

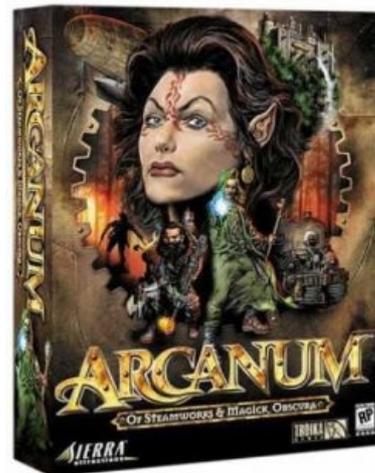
Arcanum — Lurkmore

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление **значимости**[™] Арканума для игрофагов и игростроя, а не составляем списки всех персонажей, навыков, школ магии и чертежей девайсов. Ваше мнение о том, что круче, теслаган или волшебный меч, здесь **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием **википедрической игры** и интересной только **фоннатам** списокоты (которой место **там** ←, **там** ↑, **там** → или **там** ↓) будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

«Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura» — винрарная ролевая игра в стиле **стимпанк**. Является культовой, но почти неизвестной **широким массам**. Весьма почитаема и среди любителей жанра считается одной из лучших **РПГ** за всю историю.



Вот так оно выглядело у них

Общая информация

«Арканум» — это, грубо говоря, смесь многих игр, которая брала от них лучшее и добавляла свои материалы. У фанатов «Фолла» принято считать, что Арканум — его клон. Немудрено, ибо авторы — Тим Кейн, Леонард Боярский и Джейсон Андерсон (остальные 9 анонимусов присоединились к разработке только на шестом месяце) — по совместительству являются ключевыми разработчиками и дизайнерами первого «Фоллаута». И да, это игра, которую от и до разработали 12 человек, что какбэ намекает на нехуёвую **индюшность**. Несмотря на переработано-упрощенную систему SPECIAL и раскачивание навыков в процентном соотношении (также люто упрощено), реально Арканум имеет гораздо большее сходство с «Planescape: Torment»: это и большой объём диалогов, которые доставляют олдфагам гораздо больше 3D-шной рожи и матюков в современных играх, и обширные возможности для использования вспомогательных умений (как, например, интеллекта или обаяния). Создатели, вероятно, считали, что умная и многосторонняя игра понравится людям, но в ней не оказалось типичных атрибутов «Диабло» — **рандомности**, месива и отсутствия сюжета, которые так любимы среди многих наших читателей.

[Слезы Олдфага - Arcanum. Шедевр сквозь боль. \(Arcanum: of Steamworks & Magick Obscura\)](#)
Обзор

Да, Арканум был первым из трёх винраров, выпущенных «Тройкой». Увы, но утёкшая в сеть бета (страшно баговая и несбалансированная) убила «Арканум» для многих и сильно уменьшила прибыли от продажи для самой «Тройки». Впрочем, авторы обосрались слишком во многих местах — это и сырая версия игры, доступная массам до выхода патчей, и графика, унылая для своего времени чуть менее, чем полностью (хуже, чем в «Fallout 2», вышедшем раньше). **Это печально**. Как и все творения «Тройки», игра — винрар, но, как и все же творения Тройки, одновременно и фейл. Парадоксально, но факт.

Да, Арканум был первым из трёх винраров, выпущенных «Тройкой». Увы, но утёкшая в сеть бета (страшно баговая и несбалансированная) убила «Арканум» для многих и сильно уменьшила прибыли от продажи для самой «Тройки». Впрочем, авторы обосрались слишком во многих местах — это и сырая версия игры, доступная массам до выхода патчей, и графика, унылая для своего времени чуть менее, чем полностью (хуже, чем в «Fallout 2», вышедшем раньше). **Это печально**. Как и все творения «Тройки», игра — винрар, но, как и все же творения Тройки, одновременно и фейл. Парадоксально, но факт.

Ролевая система

«— Говори быстрее, полуорк.

— Извини за кровь на твоих ботинках, но смерть грязна

»

— Диалог на улице

В игре используется одновременно упрощенная и усовершенствованная система S.P.E.C.I.A.L. (известная по Фоллу). Система очень и очень гибкая, что делает возможным нормальный отыгрыш. Правда, рост перса ограничен 50 уровнем, но это, если задуматься, ничерта не минус, ибо даже на 50-м ГГ уже человек-месииво, а если убрать ограничение, то даже подумать страшно. Тем не менее, надо ли говорить, что буквально через неделю после релиза игры вышел соответствующий фанатский патч?

Присутствуют 2 шкалы для упрощения жизни игрока — Aptitude и Alignment — первая показывает склонность нашего любимого альтер-эго к магии/технологии, вторая же его характер — от -100 (вроде как очень злой) до +100 (вроде как совсем не очень злой). ИЧСХ, обе сильно влияют не только на саму игру, но и на отношение неписей к персонажу. Например, технологи терпеть не могут магов в своих лавках, а те, в свою очередь, тоже недолюбливают технарей; при этом, если вы великий маг/технар, вас будут боготворить маги/технари соответственно; Alignment влияет в основном на персонажей, которых вы можете брать и держать у себя в партии — добрый спутник не задержится с маньяком-убийцей, а психованный некромант не захочет жить со святошей. Также мировоззрение влияет на прохождение.

Особенностью игры является разделение всего и вся на магию и технологию. Можно, конечно, пройти всю игру, вообще не контактируя ни с тем, ни с другим... Собственно, магия и технология в Аркануме — две стороны одной монеты: практически все, что делает маг, может делать и технолог. Даже воскрешать людей. Играть технологом дорого и зачастую даже нудно — чтобы создать минимум снаряжения, нужно обегать десяток магазинов и облазить все мусорки в городах. Маг быстро расправляется с врагами, но тратит очень много маны. А поскольку мана и выносливость в игре суть одно и то же, то, если игрок увлекся боем и в азарте жмакает кнопку каста раз 10, протагонист покорно ложится отдыхать, пока его друзей рубят в куски. Но маг может пожертвовать одеждой и просто скупать синие пробирки в городах в огромных количествах перед очередным походом. Благо, стоят недорого. А если заглянуть в раздел гербологии, то неожиданно окажется, что мази и припарки шикарно и бюджетно восстанавливают магов, и так как магам высокий интеллект в любом случае надо прокачивать, то и техносхемы herbalism'a берутся, не напрягаясь и без существенных потерь в Aptitude, так-то.

Раскачанный технолог тоже способен ногебать: старшие пушки рвут врагов в клочья без труда. Даже собрав револьвер, можно уже довольно легко бить врага, а снайперская винтовка с присоединенным телескопом рвет в кровавый понос даже тех врагов, которые вроде как должны быть сильными, при этом патронов расходуется так мало, что к торговцам можно почти не заходить, а кроме пуль покупать особо ничего не нужно.

А можно просто раскачать себе рукопашный бой, вооружиться мечом и все очки вкладывать в параметры и умения. Некоторое кошерное снаряжение будет недоступно, зато любой оппонент будет просто и понятно огреть мечом по голове, без всяких там магических или технологических премудростей.

Сеттинг и сюжет

«— Мои братья по Ордену были достаточно со мной любезны, чтобы помочь с их удалением **(разговор о пальцах на руках, отрезаны указательный и средний в знак раскаяния)**. Я стал спокойным, с тех пор как удалил их.

— Боже! Любой, столь больной как Вы, должен умереть!

»

— Диалог с Вильямом Торндорпом, мастером *короткоствола*

«— Да, что вам угодно?»

— Я, пожалуй, выжму всю кровь из твоего мерзкого тела!

»

— *Nuff Said*

Действие происходит в мире Арканум, где, несмотря на засилье эльфов, гномов, полуросликов и прочей нечисти, имеет место развитие технологии: паровые двигатели, ружья, огнеметы, механические пауки, доспехи с паровым двигателем и прочие пневмопихи, которые, естественно, тоже паровые.

[Sauron vs Gunslinger](#)
Битва титанов

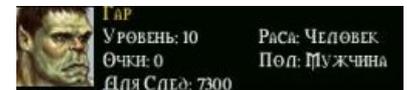
Завязка сюжета нетривиальна — главный герой в попытке понаехать в этот ваш нерезиновый Тарант покупает билет на гигантский дирижабль «Зефир». Оправдывая все напрашивающиеся исторические параллели, транспортное средство до места назначения немного не долетает, превратившись в Гинденбург 2.0. Полумертвый пассажир-*(спойлер: дварф)* передаёт протагонисту кольцо и просит найти некоего «мальчика» и отдать это кольцо ему, после чего благополучно умирает, оставляя героя в легком ахуе посреди груд металла и окровавленных тел. К счастью, ненадолго, ибо к продолжающему фалломорфировать герою тотчас пристаёт некий религиозный фанатик, представляющийся Верджилом и радостно объявляющий, что ГГ, дескать, Избранный и что на него теперь охотятся некие мутные типы.

[Пафосу](#) и [цинизму](#) игры можно разве что позавидовать. Этими приятными пустяками (что редкость для игр) можно разнообразить себе отыгрыш, что доставляет большое удовольствие. Например, практически на любую фразу собеседника можно ответить [грубо](#), многим НПС можно помочь повысить [ЧСВ](#), с некоторыми даже переспать (таких шансов гораздо больше, если вы — девушка), или даже заставить любить вас. Особую пикантность придаёт вежливость, свойственная людям XIX века, поскольку многие их действия порой приобретают ещё более циничный оттенок.

Особенности игры

Достоинства

- Можно играть разные роли, что, по иронии судьбы, редкость для RPG. Есть проработанная (правда, забогованная слегка) ветка для злодея.
- Как и Фоллаут, игру *реально* пройти, не совершив ни одного убийства. Более того — для мага и технолога прохождение будет принципиально отличаться.
- Можно водить с собой толпу NPC, которые всё время вставляют своё веское «фи» в игровой процесс, иногда доставляя немало лулзов своим неадекватным поведением.
- Немало доставляет создание всяких чудесных вундервафель из подручного хлама по старинным рецептам, которыми, в основном, можно разжиться в городах, дварфовых поселениях, где-то в глубинах гор, а также в затерянном городе. Да и стандартные схемы, получаемые с ростом уровня, доставляют не меньше, делая отыгрыш ещё циничнее: опытный технарь может заставить вражину выпить йаду, вколоть ему [транквилизатор](#) или галлюциноген, либо просто порадовать того пачкой динамита аки этот ваш [Калёб](#). Но это прерогатива технарей, колдунства резко [искривляют руки, смещая их в сторону жопы](#), и волшебники теряют не только возможность лепить сложные технологические вещи, но и нормально пользоваться уже готовыми.
- Можно взять с собой собаку. На хайлелевах она становится чрезмерно крута: в одиночку рвет в лоскуты монстров, призраков, анхуманов, скелетов, нежить, големов, элементалей, двери и сундуки (расплачиваясь только слегка потрескавшейся эмалью на клыках), а ободранных волков и прочих ограбителей корованов перекусывает пополам пачками по 5-6 штук за ход — и бой заканчивается ещё до того, как прочие участники команды расчехлят свое оружие. Кто сказал «[имба](#)»? Если собачинка критически промахнётся и укусит сама себя, то сдохнет (урон от клыков **значительно** превосходит запас HP), но по мере роста уровней животное развивается до мастера рукопашной, что сводит риск к минимуму. «Если б у собаки был инвентарь — она была бы главгероем!».
- Можно невозбранно ужраться винаща, после чего интеллект упадет до единицы и герой начнёт очень забавно выражаться. Что интересно,



Гарфилд Телониус
Ремингтон Третий



Куртизанкам понравится
ваш шестиствольный дружок



Каких-то девять спутников,
могло быть и больше

записи в дневнике будут выглядеть, словно их писало неграмотное быдло. Как вариант, можно создать героя-имбецила при генерации. Прохождение становится сложнее, но доставляет немало лулзов. Есть и смешанный, весьма интересный вариант — при создании персонажа взять особенность «Idiot Savant» или «Bride of Frankenstein» (только для женщин), и тогда при сколь угодно высоком интеллекте герой будет разговаривать как пьяный орк. При этом записи в дневнике будут выглядеть вполне нормально: интеллект у героя в порядке, просто беда с языком.



Почти как в Diablo

- Невероятно широкие возможности для дипломатии. Можно прокачать игрока, который вообще не будет драться, а будет только убеждать, обманывать, выпытывать и использовать других в своих целях. В игре совершенно нормальна ситуация, когда вам приплачивают за то, что вы «освобождаете» персонажа от чего-то, что очень нужно вам.
- На игровой процесс (а именно, отношение к персонажу и на варианты прохождения квестов) действительно влияют его раса и пол.
- Продуманная и интересная система диалогов. Над выбором каждой реплики следует хорошо подумать. Произнесение ключевой фразы может либо сильно упростить вам прохождение, либо навсегда испортить отношение к вам NPC.
- Какую бы [ересь](#) вы ни творили во время игры, её всё же можно пройти, я гарантирую это! Возможен даже вариант, обратный прохождению без единого убийства, а именно — тотальный геноцид всех встречаемых без взятия квестов и вступления в диалог с кем бы то ни было (окромя заскриптованных случаев).
- Почти все квесты можно пройти несколькими разными способами. Классическое правило трех У (убить, украсть, уговорить) работает даже в мелких побочных квестах. Сюжетные же задания отличаются огромным количеством нюансов и ответвлений.
- Весьма детализованный мир со своей историей, религией и т. д. Добавляет шарма всякая дополнительная, не относящаяся к игровому процессу, [информация](#) в виде книг, дневников и некоторых диалогов (скажем, телега короля гномов о Камне и Форме) — чтение всяких холиваров типа «Сажь Богов» или «Орочьего вопроса» ничего не дает в игровом смысле.
- Интересные задания, развивающие атмосферу и зачастую явно намекающие на события нашей истории. В числе прочего герой может расследовать правительственный заговор в духе «Секретных материалов», выследить местного Джека Потрошителя и даже развязать кровопролитную войну между государствами.
- Расизм, въевшийся в кости обитателей мира. Высокомерные [эльфы](#) смотрят на всех как на говно, дварфы-технари ненавидят их за [ГСМ](#) и лютей фап на магию, местные ЕРЖ-карлики прибрали к рукам власть и бизнес, быдло-орки находятся в самом низу социальной лестницы, [ГРАБЯ@УБИВАЯ](#) всех остальных, а человеки в целом вообще не влияют ни на что, а просто живут собирательством и охотой.
- Овер 9000 лулзов и пасхалок для внимательного игрока. Промышленники-конкуренты Гилл Бэйтс и Седрик Эпплби, моб Vorpal Bunny (привет, Монти Пайтон), деревня [смурфов](#) в натуральную величину, тысячи их. Алсо, если зажать CTRL+ALT (левые) и жмакнуть по кнопке журнала — можно почитать цитаты авторов, произнесенные по ходу создания игры. Данная традиция — фишка геймдизайнера Тима Кейна, аналогичная фишка присутствует и в других его играх, таких как Фоллауты и Temple of Elemental Evil.
- Красивая художественная озвучка сюжетных персонажей и большинства потенциальных сотоварищей. Не лишним будет сказать, что русская локализация скидывает это достоинство в недостаток, ибо заменяет все характерные голоса на стандартный голос жителя Таллина. [Sad but true](#).
- Шикарный саундтрек, написанный для струнно-смычкового квартета, можно слушать и отдельно от игры.
- В игре полностью отсутствует разбиение на локации, а это значит, что можно спокойно, не открывая карту, пробежаться от одной точки к другой — займёт много времени (от севера к югу около 12 часов ручного бега), но все-таки.
- Целый набор пасхалок, начиная от [двухголовой](#) коровы в музее местного шарлатана и заканчивая [кроликом-людоедом](#). Кроме того, есть пара секретных мест, не отмеченных на карте: это кладбище разработчиков и их форумных товарищей, а также хижина на отшибе, где живет слепой старик, у которого в личном пользовании самое мощное в игре метательное оружие. Это дает еще поводов пробежаться по карте в реальном времени.
- Шикарная система магии. Случайно убили нужного NPC? Не беда. Можно вызвать его дух и поговорить о том, о чем вам надо. Или вообще воскресить. Можно сделать себе армию зомби из убитых врагов. Можно подчинить волю короля одного из государств и заставить его бегать за вами по всей карте. Кстати, забавна ещё и реакция NPC на применяемые вами заклинания. Если зачаровать вечно недовольного сопатийца гнома, чтоб он не смотался из вашей компании, то, когда действие заклинания сойдет на нет, разъяренный дварф просто пошлет вас нахуй и таки уйдет. На спелл зачарования обижаются даже собака, к слову. Зато, если вы воскресите павшего в бою напарника, он станет навечно вам благодарен.



Собственно, вот такое вы увидите, если вас убьют

- Можно [ебать гусей](#) выебать овцу.

Недостатки

- Нельзя [грабить корованы](#) (зато можно грабить много чего другого).
- Чересчур быстрая прокачка персонажа до максимального, пятидесятого уровня. Это случится где-то на середине игры, а то и раньше. Из-за этого прохождение побочных квестов чрезвычайно упрощается. Впрочем, это легко фиксится отключением случайных встреч, дающих халявный опыт, а также установкой патчей, отключающих бесконечный спаун мобов на некоторых локациях.
- Игра позволяет создавать предметы и применять скиллы не только протагониста, но и сопатриотов, что могло бы дать много фана. Но этому мешает жуткая кривизна роста умений сопатриотов — ни один из техников не повышает дисциплины до максимума, а под конец они тупо качают самое бесполезное — хиты. Сопатриоты-эксперты встречаются редко и ближе к концу игры, когда они малополезны.
- Низкая сложность второй (а для мага и первой) половины игры. Выкачав технологом нужные умения, можно сваять мегаружьё с фиксированным уроном и валить всех с одного, максимум двух, выстрелов. Данную оплошность отчасти компенсировали в одном из патчей. Лечится выставлением сложности на максимум, что изрядно остужает пыл потенциального манча — любая убервафля при низком навыке владения оной скорее уебит владельца, нежели потенциальную жертву. А для получения приличных шансов на попадание надо сперва выкачать навык (и соответствующую характеристику), а до этого знаменательного момента приходится скрываться от врагов и выполнять квесты. Баланс на месте!
- Баговость/фичевость скриптов игры. В первом же посёлке существует возможность невозбранно забирать у торговца из сундука вещи, которые вы ему только что продали, заодно идентифицируя их на халяву.
- Баговость самой игры. Чтоб не вводить в заблуждение: в оригинальном Аркануме тоже много багов, но локализация (как всегда) добавила парочку своих. Лечится установкой фан-патча.
- Режимов боя в игре приделали два, и поэтому нормально сделать не смогли ни один. В пошаговом бою фантастически рулит оружие ближнего боя, особенно с низкими затратами по времени: бой всегда начинается с твоего хода, постоянно возобновляются очки действия (хотя в принципе, если прокачать стрельбу из лука и добыть приличный лук, то герой за две секунды будет превращать врагов в решето). Верхом маразма являются гранаты, требующие 0 AP на метание и ранящие только врагов. В реалтайме же все бегают как бешеные веники, и пока игрок пытается понять, что происходит, и навестись на цель — большинство врагов выносятся сопатриотами, или сам игрок выносятся врагами.
- Огромный, но практически ничем не занятый игровой мир. Чуть более, чем полсотни точек на туеву хучу квадратных километров карты — не то, на что надеется [задрот](#). Зато каждое место каким-нибудь образом связано с людьми, событиями и пр. посредством квестов и сюжетных ответвлений.
- Очень мало персонажей, которых можно трахнуть. Хотя немногие знают, что с повышением такой, казалось бы не особо нужной, характеристики как «красота» шансы на халявный секс значительно повышаются.
- Полное отсутствие контроля над инвентарём сопатриотов, в результате они сами решают, какое оружие и одежду им использовать, даже если предмет слишком тяжёлый (для оружия), проклятый (то есть, с виду хорошая кольчуга на время может [невозбранно](#) отнять у вас ловкость, увеличить шанс на критический промах и т. д.) или попросту хуже. Из-за этого юзеру зачастую приходится носить дохрена тяжёлых вещей, ибо товарищам их доверять нельзя. Впрочем, проклятые доспехи не по размеру одеть нельзя, так что их можно будет положить в инвентарь соответствующих напарников, ничего не боясь.
- Корявые, контр-интуитивные интерфейсы, причем все — начиная от экрана создания персонажа и заканчивая инвентарем/картой мира. Увы.
- Графика, морально устаревшая уже на момент выхода. Сравните с современниками — Planescape: Torment или первым Baldur's Gate, nuff said.
- Косяки в диалоге при отыгрыше за женского персонажа (да-да, этим страдали не только надмозговые переводы, но и оригинал). Частично исправлено фан-патчем.

Трагедия русского надмозга

Примечательно, что игра, не собрав достаточно денег, как и не менее винрарное творение [Тройки](#) — «[Vampire: the Masquerade — Bloodlines](#)», не была издана в СНГ официально, так что искать годный перевод придется долго, и неизвестно, подойдет ли хоть один. Потому лучше пользоваться оригинал.

Русские переводчики почему-то решили, что слово dwarf стоит переводить как «гном». Особых проблем до встречи с Арканумом никто не ощущал. В Аркануме же, подобно вселенным на основе ролевой системы D&D, встречаются две принципиально разные расы — dwarf (технически подкованные бородатые коротышки) и gnomes (жадные и хитрые коротышки), из-за чего русификаторы постоянно их путают и додумываются использовать какие-то мутантские слова типа «тангары». В принципе, чаще всего dwarves просто переводят как «гномы» (например, «Белоснежка и семь гномов»), а gnomes — как «карлики». А про тангаров ребята начитались у [Перумова](#). Вообще, тот перевод доставлял совершенно фантастически: при общей понятности текстов (что редкость для переводов тех времен) слова выстраивались в совершенно дикие конструкции, невообразимые даже в машинном переводе. Алсо, деньги там назывались «рублями», а пружины — «источниками» (spring). Вскоре среди задротов этой версии появилась гора

сленговых выражений вроде «валяйте меняться, добрый мистер» или «я скоро возвращусь».

Арканум-сообщества

Хотя о них, как и о самом Аркануме, знают 3,5 человека, как ни странно, они ещё живут и процветают. Наиболее крупным и **живым** из них сейчас является **Арканум-клуб**. Изначально Арканум-клуб был той самой кучкой маньяков, свинтивших и собравших безбазовую версию игры. Но дело на этом не остановилось, и сейчас там активно клепают моды для сетевого Арканума, а также проекты по Аркануму-онлайн и 3D Аркануму. Одним существенным недостатком этого ресурса является то, что большая часть его аудитории состоит из флудеров, троллей и предположительно девственников чуть менее, чем полностью.

Отдельно стоит упомянуть мод Ultimate Arcanum за авторством Сарумана и К⁰, который позволяет играть в сетевой Арканум на оригинальной карте из игры и проходить все игровые квесты вплоть до убийства Кергана, весело обмениваясь с коллегами сообщениями в игровом чате, но все это с лихвой компенсируется жуткими багами, глюками, регулярными повисаниями сервера и вылетами из игры. Особо доставляет, когда какой-нибудь новичок в Таранте пробует приобрести ~~еже~~ежедневную местную газетёнку и вместо неё получает вылет из игры и потерю шмота и экспы у всех, кто находится в онлайнe, что вызывает лютей баттхерт у местных папок.

Есть ещё **Another Arcanum** — сообщество авторов сборки Arcanum Multiverse Edition (изначально — просто «Arcanum RePack»). Сборка являет собой доработанную версию «ванили» образца 2001-ого года, но в узких кругах хорошо известна. Им даже инструкцию для запуска через Steam записали. Не омрачает данные факты и то, что за несколько лет прогулок по граблям, стабильного полёта авторы сборки достигли совсем недавно.

Ссылки

- **Живой Арканум** — струнный квартет, играющий ту самую музыку, плюс ещё кое-что из саундтреков к олдovým винрарным играм. Пару раз в году даёт концерты. Что немаловажно, одобрен самим автором оригинального саундтрека
- **АркРеборн** — разрабатываемая онлайн-версия на допиленном движке FOnline
- **SCP-1633** — объект фонда **SCP**, подозрительно похожий на сабж

См. также

- **Fallout**
- **VTM**
- **Planescape**



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct





Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Обратни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

[en.w:Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura](#) [w:Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura](#)