

Wolfenstein — 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!

Wolfenstein (рас. нем. *Волчий камень*) — былинная серия компьютерных игр, берущая своё начало аж в 1981 году (Apple II, ибо пискук тогда только буквы печатал) и повествующая о неравной борьбе простого **пиндосского** солдафона, с простой **еврейской** польской^{[1][2]} фамилией **Блажкович**, против всего **фошыздского** режима. Неравной, естественно, не в пользу последних. Началось всё с Muse Software, нарисовавшей такой себе вполне доставляющий двухмерный стелс-экшн. Вскоре его портировали на эти ваши коммодоры и амиги, потом и у писюка нос дорос тянуть нормальный графон, и на десятилетний юбилей старичка порадовали (уже id Software, да) трёхмерной переработкой (кстати, в коде полно обрывков ещё от Muse, в том числе быстрое копирование квадратных тайлов на VGA, каковые в 3-D, естественно, не используются). Собственно, о ней и пойдёт дальше речь.

В **этой стране** игра впервые появилась на прилавках в начале **девяностых**, и доставила в основном тем, что помимо первых ПК **детской аудитории**, не обошла стороной и зачатков сети **офисного планктона** (в 1991—92 «компьютеризация» как раз происходила в ЖЭК-ах, таксомоторных парках, поликлинических диспетчерских и т. п.), где (по названию экзешника) ей было дано краткое название «**Вульф**» или «**Вольф**».

Castle Wolfenstein и Beyond Castle Wolfenstein

Собственно, первые игры серии, кардинально отличающиеся от всех последующих (а всё потому, что делала их тогда Muse Software, а не купившая потом серию idSoftware и примкнувшие к ним разрабы).

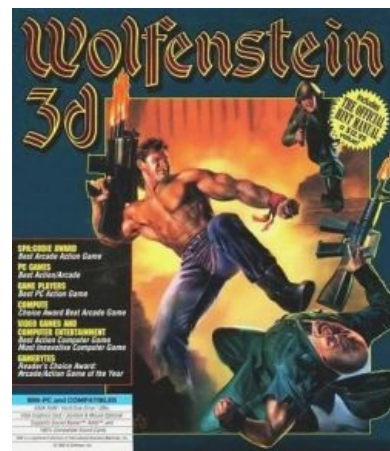
Во-первых, это не шутеры, а игры в жанре стелс-экшен — первые в своём роде. И упор тут делался не на сюжет, который был уж совсем зачаточный (в двух словах: герой попадает в замок/бункер, крадет планы Гитлера по войне/подрывает дверь его личной комнаты (на его самого мощности не хватает) и мочит фрицев), и не на умение стрелять, а на умение притворяться своими, обыскивать группы, красться мимо охраны с десятью патронами в единственном магазине (тем более, что в игре, если имея 4 патрона подобрать 6, будет не 10, а 6; это не техническое ограничение движка: гранаты берутся нормально. Справедливости ради, можно заметить, что запас патронов в реальности был больше: форме были подсумки для патронов и карманы, а также имелся вещмешок, да и обойму можно засунуть в подсумок от гранаты — их ГГ явно не за щекой носит. Поэтому, если с 1 охранника будет сыпаться ≈ 1-3 обоймы, а их игрок сможет взять много — получится шутер или аркада какая, а эта игра про стелс. Что иронично — как раз шутер из серии в итоге и получился.). И да, сюжет этих игр не связан с другими чуть менее, чем никак. Кроме войной, названием, **национальностью** главгероя и идеей.

Уровни проще некуда, но охрана расставлена так, что прокрасться через неё без формы реально сложно, а малое количество оружия (пистолет с 1 обоймой на 10 патронов и кривой физикой подбирания патронов, и 3 гранаты) и дубовое управление и вовсе заставят нуба рыдать горячими слезами даже спустя 40 лет. А во второй части ещё и введено некоторое подобие фейсконтроля — если игрок встречается с фрицами, те запросят пароль. Дается две попытки, провалил обе — остаётся либо бежать, либо стрелять, либодохнуть.

Эти две части в нашей стране популярности не сыскали, хотя **олдфаг** вспомнит.

Не в пример другим играм в серии^[3], музыки в них нету. Вообще. Хотя звуки, особенно на Commodore, сделаны образцово (и даже сейчас дадут фору в 9000 очков нехилому числу игр), и даже есть скупая попытка симитировать человеческий голос (учитывая, что тогда этих ваших форматов **mp3** и иже с ними ещё даже в планах не было, а игры могли только свистеть и пищать).

Первая часть вышла на DOS, Apple 2, Atari 8-bit и Commodore 64, вторая — на тех же платформах, только



«На нах ёпта, фашистская гадина!»

[История серии Wolfenstein, часть 1-я](#)

Статья в картинках (Pt.1)

[История серии Wolfenstein, часть 2-я](#)

Статья в картинках (Pt.2)

СЕРИЯ ИГР WOLFENSTEIN:

[Часть 1 | Бородатые игры](#)

Ещё раз статья в картинках

СЕРИЯ ИГР WOLFENSTEIN:

[Часть 2 | Бородатые игры](#)

Как завещали **телепузики** и ещё раз

[Castle Wolfenstein](#)

[Commodore 64 C64 Longplay](#)

[Castle Wolfenstein на Commodore](#)

[Beyond Castle Wolfenstein for the Apple II](#)

[Beyond Castle Wolfenstein на Apple 2](#)

вместо DOS — PC Boot Loader.

Wolfenstein 3D

[Ott Vinta! - Wolfenstein 3D Review \(English subtitles\) review](#) [От винта](#)

Та часть цикла, на которую наклеили ярлык 3D — заслуживает отдельного описания. Появившись на прилавках в 1992 году, Wolfenstein 3D^[4] заставил [геймеров высирать фуры кирпичей](#) — это был самый что ни на есть первый каноничный FPS^[5]. При охуительнейшей по тем временам, ~~без пяти минут~~ [без одной оси](#), трёхмерной графике, игра шла на 286 проце с [640 килобайтами](#) памяти. Сюжет игры был весьма незатейлив, и описывался, как это водится у [Кармака](#), исключительно в мануалке. Игра посвящена тому как американский шпиён Уильям Джозеф Блажкович, которого посадили в замок Вольфенштайн, решил оттуда сбежать и заодно выпилить [Гитлера](#). В первом эпизоде всё относительно обычно — нам противостоят просто немецкие зольдаты, эсэсовцы, и собаки. Во втором и последующих эпизодах в ряды врагов добавляется всё больше [неведомой ёбаной хуйни](#); под конец у разработчиков, видимо, остались одни [шишки](#), так что на секретных уровнях в хронологическом конце игры встретятся аж три призрака из [Пэкмэна](#) в качестве боссов. Свастика и портреты [Гитлера](#) прилагаются в количествах, близких к [неограниченному](#). Первая часть не избежала временных парадоксов: в каком-то из эпизодов представлялась абсолютно реальная возможность [выстрелить себе в ногу](#)^[ЩИТО?]^[6], самоликвидироваться, а на самом деле замуровать себя драгоценного в мрачного вида коричневом коридоре, стены которого нередко сияли от расплывшихся по ним мозгов и прочих выделений фашистов, без шансов выбраться!

Получилось, разумеется, что-то с чем-то. Попугайская яркая палитра, общая задорная аркадность, система очков и жизней (которые при возможности save/load абсолютно бесполезны, если не считать задротов, которые уже тогда приравнивали L&S к читу), ни на что больше не похожий AI, который сочетает стратегические хитрости типа «зайти со спины, позвать в соседней комнате на помощь» с полным тактическим DNIWEанством по шаблону «беги прямо под пули на врага и пытайся в него выстрелить» и, конечно, невероятный «немецкий язык», который id наговорили по словарю в соответствии со своими представлениями о произношении и синтаксисе. Народ аж до нулевых продолжал угорать на форумах — а что же они такое говорят, эти фашисты? Больше всего досталось коричневому рядовому (вместо «Achtung!» люди слышали «Halt dork!», «Fuck Storm!») и пажуно-офицеру в белой (IRL чисто парадной) форме, якобы умирающему с криком «Mines from Mars!» (*спойлер*: На самом деле кричит «Nein, so was!»), но всем как всегда.) Об общей атмосфере угара говорит хотя бы то, что id даже порой расставляли этих самых «факстормов» специально так, чтобы можно было безнаказанно скосить десяток одной мощной очередью из «гатлинга». Прэлэстно.

[PC - Wolfenstein 3D - E3M10 \(Pac-Man Level\) 100% Video](#)
А вот и та самая секретка!

[Voxelstein 3D \(Freeware\) Gameplay](#)

Сабж на вокселах



Вольфенштейн на айпоне

[закончилось.](#)

Альзо, интересен ещё и тот факт, что игра в 1994 была официально [забанена в Дойчляндии](#). Формально, ввиду массового использования свастики и нацистской символики. Но мы-то с вами знаем, что всё дело в [баттхёрте](#) немецкого ГСМнутого мин. образования, увидевшего [что-то плохое](#) в том, что тогдашняя немецкая югенд будет стрелять в своих дедов на экране. Так-то. Хотя, с другой стороны в менее кровавой и свастиконутой версии для SNES немецкие дети вполне могли пострелять в праотцов.

Игра также знаменита тем, что в 1995 году был выпущен её полный исходный код. Как результат — wolf сейчас портирован чуть ли не на всё, на чём есть процессор, экран и клавиатура.

Алсо, существует [годный](#) приквел игры под названием «[Spear of Destiny](#)», основанное на легенде о том, что Гитлер для обеспечения себе победы желал во что бы то ни стало завладеть [Копьем Судьбы](#), которым был нанесён контрольный укол [тому-самому](#). Но мы то с вами знаем, [чем это закончилось.](#)

В 2012 году вышел порт с названием [Wolfram](#). Среди обновлений [вундервафли](#) типа хэдшотов и [графикой как в крузисе](#). Для олдфагов, наоборот, есть Wolf4SDL, в котором даже FM-music звучит аутентично, плюс пофиксили самые вымораживающие баги (кроме бага фэйрбола). Некоторые участки стало возможно пройти только сейчас, если вы не умеете [телепатически](#) стрелять по неотрисовавшимся спрайтам, конечно. Двадцать лет они ждали своих покорителей — аминь, бля, свершилось.

Собсно, на этом доработки старперской дрючильни не закончились. В 2014 на пиндосский moddb вывалился Brutal Wolfenstein 3D, являющийся как бэ модом для Дум2. Игрушка получилась что надо, убивать ~~человеков~~ гансов доселе еще не было так увлекательно — однозначный вин и место на полке годных проектов. Существуют также прочие моды для Вульфа 3D от фанатов игры. В их числе стоит выделить самые интересные — Spear Ressurrection, WolfenDOOM, Atomproject, Epstein 3D, Wolfenstein 3D: Hitler Secret Department и прочие модификации, которые можно легко нарыть на том же ModDB.

Return to Castle Wolfenstein

Return to Castle Wolfenstein — сиквел, вышедший аж 9 лет спустя. Ничего общего, кроме названия и главного героя, с первой частью не заимел, а потому неистово доставил... а может, и не поэтому, а потому, что старались. Если бы его сделали «под старый Wolf» — получившиеся [ярко-расписные смехуёчки на Cell Shading'e](#) могли бы быть не менее эпичны. [Ебанутость](#) дизайна врагов таки переехала прямо из первой части — наряду с нормальными фашыстами выдавать [пиздюли](#) придётся фигуристым эсэсовкам со Sten'ами, радостно шатающейся (точнее, выползающей из каждого угла) по склепам оккультной нежити, а потом ещё до кучи убер-зольдатен добавляются. А вот набигающие орды [хилых оппонентов](#) (а-ля Серьёзный Сэм) импортировать из первой части не стали: в игре эпически доставлял продвинутый AI (немцы умели откидывать назад гранаты, бегать за угол для перезарядки, прятаться за препятствиями, карабкаться по лестницам и курить сигареты). Как водится, не без фейлов, например, немцы, пытаясь догнать героя, спрыгивали с любой высоты и убивались об землю насмерть. Соли игре добавляла возможность проходить уровни как в режиме рембо — не отпуская гашетку, так и на манер [трехглазого](#) — тихонько подкрадываясь сзади, расходовать 19 граммов свинца на голову фашиста. Исключение в этом плане составляют лишь две миссии, прохождение которых возможно только «без шума и пыли». Любители графических выебонов [фапали](#) на невероятно красивый [огнемёт](#). Также главгерой умел пинать противника ногой, обутой в говноступ сорок восьмого размера ([Дюк Ньюкем](#) вертится в гробу) и таскать на себе арсенал размерами намного больше, чем в незабвенном [Полуразвале](#). Ну и, наконец, охрененный мультиплеер, который, кстати, появился впервые за всю франшизу. Не в пример [Doom](#), в ДОСовском Вольфе не было никакого вообще.



Мечта любого вольфофага

[heinrich is a noob](#)
Скорый финал

Короче, в игре было охуенно всё, а что было не охуенно, было просто хорошо. Тут было всё что душе угодно. Охуевшие немцы, какие-то убер-ебанутые-сверхтехнологичные враги. Постоянная смена локаций, ДАЖЕ OST MUSIC PACK [1] был. Тому подтверждение ещё и куча модов вышедших даже ещё в 2006-ом году. Моды были по большей части не оч, а иногда и просто ёбаное говно, но ресурсы игры не переставали доставлять.

[Пингвинятники](#) на этот раз тоже не остаются в стороне и имеют шанс причаститься без б-гомерзкого wine: игра сделана на кваковом движке id Tech 3 и использует OpenGL.

Wolfenstein: Enemy Territory

[Wolfenstein: Enemy Territory. The barbar in action again! A Bori Film.](#)

[Wolfenstein: Enemy Territory This is ET Requiem \[HD\] - Wolfenstein: Enemy Territory](#)

Wolfenstein: Enemy Territory — бесплатный мультиплеерный командный шутер на движке и по мотивам мультиплеера от Return to Castle Wolfenstein.

Аффтары изрядно перехерачили классы игроков и стратегические элементы, в результате получаем больше мяса и благородной боевой [ненависти](#) с командным духом не хуже чем в КС. Так как Team Fortress уже подсасывал, а Team Fortress 2 еще не было, игра вполне доставляла. По дефолту было 6 кошерных карт, фанатами склепано [over 9000](#), из них на достойном уровне от силы штук 10. Сценарий почти любой карты

набирается из нескольких тем:

- захватить/защитить контрольную точку/флаг;
- починить мобильную [вундервафлю](#) и защищать/расхерачить её, пока она не доедет куда надо;
- взорвать/защитить стационарную вундервафлю;
- спиздить/охранять некий портативный айтем на базе;
- чтобы получить преимущество, строить/взрывать всякую вспомогательную инженерию — мосты, рампы, пулемётные гнёзда.

Итого получаем что-нибудь вроде «починить и провести по городу танк, чтобы расхерачить банк, спиздить оттуда пару ящиков голды, починить грузовик, погрузить на него голду и вывезти её в оффшор». И всё это под пулеметами, с ежами, которые надо подрывать и прочими плюшками. Соответственно, и игроков надо никак не менее чем 3 на 3, иначе совсем скучно. Зато концентрация нубья обычно меньше среднего, что не может не радовать.

Можно набивать экспу и повышать скиллы, но не на всех сервах они сохраняются надолго, так что [всем похуй](#), тем более что набить самые нужные скиллы можно за час. Это вам не [ММОППГ](#), да. А так можно зарабатывать себе на расширенный боезапас, возможность стрелять из пистолетов с двух рук, обнаруживать переодетую [стелс-пихоту](#) противника и растяжки. У всех классов есть энергия, которая позволяет им выполнять спец. действия (кидать аптечки/патроны/фугасы/...) и восстанавливается со временем.

А еще красноглазики рады, ведь эта игра портирована на Linux, а с 12 августа 2010 г., по доброй традиции разработчиков, ещё и открыты [\[2\]](#) её исходники.

В настоящее время олдфаги [этой страны](#) собираются по вечерам на гостеприимном зарубежном сервере клана «ROX» (95.172.92.98:27960).

Wolfenstein 2009

18 августа 2009 года вышло продолжение, которое уже 19 августа можно было скачать со всех торрентов, явно украденное у незабвенной 1С вместе с кряком, на русском языке. Сюжет ещё более укурен нежели в предыдущей части и незатейливо повествует о том, что фашисты выкопали (в очередной раз) артефакты древней [тулийской цивилизации](#) (кагбэ эта цивилизация по расовой немецкой мифологии является цивилизацией-прародительницей всех немцев) и собираются с их помощью [победить союзников](#). Игра начинается вроде бы как обычный шутер, но затем главный герой пиздит рабочую версию [libastral.so](#), которая может подзаряжаться энергией тени ([атсрала](#)).

Сначала это версия 0.1, которая может только делать дырки в стенах (в местах, где нарисована звёздочка), работать прибором ночного видения или находить лестницу в месте где она должна быть, но нету. Затем последовательно появляются [спид-хак](#) (ака bullet time), щит (от которого толку как зайцу от стопсигнала, пока не прокачаешь на «чёрном рынке» за денежки) и усиление урона (самая, пожалуй, полезная возможность, поскольку с ним mp40 и всё стрелковое оружие начинает наносить нормальный урон и пробивать щиты противника). Также можно шататься по городу, покупая всякие [улучшения](#) для оружия, причём в кредит, патчи для libastral и выпиливать встреченных по пути фашистов и [танки](#).

Оружия столько, что заебёшься осваивать. Доставляет тесла-пушка и ВФГ Ляйхенфауст 44, испаряющий врагов и открывающий железные ворота. Огнемёт, в отличие от предыдущей части, зверски жжот напалмом, большинство врагов выпиливается на ура, если включить матрицу замедления времени — в противном случае тебя пристрелят раньше. Сказанное не относится к самим огнемётчикам, которые, как в C&C, ходят в асбестовом костюме. Весьма грамотно выполненное звуковое оформление впечатляет натуралистичностью, особенно радует звук от взорвавшейся гранаты. Обидно, но в игре нет ни ножа, ни пистолета, рукопашный бой производится ударом приклада любого оружия или штыком винтовки (штык, как и форд-фокус, надо покупать в кредит). Причём рядовые бойцы косятся одним ударом, а эсесовцев следует бить два раза (ибо характер стойкий, нордический...), с чудищами же вступать в рукопашную глупо. Единственное исключение — развешанные за каждым углом пожарные щиты с топорами. Топор в комплекте с буллет таймом дает максимум расчлененки на единицу времени. Но, увы — убрать в карман нельзя. Попользовался и бросил. Сам герой по крутизне приравнен к эсесовцам, то есть ему тоже для фатального конца требуются два пичка по ебалу. Еще о штыке — пользоваться им приятно вдвойне, ибо дает много кровищи, действует на более дальней дистанции и отсутствует в арсенале врага, что, правда, компенсируется со стороны противника виртуозным владением прикладом и явным предпочтением такой формы схваток. В отличие от предыдущей части, AI непробиваемо туп. Впрочем, ПК-ёбы, как всегда, во всех недостатках ИИ винят консоль-ёбов.

В целом, весьма недооцененный шедевр, который на фоне современных вульфов выглядит как золотце на фоне говна. Единственная игра, которая достойна зваться сиквелом RTCW.

Wolfenstein: The New Order

Вы таки будете смеяться, хотя на дворе и стоял 2014 год, но тем не менее, Wolfenstein по-прежнему живее всех живых!

Действие шутера развивается в 60-х годах альтернативного XX века. Bethesda ВНЕЗАПНО решила в мире, где герой все предыдущие семь игр [к успеху шёл](#), дать фору наци и позволить союзникам слить войну, что вызвало рекордный баттхёрт среди поклонников сабжа. Тайна победы нацистов кроется в секретном супероружии, с помощью которого нацисты установили контроль на земле и за её пределами. Наш герой, как оказалось, 14 лет пролежал в польской Каченке с амнезией и прочими прелестями травм головного мозга. Ему придется отжать очередное супероружие, штурмовать нацистские крепости и уничтожать врага, всё как обычно... хотя, судя по [трем с половиной](#) трейлерам, показанным хомячкам на выставках и выложенных на Трубе, нас впервые за всю историю серии ждет более-менее вменяемый сюжет, появление миссий с [самолетиками и машинками](#), а также диалоги на чистейшем немецком.

Создатель новой серии эпической игры — студия MachineGames — настоятельно рекомендует олдфагам обновить своё ржавое железо к 20.05.2014!



Гламурный фашизм такой
гламурный

[Wolfenstein: The New Order - Announcement Trailer](#)
[Wolfenstein: The New Order](#)
[Wolfenstein The New Order HD Трейлер](#)
Wolfenstein: Boom Boom , знай их в лицо!
<https://www.youtube.com/watch?v=DuFtoa47B78>
Wolfenstein: Nowhere to Run
<https://www.youtube.com/watch?v=IWBw7VovUUA>
[House of rising sun](#)
[Wolfenstein: The Old Blood - официальный трейлер](#)
[Хоп-трейлерок дополнения](#)

В назначенные сроки игра вышла на PC, PS3, PS4, X360 и XOne. Что же вышло? А вот:

Первым делом игра доставила тонны любви обладателям медленного интернета и малых винтов своим размером — от 40 до 50 гб, которые в большинстве своём вроде как должны быть заняты текстурами, хотя графон таки непримечателен и ничем таким не поражает. Эти самые текстуры должны постоянно подгружаться в дальности видимости, только делают они это **не быстро** и всё равно заметно, как они накладываются сверху, а обладатели старых пылесосов вообще могут пробегать всю игру среди белых стен и одноцветных безликих моделек. Окончательно разбивает сердце графодрочеров мыло, которое в некоторых местах совсем уж неприлично покрывает всю картинку. И это неудивительно, ведь новый Вольф был сделан на id Tech 5 — движке, легшем в основу такой игры как Rage, у которой были точно такие же проблемы. Так что все эти «болячки» наследственные.

В Вольфе таки появился полный драмы сюжет, по которому Бласкович будет следовать всю игру: у БиДжея таки появилась тья, а градус неадекватности по сравнению с предыдущими играми снижен со статуса «Тяжелая наркомания» до «Трэшевый sci-fi». В развлекательной программе присутствуют древний аналог ZOG, путешествие на лунную базу, организация побега из концлагеря и многое другое. Основная канва проста и незатейлива — **БиДжей свергает кровавый режим** — и подается в роликах между уровнями, срежиссированных в духе «Бесславных ублюдков», однако над чем шведы из Machine Games постарались, так это над сеттингом и историей: сам внешний вид нового мира, диалоги сторонних персонажей, газетные вырезки и распаханные по уровням тонны секретов действительно создают нужную атмосферу (можно обнаружить некоторые лулзовые пасхалки, вроде расово арийских **The Beatles**, пластинку с The House of the Rising Sun на немецком, почитать заметки про первого человека на Луне, а для бородатых олдфагов вернули отдельную плюшку (*спойлер*: В убежище сопротивления на третьем этаже рядом с мастерской и мишенью для метания ножей разложен матрас. Если заснуть на нем, БиДжею приснится первый уровень Wolfenstein 3D)). Алсо, (*спойлер*: БиДжею **перепадает** как минимум джважды)

Сам Бласкович превратился в Чака Норриса, даже в сравнении с предыдущими частями: его (*спойлер*: порезали, бросили в печь, неоднократно били здоровенными кулачищами уберзольдаты, вкололи токсин, вонзили нож в грудь, вплотную подорвали гранатой до вылезавших из брюха кишок), а ему всё ни по чёму. Разрыв шаблона от последующей бодрой беготни после сих надругательств обеспечен. Единственное, что вообще калечит бравого Би-Джея — это (*спойлер*: атомная бомба. И даже это оканчивается не смертью, а просто параличом ног).

Вменяемый **ИИ**, к сожалению, по-прежнему не завезли. Враги, даже когда по ним стреляют, вылезают из укрытий навстречу судьбе, и постоянно норовят из них выпрыгнуть. По-тихому убитых рядом стоявших замечают только офицеры, единственные, кто может поднять тревогу и вызвать подкрепление — обычный зольдат этого не умеет. Ничто не мешает в полный рост вылезти, посверкать ебалом из-за угла и кинуть нож во фрица, пока тот будет по-прежнему стоять и смотреть перед собой, изредка делая вид, что ему что-то кажется. Особенно умиляют концлагерские тюремщики, отмороженные настолько, что даже увидев главгера с двумя пушками наперевес, предпочитают не сходить за нормальным оружием, а сурово пойти в лобовую размахивая дубинкой и выкрикивая что-нибудь вроде: "**УБЛЮДОК, МАТЬ ТВОЮ, А НУ ИДИ СЮДА, ТЫ, ЧТО, РЕШИЛ СДУРУ КО МНЕ ЛЕЗТЬ?! ЗАСРАНЕЦ ВОНЮЧИЙ, МАТЬ ТВОЮ!!!**" Тупят даже собаки, которые вроде как первыми должны учуять расово неверный жЫдовский запах, но вместо этого они могут преспокойно дрыхнуть, **даже если подойти к ним вплотную**.

С пушками и здоровьем решили поступить олдскульно, наградив Блажковича бездонными карманами и классической схемой «Здоровье/Броня» почти безо всяких там **авторегенов**, что вызвало некоторое **недоумение** у привыкших к простоте консольщиков. Автореген остался, но малость усложнённый — здоровье восстанавливается не до 100, а округляется до ближайшей двадцатки в пользу игрока (например, если осталось 23 здоровья, то восстановится только до 40). Любое оружие (кроме тяжелого пулемета и местной лазерной вундервафли) можно брать в обе руки, вследствие чего весь геймплей начинает напоминать боевики 80х-90х, коим Вульф, собственно, изначально и является — выглядит абсурдно (особенно на фоне такого-то «**серьезного**» сюжета), но зрелищно: много взрывов, летящих во все стороны щепок, искр, рикошетов и довольно качественного гура.

Игра регулярно предлагает выбор: пройти этап по-тихому (без всяких там радаров и отмеченных врагов), аккуратно тыкая вражину ножичком со спины, или взять **ПЫЩЬ**-пушку потяжелее, ворваться и разуплотнить Nazi Scum ко всем чертям. И на то, и на другое отведена система зарабатывания перков, но сделана она скорее для галочки, ибо ИИ, как было сказано ранее, феерически тупит в обоих случаях.

Итог: каждому свое. Отличный сеттинг и режиссура, но спинномозговой сюжет. Задорный геймплей, но запредельно тупой ИИ. Отличный дизайн, но полный провал графотехнологии.

Большинством игра была тепло принята, а фанаты разделились на два лагеря и устроили ожесточенный срач. Так что решайте сами.

Wolfenstein: The Old Blood

Небольшой приквел, в котором Би-Джей наконец таки посещает замок Вульфенштейн. По сути, вольный ремейк первых глав RtCW, переписанный под местный сеттинг. Доставляет большим уважением к оригиналу, но режиссурой Нью Ордера похвастаться не может.

Wolfenstein II: The New Colossus

27 октября 2017 года вышел сиквел Нового ордера. В целом игра вышла [спорной](#), хотя делали, казалось бы, по обычному шаблону «тех же щей».

- Фундаментальный геймплей остался таким же: либо стелс с киданием всякой убивающей дряни, либо стрельба тактическая с прятанием жопы за укрытиями, либо [беготня с оружием по открытому полю](#). Некоторые элементы изменили, например, теперь можно брать разное оружие [в две руки](#), что сильно облегчило прохождение. Так же можно прокачивать оружие, как душе угодно, используя разбросанные по уровням комплекты улучшений. Можно превратить пистолет-гранатомет в ракетницу, автомат — в бронебойную снайперскую винтовку, которой отлично расстреливаются роботы, лазеркрафтверк — в натуральный [рейлган](#), а гранату — в переносной микрогенератор [ада и Израиля](#).
- Сюжет спорный, особенно концовка. В определенный момент игры появляется по-настоящему серьезный для средней сложности противник, да аж в двух экземплярах, и после их уничтожения выясняется, что это всё. Конец. Веселье прерывается на самом интересном месте, что является худшей частью игры, которая с лихвой компенсирует [адовый твист](#) в середине.
- Голая по пояс, умытая кровью нацистов, беременная жена Бласковица из двух автоматов по-македонски расстреливающая нацистов included.
- Графон, несмотря на id Tech 6, красот четвертого Дума обеспечить не смог, да и оптимизация подкачала. Для игры на максимальных настройках в Full HD теперь требуется видеокарта с 8 ГБ видеопамяти, если меньше — никаких максималок, снижайте качество текстур. Тем не менее, графика выглядит по-прежнему стильно и сурово.
- Запилили квиксейвы и добавили сложности, в том числе думовский «ультра-кошмар», дающий одну жизнь на все прохождение игры, причем для максимальной честности отключены какие-либо сохранения. Игру надо проходить в один присест (к счастью, ее реально пройти за 3-4 часа). Застрелили? Начинать заново. Упал с высоты? Начинать заново. Вылетела игра? Начинать заново. Отключили свет? [Ну ты понел](#). Минимальная же сложность позволит причаститься к игре даже [безрукому](#), разница между сложностями значительная, хоть их целых 7.
- Озвучка. К английской претензий нет, а вот русская [ужасна](#). Не лучшая игра актеров и просранные акценты сильно бьют по восприятию игры, поэтому лучше зубрить инглиш и играть на нем.
- К слову о русском — одним из переводчиков значится [Номад](#) собственной персоной. Возможно, именно благодаря ему мы обязаны таким [перлам](#), как «Жуткий Билли».

Очень коротко о сюжете: Биджей выживает после взрыва [бомбуэ](#), напяливает на себя жидовский костюмчик и идет устраивать бунт против [нацистов](#), которые сумели замутить гигантский летающий корабль. Прилагается посещение Зоны 51, Венеры, где живет Гитлер (к сожалению, без бронекостюма с пулеметами), и даже родного дома Биджея.

Wolfenstein: Youngblood и Cyberpilot

Обе игры вышли 26 июля 2019 года. По словам разработов (большую часть работы сделали создатели Dishonored, а не MachineGames) спиноффы. Наступили 80-е. В первой игре рулить игроки будут уже не Жутким Билли, а его двумя дочурками (или одной, если нет кооператива), за что незамедлительно посылались обвинения в прогибании под [фемок и толерастов](#). Как оказалось, спустя 20 лет на родине Биджея нацистов выпилили, но в Европе они продолжают распивать шнапс.

Опасения геймеров оправдались, к большому сожалению. Что получилось:

- Абсолютно тупые, некрасивые и неинтересные сестрички, постоянно кричащие о том, «какие они убийцы нацистов», из-за чего так и хочется вырубить звук с субтитрами. Видать на них повлияло то, что сотворила их беременная мамочка ближе к концу предыдущей игры.
- Сюжет один в один повторяет [Fallout 3](#).
- Были добавлены почему-то РПГ-механики и уровни, из-за чего на некоторых локациях враги стали жирными аки боссы (прнуждение к гринду). Это нахер уничтожает динамичность, которая всегда была в Wolfenstein.
- Как был тупой ИИ, так и остался. Слово это [Resident Evil 5](#), где управляемый компом напарник вёл себя как овощ.
- Добавили микротранзакции(!) вроде бустеров опыта.
- Концовка неиллюзорно намекает на [БП](#) для Земли. (*спойлер*: Бласко таки убивает за кадром австрийского художника, но в результате его смерти включилось без возможности отката [климатическое оружие](#), из-за которого рано или поздно планета человекоек станет непригодной для жизни, и придётся уматывать в другое измерение (видимо, с помощью супержидовскихприблуд).)

Из плюсов можно отметить разве что нормальный дизайн уровней. По итогу от Wolfenstein остались разве что наци и название, как в случае с «[Ghostbusters](#)» 2016 года. Такие дела.

Второй спинофф (который кстати VR) оказался посвящен хакеру, использующему технологии немцев против них же.

«Медаль за возвращение в замок Вольфенштейн»

Некий житель православного города Владивостока, Александр Тимченко на протяжении шести годов — с 2005 по 2011 — практически в одиночку сваял [мультфильм](#) о приключениях любителя древних игр Тима и любительницы древних могил [Лары Крофт](#). В отличие от большинства доморожденных творцов, работу завершил успешно. Его полуторачасовой мультим можно без затей бесплатно посмотреть в интернете. Причём, если ты, анон, знаком с мега-хитами второй половины девяностых, просмотр доставит, я это гарантирую!

[Medal for Return to Wolfenstein Castle](#)
Wolfenstein: Медаль за возвращение в замок Вольфенштейн

Александр Тимченко — разумеется, не студия Рихар. Модели персонажей простенькие, анимированы незатейливо, озвучка небезупречна. С другой стороны, герои игр того времени выглядели именно так! Да и [русифицировались](#) именно такими голосами чуть реже, чем всегда. И где один увидит техническое несовершенство, другой порадует стилизации. Смотрим:

Also

- Один из героев романа Лазарчука-Успенского «Посмотри в глаза чудовищ» в США берет имя Беня Блажкович, поступает в спецназ, а затем в одиночку громит гарнизон «шварце СС» в замке Ружмон и отбивает «Копье судьбы». Лазарчук и Успенский не удержались от дополнительных лулзов.
- Настоящий Бласковиц был генерал-полковником вермахта, что каг-бэ намекает.
- Стоит заметить что в 90-х каноничность игры повысилась ещё и за счёт появления скинхедов, кино о «православной т.з.» тех времён, а также анекдотов о [Штирлице](#). Не скрывается и тот факт что немецкие туристы до сих пор баиваются отдыхать в Египте, Турции и на Кипре в начале мая.


[Wolfenstein 3D Full Playthrough \(DOS\)](#)
Wolfenstein 3D: Полное прохождение

Воспоминания

«Из какого-то форума:

1 как сессия? 2 в бородатые времена компания id software, еще до выхода doom и quake выпустила легендарную игру wolfenstein, я в нее еще на 386ом рубился. Самое страшное в ней было когда у тебя жизни процентов 10, 5 патронов, ты заходишь в лабирит, где в тебя со всех сторон хучат арийцы, а ты с усрачки нажимаешь save... тогда приходилось резко разворачиваться назад и бежать, бежать, чтоб тебя не замочили, выбегать из лабиринта с 1м процентом жизни, нажимать на save, и снова бежать за аптечкой и патронами. с первого раза редко получалось 1 дак как с сессией у тебя 2 бля, [я ж объяснил вроде](#)

»

—  393960

Галерея



[Мне пиздец, это же Гитлер!](#)



Расово верный мод



Этих дней не смолкнет слава!
[Косплей зафейлен](#)



[Führer hat dieses Spiel als gut bewertet!](#)



А ещё там можно [грабить корованы](#) мочить в сортире



Мир глазами
Асакуры Рёко

Ракетница Боссов
IRL. Алсо,
присутствует в
Old Blood.

За двадцать с
гаком лет
БиДжей
[похорошел](#) и стал
[брутальнее](#)

Ссылки

- [Аненербе](#) — как все было на самом деле, оккультные отделы СС
- [Вевельсбург](#) — реальный прообраз всех Вульфенштайнов
- <http://wolfram.hlfx.ru/> — Wolfram, порт с графоном.
- <http://voxelstein3d.sourceforge.net/> — Voxelstein 3d. Самобытная, зато воксельная
- <http://www.vgmaps.com/Atlas/PC/index.htm#W> - чуть промотать вниз, в каталоге присутствуют все карты для Wolfenstein 3D, выполнены в изометрии.

Примечания

1. ↑ В ридми говорится, что Блажкович — поляк. В дальнейшем переезжает в США, женится, рождает сына. Сын в дальнейшем тоже женится и у них в браке рождается два сына и дочь. Младшего зовут Уильям Джозеф Блажкович II, который берёт себе псевдоним «Билли Блейз», он же... [Commander Keen!](#) Вот такая вот Санта-Барбара. Кстати, недавно герой Doom'a официально обрёл имя. Зовут... Стен Блажкович. Пруф смотреть при выборе перса в Doom RPG II.
2. ↑ В [его страничке](#) на сайте JewOrNotJew (заполняемом евреями) говорится, что он едва ли еврей, и из 7 жидопоинтов 4 ему начислено за ЧСВ (Kvell — особый вид гордости).
3. ↑ Окромя порта [Wolfenstein 3D](#) для [Game Boy Advance](#). Вернее, она просто нигде в игре не проигрывается, но в коде игры [все-таки есть](#) — то ли её разработчики вырезали зачем-то, то ли не удосужились дописать код для проигрывания в игре.
4. ↑ Здесь и далее описывается версия под MS-DOS, если не сказано иначе.
5. ↑ Хотя, с технической стороны, пальму первенства оспаривают игры «Catacomb 3-D» 1992 года (причем тоже от id, вот только был он фэнтезийным) и «Hovertank 3D» 1991 (ви таки будете смеяться, но таки тоже от id); оба, впрочем, весьма малоиграбельные. Хотя особо памятливые в курсе, что в том же 1991 году вышла игрушка Corporation, которая в плане FPS-ности давала отсосать и Ховертанку, и Катакомбе, но о ней поцему-то совсем забыли.
6. ↑ Где, интересно? Прошёл всю игру на сто процентов по десять раз — причём не только DOS версию, но и Atari Jaguar, браузерную, и даже версию для Sega Genesis — но так и не нашёл возможности хотя бы в одном из этих портов выстрелить себе в ногу. А взлом игры показывает, что ни текста, ни спрайтов в DOS-версии, ответственных за выстрел в ногу, просто нету. Чит-код самоликвидации — это другое дело, но там герой явно не стреляет себе в ногу или голову, а просто падает и умирает. кто-то решил прикрыть свою фантазию мутной формулировкой «В каком-то из эпизодов»?



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
 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

[w:Wolfenstein \(серия игр\)](#) [en:w:Wolfenstein \(series\)](#) [ae:Wolfenstein](#) [de:w:Wolfenstein 3D](#)