

Я пытаюсь их забыть. Сделать вид, что никогда не в идел. Но только наступит ночь, они возвращаются. Заглядывают в глаза и, качая квадратными головами, умоляют пройтись еще раз - по всему Фэйруну. Они герои. Уродливые мутанты «Забытых королевств». Кошмар любого любителя ролевки. Изощренная издевка над поклонниками D&D и Forgotten Realms.

Demon Stone - продукт, созданный маркетинговым отделом, от и до. Ребята в белых воротничках, задумались: как бы втолкать игрокам продукт не первой свежести и при этом срубить побольше денег. Ответ прост: обернуть его красивой оберткой лицензии и провести грамотную рекламу.

Не вопрос. И работа - закипела. Вот только игрой здесь практически и не пахнет.

Осторожно, маркетинг!

Хочу предостеречь игроков, соблазнившихся магической фразой в названии игры - Forgotten Realms. D&D присутствует, но чисто номинально. В названиях навыков, заклинаний и монстров из третьей редакции.

Если вы поклонник D&D и Forgotten Realms, то лучше сразу настроиться на снисходительный лад. Воспринимайте это как неудачную шутку. Игра - аркада, до мозга и костей. А все остальное - не более чем дорогая обертка.

Герои нашего времени

Fighter, Rannek

Бородатый угрюмый боец с глазами, не замутненными разумом. Обожает махать мечом почем зря. Идеальная машина для убийства. Выносит толпы противников, даже не вспотев. Именно Раннеком вы будете играть большую часть времени, переключаясь на Жай и Иллиуса, только когда нужно выполнить какое-нибудь особенное задание.

Может сильно ударить рукой (правая кнопка мыши). Польза от этого приема сомнительна. Уж лучше сразу клинком по наглой морде. Также обучен круговой атаке (клавиша Q), от которой страдают все, кто оказался рядом.

Найдя «Перчатки силы людоеда», Раннек получает новую способность: удар по земле рукой. От этого происходит небольшое землетрясение, которое ошеломляет врагов.

Rogue, Zhai

Объем груди Жай заставляет задуматься - на какую целевую аудиторию была ориентирована игра? Быстрая и ловкая воришка. Единственная из всех персонажей умеет прыгать. Но пользы от этого умения - ноль. Играя за Жай, надейтесь не на силу удара, а на скорость и ловкость.

Может спрятаться в тени и провести удар сзади (backstabs). Выглядит это так. Найдите темную область и забегите в нее. Жай станет прозрачной. Теперь подбегайте к противнику со спины и нажимайте левую кнопку мыши. Труп готов. Чтобы стать опять невидимым, бегите обратно в тень. Ага. Я так и представлял. Броски кубиков и прочее - это так, для отвода глаз. Специальный удар - круговая атака. Послабее, чем у Раннека, но тоже ничего.

Для Жай создано несколько уровней, где нужно убивать врагов, не поднимая тревоги. Впрочем, их проще пройти, тупо вырезая все живое. Никакое подкрепление не сможет остановить Раннека.

The Sorcerer, Illius

Колдун в Demon Stone - некое подобие стрелка. В отличие от товарищей, обладает бесконечным запасом... э-э-э... заклинаний. Зато очень слаб в рукопашной схватке. В бою предпочитает отсиживаться за спинами друзей и обстреливать противника издалека.

Очень слаб в начале игры, но быстро развивается и становится неплохим подспорьем в битвах и особенно уничтожении боссов. Хотя до воина ему как до небес.

У Иллиуса даже есть возможность выбрать заклинания. Их три вида: атакующие, воздействующие на разум и защитные.

Атакующие. Чем отличается Flame Arrow от Magic Missile? Тем, что бьет больнее. А как получить Flame Arrow? Сначала нужно выучить Magic Missile. Ну и так далее. Часть заклинаний бьет по нескольким противникам одновременно или по площади.

Воздействующие на разум. Эти заклинания на время парализуют врага. Только вот зачем? Если можно просто убить. К тому же они слишком долго произносятся. Единственные, против кого эти заклятья могут пригодиться - боссы уровней. Хотя и их проще убить так.

Защитные. На некоторое время уменьшают получаемые повреждения. Действуют на всю партию. Приятно, но не более.

Если смотреть объективно, то на самом деле заклинания делятся так: те, которыми можно обстрелять врага, и бесполезные.

Из прочих умений: Beads Of Force - создает шар света, который через некоторое время взрывается; Mystra's Light - заклинание, поражающее врагов вокруг колдуна.

От резни до резни

В промежутках между уровнями вы можете покупать оружие, броню и изучать новые умения. На это тратятся опыт и деньги, получаемые по мере прохождения. И то, и другое дается в расчете на весь отряд. Вот такой коммунизм.

Если с предметами никаких проблем нет - покупайте хоть все сразу, - то с новыми умениями не все так просто. Чтобы изучить какой-либо навык, нужно достигнуть определенного уровня и знать предыдущий навык, необходимый для изучения этого. Иногда еще требуется определенный предмет.

Часть предметов выдаются по мере прохождения. Они гордо зовутся артефактами. Самое интересное, что за них все равно придется платить. Хотя вроде их находили сами.

Вещи на уровне

Золото. Вываливается из сундуков. Используется для покупки оружия, доспехов и предметов.

Аптечки. Лечебные микстуры - восстанавливают здоровье подобравшего; свитки исцеления - весь отряд.

Боеприпасы. Ножи и топоры для Жай и Раннека.

Советы по выживанию

Вообще, особо советовать-то нечего. Но подсказать пару трюков, облегчающих прохождение, можно и нужно.

• Когда у всех бойцов будет заполнена шкала спецудара, вы можете провести сверхатаку всем отрядом. Для этого нажмите клавишу R. Этот прием лучше применять, когда вокруг толпа - а здоровья мало. Так одним выстрелом вы прикончите двух зайцев: разберетесь со всеми противниками и обретете кучу аптечек.

• Если шкала суперудара заполнена лишь частично - вы можете провести просто атаку всем отрядом. Для этого нажмите E. Удар, конечно, будет послабее. Но зато шкала обнулится не полностью - а частично.

• Смерть одного из членов отряда означает поражение. Берегите товарищей и при первой возможности купите Gem of Contingency, мгновенно оживляющий героя после смерти.

• Если противник упал на землю, вы можете добить его, нажав Alt.

• Не забывайте после смерти противника подбирать аптечки. А также золото из сундуков.

• Часто противника можно сбросить в пропасть простым толчком. Не упускайте момент.

Прохождение

War in Damara

На первом уровне вас познакомят с тремя героями - и объяснят, как ими управлять. Ничего сложного. Бегаете и режете всех подряд. В конце прибежит дракон и загонит партию в глубокие пещеры.

Gemspark Mines

Начала уровня стандартное: кровавая резня с применением оружия массового поражения - Раннека. Потом его и колдуна возьмут в плен. Чтобы освободить их, придется сыграть Жай. Помните про удары сзади. Затем появится вождь орков. Типичный босс уровня - откормленный и тупой.

Далее нужно открыть ворота. Этим вы вызовете Главную Бяку и его соперницу. Пока они разбираются между собой, нужно отбиваться от противников.

Cedarleaf

Сначала нужно хорошенько потрепать гитиянку, чтобы она не смогла сосредоточиться. Для этого переключитесь на волшебника и обстреливайте ее издалека, укрывшись за спинами товарищей.

Потом Жай нужно попрыгать по платформам, чтобы создать мост. И последнее - отбивать атаки монстров, пока 55 мирных жителей не пробегут через телепорт.

The Wizard's Tower

Побег из башни волшебника. Пару раз придется переключаться на Жай, чтобы пройти через ловушки и отключить их. Потом Иллиус Дойдя до ворот портала, Иллиус начнет заряжать их энергией. А вам нужно его защищать. Здоровье колдуна никак не улучшится, если его ранят. Поэтому охраняйте тщательно.

Jungle of Chult

Пауки, пауки и еще раз пауки. — и попытался слопать гитиянку. Не вышло, дорогуша.">На этом уровне их много. Очень много.

Очутившись в доме, уничтожьте коконы, висящие на стенке и под потолком, чтобы прервать поток пауков. Потом вы окажетесь на плоту в окружении злобных юан-ти. Рубите их, а также канаты, мешающие плыть по реке.

В пещере переключитесь на Иллиуса и обстреливайте большого паука. Он будет плеваться в ответ. Чтобы колдуна не парализовало, ставьте блок. Самое интересное - паук целится только в того персонажа, которым вы управляете.

The Yuan-Ti Temple

Сначала придется побегать Жай и порезать юан-ти. Бесшумность приветствуется. Оказавшись запертыми внутри храма, переключитесь на Раннека и срубите навесные мосты. Теперь вам нужно продержаться некоторое время, пока жрец колдует над алтарем.

После появления демона нужно убивать рабов - которые стремятся к нему на обед. В итоге монстру надоест долгое отсутствие еды, и он слопает жреца. И последнее, что нужно сделать, - похитить Demon Stone. Для этого нужно разбить стойку, на которой стоит камень. Лучшее всего это делать спецприемом.

Stand at Mithral Hall

Муторный уровень. Нужно оборонять очень важные участки стены, чтобы через них не перелезли тролли. Зато дадут поиграть за легендарного (а многим игрокам - уже сидящего в печенках) следопыта Дриццта До'Уордена.

Вот здесь разработчики вспомнили, что D&D - это не просто красивая аббревиатура, а еще и ролевая система. Чтобы убить тролля, нужно прижечь тело огнем. Иначе оживет. Чтобы добыть огонь, нужно подбежать к костру и махнуть мечом. Правда, пламя не вечно, и через какое-то время придется повторить процедуру.

Сначала придется защищать Важную шестеренку. Стойте рядом с ней и отбивайте атаки. Потом нужно будет охранять Важные ворота. И так далее, в такой последовательности - Важная шестеренка, Важные ворота... Под конец тролли подкатят катапульту. Разломайте ее и приготовьтесь встретить Главного тролля. Несмотря на его устрашающий внешний вид, победить его не составит труда.

Into the Underdark

Сначала с помощью Жай тихонько вырезайте часовых. А можно просто всей толпой рвануть напролом. Следующая цель - ворота. Чтобы открыть их, нужно убить четырех волшебников, поддерживающих силовое поле. Переключайтесь на Иллиуса и обстреливайте их издалека. После гибели волшебников разломайте ворота и двигайтесь дальше.

Дойдя до гитиянки, сначала уничтожьте четырех колдунов. А потом беритесь за нее. Когда выбьете половину жизни, появится Главный Бяка, и Иллиус попытается пленить их при помощи Demon Stone. Не вышло. Отправляемся в погоню.

The Dragon's Lair

Жестокая сеча с ордами противников. Здесь бьют быстро и больно. Вам предстоит долгий путь до дракона, через сотню-другую врагов.

Убийство самого дракона происходит за два захода. Сначала нужно отстрелить крылья. Здесь выручит Иллиус. Кстати, не ставьте блок, если попали под огненное дыхание. Как ни удивительно, так он получит меньше урона.

Бой продолжится в коридоре. Получив определенное количество ударов, тварь создаст стену огня и призовет монстров. Отсидится некоторое время - и опять полезет в драку.

Когда его здоровье полностью обнулится, дракон наклонит голову. Переключайтесь на колдуна и нажимайте правую кнопку мыши. Иллиус использует Demon Stone, чтобы пленить тварь. Переключайтесь на воришку и жмите правую кнопку мыши. Жай наклонит его голову. Теперь выбирайте бойца и нажмите правую кнопку мыши. Раннек добьет дракона.

М-да. Завалить красного дракона тремя бойцами - 10-12 уровня. Реальность, ты где?

The Lord of Chaos

Сначала много-много монстров. Потом Главный Бяка. Простое рубило, безо всяких хитростей. Если выучили заклинание Meteor Swarm - демона лучше бить не воином, а колдуном. За раз будете снимать приличный кусок здоровья.

Последний клик мышкой - и Главный Бяка падает замертво. Перед глазами проносятся титры, а в голове вертится одна мысль: почему на PC практически нет нормальных слэшеров, почему разработчики год за годом продолжают пичкать нас второсортными продуктами? Ответ очевиден. Но от этого не становится легче. А тем временем рука сама тянется к The Lord of the Rings: Тhe Return of the King. Пускай не шедевр, но лучшее, что было за последнее время. За очень долгое время.