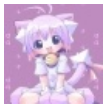


Kyrandia — Lurkmore



НЯ!

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



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!

The Legend of Kyrandia (*Легенда Кирандии*, в [массах](#) также проходила как «Кырандия», «Курандия» и [прочий некошэр...](#)) — винрарная серия фэнтезийных квестов-адвенчур родом из далёкого дивного начала [девяностых](#). Состоит из трёх частей-книг. Доставляла, да и ныне радует хорошим юмором, прекрасной музыкой и тщательно прописанным игровым миром, наполненным харизматичными персонажами. При этом все компоненты смеси сдобрены изрядной долей сюрреалистической ебанутости, которая, однако, не выглядит нелепо. Трилогия занимает достойное место в ряду [прочих замечательных продуктов](#) ныне развалившейся компании Westwood Studios.

Overview, геймплей и особенности

Кирандия — [волшебная](#) страна, населённая, помимо людей и обыкновенного зверья, всякими фантастическими существами разной степени разумности (от охотно идущих на диалог до тех, кому можно разве что послужить обедом). Сюжет заключается в путешествиях, преимущественно пеших, по ней и близлежащим землям, которые, в конечном итоге, неизменно [решают дальнейшую судьбу аж всей страны](#).

Все три игры серии имели чрезвычайно простое управление и интерфейс. Использовалась только левая кнопка мыши. Перемещение по миру, разговоры со всякими встречными товарищами и все действия с предметами осуществлялись путём тыканья мышью в соответствующие места игровых локаций и инвентаря. Это было возможным, в частности, благодаря тому, что инвентарь располагался прямо на виду, под игровым экраном. (Сам игровой экран от этого, конечно, несколько терял в размерах.) Первые две части имели в сюжете по одному убер-эпизоду каждая (для прохождения обоих этих эпизодов требовалось многократное повторение рутинных действий; подробности ниже).



Занция и пейзаж.

Блестящий саундтрек ко всей трилогии написал Фрэнк Клепаки, тот самый, который подарил музыку [Dune](#), [Blade Runner](#) и [Command & Conquer](#).

Персонажи

Центральные

Брэндон (*Brandon*) — ГГ первой части, безоблачный долбоёб а-ля [Роджер Вилко](#), ничего толком делать не умеющий, но впоследствии натворивший много хороших и не очень, уже будучи королём, дел.

^[1]В первой части является наследным принцем, [идёт к успеху](#), опираясь в основном на удачу и своё ЧСВ, а также поддержку окружающих, что зачастую приводит к феерическим и нередко самоубийственным результатам.

Занция (*Zanthia*) — ГГ второй части, алхимик-тян, мастерски варит зелья из всего, что попадает под руку (в ход идут как более-менее традиционные корни-грибы, так и откровенно ВНЕЗАПНЫЕ табуретки^[2]). Из всех обитателей Кирандии и сопредельных стран она, по-видимому, наиболее здравомыслящая. Однако даже эта миловидная тян может самоубиться.

Малколм (*Malcolm*) — антагонист первой и, по совместительству, ГГ третьей части. Тролль всея Кирандии, одет в шутовской костюм, мечтает узурпировать власть в стране [just for lulz](#). При этом не гнушается и убийствами (но с этим моментом *не всё так просто*).



Скриншот из игры Legend of Kyrandia: Брэндон и Тиберийум. На принцев радиация не действует.

Второстепенные

Тут спойлеры, анон. Тебя предупредили!

Рука (*Hand*) — таинственное существо (*спойлер*: главный антагонист второй части, о чём мы узнаём примерно в середине), выглядящее как перчатка в человеческий рост, гуляющая на паре пальцев. Помимо прочего, является особо циничной частью злобного убервеликана. В игре также встречается его нога.

Марко (*Marko*) — волшебник-**нуб** в пафосном прикиде. Запавший на Занцию, он регулярно появляется на её пути, неизменно предлагая свою неоценимую помощь, однако помогать **приходится только ему самому** (это комично и весьма доставляет).

Дарм (*Darm*) — почтенный старец-волшебник, **давно впавший в маразм**. Держит при себе немаленького фиолетового дракона по имени Брэндивайн, которая (самка, если судить по её женскому голосу в CD-версии с озвучкой) временами поясняет ему, что вообще происходит вокруг^[3].

Фаун (*Faun*) — скромных размеров существо (сатир или что-то подобное) с рогами и хвостом, напоминающее, как ни удивительно, **фавна**. Вроде как ассистент Занции, но занимается исключительно тем, что пинает хуи в её отсутствие. Имеет неприятную привычку брать без спроса чужие вещи, за что никак совершенно не был наказан.

Каллак (*Kallak*) — (названный) дед Брэндона; второй, наряду с Занцией, кандидат в персонажи, обладающие незамутнённым сознанием (что не помешало ему слегка переболеть **ФГМ** в третьей книге). Ему, впрочем, не сильно везёт, и он редко попадает в кадр повествования.

Бринн (*Brynn*) — девушка с неясно очерченными магическими способностями, зато умеющая весьма туманно выражаться и ничего более.

А также другие, подчас не менее колоритные, хотя и эпизодические персонажи, **тысячи их!**

;

Книга первая

Король Уильям и королева Катерина убиты Малколмом (*спойлер*: который их не убивал, просто гг вместе с окружающим его миром внезапно подвергся малколмскому **СДВ**), а их сын Брэндон живёт со своим якобы дедом Каллаком, бывшим советником короля, где-то в лесах Кирандии. В один прекрасный день Малколм, добывая себе лулзы, устраивает в местных лесах дестрой и попутно превращает Каллака в камень. С этого и начинается былинное путешествие Брэндона к законно наследуемому им трону.



Особое место в геймплее первой части занимает прохождение «пещеры». Лабиринт, по которому можно путешествовать только с огненными ягодами в руках, имеющими свойство быстро гаснуть, требует от игрока скрупулёзного ручного составления карты или наличия союшнена. Это было бы не таким уж и унылым занятием, если бы не тот факт, что когда ягоды гаснут,^[4] приходится снова и снова наблюдать сцену смерти Брэндона от **НEX**, после чего делать load game. Алсо, в лабиринте можно не найти ключ, и в результате только к концу игры понять, что прохождение **зафэйлено** (назад за ключом вернуться нельзя). Особо неудачливые игроки, не оставившие под рукой должную сохранёнку, после этого вынуждены всё начинать сначала.

Игра была первой в серии, но в ней было то многое, что приглянулось олдфагам. Бесспорно, лулзов меньше, чем во второй и даже третьей, но всё равно они есть.

Также присутствуют 4 камня, которые наделяют ГГ особыми силами:

- Жёлтый. Лечит.

- Сиреневый. Нужен только для пещеры, ибо позволяет по ней невозбранно ходить без ягод. Также с помощью него можно невозбранно умереть, если в виде шарика света попробовать улететь на остров к королевскому замку.

- Синий. Снимает ближайшие чары.

- Красный. Самый [трук](#) камень. Позволяет становиться невидимым. Но ненадолго.

Книга вторая, «The Hand of Fate»

По каким-то причинам Кирандия начинает исчезать в Астрал по частям, и в связи с этим коллегия колдунов всея Кирандии вместе с Рукой направляет юную волшебницу Занцию на поиски какого-то там якорного камня, который находится чёрт знает где, а именно — в центре Земли. Задание в стиле «пойди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что» постепенно обрывает смысл и, слегка растянувшись, заканчивается эпичной схваткой с очередным коварным волшебником зашкаливающей степени злодейства. По ходу приключений Занция не перестаёт шутить по любому поводу, а также [винрарно](#) (там таки были сиськи, да! (*спойлер*: В момент падения в стог)) переодеваться при смене климата. Также доставляет наличие [панцшота](#) и нескольких дивных локаций, которые можно спокойно пропустить.



В итоге эту часть считают самым большим вином серии. Посуди сам, [мой юный друг](#), огромное количество лулзов, возможность варить зелья и юзать их по назначению. Особенно к последнему вспоминается эпизод ближе к концу, когда нужно было зелья варить и наливать в банки так, чтобы получилась радуга.

Составление карты пещеры в первой части трилогии покажется детской забавой по сравнению с решением задачки в самом конце игры про инвертированные Ханойские башни — мало того, что этот пазл и в оригинальном своём виде требует усидчивости и точности действий, так здесь он ещё и представлен в таком виде, что разработчиков начинаешь подозревать в потреблении воистину особых [веществ](#).

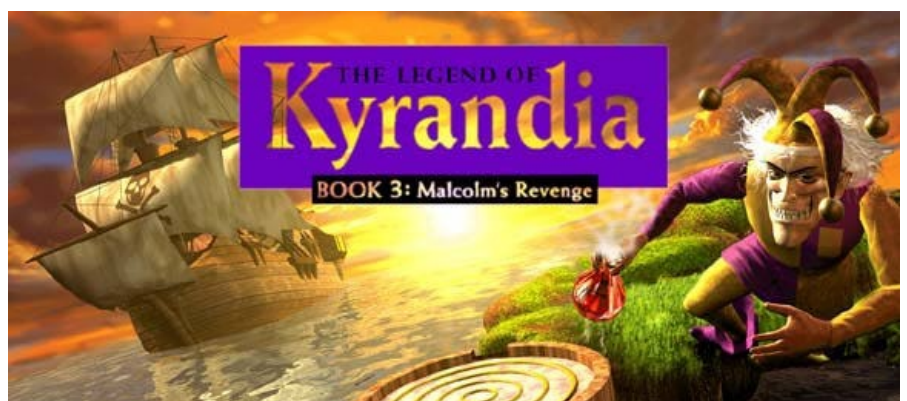
Составление карты пещеры в первой части трилогии покажется детской забавой по сравнению с решением задачки в самом конце игры про инвертированные Ханойские башни — мало того, что этот пазл и в оригинальном своём виде требует усидчивости и точности действий, так здесь он ещё и представлен в таком виде, что разработчиков начинаешь подозревать в потреблении воистину особых [веществ](#).

Новые особенности:

1. Новый, намного БОЛЬШИЙ инвентарь, чем в прошлой части. Хотя и такого в паре мест всё равно почти не хватает.
2. Можно варить зелья разного типа. I guarantee that.
3. Больше юмора, точнее почти вся игра из него состоит.

Книга третья, «Malcolm's Revenge»

После ремонта Колёс судьбы-сансары всё начинает возвращаться на круги своя, вот и Малкольм ожил — смотри концовку второй части, [юный друг](#). Одна из основных задач теперь — извлечение лулзов посредством мести. Лулзы приносят очки, и чем больше Малкольм устроит шуточек, тем выше итоговый счёт, который влияет лишь на одну сцену из концовки. Для этого можно делать что угодно: колоть гвоздями, ножницами и тому подобным всех подряд, делать бутерброды (а также мячики) из белок, давать пацанёнку игрушки или пугать его и т. п. Для



С криптой на обложке всё-таки эти ребята переборщили.

невозбранного добывания существует спецжезл, который можно отыскать в камерке Малкольма. Каждое первое применение его на персонаже приносит очки. [Задумка сего неясна](#). Очевидно, это нагло спизженный шут у [стелс-пихоты](#) пневмопих, ибо некоторые при тыканьи в них смеются, а другие говорят «хватит», видимо, в зависимости от ориентации.

Этапов здесь меньше, чем во второй части, но все сильно разнятся.

- Кирандия, район столицы.

- Кошачий остров (Пираты, блохи, собаки, кошки...).
- Край земли (от силы 5 экранов).
- Морское царство, тот свет (очень доставляющий арк, можно сыграть в крестики-нолики-поддавки).
- Кирандия, 5 лет спустя, район столицы.
- Кошачий остров снова (революция в самом разгаре).
- Снова, и в последний раз, район Столицы.

Особенности:

- Возможность выбрать ближе к концу один из трёх стилей прохождения: Добрый, Злой и т. н. «Рогатый нимб». Последний режим наиболее доставляет, ибо тогда ГГ не слащавый и не такой злой. Он остаётся самим собой, «саркастичным и ироничным».
- Возможность поработать в «тюрьмах», хотя точнее это — каторга, но [русские переводчики](#) юзали слово «тюрьма».
- Первая тюрьма. Здесь мы должны плести кружева, которые похожи на большие снежинки. Для прохождения этапа достаточно зажать в руке гвоздь перед сопровождением. Лулзов не особо много.
- Вторая тюрьма. Здесь мы должны пахать на каменоломне. Чтобы свалить, достаточно взять удобрённые семена сезама. Сам процесс неимоверно доставляет.
- Третья тюрьма. Здесь нашу надзирательницу сковывают вместе с нами и ещё каким-то мужиком. Для прохождения достаточно ножниц, что выдают в этом уровне.
- Четвёртая, последняя, наиболее лулзовая тюрьма. Гребём на галерах. Никого не напоминает? Комментарии Малкольма очень доставляют.
- Головоломок трудных как таковых нет, есть только кошачий остров с его костями, которые закапывает пёс и выкапывает на их месте камни.
- Кот-революционер, в русской версии переводчиков, говорящий как смесь товаг'ища Ленин и Че Гевары. Ну и возможность устроить локальную революцию... (*спойлер: против собак-эксплуататоров.*)
- Некоторая нелинейность. Например, на 2 этап можно попасть аж 6 способами:
- Циркачи выбросят с корабля, естественно если вы туда придёте под видом кое-кого.
- Зелье телепортации.
- Зелье Пегаса. Доставляющий способ, особенно если применить в местах, где оно не работает. Можно даже получить комменты от некоторых знакомых.
- При побеге с галеры (4 тюрьма).
- Поймать и соединить вместе двух угрей. Таки самый быстрый способ.
- Пожонглировать тремя кожаными мячиками перед собакой у корабля циркачей. Приносит больше всего очков и весьма доставляет.
- Всё так же присутствует куча способов для самоубиения, начиная от причинения баттхёрта королеве рыб и последующего превращения ГГ в червяка, до заедания блохами насмерть.

Малозапоминающиеся вещи

1. Очевидно, что между второй и первой частью прошло ошутимое время. Ибо местность вокруг дома Занции сильно изменилась, а точнее заболотилась.
2. Фаун на цвет и вид не подходит той огромной полулягушке-полугуманоиду, что в болоте около дома Занции живёт.
3. Очевидно, что в первой части именно Фаун спёр кубок.
4. Школа рыб в 3 части невозбранно напоминает своими учениками нынешнюю школу^[5].
5. Марко во второй части из тюрьмы можно не выручать, это на дальнейшем сюжете никак не отразится.
6. В третьей части при выходе из двери дома Дарма, хоть и дракониха предупреждает не делать этого, ГГ помирает той же смертью, что и Брэндон в пещере. Заодно и увидим существ, чьи «глаза» так ярко светились во тьме.

Trivia

Любой желающий может поиграть во все три части из-под операционок наших дней с помощью программы [ScummVM](#). Хотя все части можно в некоторых случаях запустить без сией проги.

Ссылки

- [The Legend of Kyrandia 3 части](#) — полностью настроенная сборка вместе с D-Fend & DosBox. Глюки есть, но говорят, их мало.

Примечания

1. ↑ Почти всю молодость он жил в лесу и что-то там делал. Что-то - ключевое слово.
2. ↑ В английском вариант наличествует игра слов: Toadstool — поганка (гриб-поганка часто встречаются на уровне, где необходимо сварить зелье из «toad stool»); toad stool — жабыя табуретка.
3. ↑ Судя по всему, здесь имеет место быть отсылка к эпической фэнтези-серии Dragonlance, в которой впадшему в детство волшебнику периодически даже приходилось напоминать, как его зовут.
4. ↑ Ягоды гаснут только в кривых руках Брэндона. Поэтому их нужно оставлять в соседних с кустом локациях. Так можно осветить БОльшую часть локации. Ещё в ScummVM можно нажать Ctrl-D, ввести команду give 28, Enter, Esc, и у вас в руках Everglowing Fireberry.
5. ↑ Очередная игра слов: Fish school — это косяк рыб.



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



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

