

Расы — Lurkmore

← [обратно к статье «Heroes of Might and Magic»](#)

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление различных рас в Heroes с целью нарисовать эскизный портрет каждой, а не составляем списки личных тактик, рецептов победы, артефактов и т. п. (для этого есть форумы!!!).. Ваше мнение о замках, юнитах, заклинаниях и прочем и здесь [никому не интересно](#), поэтому все правки с упоминанием «имбанутого героя Дэлеб со специализацией на баллисту, которая благодаря оной баллисте качается в 9000 быстрее...» в подстатье также будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

Люди (Castle, Замок, Haven, Орден Порядка)



Вот так всё и начиналось.
НоММ I.

людей появились копейщики — один из сильнейших типов войск первого уровня. Алсо, сильной стороной этого замка всегда был Боевой дух («Morale»).

Касательно Четвёрокки, порою рассуждают насчёт читерности замка, имеющего трех стрелковых юнитов, два из которых стреляют практически без штрафа за расстояние, и магию, позволяющую в начале игры сохранять героев живыми после части битв, что влекло за собой чуть более быстрое продвижение по уровням. Хотя баланс в общем-то соблюден: к примеру, стрелковые баллисты тормозят войско, а школа магии не отличатся особой боевой эффективностью. Крестьяне нанимаются в "четвёрке" не в замке, а в отдельных сараях, но с них можно сдирать бабки (магам из Academy, к примеру, нужен герой для ежедневного сбора бабосиков).

В пятёрке же поначалу их читерное положение продолжалось довольно долго. Дело в том, что разрабы ввели людям навык «Тренировка», позволяющий перекавалифицировать юнитов-человеков нижних уровней в верхние (крестьянин → лучник → мечник → монах → рыцарь). Тренинг был ограничен только приростом существ и количеством денег у игрока. Естественно, тренировка высокоуровневых была дороже, поэтому рыцари тренировали кого попроще (крестьян в лучников) и получали PROFIT в виде огромного стека стрелков, которые сносили всё и вся. Такие дела продолжались аж до патча 2.1, когда разрабы Нивала наконец-то прислушались к народным стенаниям и порезали тренировку, ограничив число обрабатываемых в каждом городе за неделю юнитов.

Теперь это, как и в трёшке, крепкий и хорошо сбалансированный, но не [имбовый](#) город — отличный выбор для [новичка](#).

В шестой части в юнитах почти нет изменений, разве что монахов заменили на лечащих весталок, которые по силе сравнялись с возвращёнными из тройки арбалетчиками и копейщиками и разучились стрелять (таким образом оставив арбалетчиков единственными стрелками во фракции). А грифоны вышли на один уровень с конниками и некими лучезарными [сияниями](#). Герои же обрели способность вешать на один из юнитов [бабл](#) на 1—2 хода.

В семёрке вернули стреляющих монахов, сюда переехали волки (грифоны ушли в нейтрал), а на правах альтернативного ангелу мега-юнита объявился Ландскнехт. Почему-то без [цвайхендера](#), ватной шляпы с перьями и Doppelpelzoldnera в качестве апгрейда.

Нежить (Некрополис, Некроманты)



Ня, смерть!. НоММ III.

армии каждого уважающего себя некроманта их тысячи, ведь помимо природного прироста, скелеты образуются после каждой битвы пропорционально потерям с обеих сторон (кроме того, существует **Преобразователь** скелетов, в результате манипуляций с которым можно из любых юнитов делать простых скелетиков). В 5-ке апгрейд обучили стрельбе, альтгрейд же сделали весьма неплохим защитным юнитом.

Второй уберЪюнит — **вампиры**, с безответной атакой, после апгрейда в «лорда» приобретающие способность восстанавливать хит-пойнты и численность своего отряда, высасывая хиты из живых существ (хоть количество не растёт сверх изначального, спасибо и на том). В четвёрочке прокачанный некресс мог поднимать вместо скелетов самих вампиров, что вкупе с их мощью, приближающейся к последнему уровню, приводит к сильнейшему доминированию нежити на крупных картах.

Третий — бьющие по площади в 7 гексагонов **личы**, которые в третьей части перестали задевать союзную нежить, а в пятой ещё и стали кастовать магию. Если же в тройке собрать набор «**Плащ короля нежити**» (что несложно, ибо для этого нужно всего 3 компонента), начинается лютый **угар и чад кутежа** с воскрешением личей (с экспертной некромантией) или призраков (с продвинутой) вместо простых скелетонов. Альтгрейд же личей в 5-ке делает их тру-некронтами, получившими наконец книжечку с заветным заклинанием (в числе прочец колдунств). И наконец, **рыцари смерти** — юниты предпоследнего уровня, **обращающие в истинную веру** некромантов любого юнита на поле боя своим **Death Blow**, который удваивает и без того нехилый урон. Кого-то они **напоминают...**

За все эти плюшки в трёх и особенно пятёрке некрессам был **понерфлен** последний уровень монстров — костяной дракон и его производные. И если в 3-их был хоть какой-то толк от апгрейда с небольшим шансом отполовинить ХП **всем** юнитам атакованного отряда, то в 5-ке смысл их найма разве что в анимации. Хотя во вторых это — сильнейший после живого дракона и титана юнит, да и в четвёрке один из суровейших — настолько, что живность предпочитает не отвечать на его атаку, а вместо этого в панике двигать по направлению от.

Боевой дух нежити всегда нейтрален, а при смешивании армии нежити и ненежити юниты большинства рас начинают срать кирпичами на **моральную тематику**. Из-за некромантии на большинстве серьёзных турниров тройки этот замок, как и Конфлюкс, признан читерским и запрещён. Такие дела.

В 5-х **многие специалисты** считали скелетов читерством, и система их воскрешения была после патча 3.1 заменена на **полезную** систему **тёмной энергии**. Казалось бы, баланс сохранён, но многие не подозревают о новшестве в Преобразователе Нежити: в пятёрке он перерабатывает «живчиков» в андеда **такого же** уровня (два тонких момента: **а**) в городе должно быть построено жилище этого уровня; **б**) продукт на выходе неагрэйжен независимо от сырья), что вкупе с милыми сердцу **корованами** после захвата пары любых городов на больших картах не оставляет противникам некра никаких шансов.

В шестой части некроманты подхватили знамя самого стреляющего замка, выпавшее из рук выпиленных магов — костяного дракона заменили на паукобабу-**трансформера**. Она и личи теперь стреляют без штрафа на расстояние, скелеты стали копьёметателями, рыцарей смерти заменили сфинксоподобные **ламассу**, а слоупочных зомби — шустрые **гули**. Читерский Преобразователь нежити заменили не менее читерским Алтарём **анального** вечного рабства, на котором можно невозбранно воскрешать упокоенных юнитов. Стоит это дороже найма новых, но кого волнует? При этом выпилили некромантию, заменив старым заклинанием «Поднять мёртвых», которое заряжается от нанесённого урона и есть только у некров.

К седьмой части драконов обещают вернуть. Переименованные Рыцари Смерти ездят с косами, вампиры обильно залиты кровью, паукобаб и стреляющих скелетов заменили обычные пауки и скелетики с очень кривыми саблями. И ещё собираются **сделать в виде паука весь городок**. Некромантию сделали как встарь, только воскрешается теперь процент от **хитов** — от пяти до пятнадцати в зависимости от уровня. На высших уровнях вдобавок к скелетам получаешь призраков.

Маги (Tower, Башня, Академия)

Замок тотальных **нердов** преклонного возраста.



Полностью отстроенный замок. Wait... **Wad da fuck?**



Интересно, какие заклятия в этой «книге»?

аббревиатуре **НОММ** грань «*Might*» замок ничем особенным от «магических» не отличался. Сначала был просто evil-версией Рыцарского Замка (тоже *Might*), а в Тройке можно было, как и в Болоте, отстроить гильдию магов только до 3 уровня. Но в Четвёрке место гильдии занял *Magic Dampener*, повышающий Герою сопротивление к магии, а прокачка героя была заточена под **МОЩЬ** на поле боя — вплоть до 20 уровня Варвар вполне мог 1x1 навалеть пиздюлей любому неварвару, даже уровнем немного выше. Также в качестве компенсации за полное отсутствие магии было сделано значительно выгоднее соотношение «цена/мощь» у юнитов, особенно малых уровней. Единственное, что осталось в городе магического — добавочка молний при ударе громовыми птицами, с поры 3-их героев посиневшими и заматеревшими. Прокачка сопротивления магии до 100% означала, что герой-варвар может закусить любым магом-героем и не поперхнуться.



WAAAGH!

В 5-ке вместо магии варварам дали систему боевых кличей. В то время как всем остальным расам приходится по старинке обходиться дедушкиными «благословениями», герои-варвары попросту орут благим матом на свои войска, от чего у тех повышаются очки ярости и, как следствие, урон, защита, боевой дух, ~~потенция~~, **IQ** и **АГН**, и прочие характеристики, вплоть до добавления новых способностей. Эти же **баффы** действуют и при активности войск варвара на поле боя или таких печальных событиях, как гибель дружелюбного отряда, и есть уникальная абилка города (не распространяется лишь на перекочевавших туда из Болота виверн). Кроме того, прокачавшийся варвар может издавать **пукающий рыг**, начиная с 17 уровня героя 100%-но лишаящий хода отряд любого уровня и величины, и пару других убергроулов. Наконец, посещение святыни на карте вместо закла даёт 1-2-3к экспы, что в большинстве случаев полезнее.

В 6-ке замок... **ВНЕЗАПНО** оказался самым магическим! Неясно, что курили авторы (возможно, **Кастанеду**), но только Варвар способен стать тем, кого раньше называли Архимогом — может прокачать шесть из семи имеющихся Школ Магии (остальным расам доступно не более пяти). Однако же герою не дают Изначальной магии, в которой можно прокачать регенерацию маны. Что делает его сапожником без сапог.

Подземелье (Warlock, Dungeon, Темница, Чернокнижник, Asylum)



Вот эта кучка пикселей внизу, слева — чёрный дракон! НоММ II.

Раса, наверное, сильнее всех «мутирующая» по ходу эволюции серии. Однако одно остаётся неизменным — **Драконы**. Эти существа за долгую историю серии стали её **маскотами**. Летящие, быстрые, невосприимчивые к магии, тяжелобронированные и способные атаковать двух юнитов кряду — у **олдфажных** геймеров стали **стереотипным суперюнитом**. Во второй части игры они были единственной боевой единицей, имевшей 3 стадии развития: **зеленых**, **красных** и, наконец, **чорных**. К счастью, больше это безобразие не повторялось — зелёных в тройке выселили к эльфам. В четвёрке же ЧД — наиболее уберный юнит, по силе эквивалентный 8-му уровню в нормальных частях, правда и стоит **соответственно**. Второй вид существ, остающихся верными Подземелью с первой части, — это **минотавы**, чей лабиринт пристроить куда-либо ещё затруднительно. Начиная с тройки, потихоньку хиреют и к 5й серии превращаются в медлительный **расходный материал**. За исключением третьей части, этот замок также является пристанищем **гидр**, о которых подробнее написано в секции о

Болоте. Кроме того, в первых двух частях там обитали **кентавы** — за историю игры эти шлюхи успели поблядствовать ещё и у эльфов, и у варваров.

До 3 части были одним из самых «летающих» замков, но после того как горгулий у них спиздили зловредные маги, грифонов переманили подлые людишки, гарпии вернулись от варваров с подрезанными крылышками, а мантикоры ушли медитировать в нейтралы... только дракоши, родимые, и остались. В пятёрке же «градообразующими» юнитами Данжена стали ушастые эльфы и фапательные и ещё более ушастые эльфийки (с явным намёком на матриархат), что даёт повод фанатам **Вахи** и **D&D** устраивать **холивары** на предмет того, откуда всё же фракция попизжена, на которые фанатам героев глубоко похуй. Скакунами для героев и одного из юнитов служат **мелкие динозавры**. Наконец, альтгрейдам аж двух юнитов доступна **невидимость**.

О шестёрочной инкарнации Данжена, добавляемой в аддоне *Shades of Darkness*, и сказать особо нечего, за исключением упоминания

попытки разработчиком найти компромисс между засильем ушастой «титульной расы» и разнообразным монстрятиком в духе Negroes 3, реализации чёрных драконов как обычных существ вопреки изначальным планам Чёрной Дырки и Убейсофта (изначально было объявлено, что драконы в шестых героях будут исключительно божественными существами в кампании, так что про драконогеддон игроки могут забыть)... и того факта, что весь город и все улучшенные существа в нём по не очень ясной причине выполнены исключительно в однообразных оттенках серого и фиолетового цветов (видимо, по замыслу [десигнеров](#) однообразная серо-фиолетовая гамма и должна [символизировать](#) те самые «оттенки тьмы»).



Чёрный дракон из НОММ IV даже не смотрит на тебя... и это к лучшему, поверь.

В седьмой части троглодитов сделали сильно похожими на [Чужих](#). Из эльфов кто-то ходит с ножичком в каждой руке, другие так носят по два арбалетика. Также водится некая НЁХ в масках под названием «Бездушные», дизайн которых беззастенчиво стянут из манги «Blame!» практически без изменений. Гидр с драконами оставили, только у последних чего-то крылышки тонковаты.



«Хозяйки ночи» знают толк в БДСМ

Алсо, во всех частях игры излюбленным приёмом чернокнижников из Данжона был так называемый «Драгагеддон» (или «Дрэгеддон»). Суть такова: маг хватается одних лишь чёрных драконов (та же тактика была доступна всем замкам с существами иммунными к магии огня), учит spell *Армагеддон*, который устраивает огненный [экстерминатус](#) всем юнитам на поле боя, и с утробным рыком бегаёт по карте, выпиливая всех подряд. На драконов никакая магия не действует, а вот вражеским существам приходится несладко: на них льет огненный дождь, а драконы добивают выживших. Главное, чтобы чернокнижнику хватило маны, ну и не надо лезть в бой с такими же драконами или существами, невосприимчивыми к магии огня. Иногда, правда, это дело каралось артефактами *сфера запрещения*, *плащ отречения* или *сфера уязвимости*, а в сочетании с *оковами войны*, не позволяющими бежать с поля боя, могло иметь и вовсе [печальные последствия](#). Разработчики пятой части фишку просекли и выпилили хитроумным способом — герой-варлок теперь обладает расовой способностью частично игнорировать магическое сопротивление, в том числе и у своих драконов.

Наконец, фракцией более чем приятно играть на картах с подземельями: как правило, примерно половина игровой территории является для них родной землёй.

Болото (Fortress, Крепость)



Ничего не напоминает?

Появился этот замок в тройке. Кого эта раса [символизовала](#) — непонятно до сих пор. По одной из версий — [хаос](#), но так как в тех же пространственно-временных окрестностях присутствовал и замок демонологов, а сами болотники, напротив, весьма упорядочены и склонны к обороне (ибо они [законопослушные нейтралы](#), а [вовсе не хаотичные добряки](#), в отличие от точки зрения авторов одной известной картинке), — это утверждение весьма спорно. По другой — [индейцев](#) Мезоамерики, в пользу чего говорят как элементы архитектуры и окружающая природа на экране, так и некоторые индейцеобразные герои, а против — полное отсутствие [расово](#) американских существ в монстрятике, если, конечно, не считать за таковых человекоящеров, традиционно представляющих в фэнтези «индейскую» тематику. Часто считается самой невнятной фракцией из всех — хотя среди фанатов тройки предостаточно и тех, кто считает Крепость одной из наиболее стильных и атмосферных фракций в игре.

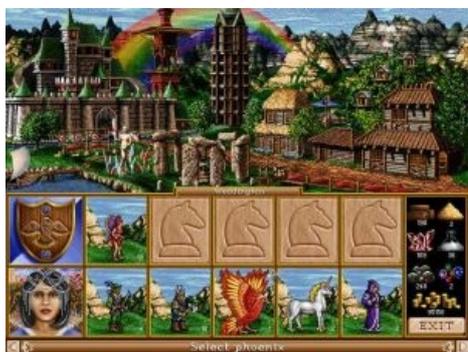
Замок неплох на начальных этапах для [раша](#), так как их предпоследний уровень — *виверны* — как правило, доступны уже на 2-й день игры. Кроме того, это замок имеет в распоряжении могучих [горгон](#) — динозавробыков^[2] Быки эти сносят своим смертельным взглядом этих ваших драконов и архангелов на раз-два (ну а точнее — по юниту на десяток горгон). Последний уровень — *гидры*, как всегда, бьющие без ответа всех врагов вокруг, но на практике, как правило, малополезные из-за своей [тормознутости](#). Василиски, само собой, умеют [одним взглядом](#) обращать любого врага в деревяшку, виверны могут кому

угодно прописать **йаду**, гигантские стрекозы (**привет** из карбона!) — быстрее среди первых 4 уровней всех городов, ослабляют вражину и снимают с него блессы. А ещё это единственный город, где присутствует герой со стартовой армией, состоящей из существ аж на 4 уровня.

Явным плюсом Болота являлось то, что на рандомных картах стоял этот город, **как ни странно**, на болоте. Родные герои с болотными монстрами бегали по топям как ни в чём не бывало, а вот врагам приходилось телепаться с черепашей скоростью, особенно при отсутствии дорог. Однако болотным героям было напряжно брать в армию монстров из других городов, ибо они тут же сами начинали слоупочить. Кроме того, Болотники — единственный замок, имеющий в своём распоряжении ДВОЙНОЙ ров и развёрнутую систему построек, предназначенных для обороны. В общем, болотники ориентированы прежде всего на оборону и на срабатывание многочисленных мощных способностей их в остальном хиловатых существ. Так-то!

В качестве полноценной фракции в последующих частях Крепость уже не фигурировала (монстры разбрелись кто куда — кто к прежним хозяевам, кто к новым, большая же часть — канула в Лету). На начальном этапе разработки шестых «Героев» была вероятность возрождения стилистики и монстрятника Болота в замке наг — но, увы или к счастью, идея **не взлетела**, а предпочтение среди прочих вариантов концепции в итоге было отдано водному замку в псевдояпонской стилистике (см. ниже).

Эльфы (Оплот, Preserve, Лесной Союз)



Эльфы — такие эльфы.

НоММ II.

Ботаники во флорофильском смысле этого слова, которыми командуют друиды, вызывающие на подмогу всю лесную братву и преуспевшие в вызывании братков на поле боя как таковые. Отметить стоит **эльфов** — лучших (после титанов) стрелков, которые могут шмальнуть дважды за один ход. В первой и второй частях, до выселения в Конфлюкс, одним из двух быстрых юнитов в игре были друзья эльфов **фениксы**. В четвёрке они опять вернулись в город (альтернативой им там служили **сказочные драконы**; и те и другие — весьма неслабые даже для своего уровня кричи) и, наконец, в пятёрке были изгнаны в нейтралы. Зелёные и золотые драконы трёшки немного слабее своих подземных собратьев, зато быстрее и способны наносить в битве первый и порой решающий удар; при этом золотые подходят для «драконогеддона» не хуже своих подземных собратьев.

Также союзниками эльфов во все времена были **единороги** и (кроме 3-й части) хилые, но быстрые **феечки**. Вообще, большинство юнитов города может похвастаться высокой скоростью, за исключением нижеописанных товарищей.

В первых трёх частях в замке жили гномы. Непримиимые фанаты фэнтези годами **бурлили** и капали на голову разработкам по этому поводу: дело в том, что во многих книгах, начиная с «**Властелина Колец**», эльфы и гномы, мягко говоря, недолюбливали друг друга (на то, что у того же Толкина неприязнь между гномами и эльфами имела вполне конкретные причины и существовала не всегда и не везде, негодующим фоннатам, как водится, было похуй). Прислушались ли разработчики к мнению фэнтези-фагов, неизвестно. Но в четвёртых Героях гномы перешли к академикам, став пушечным мясом для ранних стадий игры. Такой расклад гномов устроил ещё меньше, и в пятых Героях они послали всех этих мудаков **нахуй** и основали собственный город (разумеется, **с рунной магией и медведицами**), о котором будет рассказано ниже.

Кроме того, в частях 3 и 5 эльфам на подмогу приходят дендрониды ака энты ака ходячие дрова — снова привет от Толкина! Способность их привязывать врага (иммунитет от магии, разумеется, не срабатывает) **тентаклями** корнями к месту порой играет в сражении ключевую роль. В седьмой части их — видимо, припомнив разгром Сарумана, — перевели аж на высший уровень; кроме того, они теперь «стреляют» корнями из-под земли.

В пятёрке расовый скилл эльфятни — выбор до 3 заклятых врагов (после предварительной тренировки на нейтральных аналогах), по которым наносится усиленный дамаг войсками и героем. Можно прокачать свойства, позволяющие герою и/или баллисте присовокуплять к выстрелу эффект магии, в том числе и повреждающей (правда, с армагеддоном и многими другими высокоуровневыми заклами не прокатит); мана при этом расходуется автоматически, а эффект до конца боя не снять, так что стоит подумать дважды...



Дриада ненавязчиво приглашает к **единению** с природой

Демоны (Инферно, Ад)



Адъ и Израиль, где жыды.
НоММ V.

дальнейшего поднятия из их праха демонов. В следующих частях фича была порезана.

В четвёртых Героях Инферно представляло собой жалкое зрелище. Адских монстров закинули в замок к некрам. Причём они явно проигрывают исконным обитателям цитадели смерти, и игроки предпочитают строить призраков, вампиров и костяных драконов. Альтернатива вампирам — омерзительно выглядящая **НЭХ**, едва ли слабее оных и единственный стреляющий (ядовитыми зелёными соплями) юнит замка, но чувство прекрасного обычно заставляет сделать выбор в пользу аристократичных вампиров. Впрочем, Haven благодаря единственному атакующему заклинанию мог разжёвывать и нежить, и инферно одинаково эффективно (за исключением Дьявола, который мог ещё половину любой атаки от людей стерпеть).

В НОММ V демоны сделали ещё больший упор на призыв: теперь это — расовый навык, и временные пополнения из милого сердцу **дома** гиперэффективны против медлительных войск. В целом замок остался верен общему курсу в тёмное будущее. Непонятна лишь цель замены предпоследнего уровня: взятые из восточных мифов и удачно вплетённые в механику игры *ифриты* были заменены на *питлордов* из **DnD**. Сии демоны способны устроить небольшой армагеддец на отдельно взятом куске поля боя — если успеют, ибо скорость — явно не их плюс, хотя в целом замок один из быстрееших. Также прилагаются способные **овладеть мозгом** врага, **фапабельные** *суккубы* — это если найдутся готовые фапать на парнокопытных, покрытых роговидной чешуёй и пышущих огнём изо всех дыр (и **этой самой** тоже), существ. Хотя... **они всегда находятся**. Алсо, символом демонского замка стала **шестиконечная звезда**, хоть и не та самая.

В шестой части демонами играть вполне привычно, они всё такие же атакующе-призывающие, а вот внешний вид юнитов стал резко напоминать голливудские фильмы ужасов. В седьмой пока не предвидятся, поскольку проиграли голосование Подземелью. Парочку юнитов по непостижимой без поллитры логике передали академикам. Адский огонь собираются теперь передать гномам.

Гномы (Северные Клань, **Fortress**)



Суровые ребята отлично себя ощущают над жерлом вулкана.

В пятых героях гномы создали свой замок с **блекджеком** и **шлюхами**. Правда, вместо блекджека у них **рунная магия**, а единственными шлюхами являются три героини, на лицо ужасные, но добрые внутри.

К традиционному **стимпанку** эти гномы не имеют отношения и внешне похожи на нечто среднее между Disciples и Warhammer FB. Сочетают стереотипы о гномах, живущих под землёй, и гномах-скандинавах-мореходах. К традиционным маленьким и бородатым клонам Гимли из ВК и не менее традиционным гномьим метателям чего-либо присоединились берсерки, **медвежья кавалерия** и горные гиганты, названные **эрлами** и **ярлами** (**YA RLY!**). Плюс суровые жрецы в костюмах дедов морозов, один из которых при касте заклинаний произносит «**Оп, а ты гей!**». И дракон, куда же без него!



Ну просто исключительно

Хаоситы, что тут сказать? От мелких *бесов* и до *архидьяволов*. Замок появился в 3-й серии и весьма колоритен. С последним уровнем та же тема, что и с «титаны vs. драконы»: дьяволы ненавидят ангелов и наоборот. Алсо, *ифриты* ненавидят джиннов и обратно, правда, поскольку ифриты — воины с **огненным щитом**, а джинны, начиная с тройки — хлипкие кастеры, чувства добрых синих парней чаще всего **страдают**. По мнению многих, как в третьей, так и в пятой части — самый замороченный замок: если не знать тактики и стратегии игры за Инферно, ты, скорее всего, будешь постоянно сливать, **мой маленький друг**. Кроме того в частях 3 и 5 за город очень сильно играет **ИИ**^[3] (это в сравнении с его перформансом за другие фракции).

Отдельно следует упомянуть местный **гогисрач** — магоги, будучи единственными стрелками фракции, стреляли по площади и **поражали** своих же существ. Мало кто знает, что это не **баг**, а **фича**, необходимая для целеноправленного уничтожения чертей для



Призыв подспорья у единственной фракции с героями-пешеходами

разнообразные войска!



Печальный мамонт печален

Геймеры этот замок сразу же невзлюбили и продолжают яростно ненавидеть по ряду причин:

1. Юниты, 6 гномов^[4] и один дракон, которых и так навалом. И слава Б-гу, что этот не умеет летать и выглядит как огненный Годзилла — на старых концептах он выглядел как МПХ с крыльями.
2. Имба-руны. Возможность увеличить скорость в два раза — меньшее из зол. Самая главная вундервафля в руках гнома — руна воскрешения, восстанавливающая чуть менее чем половину убитых существ. И это за мизерную цену в ресурсах.
3. Башенка. Если данное сооружение построено у вас в городе и противник **внезапно** решил начать осаду — ему же хуже, ибо на подмогу нашему гарнизону приходят **300 спартанцев** сотни **агрэйженных** гномиков первого уровня, заточенных под защиту и способных оказать сопротивление оккупантам или оттянуть достаточно времени, чтоб турреты снесли оккупанту половину лучников. Вместо рва же город хранят всё те же руны, каждая из которых помимо дамага налагает нехороший эффект на интродера и бафф — на случайный отряд гарнизона.
4. Многие находят мамонтов, на которых восседают гордые коренастые горцы, нелепыми и не имеющими никакого отношения к мифологии о гномах. Другим доставляет.

Алсо, гномам в некоторой степени доступен описанный выше в секции о Подземелье *Драконогеддон*.

Итог — гномов в текущем виде многие люто и бешено ненавидят, и на фанатских форумах (особенно буржуйских) все строят **хитрые планы**, как бы их изменить. **А разгадка одна:** в положении вещей виноваты сами фоннаты, ибо данный замок слеплен по нитке из различных проектов — участников конкурса фанатских же идей, инициированного Нивалом и **Игроманией** для нового аддона. Следы **Нивал потёр как смог (то есть хуёво)**, а сами идеи можно порою найти в конкурсных работах там, куда рука Нивала не дотягивается: **Glacier, Winter town, BASTION**.

Наги (Святилище, Sanctuary)



Наги. **Кавай**. НОММ VI



Сладкая парочка прототипов «IRL»

зверушку.

Наги были и в тройке и в четвёрке, но там — обычным юнитом у магов, а теперь, следуя примеру гномов, сами подались героизировать. На роль пушечного мяса была отобрана всевозможная нечисть из **японской мифологии**: **Юки-онна, каппа, кирин** и прочая. Живут все эти няшки в каком-то гибриде средневековой Японии со средневековым же Китаем — эти цивилизации связаны с нагами через мифологию буддизма. Водная тематика также логична: согласно легенде, первый **Император** — — обладал телом дракона с головой и руками человека, как и его супруга — **Богиня**. Дракон же у китайцев тесно связан с водой и воздухом — одинаково хорошо плавает (sic!) в обеих стихиях.

Также грустную улыбку вызывает тот факт, что после запиливания внешности существ у

Самое, пожалуй, еретическое творение Убитого Софта с момента покупки ими серии.

Драма началась с того, что в шестой части ни к селу ни к городу выпилили прошедших через все пять предыдущих частей эльфов и чернокнижников, а заодно и магов, водивших под своими знамёнами големов и титанов со второй по пятую части. Вместо этого, видимо, променяв кальян, который любили **попыхивать** те самые маги, на сборник **китайских порномультиков**, дизайнеры запилили очередную неведому



Немного **правила 34** для наг.

разработчиков отказала фантазия на именованье всего этого хозяйства, и названия половины апгрейдов представляют собой просто перевод с английского на **лунный** (например, *Shark Guard* → *Wanizame*). Кроме того, хотя наги в фэнтези традиционно предстают злодеями (да хоть бы и в том же **Варкрафте**), здесь они являются одним из двух «добрых» замков и по паладинутости своих персонажей с няшными акцентами вполне могут потягаться с рыцарским. Ну а что, самурайская честь — **non penis canina!**

Самое забавное в том, что формально виноваты в появлении замка сами поклонники. Юбисофт проводил голосование среди VIP-фанатов, предлагая разные варианты, в том числе был и переименованный болотный замок третьей части.

Элементалисты (Сопряжение, Conflux)



Новый замок? **Элементально, Ватсон!**
НоММ III.

гипнозам и т. п. (с другой стороны — и к воскрешению). Алсо дисбаланс усугублялся наличием университета магии, в котором можно было за пару косарей золота обучиться базовому навыку любой школы магии. А граальная постройка давала все заклинания в гильдию магов. За всё это был признан читерским и выпилен с чемпионатов и из всех последующих частей игры. Никто о нём не плакал. В 4-ой части, правда, был портал, который можно было построить в замке **Природы** и нанебовать из него разнообразнейшую живность, включая и элементалей.

На самом деле причина такого фиаско довольно проста (**см. выше**).

Алсо в Шестёрке: Конфлюкс из замка внезапно превратился в ... магазин артефактов, работающий исключительно в режиме online.

Хотя Сопряжение в официальной продукции напрямую встречалось лишь в тройке, группой фанатов был создан мод для Heroes V, конвертирующий в него Академию, — вполне достойного качества.

Рандом (Случайный Замок, Random)

Замок-**анонимус**, за который любят играть олдфаги и участники соревнований. Присутствует, начиная с первой части, где на большинстве карт был **единственным доступным для выбора**. Возможность выбора фракции появилась только в двойке. В шестёрке же и этот замок венгры умудрились выпилить.

Фанатский замок

Неукротимые мододелы регулярно пытаются запилить в героях свой собственный замок, в меру сил и фантазии. Иногда из этого получается что-то годное (см. ниже), но чаще события разворачиваются совсем по другому сценарию.

Сначала на каком-нибудь форуме, в чьей-то гостевой или даже колонке обсуждения игры появляется активист, подбивающий общественность на создание своего замка **с революционно новыми юнитами и решениями по геймплею**. Если повезёт, то на этом всё и заканчивается.

Если идеей заражено достаточное количество народа, то процесс продолжается. Народ пытается своими силами слепить что-то в **фотошопе**. Обычно на этом этапе интерес у общественности заканчивается, поскольку нарисовать замок — это вам не хрен собачий. Но в отдельных случаях дело в свои руки берёт **клепатель**



Warcraft? В моих героях?

скриптов к WoG, наплевав на качество графики. Если речь идёт не о третьих героях, то вместо старых добрых скриптов приходится заниматься **дизассемблированием кода**, что под силу ещё меньшему числу людей. Поэтому хоть сколько-нибудь живые проекты по созданию городов к пятым героям можно пересчитать по пальцам одной клешни краба. А для четвертых-шестых такие и вовсе науке не известны.

С третьими всё гораздо печальнее. Городов для них валяют много. Особо выдающиеся экспонаты попадают в тематическую **кунсткамеру**. Явные лидеры CO — поляки, рьяные усилия которых породили такой мем, как «польский замок». Чуть отстают выходцы из СССР. Основные отличительные особенности польского замка:

1. Кислотная фиолетово-зелёная палитра, способная организовать эпилептический припадок даже здоровому человеку.
2. Экран замка полностью **состоит из обрезков скриншотов, добытых где попало**.
3. Замок населён юнитами, созданными по заветам Франкенштейна, а иногда и просто чуть перекрашенными оригинальными.
4. Звуковое оформление состоит в лучшем случае из тишины.
5. Это уже можно пробовать устанавливать, на свой страх и риск. Но поиграть не выйдет. В большинстве случаев ещё и игру попортит.

Особенно в плане надругательств не повезло кибердемонам. Недоделанных замков под гордым названием Forge скопилось уже штук пять, и число неумолимо растёт.

Технократы (Кузница, Forge)



Оригинальный, невышедший.



Концепт от HotA.

Те самые многострадальные **кибердемоны**, отменённые из-за фанатских писем с **кровавыми** угрозами. Хотя сам замок в игре так и не объявился, шуму он наделал изрядно. Тем более, что если говорить по чесноку, лору M&M Кузня никак не противоречила, ведь там были роботы, космические корабли и бластеры. Ожесточённые форумные баталии продолжаются до сих пор, несмотря на массовые расстрелы, практикуемые по данному вопросу большинством модераторов. К **троллингу** присоединились даже нынешние издатели.

И хотя толком о содержании замка известно не слишком много, желающих «восстановить справедливость»/«учинить ересь» это никогда не останавливало. Появлялись самодельные нага-танки, выводились новые типы зомби, перекрашивались големы... и всё это продолжается. Большая часть продукции отличается **очевидной консистенцией**, но есть и весьма качественные графические работы (Forge следующий на очереди у «команды HotA», выпустившей пиратский город).

К слову, влияние Forge не ограничивается генерацией холиваров и модов к третьим героям. Так, были попытки создать полноценную кампанию за них для четвертых героев (вместо городов Кузниц предполагались Академии). Фракция, во многом вдохновлённая Forge, засветилась в **Демииургах**. А Ubisoft от греха подалеже заявили, что в новой геройской вселенной Асхана никаких высоких технологий нет вообще.

Египтяне (Бастион, Bastion)

Эпический долгострой, начатый ещё в 2004 году. Первоначально полностью соответствовал канонам польского замка. В наличии были кислотные сине-зелёные



Больше кислотного трэша и угара!



Нам фиолетово, что вы думаете, что фиолетовее быть не может.



Польский вариант. Внезапно не фиолетовый.



Бастион в режиме «только просмотр».

быть местечковым явлением.

Идея города отличалась простотой — пустыня и всё, что с ней ассоциируется. Так здесь оказались [верблюды](#), [слоны](#), [египтяне](#) и много-много песка. Идея настолько витала в воздухе, что разработчики официальных частей тоже не гнушались её использовать^[5].

Проект был жёстко привязан к WoG. Вообще планировалось, что Бастион станет одной из фишек версии 3.59. Но с разработкой WoG случилась небольшая неприятность ([разрабы забили](#)), поэтому выход Бастиона оказался под большим вопросом. Какое-то время проект ещё подавал признаки жизни. Даже появилось [видео](#) теста города. Есть версия, что больной потел перед смертью, поскольку никакого продолжения не последовало.

Тем не менее, волна, поднятая проектом, не улеглась до сих пор. В самом деле, случались и [проекты](#) с бóльшими сроками разработки.

В данный момент город разрабатывается польскими моделами.

Пираты (Причал, Cove)



Йо-хо-хо, и бутылка рома!

женского пола аж два, и оба вполне фапабельны.

Что касается [форумных обсуждений](#), [еда](#) таки есть. Хлебные темы — «огнестрел в фэнтези», «не смог установить» и «пачиму биз WoG!?»

В общем, олдфаги радуются и [ностальгируют](#). Тем, кто не в теме — [фиолетово](#).

Цитатота

Рыцари: Ты весь из себя белый, пушистый и положительный? Готов сеять разумное, доброе и светлое любимыми методами, в том числе мечом и магией? Тогда тебе прямиком к нам. Широкие возможности для карьерного роста (от крестьянина до паладина), хороший паек рекрутам за умеренную плату и добрые начальники.

Волшебники: Надоело молится ящерам-переросткам? Интересуешься магией? Хочешь просто лениво созерцать процесс, лениво помахивая палочкой и куря кальян? Тогда тебе к нам. К вашим услугам конструктор артефактов Собери сам, зоопарк различных магических тварей, а так же ездовая зверушка со всеми удобствами.

Эльфы: Брат, любишь природу? Всякие растения, птичек, зверушек? Ты за баланс и равновесие? Иди к нам! Широкий круг для общения (от дриады до дерева и дракона), дружественная атмосфера, жильё на природе. Так же разрешается стрельба из лука в нетрезвом виде, а гильдия рейнджеров с радостью выдаст вам изображения главных неписей.

Тёмные эльфы: Достало сюсюканье с птичками и зверушками? Хочешь жить там, где никто не достаёт? Влом самому работать? Скорей к нам! Верные-рабы минотавры, ежедневный стриптиз со стороны женской части населения и злые звери на страже родного дома

пески, перерисованные кочевники из оригинальной игры и многие другие классические элементы, вроде первых дебатов о линейке юнитов. Однако со временем проект не загнулся, как следовало ожидать, а постепенно эволюционировал в графическом и техническом плане. И в 2006 году перестал



Бастион в режиме «сделайте меня развидеть это».

гарантируются!

Специальное предложение! Хочешь сделать себе нормальные уши? Спроси у Раилага как!

Некроманты: Достали занятия в Академии? Чувствуешь, что слон - это не твое? Ты за всеобщие тишину и покой? Ковыляй к нам. Собери самую большую толпу костяных и недовольных и упокой, тьфу, успокой всех живых и недовольных. Всем безвременно усопшим - новое обличие и новая... в смысле новое существование.

Инферно: Аццкий сотона? Жжёшь? Фтыкай с нами! Незабываемый экстрим - жизнь в горячей точке, раздолье для любителей азартных игр - скачки и собачьи бои, наблюдение за древними и самобытными ритуалами в яме жертвоприношений, и конечно, горячие инфернальные девушки по вызову (вызываются прямо на поле боя)! И за всё за это вам не нужно платить ни гроша - вы оставляете лишь залог в виде вашей души.

Гномы: Ты небольшого роста? Твою девушку зовут Белоснежка? Твой прадедушка мечтал попасть на золотые прииски Сан-Франциско, а в школьных сочинениях ты писал, что хочешь стать шахтером? Тогда тебе к нам. Горный воздух, восьмичасовой рабочий день, веселая компания бородатых мужиков и море пива. Забой и запой гарантируются.

Орки: Любишь природу, но не эльфов. Подозреваешь, что твой отец - Небо, а мать - Земля. Часто задаешься вопросом: «А в чём сила, брат?». Тогда к нам. Широкий набор магических заклинаний - от удара кувалдой до сильного удара кувалдой, ежедневные спортивные соревнования, а также активное участие в неформальных движениях.

Специальное предложение! Хочешь стать циклопом? Узнай, как натянуть глаз на лоб.

Наги: Са-а-а! Достали «сухопутные»? Ты за потоп? Главный конек в твоей жизни морской? В детстве защищал лягушек от сверстников? **Теперь лягушки будут защищать тебя!** Всегда мечтал ходить по воде аки по суку? Тогда тебе к нам! Только у нас самокрутки из чудесной хасимской травы, которые не только не убьют твою лошадь, но и научат её плавать, а также опытные сенсей покажут, как правильно шинковать морскую капусту. Хотел узнать, что такое оракири, но стеснялся спросить? Покажем и научим! Ласты, акваланг и картина «Купание красного коня» в подарок! Операция по сужению глаз бесплатно!

Специальное предложение: Если хочешь быть богатым, Если хочешь быть счастливым, Оставайся геймер с нами, Будешь нашим королем.

— с форума Heroes.ag.ru

тоаг смищных щюток от и для задретов фоннагов

Вот как поступят герои из разных фракций, если:

Упавшее дерево перегородило дорогу.

- Рыцарь помолится Элрату, дабы он даровал его крестьянам волшебную силу, после чего те быстренько распилят его на дрова.
- Академик откроет книжку и выберет заклинание позаковырестей, после чего спокойно перенесёт его силой мысли на другое место.
- Эльф поговорит с деревом. Может оно согласится перейти на другое место? Или его товарищи его перенесут?
- Тёмная эльфийка щелкнет змеиной плёткой, после чего минотавры перенесут хозяйку через препятствие.
- Демон сожжёт дерево. А также все деревья в округе, деревни, замки, города, поубивает всех зверей, птиц и прочую живность, после чего с чувством выполненного долга поедет дальше.
- Некромант прошвырнётся до ближайшего кладбища.

Проезжает мимо башни с заточённой в ней принцессой.

- Рыцарь вломится в башню и спасёт принцессу.
- Академик проедет дальше. Девушки его уже не интересуют.
- Эльф очарует красавицу и будет до утра сней пить вино, рассказывая охотничьи байки.
- Тёмная эльфийка до утра будет говорить с ней о том, какие же мужики всё-таки козлы.
- Демон разрушит башню и убьёт принцессу. А так же всех, кто под руку подвернётся.
- Некромант прошвырнётся до ближайшего кладбища. На фиг ему принцесса

На героя набрасывается с небес кровожадное чудовище:

- Рыцарь достаёт верный меч и убивает монстра. После чего у крестьян резко повышается "мораль".
- Академик не отвлекается на всякие глупости. Зачем же, позвольте спросить, он везде ходит в сопровождении Титанов?
- Эльф прячется, и после часа безрезультатных поисков голодное чудовище отправляется восвояси. Хорошо если без стрелы в заднице.
- Тёмная эльфийка совершенно не обращает внимание. Ведь это же Её ручной Чёрный Дракон, которому просто приспичило поиграться.
- Демон поступает так, как всегда. Одной зажаренной тушкой больше.
- Некроманту абсолютно пофиг. Ведь он уже прошвырнулся до кладбища.

потенциалов армий получал более высокий рейтинг и соответственно проходил бои с минимумом потерь, радуя игрока при встрече огромной армией

4. ↑ Формально их среди существ замка лишь 5, но шестой уровень, хотя и символизирует горных великанов, выглядит в точности как чрезвычайно пухлый гном, модель которого была отмасштабирована и снабжена немного другими оружием и одеждой.
5. ↑ В пятой части в пустыню выперли магов, а в шестой некров.