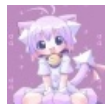


Dungeon Keeper — Lurkmore



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!



НЯ!

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

«Evil is good. »

— слоган первого DK

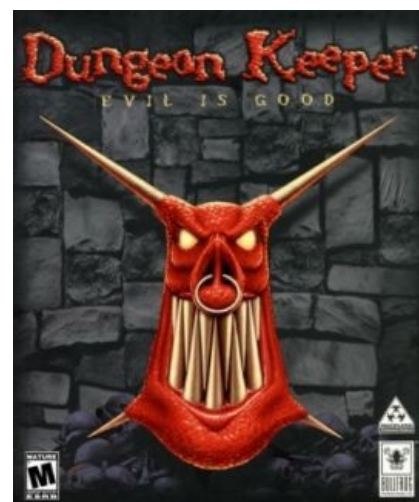
«It's good to be bad. »

— и DK второго

Dungeon Keeper — древний [симулятор управления адским подземельем](#) в двух частях, написанный Питером Молиньё и Буллфрэг Продакшнз ещё в 1997 году. Как и многие остальные произведения Молиньё, эта игра состоит из уникальных на то время фиш.

Коротко, суть: D&D наоборот. Есть подземелье, в нём бегают бесы, демоны, тролли, церберы и прочие [кавайные](#) создания: некоторые умеют [копать и строить](#), некоторые [колдовать](#), а некоторые — [жрать курей и убивать](#). Время от времени набигают храбрые [рыцари](#) в сверкающих доспехах и прочие герои и пытаются выпилить [КЕМ](#) весь этот зоопарк, ибо жителям наверху страшно. Цель игрока — не дать выпилить себя и подопечных, и, раздавая подзатыльники своим и вздёргивая на дыбу чужих, захватить подземелье, постепенно приближая конец Светлого Королевства™ и его правителя — [Аватара](#). Ехидно комментирующий советник прилагается.

Игру можно рекомендовать к прохождению [модератору](#) любого форумчика, ибо она — тренажёр полезных профнавыков: анального огораживания, шпионажа, [ограбления](#) и рабовладения.



Создания

Основа обаяния игры — ведь они же такие [няшки](#), эти ваши злодейские твари!

Игроку доступно производство только одного единственного типа юнита — импа; все оставшиеся твари приходят сами через порталы, которые нужно находить и приватизировать. Импы используются для прокладки туннелей, захвата территорий и комнат, укрепления стен, переноса трупов на кладбище, раненых в логово или тюрьму (главное не перепутать). В бою — никакие, есть не просят, да и вообще милахи. Идеальные сферические рабы в вакууме. Главная их задача — [умирать в невероятных количествах](#) планомерная добыча золота и перенос его в сокровищницу.

В игре отсутствует рамка, то есть нельзя обвести группу юнитов и бросить на баррикады. Правда, есть заклинание Call to Arms, но для маршбросков за пределы своих владений оно дороговато. Самым верным способом управления является захват существа за шкуру и отпускание в нужном месте своих владений. А ещё можно собрать целый отряд в казарме и лично провести его прямо в тыл врага. Однако не факт, что тварь, будучи выкинутой или плетущейся за лидером, сделает то, что вам нужно. Может быть, и [не сделает](#). А посему зверинец нужно всяко ублажать: кормить, холить, лелеять. Тогда они будут сознательны и послушны. Голодное, злое и уставшее создание вполне способно покинуть горячую схватку, ибо заебалось, и свалить в логово отсыпаться.



Все вместе

Работать за еду они не хотят, но кормить тем не менее нужно. Время от времени, к тому же, вся орава устраивает набег на сокровищницу за зарплатой и ежели ничего там не находит, то становится крайне

недовольной. Если же жадный Хранитель запер сокровищницу дверью — могут её и попросту **выпилить**.

Ах да, некоторые виды **расово** ненавидят друг друга и пытаются уничтожить. Пауки, например, постоянно дико, адово убивают мух, колдунские волшебники ведут непримиримую конкурентную борьбу с вампирами — никак за знания, худоба скелетов вызывает **батхёрт** у желчных демонов, собаки не упустят возможности изгрызть остервенелого демонёнка в клочки, ну а Рогатый Жнец так вообще испытывает **НЕНАВИСТЬ** ко всему **живому**! Поэтому их надо разделять и постоянно следить, чтобы они не пересекались, хотя **холокостировать** одну из сторон всегда проще. Разделяй и властвуй, Хранитель!

Рогатый Жнец

Рогатый Жнец (**Horned Reaper**, **Горный Триппер**, в DK2 же просто *Ноту*) — главный уберзольдат подземелья и **маскот** серии. Инфернальная машина убийства. Энергичен. **Любит злиться** по поводу и без. Адов трудоголик. Люто ненавидит оставаться без дела, без денег и терпеть побои — в таких случаях впадает в ярость, бегаёт по подземелью и выкашивает всех подряд **просто от скуки**. Если же его чем-то занять, то он будет доволен и покладист; например, можно бросить его тренироваться, или в храм — **восхвалять себя самого**.



Жнец готов карать кого попало.

Решив завести жнеца, помните, что следить за ним придётся постоянно, иначе легко можно пропустить момент, когда тот разозлится, и в итоге любоваться **последствиями**. Ленивым рекомендуется отстроить ему карцер со спальней, сокровищницей, тренажёркой и цыплятницей, закрыть дверь на ключ, бросить этого сраного **мизантропа**-илитария туда и доставать по особым праздникам. Ленивые и жадные могут тупо всю игру таскать его в кулаке — настроение у него будет полное говно, зато ничего не сломает.

Юнит этот выписывается из глубин Ада по специальному приглашению путём жертвоприношения в храмовом бассейне **тёмной госпожи**, желчного демона и тролля; тот же результат будет, если с желчным демоном в бассейн спустить **орка** или пару призраков. Если же утопить там самого Жнеца, то боги обидятся за неблагодарность и нашьют на тварей подземелья геморрой.

Рогатый рубака настолько суров, что во второй части его из стандартных хоть как-то управляемых созданий понерфили в специальное уберзаклинение, и больше одного жнеца одному хранителю уже получить невозможно. К слову, в таком виде он и в подмётки не годится оригинальной версии, в основном в силу медлительности — если в первой части Жнец был не только силён, но и **резок, как понос**, то во второй он хоть и убивает большинство врагов с одного удара, но делает это медленно, с большой неохотой, к тому же может увязаться за каким-нибудь особо трусливым стражником и долго-долго идти за ним — только приблизится на расстояние удара, как тот сделает пару шагов назад, и так до тех пор, пока мана не кончится.

FPS

Внезапно сразу в двух значениях: Shooter и **Sneaker!**

Прямо с самой первой миссии можно вселяться заклинанием в любую подчинённую тварь. Управление, вид из глаз и боевые способности будут различными в зависимости от типа создания и его прокачанности. Применяется чтобы побегать по собственному подземелью и посмотреть как оно выглядит изнутри, самостоятельно провести работы за этих бестолковых импов, собственноручно навалить противникам в бою или провести разведку за пределы своих владений. Если вселиться в одного из существ, собранных в казарме, оно становится военачальником, и остальные начинают за ним следовать — именно так и можно лично водить отряды к врагу в гости. А чтобы тварь могла невозбранно гулять под носом у врагов, пригодится заклятье-**невидимость** *Conceal Creature*. Действует, пока существо не ввязалось в драку, после этого — увы, набигают сотни стражей и делают субъекту шпионажа больно.

Комнаты, работа и мотивация

Собственно комнаты выполняют определённую функцию. В логове существо спит, в курятнике жрёт, в сокровищницу ходит за зарплатой. И, разумеется, комнаты должны быть достаточно вместительны и просторны, чтобы вместить всех желающих. Нехватка жизненного пространства приведёт к **быстрому и решительному** уходу твари из вашего Подземелья через ближайший портал.

Для привлечения почти каждого типа созданий необходимо строить определённые комнаты. Так, для привлечения колдунов нужны библиотеки,

троллей — жульзы мастерские, а для тёмной госпожи — камера пыток. Но комнаты полезны не только этим. В **тренажёрном зале** и бараках, к примеру, можно качать уровень юнитов, а в **комнате пыток** **планомерно пытаться их** или, при грамотном подходе, перетягивать вражеских юнитов на свою сторону. Схема реализации элементарна: во время пыток тупо не даём подохнуть, отхиливая его/её каждый раз, когда будет оставаться последний метр жизни. Можно и чаще, но по мане затратнее и по времени дольше. Через определённое количество итераций, пытаемый и залечиваемый юнит присоединится к вашей доблестной армии. Всё!

Помимо всего, существует некая реакция на окружение: дракон в тренажёрках может выдать по лицу волосатой лапой, а чернокнижник, изучающий заклинания в библиотеке, шибануть фаерболом в заебавшего бегать туда-сюда импа.

Отдельно взятого юнита можно мотивировать отдельно. Например ежели бросить ему курицу, то он её зохавает. А ежели бросить горсть золота, то прикарманит и будет очень доволен. Кстати, если периодически повторять подобные трюки с золотом, мораль ваших недобитков будет в мощном плюсе, что очень хорошо скажется на их поведении и на атмосфере в целом (ваш Советник будет периодически об этом сообщать). Ленивому или не очень сообразительному существу можно навешать неиллюзорных пиздюлей. В прямом смысле этого слова. После парочки оплеух Хранителя, тварь, как правило, начинает работать быстрее и с **неподдельным энтузиазмом**; для систематизации процесса, можно накидать своих же монстров в камеры пыток, тогда эффект распространится на весь вид. Хотя, ежели переусердствовать, то он обидится и, собрав манатки, покинет подземелье в поисках колбасы и **профита**. Также юнита можно забить до смерти, just for lulz.

Одной из главных фишек второй части стало казино, сами знаете с **чем**. Там, в **чаду, треше и адском угаре**, нечисть просаживает деньги и нажирается каким-то пойлом. Казино приносит Хранителю неслабый профит и неплохой лулз мини-представлением, когда счастливчик срывает джекпот. Да, тут всё **почестному**. И хотя никто не мешает жадному Хранителю по-тихому выписать везунчику путёвку к богам, это чревато забастовкой и уходом всей армии.

Измывательства над приключенцами

Как уже упоминалось, помимо заботы о своих родных монстриках на Хранителя возлагается задача составления культурно-развлекательной программы для туристов-приключенцев.

Во-первых, гости подземелья просто обязаны напороться на разнообразные ловушки, любовно расставленные на их пути. Впрочем, это же могут сделать ваши существа и Хранителя-конкурента. Особый гвоздь программы — **гигантский булыжник**, внезапно выкатывающийся в коридор и дёвлящий всё и вся на своём пути; однако не надейтесь остановить таким способом Аватара. Если не придержать вовремя импов, то один булыжник способен передавить добрую половину всех глупых, но исполнительных работников. **Жаль, но импам не привыкать**.

Если нажать на особую кнопку, то нечисть не будет выпиливать врагов до смерти, а бить до бессознания, брать в плен и тащить в тюрму (если она построена). Добрый и радушный Хранитель накормит усталых гостей вкусными курями и усадит развлекаться в камеру пыток, где в непринуждённой беседе с милыми и красивыми девушками-госпожами довольные герои могут поведать интересную информацию. Если следить чтобы клиенты девочек не переутомились можно занять в анальное рабство практически всех супостатов, включая босса (Lord of lands и Аватар). Правда на определённых картах (где нужно завалить Lord of lands) это приведёт к невозможности победы.

И да, этот небольшой туристический бизнес безотходный, так как на любом этапе приносит профит: трупы всех невинно убиенных существ отправятся на кладбище и послужат прикормкой для вампиров, умершие от истощения в тюрьме станут скелетами, а замученные насмерть в пыточной — призраками.

Продолжение

На диске со второй частью был ролик, в котором Рогатый Жнец на фоне облачков глядел вдаль — как бы трейлер к третьей части, которую планировали назвать «War for the Overworld». По слухам, Булфроги уже выполнили концепт-дизайн, но EA отозвала их для работы над **какой-то хуйтой**, а через несколько лет и вовсе распустила студию, вобрав сотрудников в EA UK.



Нет, Хранитель не упоролся, просто так видят мухи в первой части...

Нет, Хранитель не упоролся, просто так видят мухи в первой части...



...а так во второй

...а так во второй



Естественные враги же.

В декабре 2008 EA объявила, что китайцы из NetDragon Websoft делают **MMORPG** по мотивам. Хуже этого может быть только то, что китайцы же в неё и будут играть. К счастью, проект заглох, а сервера остановлены в 2013 году. Good night, sweet prince...

Поделки на тему

Одной из неприятных особенностей большинства игр-продолжений/подражаний является сверхконцентрированное обучение, вываливающее на голову игрока тонны информации в первой же миссии. Другая — ватность существ. Если в ДК, при правильном уходе, большинство тварюшек с нами от первого своего выхода из портала в самом начале игры и до финальной битвы миссии (а большинство из них вернулись бы в ряды и после неё), то в поделках юниты именно что юниты, расходный материал.

Overlord

Хотя ДКIII так и не увидел свет, тема **Тёмного Повелителя** и толпы его прихвостней была с блеском, хотя и не так цинично, раскрыта в **Надмоз...** простите, Надлорде — экшне от третьего лица.

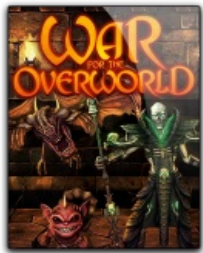
Здесь Зло не такое уж и Зло. Хотя антураж и соответствует, выпиливать предлагается не воинства Светлых[®], а Светлых-погрязших-в-пороке. Это раз. Есть возможность выбора: выпилить всех или выпилить только утырков. Это два.

Актёры голоса и переводчики тоже постарались: текстово-звуковое оформление доставляет настолько, что отрываешься от клавиатуры и мыши, дабы послушать. Изменение сеттинга, ясное дело, сказалось и на облике Повелителя — он появился. Обычный такой **Саурон** с обрывком флага вместо накидки; у голоса, **преследующего** ведущего нас по игре, тоже — с самого начала старейшина гоблинов-миньонов учит только что **реинкарнировавшееся** Зло обращению с подручными лично, в последствии же общаясь с помощью магического кристалла.



А этого я, пожалуй, сожру!

Косвенным подтверждением **вина** серии может служить до сих пор продолжающийся выход игор сеттинга.



War for the Overworld

Невероятно забагованная при выходе (вплоть до полного отсутствия сейвов и вылетов в случайный момент времени) и с херовенькой оптимизацией — такой была представлена нам фанатская ДКЗ.

С невероятным почтением относящаяся к обоим своим родителям, но с мелкими нововведениями типа комнаты ушибленных на голову зельеваров и новых забавных заклинаний, она не является тем самым «свежим глотком», коим в своё время был оригинал, а 15 лет и полудюжину последователей спустя War for the Overworld оказывается всего лишь *одним из* симуляторов бога, желания пройти повторно

который в ближайшее время не возникнет.

Всё это не значит, что нужно пройти мимо игры даже не устанавливая. Нет, но завышенные ожидания и **ностальгия** могут значительно попортить впечатление.

Evil Genius

Также каноничным по духу, хотя и не по форме продолжением является Evil Genius. Только там драконы-подземелья заменены развесёлой пародией на **бондиану** шестидесятых. **Большой Пиздец** и **Машина Судного Дня** прилагаются. Помимо обучения, неприятным сюрпризом окажется интерфейс: он устроен таким образом, что приходится непрестанно вертеть колёсико мыши.

Dungeons

В январе 2011 состоялся выход игры **Dungeons**, разрабы которой и не скрывают своего **тёплого отношения** к ДК. К сожалению, игровой процесс там скорее СимПарковский — героев, спустившихся в подземелье, надо не угробить как можно быстрее и выгоднее, а обеспечить их всяким ценным лутом и порадовать традиционными геройскими занятиями вида снять ловушку\огрести от моба\выдать мобу. Добавьте толстый-толстый слой петросяинства и уберите чернуху — получите достаточно полное представление о продукте.

[Dungeons 2 - Gameplay Trailer](#)

Dungeons 2, поработав над ошибками, получилась гибридом ежа и ужа — вполне себе играбельным, но отошедшим от добрых традиций God Sim'a: треть всего времени игры проводишь на поверхности, которая представляет собой **третий Варик**. Хотя обучение и не такое стремительное, как в других играх жанра, места таки проседает: можно половину игры пройти, плача от хилости собственных существ, а когда станет совсем невмоготу **ВНЕЗАПНО** узнать у Гугла о возможности их дальнейшего развития. Ещё одним отличием является вид монстров: если в ДК это порождения Ада, то в D2 — Зла; стартовые гоблины остались как есть, а вот дальше идут тролли, огры, наги и подобные. Финальная версия со всеми

аддонами, впрочем, позволит прочувствовать ещё две грани Абсолютного Зла.

Impire

Инди-поделка, представляющая собой переработанный и осовремененный ДК. Поначалу доставляет пародийным (местами чёрным) юмором, но после угнетает однообразием геймплея от миссии к миссии, происходящего по следующей схеме:

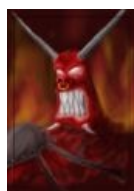
- 10 Одновременная отстройка подземелья, опиздюливание заходящих пачек героев и набигание в окрестные сёла за золотом и древесиной;
- 20 Попутное выполнение недочелленджей (построй 1/3/5 комнат, поймай 1/3/5 героев) с целью получения очков технологий и открытия убер-демонов;
- 30 Собираение и комплектование всей армии (20 тварей) и выполнение целей миссии (пойди к соседу и выпили всех/нажми на триггер/подбери предмет);
- 40 Короткий сюжетный ролик;
- 50 goto 10

Алсо поповелевать можно и [на смартфоне](#), и даже [в браузере](#).

Галерея



Прогрессбар
установщика
сделан просто, но
со вкусом



Ненависть



Толсто, очень
толсто



На самом деле
муха видит
действительно
[ЗОЛОТО...](#)



Такой [косплей](#)
нам по нраву



С какого раена
будешь?



Сердце
подземелья



[Из говна и палок](#)





На диете



Желчный демон
и Госпожа



А вот это уже Evil
Genius

ССЫЛКИ

- [DK-Вики](#)
- [DK2-Интро](#)



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 Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
 Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
 Это очень сильное колдунство

