

Legacy of Kain — Lurkmore

Эту статью или раздел следует **развикифицировать**



Эта статья **выглядит как** или даже является копипастой из **википедии**. Здесь полностью отсутствуют **лужы**, описание **драм** и прочие **ништяки**, зато показана **значимость™** статьи, а также присутствуют **нейтральная точка зрения™** и унылая спискота, или в ней много **узкоспециализированной** информации сомнительной ценности и энциклопедических терминов. Необходимо срочно привести статью в удобоваримый вид, пока не случилось **страшное**.



Эта статья состоит из уныния и отчаяния. Сделайте с ней что-нибудь. Пожалуйста.



Внимание! Спойлеры!

В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Legacy of Kain** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на **любую другую страницу**.

Legacy of Kain (рус. Наследие Каина, прав. Наследие Кейна, школ. Легаси оф Каин) — эпичная, сейчас уже порядком подзабытая серия видеоигр от Crystal Dynamics (ныне занятой штампованием походов Ларисы по приказу своих анальных повелителей из Eidos), которые находятся в анальном рабстве у Square Enix. Состоит из вампиров, крови, **СПГС**, **пафоса** и **перемещений во времени** чуть более чем полностью. В этой стране *официально* выпущены только две из пяти частей — кошерная Defiance и весьма спорная Blood Omen 2. Прочие доставлены пиратами из различных Фаргусов. Известна СПГСнутыми фагами, которые в изобилии встречаются до сих пор, даже спустя 18 лет после выхода последней части.

Суть такова

Серия состоит из пяти игр, в каждой из которых вы управляете одним из двух персонажей — вампиром Каином, появившимся в первой части, и упырем Разиэлем, появившимся во второй. Последняя, пятая, дает порулить попеременно тем и тем, (*спойлер*: причем в одной главе их придется сравить, сначала заставив Каина надавать люлей Разиэлю, а потом наоборот). Серия доставила отличным, проработанным сюжетом (с наличием отсылок к Библии, о которых школото даже не подозревает), неплохой по своим временам графикой (особенно для частей 3 и 5) и хорошей музыкой. Отдельным пунктом доставляла охрененнейшая игра актеров на озвучке — настолько, что исполнитель роли главгероя озвучивал его все пять игр, а исполнителей прочих героев сменили только один раз (Мортаниуса в Defiance), чтобы их не путали по голосу, настолько велика была узнаваемость (это, кстати, основная причина, по которой играть в версии, отличные от английских, себе дороже). Последняя часть вышла в 2003 году, после которой хотели запилить и шестую, но разработку прервали и сейчас серия в полном застое и унынии, хотя периодически ходят слухи о скором возрождении. Не так давно, в Tomb Raider Guardian of Light, было даже сделано некошерное вырвиглазное DLC по LoK, вызывающее тошноту даже у школия.

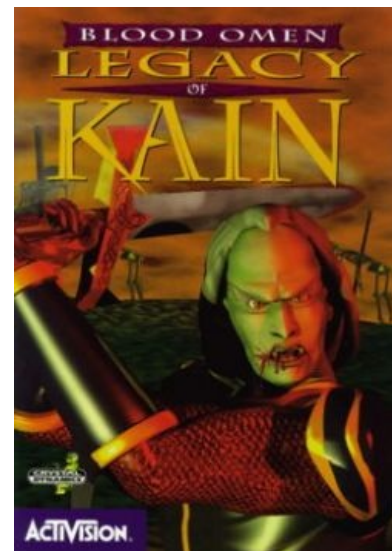
Корованов нет, если не считать опциональных эпизодов в первой части и одного уже ограбленного в четвертой.

Blood Omen: Legacy of Kain

Первая часть серии. Хэк'н'Слэш, вышедший в 1996 году. В отличие от остальных разработана не Crystal Dynamics, а Silicon Knights. Суть такова: в полуфентезийном-полустимпанковом мире Носгот жил да был себе дворянин по имени Каин. И однажды, в один веселый вечер, на выходе из таверны Каина выпиливает компания гопников. Тут ему предлагает отомстить некромант Мортаниус, запиливая Каина обратно и попутно делая вампиром. Как выясняется позже, сразу после того, как Каин находит этих самых гопников и отправляет их на тот свет, НЕ ВСЕ ТАК ПРОСТО, и теперь ему надо найти и отпиздить всех сбрендивших Хранителей — орден могучих магов, следивших за благополучием мира, а ныне долбанутых по полной программе и потому этот самый мир старательно уничтожающих кто как умеет. Выпилив восьмерых, Каин

ВНЕЗАПНО открыл Истину: он и есть Девятый Хранитель, сбрендивший еще при рождении, и должен убить себя об стену, дабы восстановить Равновесие. В игре было две концовки, из которых разработчики сиквела выбрали православно-мрачную.

Собственно, сама игра представляла из себя странноватый хэксслэш с видом сверху. Прокачки не было вовсе (но можно и нужно было собирать пробирки и руны для увеличения запаса жизни и маны соответственно), брони и оружия было только по пять видов, лут из монстров не вываливался... Но! Был большой мир для исследования (и исследовать было что), был сюжет (далеко не штампованный по тем временам, хоть и линейный). Оружия и брони было мало, зато не было бесполезных вещей — железный меч был быстрый и позволял питаться, булавой можно было разбивать камни и оглушать, топорами рубить деревья и делать «вертушку», меч пламени быстро уничтожал врагов (не позволяя питаться — крови не оставалось, все сжигало нахуй), а Похититель Душ выпиливал врага с одного удара (попутно выпивая ману Каина). Также были в наличии дохрена заклинаний (расходующих ману), артефактов (по игровой сути те же заклинания, но расходовали собираемые по миру ништяки), секретов (которые, если их знать, обеспечивали игрока почти бесконечным запасом предметов и тем самым превращали игру в песочницу) и четыре веселых формы (полетная летучая мышь, прыгучий оборотень, в полнолуние рвавший все и вся с одного удара, облачко тумана и маскировка). Отдельно доставляло то, что текста в игре практически не было: сюжетные диалоги, мрачные кайновские монологи, описания предметов, оружия и брони — абсолютно всё подавалось кошерной озвучкой. Немногим из знакомых с шедевром олдфагов (все рубились в дьяблу) доставляло, но игра распространялась в пиратских сборниках на 90% в виде глючного рипа с PS, который завешивал комп практически в самом начале только за то, что тот был мощнее родной приставки. Нормальную версию в замкадье раздобыть было практически невозможно. Самая кошерная игра серии, сделанная на основе отличного геймплея, стиля и атмосферы, а не на основе сомнительного качества визуальных красотей.



Legacy of Kain: Soul Reaver

После успеха первой части, хитрожопые жиды из Crystal Dynamics (издававшие BO1) отсудили все права у Silicon Knights и сделали свой Legacy of Kain с бледжеком и шлюхами. Изначально это вообще задумывалось как другая игра под кодовым названием Shifter, где главной фишкой была возможность героя переходить между двумя параллельными мирами, вроде бы находящимися в одном месте, но отличающихся физическими свойствами, геометрией и народонаселением. Но потом чья-то светлая голова додумалась прикрутить идею ко вселенной Legacy of Kain.

Так из двухмерного хэксслэша сделали трехмерный action\adventure от третьего лица, запилили другого ГГ (а старого сильно изменили), а во главу угла сюжета поставили меч из первой части — Soul Reaver.



Итак, прошло дохуя лет, Каин повзрослел, обнаглел, захватил власть во всем Носготе, отправил человек в БАО и сделал себе шесть сынков-лейтенантов, дабы те следили за порядком на вверенной территории. По прошествии лет вампиры меняются (Ворадор из первой части — живая иллюстрация) и эти ребята не были исключением. Но первым всегда менялся Каин. И тут ВНЕЗАПНО старший лейтенант Разиэль отрастил крылья раньше папки. За что и был сброшен в Бездну (*спойлер*: На самом деле не из-за этого. У Каина был хитрый план насчет Носгота, надо было только выбрать жертву и правильно замотивировать). А в Бездне в это время находился Старший Бог — местный аналог Ктулху (с щупальцами). Бог его более-менее воскресил (*спойлер*: на самом деле он его ни фиги не воскрешал, а просто оказался в нужное время в нужном месте), перевел с бензина на газ крови на пожирание душ и отправил пиздить папку и братьев.

Изначально предполагалось, что Разьке удастся выпилить их всех, сделать себе новый меч из местного квестхелпера, призрака Ариэль, и уничтожить подпольный культ вампирофилов, после чего с помощью построенной людьми вундервафли, The Silenced Cathedral, замочить звуком всех вампиров на свете. Однако из-за проблем со временем и баблом экстерминатус отменили, сократив до возможности выпилить аццким роком мозги и уши двух вампиров в одной из комнат того же собора. Каина Разиэль тоже не догнал, что прямо говорило о продолжении. Уже отснятые сцены того, как Разька поглощает Ариэль и сходится с папашей в финальной битве из конца игры вырезать не успели и позже творчески обыграли в последующих частях.

Собственно, вторая часть также неимоверно доставила. Графика в версиях для PSX и PC страшна (в версии для Dreamcast, вышедшей год спустя, все сделали красивее), но зато есть полностью бесшовный мир с необязательными для посещения локациями, способностей мало, но после каждого босса получаешь новую, скучноватое мочилово время от времени разбавлялось головоломками, плюс опять-таки наличие немалого количества секретов, в том числе с новыми абилками, а не банальными кормушками.

И, разумеется, возможность почувствовать себя мертвым полудином: если не убивать людей, они [молились](#) на Разиэля. Отдельного слова стоит замечательный готишный саундтрек, прекрасно ложающийся на общую мрачность и готишность развалин некогда прекрасного и сильного Носгота.

Legacy of Kain Series: Soul Reaver 2

Собственно, начинается сразу после окончания SR1. Разиэль следует за Каином через машину времени, с твердым намерением взять и убить, но постепенно начинает понимать, что не все так просто (в который раз уже). Если раньше он думал, что полудины мир спасали и переводили старушек через улицу, то, воочию увидев холокост против вампиров в прошлом, догоняет, что на деле полудины — ПГМнутые инквизиторы-садисты. Западная цензура, увидев сцену, в которой вампиршу-«ведьму» насаживают на кол и распинают, высрала горстку кирпичей и заставила это безобразие из игры убрать (хотя озвучку в Сети найти еще можно). В итоге Разя (*спойлер*: влипнув в подставу хитрожопого Мобиуса) берет тот самый волшебный меч Soul Reaver (*спойлер*: точнее, [сломанную копию из другой временной линии, которая случайно завалилась в соборе, которую Разиэль починил после того как в первой части Каин ее сломал своей копией](#), в доме который построил Джек) и идет наносить братьям-коллегам добро и причинять справедливость, тем самым, [как ни странно, претворяя в жизнь хитрый план Каина](#).

В третьей части градус доставляемости начал падать: боссов не было, секреток не было, мир стал представлять прямую линию, по которой Разиэлю предстояло бегать взад-вперед. Но были: измененная боевая система с фаталками, Соул Ривер можно юзать все время (но не стоит злоупотреблять, иначе начнет отнимать здоровье), разнообразные головоломки (а не одно перетаскивание блоков, как в SR1), туева хуча отсылок к первой части: снова встречи с Мобиусом, Малеком, Ворадором и прочими интересными личностями, плюс возможность выпилить всех своих братьев по второму разу, в конце выпиливая самого себя (и создавая [TIME PARADOX](#)).

Был в свое время любим ньюфагами за «графон» и некоторыми олдфагами за сюжет, кстати именно в угоду сюжету в игре толком нет боссов, а заставки с диалогами сделаны такими невьебенно длинными что дольше некуда. Особо доставляет начальная беседа Мобиуса с Разелем вернее ее продолжительность(3:40). Пропустить заставку? Нельзя ибо некошерный манчкинизм, иди играй в God of War. Там правда тоже нельзя. Игра для сюжета, а не сюжет для игры.



Legacy of Kain Series: Blood Omen 2

Общепризнанно худшая часть из серии за счет НЕИМОВЕРНОГО количества дыр в сюжете. Делали Crystal Dynamics, но не те же люди, что трудились над SR\SR2 (те же люди были потом заняты Defiance'ом), а какие-то непонятные товарищи. В результате чего от атмосферы предыдущих частей осталось никуя, возникли логические и сюжетные дыры размером со Столпы Носгота (из-за чего временную линию, в которой происходит BO2, позже объявили альтернативной, созданной TIME PARADOX'ом из SR2), а графика была тихим пиздецом.

Сюжет построился на том, что злые демоны из параллельного мира наводнили родной мир Каина, загнали вампиров в подполье, а людьми втихую манипулируют. Чуть не выпиленный в бою, Каин очухался через двести лет, и в компании фапабельной вампириши Умы отправился выставлять обидчикам счет за свою армию, поголовно или ставшую героями, или переметнувшуюся к демонам. Выпив в итоге всех, кого можно было, он с чувством исполненного долга ушел в зеленую даль, дабы наконец-таки построить свою империю.

А разгадка проста — безблагодатность. Если серьезно, то проблема была та же что и у SR, только ещё хуже — игра сделана на основе наработок для **двух** ранее отменённых игр, никак не связанных ни с серией про Каина, ни между собой. И в результате мы получили ВО с монстрами и сеттингом из Chakan: The Forever Man в первой половине, и недосайфными коридорами, напоминающими смесь между первым Квейком и работами Гигера во второй, что на выходе даёт тихий пиздец. Алсо, единственная игра серии где Столпы вообще не принимают участия в сюжете (лишь в начальной заставке торжественно обрушиваются к хуям), что как бы намекает. Страшнее только аплодисменты креативному директору, родившему просто божественное разнообразие имен: ВСЕ значимые названия и персонажи, введенные в игре, либо носят имена существительные (Масса, Зверь, Провидица, Строитель), либо выдраны из ближайшего справочника фэнтези стандартного по ГОСТ.



Однако, как ни странно, вин здесь есть, ибо:

- Играешь снова за Каина, который в отличие от моралиста Разиэля не видит ничего плохого в том, чтобы воровать и убивать, в том числе и своих, ежели те его предадут
- На одном из уровней можно увидеть ограбленный корован, и даже выбить им ворота
- Пьешь декалитры крови (хотя процесс ее выпивания технически задалбывает уже после десятого раза)
- Трехфазовые боссы, завязанные на своевременном грамотном применении способностей, а не запынивании насмерть
- Доставляющая прокачка и уникальные абилки, а не тупая смена «цвета» меча (впрочем, все самое вкусное из первой части не завезли, а вот все самое скучное, наоборот, оставили)
- Атмосферы предыдущих частей нет, но есть своя, очень даже неплохая
- Лучшая со времен BO1 возможность почувствовать себя вампиром
- Стиппанк
- Музыка
- Килопафосы, рождаемые Каином
- Актеры на озвучке все так же выдают чистый вин
- Готишные и фапабельные вампирши в наличии
- Фаталити присутствуют. Любители сайлент-килов будут в восторге от появляющегося черепка над головой жертвы и сопутствующей расчлененки.

Алсо в этой стране в 2008 году была выпущена Новым Дискон, но лиуца совершенно некошерна — перевод грешит отсебятиной типа «Рунной магии», а актеры на озвучке, видимо, были набраны из прохожих на улице (до такой степени, что даже фаргусовский высер на фоне лиуци выгладит не таким уж убогим).

Legacy of Kain: Defiance

Крайняя часть. Собственно, некоторые дыры из BO2 заткнуты, отвечены многие вопросы, плюс игра чуть более чем наполовину состоит из вырезанного материала из Soul Reaver 1-2 — тут тебе и выпиливание Турэля, и еще куча разноцветных риверов, и выпиливание Ариэль (скорее самофраг во имя великого будущего, да и выгладела она при этом счастливее некуда) и финальное выпиливание Каина (который хитровыебнуто возвращается). Автору и знакомым ему легасифагам доставила не хуже, а то и лучше первой.

Плюсы:

- **Боевая система.** Из хуй-пойми-чего она превратилась в некое подобие слешера. Очень даже достижение, если учесть, что в SR2 было проще игнорировать большинство противников на пути и пробегать мимо;
- **Телекинез.** Теперь можно швырять врагов об стены или забрасывать на шипы, но после нескольких часов игры есть риск забыть о применении его в бою;
- **Боссы.** Вернулись огромные и устрашающие боссы. Один только внешний вид брата Разиэля может довести игрока до нервной икоты;
- **Два персонажа в главных ролях.** Можно играть поочередно и за Каина, и за Разиэля. Геймплей за них незначительно, но отличается: Каин более стремительно дерётся, Разиэлю же приходится быть осторожнее;
- **Дань уважения Blood Omen.** Теперь снова можно пить вражью кровь в бою, а стражи кузниц очень напоминают похожих тварей из первой части. Игровые события происходят именно в этой эпохе, но что-то было перевернуто из-за нескольких таймпарадоксов;
- **Развитие сюжета.** Интригующий сюжет вышел на новый уровень, а также была проведена действительно большая работа по расширению истории игрового мира, в том числе раскрыли тему Древних, Хильденов и древней войны. Стоит отдать должное сценаристке Эми Хенниг, при разборе сюжета внимательный игрок рискует [написать целую диссертацию](#);
- **Сильная концовка.** (*спойлер*: ; Разиэль, как и было предначертано Судьбой, пожертвовал своей жизнью, чтобы излечить Каина от безумия Напраптора);
- **Озвучка.** Актеры превзошли сами себя и выдали еще более винистый вин;
- **Стабильность кода.** Единственная игра в серии, к которой нет необходимости применять фанатские патчи или использовать инструменты по типу dgVoodoo2, без которого другие игры серии были просто неиграбельны.

Минусы:

- **Камера.** Отказавшись от «третьего лица», разработчики поместили камеру куда-то под потолок и привили ей любовь к псевдо-киношным выкрутасам. Как итог, прыжковые секции усложнились в разы (прыгать по блокам, составляющих форму спираль — то ещё удовольствие), как и ориентирование на местности;
- **Управление.** Оно стало хуже именно в связке с новой камерой. Прыгать по-диагонали стало пыткой,



а без того проблемные места осложнены реактивностью персонажей, так как на компьютере не работает аналоговое управление, как на консолях;

- **Повторы.** Разработчики питают нездоровую страсть к прохождению одних и тех же локаций раз за разом. Если в SR2 Разиэлю нужно было решить 4-5 загадок за всю игру, то здесь их уже шесть. И это было бы не так страшно, если бы не пришлось по этим же местам пробегать Каином во второй раз;
- **Способности персонажей.** Что у Каина, что у Разиэля без видимых причин переработали абилки. Каин потерял способность превращаться в волка, а Разиэль каким-то чудом научился ползать по отвесным стенам в астральном мире. Почему случилось и то, и другое — неизвестно;
- **Сюжетные дыры.** Несмотря на ответы на множество вопросов, разработчики умудрились оставить немало. Впрочем, спустя некоторое время СПГСнутые фанаты таки оформили эпичный (и весьма убедительный) талмуд, который действительно даёт ответы на многое, а пазл складывается в цельную картину. Насколько те умозаключения правдивы — неизвестно. Теперь Crystal Dynamics штампует тумрейдеры и, судя по всему, штамповать будет еще долго. Кроме того, Эми Хенниг ушла из CD в Naughty Dog, а значит, LoK уже никогда не будет **тем самым**.

Nosgoth

Под патронажем ЕРЖ из Square Enix велась разработка как бы не продолжения, не сиквела и не приквела, а спин-оффа, действие которого происходит после того как Разю сбросили в колодец и до того, как он из него выполз. Цимес ситуации в том, что по задумке авторов Nosgoth должна была стать многопользовательской free2play игрой где две команды (люди и вампиры) били б морды друг дружке, попутно прокачиваясь и приобретая новые способности, а разгадка одна — Nosgoth представляет из себя то, что изначально должно было быть мультиплеерным компонентом **Dead Sun**, отменённой в 2012 году. Фанаты негодуют, но как-то вяло и неуверенно, видимо всем уже как всегда. Однако для отсутствия негодования была еще одна причина — в случае вина обещали запилить сингл-плеер игру (поначалу обещали аж ремейк SR).

[Nosgoth Alpha Announcement Trailer](#)

[Nosgoth Announcement Trailer](#)

ЧСХ, игра выходила довольно годная, особенно для стадии открытого бета-теста. Притом что анального [доната](#), характерного для f2p, в ней не наблюдалось (плюшки за \$ не давали никаких игровых преимуществ). Но из-за ленивой жопы разработчиков, не особо спешивших клепать новый контент, проект таки скатился в [УГ](#). Скворечники сообщили, что сиё поделие оказалось нерентабельным, ожидаемого бабла не принесло, а потому они свернули разработку. Такие дела.

Персонажи

Каин (Kain)



Он же [Кейн](#) (православно читается именно так), Кайн, Каня, Хранитель Баланса, Наследник Равновесия и еще много кто. Вампир, самый главный герой серии. 30 лет (на момент смерти), не бородат. Был типичным представителем золотой молодежи, когда ему вдруг приспичило попутешествовать по Носготу. Допутешествовался до того, что ему собственный меч засунули в задницу. После чего при помощи некроманта Мортаниуса воскрес как вампир. Собственно не совсем трупь-вампир, так как после того как ему сердце вынули, на вампирские слабости ему стало глубоко начхать. Как и все вампиры, сделан из «сахара», ибо растворяется в воде, как сахарный кубик в чашке горячего чая (зато в ЛоК высшие вампиры нечувствительны к свету, с точки зрения геймплея, обмен выгодный). Мы, конечно, понимаем, что разработчикам лень было делать анимацию плаванья, но им, как и всем — похуй. В оружии имеет Похититель Душ и жестяной меч, а также может разжиться еще туевой хучей необязательных к применению железок. Очень, **ОЧЕНЬ** крут. Характер

изменяется с возрастом. Если в первой части он был человеком, попавшим в обстоятельства и постепенно к ним приспособившийся (многих доставляло слушать, как сначала он ругает свою вампирскую сущность и не может свыкнуться с необходимостью вомперства, а к концу пафосно философствует о высокопитательности крови), то в четвертой — наглым, самоуверенным (причем не без оснований) и скорым на дело, во второй, третьей и пятой — уже более мудрым, но все еще высокомерным. Вопреки многим подозрениям и слеш-фанфикам — не ахтунг, хотя видимых отношений с противоположным полом у него нет (однако намек на сексуальную ориентацию Каин бросил в конце ВО2, *(спойлер: выразив Уме сожаление о ее предательстве, прямо перед тем как добить ее, "You could've been my queen")*). Доставляюще озвучен Саймоном Темплманом в оригинале. В версии от Фаргуса — Рогволд Суховерко.

Разиэль (Raziel)

Он же Рациэль, Разель, Разиэл, Разик, Разя, Розя. Имя является отсылкой к архангелу Разиилу, как и то, что персонаж сам похож на павшего ангела. Второй по значимости герой франшизы. Возраст неизвестен, но на момент смерти похож на двадцатилетнего студента. При жизни — [полудин](#) братства Сарафан, призванного уничтожить всех клыкастых. После смерти № 1 — вампир, первый заместитель Каина. После смерти № 2 — герой хильденов, за которого

болеет вся их раса, пытающаяся постепенно свести его с ума (именно с их подачи он убивает Турела и почти выпиливает Каина), Пожиратель Душ. Был якобы воскрешен Старшим Богом (хотя на самом деле это ложь, как и многое, что говорил кальмар-паразит). Сначала хочет отомстить Каину (для чего выпиливает своих братьев и поглощает их души, получая новые абилки), потом ВНЕЗАПНО понимает, что **не все так просто**. В отличие от Каина моралист, типичный герой (унылое полудинство не выветрилось даже после смерти). Стал одним из самых харизматичных героев видеоигр за внешний вид, характер, монологи и голос.



В оригинальной версии кошерно озвучен Майклом Беллом. В русской Soul Reaver 2 от Фаргуса хрипел Пётр Glanz Иващенко. Стоит отметить, что его подход в корне отличается от Майкла: когда оригинал всю франшизу создавал ощущение положительного персонажа, хоть и с крайне тяжёлой судьбой, Разиэль Гланца же озлобил и даёт понять, как он заебался. Вариант вполне доставляющий, так как именно в SR2 сюжет начал пестреть интригами и «не всё так, как кажется». В Soul Reaver 1 осквернён либо картавыми школьниками (привет, Кудос, Вектор и прочие), либо людьми, которым было насрать (тот же Фаргус, но с другим «актёром»). В Defiance впервые в серии присутствуют субтитры, за что спасибо.

Мобиус, Направляющий Время (Moebius the Time-Streamer)



Он же Моэбиус, Мебиус, один из Хранителей Колонн (Хранитель Времени, если быть точнее), (*спойлер*: пособник главного злодея) и сам по себе немаленькая сволочь и, казалось бы, гениальный интриган (*спойлер*: Это не совсем так, потому что не владеет свободной волей, а все действия были продиктованы Старшим Богом). Сволочизм свой проявил еще в первой части, где сначала обманул Каина, заставив его выпилить любимого народом правителя (который скоро превратился бы в кровавого тирана, причём стараниями того же Мёбиуса), а потом натравил народные массы на вампиров, оставив Каина единственным оставшимся в живых. За что и поплатился головой. В четвертой части представлен только лишь в виде статуи, которую надо опрокинуть на

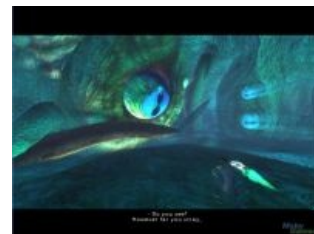
одного из бывших товарищей Каина. Во второй появляется только в самом конце (причем третья часть начинается ровно с этого момента). В третьей на пару со своим анальным повелителем постоянно наёбывает Разиэля, убеждая того поделить на ноль Каина (*спойлер*: ибо, как оказалось, сделать это может только Разиэль). В пятой части его наконец-то окончательно выпиливают. И поделом.

Доставляет весь цикл его смертей: сперва Каин отрубает ему голову (BO1), сразу после чего его воскрешает Старший Бог и переносит к себе. Там (Defiance) его тут же выпиливает Каин из будущего и душа Мобиуса попадает в астрал, где его сразу же выпиливает и сжирает Разиэль, после чего последний вселяется в его тело, которое тут же протыкает Похитителем Каин. Как сказал по этому поводу сам Каин: «You just seem to enjoy dying». Не меньше доставляет выражение морды Мёбиуса при осознании того, что долгие годы он верой и правдой служил кальмару.

В оригинале озвучен Ричардом Дойлом. В Soul Reaver 2 благодаря Фаргусу получил голос Алексея Борзунова, из-за чего у игроков, выросших на диснеевских и не очень мультфильмах, вполне себе может случиться разрыв шаблона. Голос не очень хорошо подходит персонажу, но придаёт свою определённую изюминку.

Старший Бог (Elder God)

Он же Древний Бог, Ложный Бог, Элдер, Кальмар, **Ктулху**. Не путать со Старшими Богами из **Mortal Kombat**. Жил себе и не тужил, жрал души, разговаривал иногда с Древними вампирами, когда вдруг война с хилденами лишила его диетических, легкоусвояемых нямок. Потому обзился на некогда любимых последователей, отлучил их от Колеса Жизни и стал игнорировать, результатом чего стали массовые самоубийства. Здоровенная скотина, представляющая из себя кучу тентаклей с кучей глаз. Существует не только в астральном, но и материальном мире. Со временем жирнеет и увеличивается в размерах. Появляется во второй части, где начинает добросовестно парить мозги Разиэлю, заставляя того выпиливать своих братьев и бить морду Каину. Получается это у него на редкость удачно, однако уже в третьей части Разя проявляет неповиновение, чуть ли не прямым текстом посылая морепродукт нахрен. В пятой активно приступает к репрессиям, подсылая своих подчиненных и засылая щупальцы, которые мешают главгероям. В ней же является последним боссом.



Почему он вместо «наставника» Разиэля стал финальным боссом? Разгадка проста: (*спойлер*: как и у всех живых существ, у него тоже есть своя собственная Судьба. Так как кальмар не является настоящим Богом, а лишь могущественным, но всё же паразитом, его будущее крайне незавидно. Именно поэтому он пытается "бежать" от судьбы и натравливает Разиэля на Каина, который впоследствии, согласно предназначению, должен отправить моллюска в далёкие ебенья из Материального мира. Это он узнал из Пророчества (но не сам, так как не является провидцем, хотя определённая предрасположенность к пророчеству будущих событий у него есть), которое затем искажил в собственных целях и кусками

скармливал как вампирам, так и хильдемам. Именно поэтому в святилищах обеих рас есть фрески с похожими сюжетами о войне-мессии, который якобы должен спасти мир от противоборствующей стороны, хотя, в теории, там сказано об ОБЪЕДИНЕНИИ обеих сторон, свержению паразита с его Колесом Жизни (механизм, убирающий свободную волю у всего населения Нозгота) и восстановлению реального равновесия.)

Голос ему подарил британский актёр Тони Джэй, который умер спустя три года после релиза Defiance. И если в оригинале голос весьма доставляющий, то в фаргусовской версии Soul Reaver творится фееричный пиздец. Вы когда-нибудь слышали, чтобы Бог картавил? Самая мякотка в том, что он не только картавит, но ещё и вещает с французским акцентом. Если решишь играть в SR с фаргусовским переводом, то мы тебя предупредили!

Ариэль (Ariel)



Довольно унылая баба-призрак с черепом вместо левой половины морды лица. В самом начале первой части была выпилена и с тех пор обитает у Колонн Нозгота, завывая, гремя цепями, а заодно и давая советы главгерам. Бывший страж равновесия и главный хранитель Колонн. Хотела набить Каина, натравливая на других стражей Колонн, но при этом не говоря ему что он и сам один из них. Фейлово. В первой части активно ездил Каину по мозгам, во второй давала странные напутствия Разиэлю, в третьей с тем же Разиэлем послалась, приняв за Неназываемого, в пятой снова послалась с Разиэлем, потом узнала правду и [стала героиней](#).

Лорд Хильден

Он же Неназываемый, он же Хаш'ак'гик (Hash'ak'gik). Один из главных злодеев, представитель злобной расы хильденов, задолго до действия игр посравшейся с вампирами. В первой части управляет некоторыми действиями некроманта Мортаниуса (вынуждая того выпилить Ариэль, например), в ней же является

главным боссом. В следующий раз показывается только в четвертой, где уже в своем истинном облике выпиливает вампиров из Нозгота и становится во главе ордена Сарафан. Снова является главным боссом. В пятой части в виде духа появляется в теле одного из братьев Рази Турэля, потом оттуда переходит в тело Мортаниуса (дело происходит прямо перед концовкой БО1), выбешивает Разю, вынуждая того выпилить Каина, потом захватывает тело вампира Яноса Одрона, отвешивает пиздюлей Рази и улетает.



Все события франшизы продиктованы его действиями. Воспользовавшись тем, что люди не могли быть истинными Хранителями Колонн (с людьми защитный барьер между измерениями ослаблен, что позволяет хильдемам вселяться в носителей в Материальном Мире), помог им сойти с ума, создал Каина-вампира и тому подобное, что мы уже знаем. Сделано это было ради того, чтобы хильдены могли вернуться в Нозгот. К сожалению, неправильно истолковал Пророчество, в результате чего видел в Каине врага и подбивал Разиэля, считая его мессией своей расы, убить его.

Некромант Мортаниус (Mortanius the Necromancer)



Член круга девяти, хранитель колонны смерти. По его вине началось безумие Хранителей, так как Хаш'ак'гик вселился именно в него, заставив выпилить Ариэль. В силу своей сущности хранителя смерти, был достаточно крут (и стар, они с Мобиусом тру-вампирам видели, когда те еще не вымерли), и потому долго таскал Неназываемого в своем теле, периодически избавляясь от его влияния. Вместе с Мобиусом основал орден Сарафан и устроил экстерминатус вампирам. Однако после того как выясняет что вомперы не такие уж и плохие, а колонны нужны для сдерживания хильденов, понял, что лучше это дело доверить вампирам, для чего воскресил Каина. В конце Blood Omen картинно подыхает с чувством исполненного долга.

Ворадор (Vorador)

Древний вампир, создатель того самого меча Soul Reaver. Был человеком, но удостоился чести стать первым «искусственным» вампиром, получив темный дар от Яноса Одрона. Владелец шикарного особняка, который предстоит посетить Кайну в БО1 и Разиэлю в Defiance.

Садист, ненавидит людей в целом и орден сарафан в частности, однажды чуть не выпилил весь круг хранителей. Помогал Кайну в БО1-2. Во время геноцида вампиров был казнен, но позже ВНЕЗАПНО появился в БО2 (в Defiance все происходит до его

казни причем кстати незадолго), причем кто, когда и где его воскресил — не указывается (воскрешение планировали показать ещё в Defiance, где его должен был воскресить Каин, но за каким-то хреном этот момент вырезали). Доставляет внешностью, цитирует «Дракулу», имеет гарем агрессивно настроенных вампирш.

Янос Одрон (Janos Audron)



Последний оставшийся в живых представитель древней расы крылатых. Обеспокоившись за свой род, создал Ворадора (и приказал ему выковать ривер). Наводил страх и ужас на жителей одной деревеньки, пока Разиэль-серафанец с братьями не вырвал сердце из его груди. А позже, Разиэль-пожиратель душ вернул сердце на место. В оригинальной озвучке говорит с явным акцентом, очень похожим на русский. Примечателен тем, что по ходу сюжета помирал почти так же часто, как Мёбиус.

Лейтенанты Каина

Турэль (Turel) — второй по старшинству лейтенант. После казни Разиэля стал правой рукой Каина. По словам Разиэля, отличается особой верностью. На фоне остальных выделяется не только огромными ушами (даже до жесткой

деградации), но и тем, что является единственным, с кем не доводится сражаться в Soul Reaver — бедолагу вытащила из своего времени Азимут, хранительница измерений, и посадила его в Собор Авернуса в качестве сосуда для Хаш'ак'гика, где он просидел, пока на него наконец не наткнулся Разя в Defiance. Перед битвой произносит пару доставляющих монологов буквально набитых готовыми мемами, такими как «**The sacrifice is rejected**» или «**Time to run, Time to Scream, Time to die.**»

Дума (Dumah) — третий лейтенант. Горд, борз, физически крайне силен. Из-за борзости заколебал забитых людишек настолько, что те проткнули его ажно четырьмя здоровенными копьями. После деградации представлял собой здоровенную кучу мышц. Бахвалился, что сильнее самого Каина, на чем и погорел.

Рахаб (Rahab) — средний брат. Женоподобный и по характеру не агрессивный, что намекает. В отличие от братьев, был слаб к солнечному свету, но любил воду. настолько, что деградировал в здоровенную рыбину. Новость, что на самом деле является воскрешенным сарафанцем, воспринял апатично.

Зефон (Zerphon) — пятый брат. После деградации превратился в смесь Спайдермена и королевы Чужих.

Мелкайя (Melchiah) — младший брат. Лысый и мрачный, ему повезло меньше всех — при воскрешении ему досталась самая малая доля души Каина, из-за этого он постоянно разлагался и был вынужден воровать кожу своих жертв ишивать к себе. После деградации представлял собой вырвиглазное нечто, состоящее из целой кучи человеческих тел, в общем, первоклассное топливо кошмаров. Единственный, кого смерть больше радует, чем удручает.

Мемы

Будучи на 70% сделанной из [философских диалогов](#), [пафоса](#), [TIME PARADOX'ов](#) и [СПГС](#), серия дала жизнь нескольким мемам (в этой стране они известны чуть меньше, ибо происходят из оригинальных, кошерных английских версий).

- **Vae Victis** (*школ.* Hey Victor) — латинский аналог фразы «горе побежденным». Кредо и боевой клич Каина. ЧСХ, в Defiance Разиэль эпично затроллил папашу, (*спойлер*: произнеся целую тираду на эту тему после вырывания Сердца Тьмы у Каина из груди);
- **History abhors a paradox** (*англ.* История ненавидит парадоксы) — произносить обреченным, трагическим и пафосным тоном. Означает, что судьба она сука еще та, и попытки изменить историю временными парадоксами разрешает посредством эпичных пиздюлей горе-любителям эти парадоксы устраивать;
- **Free will is an illusion!** — попытка Старшего Бога убедить Разиэля в том, что все предопределено (хотя в случае с Разей именно это НЕ так). Используется как отличный универсальный ответ.
- **Kain refused the sacrifice** — полный трагизма баттхерт Ариэль, когда (*спойлер*: Каин послал её нахрен, когда понял, что его самопожертвование не поможет восстановить равновесие в Нозготе. Для этого требуются вымершие вампиры Хранители, а в случае его смерти в тот момент Колонны просто снова выберут людей и ничего толком не изменится). Произносится ей при каждом удобном случае, и



Турэль



Рахаб

заодно пошло на оформление главного меню 3 части. Алсо, это лучшая фраза в игре, где слышно, что Kain православно читается как Кейн (однако в России, дабы не путать его с другим [Кейном](#) и сохранить библейскую отсылку, именуют именно Каином);

- Братство Сарафана и Кожонника (в оригинале Saraphan Brotherhood) — с этого названия братья-славяне до сих пор ловят лулзы. В оригинальной задумке, само собой, было искаженное слово «серафим».

Фэндом

Фэндом состоит из СПГСнутых школьников и небыдла, изредка ведущих вялые холивары на тему «Кто круче — Каин или Разя» а также мечтающих чтобы запилили игру где возвращают Разю. Есть и адекватные люди, но редки, очень редки. На данный момент в Рашке два мощных фэндома, которые нередко ведут между собой холивары на тему спизженных патчей для Blood Omen.

legacy-of-kain.ru — фактически первый нормальный русский фэндом, который функционирует и по наши дни, но лулзов к сожалению больше не приносит (на данный момент умер полностью, ибо превратился в сайт народной медицины).

nosgothica.org — второй по значимости фэндом, в стародавние времена был неплохим сайтом, пока власть не узурпировал местный Чёрный Властелин и Владыка всей Правды и Истины, который достоин отдельной статьи на уютеньком. Фанатами признан лучшей площадкой для троллинга, ибо лулзы нескончаемы.

Примечательно что сейчас в разработке три ремейка [Blood Omnicide Dynamic Environments Teaser](#) первого Блад Омена, два из которых — русские.

Blood Omnicide — наверно, на сегодняшний день самая перспективная фэновская поделка, выстроенная на базе модифицированного движка кваки. 3D порт Blood Omen не может не радовать олдфагов, даже пендостанская братия тащится от работы наших модмейкеров. (Увы, но на текущий момент слилась и обновлений на их сайте никаких нет).

На самом деле, у Blood Omnicide в 2016-м релизнулась версия 0.1, работы продолжаются. Несмотря на номер, подразумевающий весьма далёкий и болезненный путь до завершения разработки, нигде на сайте не сказано, какой процент игры можно пробежать с данным движком: начальные подземелья, середину игры или полностью, например, что очень расстраивает. Или же это где-то сказано, но на сайте и в Вики сам чёрт ногу сломит в поисках подобной информации. Зато реализованы как минимум следующие вкусы:

1. FullHD разрешение и допиленный под него интерфейс
2. Установщик, позволяющий накатить движок хоть на игру с диска от ПК или PS1 (sic!), хоть на образ, хоть на уже установленную копию.
3. Адекватная работа с субтитрами, благодаря которому анонимус, не способный воспринимать иностранную мову на слух, сможет пройти игру как на английском, так и на русском: субтитры прикручены к самой игре и к видеороликам, русский поддерживается, а механизм позволяет приготовить собственную локализацию хоть на японском языке.

Стоит отметить, что, по видеороликам, игра смотрится вполне себе симпатично и адекватно, а благодаря цели «открытый исходный код» есть вероятность портирования в дальнейшем на различные платформы, хоть на Android (что будет удобно владельцам китайских консолей со встроенными геймпадами, например). Появилась уже первая сторонняя модификация (перенесли эмблемы на Колоннах из Soul Reaver 2). Проблема заключается только в одном, и она специфична для многих подобных проектов: готовый релиз могут застать даже не наши дети, а внуки. И то не факт.

Что до забугорного фэндома, те тоже стараются сделать свой LoK с блекджеком и шлюхами. Интерес заслуживает игра [Legacy of Kain: Prodigal Sons](#) разрабатываемая неким Джейком Павлоски. Примечательна тем что в 3D (!) и тем что ужасно коротка (автор планировал делать ее по частям. Но после выхода первого куска, который произошел еще в мае 2009, ничего так и не вышло). Но Джейк не унывал и начал более 10 новых проектов по игровой вселенной, ни один из которых [так и не закончил](#), но всё это не мешает забугорным фэнам считать его Б-гом и лучшим фэнмом.

Галерея



Зератул как бы
говорит нам:
Близзы никогда
не пиздят чужих
идей.

MADSKILLZ!!!!!!
адианадин

Разя, стоя раком,
смотрит на тебя
как на душу

Сферический
Разиэль до
полной прожарки



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

w:Legacy of Kain: Soul Reaver en:w:Legacy of Kain: Soul Reaver ae:Legacy of Kain