

Категорически приветствую, молодые и красивые. На связи **«имя диктора или название канала»**, а значит время засмотреться и заслушаться чем-то интересным. Все мы до безумия любим компьютерные игры. Для каждого это особенные эмоции, воспоминания, опыт. Да и, согласитесь, играют люди в игры по-разному. Благо и сами проекты дают такую возможность. И мы вряд ли сможем избегать слона в посудной лавке. Определённый фетиш – проходить игры как можно быстрее.

Спидран был и остаётся настоящим спортом в рамках игровой индустрии. Чем-то более локальным, в сравнении с киберспортивными дисциплинами, но привлекающим с годами всё больше и больше новых людей. Одни смиренно наблюдают, поражаются и сходят с ума от креативности спидранеров, попутно глумясь над багами со стороны разработчиков. Более хардкорные ребята пускаются во все тяжкие и соревнуются между собой за звание «самой быстрой руки на Диком Западе». И под шаловливые клавиатуры и мышки этих монстров попадают игры совершенно разного толка.

Главный герой сегодняшней истории – спидранер из Дании под ником «JuriRosenkilde», который взялся за сюжетную кампанию оригинальной версии «Warcraft III: Reign of Chaos», и поставил мировой рекорд. Официально это 38 минут и 34 секунды. Его забег я и возьму за основу разбора. Вполне неплохой результат, как для стратегии начала нулевых. И, согласитесь, странно после такого услышать, что некто из России под ником «1826» справился за 2 минуты и 3 секунды. Он, не побоюсь этого слова, просто поиздевался над классикой. Причём дважды. Одно издевательство поберегу до конца ролика, так что совершенно точно не рекомендую Вам переключаться. Давайте же узнаем – как это вообще возможно. Неужели для кого-то бессмертная игра оказалась всего лишь шуткой?

Ну и важно подчеркнуть, что за основу берётся кампания за расу людей, так как она самая сбалансированная и не требующая массы времени на побочные задания. С собой для такого безумного рекорда – игру придётся сломать вдоль и поперёк. Уж простите, Blizzard. Для начала пройдемся по тому – каким же образом культовая игра проходится за чуть более чем пару минут. Загибайте пальцы:

- В первую очередь – нам необходима именно русская версия игры. Глич, на который делается акцент – работает лишь в этой версии.

- Запускаем кампанию за людей, и в момент демонстрации первой же кат-сцены – необходимо ввести команду «BN85C». Данный код ничто иное как некий «звоночек» в направлении скриптов игры, дабы нарушить заготовленный порядок в памяти игры.

- Как и подобает спидрану – медлить нам непростительно. При запуске геймплея Артаса вместе с его войском направляем сразу в южную часть карты, где находим овцу. Не пугайтесь – нам необходимо её закликать как следует. И, нет, вряд ли это отсылка к старенькой игре «Sven». Всё-таки там овцы вытворяют что-то более запретное. Нам же следует закликать овцу до момента её взрыва. Направляемся дальше и нападаем на гноллов. Конкретно нас интересует тот, что стоит ближе

всего к нам. В процессе его избияния Артас превратится Иллидана. В таком обликии мы легко добьём оставшихся гноллов и спасём малыша Тимми.

- Последний, ключевой пункт – это удар по свинье, которая будет на вашем пути дальше. При попадании в неё фоном начнёт играть финальная музыкальная тема, ознаменовав прохождение всей игры и демонстрацию финальной кат-сцены.

Такое прохождение слабо поддаётся пояснению. По факту мы имеем некое нарушение прописанных триггеров игре. Код, что был введён в начале, запустил в памяти игры скрипт финальной миссии, тем самым симулируя её. Дальше игроку просто предстоит играть по этим странным правилам. Игра будет воспринимать это не иначе как самый конец игры – битву с Архимондом.

Но давайте вернёмся к чему-то более легальному и общепринятому, а к прохождению в рамках двух минут вернёмся, как и обещали – в самом конце. Игрок под ником «JuriRosenkilde», кому принадлежит официальный рекорд, будет пользоваться лучшими тактиками для прохождения игры, которые будут эффективны даже при обычном прохождении игры, так что – можете записывать попутно в блокнот.

- Побочные задания – враг любого спидраннера, потому со старта компании мы минуем всех врагов и мчимся в сторону захваченного орками города. Важно, чтобы при движении нашей маленькой армии, впереди Артаса находился любой из его солдат. За это внутри города мы сможем получить пополнение войска в числе ещё трёх солдат. С таким внушительным отрядом уже совсем не страшно биться с Слейф-мастером и его приспешниками. Ещё, стоит подчеркнуть, что свой отряд стоит распределить таким образом, дабы каждый из вражеских юнитов был убит одновременно с другими. Потому внимательность к здоровью каждого злодея крайне важна.

- Следующая миссия уже включает элементы строительства. Потребуется построить бараки, фермы и нанять несколько пехотинцев. И тут всё следует делать по законам дружной семьи – пока рабочие добывают ресурсы и строят необходимые сооружения, мы отправляем Артаса в битву с гноллами и мурлоками. Артасу предстоит добыть зелье маны и боевые когти, которые ещё пригодятся в следующих заданиях. После убийства первого же мурлока Артас получит в качестве вознаграждения способность «Божественный щит». Пока эта способность в действии – можно спокойно закрыть глаза на остаток здоровья, спокойно выкашивая нечисть. В конце этой миссии, на пути к главному сражению на карте, мы снова выделяем одного пехотинца, но уже с конца нашей колонны, дабы он принял весь удар вражеских миньонов на себя, пока Артас продвигается вперёд. Блейд-мастер славится тем, что создаёт свои иллюзии, потому очень важно как можно быстрее определить подлинного врага и наносить удары чётко по нему. Всё следует рассчитать таким образом, дабы в момент уничтожения босса на нашей базе закончилось обучение последнего из необходимых по числу бойцов.

- Третье задание проще пареной репы. Бежим через всю карту и в самом конце уничтожаем амбар с зерном. Важно лишь хилить попутно своих солдат, которые вновь будут выступать в качестве пушечного мяса.

- Далее на очереди – миссия с Келтузадом. Здесь Некромант будет судорожно убегать от нашего героя, попутно направляя к нам армии защиты. Но на то это и спидран, дабы миновать подобные простои. Не по-спидрански это – застаиваться в сражениях дольше необходимого. Вместо долгого менеджмента на базе – отправляем имеющихся героев на север, в сторону Андорала. Нам не нужно входить в город на встречу сражению. По крайней мере не сразу. На подступах к городу мы располагаем Джайну у обрыва реки, дабы скрипт позволил заспаунить водного элементаря на другой стороне реки, и он сразу бы ринулся в атаку на Келтузада. Мы выманиваем проклятого некроманта и уничтожаем его на дистанции. Вуаля!

- На очереди – оборона Хеартглена. Здесь мы нарушаем не только правила игры, но и логику в принципе. Вполне себе стандартная миссия с обороной превращается в демонстрацию правила «Лучшая защита – это нападение». Пока несколько работников будут добывать ресурсы у северного рудника, где будет построена ещё одна база, Артас будет собирать полезные артефакты по карте. А дальше будет важно расправиться с несколькими вурдалаками. С ними связан любопытный баг. Вступает в битву с ними Артас на своём втором уровне. Но сразив их – получает максимальный для этой миссии, то есть 6-й. Заканчиваем строительство и пополняем своё полчище юнитами – и в новый бой. Пробиваем брешь в лесу точными взрывами, дабы расчистить путь для всей армии. Артас будет принимать удар на себя, пока за его спиной армия будет усиленно работать над уничтожением врага. Весь урон на себя берёт наш brave паладин. Тут на руках два мини-задания – наблюдать за здоровьем Артаса, дабы вовремя применить неуязвимость, ну и убить Лича, так как в этой области он самый грозный соперник. Прорываемся и уничтожаем первую базу врага, пока Лич восстанавливается и готовится к ещё одному нашему набегу.

Артас в одиночку бежит на встречу с максимальным Личём, в битве с которым и пригодятся собранные нами ранее по карте зелья. Ждём, пока нас догонят наши соратники – и разносим в щепки ещё одну базу.

- Дальше сюжет направляет нас в Стратхольм, жители которого заражены. Сходу необходимо начать строительство дополнительных барачков, ибо дополнительные пехотинцы здесь нам ой как пригодятся. А тем временем Артас с уже имеющимися солдатами ринулся в атаку. Всё своё войско необходимо распределить на несколько маленьких групп, дабы расширить свой диапазон атак. Потребуется не дюжий микроконтроль за отрядами, дабы наносить минимум атак по зданиям и быть готовыми переключать своё внимание, ибо жители моментально превращаются в подобие зомби. Очищаем город – приближаемся постепенно к финалу игры.

- Далее по списку – встреча нашего героя с Мурадином. Эта встреча откроет нам доступ к одной базе, после чего потребуется защитить другое поселение в самом углу карты. А далее – вторгнуться в главную базу противника. Не пугайтесь – имеющихся солдат, при должном подходе, будет более чем достаточно. Истребляем Лича и ставим точку в задании, уничтожая всё вокруг.

- Предпоследнее задание потребует уже большей вовлечённости и внимательности. Самое время уничтожать корабли. Тут нам и придётся к месту Мурадин. Он бросает в корабли молот, который буквально с одного попадания топит корабли. Потому оборудуем его сапогами-скороходами и контролируем его попутное потопление каждого судна. Дополнительной скорости дворфу придадут два огра, которых он сможет получить после уничтожения второго корабля. Артас тоже не будет просто простаивать всю миссию – и направится в битву с нерубами. Из одного из них он сможет выловить когти на +12, которые будут уместными в самой последней миссии.

- Последняя миссия – квинтэссенция всего того, что мы уже делали, проходя игру. Объединение армии в одну сильную колонну, игнорирование зиккуратов в пользу давления на производственные здания. Финал...Занавес

Именно таким образом был поставлен официальный мировой рекорд в этой игре, который держится вот уже на протяжении трёх лет.

И, быть может, продержится этот рекорд ещё какое-то время. При всём культе вокруг игры (как-никак – прародитель «Доты»), жанр не самый популярный среди спидранеров. Стратегии требуют микроконтроля и весьма сложных манипуляций в пространстве игры, потому за пробег мало кто берётся. А что касается уже названного нами игрока «1826» - его официальный результат равен 40 минутам и 27 секундам, что всего на 50 секунд дольше главного рекорда, делая россиянина серебряным призёром данного забега. И мы умышленно закрываем глаза на его ошеломительный результат в две минуты, поскольку это не более чем постановочная шутка от самого игрока. На что только не пойдёшь, дабы стать лучшим!

А на этом позвольте откланяться. Надолго не прощаемся, ведь Вас будут ждать не менее сумасшедшие истории. Если Вам было капельку интересно – я буду рад Вашему лайку. Вам не сложно – а мне приятно. А чтобы не упустить новые ролики – не будет лишней подписка. Берегите себя и смотрите по сторонам на дороге! Ну и помните – спешка не всегда есть хорошо 😊