину*, чем вызвали лёгкое недоумение среди [не разбирающихся](#) в бэке игроков.

Именно возможности Map Editor'a позволили появиться на свет культовой среди [прогрессивной молодёжи](#) карте [DotA](#). Благодаря огромным возможностям редактора, в UMS-карты сейчас играет гораздо больше людей, чем непосредственно в сам Варкрафт. Что касается перевода редактора, то в некоторых местах заметна [халтура](#) софтверщиков. К тому же явная нестыковка названий тайлсетов с локациями в [WoW](#) (что, в принципе, логично — WoW близзарды переводили сами — «мы это сами делали, нам виднее, как переводить»).

## HearthStone

«Карточная игра — явное обнаружение умственного банкротства. Не будучи в состоянии обмениваться мыслями, люди перебрасываются картами »

— Артур Шопенгауэр

HearthStone (надм. «Сердце-камень», тру. «Камень очага» или «Камень возвращения [домой к очагу]»; сокр. хс, отсылка к предмету в инвентаре [WoW](#), возвращающему игроков в таверну, где они и перекидываются картишками) — карточная игра по мотивам. Таки в стане близзов решили сделать свою [f2p](#)-игру, так что, аноним, готовься расставаться со своими деньгами. [Суть такова](#): игрок играет за один из 9 (в 2020 таки ввели новый, 10 класс Охотник на демонов, первым героем которого стал Иллидан) классов, обладающих особой способностью и представленных Легендарным<sup>tm</sup> героем вроде Джайны, Тралла или Гарроша, против другого игрока; нужно составить колоду из миньонов, заклинаний и личного оружия, и с ней попытаться задолбить другого игрока. Можно играть либо заранее составленной колодой, либо на так называемой арене, где герой и колода выдаются рандомно. Игра симпатично выглядит, механика ее ужасно, страшно проста, карты весьма разнообразны (всего их около 300), что позволяет легко влиться и либо начать задрачивать 24/7, либо донатить по 1200\$ для получения какой-нибудь коллекционной золотой Сильваны.

[Hearthstone: Heroes of Warcraft Официальный \[HD\] трейлер \[RUS\]](#)  
Официальный пафосный ролик  
<https://www.youtube.com/v=ydiqTuEvXCA>  
Типичный матч  
<https://www.youtube.com/v=3bKFdN1K4A>  
Нетипичный матч  
[Funny and Lucky Moments - Hearthstone - Ep. 30](#)  
В любой момент матч может закончиться

Игра была ВНЕЗАПНО анонсирована весной 2013, чем вызвала, гхм, [удивление](#) олдфагов, привыкших к [серьезным играм](#), как Warcraft 3 или WoW. Это не помешало ей очень быстро стать популярной (миллион игроков на бета-тесте). Для [задротов](#) были запилены турниры, тысячи их; а вскоре после релиза был запилен турнир от самих близзов с призовым фондом 250k. На каком-то буржуйском канале ведется тв-шоу, где самые известные задроты пытаются надрать друг другу задницу. На стримерском сайте [Twitch.tv](#) хс уже на бета-тесте заняла верхние места по просмотрам и не собирается отсюда уходить. Учитывая то, что близзы разрабатывали игру ради лулзов и выделили на разработку 15 человек, — это достижение. HS стала [любима](#) игроками за баги и баланс, а также рандом. На бета-тесте основными багами были дурацкое позиционирование выложенных существ и отсутствие реконнекта; с выпуском версии для планшетов появились свои баги и там. К счастью, самые неприятные баги потихоньку выпиливаются, что постепенно уменьшает градус ненависти к ним. Следующим объектом ненависти можно назвать баланс. В свое время массовое анальное нытье вызывали маги, жрецы, чернокнижники (к этим ненависть вряд ли утихнет из-за возможности эффективно [рашить](#)), охотники. Это заставляет близзов менять определенные карты, из-за чего играть ими стало сложнее, а градус ненависти уменьшился. Также некоторые игроки считают небалансными определенные карты; клинический случай — ненависть нищоброта к легендарным картам, которые дорого стоят, и почему-то есть у всех, но только не у него.

Последним пунктом является рандом. На старте игры выдаются 3-4 карты, и с каждым ходом дается еще одна. Очевидно, что даже самая продуманная задротская колода может терпеть от того, что не зашли нужные карты. В худших случаях можно иметь в руке 10 карт — и невозможность сделать вообще хоть что-либо. У этого явления есть обратный эффект: когда у тебя все плохо, карты говно, но следующим ходом заходит настолько спасительная карта, что все меняется в твою пользу. Это повышает [ЧСВ](#) до [овер9000](#), и на языке карточных игр называется *top-deck*. Кроме того, существуют карты с рандомным эффектом. Большинство серьезных игроков избегает их, но некоторые такие карты все же являются нужными практически в любой колоде. Типичный пример — Рагнарос, каждый ход стреляющий в случайного врага с летальным уроном для большинства; попавший не туда Рагнарос является причиной множества [фейспалмов](#).

Волею ф2п местоизлиянием ненависти стал [официальный \(с\)\(tm\) форум](#), где любой школьник или нищоброт может пожаловаться на что-то, и его тут же подхватит толпа таких же неудачников или

троллей.

Кроме того, как и в случае с другими подобными играми вроде той же [MTG](#), любители лора, [петросяны](#) и просто особо креативные игроки делают в фотошопе свои «фанатские» карты, от серьезных (известные герои Warcraft, идеи для новых классов и т. д.), до шуточных (политиканы, персонажи [аниме](#) и фильмов, вездесущие [пони](#) и просто мемы). [Интересующимся Гугл в помощь](#).

## Аддоны

Да, дорогой анон! В [этой игре](#) тоже есть аддоны, патчи... И, судя по тому, что это — [Блиizzard](#), этих самых аддонов будет прилично!

На данный момент, есть уже девятнадцать: «Проклятие Наксрамаса», «Гоблины и Гномы», «Черная Гора», «Большой Турнир», «Лига Исследователей», «Пробуждение древних богов», «Вечеринка в Каражане», «Злачный город Прибамбаск», «Экспедиция в Ун'Горо», «Рыцари Ледяного трона», «Кобольды и катакомбы», «Ведьмин Лес», «Проект Бумного дня», «Растахановы игрища», «Возмездие теней», «Спасители Ульдума», «Натиск драконов», «Пробуждение Галакронда» и «Руины Запределья». Первый, третий, пятый, седьмой и восемнадцатый — для любителей ПВЕ, а остальные открывают [много](#) всяких полезных карт, которые конкретно так тащат в ПВП. Ныне обновления с «Проклятие Наксрамаса» по «Растахановы игрища» не актуальны из-за 2 режимов игры: Standard (в игре доступны только базовые карты и карты последних двух лет, чтобы не надоедали однообразные игры с задроченными сильными картами) и Wild (доступны все карты).

Естественно, всё далеко не бесплатно! За каждый ПВЕ-аддончик [рекомендуется](#) уплатить 1200 «Деревянных». Сие откроет вам несколько часов задротства перед компом: ньюби будут трахаться с картами и [Жестокий AI](#), а олдфаги смогут трохи словить ностальгии по тем временам, когда Накс был топ-контентом в ВОВе. В качестве бонуса, ПВЕ-аддоны дают по несколько винрарных карт, которые весьма доставляют в ПВП.

Впрочем, все дополнения начиная с «Рыцарей Ледяного Трона» обладают бесплатным PvE, где после многочасовой ебли с AI, обладающий имбовыми картами и способностями, позволяют получить [рубашку для карт](#) (один раз давали портрет Артаса-паладина). [FTGJ](#) отметим, что в некоторых таких ПВЕ дают до 5-ти бустеров.

С «Гоблинами», «Богоми», «Турниром» и им подобным ещё веселее: карты не добываются в честных свалках с AI, а покупаются в магазине. Два комплекта (читай: десять новых карт) стоят 149,00 Рублей. Казалось бы [лафа](#)? Авотхуй! Половина карт из каждого комплекта предназначена для одного, конкретного класса. То есть из 10 карт, анон, ты получишь, максимум, 4, которые подойдут для твоей уже полностью открытой и намоленной колоды. Дабы повысить шансы, можно затариться сразу 7-ю или 15-ю комплектами, стоимостью 799,00 и 999,00 Рублей соответственно. Сия масса карт, теоретически, позволит самому последнему нубу легко продвинуться в ПВП игрищах на ранги. То есть сила доната в Hearthstone измеряется далеко не в Ньютонах и решает весьма серьезно!

Практически же, ТРУ-WOWеры помнят, что 999,00 Рублей — это целых 2 месяца игры в православный [World of Warcraft](#), а не какую-то там поделку 3,5 «быдлокодеров», которых Близы наняли на стажировку. Кроме того, донатские карты, конечно, решают в 90% случаев... Но те 10%, когда юный донатер сталкивается с бородатым, прямоуриким Ветераном какой-нибудь Magic: The Gathering и терпит закономерный фэйл, способны доставить этому самому Ветерану массу лулзов, а донатеру — весомый баттхерт. Впрочем, на момент DoD очень давно неактуально, рандом в игре стал зашкаливать настолько, что от незахода той или иной карты отсосать может каждый.

В общем, не всё так очевидно. Комьюнити запасается попкорном и ждёт [Нерфа Доната](#) (пока не дождалась) Так или иначе, для начала комфортной игры нужно будет затариться минимум дважды - на 299 рублей за стартовый пакет и на 2500+ за предзаказ дополнения

## Священные войны

Несть числа холиварами и срачам вокруг Варкрафта. Вот лишь некоторые наиболее значимые и регулярные:

### Blizzard vs Games Workshop

Таки-да, зилоты Метелицы и настольщики готовы поубивать друг друга и выкинуть тела в варп. Сторонники теории копипиздинга с пеной у рта доказывают, что варкрафтовские орки, гипертрофированная стилистика рисунков и суть сам конфликт являются наглым заимствованием из вахи. Блиizzardбой, размахивая бэком, с не меньшим рвением утверждают, что орков придумал [Профессор](#), а внешнее сходство не более чем выдумки, и вообще все уже было. Срач разгорается моментально, при этом каждый

школьник считает нужным добавить к пламени фанатской полемики свое веское и, безусловно, значимое мнение. Следует признать, что ввиду доступности варкрафта для самых широких слоев населения, сторонники Близзард одно время выглядели не лучшим образом, однако выход и популяризация компьютерных игр по Вахе всех уравнили.

## Warcraft 2 vs Warcraft 3

Многие олдфаги сочли, кхм-кхм, излишним добавление РПГ-элементов и некоторых других **фич** в третью часть сериала. Вместо классического «строй-бей» (олицетворением данной идеологии и был второй Варкрафт) им предложили ещё и заморачиваться прокачкой героев, отвлекаясь от медитации на стройные ряды пеонов, снующих между шахтой и базой. Не слишком частый холивор, зато, ввиду принципиальности позиций сторон, стойкий.

Холивор между фанатами второго и третьего Варкрафтов порожден ещё и принципиальным различием игровой механики, и в частности, абсолютно различной системой повреждений. Для примера, в Вар2 мы имели, что (при удачном попадании) пушечная башня с первого же выстрела гарантировано убивала 2, 3, а то и 4 лучников, даже грейдженов, то есть имеющих 50 хп, а не изначальное 40. Как следствие, при атаке крепости, защищенной несколькими пушечными башнями, при одной-единственной малейшей тактической ошибке осаждающий мог слить половину армии за пару секунд чисто из-за шквала огненных ядер.

Возьмем аналогичную ситуацию в Вар3. Пушечная башня осталась только у расовых хумансов, и при атаке, в несколько раз превышающей показатели любых других строений, даже самого хилого крестьянина она убивала не с первого попадания, а с черте знает какого.

То же самое касается и магии. Во времена Вар2 игрок, умеющий юзать одного единственного колдуна мог творить жуткий беспредел. В Вар3 эффективность любых магов лишь только начинает ощущаться при количестве 5-6 рыл. Во второй части же, при наличии шести магов с полным набором заклинаний Люди могли устроить локальный экстерминатус буквально сотне орков, при достаточной прямоте рук игрока, конечно.

Однако, справедливости ради, надо отметить, что всё не настолько однобоко, а чуть сложнее. Так, маги не могут устроить экстерминатус просто потому, что они целиком и полностью превратились в юнитов поддержки, цель которых — безудержно бафать друзей и проклинать недругов. Урон у них, в этой ситуации, чисто «для галочки». Да и собственно скиллов, наносящих урон, почти нет (их все отдали героям) — зато те, что есть, вполне доставляют: так, «щит молний», кастуемый орочьим шаманом, наносит X урона в секунду всем вокруг цели в течение некоторого времени, не различая своих и чужих, а потому, будучи наложенным не на своего танка, а куда-то в гущу вражьей батареи лучников, успешно оную батарею выкашивает.

То же и с упомянутой пушечной башней. Нововведением третьей части стали различные типы урона и брони у юнитов. Если раньше, будь ты мечник, копейщик, колдун или катапульта, один хрен ты просто наносил атакой X урона — то теперь мечники рубят, копейщики колют, катапульта наносит «осадный» урон, маг — урон магией, и т. п. Всему этому разнообразию противостоят типы брони, которая бывает лёгкой, средней, тяжёлой, танковой «осадной» (у зданий), либо отсутствовать вообще (у магов), по-разному реагируя на тип урона. В результате чего мечник со средней бронёй не в силах зарубить тяжелобронированного рыцаря, зато оный рыцарь неиллюзорно огребаёт от легкобронированного лучника с колющей атакой, который, в свою очередь, вмиг выпиливается слабой, но, сцуко, магической атакой вообще беззащитного колдуна. Баланс во все поля. Здания же стойко сопротивляются всему и боятся только осадного урона, который их люто, бешено выпиливает, но ни на что иное не годится (а у пушечной башни урон как раз осадный). Алсо, всякие изпортальные демоны наносят убер-урон специальной «силой тьмы», которой вообще похрен ЛЮБАЯ броня. Именной такой атакой Артас в одиночку навешал люлей Малганусу и всей его коdle, заполучив Фростморн, и ею же проклятый Гром Задира выпилил Кенариуса, оборудованного «божественной» бронёй, неуязвимой для любого другого урона. Также доставляет альянсовский паровой осадный танчик — единственный в игре мобильный юнит с осадной бронёй (и осадной же атакой), за счёт которой способен, игнорируя всех и вся, в одиночку набивать на вражескую базу, решительно снести какой-нибудь барак и невозбранно уехать, весело дымясь и бибикая.

Таким образом, Вар2 на высоких этапах развития противников превращался в очень сложную логическую головоломку, до первой ошибки одного из врагов. Вар3 же стал унылым задрачиванием АПМ-а и микроконтроля, при достаточно ограниченном количестве способов победы<sup>[2]</sup>.

## Blizzard vs Westwood

Ещё один редкий, но любопытный вид **холивара**. Бешеная популярность варкрафтов привела к тому, что их считают первой-и-единственной-и-величайшей RTS, напрочь забывая, что жанр был порожден Westwood, и звания «классической RTS» достойны в первую очередь их игры — серии C&C, Red Alert,



Как все было по версии сторонников GW



Dune. Что и порождает [НЕНАВИСТЬ](#).

## Warcraft vs WoW

Часть бэкодрочеров и любителей варкрафтов-стратегий принципиально не принимает существования Самой Популярной ММОРПГ. Тот факт, что по нежно любимым землям Азерота и Лордаэрона под видом великих воителей шляются школьники, общающиеся исключительно на задротском жаргоне («u r pwned n00b!11»), дивные эльфийки оказываются потными небритыми мужиками, матерящимися как стадо сапожников, а легендарных персонажей бэка убивают игроки с никнеймами типа «Булкахлеба», «Классний», «Кетана», «Десятьрублей», «Оохотник», «Рыцарьсмерти», «Артеес», «ВагинаПингвина», приводит их в бешенство. Счастье еще, что использовать цифры и спецсимволы в имени персонажа запрещено (на европейских ака англоязычных серверах — только латиница, на русских — только кириллица). А то имена типа «~Ka1o3d~» доставили бы фагам ещё более неиллюзорное [счастье](#).

Любителей же истории откровенно бесит переписывание и искажение бэка каждый раз при каждом обновлении ВОВа. Причем с каждым новым обновлением становящееся все упоротее и бредовее ([например весь мир Азерот - это на самом деле спящий титан](#)). И хотя некоторые изменения можно считать положительными, в конце-концов про дренеев и эредаров в оригинальной трилогии почти ничего не было известно, а новые дренейки вышли очень фапабельными (Монара не даст соврать), большинство всё же вызывает у фанатов старого доброго Варкрафта желание убивать ([ну и купить себе новый стул вместо прожженного](#)). А разгадка проста - главный создатель и продюсер серии «Warcraft» Билл Ропер ушёл из компании «Blizzard» сразу после выхода игры «Warcraft 3: Frozen Throne», причем вместе с кучей сценаристов. Оставшиеся тоже постепенно разбежались и в итоге история вселенной Warcrafta пишется людьми не имеющими к её созданию никакого отношения. Причём доходит до абсурдного, когда многие из нынешних разработчиков Warcraft 1-3 в глаза не видели, то есть принципиально не способны написать что-то по этой вселенной, в связи с полным отсутствием элементарных о ней знаний, и тем не менее, они пишут.

## Warcraft 3 vs DotA

Еще один холивар, популярный в прошлом. Началось все на форумах — внезапно на варкрафтеров, озабоченных балансом в самом варкрафте, посыпались совсем левые вопросы: «Как собрать яшу?», «Вы играете на развитие? Да ну, давайте гоу в доту!», «А почему за альянс первым берут кипера, он же хуже чем зевс?» и т. д. Эти тупые вопросы дотеров и кучи создаваемых ими тем очень раздражали, что в результате выливалось в срач. Сейчас холивар вроде поутих, так как форумы доты и варкрафта теперь разделяют. Хотя заново разжечь его, в общем-то, ничего не стоит, достаточно часто писать в один из активных форумов о противоположном.

Кстати, этот холивар — одна из причин, по которой дотеры считаются неполноценными. Хотя на самом деле и там, и там есть школьники.

## Порождения

### DotA

Основная статья: [Dota](#)

### World of Warcraft

Основная статья: [World of Warcraft](#)

## Ремейки

### WarCraft 2000

Порождение украинского сумрачного гения с уклоном в технофентези и брутальный хардкор. Тот же Варкрафт 2, но с летающими тарелками, и ядерным ударом (оставляет весьма красивые разливы ярко-алой лавы на земле — эдакие огненные лианы). Весьма не порадовало наличие только одного ландшафта.

По сюжету, война между орками и людьми стала доставлять не только жителям их планеты. Инопланетная раса, прихватив несколько тонн попкорна, прибыла понаблюдать за холиваром лично. Инопланетяне, по всей видимости, были [ЕРЖ](#), так как быстро сообразили, что могут поиметь неслабый профит, продавая низкоразвитым существам ядерное оружие. И началось...

Лучники теперь стреляют далеко (на пол-экрана) и стали основной силой, маги — дамажат десятками магий (старые + выдуманые новые, например, «полет» стаи тех же лучников и заброска этого десанта на

базу врага).

Ну, и плюс эпичность и масштаб. Классические Варкрафтеры, привыкшие отаковать компа «огромной» армией из двадцати паладинов и шестнадцати грифонов, начинали в ужасе срать кирпичами, увидев вражескую армию из 9000 лучников и [стапицот](#) магов. А бессмысленная и беспощадная ядерная бомба, разрушающая кузницу в тот момент, когда вы почти прокачали топор на +1 к атаке, лишь подчеркивала эпичность и трагизм ситуации.

Несмотря на многие (очень многие!) инновации, особого распространения не получила, ввиду легкого устарения, неизвестности конторы (никакой рекламы?), и подхода SC от сабжевой Вьюги...

Разработчиком сего опуса был расовый укр Сергей Григорович и его компания имени себя (Grigovich Sergey Constantinovich или просто GSC). До этого контора занималась лишь подпольной русификацией буржуйских игровых хитов (олдфаги могут помнить их перевод [Duke Nukem 3D](#) и [Blood](#)). Однако вдоволь потренировавшись на ~~конжаж~~ орках и где-то нарыв бабла, GSC решили создать свою собственную RTS с [блекджеком и шлюхами](#) — так появилась серия «Казачи», имеющая некоторые исходники из Варкрафта. А ещё позже тема ядерных ударов была эпично продолжена в [S.T.A.L.K.E.R.](#)

Копии, распространявшиеся в нулевых на пиратских дисках, было заражены известным вирусом Win.CIN («Чернобыль»), и последствия установки игры рано или поздно изумляли.

## Нечто от Blizzard

Сама Метелка, осознав полный провал всяких «[старкрафтов](#)», [решила](#) запилить ремейки всех трёх частей Warcraft. В октябре 2014 г. слухи окончательно [подтвердились](#): были добавлены иконки для Warcraft 3 в новый кошерный лаунчер Battle.net. Надеемся и ждем.

В феврале 2015 таки запилили в режиме бета-теста (файлы были добавлены в т. н. Public Test (PTR)). Результат: странно оформленный третий варик, и, как всегда на стадии раннего теста, порядком забавованный.

## WarCraft: Armies Of Azeroth

Мод, разрабатываемый аж с [2012](#) года на всё том же пресловутом «Старкрафте». Результат работы отечественных (с определённого момента — не только) моддеров. Проект готовится выходить в ближайшее время, а [трейлер](#) за пару дней собрал несколько сот тысяч просмотров.

[ИЧСХ](#), «близзы» это дело [одобрили](#).

## Warcraft III: Reforged



Творчество Renee, сотрудницы Blizzard China, февраль 2015

Творчество Renee, сотрудницы Blizzard China, февраль 2015



То же самое, но от народных умельцев, февраль 2015

То же самое, но от народных умельцев, февраль 2015

«— Близзард в годноту пытались,

Но внезапно обосрались! — Быть не может! Что за вброс?! — Малазийский аутсорс!

»

— *Рассерженные обладатели*

Типа попытка «Метелицы» осовременить культовую классику, а на самом деле — срубить бабла [Котику](#) на сметану силами малайзийских гастарбайтеров. Анонс состоялся на BlizzCon 2018 года, и 29 января 2020 «ремастер» наконец вышел (изначально планировался релиз на католическое Рождество 2019 г.), мгновенно вызвав у геймеров... да, [его](#),

ибо игрокам по сути подали практически ту же игру 2002, но с тоннами багов (включая такие чудные, как непрогружающийся экран загрузки) и кучей несдержанных обещаний. А во многом даже хуже оригинала — стоит хотя бы сравнить озвучку (по крайней мере, русскую и немецкую) оригинала и рефурджа, или финальный ролик «фrozen трона» (склепанный из-за дедлайна на коленке эрзац вместо нормального ролика в оригинальной игре и то лучше того, что в «рефурдже», а уж если сравнивать с остальными роликами игры...), как всё станет ясно. Вдобавок был вырезан целый ряд функций — кланы, игра по LAN и т.п. — и существенно ухудшены те, что остались — тени, цветовая палитра, убраны трёхмерные анимированные фоны экрана кампаний, наложены строгие запреты на использование сторонней интеллектуальной собственности в пользовательских картах, матчах и модификациях (видимо, чтобы избежать повторения истории с DotA), а их создатели лишаются любых авторских прав (даже права на упоминание!) по отношению к ним. Даже главное меню игры выполнено не на движке, а как веб-приложение Chrome, что какбэ намекает на то, что микроплатежи должны были совершаться прямо из него, вот только и магазин не успели доделать, и товары на продажу не нарисовали. У тех, кто владел игрой и до того, она одним патчем раздулась с 1,5 до 26 гигабайт и сильно ухудшилась, а ведь прежнюю версию просто так скачать уже нельзя.

Уже в первые несколько часов рейтинг «рефуржа» опустился **до менее чем 3 баллов на Metacritic**, а в дальнейшем провалился ниже уровня *Failout 76* и устремился к нулю, так что к началу февраля *Refurged* на несколько месяцев оказался худшей игрой в истории сервиса, лишь в сентябре 2020 г. уступив место **очередному спортивному симулятору** с тоннами доната от блЕАти. Игроки массово запрашивают возврат средств (и периодически получают отказы), на официальных форумах темы с инструкциями по тому, как это сделать, **банятся**. Однако после жалоб покупателей, которым отказали в рефанде, в ведомства по правам потребителей в Австралии и Ирландии и понятного возмущения этих инстанций Blizzard пошла на попятную и ввела политику автоматического возврата средств по запросу «по техническим причинам». Также компания **пообещала** исправить часть наиболее вопиющих проблем в самое ближайшее время, что, впрочем, не вполне удовлетворило оставшихся игроков. Тем временем поклонники оригинальной игры завели **пародийный сайт**, высмеивающий рекламу переиздания и описывающий все прегрешения «Метелицы».

## FreeCraft

В конце девяностых появился свободный альтернативный движок RTS, позволяющий, используя ресурсы от WCII сделать похожую игру (получившая название FreeCraft), которая, в отличие от оригинала работала на многих платформах, включая GNU/Linux. Менеджменту «Метелицы» упоминание слова «Craft» в названии проекта не понравилось, и они решили разработчиков проекта **анально отметелить**, чем вызвали лютей, бешеный сроч в стане поклонников свободного ПО. Проект был остановлен, и распался на две части, собственно движка под названием Stratagus и WCII ремейк на его основе под названием Wargus. Также на движке Stratagus было создано несколько игр (и почти ни одна не завершена, к тому времени варкрафтоподобный стратагус уже мало кого интересовал), хотя одна из них (Battle for Survival) до сих пор разрабатывается. Wargus также был портирован на мобильные платформы, на которых распространялся как Warcraft II (хотя это и ремейк).

## Лулзы и меметичность

Несмотря на весь сюжетный фэнтезийный пафос (инфицирующий СПГС интеллектуально нестойких индивидов), характерной чертой Варкрафта является обилие лулзов. Кликая по юниту, игрок вместо стандартного «Слушаюсь!» мог услышать «У меня в брюхе урчит!» или душевное «Заг-заг!». Если особо упорно кликать по нейтральной животине, та взрывается.

В третьем варкрафте число шуток (как произносимых юнитами фраз, так и скрытых приколов, вроде **гидралиска в лесу**) возросло в геометрической прогрессии. В этой стране за перенос лулзов на язык потребителя отвечали СПК (см. Варкрафт 2 — «В брюхе урчит!») и СофтКлуб (запетросявившие, хотя в целом и сносно, третью часть). Существуют как мемы, характерные для сообщества игроков и задротов, так и универсальные: практически любую стратегию в реальном времени вам опишут как варкрафт с отличиями, а игрожур изверг понятие-паразит «клон варкрафта», которым чмырится любая РТС, хотя бы



Ёбаный стыд

Ёбаный стыд



Ёбаный стыд<sup>3</sup>

Ёбаный стыд<sup>3</sup>



Частушка о Рефурдже

Частушка о Рефурдже

и вышедшая раньше очередной части близзардовской эпопеи.

## Макулатура для фанатов

Про Варкрафт, на данный момент, написана 21 книга. Естессна, для [фагов](#), хотя какая-то часть может доставить даже тем, кто о Варкрафте не слышал никогда, но к [фэнтези](#) питает [теплые чувства](#). А все потому, что поначалу для Метелицы писала книги пара весьма годных фэнтезятных авторов — Джефф Грабб и Ричард Кнаак. Книги рассказывают обо всяких тонкостях бэкстори, о которых рядовому игруну знать [не очень-то и надо](#).

К сожалению, со сменой официального лорского автора серия начала скатываться в сраное говно со скоростью локомотива. Оно и неудивительно — чего еще можно было ожидать от ТП на посту писателя? Мадам Кристи Голден, как [достойная](#) коллега [Стефани Майер](#), продолжает издеваться над Азеротом, ужасая тысячи игрунов в WoW, среда обитания которых неиллюзорно зависит от напейсанных ею текстов. Разумеется, ужасает это только тех игрунов, которые о существовании лора что-то знают, то есть ~5%. Да и не стоит забывать, что делом рулит всё-таки Метцен (уже не рулит, так как уволился в сентябре 2016), и пока в игре не будет подтверждения книжным событиям, они считаются эдаким «не совсем каноном», как в своё время таковым стали РПГшные рулбуки.

Списокоту книг заодно с хронологическим порядком «что за чем идет» можно найти [где-то вот тут](#).

Также имеется целая куча [манг](#) и [комиксов](#), посвященных Warcraft'икам. Ныне их даже больше чем книг:

- **«Sunwell»** — трилогия, рассказывающая нам о последствиях эпичного выпиливания королевства эльфов в «Warcraft III» и подводящая сюжет к появлению тех самых эльфов в «World of Warcraft». Шикарная вещь для фаната, читабельно для остальных.
- **«Warcraft: Legends»** — короткие истории на базе сеттинга, пять выпусков по четыре истории в каждом. Рассказывают о всяких мелких и никому не нужных персонажах, описывают мелкие и атмосферные детали мира. Особенно эпична история о Всаднике без Головы (точнее — с тыквой вместо головы, референс к «Сонной Лощине»).
- *Серии манг об игровых классах* — тут скорее связано с ММО, чем со стратегией, но все три манги из данной серии затрагивают события «Warcraft III» и обычных романов. Вышли «Шаман», «Рыцарь смерти» и «Маг», первые две — очень эпичны и сойдут даже для нефанатов, третья — шлак.

Официально переведено на русский практически все, переводили Эскмо. Неофициально — абсолютно все.

Кроме манг есть еще и комиксы. Серия «World of Warcraft comic» переводится на русский эксмошниками. Серии «Ashbringer» и «Curse of the Worgen» переведены не будут, но настоятельно рекомендуются комикс-фагам из-за неплохого сюжета и шикарнейшей, эпичнейшей, охуеннейшей рисовки. [Примеры «пустых» страниц](#).

## Правило 34

Собсно [сабж](#) (требует регистрации)

## См. также

- [World of Warcraft](#)
- [Dota](#)
- [Warhammer](#)

## Примечания

- ↑ Таки в этот ваш [WoW](#) в рамках Гарнизона™ летом 2015 запилена Верфь™. Чтобы поклеить броненосец и послать его в море грабить корованы, требуются именно сотни нефти, которую игрок фармит в джунглях, почему-то из окончательно остопиздевших к концу аддона орков.
- ↑ На самом деле, это не Вар3 так уныл, а просто задротам Вар2 обидно, что Близзы взяли и испоганили их Вар2 со своим уютненьким балансом. И конечно же, в Вар3 игрок с меньшим АПМ вполне может замочить задрота с АПМ 200+ (это не относится к [профессионалам киберспортивной сцены](#)). Интересный пример — известный AngryKoreaMan, который играет почти всегда по одной страте, и, все-таки, выигрывает.





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  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



### Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall  
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic  
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion  
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers  
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом  
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города  
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби  
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель  
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада  
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт  
Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези  
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня  
Это очень сильное колдунство

[w:Warcraft en.w:Warcraft](#)