

# Копипаста:Акелла — Lurkmore

Приложения к статье об игрокомпании «Акелла».

## Бой с тенью

Статья с Daily Telefrag (раньше была открыта для всех, теперь — только для зарегистрированных пользователей, то есть разработчиков) про изданную Акеллой игру «Бой с тенью»:

"Бой с тенью": Сделано с особым цинизмом

Шокирующе откровенный постмортем еще одного экшена по известной кинолицензии. Геймдизайнер и руководитель проекта "Бой с тенью" рассказывают о разработке, которая была произведена внутренней студией "Акеллы" всего за 4 (!) месяца. Циничное описание циничного девелопмента по принципу "Trash & Cash".

### Александр Лашин:

Геймдизайнер, счастливый обладатель высшего образования по специальности "книгоиздание и редактирование", бывший игровой и музыкальный журналист, успевший также поработать бессовестным пиарщиком. В ноябре 2004 года пришел в PS2-студию "Акеллы", и там ему понравилось. Работает геймдизайнером/сценаристом, в рабочее время ваяет сюжет, диалоги и миссии нетленного эпика Swashbucklers: Blue & Grey.

### Андрей Белкин:

Руководитель проекта, продюсер, геймдизайнер. Успешно окончив МГИМО, получил специальность "менеджер со знанием иностранных языков" и не нашел ничего лучшего, как обосноваться в игровой индустрии, где и по сей день применяет полученные в университете знания на практике. Руководит PS2-студией "Акеллы", пытается направить коллективный поток креатива в хоть сколько-нибудь приличное русло. И даже иногда в этом преуспевает.

*"Справедливости нет, полковник..."* (В.Ю. Валиев, "Бой с тенью".)

*"Я хочу знать, где граница зла..."* (Полковник Нечаев, "Бой с тенью".)

### Пролог

Июнь 2002 года. В одной из внутренних студий компании "Акелла" начата разработка мотоциклетного экшна Axle Rage для PC и PlayStation 2. Никто тогда не мог даже представить, какое значение этот проект будет иметь для компании... Axle Rage с тех пор претерпел несколько изменений концепции, был переименован в Rage Rider и до сих пор находится в разработке. (Подробности и официальные анонсы воспоследуют в самом скором времени.) Но можно с уверенностью сказать, что без этого проекта много чего в "Акелле" не было бы. В том числе, и "Боя с тенью".

### Предыстория

Летом 2004 года в московских кинотеатрах начали показывать тизер-ролики первого полнометражного фильма Алексея Сидорова, известного по очень успешному телесериалу "Бригада". Руководство "Акеллы" заинтересовалось фильмом, и как результат были начаты переговоры с правообладателем картины, компанией "Централ Партнершип" о приобретении лицензии на создание игры по фильму. Переговоры продлились до середины осени, но лицензия на производство игры "Бой с тенью" в итоге все-таки была куплена: игра должна была поступить в продажу строго одновременно с премьерой фильма, назначенной на 17 марта 2005 года.

### Начало

Сразу было ясно, что в такие сроки сделать приличную игру с нуля абсолютно нереально. Более того, в такие сроки сделать с нуля даже полный трэш практически невозможно. С другой стороны, четыре месяца - достаточный срок, чтобы сделать трэш на основе уже имеющихся наработок.

Наработок, на самом деле, было немного - больше всего их было у... одного из проектов PS2-студии. Это более-менее освоенный движок RenderWare, готовая анимационная система, боевой AI, скриптовая система и тулзы. В общем, выбор проекта "на перепрофилирование" был очевиден.

Трудность, на самом деле, была только одна - PS2-студия "Акеллы" в этот момент занималась Axle Rage (переименованным по ходу дела в Rage Rider и ближе к концу 2004 года отправленным в криогенную камеру "заморозки"), а также Swashbucklers: Blue & Grey. И

откладывать разработку высокоприоритетных консольных проектов, разумеется, никто не собирался. Поэтому "Бой с тенью" делался на коленке, на фрилансе. То есть, исключительно в нерабочее время - долгими зимними вечерами и по выходным.

Как уже было сказано, никто не обольщался, что из "Боя с тенью" получится высококачественный проект. С самого начала все прекрасно понимали, что делать будем трэш для маргинальной публики. В недрах студии распространено утверждение: "Аудитория настолько тупа, что схавает даже такую х#ню". Что самое интересное, отечественная аудитория хавет и не такое. Главное ведь, говоря словами Сергея "Паука" Троицкого: "больше трэша, водки и угара". Водку, конечно, прилагать к игре никто бы не стал, но трэшем и угаром доблестная консольная студия обеспечить может "по самые помидоры".

## Lords of Trash

Вообще, изначально была идея указать в качестве разработчиков "Боя с тенью" некую студию Trashmasters, а в титрах игры всей команде подписаться никнеймами. Был даже нарисован логотип студии (см. картинку чуть ниже), который по задумке должен был вызвать фурор в рядах целевой аудитории и профильной прессы. Но по какой-то причине дебют студии Trashmasters не состоялся. Почему именно - никто не помнит. Возможно, пиар-отдел облажался и выдал в анонсе игры информацию о том, что разработка ведется внутренней студией "Акеллы". Но скорее всего, сотрудники студии просто осознали, что им глубоко плевать на то, что о них будут говорить после выхода очередной трэш-игры made in Russia. Точнее, говорить-то особо никто ничего и не будет. Пару недель покипит народное возмущение и утихнет.

*Вышеупомянутый логотип для трэш-лейбла*

Развитие событий после релиза показало, что именно так все и обстоит - публике плевать, кто сделал трэш, никто не собирается выслеживать разработчиков, укорять их за то, что "сделали говно" и показывать на них пальцами на улице.

## Препродакшн

Примерный план проекта, равно как и ориентировочный концепт-документ были написаны еще к началу переговоров с киношниками. Которые оказались крайне впечатлены демо-версией Axle Rage (особенно им приглянулась возможность пинать ногами группы противников, а также фраза "ща порву на ветошь, б#я") и моментально загорелись идеей, что фильму в качестве "артиллерийской поддержки" непременно нужна игра. Оно и неудивительно - до этого у них не было никакого опыта общения с игровыми компаниями. Едва ли не единственный, как позже выяснилось, человек у них, хоть что-то понимающий в играх - режиссер Алексей Сидоров, но его-то мнения как раз никто не спрашивал. Он о самом существовании игры узнал только некоторое время спустя после того, как контракт был подписан.

Обрадованные перспективой появления проекта "Бой с тенью The Game", киношники оперативно предоставили студии рабочий вариант сценария, на основе которого был не менее оперативно написан дизайн-документ. Суть его сводилась условно к следующему: "берем Axle Rage и делаем в целом так же, но про Артема Колчина, Змея и без мотоциклов". Собственно говоря, ничего другого и не оставалось.

## Продакшн

Впрочем, заниматься инновациями все равно пришлось. Фильм "Бой с тенью" - он, если кто не смотрел, про боксера, который во время важного матча теряет зрение, после чего попадает на деньги и, излучая брутальность, разбирается с врагами, попутно спасая из лап бандитов (которым он, вроде как, и должен денег) свою девушку. Собственно, начинается фильм именно с этого боксерского матча. Поэтому нам пришлось делать бокс. Ваять копию Fight Night ни времени, ни возможностей у нас не было, поэтому за ориентир была взята довольно трэшевая игра Rocky (по мотивам того самого фильма с Сильвестром Сталлоне). Изначально планировалось несколько боксерских уровней, которые появлялись бы между обычными локациями в качестве "флэшбэков" Артема, но киношникам такая идея не понравилась, и в итоге мы сделали только один уровень с боксом (с него начинаются и фильм, и игра). То есть, на самом деле, два, но об этом позже.

Суть боксерского уровня заключается в следующем: имеется арена, два "залоченных" противника (то есть, постоянно нацеленных друг на друга), фиксированная камера. У персонажей есть четыре типа ударов (слабые и сильные в голову и корпус), а также верхний и нижний блок. Есть stamina, которая расходуется на сильные удары и снимается при пропущенных атаках. Есть здоровье - когда оно доходит до нуля, персонаж отправляется в нокдаун. Если Артем словил три нокдауна - game over. Если Палмер, его противник, словил три нокдауна... не происходит ничего. Все дело в том, что по ходу фильма Артем слепнет в седьмом раунде, поэтому мы цинично не дали игроку возможности выиграть бой. А в седьмом раунде появляются и ролики из фильма, и ослепление и все остальное. В целом же уровень Rocky был если не превзойден, то, как минимум, достигнут. Симулятор бокса получился на славу. По меркам трэша, разумеется.

*Бой, который невозможно выиграть. Слева - фэйковый рендер для первого превью игры, справа - настоящий скриншот*

## Дизайн

Когда разработка была уже в самом разгаре, "Централ Партнершип" позвали сотрудников студии посмотреть рабочую версию фильма (с озвучкой со съемочной площадки, без постобработки, эффектов и нормального монтажа). То есть, на самом деле, версия показывалась фокус-группе, участники которой сидели в зале кинотеатра с пультами и нажимали на одну из двух кнопок в зависимости от того, интересно им смотреть или нет. Такая вещь позволяет киношникам понять, получается у них нормальный фильм или совсем наоборот. То есть, специально для разработчиков никто ничего не делал - просто позвали посмотреть кино, раз уж его все равно показывают фокус-группе.

Ведущие участники разработки посмотрели фильм... и ужаснулись. Во-первых, это оказался не боевик, а мелодрама. Во-вторых, экшн-сцен на два часа фильма было крайне мало. В-третьих, все они были очень короткими. Но пути назад не было, деньги-то, как говорится, уплочены.

Из всех боевых сцен фильма только одна могла быть нормально превращена в игровой уровень - это ограбление Артемом банка. Ко всему остальному пришлось применять максимально циничный подход - показанным ситуациям было придумано продолжение, а помимо Колчина появился и второй игравельный персонаж - антагонист по кличке Змей, наемный убийца, посланный, чтобы убить героев фильма. Так, например, если Артем убегает с яхты Валиева (главного злодея), то на него нападают штук тридцать бандитов, а когда Змей покидает ночной клуб или театр, то его тоже ждут штук тридцать уже не бандитов, а сотрудников милиции. Таким образом, уровни приобрели насыщенность, а геймплей - необходимую ураганность.

*Для пущей реалистичности уровня "ограбление банка" (слева) был сделан фильтр в стиле камеры наблюдения*

Собственно говоря, все проблемы с дизайном были решены довольно быстро. С геймплеем, в общем-то, тоже церемониться не стали. Есть Axle Rage, в котором присутствуют наземные драки. Пусть они довольно корявые и не сильно зрелищные, но они есть. Имеются противники, они даже бегают по локациям и нападают на главного героя. В принципе, этого достаточно.

Двое сотрудников отправились на улицы Москвы фотографировать референсы. На основе полученных фотографий были собраны четыре из семи игровых уровней. Да, уровней в "Бое с тенью" всего семь - на большее не хватило исходного материала (т.е. фильма), да и времени к тому же было в обрез.

## Практический цинизм

Методологию "циничного геймдева" применили к "Бою с тенью" в полной мере. Анимационная система была нагло позаимствована из Axle Rage, искусственный интеллект также не претерпел особых изменений. Собственные наработки для RenderWare были модифицированы напильником для функционирования исключительно под PC, причем в процессе модификации игра осталась без графического эффекта depth of field (DOF, глубина резкости) - один из программистов до последнего момента пытался написать код для эффекта, но оказался не в силах этого сделать (и был на завершающем этапе разработки "отчислен на болт из пельменной"). У остальных программистов на это банально не нашлось времени.

Отлов багов "Рендервары" и собственного кода оказался занятием, поглощающим уйму времени. Плюс написание боксерского движка, который помимо собственно бокса использовался и в финальной схватке Артема со Змеем. Разве что там дело происходило на улицах, а персонажи дрались не только руками, но и ногами.

Когда разработка "Боя с тенью" была уже близилась к завершению, компания Carcom выпустила монструозный слэшер Shadow of Rome. В нем нас особенно порадовали комбо-удары и возникающие при их успешном исполнении сплэш-надписи с циничными названиями проведенных комбо. Мы решили сделать так же.

Из сценария фильма надергали полтора десятка самых эффектных фраз, в том числе "справедливости нет, полковник" и "ниндзя звезданулся" (не вошедшую, правда, в финальный вариант картины). Также придумали десяток собственных. Дизайнер нарисовал картинки с этими надписями, а программисты прикрутили к движку их появление при гибели тех или иных противников. Скриншот с надписью "Больно, сЦука" каким-то образом попал в рекламные материалы "Боя с тенью", однако и эта, и ряд других фраз были удалены из игры по соображениям самоцензуры. Как выяснилось уже после релиза, "больно, сЦука" сделал игре своеобразный пиар, и некоторые покупатели были разочарованы, не найдя ее в релизной версии. Что, в общем-то, говорит об уровне ожиданий по отношению к "Бою с тенью". И об аудитории, на которую была нацелена игра.

## Озвучка

На озвучании игры, естественно, также старались максимально сэкономить - в первую очередь, время. С музыкой все достаточно просто - в основу музыкального сопровождения игры легли треки группы TripleX, звучащие в картине (в том числе, ремикс на главную тему фильма, исполненную чухонским трио виолончелистов Apocalyptica). Композицию артиста

Сереги "King Ring" по ряду причин включить в игру не стали, заменив ее музыкальными темами, написанными Юрием Лениным для демо-версии Axle Rage. Из той же демо-версии позаимствовали и львиную долю реплик персонажей, включая вызвавшую наибольший ажиотаж фразу "Ща порву на ветошь, б#я". Однако эти реплики слабо подходили для уровней, где киллер Змей устраивал расправу над сотрудниками органов правопорядка. Пришлось оперативно написать тексты "милицейских радиопереговоров", после чего в этот же день они были записаны. В качестве актера озвучивания выступил Дмитрий Архипов, наговоривший в микрофон все фразы милиционеров и омоновцев (в том числе и ставшее почти культовым "#б вашу мать, вы там ох#ели совсем?" - впрочем, в этой фразе весь мат был закрыт "радиопомехами").

## Тестирование

На тестирование по ряду причин времени оставалось крайне мало - за последнюю неделю перед отправкой игры на золото необходимо было сделать две вещи:

- Исправить все баги, которые могут воспрепятствовать прохождению игры
- Минимизировать количество всех прочих багов

Первый пункт удалось выполнить практически полностью. Багов, приводящих к падению игры, в релизной версии не осталось, хотя осталось два других достаточно серьезных бага. Первый был связан с системой коллизии в RenderWare и приводил к тому, что если один из боксеров находился в углу ринга, он мог при особо "удачном" ударе вылететь оттуда. Что, естественно, приводило к необходимости заново запускать уровень. Баг был окончательно исправлен только в патче. Причины появления второго обнаружить не удалось, а заключался он в том, что время от времени противники не выбегали на геймплейную часть уровня. Триггер, определяющий смерть всех врагов и запускающий скрипт перехода персонажа в следующий геймплейный участок, естественно, не срабатывал, и уровень также необходимо было запускать заново. Этот баг не исправлен до сих пор.

Среди прочих невыловленных багов можно выделить разве что отваливающиеся головы у противников. Враги в игре "составные" - к одному и тому же телу можно приделать разные виды голов, создавая таким образом скромное разнообразие. Из-за непонятого бага у мертвых противников головы иногда отделялись от туловища, что создавало поистине потрясающую картину - слепой боксер голыми руками отрывает бандитам головы.

## Пеар

Продвижение игры "Бой с тенью" в массы было не менее ураганным, чем ее неповторимый геймплей. Практически одновременно с анонсом (а анонс был достаточно ранний) в прессу поступило аж целых восемь скриншотов из будущего шедевра. Поскольку никакого работающего кода на тот момент, разумеется, не было, скриншоты делались традиционно циничным способом. Путем компоузинга в Maya собиралась сцена из локации и игровых моделей (в двух случаях - из игровых моделей и фотографии московской улицы), после чего это все рендерилось в скриншот и обрабатывалось в Photoshop. Картинки получились довольно впечатляющие и, как потом выяснилось, оказались весьма близки к тому, что можно было впоследствии снять из самой игры.

После этого в недрах студии начали ходить полусерьезные разговоры, что стоило бы закрыть нафиг собственную разработку игр и заниматься только созданием скринов для других компаний. Справедливости ради стоит отметить, что такой способ производства скриншотов практикуется не только в "Акелле", но и во многих западных конторах, даже довольно крупных.

Про "больно, сЦука", попавшее на рекламные материалы и подогревшее интерес публики, мы уже говорили. Удружили нам и киношники - по контракту они были обязаны размещать упоминание об игре на всех промо-материалах, и честно этот пункт выполнили. Также они организовали для "Боя с тенью The Game" два эфира на телевидении: интервью на каком-то заштатном канале юго-восточного округа и материал в вечерних новостях на РТР - с жирным репортажем из недр "Акеллы" и вялыми комментариями одного из дизайнеров на тему того, как делаются игры. Комментарии, впрочем, получились вялыми в основном по причине непроходимой тупости корреспондента "Вестей", задававшего вопросы в стиле "Нет, ну я понимаю, вот вы делаете модель персонажа, вот вы ее анимируете, вот тут кто-то код пишет... А игру-то вы как делаете?". Впрочем, так или иначе, но дополнительную, довольно заметную порцию паблицити игра получила.

## Гранд-финал

Релиз "Боя с тенью" состоялся 17-го марта, синхронно с началом проката фильма. В первый же день со склада было отгружено 30 тысяч копий, а буквально через несколько дней пришлось печатать второй тираж. И это несмотря на, мягко говоря, противоречивые отзывы как профильной прессы, так и обычных игроков на специализированных форумах.

На сегодняшний день суммарный тираж игры превышает 80 тысяч копий. "Бой с тенью" является одной из наиболее успешных игр компании за 2005 год.

Что было сделано правильно:

Дизайн игры был фактически уже готов до подписания контракта. Еще в процессе

переговоров, когда "Централ Партнершип" предоставила команде разработчиков сценарий фильма, появился дизайн-документ, оговаривающий все ключевые моменты геймплея. В это же время были выяснены все потенциальные проблемы с реализацией и приблизительно определены способы их преодоления. Правильный выбор жанра игры - action/beat 'em up. Геймплей "Бой с тенью" содержит минимальное количество новых, нестандартных или трудно реализуемых элементов. Это сильно упростило отладку игры и вообще облегчило задачу создания работоспособной версии. Единственная нестандартная вещь, которую включили в игру (первый уровень с боксерским поединком между Колчиным и Палмером), была просто необходима для связи игры с фильмом.

По максимуму использовались наработки для других проектов студии. Это анимационная система (а также собственно анимации), искусственный интеллект, инструментарий для скриптования уровней и так далее. Использование хорошо знакомого графического движка RenderWare Graphics 3.7 также существенно облегчило задачу.

Вся работа, несмотря на сжатые сроки и невозможность перенести дату релиза, велась исключительно на фрилансе, что существенно удешевило производство. В рабочее время игрой занимались лишь в течение последней недели перед релизом. Игра вышла одновременно с фильмом, то есть время максимального интереса к брэнду "Бой с тенью" не было упущено. По счастливой случайности, арт, использованный для обложки игры, был также использован на обложке дешевого DVD-издания фильма для регионов. Сотрудничество между командой разработчиков и "Централ Партнершип". Студия достаточно оперативно получила в свое распоряжение сценарий, ключевые участники разработки посетили показ рабочей версии фильма фокус-группе. Также, во многом благодаря интенсивному проникновению в мозг киношникам со стороны руководителя проекта, были вовремя получены видеоматериалы для сюжетных вставок и бонусов. Не было проблем с получением аудиоматериалов из саундтрека фильма.

Грамотно продуманная направленность на целевую аудиторию. "Бой с тенью" - игра, рассчитанная на маргинальную публику, и ее запросам конечный продукт удовлетворяет в полной мере.

Рекламная и пиар-поддержка со стороны "Централ Партнершип" была оговорена в контракте. В результате, игра упоминалась во всех промо-материалах фильма, об игре было отдельно сказано на презентации картины на "Горбушке" и так далее.

Что было сделано неправильно:

На тестирование было отведено слишком мало времени. Даже с учетом того, что последнюю неделю перед отправкой в печать вся студия занималась только "Боем с тенью", а за день собиралось до трех билдов, количество багов в релизной версии все равно оказалось довольно большим. Причем несколько существенных багов обнаружить не удалось, и о них команда узнавала уже из внешних источников (т.е. из отзывов игроков).

*Слева - боксерский бой вне ринга; справа - один из новых боссов для спец. издания*

Выводы

"Бой с тенью" - яркий пример успешного применения методики "Trash & Cash", когда игра делается минимумом средств и в кратчайшие сроки, но при этом доводится до некоего минимально приемлемого уровня качества (так называемая "планка говенности") и в таком виде продается. Броская обложка, громкая лицензия и популярный в народе жанр (а какой жанр у нас непопулярен? При цене всего-то в 200 рублей за двухдисктовую игру) обеспечивают игре достойные продажи. А достойные продажи вкупе с низкой стоимостью разработки обеспечивают отличную прибыль. Тут можно сказать, что "Бой с тенью" начал приносить прибыль в первый же день отгрузок оптовикам - то есть, даже не поступив на прилавки магазинов.

Разумеется, эстеты при виде такого образчика продукции "циничного геймдева" зажимают носы, дабы в их чувствительные ноздри не бил неприятный запах, но обычный народ, что называется, "хакает" и просит добавки. Многие сотрудники рассказывали, что за то время, пока они покупали в ларьке пачку сигарет, в соседнем ларьке успевали продать пару дисков "Бой с тенью".

Сценарий разыгрывался примерно такой: подходит к ларьку четырнадцатилетний подросток и спрашивает у продавца: "А чо есть нового из экшнов?". Продавец честно отвечает, что из новых экшнов есть, например, "Бой с тенью". На что подросток, заметив гордую физиономию Колчина на обложке, отвечал "О, клево, давай!". К сожалению или к счастью, таких покупателей игр в нашей стране подавляющее большинство.

Вспоминается забавный эпизод, когда на форуме ag.ru кто-то написал, что такие игры как "Бой с тенью" портят вкусы подрастающего поколения. При виде этого поста среди сотрудников студии случилась натуральная истерика. Дело в том, что мы не портим вкусы. Мы выпускаем продукцию, этим вкусам полностью соответствующую. Методика "Trash & Cash" в действии. Смотрите и наслаждайтесь. Конечно, когда-нибудь ситуация изменится, но до тех пор не только наша студия, но и многие другие компании будут с успехом выкидывать на рынок то, что эстеты называют "трэшевыми поделками", и неплохо на этом зарабатывать. А параллельно будут делать что-нибудь приличное, но дорогое и не настолько прибыльное.

## Эпилог

5 декабря 2005 года. Одновременно с показом сериальной версии "Боя с тенью" по каналу РТР стало доступно "расширенное и углубленное" "юбилейное" ("юбилейный" - чрезвычайно распространенный внутри студии термин, обозначающий высокое качество и "крутость" чего-либо. Синонимом слова "юбилейный" является термин "жирный", а антонимом - "реликтовый") издание игры. Пока лишь в виде патча - CD и DVD-версии поступят в продажу, когда будут окончательно распроданы остатки обычного, неюбилейного тиража.

В "юбилейном издании" несколько улучшен боксерский уровень (если трижды отправить Палмера в нокаун, то сразу начинается седьмой раунд - таким образом игроку не обязательно биться во всех раундах). Также добавлено два босса - ФСБ'шник с кувалдой и огромный татуированный уголовник. Надо ли говорить, что оба были взяты из архивов другого проекта и обернуты перерисованными текстурами...

---

### Общие данные о проекте

Издатель: "Акелла" Разработчик: "Акелла" Платформа: PC Количество разработчиков: 20 человек Длительность разработки: 4 (!!!) месяца Дата выхода: 17 марта 2005 года Движок: RenderWare 3.6 Программные средства: Alias Maya, C++

## Disciples III

Копипаста некоторых моментов, связанных с Акеллой и Disciples III.

### Неполный список багов и недочетов

С официального форума и уже после патча 1.03 и 6 хотфиксов:

Обновляю тему "Объединенный баг-репорт после патча 1.03".

Баги: 1) не работают статовые зелики (которые навсегда увеличивают параметры); 2) не работают ни арты ни перки на увеличение скорости движения на тактической карте; 3) перк "+N к защите от такой-то стихии" даёт +(N+1) к защите от этой стихии; 4) у существ, которые атакуют два раза нет подобной приписки в инфе, мешает правильно выбрать ветвь развития в столице, нет приписки в инфе "Крадущийся в тенях", "Воин света"; 5) берём два героя, героем 1 рисуем маршрут движения (из стрелочек который), выбираем героя 2, если у него нет своего маршрута, то маршрут героя 1 не удаляется, это дезориентирует; 6) встретил оборотня, у него иммунитет к физическим атакам, защиты от магии очень низкие, но при этом попытка атаковать оборотня ангелом (ангел атакует воздухом) привела к сообщению "воин сопротивляется всем нанесённым повреждениям";(ХОТФИКСЫ) 7) герой начинает ход в столице (с другими городами не тестил, но возможно), идём от столицы к любому зданию, выполняется какое-то действие, связанное с этим зданием, тыкаем идти в другую точку - герой телепортируется к вратам столицы и идёт в эту точку оттуда(ХОТФИКСЫ); 8) увидеть всю тактическую карту одновременно невозможно - всегда будут клеточки, которые не видны, а нижние углы увидеть - вообще невероятно сложно;(ХОТФИКСЫ) 9) иногда при нажатии молоточка (строительство в столице), мне сообщают, что у меня, оказывается, нет ни одного города, хотя они есть;(обсуждено) 10) после закупки в магазине зашёл в инвентарь героя, надел новые вещи, статовый зелик (лежит на 4 странице инвентаря) из инвентаря героя не пьётся, только из режима просмотра своего отряда, зашёл в просмотр отряда, а стрелки для пролистывания инвентаря неактивны (этот баг не постоянен, лишь время от времени); 11) в кампании можно держать в отряде на 1 юнит больше, чем позволяет лидерство: перед тем, как по какой-либо причине к отряду должна присоединиться иноэль, набиваем полный отряд и она присоединяется, игнорируя ограничение по лидерству;(только первый акт) 12) не знаю, хотели вы сделать сохранение battlesave как перед битвой или в момент начала битвы, но у вас не получилось: в 30% случаев, чаще всего, когда нападаем конкретную группу, сохраняется перед битвой, а в оставшихся 70% (при проходе мимо отряда, например к ресурсам - всегда), после загрузки этого сохранения начинается бой; 13) при генерации тактической карты левые и правые ДВА столбца клеток иммунны к появлению преград или локаций с увеличенным уроном; 14) не показано как изменились статы юнита после воздействия эффектов, только значки и информация по эффектам; 15) после окончания хода исчезают маршруты у всех героев, кроме того, который был выбран в данный момент; 16) в третьей миссии кампании за империю три из четырёх нейтральных городов называются neutral town; 17) зелёный дракон совсем не зелёный; 18) при клике по мини-карте ничего не происходит (а надеялся, что переместится туда)(ХОТФИКСЫ); 19) в бою у юнитов время от времени не показываются перки (телепорт у ангелов, у героя те абилки, которые взяты); 20) используем неутомимость, на следующем ходу имеем два действия, если первым действием будет использование любой другой абилки (круговой удар, например), то второго действия не будет, герой заканчивает ход, а если сначала ударить, а потом круговой удар сотворить, то всё будет замечательно; 21) неутомимость у героя работала три хода подряд, хотя я её не перекастовывал; 22) во всех замках в кампашке все юниты не целые, здоровье равняется под первый уровень; 23) одним

щелчком мыши строим маршрут, вторым запускаем героя бежать, пробегая мимо любого подземелья тыкаем по нему 1 раз - герой вступает в бой, после боя с 1 клика (а не с 2х, как должно быть) в любую точку происходит построение маршрута и движение; 24) проблема с хп после увеличения выносливости, увеличение хп действует только до первого лечения (либо увеличивайте на время максхп, либо сделайте так, чтобы лечение не "сносило хп" (ХОТФИКСЫ); 25) перк неуязвимость даёт защиту от магии, но НЕ даёт от физических повреждений(НЕ БАГ); 26) (убран из-за дублирования с № 15) 27) если существо умирает от дебаффа, снижающего здоровья (яд, например), то его труп не исчезает с поля боя; 28) баг с самоном у некроманта. Он может призвать нежить только в первый раунд, в последующие - надпись о призыве есть, а призыва нет; 29) Орлиный взор и неутомимость взаимно перекрывают друг друга, убирая предыдущий эффект; 30) Наличие в инвентаре битвы различных артефактов (которые только для продажи); 31) Если саммонить достаточно много юнитов (проверялось на чек-поинт точке, призыв живого доспеха), то при превышении определенного количества (около 12-15 штук) выдает черный экран, хотя игра продолжается и после выигрыша или проигрыша (кликал на карту по памяти) все становится в порядке; 32) Морфинг юнитов любых других после трех ходов не пропадает, юнит так и остается морфингованным (табличка эффекта "морфинг" пропадает); 33) Мини-баг: суммарная стоимость вещей на героя 1го уровня больше 500 золотых. Хорошо, что их нельзя снимать, но в принципе нелогично; 34) Защитная стойка не работает корректно, отлетают не верные цифры, хотя дамаг снимается правильно; 35) Урон при критическом ударе считается весьма странно. Пример: у юнита 60 брони, по нему бьют на 150. Без крита ему наносят 65, с критом 230(Уточнение); 36) Утечка памяти в игре. Первые 20-30 минут файл подкачки не доходит и до 1Гб, после двух часов игры - около 2.5Гб и растет; 37) При атаке на город после победы врагов, он не захватывается сразу же. Необходимо повторно кликнуть на город после битвы(НЕ БАГ); 38) Разные надписи при иммунитете. У Ламберта при использовании перка "Неуязвимость" пишется "Иммунитет", у оборотня "Блокировано"; 39) Иногда у Ламберта в ряду табличек перков в бою пропадает перк воскрешения, вместо него - дырка, а выше и ниже таблички перков есть. Вместе с этим обычно пропадает значок меча неутомимости, остается пустой квадратик (уточнение к багу №19); 40) При клике ЛКМ на миникарте герой периодически порывается бежать в место клика. Не всегда экран переносится на место клика (Уточнение); 41) Черный экран (музыка продолжает играть) при попытке применить изменения в настройках из игры, а не из главного меню; 42) При выводе сетки возможного движения бойца полностью перекрывают бонусные точки, если магические и стрелковые клеточки еще как-то видно, то бонусные для рукопашников не видно; 43) Было много раз замечено, когда лучники АИ в бою перемещались, но после этого не стреляли и не применяли никакой магии или спец. умений; 44) Ламберт очень много раз пробежал сквозь вражеского эльфийского героя на тактической карте в том случае, если он бежит "издалека". 45) Какой-то глюк с тренировочным лагерем, поднял в нем Иониэль до 102 демага лечения, в первом же бою у нее демаг лечения стал 92. Также на всех юнитах писало, что персонаж достиг максимального уровня, а после боя получали опыт все, кроме героя (у него действительно остановился рост уровня). 46) Применял боевую магию по снятию магического дамага у противника, написано, что снимает 50% урона. Бросил на имперского мага с демагом 102 - маг перестал наносить урон вообще до конца боя, в стагах прописалось "повреждения: 0"; 47) патч 1.03, устранена ошибка неверного "начисления" уровня персонажей, лучник поднялся до второго уровня, а у него пишется 7 (Не баг, фича). 48) Кампания демонов, первый акт. И войска героя, и войска противника почему-то сдвинуты на 1 клетку к центру; 49) После снятия скриншота игра не развернулась обратно. Черный экран и играющая музыка; 50) при улучшении сектанта Легионов(тот что начального уровня) до Ведьмы в конце боя произошел глюк, а именно, сектант визуально превратился в комок дико мечущихся черных текстур. То же, когда морфил оборотня в крестьянина.

#### Недочёты и вопросы:

1) верните автосохранение в начале миссии, очень напрягает без этого начинать с прошлой миссии, если нападаешь слабыми войсками на сильную группу; 2) экспорт и импорт персонажа вернут? может хотя бы в одиночной игре? а то очень нравилось, проводя героя через несколько битв раскачивать его как идеального; 3) когда лечилка лечит всех одновременно и все 7 остальных юнитов её при этом благодарят одновременно - жуткий ор; 4) у перка на +1 брони не написано, сколько именно брони он даёт; 5) серийный номер и вправду на ограниченное количество активаций, или это было из-за патча, который мне скинули в суппорте в день выхода, когда сервер регистрации упал? 6) напрягает нулевой стат "Критический" в описании героя. Хотелось бы или заполнить его, или убрать вообще, чтобы не мозолил глаза; 7) большой перекоп нанесения критического удара в сторону АИ. Баги:

51) в первой миссии за империю, нанял в замке еще одного героя (лучника), добавил ему лечилку. Побежал к Ламберту и попытался передать лечилку ему. Пишет ошибку - нельзя передать основного персонажа; 52) нейтральные войны, с двумя мечами(головорезы вроде), получали бонус сосредоточения, находясь на ноде для увеличения дистанционных атак, то же и про героя-вора; 53) было замечено, что многие персонажи на поле боя (сейчас могу вспомнить только про алебардщика с шапкой за плечами и эльфийских героев на конях) первый раз перемещаются как статическая фигура и только около конечной точки назначения начинают шевелить ногами и руками; 54) при выборе Ламберта-война (15% от хила) он

прекрасно возрождает мертвых юнитов, на следующем ходу получаем живого юнита с 15% хп, если кто-то в отряде гибнет, его не нужно воскрешать, он остаётся живым с минимумом здоровья и регенерит его каждый ход, или отлечивается заклом/бутылками, воин жив сразу после битвы, а уже регенерация после завершения хода; 55) покупаем дополнительного героя в миссии, качаем его, поднимаем ему характеристики, берем перки. В следующей миссии в меню найма героев выбираем закладку "Ветераны". Видит там нашего героя из предыдущей миссии. Уровень у него показывается тот, каким он закончил предыдущую. Цена соответственно сильно выше чем у новых героев. Покупаем его. И что видим? Уровень его скидывается до нуля. Все характеристики, что мы ему поднимали, скидываются до начальных значений. НО (!!!) Все перки, которые мы брали, остаются взятыми, но не дают ни прибавок характеристик, ни новых навыков, и повторно мы их взять не можем! + все вещи на герое и инвентарь остаются; 56) апдейтер при первом запуске чёта там качал-качал, но радостного известия "ПРОПАТЧЕНО!!!" не показал и в меню версии нет нигде (ХОТФИКСЫ); 57) получив прибавку к выносливости, говорю пока за первую карту при игре за Империю, у ваших юнитов становится + 10 больше выносливости. Если при этом, на этом же ходу сохранить игру и снова ее загрузить, у них будет выносливости больше еще на + 10, и так до бесконечности; 58) несколько раз было при сражении с волками на поле боя в одну точку увеличивающую рукопашного боя становилось по 2 существа. Причем один был Ламберт, другой волк; 59) кампания за демонов (первая миссия), во время хода компьютера почему-то показывается, что ходят демоны; 60) при клике на изображение героя карта не всегда центрируется на нем; 61) количество высказывающихся надписей "Бонус сосредоточения" при ударе масс-рэнжа равно количеству поврежденных врагов. 3 врага - 3 раза надпись; 62) бой с людским стражем за захват чек-пойнта. У стража остается около 400 хп, вдруг неожиданно конец боя и табличка "Бой выигран"; 63) героем-магом можно кастовать трижды за ход; 64) в описании эффекта отравления, не написано сколько тот наносит урона за ход (shift + правая клавиша мыши по отравленному юниту, правой кнопкой по эффекту отравления), об уроне молнией Инноэль так же нет информации; 65) играл эльфами, умер главный герой, грифон встал на ту клетку где стоял герой, потом кем-то накастил возрождение, хотя указывал место на карте где должен появиться герой, он появился на одной клетке с грифоном; 66) если указать путь 3А вражеским войском, то герой просто пройдет сквозь вражеский отряд, не атаковав его, в данном случае я прошел мимо, офигел, пошел обратно и ходы кончились прямо на вражеском отряде, у коня Ламберта выросли дополнительные ноги (ПОСТ); 67) камера показывает увеличенное изображение боя, зачастую юниты около того, который совершает ход, пропадают (их не видно). Когда камера отдалается - всё окей(НЕ БАГ); 68) когда юзаешь на карте столб +15 к силе, у углу вылетает ошибка "strid not found sword\_ad"; 69) удар молнией Иноэль снимает жизни, но не отображается отлетающей цифрой урона и в логе битвы; 70) юниты в бою идут не самым коротким свободным путем; 71) после морфинга юнитов врага гексы, где они стояли продолжают подсвечиваться красным, даже если юниты ушли; 72) морфинг любого юнита отбрасывает его с текущей позиции в стеке ходов на самую последнюю позицию стека, независимо от инициативы превращенного юнита (т.е. в конец следующего хода). В итоге чертики с инициативой 40 ходят после магов с инициативой 20; 73) скилл "Статуя" у горгульи по факту действует 2 хода, а не 3, как написано. На Зем ходу происходит автоматический выход из режима статуи с потерей бонусной брони и пропуском хода; 74) юнит у демонов - двойник, грейдится из магов, который должен превращаться в любого юнита на поле боя, при нажатии на способность обращается только в белиарха, а при попытке прочитать описание способности, выдает только бред на английском; 75) нет обозначения принадлежности фракции у отряда, не понятно это эльфы/демоны или просто нейтралы (если нейтралы то можно хотя бы без опаски мимо пройти); 76) разгон у рыцарей, если сделать разгон, рыцарь пропустит ход, заканчиваем битву до тех пор, пока рыцарь не походил, в следующей битве рыцарь УЖЕ разогнанный(Не баг, фича); 77) нападает противник (эльфийские войска в имперской компании) во время его хода, т.е. сам, то из него постоянно вываливает по 4-5 пузырьков оживления с 5% жизнями и столько же пузырьков с восстановлением жизни +400; 78) иногда не отображается полоска здоровья воскрешённого отряда; 79) если сбежал Себастьян (хоть один юнит в его войске), то он вновь стоит на карте, заграждает проход, "перенапать" нельзя(Дополнение);

Недочеты и вопросы:

8) Про баланс в игре. На средней сложности за империю, я спокойно выношу всех кто попадает на моем пути, причем даже сильнейшие войска нейтралов и чужие герои не могут не то чтобы убить кого-то из моего войска, но и даже нанести какой-либо значимый ущерб - все без проблем лечится Ионизель и зельями. Даже не нужно просматривать кто там стоит. Может конечно я такой крутой игрок =))), но все-таки мне кажется ест очень большие недочеты в балансе. 9) Когда загружаешь сохраненную игру, то я вижу перед собой только картинку тактической карты. Никакой информации о том когда был сделан сейф и какая это миссия компании или же просто одиночная миссия + какой день в миссии сейчас идет (для миссий я длинными названиями); 10) На что опирались при ограничении использовании магии на тактической карте 1 раз за ход. Я понимаю, что раньше в D2 была возможность просто закидать противника магией и убить слабым юнитом. Но действующее ограничение мне кажется перебором. Сделайте хотя бы 2-3 магии за ход у профиля военачальника, иначе смысл в этой магии вообще никакой. К тому же, если быстро все захватывать, то уже на 12-15 ходу у тебя будет висеть куча магических ресурсов, а куда их тратить непонятно; 11) Не знаю



алгоритма переноса инвентаря героя в следующую миссию, т.к. выбора инвентаря, как раньше, перед миссией нет. Во вторую часть компании Ламберт перешел со всем имеющимся снаряжением, а вот при переходе в 3-ю срезалось где-то 40-50% того, что у него было в "карманах"; 12) Уже писали о "невидимости" крайних клеток в углах боевой карты. Также хотелось бы добавить, что из-за того, что вращения карты тоже не полные, то не удастся рассмотреть существ со всех сторон, также они иногда перекрывают другими существами - вращение камеры от этого мало спасает; 13) Огромная просьба, уважаемые разработчики (как минимум один этот форум читает и отписывается, как я заметил), приложите все свои усилия к тому, чтобы сделать игру достойной зваться релизом. Чтобы жаждавший столько лет геймер после установки (и автоапдейта) игры имел 2 мысли: а) "Наконец-то я играю в ЭТО!" б) "Ух как геймплей поменяли... и как теперь этих этими?.." 14) Активные абилки должны кастоваться лишь раз за бой, это снимет многие проблемы баланса. Уберёт полность превращения, телепортации, сумона. 15) Было бы хорошо иметь хотя бы несколько автосейвов, например 3, чтобы иметь возможность откатываться не на первый ход, если что-то сделал не так. Думаю, трех будет достаточно, но если будет настраиваемый параметр - совсем хорошо. 16) Баг или фича, но у демонов гильдия воров и башня магии поменяны местами в меню постройки относительно людской кампании (левая верхняя - гильдия, а была башня). Может и фича, но после прохождения кампании людей я не глядя построил ненужную гильдию. (Возможно дело в том, что людей играл за лорда-мага, а демонов - за лорда-градостроителя). 17) нигде не указывается, что на текущем ходу изучались заклинания, пока не ткнешься изучить чего-нить. (для построек хоть маленькую пиктограмму придумали, и то радует). 18) ну ещё непонятки с ИИ на мировой карте - его действия бесмысленны и беспощадны. Что он делает, куда бежит, не поддается никакой логике. Гораздо слабее отрядом, он подходит в упор моему главному отряду и стоит.. Ну я след. ходом убиваю его. Компьютер тащит ещё один отряд и ставит под мой отряд и ждёт его смерти. 19) не работает спелл на глобальной карте - рассеить туман войны (ну или как-то так). Спелл трубует указать союзника, но для чего это требуется непонятно. При кликании на затемненном участке карты она не открывается. Но! Спелл применяется на героя, т.е. происходит визуальный эффект вокруг него, но карта так и не открывается в указанном участке карты. 20) сделать возможность назначить свои хот-кеи. Баги

80) игра иногда вылетает в конце боя(в момент появления кнопок выйти из боя) в заброшенных церквях/скапах; 81) бандиты застряли во втором акте посреди графики города (артефакт); 82) если при нападении на жезл демонов превратить врагов в мелких тварей (не помню каких), то при переключении на автобой жезл пропускает ходы; 83) у демонов в ветке воинов у какого-то юнита есть способность на увеличение урона, при использовании пишет что добавлено 50 силы (вроде) и несколько миллионов сноровки. С ростом уровня сноровка увеличивается на пару миллионов; 84) нечаянно нажал на Ламберта и отдал его столице, было 4/4 лидерства. При попытке обратно отдать Ламберта в отряд пишет что не хватает лидерства, т.к. при перенесении Ламберта в столицу не отнялось лидерство; 85) изверг наносит урон оборотню, хотя вроде бьет оружием (Патч 1.03); 86) когда выбираешь в книга магии заклинание на тактической карте и щелкаешь по нему 2 раза левой кнопкой мыши, то появляется надпись "нельзя идти до этого места"; 87) при сохранении в существ. сейв перезаписывает не спрашивая. Велика вероятность потерять игровое положение; 88) не однократный баг при просмотре башни магии у людей, когда камера идёт вверх парящие блоки исчезают сразу; 89) баг с опытом по ссылке: <http://www.disciples3.ru/forum/showp...postcount=147>; 90) в конце миссии нам предлагают ознакомиться с достижениями(мелочь, а приятно), но если выйти из игры, потом загрузить сейв, то достижения идут только с начала хода ПОСЛЕ сейва, в последнем хот фиксе, я, закончив миссию, вообще не увидел достижений; 91) при наведении чего либо и кликанья ПКМ, подвисяние на секунду-две и только потом показывается окно информации. Или при наведении на какую нить кнопку; 92) используя стагию на глобальной карте (к примеру которая дает бонус к инициативе), вместо описания с действиями персонажа (сверху) высказывает что то типа AD\_set\_statue text; 93) возможен пропуск реплики диалога пробелом. Если нажать пробел на последней реплике, то одновременно произойдет пропуск хода; 94) неправильный подсчет самих достижений. У меня было "Найдено 240% сундуков" и "Убито 980% монстров"; 95) призванные существа на глобальной карте не пропадают, либо пропадают до конца своего хода; а) выигрываем ими бой - пропадает и противник, и существо, хотя ход для него еще не закончился; б) [более интересно] во время боя сбегает призванным существом, после этого оно не пропадет, пока его кто-то не убьет, вне зависимости от числа сделанных после этого ходов; 96) После нескольких загрузок сохранения битвы маги и целители не выполняют свои функции: визуально фигурка юнита делает необходимые пассы, но эффект над целью заклинания/исцеления не рисуется и, соответственно, не применяется. Иногда этот баг может проявляться и при первом старте игрового сохранения (любого), но ТОЛЬКО на целителях - маги кастуют все нормально; 97) в окне гарнизона можно перетаскать больше юнитов, чем имеешь лидерства, достаточно перетаскивать их на иконку героя, если перетаскиваешь на героя, в конце концов можно добиться того что негде будет нанимать. При попытке нанять кого-то в пустом замке(городе из которого таким образом "дополнил" отряд героя, пишет что нехватает лидерства. Видимо, существа считаются каким-то образом оставшимися в замке, и используют его лидерство (Дополнение1, Дополнение2, Уточнение); 98) если в бою Архимаг пытается открыть инвентарь без вещей - то ход засчитывается, но ничего не происходит; 99) у Ламберта под 100 вещей, у Архимага штук 20. Пытаюсь обменяться. И что я вижу? Несколько страниц - все боле-мене, а дальше начинаются дырки. Т.е. вижу руны-вещи... пустые места-руны-вещи... А потом могу долистать вообще до пустых

страничек. И потом раз 15 ткнуть стрелками - и там еще список продолжится; 100) Иноэль на 4ой карте получила 20ый уровень. А в 5ой она снова 3-тнего уровня. Хотя до этого все отлично переносилось из миссии в миссию; 101) (на медленных процессорах) Загрузка боя у меня происходит так: - Атакую. Грузится страница "Загрузка" - потом я снова на карте, но снизу вижу список участников боя и их порядок в бою. Еще секунды 3 жду пока это показывается - и вхожу уже в бой; 102) при улучшении на охотника на ведьм сквайр превратился в рыцаря (ПОСТ); 103) при игре за империю на тяжелом уровне сложности войска эльфов делали левел ап после КАЖДОГО боя (причем не в итогах боя а после перехода на глобальную карту) только после третьего старта компании все стало норм; 104) рыцарь перехватывает зомби, бьет его, рядом стоит Ламберт (тоже может перехватить), перехват снялся у Ламберта; 105) игра за Империю-1-я миссия. При длительном сражении стражем границ второго уровня с эльфийской армией. Если постоянно призывать живые доспехи, то через некоторое время те, которые уже убил противник, перестают пропадать с панели отображения юнитов внизу, а остаются там с нулем хитов. В результате через некоторое время они забивают всю панель отображения, появляется темный экран и игру приходится перезапускать; 106) кастанул на Иноэль восстановление за ход (150 ХП за ход), ее все-таки убили, но в этом же бою после смерти она стала получать хипы за счет заклинания, при этом сама "воскрешая" Иноэль на поле не появилась, только синий круг подсветки. После боя Иноэль была целёхонька; 107) 1 миссии за Империю - в лавке заклинаний в описании руны "Ангел-хранитель" не отображается цена, а когда покупаешь её, то она стоит 0 золотых; 108) на карте берешь баф на +15 силы...а потом кастуешь броню на +30, первый баф убирается; 109) разгон отображается иконкой отрицательного эффекта; 110) у призываемых существ нет очков прикрытия, хотя в окне информации они указаны. Т.е. если призвать элементалей земли руной или доспех хранителем земли, то очков прикрытия не будет. Если же встретить элементалей земли в подземелье, то очки прикрытия будут в наличии; 111) вторая миссия за эльфов, по сайд-квесту ко мне присоединился эльфийский отряд. Кнайт в нём был лидером, однако я не смог перетащить к себе ни кнайта, ни эльфа-лучника. В город скинуть получилось, кроме лидера, однако забрать из города лучника я опять же не смог героем. Писалось во всех случаях что нельзя переместить лидера группы; 112) зачастую от наклона камеры зависишь ли ты взять тот или иной предмет на карте или подойти к какому-нибудь повышающему статусу объекту; 113) колдуется 3 заклинания за ход (на глобальной карте); 114) оборотни иммунны к выстрелам эльфийских 'элементальных' лучников, иммунны ко всем атакам, бьющим по одной цели; 115) update при первом пуске он что-то докачивал, при последующих даже не соединяется с сетом; 116) вражеский суккуб атакует мои войска, эффект отображается, урона не наносится. Не стал ее убивать, решил дать ей возможность повторить, ну она опять по всем зарядила - и снова безрезультатно; 117) наложение +40% к броне. При касте первый раз никто не получил. при касте второй раз только ламберт поднял броню на 40%;

#### Недочёты и вопросы:

21) Фича это или баг, но очень напрягает: Если атаковать юнита который стоит дальше чем можно дойти, то герой на следующем ходу автоматически бьет того на кого нажимали до этого. А если ошибся и нажал не на того или что-то изменилось?! 22) У империи одна из конечных веток, там конник, который может с помощью абилки на следующий раунд 2 раза ударить. Так вот, если использовать абилку, то при перехвате чужой атаки он первый удар наносит по правилам, потом второй можно выбрать куда бить, а потом еще 2 в свой ход) А вообще он у меня двоих перехватил и за раунд нанес внимание 6 УДАРОВ!!!) 23) Банки которые безлимитно продают у алхимика. Уберите плз отсюда все, что дает постоянную прибавку. 24) Кнопка "Начать игру" - после загрузки еще 5-10 секунд не активна. Нельзя на нее кликнуть, т.к. она не подсвечена. Лучше уж пусть сразу до конца загружает, минуя этот этап. 25) Хотелось бы, чтобы ландшафт влиял на трату очков хода в режиме глобальной карты. Если шарахаешься по чужой земле, то и тратишь ходов надо больше. 26) Хотелось бы, чтобы крупные существа вроде Титана занимали две ячейки лидерства (как во второй части), а то странно: что пять монашек тащишь с собой, что пять Титанов - разницы нет. 27) Знаю только заклинания 2-го уровня, а книга магии всёравно каждый раз сразу открывается на страничке с первоуровневыми, хотя там ничего нет. Приходится листать. 28) Почему воскрешение стоит всегда 200 не зависимо от левела юнита. Это в сумме с многими другими факторами делают деньги пустой валютой (на всё всегда хватает). Причём лечение всегда дороже воскрешения, ОДНАКО оно нам нафик не нужно, потому что повсюду раскиданы куча лечащих зданий, не говоря уже о заклялках регена, кучи бутылок которые некуда девать. 29) На картах мы общаемся с уникальными персонажами видим их портреты. а в бою сражаемся с их обычными игровыми аналогами ( пример Генрих IV), немного "раскачанными". Баги: 118) маршрут проложен через туман войны с указанием мест битвы, да к тому же по воздуху(ПОСТ); 119) на Иноэль некорректно работает абилка тиамата "слабость", она продолжает лечить с тем же параметром урона/лечения: 120) при окне сохранения/загрузки можно производить действия в игре (ПОСТ); 121) у ламберта есть абилка круговой удар. если встать в окружении многих юнитов то она бьет столько раз по каждому юниту, сколько юнитов вокруг и стоит, то есть 2,3,4 и тд.;

#### Недочеты и вопросы:

30) При вхождении в экран строительства в любой раздел (бойцы, лучники, маги т.д.) фокус

ввода находится на первом здании. Приэтом совершенно непонятно построено оно или нет. Приходится щелкать на другом здании чтоб понять состояние первого здания. Лучший вариант - при вхождении в экран строительства - чтоб фокуса на зданиях вообще не было, и кнопка строительства не активна. 31) Почему бутылки одного типа не складываются в одну клетку с проставленным внизу количеством оных? Сделали бы хоть по 20 в одной клетке - уже было бы классно. 32) Недавно произошел комичный момент в озвучке...Теург эльфов кидает на моего мага "ржавчину" вроде, а маг таким густым басом и неспешно в ответ - "Спасибо, я этого долго ждал"..... 33) Бой моего стража нода с эльфийским героем. После определенного количества ходов эльф начинает хилить своих юнитов на +400. 6 моих броней +атака стража дают в сумме  $6 \times 50 + 74 = 374$  урона. В итоге юнит отличивается за ход на 25 если никто из броней не промахнулся. Эти феерические сражения меня просто умиляют своей динамичностью. 34) Руна стоит столько же, сколько изучение закля, хотя то, что это нигде не написано - большой минус. По поводу стоимости каста тоже недочет. В Д2 хотя бы было ясно, что каст в 2 раза дешевле изучения, здесь же от закля к заклу пропорции меняются, насколько я успел заметить.

— тема с форума .dat

## Обращение Акеллы к ag.ru

Уважаемые господа,

Компания «Акелла» озабочена ситуацией, сложившейся вокруг проекта «Disciples 3» и считает необходимым официально обратиться к администрации Вашего портала.

Позиция нашей компании состоит в следующем:

Мы считаем, что политика модерации форумов AG.RU носит, очевидно, несправедливый характер и допускает оскорбление представителей компании, а также самой компании без вынесения штрафных санкций, в то же время модерация деятельности представителей компании производится асимметричным образом, что, в свою очередь, исключает возможность разъяснения позиции компании на Ваших форумах.

Доводим до Вашего сведения, что в период с 11.12.2009 по настоящее время администрация официального форума компании «Акелла» наблюдает массовую регистрацию так называемых виртуальных пользователей, размещающих сообщения, имеющие своей целью дискредитацию компании и проекта Disciples 3, о чем имеются необходимые доказательства. Мы предполагаем, что форум AG.RU, являющийся одним из наиболее посещаемых специализированных форумов российского сегмента сети Интернет, столкнулся с подобным явлением, что способствовало формированию заведомо негативной по отношению к Disciples 3 атмосферы. Мы уверены, что Disciples 3 является не единственным примером, т.к. аналогичная ситуация складывается и вокруг проекта Дальнобойщики 3 компании 1С.

Мы считаем, что авторская рецензия, размещенная на портале AG.RU не является объективной и в значительной мере составлена под влиянием вышеописанной ситуации. При этом мы, безусловно, уважаем право журналиста на авторское рецензирование игр, кроме тех случаев, когда имеет место очевидное искажение фактов.

В условиях, когда представители нашей компании не имеют объективной возможности отстаивать честь и достоинство проекта, равно как и компании на площадке AG.RU, а также учитывая, что сложившаяся ситуация наносит ущерб деловой репутации нашей компании, мы предлагаем Вам разместить на портале AG.RU статью, содержащую аргументированный ответ на необоснованные претензии, высказанные автором рецензии на проект Disciples 3 и рядом участников форума AG.RU. Мы убеждены, что, таким образом, администрацией портала AG.RU может быть реализовано право компании «Акелла» на выражение своей официальной позиции.

Мы уведомляем Вас о том, что компания «Акелла» рассматривает данную переписку открытой и оставляет за собой право ее публикации по своему усмотрению.

С уважением,

Каменецкий М.,

Руководитель пресс-службы компании «Акелла».

28.12.2009 г.

— 29.12.2009 Обращение к AG.RU

## Ответ на рецензию ag.ru

В данном обращении приводится разбор рецензии игры на интернет-портале AG.ru.

Уважаемые пользователи портала Absolute Games и все пользователи игры «Disciples 3: Ренессанс». Компания «Акелла» считает необходимым дать официальный комментарий на рецензию автора, несмотря на то, что это не является общепризнанной практикой. Мы крайне озабочены сложившейся ситуацией и поэтому считаем необходимым изложить нашу позицию.

После выхода печально известных «Корсаров 3», большого пятна на репутации «Акеллы», прошло четыре года. И именно столько длилась разработка следующего крупного проекта компании - Disciples 3. Увы, издательство не изменило свою политику ни на йоту. Чтобы успеть к сезону предпраздничного ажиотажа, оно вновь выбросило на прилавки недоделку.

Фальстарт

В этот раз плевков в поклонников получился еще обиднее. Ведь «Корсары» - творение самой «Акеллы», тогда как с Disciples 3 она явилась в чужой монастырь. Пусть серия фэнтезийных стратегий и не обставила Heroes of Might and Magic, у ее готического стиля

...и лаконичной боевой системы есть тысячи преданных фанатов. Многие из них сберегли нервы, поскольку просто не смогли запустить третью часть.

Данная информация никак не соответствует действительности. Официальный релиз игры был назначен на 11-ого декабря. Люди, получившие свои версии игры до этого дня, должны были дожидаться официального запуска. 10-ого декабря велись технические работы на сервере. 11-ого декабря с 15:00 сервер обновлений работал стабильно и не создавал препятствий для обновления игры.

Тех, кому повезло меньше, ждали сотни программных ошибок разного калибра. В первые дни Disciples 3 вылетала каждые десять минут, подолгу загружала «сейвы» и регулярно впадала в ступор. С экрана клочками пропадали текстуры, а музыка заедала и билась в припадках. Сильнее всего шокировала телепортация армий, порой заставлявшая повторять недельное путешествие сначала. Будто и не было закрытого бета-тестирования, в котором участвовали 350 наших читателей.

Явные технические проблемы могли наблюдаться только на некоторых конфигурациях компьютеров с Windows 7. Однако, изначально мы, как компания-издатель, не заявляли совместимости с этой системой. Узнать об этом любой пользователь, включая автора, мог, ознакомившись с системными требованиями, напечатанными на обложке диска. Тем не менее, благодаря оперативной работе компании nVidia и разработчиков игры, были выпущены драйверы, решившие проблему совместимости. Уже через три дня игра работала стабильно на всех операционных системах, о чем свидетельствует статистика обращений в службу технической поддержки. Более того, на операционной системе, на которой, как заявлено, играл автор, таких «вылетов» просто не наблюдалось, что подтверждалось тестовой лабораторией nVidia.

К чести студии .dat, отвечавшей за разработку, она достаточно быстро избавилась от самых внушительных проблем. После четырех патчей в Disciples 3 уже можно играть. Правда, мелких «багов» все равно навалом.

Красота не спасет

Единственное, в чем преуспели авторы, - графическое оформление. Мрачные пейзажи и угрюмые обитатели сразу дают понять, что этот мир пребывает в упадке. Картинкой легко залюбоваться, если, конечно, вы не против тусклой палитры и стилизации под аниме. И все же Disciples 3 - не набор открыток, а игра. Трудновато оценивать ситуацию и принимать решения, когда монитор залит десятками оттенков серого и коричневого, особенно «ночью».

Действие всех игр серии Disciples происходит в мире Невендаар. Это уникальный сеттинг и отличительная черта серии. Общеизвестно, что игровая вселенная - это угасающий, мрачный, готичный мир. Данная атмосфера является важным характерным отличием серии.

Эпоха вырождения

К сожалению, назвать Disciples 3 интересной или хотя бы приличной стратегией нельзя - в ней почти нет строительства королевства, свойственного жанру. Вместо этого .dat смастерила псевдояпонскую RPG, эдакий хромой пошаговый клон «Легенды о рыцаре».

Номинально здесь есть вражеские города и герои, которые предпочитают оборону и неохотно переходят в наступление. Однако неприятель не действует осмысленно, он всецело подчинен скриптам: когда потребуется, его погонят вперед по кратчайшему пути (и не заикайтесь про «туман войны»!), а по дороге «подрисуют» приспешников, щедро отсыплют опыта и вручат артефакты.

Информация о работе AI объективно не соответствует действительности и является просто вымыслом. AI самостоятельно принимает решения и оценивает ситуацию, для чего реализованы соответствующие алгоритмы. Нам кажется сомнительным, что автор имел возможность ознакомиться с программным кодом игры, но при желании он может это сделать и убедиться в неверности своего утверждения.

Итог - избиение младенцев. Порой противник пробует отбить свою собственность или захватить чужую, но делает это невпопад, да и выгоды от нее не получает. Кстати, «столбить» ресурсы разрешено исключительно в специальных точках, зато расставлять «жезлы» умеют все. Удобнее? Да, только Disciples 3 утратила одну из характерных черт серии.

При этом сил .dat хватило всего на три из пяти рас, доступных в Disciples 2: Rise of the Elves: людскую Империю, эльфийский Альянс и Легионы демонов. Авторы слепо скопировали прежних юнитов и «деревья» улучшений, ничего к ним не добавив. Нежить и гномов можно встретить лишь на поле боя или в лагерях наемников (недвижимость вернется к «бомжам» в аддонах).

Мы были крайне удивлены данной «новостью», т.к. 3 расы были заявлены еще на начальном этапе разработки игры. Совершенно непонятно откуда их могло вдруг взяться какое-то другое количество. Более того, о количестве игровых рас портал AG.RU писал неоднократно и в новостях и в превью.

Последователи героев

Так как весь «стратегический геймплей» Disciples 3 - перебежки от одной засады к другой (и иногда до магазина), бои - то небольшое, что развлекает игрока. Поклонники Disciples всегда превозносили оригинальность и лаконичность механики ее битв, однако... именно она и отправилась на свалку.

По иронии судьбы, самобытность променяли на систему, подсмотренную у главного «идеологического соперника» - Heroes of Might and Magic 5. Войска свободно бегают по полю боя, разделенному на клетки. Очередность действий показывается с помощью АТВ-панели. Есть и аналог «книги заклинаний», позволяющей беспрепятственно жарить огненными шарами, если вы загодя запаслись рунами.

Отличия, напротив, минимальны. Упомянуть стоит разве что специальные клетки-«ноды». Встав на них, воины, стрелки или маги наносят удвоенные повреждения. На том и строится вся незамысловатая тактика. Правда, AI часто использует их опрометчиво, подставляя слабаков под удар.

Тем, кого не терзает ностальгия, эти реформы могли бы прийтись по вкусу, но внятную «боевку» .dat не потянула. Тщательно выверять состав армии в Disciples 3 незачем: раньше более «толстые» юниты занимали две ячейки, а теперь все равны. «Рукопашники» в несколько раз эффективнее колдунов или лучников.

Честно говоря, прочитав данную часть рецензии, у нас возник вопрос, а насколько долго автор играл в игру? Например, в 3-й миссии первой кампании уже встречаются противники (оборотни), нивелирующие преимущество «рукопашников». В конечном счете, состав отряда зависит практически только от предпочтений игрока.

Бои даже чисто внешне уступают Disciples 2, сколь бы странно это ни звучало.

Парализованная камера мешает толком рассмотреть мелкие фигурки, да и охватить огромную арену целиком она не способна, поэтому схватки разворачиваются в ее верхней половине.

Данное утверждение является просто искажением действительности. Управление камерой подробно описано в обучающей миссии игры. Камера подвижна и управляема.

Апокалипсис сегодня

Слушать убогие реплики предстоит долго - в Disciples 3 нет отдельных сценариев, мультиплеера и редактора карт, однако в этом болоте можно увязнуть на пару недель. Кампания состоит из трех частей: за Империю, Легионы и Альянс. В сумме - два десятка очень однообразных миссий продолжительностью 2-3 часа каждая. Герой ездит по коридорам, очерченным лесами, горами и реками, раз за разом уничтожает недругов и покупает одни и те же апгрейды. Даже декорации меняются слабо - спасибо фирменному терраформингу.

И снова неправда. Среднее время прохождения миссий в игре составляет 3-6 часов (4-е, 5-е, 6-е миссии в каждой кампании, а в эльфийской - ещё и 7-я, достаточно большие и за 3 часа их пройти без читов не представляется возможным), что подтверждено в том числе и в результате ЗБТ, проведенного при поддержке AG.RU.

К сожалению, повторимся, основной упор в статье и скриншоты к игре базируются на 2-3 миссиях из каждой кампании. Жаль, что автор не привёл скриншоты боёв с драконами и ключевыми сюжетными персонажами (Бетрезен, Изериль), которые могли бы заинтересовать игроков, хотя, возможно у него просто не хватило времени и желания пройти игру до конца.

«Прокачка» тоже не затягивает, хотя навыки увеличиваются по более навороченной схеме, нежели в Disciples 2. Первая ее составляющая напоминает Diablo - заработав уровень, нужно распределить баллы на силу, выносливость, интеллект, ловкость и сноровку. Вторую явно творили под впечатлением от Final Fantasy 10 - игрок постепенно открывает поле фишек, дающих различные бонусы. В теории такой подход рождает уйму разных персонажей, но на практике выбор между «+4 к защите от магии», «+1 к инициативе» и другими подобными подачками угнетает.

Говоря про ролевую систему, со своей субъективной точки зрения, автор забыл упомянуть про доспехи и обмундирование, которое не только добавляет характеристик герою, но и полностью меняют его внешний вид.

Точно так же никому не нужна и сама Disciples 3. По крайней мере, в ее нынешнем виде. Мечтать, что разработчики все исправят в дополнениях и оперативно выпустят редактор, дав зеленый свет любительскому творчеству, - значит верить в сказки. С «Корсарам 3» случилось чудо под названием «Город потерянных кораблей». Есть ли среди фанатов Disciples своя Seaward?

«Акелла», безусловно, уважает право журналиста на авторское рецензирование игры, и поэтому не выносит оценок субъективному мнению автора. Комментарии от лица компании относятся только к тем частям статьи, которые объективно не соответствуют действительности, что является очевидным и при необходимости может быть доказано. Мы считаем, что рецензия основывается во многом на усредненном мнении форума, а не на прохождении игры автором. Мы считаем необходимым поблагодарить всех пользователей игры, а также посетителей портала за интерес, проявленный к проекту.

К сожалению, в настоящий момент в связи с несогласием нашей компании с политикой модерации форума данного портала, сотрудникам компании рекомендовано воздержаться от комментариев на форуме. Представители компании будут рады ответить вам на официальном форуме игры. В случае возникновения любых вопросов, мы убедительно рекомендуем всем пользователям обращаться в службу технической поддержки.

— 29.12.2009 *Критика на критику*