

# Master of Magic — Lurkmore



## A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



## ZOMG TEN DRAMA!!!1

**Обсуждение** этой статьи неиллюзорно **доставляет** не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, **а то и поучаствовать**, иначе впечатление будет неполным.

**Master of Magic** — в свое время (а для некоторых — до сих пор) культовая игра в жанре пошаговой стратегии, созданная компанией **MicroProse**. Состоит в близком родстве с «**Цивилизацией**» и «**Master of Orion**», выпущенными той же конторой, отличаясь главным образом **антуражем**.

## Цель игры

Победить врагов, коих в зависимости от настроек будет от 1 до 4. Сделать это можно двумя способами: грубой силой, то есть банально отвоевывая территории и физически уничтожая вражеских правителей, и специальным заклинанием **Spell of Mastery**, которое крайне долго учится, стоит **сотни волшебной силы** и, как правило, довольно долго запускается. Однако, если вам удалось его произнести, врагам уже ничто не поможет. Который из способов использовать — полностью дело вкуса, поскольку, в большинстве случаев, если вы выучили Spell of Mastery, то к этому моменту уже можете и поубивать врагов просто так. Враги тоже учат Spell of Mastery и могут пытаться его применить.

## Генерация главного персонажа

Аналогично Цивилизации и Ориону в МоМ воплощением игрока является **правитель империи**. Поскольку игрушка про магию, то император — колдун. При создании своего воплощения в мире МоМ игрок может выбирать следующие параметры:

- Морда — имеет исключительно эстетическое значение. (Хотя если выбрать морду кого-то из особо неприятных соперников, то её (морды) оригинального владельца среди соперников не будет. Бывает полезно.)
- Комплект магических книг — определяет доступные сферы магии и глубину, на которую есть намерение погрузиться в процессе освоения каждой из выбранных сфер. (А так же доступные при создании артефактов свойства)
- Личные свойства колдуна, такие как особая склонность к определенному виду магии, полководческий талант, харизматичность и др.<sup>[1]</sup> Сюда же входит свойство Мугган, позволяющее начать игру на плане Муггор (см. ниже).
- Раса, которой будет населен стартовый город. Можно играть в том числе **кочевниками**, **ящерами** и, конечно же, **троллями**. Допустимы и весьма часты ситуации, когда у разных колдунов в одной игре одна и та же стартовая раса.

## География

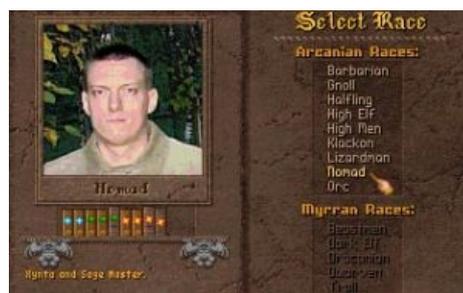
Игровое пространство состоит из двух **круглых** ограниченных цилиндрических миров: **Arcanus**, приблизительно похожий на Землю, и Муггор, похожий на Землю после магически-ядерного удара. Сходство заключается в том, что на Арканусе все зеленое, приятное для глаза и жить более-менее можно, а на Мирроре трава коричневая, деревья черные и повсюду монстры пачками. Однако именно там обитают наиболее крутые мутанты (игровые расы),



Просто скриншот на Арканусе



Когда кто-нибудь начинает зачитывать Spell of Mastery, всех остальных об этом оповещают



Генерация колдуна

попадают наиболее крутые артефакты и вообще отовсюду прет магия, что и наводит, в том числе, на мысли о рванувшем магодреном [коллайдере](#).

Арканус и Миррор связаны между собой взаимно-однозначным изометрическим порталным отображением, то есть, чтобы не вдаваться в словоблудие, можно сказать, что мир МоМ двухэтажный, и имеются дырки с нижнего этажа на верхний и наоборот. Который из планов считать верхним, а который нижним — полностью дело вкуса.

## Экономика

Экономической единицей в игре является город. В городе можно строить всяческие строения (конкретный набор зависит от расы населения), увеличивающие вырабатываемые городом жратву, деньги, ману, рисерч-пойнты и позволяющие откармливать в городе те или иные виды войск. Можно строить новые города (на определенном расстоянии от уже имеющихся (Но это реально тупо: чтобы отожраться до размеров города, деревне надо долго и печально строить домики. Проще захватывать города анархистов)), вражеские города можно захватывать или разрушать нафиг. Нельзя [грабить корованы](#).

## Геймплей

Вы начинаете игру с одной [практически неотстроенной деревни](#), двух отрядов самых слабых войск выбранной расы, а главколдун знает всего несколько [завалящих заклинаний](#). В том же положении начинают и противники. Почти всегда недалеко от вашего стартового города имеются независимые города, где вас терпеть не могут, а также всяческие гадюшники, откуда временами вылезают монстры и [грабят](#) ваши города и города противника. Предстоит покорить или снести нафиг враждебные города, прочистить монстрячьи логова, попутно извлекая оттуда разного рода добычу, построить новые города, а также изучать и изучать (и применять) новые заклинания из своих книг и, разумеется, со временем сражаться с другими колдунами, которые в меру своего [тупого AI](#) стараются вас догнать и перегнать (и нередко им это удается).

С вражескими колдунами можно меняться заклинаниями, если у вас есть книжки общих цветов. Есть также возможность заключать договоры о ненападении, союзы, и даже [стравливать](#) противников друг с другом, но толку от этого обычно крайне мало, поскольку у AI весьма своеобразное представление о соблюдении оных договоров.

Воевать можно обычными войсками, которые производятся в ваших городах (также иногда можно нанять наемников постороннего происхождения), героями и магически вызванными тварями. Причём боевым юнитам считается экспа, и со временем они становятся всё круче. Многие твари впечатляют, но для их вызова нужно изучить соответствующие заклинания, кроме того, вызов и содержание сильных монстров стоят [до хрена](#) маны, так что более слабые обычные войска нередко оказываются [предпочтительнее](#). Впрочем, всё зависит от ситуации.

Стоит упомянуть, что в ряде случаев «обычные» войска (т. н. «normal unit») могут быть много круче высокоуровневых призванных. В качестве примера можно привести людских [паладинов](#), выносящих все живое и мертвое, но шевелящееся, по достижении опытности «Ultra elite». Это, кстати, существенно облегчало игру за людей вплоть до дисбаланса. Самой убойной же силой являются пращники-хоббиты, на которых наложили заклинание «Lionheart» (лучше всего также уровня «Elite» и выше).

## Магия

В МоМ всего 6 видов магии, каждый из которых обладает своими [плюшками](#). В целом система во многом похожа на расовую буржуйскую настольную игру «[Magic the Gathering](#)», но есть нюансы.

Заклинания разделены по сферам («школам») магии. Именно эти сферы выбираются перед началом игры в виде комплекта книжек.

- **Arcane Magic** — Содержит небольшое количество заклинаний которые не требуют выбора книг и доступны всем абсолютно колдунам (хотя нужно время на их изучение). В основном всякие вспомогательные вещи типа Dispel или создания магических шмоток. И, да, сюда входит Spell of Mastery.



Столица колдуна на Myrror



Начало игры



Боевка. Хаос жжот

- **Life** — Белая магия. Обладает рекордным количеством апгрейдов для своих войск и городов, но при этом боевые заклинания отсутствуют (кроме этих ваших святых слов). Вызываемых тварей тоже мало, а те, что есть, довольно беспонтовы. Навредить врагам глобально тоже нечем, можно только блокировать заклинания смерти и хаоса. За апгрейды войск эта школа популярна среди любителей масштабных баталий. Белая и черная магия **взаимоисключающие**. Невозможно выбрать книжки белой и черной магии одновременно в начале игры. Посредством **хака** можно было засунуть в сейв книжки обоих цветов, что невозбранно доставляло лулзы, типа «Ангел и Демон в одном отряде».
- **Death** — Черная магия. **Некрофилия** и **андедевщина** во все поля. Полезные апгрейды для себя практически отсутствуют. «Черные» твари обильны и изрядно круты. Но главная прелесть данной школы **во-вредноенных заклинаниях для вражеских городов** в возможности массово создавать андедедов из своих войск, врагов, а также любого подручного материала и невозбранно доставляющие глобальные заклинания вроде **Zombie Mastery**. Мертвые жрать не хотят, денег не просят (увы, волшебные существа просят в два раза больше маны), а рвут врага точно так же. Правда, мертвые вояки немного одноразовые (сами не лечатся, Healing не действует), но разнообразные абилки типа Life Steal и Regeneration вполне работают. Зомби-**тролль** — выбор тру-некроманта. При желании можно создать и Great Drake — андеда. Короче много нежити, хорошей и разной.
- **Nature** — Магия, эксплуатирующая силы природы (Зеленая). Много тварей, главным образом тупых, но довольно сильных, много приятностей для себя, немного гадостей для врагов, но гадости достаточно впечатляющие. Пожалуй, самая сбалансированная в этом смысле школа.
- **Chaos** — Магия **огня, разрушения** и всяя упячки (Красная). Обладает рекордным (в 3-4 раза больше, чем у любой другой школы) количеством боевых заклинаний, наносящих прямой дамаж вражеским юнитам. Не может сделать почти ничего полезного для своих. Тварей немало и они неплохи. Но главная прелесть **Хаоса** — в возможности тотального изгаживания мира путем применения глобальных заклинаний, забрасывающих всю карту **говном** и покрывающих ее вулканами, которые к тому же генерируют игроку профит в виде маны. Ни в одной другой школе ничего подобного нет.
- **Sorcery** — Магия **контроля** разума и **апгрейда** воздуха (Синяя). Довольно невнятная, но сильная школа. Сюда входят совершенно разнородные, но часто ценные заклинания типа полета, невидимости, иммунитета к магии для юнитов, возможность оперативно сносить вражеские заклинания или препятствовать их произнесению и срабатыванию, кража эффектов чужих заклинаний, переподчинение тварей и даже возможность **останавливать время**. Синих монстров немного, но среди них есть очень крутые. Также Sorcery — абсолютный чемпион по вызову тварей непосредственно на поле боя, что может радикально изменить расклад, особенно в начале игры.



Нигра с сиськами выучила новое заклинание. Справа виден чёрт из FreeBSD

Стоит упомянуть, что это чуть ли не единственная стратегическая игрушка того времени, позволявшая создавать кастомные **артефакты**, помещая изученные заклинания в экипировку героев.

## Герои

Помимо обычных юнитов войск типа мечников, лучников, кавалерии и всяких вызванных тварей, в игре имеется такой специфический вид войск, как **герои**. Герои приходят наниматься сами (случайным образом) или же могут быть вызваны специальным общедоступным заклятьем (на вызов появляется случайно выбранный герой). Только что вылупившиеся герои весьма слабы, но они могут набирать **экспу** и разжираться со временем до крутизны просто непотребной. Также им можно давать магические шмотки, существенно повышающие их крутость. В МоМ имеется изрядное количество (кажется, что-то около 40) разных героев, различающихся наборами своих способностей, коих куча: они умеют драться, колдовать, стрелять из лука или магическими снарядами, могут тренировать обычные войска, помогать им в плане ускоренного перемещения, могут даже давать главколдуну деньги и помогать в изучении заклинаний, а также еще много чего. Набор способностей у каждого героя свой, есть крутые, а есть практически бесполезные.



Герои и их шмотье. И, да, **Варракс** тоже здесь.

В один момент времени можно иметь не более 6 героев.

Также при правильном подборе героев<sup>[2][3]</sup> и их вдумчивом апгрейде шмотьем<sup>[4]</sup> можно вести все боевые действия только ими без применения обычных войск и тварей. **Я гарантирую это**.

## Корованы

Грабить **корованы** в МоМ, к сожалению, нельзя<sup>[5]</sup>. Но нечто корованной тематики в игре все-таки присутствовало, по крайней мере до финального патча: в МоМ есть юнит Settlers (для основания новых городов), внешне здорово напоминающий корован. Когда оный юнит (в исполнении врагов) въезжал из

города, расположенного вплотную к Tower of Wizardry (башня-портал, связывающая планы), на эту башню, происходила фатальная ошибка, и игра вылетала. Вследствие этого приходилось отслеживать и истреблять вражеские города, построенные вплотную к башням. Однако финальным патчем этот глюк исправлен.

Имелся и второй эпичный корованный глюк, тоже пофикшенный патчем: уничтожение первого (именно первого) построенного врагом outpost'a (то, что строится «корованом», и для превращения в полноценный город ему требуется насколько ходов) приводило к мгновенной и бесповоротной кончине соответствующего колдуна. Благодаря этому практиковалось следование своими войсками за первым вражеским корованом и уничтожение аутпоста, как только он построенся. Это давало хороший шанс выжить в игре (обычно, если вражеская столица оказалась настолько близко от твоей, что есть возможность засесть первый «корован», выжить проблематично, как минимум обеспечена непрерывная нервотрепка на длительный период).

## Что было после

Геймеры долго ждали появления MoM2 по аналогии с [w:Master of Orion II](#), но так и не дождались. Со временем другие конторы начали клепать продукты, неявно претендующие на бытийность как бы чем-то «по мотивам». Среди этих изделий есть как полные глюков кошмары (главным образом благополучно позабытые), так и вполне годные игрушки (к таковым относятся, к примеру, игры серии «[w:Age of Wonders](#)».)

Также стоит отметить тот факт, что игру не только помнят до сих пор, но и до сих пор молятся о её возвращении с того света, как например это происходило и происходит с [X-COM](#) (вернее, *не* так, как это происходит с X-Com) или [Total Annihilation](#). Фанаты пытаются возродить игру самопалом, не дожидаясь от геймдева подачек, однако до уровня играбельности *TA Spring* или *UFO: Alien Invasion* ни один проект не дотянул до сих пор, увы. Но ситуация переменялась после успеха [пятой Цивы](#) и расцвета [краудфандинга](#), благодаря чему и имеется несколько как хороших, годных проектов, так и откровенно проходных.



Вот это чудо *могло* таки стать новым MoM.

Первой выстрелила компания Stardock, известная своей серией *Galactic Civilizations*, и сварила натуральное продолжение-ремейк MoM под гордым названием *Elemental — War of Magic*. Все то же самое — только больше, красивше, стратегишней. Это по заявлениям StarDock'овцев. Вышла 24 августа 2010 года, тут же была взломана и теперь все могут насладиться её багами и корявой графикой. Геймплей же оказался казуальным, как в той же стардочковской *Sins of a Solar Empire* и *GalCiv*. Печально. Позже была произведена серьёзная работа над ошибками под названием *Fallen Enchantress: Legendary Heroes*.

**Warlock: Master of the Arcane** — вышла 8 мая 2012 года, наиболее близкий к оригиналу ремейк от Paradox Interactive и Ino-Co Plus, в основу положен движок 5-ой цивилизации и во вселенной [Majesty](#). Также добавлены различные божества, которым можно строить храмы, со своими спец-юнитами и спец-заклинаниями. Разработчики клятвенно обещают поддерживать и развивать игру, что вселяет надежду на возрождение серии в полном объеме. Так, например, кроме кучки DLC Игра получила продолжение *Warlock 2: The Exiled*

**Age of Wonders III** — попытка Triumph Studios (ответственны за забавную игру [Overlord](#)) возродить свою почившую игровую серию. Игра вышла 31 марта 2014 года и, в целом, оказалась успешна. На выбор предлагается 6 рас и 6 различных классов предводителей, комбинируя которые можно получить довольно таки дикие сочетания, вроде [эльфа-технократа](#). Кроме того, стоит отметить систему репутации, работающую подобно [шестым Героям](#), карту, где, кроме ведущих между собой дела игроков, есть ещё множество интерактивных объектов, которые приносят бонусы как от взаимодействия с армией, так и просто находясь в пределах империи, и нейтральных поселений, которые, в зависимости от той же репутации, могут присоединиться к империи игрока или выдавать квесты, так и причинять ему неприятности, и большое разнообразие способностей предводителей и героев. В наличие есть как сюжетные сценарии и кампании, так и случайные карты. На радость фанатам серии в DLC возвращаются некоторые плюшки из старых игр серии, вроде хоббитов, фростлингов и некромантов.

**Endless Legend** — игра от AMPLITUDE Studios, вышедшая 18 сентября 2014 года, действие которой происходит на [Ауриге](#). Несколько спорно помещать её в этот раздел, так как она больше развивает идеи из Civilization, чем из Master of Magic, но упомянуть всё же стоит. В наличии 8 рас с разной тактикой игры за них (одни не могут объявлять войны, вторые только и умеют воевать, третьи могут построить не более одного города и т.д.) и полноценной сюжетной линией за каждую из них, деление на регионы, в каждом из которых можно построить не более одного города, смена времён года. Юнитов у каждой стороны всего по 3-4 вида, но каждого можно одеть под разные нужды по мере развития технологии. Также новых юнитов можно открыть, подчинив или договорившись с нейтральными племенами. Является частью серии игр *Endless universe*, куда входят также [Endless Space](#) и [Dungeon of Endless](#).

**Worlds of Magic** — пока представляет из себя дорогущее и забагованное говнецо. Остаётся только ждать ебилдов.

## Также см

- [Master of Orion](#)
- [Варракс](#)

## Ссылки

- [Master of Magic](#)
- [Русский сайт Master of Magic](#)

## Примечания

- ↑ Например, [Sage Master](#), с которым новые треды заклинания появляются в разы быстрее.
- ↑ В игре есть два спелла Summon Hero и Summon Champion, доступные всем, поскольку Arcane. Первый призывает обычных героев, второй всяких избранных, включая того же Варракса, Равашака и Торуна.
- ↑ Торуна призывает отдельный спелл Incarnation из белой школы. Торин изначально разнообразнее остальных героев, но Роланд, которому для найма нужно владение белой магией, его уделывает благодаря тому, что он [Паладин](#).
- ↑ тут существует 2 главных фичи: заклинания нематериальности (неуязвимость к физ повреждениям) и иммунитета к магии, которые можно накладывать на арты (см. создание артефактов). Заклинания работают на 99,9 %. Но оба вместе достать проблематично.
- ↑ Раса кочевников (Nomads) получает 50 % прибавку к налогам в виде дорожных сборов. Угадайте, почему?



### Игры

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



### Фэнтези

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

Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня  
Это очень сильное колдунство

[w:Master of Magic en.w:Master of Magic](#)