

Heroes of Might and Magic — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление Хироусов, а не составляем списки личных тактик, рецептов победы, артефактов, и т. п.. Ваше мнение о замках, юнитах, заклинаниях здесь **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием «имбанутого героя Дэлеб со специализацией на баллисту, которая благодаря оной баллисте качается в 9000 быстрее»... (**даже в примечаниях!**) будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

Heroes of Might and Magic (рус. *Герои Меча и Магии*, они же *ХоММ*, *Хомяк*, *ГММ* (или *ГМиМ*), *Херы*, собственно, *Герои*, *Хироус*, *Хироэзы* или даже *Херос*) — легендарная серия игр в жанре пошаговой стратегии с режимом пошаговой тактики же.

Суть

В настоящий момент серия насчитывает 6 игр, отличающихся друг от друга графикой, геймплеем и уровнем [винрарности](#). Самой знаменитой и популярной, даже по прошествии многих лет после релиза, остаётся третья часть, доказательством чему служит незатухающий интерес фанатов и постоянные пополнения в составе. До сих пор проводятся чемпионаты, рисуются карты и составляются кампании, а [модмейкеры](#) пытаются создать ряд новых типов городов ака «мировоззрений». Используя [Hamachi](#) либо обладая внешним IP, можно невозбранно поиграть в [интернетах](#), благо фанатских сообществ [легионы](#).



Эпик косплеер в полном прикиде псевдогероя.

Начинают игру обычно с одним героем и городом^[1] — собственно, эти два понятия и есть альфа и омега героев, в то время как остальное вторично. Игрок не привязан к одной расе и может перепрофилироваться, захватывая и [обустраивая](#) новые замки и/или прокачивая героев иных рас. Для строительства полезно бегать и ходить под парусом по карте, собирая ресурсы и артефакты. Поскольку это не просто экономическая стратегия, необходимо наращивать и военную мощь, собирая свои армии и периодически опиздюливая нейтральные (а позже и вражеские) для получения [экспы](#) и прохода к различным ништякам. В свою очередь, экспа есть путь к достижению героем абсолютного [дзена](#) могущества.

В это время в другой части карты бегают твои пока что невидимые коллеги и делают то же самое, но в свою пользу. Само собой, напрашиваются на конфликт, так как ресурсы и, главное, опыт могли быть твоими. Тут приходится становиться быстрее, выше, сильнее своего противника и [идти на него \(них\) войной](#). Существуют разные виды кампаний, но суть одна — если не ты, то тебя. Со щитом или на щите. Алсо, начиная с четвёртой части, появились корованы, но [грабить их](#) можно только в пятой.

Отличительная черта — пошаговый характер игры (хотя на момент выхода первой части — не столь уж и пикантная особенность). То есть, на один игродень игроку даруется возможность единожды строить в каждом городе и фиксированное число очков передвижения (т.наз. *ходилка*) каждому герою на всякие [непотребства](#); также «утром» приходит [профит](#) в виде дневной нормы выработки бабла и ресов; затем ход переходит к другому игроку, и так до победного конца. [Слоупоки](#) ликуют! [Задроты](#) печале...

Та же история и в битвах, где очерёдность хода отрядов зависит от скорости. Важное тактическое допущение, одновременно убивающее реалистичность и обеспечивающее масштабность: 1 слот в армии может быть занят существами лишь одного типа, и отдельный отряд может персонифицировать собою как одного крестьянина, так и многие тысячи драконов. Таким образом, сравниться по величественности с месивом в Starcraft или [гуро](#) в [Age of Empires](#) внешне эти сражения не могут, зато обладая минимальной фантазией, несложно представить себе куда более эпичные баталии.

В таких играх критически важно иметь логическое и стратегическое мышление, что в некоторой степени роднит их с [шахматами](#) (хотя фактор случайности тоже наличествует). Как и в них, можно ставить ограничение времени на ход, дабы в игре с человеком перестраховаться от совсем уж лютых [слоупоков](#) (на средних картах обычно 4—6 минут). Кроме того, в турнирных правилах прописаны ограничения на

«неджентльменскую» игру: мало того, что инициатива и так находится в руках ходящего раньше игрока, в каждый **понедельник** в городах и жилищах прирастает народец — разумеется, согласно очерёдности хода.

Предшественники

Might & Magic

Основная статья: [Might and Magic](#)

Ролевой сериал, с которого собственно всё и началось. Именно в нём был сформирован тот мир, по которому разработчики позднее решили сделать стратегическую игру, используя наработки КВ (о которой ниже).

Отсюда же были заимствованы некоторые имена героев и названия городов — такие имена, как Аламар или Кродо, заставят тоскливо вздохнуть каждого, кто оставил частичку своей души на Ксине. Мало кто, даже среди **олдфагов** мало кто знает, сколь богата биография Крэг Хэка, Йога, Сандро и др.

King's Bounty

Основная статья: [King's Bounty](#)

Прародитель Героев. Вышла в 1991 году, от той же компании, которая спустя 3 года выпустит первых Героев. Она передала серии НоММ дизайн, пошаговость, возможность играть героями. Сюжетно же с НоММ не связана.

Heroes of Might & Magic

Вот они — наши Герои:

Первые

Первые Герои вышли в далёком 1994 году и носили гордую приписку *A Strategic Quest* («Стратегическое приключение»). В игру из King's Bounty перекочевали Магичка, Варвар и Рыцарь. К ним был добавлен Колдун для создания равновесия в противостоянии **Бобра с Ослом**. **Палыч** был понижен до рядового монстра.

На каждый замок приходилось по 6 строений с существами (при том, что слотов под войска, как в самом замке, так и у героя было всего 5, **ОН SHI~...!**), многоэтажная гильдия магов, колодец, увеличивавший приплод, верфь для постройки **флота** и прочий **кошер**.

Сюжетная кампания была всего одна — выбор стороны определял собственно замок, стартовую позицию на карте каждой миссии и три остальные расы для вынесения и победы.

Вторые

Вторая часть появилась на прилавках в 1996 году и называлась *The Succession Wars* (Войны за наследство). К этой части выходил аддон *The Price of Loyalty*.

Визуально игра напоминала первую часть с улучшенной графикой. Концепция была сохранена, а изменения коснулись, прежде всего, непосредственно контента: новые замки (**Некроманты** и **Волшебники**), заклятья, объекты, артефакты. Была полностью изменена система магии: теперь игрок не запоминал заклинание на п применений, а заучивал его раз и навсегда, расходовались же очки маны. Также появилась возможность апгрейтить некоторых юнитов до уберзольдатен. Поле сражения было увеличено, а юниты на нём — уменьшены, что давало возможность выстраивать более изощрённую тактику. И вообще, всё это так мило выглядело и игралось, **ня!** Алсо, игра в целом умудрялась сочетать трудносочетаемое — относительно неплохой баланс и принципиально разные по стилю игры замки (в третьем они были несколько обезличены).



Феечки ногебают **анонимусеов** воров.



Over 9000 троллей и **facepalm**

К тому же, имеется шикарный саундтрек, хоть и в моно-звуче — один из первых оперных саундтреков в играх! Стоит отметить, что у всех пяти частей один композитор. Зато были безвозвратно похерены замечательные вопли умирающих бойцов, которые придавали первой части колорит и очарование.

Увеличено количество строений в замках. Появился рынок — весьма ценный объект, игравшие в HoMM1 понимают. Замок мог строиться постепенно. У героев появились вторичные навыки: «Навигация», «Орлиный глаз», «Дипломатия», «Казначей» и т. п., которые предлагалось развивать на выбор после получения каждого нового уровня.

Во вторых Героях кампании стали на порядок интереснее: появилась система переходящих бонусов (что в какой-то степени сохранилось в следующих частях в виде переноса прокачанных героев) и две разные кампании — за Роланда и Арчибальда. В кампании за Роланда можно помочь гномьему королю и получать от него подкрепления... а можно и не помогать. А за Арчибальда тех же гномов можно жестоко покарать, и тогда с тобой начнут дружить огры. В предпоследней миссии, если захватить полководца врага, то он не будет мозолить глаза в последней.

В аддоне *The Price of Loyalty* появилось жилище призраков (ранее они лишь населяли карту). Эти создания по характеристикам соответствовали сильному 3-му уровню, однако **каждый** убитый ими враг превращался в призрака и присоединялся к их отряду. Так что набигать на призраков с монстрами низких уровней — величайшая глупость игроков во вторых Героях. При появившейся же возможности их нанять, пусть даже по цене паладина, все противники могли сдаваться сразу. Жилище призраков было явным читерством, поэтому нанимать их на всех турнирах запрещено.

Алсо, именно после этой части многие олдфажные геймеры навсегда запомнили комбинацию **32167** — чит-код, добавляющий герою 5 чёрных драконов — сильнейших юнитов в игре.

Третьи

Да, называются они именно так, например: «Поиграем в третьих?»

Отличается замечательной графикой, **большим разнообразием** замков, персонажей, артефактов, заклинаний и т. д. Хотя принцип игры почти не изменился, её вехами стали многообразность и высокая степень replayability. Отдельно нужно упомянуть невероятно проникновенную музыку: доходило даже до того, что некоторые мелодии звучали в российской рекламе сети косметологических клиник и в *South Park*-е.

Баталии стали тактически более изощрёнными: площадь поля боя заметно увеличилась, лимит числа отрядов (как и уровней в замке) увеличился аж до 7; пышным цветом распустилось множество новых абилек кричей и вторичных навыков героев; вместо тупо хода или его проёба сообразно скорости появились такие приёмы, как wait и defense; на порядок выросло и разнообразие эффектов артефактов.

Именно в этой части, на радость **MUDаков** и прочих приверженцев **D&D**, добавили подземелья и несколько новых видов драконов. Алсо в третьей появился Грааль — аналог Великого Артефакта в первых двух частях, который надо выкопать ~~ночью при полной луне, в пятницу 13, когда зацветёт нарцисс~~ из земли, предварительно, как и прежде, собрав карту по фрагментам, нарисованным на специальных Обелисках. Принесённый в любой город Грааль давал возможность на халыву построить здание, дающее +5000 золота в день, полуторный недельный прирост войска в городе и уникальную для каждого типа замка вкусняшку, типа открытия всей карты (Башня) или **постоянной недели чертей и бесов** (Инферно).

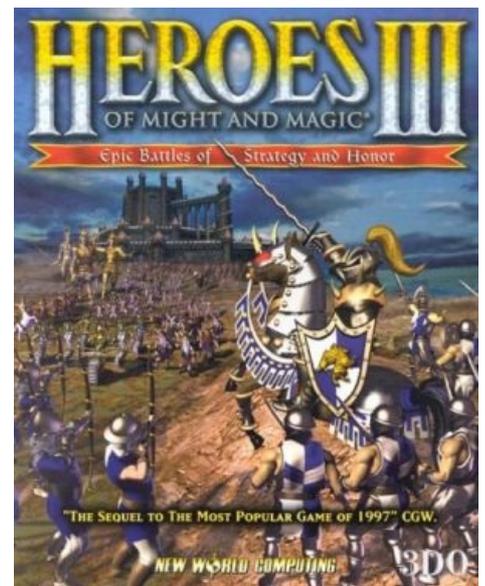
Restoration of Erathia

Собственно, основная версия сабжа. Как и полагается первому варианту, была жутко забагована. Например, можно было не напрягаясь дважды за ход ~~облечь~~ скастовать **Взрыв**, продать самый дешёвый артефакт по цене самого дорогого или устроить в начале игры **«гремлин раш»**. Позже баги в основном были пофикшены.

К этой части выходили и винрарные *аддоны*:

Armageddon's Blade

Появился в 1999, став известным благодаря одноимённому артефакту, новым героям с



Эх, были игры в наше время...



Они о чём-то догадывались



Один из новых героев, Mutare, на обложке, до и после ~~жённеля~~ мутации.

уникальными свойствами, убердраконам нейтрального элайнмента и новой фракции — Конфлюксу.

Разработчики хотели сначала запихнуть фракцию *Forge* — замок всякой биотехнологической шушеры (нага-танков, гоблинов с пушками, зомби с бензопилами вместо рук и других вундервафель). Связано это было с концовками *Might & Magic 7*. Планировалось сделать каноничной концовку за зло, в которой деталь корабля использовалась для запуска Небесной Кузницы, производящей пыщь-лучемёты и прочее для установления мирового господства. Но потом выбрали концовку за добро, в которой она деталь запускает Звёздные Врата. При анонсе же Форджа и демонстрации концептов, правоверные хирос-фаги всея планеты сплотились в общем порыве и закидали идею говном на всех возможных форумах, объявив ересью.



Выпиленные из Armageddon's Blade кибердемоны

Разрабы же быстренько накатали Конфлюкс, не заботясь о балансе и тому подобной ХУНТе. Такие дела. Тройкофагами Конфлюкс считается началом пиздеца, в итоге вылившегося в БП под названием Четвёрка.

В аддоне появился и генератор случайных карт, часто используемый в мультиплеерной игре. Многие карты получаются вполне кошерными, однако встречаются и глюки. Например, стартовая территория игрока заперта со всех сторон скалами, а телепортов нема. Или присутствуют, но выходы находятся по *эту же* сторону горной цепи.

The Shadow of Death

Увидела свет божий в 2000, добавив ряд новых сборных артефактов и явив несколько новых кампаний. Тогда были переделаны и несколько фракций. Было добавлено несколько новых сетов (наборы артефактов, образующие комплект экипировки, hello Barbie), реализующих принцип синергии, и способность их разбирать при необходимости^[2].

Также хитрые разрабы — профита ради — выпилили из аддона дисбалансный конфлюкс и мапген. Но папки под них были, и народные умельцы таки сумели разблокировать плюшки из Армагеддона посредством создания в тех папках пустых файлов с соответствующими именами и расширениями.

Хроники

Кроме того, к тройке вышло восемь аддонов из серии «Хроники героев», посвящённых похождениям унылого недоварвара Тарнума на воде, на земле и в воздухе. Сам факт их существования объясняется исключительно невинным желанием ЗДО поднять бабла на фанатах-задротах, ведь каждая из восьми хроник **на самом деле** представляла собой одну кампанию, а продавалась по цене полноценной игры. То, чем всё это закончилось для ЗДО, заставляет поверить в существование Великой Справедливости. Стоит упомянуть, что именно в «Хрониках» появился тот самый «Клинок холода», который на пару с «Клинком Армагеддона» **поделил на ноль** весь мир Enroth.

Моды

In the Wake of Gods — любительский мод, неофициальный и до неузнаваемости меняющий трёшку.

В первую очередь был добавлен скриптовый язык, что позволило создавать многочисленные скрипты-плагины. Также появились новые монстры (сделанные, в основном, из перекрашенных старых), артефакты, герои и прочие вкусности вроде возможности рушить замки и строить на пепелищах новые, другой расы, система опыта существ и кнопка «купить всех существ» с возможностью настроить порядок их приобретения (или вообще исключить из набора **отдельные виды**).

Были введены командиры, являющиеся в некотором роде аналогом «героев-на-поле-боя» в 4-ых, но сам герой остаётся за скобками тактического уравнения. С дефолтными настройками командиры нахуй не впились, кроме откровенно читерского некросовского командира, поднимающего нежить вплоть до бго уровня. Однако в случае успешной прокачки уровня эдак до 25-го на отличненько выносят в одиночку небольшие армии. Особенно пригождается опция развить *смертельный взгляд* (как у горгоны), выносящий дополнительно х/у фрагов, где х — уровень командира, а у — уровень монстра. Да и уже уровне на 10-м командир может приносить армии ощутимую пользу.

Однако не стоит забывать, что собственно баланс зависит напрямую от настроек ВОГификации (которых **over 9000**), так что **многие игроки** благополучно превращают игру в УГ, включая такие опции, как превращение юнитов 7-го уровня в 8-ой на халяву, после чего везде пишут, что, мол, ВОГ рушит баланс. Специально от таких **индивидуумов** сделали TE (Tournament Edition) — версия ВОГа для турниров, в которой все настройки выпилены нахуй. Она по сей день является самой популярной турнирной версией третьих.

На данный момент существует 3.58f версия WoG. Разработка 3.59 была возобновлена года через четыре дочерней командой и [активно ведётся](#). Будет реализовано много плюшек для мододелов, появится [нормальный скриптовый язык](#).

Horn of the Abyss — другой популярный мод. Под новый 2012 год была выпущена β-версия с пиратским городом Причалом, а летом вышла версия stable, помимо города имеющая подправленную графику, баланс и кое-какие объекты. Причём скачавшие Хоту, могут поиграть по сетке без этих ваших Хамячей. Мод создан по иной концепции — меньше конструктора, опций, скриптов и больше классичности™. И хотя поначалу многое для HotA создавалось на базе WoG, вышел мод на базе SoD с претензией на продолжение линейки RoE—AB—SoD—Хроники. В дальнейшем обещают больше [артефактов, объектов, юнитов](#) и новые города.

... и ложка дёгтя

Стоит заметить, что третья часть выделяется не только положительными чертами, но и отрицательными. Так, был проёбан красивый мультяшно-сказочный стиль в пользу GRIMDARK BROWN BLOOM пререндеров, столь популярных в то время. В своём старании сбалансировать фракции разработчики постарались на славу: если раньше замки различались упором либо на «магию», либо на меч кардинально, то теперь всем были доступны герои-колдуны, у всех были пехота, летающие и стреляющие юниты — [FTGJ!](#) Большая часть стандартных карт оказалась немалых размеров, и вместо прохождения в сетевой игре за пару часов одной карты её мучили 2 недели. Короче, по мнению некоторых, все фирменные фишки серии [были выпилены](#).

Четвёртые



Интро как бы сообщает нам мысли разработчиков: «Нахуй Enroth — Мы построим наш собственный мир, [с магией и феями!](#)»

(sic!) — случается, что эта пиздобратия даже умудряется захватывать города игроков. Несомненно, в плюс серии стоит поставить и то, что лошадок под героями разнообразили: эльфов (фракция *Природа*) посадили на няшных ~~резовых~~ нени зебр, чародеев — на пламенногривых кошмаров, et cetera. Наконец, собственные скрипты можно создавать прямо в редакторе карт.

Двусмысленное тактическое нововведение, заставившее одних пламенно возлюбить, а других — возненавидеть сию часть: герои принимают непосредственное участие в бою с вытекающей отсюда возможностью неиллюзорно давать и огребать пизды. При этом возможность выпилить вражеского героя на первых ходах боя лишает его армию всех бонусов и позволяет победить меньшими силами. Войска и герои могут бродить по карте отдельно, и «обезглавленный» отряд мог воскресить павшего военачальника, принеся его дохлую тушку в замок; артефакты (и *зелья*, ещё одно ноу-хау 4-ки) могли теперь таскать не только герои. И наоборот, можно было сделать армию хоть из одних героев (up to 7), но тогда [придётся делиться](#) экспой.

Спорными новшествами были также: замена чёткого еженедельного прироста на «каждый день помалёнку»; рынок, доступный сразу без постройки, но зато с фиксированным курсом; туман войны, вновь наплывающий за проскакавшим героем, аки море за спиной у Моисея; и прочая. Прорисовка юнитов, карты и окна города — сугубо дело вкуса, и мы оставим это на откуп [специалистам](#), отметив здесь лишь безусловно положительный момент учёта окружающего город ландшафта при визуализации его «нутра».

Из явных же минусов выделяются: много багов, феерически тупой [ИИ](#), анимация на уровне «ура, я только что выучил [3DS MAX!](#)», похеренные апгрейды существ. К тому же, разработчики сделали самую большую ошибку в своей жизни — выпустили 4-х героев без мультиплеера (прилагался в аддоне и глючил). Итог: была претензия на то, чтобы встряхнуть серию, влить в неё новую струю... а струя



Призыв — это не баг, [это фишка!](#)



Окно уютенького города фракции жизни

оказалась тугой и поносной. Впрочем, фанаты части утверждают, что установка аддонов решала большинство проблем игры, а фанатское дополнение «Эквилибрис», хоть и неоднозначно, но тоже могло принести немало профита. Так что при правильном использовании четвертая часть доставляет не меньше третьей. Алсо, [Игромания](#) поставила четверке 10 баллов. Nuff said.

По сюжету, причины таких метаморфоз заключаются в следующем: герои предыдущей части игры [нечаянно](#) полный [экстерминатус](#) родной планете *Enroth*, после чего люди, эльфы, драконы и прочая сказочная живность бегут через [порталы](#) на новую землю и начинают там всё заново...

Ложка мёда: по признанию большинства фанатов серии, невероятно шикарный авторский саундтрек. Причаститься без побочных эффектов в виде геймплея можно [на трекерах](#), тубах, да и вообще, здесь вам не [гугл](#).

На самом же деле: во-первых, с момента выхода третьей части прошла уйма времени, рынок игр изменился, полностью сменилась команда разработчиков. Во-вторых, 3DO пребывала в глубокой жопе и, пытаясь хоть как-то из неё выбраться, быстро выпустила ещё сыроватую четвертую часть. И в-третьих: в семье обязательно должен иметься уродец. Как бы то ни было, после выхода этой части 3DO обанкротилась, и компания-разработчик New World Computing со всеми правами на серию перешла к Ubisoft.

За промежуток между III и IV частями успело вырасти новое поколение школия, которое предыдущие части в глаза не видело и начало играть сразу в четвертую. Именно они теперь участвуют в [СО](#), поливая говном все остальные части. Ярые «фанаты» серии, начавшие с тройки, считают эту часть [УГ](#) в квадрате либо вообще отказываются признавать её каноничность (мол, «да, есть такая игра, но к хиросам она отношения не имеет»). Более уравновешенные же люди, выросшие на первых трёх частях, попробовали четверку, улыбнулись и продолжили [меряться пинусами](#) в троечке.

В общем, идея встряхнуть серию, значительно изменив игропроцесс Героев, была хорошей, но подвела бездарная реализация и [менеджмент](#). Всё как обычно.

Пятые

Разработка пятой части началась с [офисных шуток](#). После провала четвертой, задохнувшейся под тушей гениальности третьей, 3DO и NWC долго не решались [начать всё с чистого листа](#). В компанию приходили письма с содержанием наподобие [всем известного](#). Разработчики особо гадать не стали и, чтобы окончательно смыть с себя позор, решили объявить банкротство. Таким образом была проделана толковая акция, при которой все, кто [действительно](#) хотел участвовать в разработке 5-х героев, сохранили при себе нужные материалы и плавно перешли под бразды французской компании Ubisoft. Потом туда перекочевали и те, кто хотел никуя не делать, получая при этом зряплату. Им это удалось на протяжении ещё трёх лет.

В 2005-м году Юбсня объявила о разработке долгожданных Героев 5. Ролики гласили, что перед игроком предстанет *«абсолютно новый мир, населённый притом старыми героями и [существами](#)»* (где-то мы уже это видели). В разработке тогда заинтересовали русскую компанию [Nival Interactive](#). Стоит заметить, что когда Нивалом издавались такие вещи, как «Блицкриг» и «Ночной Дозор», оплата программистов была всё же [рублёвая](#). Что сильно заметно. Вообще, надо отдать нивальцам должное, так как уважение к серии Героев в России существовало ещё с незапамятных времён.



Архангел практикует [ведомственно](#) одобренную некромантию

У Нивала было два пути: либо сделать частичный ремейк третьей части, либо сочинить что-нибудь оригинальное типа 4-ки, огрести от фанатов и издателя, но войти в историю. Как всегда, победило доброе и пушистое бабло, поэтому в 5-й части всё было максимально возвращено в атмосферу третьей. Правда, всё же добавлены кое-какие новшества, например, линейка инициативы в бою или то же огрубление корованов на карте. Главная фишка геймплея — появление у каждого города своей, в прямом смысле [расовой](#), способности, тогда как ранее уникальный скилл был доступен только некромантам — другие же расы имели лишь небольшой уклон в некоторые области. В сочетании с усложнённой системой получения вторичных навыков и возможностью развития также расового уберскилла, прокачка героя стала на порядок более увлекательным занятием. Кроме того, значительные изменения коснулись тактики боя и отстройки города. Теперь для сооружения жилищ высокоуровневых существ требуются не только определённые строения, но и уровень города в целом — раш на 1й неделе, как в трёшке, подобно варварскому с чудищами или «болотному» — с вивернами, теперь не пройдёт.

Сомнительный плюс — доступность файлов Game Mechanics даже для нуба, в результате чего он может не только перелопатить статьи юнитов, но и, к примеру, даровать крестьянину возможность кастовать [fireball](#), а то и что похлеще. Также доступно множество модов, влияющих как на визуальную сторону, так и на геймплей. Стоит заметить, что и те и другие часто конфликтуют друг с другом и просто глючат, поэтому стоит записать где-то все сделанные изменения, чтобы потом в случае чего без сожаления откатить.



Censored-версия мода. В игре, разумеется, всё видно.

В общем, как сказал бы [Гоблин](#), игрушка получилась добротная, только не покидает ощущение, что трёхмерные модели взяты из детских книжек. Другие недоработки: пререндеренные ролики, бесславно скончавшиеся в четвёрке, так и не вернулись. Вместо них появились ролики на движке à la WarCraft III, в которых речь и движения персонажей не синхронизированы, а для «рядовых» юнитов используются те же модели, что и в обычной битве — короче, конченное УГ. Ложкой мёда в графоне является возможность добавления патча (начиная с версии 3.1) *naked everything*, который позволяет наблюдать на поле боя [топлес](#) прекрасных тёмных эльфиек и шаманок. Разрабы патча явно вложили в него душу: форма и размер груди различаются даже у альтгрейдов.

Последовав традиции и узрев надвигающийся [гешефт](#), Ubisoft невозбранно выпустила аддоны *VanHammers of Fate* (в которых в новом — гномьем —

городе таки была реализована легендарная [медвежья кавалерия](#)) и *Tribes of the East* с ещё одним новым замком (варварским) и скучным сюжетом в кампании, что особенно заметно на фоне шедеврального сингла из «Hammers of fate», к тому же сдобренного классной озвучкой.

Анонс и выход игры сплотили вяло грызущихся из-за четвёртой части олдфагов и школоту, выступивших единым фронтом против [такого необходимого 3D](#), обратной эволюции и использования гипертрофированной стилистики а-ля [ваха](#) и [стратегии-от-Blizzard](#).

Срач прекрасно разжигается по сей день: достаточно заявить на олдфажем форуме, что пятые герои «лучше в серее!», или на графодрочерском или ориентированном на [широкую ЦА](#), что единственные и наиправославнейшие герои — третьи (вторые/четвёртые).



Долгожданная [медвежья кавалерия](#)

Однако годы идут и вот уже и пятые герои сами становятся олдфажеей классикой. Казалось, что игре суждено было утонуть в потоке эфира со временем, да не тут-то было. А всё дело в том, что к концу 2010-х годов именно эта игра оказалась [последней](#) более-менее добротно сделанной частью в серии, вдобавок имеющей приличный запас реиграбельности. Ни фейловые шестые, ни чуть менее, но таки всё равно фейловые седьмые герои, сделанные на коленке за копейки какими-то мутными конторами, подобраться по качеству исполнения к пятерке не смогли даже близко. Играть в эти недойба-отрывки от убитого софта снова и снова никаких стимулов нет от слова вообще. Посему, помыкавшись, некоторые игроки вернулись к любимой ламповой пятерке. Низкие системные требования, разнообразие тактик и билдов, достойный челлендж на последних уровнях сложности — всё это сформировало небольшую, но весьма сплоченную фан-базу, уступающую фан-базе тройки, но превосходящую аудиторию других частей игры.

В каком-то смысле можно сказать, что пятерка стала классикой для выросших детей середины нулевых примерно так же, как тройка оказалась неумирающей классикой для выросших детей конца девяностых.

Шестые

Тихой сапой на порог вошли и гламурненько улыбаются [Герои за номером 6](#). Что интересно, название **M&M** уползло в самое начало, а бедный несчастный of был им жестоко расплюсчен по пути. Видимо, это намекает на [большее](#) число релизов под данным лейблом. Пока что вышла парочка DLC и одно расширение.

И нововведений оказалось достаточно для того, чтобы заставить олдфагов испытывать настоящий [шок](#):

1. Серию отдали на поругание сомнительной венгерской конторке [Black Hole Entertainment](#), которая известна тем, что зафейлила игру по [миру Вархаммера](#). Отличное начало, не так ли?
2. Порезали ресурсы. Теперь остались только золото, руда, дерево и кристаллы.
3. Также под нож пошла система уровней, хотя количество видов бойцов в замке осталось прежним. Теперь три из них первого уровня, с обязательной специализацией стрелок/боец/медик, три — второго и один, самый элитный, — третьего. Из-за подобной системы разнообразие и уникальность юнитов пошли по пизде, что превратило бои в игре, особенно с нейтралами, в однообразное УГ.
4. Из фракций оставили рыцарей, некромантов, орков и инферно. Добавили новую сторону — Святилище, состоящую из разнообразной восточной нечисти.
5. Из старых юнитов сколько-нибудь узнаваемыми оставили только орков и нежить. Людям добавили

- сестёр, блин, милосердия, рыцарей на конях из [твёрдого света](#) и какую-то летающую светящуюся НЭХ. Демонов вообще переделали с нуля. Так что пока можно забыть о дьяволах, ифритах, монахах, костяных драконах, титанах и ещё о туевой хуче существ. Ребилдинг серии, блеать.
6. Также перелопатили глобальную карту. Из узнаваемых строений осталась только конюшня, жилища существ теперь представлены одинаковыми казармами с варьируемым контингентом, добавлено много строений, дающих разовые и недельные бонусы.
 7. У каждой расы есть два типа героев, прокачку героев можно будет контролировать, а не рандомно получать скиллы. То же самое касается и заклинаний: гильдии магов ликвидировали, заклинания берутся при повышении уровня.
 8. Подход к магии реализован через жопу: каждое заклинание берётся за одно очко умений, заклинаний в игре мало плюс теперь нельзя каждый ход творить одно и то же, ибо чары имеют период восстановления в 2-4 хода, а шибко мощные или просто заклинания общего действия вообще можно скастовать только один раз за бой. Добавьте сюда появившийся параметр магической защиты у существ и можете забыть про чернокнижников, резво изничтожающих целые армии метеоритными дождями и цепными молниями при жалкой горстке собственных воинов.
 9. Появилась концепция [Бобра и Осла](#), точнее — слёз и крови. Все взятые героем способности и его действия приносят очки в копилку одной из юдолей. Отпустил отступающих нейтральных монстров? Получи очки Бобра. Догнал и уебал — Осла. Скастовал молнию — Осло тут как тут, а лечение — Бобро тебе в помощь. Прокачав одну из линеек, герой получает классовое повышение и новую способность. Если рыцарь прокачает Бобро, то становится [паладином](#) и может раз за бой уебать особо наглый вражеский отряд пропорционально нанесённому отрядом урону. А прокачавший Осло может ослаблять вражескую армию.
 10. Обыграли словосочетание Might&Magic. Теперь все способности героев, атака и защита существ чётко делятся на Силу и Магию. Герои, исповедующие путь Силы, теперь не смогут выучить самые крутые заклинания, а маги ниасилят самые сложные тактики. Под это теперь заточен и бой: вурдалаки, например, получают только 50% урона от атак Силой, а личи понижают у цели сопротивляемость к магии тьмы, которой атакуют призраки и они сами.
 11. И вообще, юниты получили [over 9000](#) разнообразных абилок, на основе которых и строится тактика боя.
 12. На полях сражений появились интерактивные объекты: источники маны, алтари, укрытия.
 13. Катапультай и землетрясением управа на стены замка более не ограничивается. Теперь любой рукопашный юнит может натурально [выпилить ворота](#) или даже стену. Особенно повезло оркам: циклопы и особая постройка, усиливающая осадный урон — да, в шестёрке [буйный выпиливает дверь](#).
 14. Строительство замка теперь завязано исключительно на уровень города. Теперь для постройки мавзолея личей не нужны кладбище и гильдия магов первого уровня, достаточно первого улучшения главного здания. А захваченные города (а заодно форты и монстрятники на карте) можно будет перестроить в город своей расы, как это делал Маркел в пятёрке.
 15. Заклинание «Городской портал» отвязали от магии: теперь оно работает при наличии двух городских построек — обычного портала (позволяет перемещаться из города в любой город или форт) и улучшенного (из любого места в город с таким порталом).
 16. Появился контроль территории; вражьи шахты больше не позакхватывать героем-хулиганом с одним импом, нужно захватить находящийся рядом замок или форт. Если к этому добавить общедоступность заклинаний, переносящих героя из замка в замок, вся стратегия сводится к тому, что пока один герой с ударной армией прёт на врага, пара-тройка героев послабее судорожно прыгают по ключевым точкам обороны.
 17. Отвязали закупку юнитов от замков и жилищ — теперь можно выкупить хоть весь месячный прирост из одного замка, а значит, стали не нужны корованы и герои-снабженцы.
 18. Посадка и высадка с корабля больше не потребляет очков действия. А герои Святилища при наличии в армии расово верных существ вообще могут скакать по воде аки посуху.
 19. Дизайн и общий стиль ещё больше, нежели пятая часть, прогибается под [WoW](#) — таким образом, серия потеряла свою уникальность.
 20. Система ачивок также под стать вовке — только за очки можно покупать натурально полезные ништяки.

В общем, герои [уже не те](#).

Капля мёда. Подход к подаче сюжета. В кампании даже на самой маленькой карте происходит по стоициот событий, имеется множество озвученных диалогов и побочных квестов, что несколько скрашивает однообразное мочилово нейтральных армий. Однако сам сюжет посредственен и сопереживать героям не так-то уж и просто.

Бочка дёгтя. Ветерану серии будет больно созерцать ересь с мировоззрением рас: в шестёрке демоны окончательно стали воплощением абсолютного зла и дефолтными плохишами, а из остальных с хорошей стороны показаны даже некроманты. Старые добрые времена, когда орки были кровожадными подонками, некроманты всерьёз хотели обратить в мертвечину весь мир, а демоны были лишь одной из сторон конфликта, а не силой, против которой воюют все остальные? Не, не слышали...

Седьмые

Объявлены в августе 2014. Разработчики внезапно решили, что игроки знают, что им нужно, поэтому по любому вопросу (какие расы, юниты и т. п.) решили устраивать голосование. На всякий

Первые образцы

случай компания решила подстрахериться путём **б** выпуска HD-версии **третьих героев**, да и в новую игру кое-чего оттуда добавить. Седьмая часть Героев представляет собой этакую шестёрку в пиратском релизе, из которой выпилили всю годноту и заменили ещё большим количеством багов и лэга. В бонус была добавлена (вместо улучшенной защиты от взломов) туева хуча всяческого лора из серии «где у Гоблинов расположен анус», а также вездесущие блядские гултипы в окнах во весь экран. То есть по идее игра превратилась в некий интерактивный портал, где персонажи могут шляться по картам... занимающий до 20 гигов места на харде и до 4 гигов памяти на винде. В апреле анонсировали расширение. С гномами.

[Announcement trailer - Might & Magic Heroes VII - Gamescom 2014 \[UK\]](#)

Хрупковато, но красиво.

[Might & Magic Heroes VII Gameplay Demo - IGN Live: Gamescom 2014](#)

Играют на Геймсконе.

[Might & Magic Heroes 7 - Pre-alpha gameplay video \(Gamescom 2014 twitch.tv\)](#)

Играют на Твитче.

Таки срач

Возник в конце 2015 года на трекерах из серии Руторга. Фоннаты выразили лютое недовольство всем: персонажами, историей, лором, играбельностью в целом. Не обошли стороной и вступительный ролик, и прелюдию к каждой кампании, в которой герои двигаются позами и говорят, не открывая ртов. Со стороны Юбовцев всё начало следующего года шли отмазки из серии «пожалуйста, подождите, всё будет», но каждый новый патч, решая одни, только добавлял других проблем. К версии 1.8 Юбы сдались окончательно и запилили некий «бесплатный» экспеншн-кампанию, чтобы хоть как-то задобрить фрустрирующих фанатов. Попкорн на исходе, а срач всё продолжается. Притом стоит заметить, что те же фаны играют в богомеркзий, но **халявни** Heroes Online, особо не вякая. Алчная школота такая алчная.

Heroes Online



Ака **Heroes Kingdoms**. Браузерка, клон **My Lands**, только проще и не во **flash**, а в тяжело нагруженном явоскриптом HTML. Постройка войск и зданий вяло размазывается на сутки реального времени, мягко намекая игроку, что без **доната** он в игре будет просто мясом для тех, кто плотит. Имеет 8 рас, отличную от стэндэлон-частей серии систему раскачки героев и вообще по сути RTS, а не TBS. Добровольно-принудительный туториал в виде цепочки квестов лишает игрока возможности развиваться иначе, чем остальные героические хомячки. Тактический бой отсутствует и происходит автоматически по достижении армией точки выполнения миссии, из-за чего эта игра ни к мечу, ни к магии отношения не имеет — уместнее было бы назвать её Герои Доната и Просранного Времени. Ну а хули ждать от сраного спин-оффа в виде браузерной **ММОГ**?

С точки же зрения маркетинга довольно удачна, ибо дизайном отсылается к пятёрке — одной из самых визуально **няшных** частей, а браузерность позволяет привлечь назад тех фоннатов серии, что давно уже не покупают игры, ибо стали **суровыми** усатыми дядями со своими детьми на шее, ипотекой и кучей **свободного времени на работе**, во время которого её надо **бурно имитировать**, хотя на самом деле хочется забросить всё к хуям и окунуться в детство...

Heroes of War and Money

Герои войны и денег — браузерка (поскольку роль и сила реальщиков, в отличие от других онлайн-ролевиков, сведены к минимуму), по сути своей являющаяся теми же яйцами в 3D, что и пятые герои, только немного упрощёнными и во Flash. Примечательна битвами с живыми игроками 2 на 2 или даже 3 на 3. Интересна также система с артефактами, их ремонтом и улучшением, охотами, квестами, работой... Вообще, неплохая игра, но объём **задротства** очень велик, и чтобы стать реально крутым, нужно играть очень долго. Что примечательно, в игре присутствует «вложенная» часть — миниигра «Arcomage», которую разработали (или просто скопипиздили с карточной игры) всё те же New World Computing. Изначально появилась в **Might and Magic 7-8** (играть можно в тавернах).

В существующей «неофициальной справке» к игре был расписан принцип работы так называемой «линейки инициативы». Таким образом, можно безнаказанно влиять на ход битвы, с почти математической точностью задерживая ход юнита соперника. Интересно реализована часть игры, касающаяся билдов, поскольку в разных типах боёв нужны в корне разные навыки. В отличие от оригинальных героев, навыки здесь можно сбросить на ноль и набрать заново (вместе с левелапом даруются очки, на которые навыки набираются, а не сам навык на выбор). Посему в игре есть бафферы и дебафферы, могущие в корне изменить ход боя. Алсо, можно грабить корованы!

Расы

R: можешь мне в двух словах объяснить чем **готы** отличаются

от сатанистов?

Buck: гм... ты в героев третьих играл?

R: ну

Buck: ну так вот замок Некрополь - это готы)

Buck: а Инферно - сатанисты

— b 397909

Основная статья: ***Heroes of Might and Magic/Расы***

В подстатье приведены фракции, населяющие вселенную HoMM, наиболее **символизирующие** юниты и прочая городота. Тем, кто хочет лишь составить о предмете статьи общее впечатление, это может показаться **цугундером**, да собственно, он и есть. Профи же и так знают >95% написанного там, так что она предназначена для ещё не определившихся либо просто нубов. Вкратце:

- Люди — как обычно, самая «дефолтная» и **паладинутая** раса. Мейнстрим и конформизм во все поля.
- Эльфы и их зверинец — лучший выбор для **анимешника** и **гринписовца**.
- Про **демонов** и **некров** всё примерно ясно из цитаты. Chaotic Evil и Pohoistic Evil как они есть.
- Варвары — не любят магию, но уважают старый добрый раш. От скандинавских **троллей** до мотивов **тенгрианства**.
- Dungeon/Тёмные эльфы — Чёрные Драконы, и этим всё сказано. Начиная с тройки, ушли в **андеграунд**.
- Маги — характер стойкий, **нердический**. CONSUME... knowledge!
- Конфлюкс — элементали и **имбовые** фениксы, какбе **тру**-нейтралы.
- Гномы — суровые северные ребята, знают толк в магическом **сопротивлении**.
- Болото — **такое** болото. Разнообразный **бестиарий**.
- Наги — паноптикум из восточных мифологий.

Hot Seat

xxx: Когда я выйду на пенсию, мы с друзьями соберёмся и доиграем все сохраненные игры в третьих героях

b 404886

Hot seat (*маш.* *Горячее сидалище*, *пиратск.* *Жгучий стул*) — режим многопользовательской игры на одной машине.

Одна из основных фиц игры, сделавших её невероятно милой сердцам геймеров и популярной среди олдфагов и по сей день. В условиях почти отсутствующих **локальных** и **глобальных** сетей в **этой стране** на рубеже второго и третьего тысячелетий, а также тотального нищевродства её населения, быстро сделал HoMM чрезвычайно популярной игрой среди множества **школьников** и не только.

Многопользовательский режим позволяет играть 2—8 геймерам, поочерёдно садясь на нагретую жопой предыдущего игрока табуретку перед старым пентиумом (**отсюда и название**). Дождаясь своего хода, другие игроки могут пить пиво, курить, успевать пожарить/посрать/поебстись/сбежать за пивом в ларёк, или же наслаждаться нелепыми попытками других игроков скрыть свои **хитрые планы** от врагов. В зависимости от количества игроков и размеров игровой карты такие партии могут длиться от нескольких часов до нескольких дней, превращая игроков в голодных красноглазых задротов. По мере подхода партии к своему логическому завершению, когда игроки начинают выпиливать друг друга, градус горячего сидалища резко повышается, начинается срач, у быдла нередко переходящий в опиздюливание **IRL**.

Альтернативой сему разброду и шатанию является игра в хотсит в союзе, как правило, 2x2. Тогда союзники следят за ходами друг друга, советуются, передают при нужде войска и ресурсы. При игре же альянса людей против союза компов интерес резко сходит на нет, ибо двое мало-мальски квалифицированных игроков обычно без шума и пыли выносят союз шести компов на рандомной карте.

Доставляющие цитаты

- Вы **овладели** золотой шахтой.
- В строениях под названием «таверна» есть возможность собрать группу «крестьян, жаждущих славы и желающих присоединиться к вам». Есть песня группы ЭСТ:

Разночинец Евгений Сосулин, разменяв девятнадцатый год,

Семь червонцев стащил у бабули и отправился ночью «в народ».

В кабаке за Калужской заставой, познакомившись с группой крестьян...

- В *лагерях беженцев* в третьей части имеется возможность нанимать различных рандомных юнитов.

В русской локализации это сопровождается рекламной фразой «X — отличные воины!» Данная фраза, применимо к каким-нибудь рандомным слабакам, стала [местным мемом](#) геройщиков.

- Той же причиной, что предыдущая цитата, вызвано появление на карте таких перлов, как «Немного благородные эльфы», «Мало могущественные личи» и «Много спрайта». В двойке свои красивые обороты, такие как «нехило свина» или «много рока»: вторые герои русифицировались через подмену шрифта и текстов патчем EXE-файла, из-за чего заменяющий текст должен был быть не длиннее заменяемого. «S» оказался отдельным текстом, и заменить его больше ни на что не получилось. «boag» и «гос» коротки сами по себе, а перевод «рух» мог вызвать у некоторых приступ, поскольку слово на украинском означает «движение».
- При открытии т. наз. «[ящиков Пандоры](#)» в третьей части герой имел шанс огрести нешуточных люлей. Раздача начиналась с фразы, немало доставлявшей всем тогдашним анимешникам: «Вы открываете ящик Пандоры, и [что бы вы думали??](#) Вас Отакуют!» На рубеже тысячелетий слово «отаковать» в анимешной среде [имело значение](#) «приобщить цивила к аниме». Такие дела.
- В одном из патчей к пятой части нивальские [спикерс фром зейр хартс ин инглиш](#) запилили фразу на пол-экрана, вылезавшую, когда у героя не остаётся очков хода: «Not enought movement points» (в русской версии — «Герой больше никуда не пойдёт!»). С тех пор слово «enought» стало локальным мемом англоязычных поклонников Героев, особенно на фан-сайте Celestial Heavens.

Астрологи объявили

В некоторых русификациях доставляла фраза «[Астрологи объявили](#) эту неделю неделей [Гоги](#). Гоги [удваивает население](#)» или «Астрологи объявили неделю сессии. Количество студентов в университетах удваивается».

Фраза «Астрологи объявили/провозгласили неделю/месяц/год X, X удвоил свое население/X уменьшился вдвое/X увеличился» стала мемом, и её можно встретить в самых разных уголках интернета. Особую популярность она обрела на [баше](#):

Астрологи объявили 2009ый год годом Быка.

Гопник удвоил своё население во всех внешних жилищах.

Когда заявили, что следующий год будет годом учителя, невольно вспомнились герои:

«Астрологи объявили год учителя. Прирост учителей увеличился вдвое»

Астрологи объявили неделю Пиздюлей. Прирост производительности удваивается.

Астрологи объявили голодовку. Смертность среди астрологов увеличилась вдвое.

Астрологи объявили месяц школьных каникул.

Количество плоских шуток увеличилось вдвое.

Тысячи их!

Алсо в пятой части разрабы сами напихали всяких [шутков юмора](#) в недели, например: «Неделя хомячка. Прирост хомячков и хомячков-берсеркеров удваивается».

Картинки



King's Bounty



Детище
верстальщика из
[Харькова](#)



Первые Герои,
карта



Первые, битва
(обратите
внимание, [чей
ход](#))



Вторые Герои,
карта



Третьи, карта



Трёшка,
некромант



Трёшка,
заклинания —
тысячи их



Города в третьих
героях



Выкопать
~~картонку~~ Грааль
подчас непросто



Вопрос [студии](#):
что [курили](#)
[переводчики](#)
разработчики?



Четвёрка, карта



Пятёрка, карта



Шестёрка:
еретический
Conflux Orb
посреди кавальной
страны нагов

Ссылки

- Популярный портал, посвящённый серии
- Детище Номада
- Антология истории мира Might and Magic
- Развёрнутая справка по всем частям игры
- Форум неофициального add-on'a Horn of the Abyss

Примечания

- ↑ существуют вариации, но, как правило, это — фишка кампаний
- ↑ Если элемент занимает очень нужный слот в костюме; кроме того, по частям сет можно продать подороже или принести в жертву на алтаре за **большой** профит



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 Bridaet Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer

From Game Bridge Gamegeon Game Jam GameMaker GameMaker Community & 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 Обратни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

[urban:Heroes+of+Might+and+Magic](#) [tv:HeroesOfMightAndMagic](#) [en.w:Heroes of Might and Magic](#) [w:Heroes of Might and Magic](#)