

Космические рейнджеры — Lurkmore

Внимание! Спойлеры!



В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Космические рейнджеры** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).

«— Несомненно, вы именно из породы рейнджеров - постоянно странствуете, спасаете кого-то, боретесь с врагами... »

— А. Азимов, «Дэвид Старр — Космический Рейнджер»

Космические Рейнджеры — культовая серия из трех метаигр, термоядерный гибрид RPG, пошаговой стратегии, RTS, аркады и текстовых квестов. Один из крупнейших общепризнанных **винов** отечественной игровой индустрии. Задолго до [Mass Effect](#), имеющего оч. похожий сеттинг.

История

Около трёх лет три суровых парня из Владивостока клепали игру своей мечты.

Началось всё с Дмитрия Гусарова. Это теперь он руководит крупной студией, делает ммо-щечки, пинает на выставках журналистов, путающих НОМ&М с King's Bounty. А тогда были только «генералы» и два найденных в инете парня — Александр Язынин, художник с образованием, и Алексей Дубовой, программист с десятью классами образования и отчислением с первого курса Цацко-Педского университета. Язынин в то время как раз устроился въеб-дезигнером в какой-то местной шарашке, Гусаров преподавал в родном вузе, а Дубовой, проникнувшись идеей своей Elite (космический сеттинг был выбран лишь потому, что сперва не было художника), побросал все свои работы к матерям, пересчитал собственные пожитки — бюджет на будущие три года — в размере 1000\$ и уселся писать движок в Delphi. И теперь никому не известно, свой ли собственный это был двиг или просто DelphiX перелопатил... слегка.

Все издатели посылали парней подальше. А б-гомерзская 1С согласилась, но при этом не обеспечила игре никакой рекламы. В итоге в 2002 игра вышла, но, если бы не долбесные **номады** и **зомбики** со своими девятками, этой статье и детей анонимуса бы не было. Впрочем, их и так нет. Зато у игры был дичайший успех как у игроков, так и у критиков, оценка уг.ру показательна. Причем, как хором утверждали все рецензенты, они догадались обозреть игру только потому, что случайно увидели ее в ларьке по дороге на работу.

Разработчики пытались форсить вторую часть на Западе в 2004, но потерпели сокрушительный **фейл**: опять никакой рекламы и отвратительный перевод. В итоге — множество побед в номинации «Лучшая игра, в которую никто не играл». Кстати, за год до этого точно такую же медальку 1С выиграла с Silent Storm'ом.

Концепция вселенной и игры

Расы

Расположены в порядке увеличения мозгов, начиная с нуля, чему соответствует качество оборудования: малокские шмотки будто сделаны в Китае, а гаальскими можно забивать гвозди.

- **Малоки** — краснозаядые вояки, чужую роскошь презирают и свою не любят продавать (вы не поверите, но в галактике очень популярны их табуретки). Любят исключительно **силовые варианты решения проблем** (решения умом и хитростью считают позорным обменом. Наверно это потому, что нечестно применять мозг против того, у кого его нет). Их внешность и характер позволяет назвать их ура-патриотическим быдлом. (спойлер: Именно малокам надо сказать спасибо за доминаторов — ещё до войны с клисанами они, вопреки соглашению между пятью



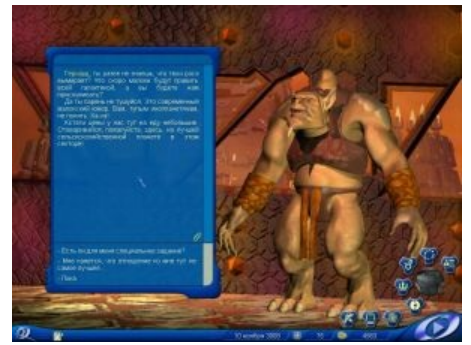
Главное меню первой части



Бэкстори

расами, оставили технологию **самовоспроизводящихся роботов** у себя, потому что были **самыми технически отсталыми**.) А ещё бьют друг друга по лицу в качестве приветствия. На планетах малоков не бывает демократии, ибо не по уставу (хотя анархия почему-то есть). Несмотря на их фейл в оборудовании, корпуса у них просторные и прочные (а ещё дешёвые, как и топливо). Чугунный, хуле. Это вам не биослотовая всякая броня. А ещё они жутко любят красный цвет, что **какбэ намекает**. На вопрос: «Есть ли Б-г?» отвечают: «Б-га нет, потому что об этом не сказано в уставе».

- **Пеленги** — зелёные, склизлые, жабомордые, четырёхрукие и хитрожопые. На их планетах можно торговать всем, чем только можно. В среде пеленгов принято поливать грязью друг друга (во всех смыслах), обманывать, предавать и насмехаться над всем подряд. Кроме того, постоянное желание наебать всех вокруг, наличие лучшей в галактике спецслужбы «Дзухаллаг» и вечные тайные заговоры выдают в них космических **ЕРЖ**. Даже имена пилотов и названия планет похожи на мерзкие словечки на Идише или Иврите. В игре встречается имя для AI-рейнджера — **Кучма Хан**. Все пиратские станции — или пеленгские, или человеческие, равно как и военные — малоковские или пеленгские. У пеленгов (всегда) можно купить толику веществ совершенно невзбранно, в отличие от других рас (не всегда), что доставляет. В КР 1 немало доставляли самыми настоящими шпионскими зондами (!), которые расставляли в космосе «**мирные лайнеры**» (!!). **Ну, ты понел**.
- **Люди** — жалкие людишки, прекрасные торгаши, впарили всей галактике время по своему образцу, убедили всех в том, что будет лучше, если в галактике останется единственная валюта, приучили торговать всех (кроме клисан), даже малоков, у которых считается, что заниматься торговлей — хуже, чем послушаться командира. Технологии у людей хуже, чем у гаальцев и феян, но лучше, чем у пеленгов и малоков. За «культурную» экспансию людей остальные расы не слишком-то любят, в первую очередь потому, что эта «культура», в силу своей поповости и гамбургерности, вытесняет древние священные обычаи других рас.
- **Фэяне** — фиолетовые головастики, практически полная противоположность малокам. Налаживают культурные связи с людьми посредством посылки им крутой техники (которую те не понимают абсолютно). Можно считать их галактическими нердами. Также фэяне являются гермафродитами, что для нердов весьма удобно.
- **Гаальцы** (дети **Гаала**) — смуглые и золотоглазые. Именно **сумрачный гаальский гений** породил **вундервафлю**, благодаря которой и появились доминаторы (а раньше — и пришествие Махпеллы) — справедливости ради, за чеку каждый раз дергали представители других рас, тайком отрывшие зарытые от греха подальше чертежи. Гордятся своим **внутренним миром**, короче — илита. Тем не менее, наиболее технически развитая раса, так что кроме ГСМ у них еще и нехило развит матан, даже покруче, чем у нердов-фэян (на самом деле желтомордые уже давно все открыли, но сверхтехнологии законсервировали до тех пор, пока отсталые соседи сами до них не допрут). Их изначальный внешний вид неизвестен, текущее состояние достигнуто большим количеством генетических усовершенствований. Яростно борются с наркоторговлей в галактике, так как являются самой легко пристращающейся к веществам расой.



Суровый малоковский юмор

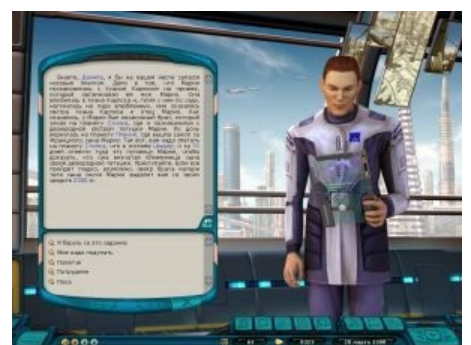
Квесты

КР стали эпик вином не только благодаря геймплею, но и благодаря **винрарнейшим** текстовым квестам.

Да-да, малыш, квесты не всегда были про Петьку и когда-то их проходили, не применяя корову на молоток. Когда твои папа с мамой были маленькие, настоящие красноглазые задроты играли в Interactive fiction, что в литературном переводе значит «текстовый квест». То есть вместо отрисованных задников со свистелками и перделками, перед тобой что-то похожее на **блокнот** с текстом вроде «Ты голый и в лесу. Твои действия?». При этом не всегда были готовые варианты действий — надо было вводить с клавиатуры команды на английском. Грубо говоря, как в DOS'е.

Сейчас такое осталось в этих ваших играх о лоли, где, выбирая строчки с действиями, ты её-таки **трахнешь**. К сожалению для многих, лоли трахать в игре нельзя, там их вообще нет, вместо них в одном из текстовых квестов можно трахнуть шлюху, за деньги, правда, что повысит самочувствие и настроение! На самом деле в одном квесте из первой части какую-то тян таки можно было трахнуть. Правда только по голове. Но после крысятничества в её сумке игрок получал баллончик с нейропаралитическим газом, что в задании очень помогало. А вот попытка употребить ночную бабочку по прямому назначению каралась смертью главного героя. Так что, дети, по бабам лучше не ходить — целее будете.

В квестах много как всяческих лулзов, так и смехуёчков (например, вирус Виндовс, бушевавший на Земле, документальный фильм о доминаторах «Терминатор 3: Восстание машин», надпись в кабине



Wtf?



Типичный квест

туалета: «И да будет сей сортир — бастион борьбы за мир!»)

К написанию текстов и сценариев приложил руку [Юрий Нестеренко](#), от чего, впрочем, игра не стала менее винрарной.

Сюжет первой части

Суть более чем полностью скопипащена с любой другой игры про «космос и кораблики» (чем старше версия, тем отчетливее узнаётся спектрумовская «Элита»). Укладывается в несколько строк:

Год аж 3000 (да-да, где-то тут [Ли́ла и Фрай!](#)).

Было всё заебись, но **ВНЕЗАПНО** появились враги всего живого. Тысячи их! Учинив тотальный экстерминатус и нехуёвый выпил мирных звёзд в игровой ойкумене, мерзкие клисане (те самые оккупанты) уверенно продвигаются к тому, чтобы захватить последние планеты. Тут оставшимися в живых жителями уютненькой вселенной основывается Корпус Рейнджеров, одним из которых и является наше альтер-эго.

Вся банальщина сюжета искупается уже через полчаса игры, когда игрок понимает, что не так-то всё просто. Клисане не хотят умирать, нагло продолжают захватывать звезды, а местные войска — тупые распиздяи, у которых кишка тонка на нормальные боевые действия. То есть может случиться так, что клисане победят. Совсем.

Для победы нужно разобраться с боссами. Их два: предводительница клиссан Махпелла и пират Рачехан (которого, кстати, не увидишь до финального боя).

Концовка (спойлер)

Существует 3 варианта победной концовки:

- Рейнджер тупо убивает Махпеллу, не узнав, в чем была причина ее вторжения.
- Дождаться от ученых вундервафли, позволяющей общаться с Махпеллой. Тогда игрок вступает в общение с ней, и выясняется, что клисаны — неорганическая форма жизни, принявшая пилотов всех рас за паразитов и пытающаяся всеми силами помочь своим «братьям» (космическим кораблям) в борьбе с такой эпидемией.
- В добавок к предыдущему пункту рейнджер может объединиться с Махпеллой, чтобы убить Рачехана, главу гиперпространственных пиратов, который спровоцировал ее вторжение в сектор. Эту концовку трудно получить, если не знать игру вдоль и поперек, так что она имеет некоторый флёр секретности.

Почему-таки вин?

- Смешение практически всех игровых жанров, хотя в целом КР можно обозвать пошаговой ролевухой. Даже такой атрибут, как «уникальный меч +25 к защите» присутствует (в виде артефактов типа «чёрной жижи» или «нанитоидов», которые дают лютую халаву с топливом, ремонтом и т. п.)
- Идёт даже на стареньких пеньках, а размер со всеми свистелками и перделками не превышает 600МБ.
- Чуть менее, чем полная свобода действий, хотя играть после победы нельзя (но если после выпила всех не залетать в центр рейнджеров, то вполне себе можно).
- Действительно живая вселенная. Военные воюют, торговцы торгуют, ученые исследуют, пираты **грабят корованы**. На низких уровнях сложности Коалиция может очистить галактику даже без помощи игрока, разрывая шаблон у нубов. По аналогии, на сверхтяжелом уровне сложности она благополучно **просирает все звёздные системы** в течение двух месяцев, за исключением той, по которой мотается игрок. Но и её на третий-четвертый месяц можно вычеркивать из списка. Наступает гамOVER. (Но и тут есть нюансы, проспавший сотни лет на планете Земля хардкор-ренджер-старпёр-анонимус очухавшись, убрал с пробела книжку и оглядевшись увидел с десятков свободных от клисан систем. Выйдя на орбиту был ограблен добрым пиратом, который потребовал over -9000 кредитов, то бишь насильно потребовал принять деньги. Деньги были приняты и заверте-)
- 5 рас и 3 (во второй части — 5) класса, точнее, характера персонажа, определяющегося его действиями по отношению к кораблям Коалиции, к кораблям клисан/доминаторов и к товарам на рынке/в открытом космосе. Для каждой расы и характера есть уникальные квесты и задания. При желании расу можно даже **поменять**.
- Время от времени назначают лучшего торговца/воина/пирата галактики. Попасть в их число не возбраняется. Если особо стараться можно победить сразу во всех трех номинациях. Также имеется общий рейтинг рейнджеров, подобный тому что в [Сталкере](#).
- Разнообразный геймплей. Текстовые квесты, аркадные бои и, собственно, пошаговая часть. Во второй части добавляется стратегия в реальном времени (таки винрарная).



Вот оно — рейнджеровское ЦАСТЕ (огромное к-во ништяков с раздолбанных кораблей эпической битвы)



Фанарт

- Да, можно [грабить корованы!](#)
- Постоянная [инфляция](#), реальная глобальная экономика: в 3301 году самый дорогой корабль будет стоить около 20000, а за простенький квест вам заплатят около 4000. Году, эдак, в 3380 средненький корабль будет стоить около мильёна, а за квесты вам будут давать тысяч по 200. Однако в игре есть недоработка — инфляция не влияет на цены в текстовых квестах, поэтому в том же 3380 году выполняя квест, с наградой в тысяч 200, можно в самом квесте получить «солидную» надбавку в виде 500—1000 кредитов.
- Гипер-высокая реиграбельность. Каждая партия не похожа на предыдущую.
- [Отечественный производитель](#).
- Винрарный саундтрек.
- И сделана не в каком-то там [Москвабаде](#), а во [Владивостоке!](#) Что какбэ намекает.
- Так же в игре присутствует т. н. психологами-кунами «психология лута» (проще говоря, обыкновенная человеческая жадность) — то есть постоянное желание заполучить кораблик повинрарней и запилить в него оборудование получше (на самом деле, ради этого вся игра и затевается). ИЧСХ, «психология лута» наличествует и в этих ваших MMORPG (собственно, опять же, причины, по которым вообще играют в ММО: во-первых, раскатать перса, во-вторых, получить легендарный шмот к персу).
- Главзлодеев можно не только убить, а и (дождавшись, пока ученые сделают соответствующий убердевайс) уболтать/приказать убить себя/заставить свалить или просто не отвечать.
- В настройках можно отключить [звук в космосе](#).

Вторая часть

На дворе уже 3300 год, с одной планеты после долгого мозгового штурма и эпичного проеба малоков вылезают [разумные машины-доминаторы](#), которые желают уничтожить\исследовать\размножить в себя всю жизнь в галактике. Узнав об этом, Коалиция решает ударить по доминаторам всеми силами, но объединённый флот терпит сокрушительный фейл. Оказывается, что центров три, которые благополучно съёбывают из атакованной системы. Так как флот разбит, Совет вспоминает о рейнджерах и даёт им задание: убить всех доминаторских боссов (Террон, Блазер, Келлер). Тут и начинается игра.

https://www.youtube.com/watch?v=5_V34R8V2Xc
Финальный ролик

Теперь к жанрам добавилась ещё и стратегия, прикрученная очень не в тему, а сам процесс «планетарных сражений» превращает игру в нудную рутину, которую не разбавить даже возможностью самому поуправлять роботом. Впрочем, никто не мешает пройти всю игру, вообще не участвуя ни в одном планетарном сражении.

Это интересно, но стратегия есть не что иное, как реинкарнация древнейшей РТС на Спектруме — Nether Earth, что само по себе [вин](#), но реализация, увы, [слабовата](#). Изначально стратегическая часть задумывалась намного более похожей на NE, но 1С не захотел.

Есть у стратегической части некое сходство с древней винрарной РТСиной «Z», весящей чуть более, чем ничего, при том изрядно доставляющей. У того, кто в теме, при прохождении планетарного боя должен наступить приступ острой ностальгии и желание ринуться скачать-таки её откуда-нибудь.

А еще наземные бои очень сильно напоминают отличную игру, вышедшую на PC и первом PlayStation, называющуюся WarZone 2100. Очень сильно так напоминают. [Конструктор танчиков](#) и управление ими от третьего лица присутствуют.

Алсо была потуга переозвучить зарубежным локализатором заставку [пруфлинк!](#) Доставляет всем, кто хоть раз глянет русскую версию, эталонный сферический Шварценеггер в вакууме прилагатся.

Галактический рейтинг рейнджеров

В игре таки было что-то, похожее на мультиплеер. В случае успешного прохождения игры вам предлагалось отправить ваш результат на Rangers.ru. От количества очков в рекордах рейнджера зависело его «воинское звание» на официальном форуме. На нём велась достаточно активная жизнь, кроме того, из-за перенасыщения кода форума всякими рейтингами, репутациями, медалями и прочим, у множества участников развивалось невероятное ЧСВ с пафосом и военными маршами. Был запилен рейтинг команд. Положение команды в рейтинге зависело от рекордов, сделанных её участниками. Особо упорные придумывали различные задротские методы прохождения, приносящие [Over 9000](#) очков себе и команде. В новых патчах часть этих способов выпиливалась, но [внезапно](#) появляющиеся баги открывали новые способы набивания рекордов (один из них заключался в том, чтобы закупиться в начале игры товарами и каждый игровой день продавать их по чуть-чуть). Сейчас форум мёртв и, похоже, оживать не собирается ([архив](#)).

[Space Rangers 2 - Ария: Ангельская пыль \(Aria: Angel Dust\)](#)
Творчество фанатов. Предложение наложить песню «Ангельская пыль» на вступительный ролик часто высказывалось на форуме

Также на форуме проводились разнообразные чемпионаты. Они были интересны, доставляли немного лулзов и приносили очки рейнджеру и его команде. Ещё были конкурсы. В одном из них по кусочку 50x50 пикселей нужно было угадать, из какого же игрового пейзажа или [вундервафли](#) он взят. Ну а за победу давали медальки и карму.

Администрация форума всячески боролась с гурманами. Одно из [правил](#) форума гласило: «Употребление так

называемой „[лексики падонкафф](#)“ (ЛП) в её чистом виде строго запрещено». Стоит отметить и такой пункт правил «Запрещено пропагандировать потребление контрафактной продукции. К примеру, распространять информацию о методах взлома защиты [StarForce](#).» За нарушения выдавались предупреждения, был сделан отдельный [список](#) «героев» и их «подвигов».

На форуме были созданы все условия для процветания [фаллометрии](#). Голосованием участников определялась не только [карма](#), но и известность. Карму можно было понизить/повысить, известность от любого голоса повышалась. Выпрашивание кармы каралось, в особо дичайших случаях — банхаммером. За количество постов и неоднократное прохождение игры давали звания на форуме. «Выслужившийся» форумчанин получал различные преимущества. Ньюфаг мог ходить только со стандартной аватаркой, без всяких там свистелок-перделок. С ростом его звания росло не только ЧСВ, но и его права: сначала давалось право поставить одну из стандартных аватарок из игры, а в дальнейшем разрешалось загружать свою собственную аватарку. А для труЪ олдфагов даже сделали специальную награду. Помериться можно было рейтингом команды или клана. Позже добавили ещё одну систему званий, привязанную только к количеству и качеству прохождений игры участником. А какая драма происходила в ходе голосований «[Самый Популярный Форумчанин](#)», проводящихся раз в месяц!

А сейчас, раз зашла речь о срачах, слово, от которого старые рейнджеры нервно вздрогнут: **Вислик**. Ёбаная хтоническая зеленожопая хуйня, создавшая «[клан](#)» «[Вислик и Галактические Силы](#)». На самом деле это, конечно, вовсе был никакой не клан, а грамотно организованная и возглавленная троллота. Для начала [пелуреелиж](#) Вислик вбросил на вентилятор какую-то толстую дразнилку про администрацию, а потом уже просто осталось периодически напоминать о своём существовании, чтобы все бесились самостоятельно. Хенчменов у [Виеяжа](#) Вислика было достаточно (поесть на халяву все любят), так что заткнуть ВиГСов не смогли очень долго. Точнее, так и не сумели перманентно забороть, просто зелёные друзья обожрались до рзгрыва желудка и утихли сами собой. [Профессор Хаос](#) и [Генерал Бардак](#) ушли на покой, но их имена по-прежнему доставляют кому лулзы, а кому и нервный тик. Особенно показательна необычайная толщина троллинга: вин был одержан только и исключительно за счёт грамотной организации людских ресурсов. Никаких тонких психологических ходов в ходе троллинга не пострадало, зато зерг раш был осуществлён с умелым макро- и микроконтролем.

Доминаторы: Перезагрузка

Та же вторая часть с навешанными свистелками и перделками, нововведений там на патч не наберется. Разработчики позиционируют «Перезагрузку» как аддон, хотя патчи, вышедшие до аддона, внесли больше нововведений, чем сам аддон. Официально, «Перезагрузка» — это упаковка всех тех патчей и свистелок-перделок вместе для тех, кто не имеет инет (или типа того). В компенсацию за предельно подняли сложность: если раньше можно было пройти на 200%, лишь немного поднатужившись в самом начале, то теперь коалиция очень быстро [просирает все системы](#), и игрок наблюдает надпись «не дожил до победы». Игрозадрот-кун, проходящий на 200%+«Железная Воля», рассказывает тайну:

Берете феянина с двумя ракетницами, следите, чтобы был один бизнес-центр. Соглашаетесь на учебку, летите в БЦ, берете большой кредит (по дороге выиграв первую планетарку и увеличив капитал), возвращаетесь и на учебке торгуете по полной программе. Кредит за вас домики отдадут ;) а вы быстро тюните кораблик до упора, потом находите "дроид младший" (или субпортал, а с его помощью дроида), ловите с этой вундервафлей Келлера и делаете ему бэмс (умеючи дык на первом же году игрового времени). Домики после этого уже не торты, и у вас есть куча времени на протяжку на скорость+пигамар, отбиение сектора и получение сабмодема (ученых вряд ли прокормите). Выманывая трансфакером келлероидов и быстро прилетая в опустевшую систему, проделайте "пунктир" в Кайо. Сесть на Шарик-Хуярик живым не выйдет, поэтому отрезаете ему размножалку. Тут хоть спи на планете — двое выбыло, Коалиция теперь рулит. Можно не спеша прокормить ученых до решения Кубик-Рубика, ухлопать его стандартной прогой, а потом раскокать Шарик-Хуярик врукопашную.

Есть уйма творчества «фоннатов» (и «народных»), но кошерно заапрувленных карт/квестов тоже [нь мал аж ахуй](#)) и значок рейнджера, который заставлял задротов срать кирпичами и бежать в магазин за коллекционной коробкой. Главное же нововведение «Перезагрузки» — это отсутствие [Стар Форса](#), что позволяет невозбранно запускать лицензионную копию этого поделия в [Вайне](#). Алсо, в состав диска КР2Д:П входит КР1 последней версии.

Памятка игронам на ноутбуках

Увы, анон, развал компании-разработчика, проеб исходников и наказуемая инициатива в [писании](#) собственных оригинальных 2d-движков сделали свое дело: на современных ноутбуках с Windows 7 с дискретной видеокарткой и процессором от Intel твой кораблик не вылетит из центра рейнджеров (вернее вылетит, но ты это только услышишь, не увидишь). Причина проста: при наличии технологии Optimus в ноутбуках, по каким-то одной ей ведомым причинам, встроенная Intel'овская карточка не отрисовывает 2d-изображение на экран из буфера кадров, и неважно, через нее игру играть или через nvidia'вскую карточку (вывод с нвидии всё равно идёт через интеловскую микросхемку). Даже вступительные ролики не рисует, сволочь. Планетарные бои, если сумеет их запустить из главного меню на ощупь, рисуются и играются отлично. Подключить внешний монитор — на нем рисуется всё просто замечательнейше. Через встроенный — хрен. Обладатели [APU AMD](#) с, опять же, дискретным радеончиком в паре испытывают те же приступы слепоты, хотя есть мнение, что им выкрутиться можно.

Освещение проблемы [тут](#).

На данный момент решение проблемы найдено! Неизвестным добрым самаритянином с ником Lexeich [lexeich(at)nxt.ru] записан вирус на 7 кб, позволяющий играть в КР без проблем. Сначала запускаем это восхитительное средство, а потом — саму игру. Ну и VMware или VirtualBox тоже могут помочь.

Сама прога: [1]

Плюс к ней можно: в папке с игрой в файле cfg.txt заменить строчку Debug=No на Debug=Yes.

Скандал разработчиков

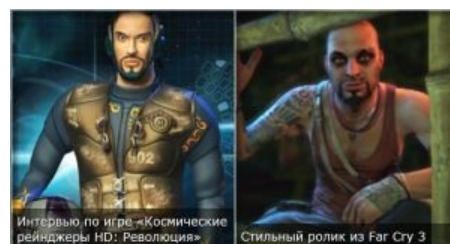
Незадолго до записи аддона «Перезагрузка» Дмитрий Гусаров, главный разработчик, разругался с Алексеем Дубовым, главным программистом. Суть ссоры была в том, что Гусаров хотел делать «King's Bounty» или что-то другое фэнтезийное, а Дубовой жаждал продолжить клеить фантастические игры по космической тематике, КР 3, например. Кончилось все неудачей для обоих: **бизнес** был зарегистрирован на мать Дубового и он отсудил саму компанию, а Гусаров переманил себе всех сотрудников и записал Katauri Int., где начал клепать свой «King's Bounty». Итог такой, что Katauri Int. с толпой сотрудников уже выпустило свою игру, получившую офигенные оценки журналистов и даже аддон к ней, а сейчас «работает» над Б-гомерзким ММОРПГ проектом **Royal Quest**. В свою же очередь Elemental Games не выпустила ничего стоящего (хотя об этом читай ниже).

Революция

Рейнджер-фагами и аутсорс-компанией, помогавшей в разработке КР, был записан неофициальный патч-дополнение, добавляющий в игру новые **планетарные бои**, **текстовые квесты**, **правительственные задания**, **модели шмоток** и **несколько багов**. Выпилена такая лютая имба, как пигамар, в результате чего игра на 200%+ЖВ перестала с определённого момента превращаться в избивание младенцев и доставляет до конца. Взамен даны хитрозапутанные квесты в несколько ходов.

[Здесь](#) можно скачать дополнение и патч к нему.

История таки поимела продолжение. Хитрожопые ЕРЖ из фирмы 1С заметили сие начинание и решили поиметь с него профит. 18 апреля 2012 г. был официально анонсирован новый адд-он со свестелко-перделками «**Космические Рейнджеры HD: Революция**».



Тонкие отличия отечественного геймдева

Космические Рейнджеры HD: Революция

Глобальный аддон, вышел 15 марта 2013 года. За это и лицензионную вторую часть богомерзкая 1С **просила** в **Steam** ни много ни мало 15 **убитых енотов**, что для HD-переизданий даже буржуйских игр — заоблачная сумма. Однако хомячки купились — первые три недели Рейнджеры были в топе продаж Канобу и магазина 1С, нагибая продаваемые со скидками Быдлофилд, **Код** и прочую хрень. Первое время на «Революцию» в стиме была скидка для имеющих «Перезагрузку», только вот незадача — из за срача с Дубовым (дядька считает, что КР принадлежат ему — хотя по бумагам это не так, с этого всё и понеслось, подробности неизвестны) «Перезагрузку» убрали из стима, поэтому привязать коробочную версию игры, которую имеют 99% фанатов, к стиму не получится. Потом цену снизили на сто рублей (только для РФ, зарубежные игроки по прежнему платят 15 долларов) и стали время от времени продавать со скидкой, что поправило положение.

Нововведения:

- Пресловутое HD. Высокие разрешения, сглаженные углы у турелей в планетарных боях, возможность выбрать размер текста и так далее. В отличие от неофициального патча на высокие разрешения (сделанного теми же людьми, lol) практически без багов вроде капитанов-карликов в правом нижнем углу на станциях. Плюс, теперь можно поставить в настройках столы в правительствах а-ля люди в КР1 (работает только на высоких разрешениях, увы).
- Пиратский клан. Имеют секретный сектор, обнаружить который можно только получив звание Барон. Они любят набегать из него на системы Коалиции пачками по 15 — 20 кораблей, сильно мешая при игре на 200%. Теперь можно **стать новым пиратом**.
- Новые ништяки:
 - Несколько дополнительных видов «акриновых» (дающего дополнительные бонусы) оборудования и корпусов.
 - Гибридный, на форуме называемый Фригидным, дроид. Для получения надо выполнить задания спецагенток. А получить эти задания можно только при выполнении +100500 различных условий (Пиратское звание Атаман, если получишь Хана, то хуй тебе, а не дроид, Коалиционное звание Капитан или выше, 30+ убитых кланников, пиратская кампания пройдена за спецагента, убит мистер Шу etc). Но он того стоит.
 - Крейсер «Тень Империи». Эпичная вундервафля с текстурой Имперского крейсера из **Звездных Войн** и кучей свистелок-перделок, недоступных на других корпусах. Для получения надо в секте Рандома иметь звание не ниже Адепта, а лучше Жреца. Попрыгайте пол часа на левой ноге, потом 2 часа на правой, сплюньте через левое плечо, помолитесь Рандому и отправляйтесь копать незаселенные планеты, и тогда, возможно, часа через 3 реального времени вы найдете Древний

Голокристалл. Чем больше планет копали — тем больше вероятность генерирования одного при посадке на планету. А дальше сущий пустяк — 2500000 кредитов и 500 нодов (после одного из патчей ученые даже научились снимать ноды со счета в Центре Рейнджеров) и головастики с Научной Базы расшифруют данные из кристалла и построят корпус. И не вздумайте залетать на этом корабле в ЧД. Вы банально не сможете летать, так как его ширина превышает ширину некоторых коридоров.

- Несколько новых видов оружия, а также модифицированные версии обычного оружия (те же яйца, только с одним из семи возможных дополнительных эффектов типа замедления или отключения дроида цели на пару ходов).
 - Два новых вида доминаторов.
 - Новый вид баз — седьмой — пиратские Доминионы, такие себе военные базы пиратов.
 - Флагманы — аналоги эквенторов у Коалиции.
- Порезанный Ракетомет в планетарных боях — раньше ракетница при наличии модуля динамо могла делать 3 выстрела с секундным интервалом после чего уходила на охлаждение и к тому же охдаждалась намного быстрее. 3 выстрелов хватало для быстрого выпила 1-2 роботов, а DPS'a четырех ракетниц с динамо хватало для полного выпила отряда противника прежде, чем он доберется до твоей базы. Теперь же проходить карты одним роботом не получится. Некоторые другие орудия наоборот, усилили — Разрядник, например, перезаряжается в 11,5 раз быстрее (как оказалась, минутная перезарядка была не фицей, а так и не выпиленным багом). Остальные пушки стали чуть сильнее, но суть это особо не изменило, по-прежнему никто не строит роботов с пулеметами, хотя теперь при переизбытке ресурсов имеет смысл строить роботов с плазмоганами ибо DPS у них теперь заметно выше, чем у ракетниц (раньше это не играло роли, ибо ракетницы ваншотили противников и делали это с очень хорошей скорострельностью).
 - Жопы TP (Таблица Рекордов) задротов (задроты, ставящие в рекорды, в 10 раз превышающие рекорд среднестатистического игрока) **сияют аки звезды в ночи**, ведь теперь количество получаемого опыта обратно-пропорционально количеству накопленного опыта, а множество тактик по повышению итогового счета выпилены.
 - Тонкая настройка. Позволяет изменить многие параметры баланса игры, впилить в игру гиперпереходы из KP1, вернуть убранные из игры уникальные корпуса (взамен в «Революции» есть другие, куда хуже по характеристикам) и ещё много чего. Результаты игр с тонкой настройкой не попадают в TP.
 - MakeDump — инструмент для редактирования сейвов. Возможностей много, и почти с каждым патчем становится больше. Но измененный сейв нельзя будет отправить в TP, и получать на нем ачивменты.
 - Расширенный инструментарий для модов.
 - Ачивки, ачивки, ачивки, тысячи их! Например, «Потомок **Брежнева**» — получить все медали; **Почта Карагона** (Карагон — человеческий сектор, в любой партии 90% планет в нем принадлежат людям, также там генерируется система Солнце и планета Земля) — провалить 10 заданий на доставку.
 - 14 **разнообразных концовок**. Концовка генерируется из трех абзацев, каждый из которых выбирается в зависимости от состояния определенного ключевого фактора на момент окончания игры (живы ли пираты, если нет, то как игрок закончил кампанию, что с домиками).
 - Кампания по борьбе с пиратами (нет, не с **этими**). Скандалы, интриги, расследования.
 - Для любителей халявы и **торрентов** разработчики оставили «пасхалку» — солнышко в системе сильно и равномерно припекает корабль игрока, в какой бы точке системы он не находился. Иногда в системе генерируется over9000 астероидов, что весьма доставляет и приводит к жутким тормозам даже на мощных компах. Но доблестные пираты это быстро просекли, и издевка уже давно удалена из раздач.
 - Теперь сие чудо можно более-менее нормально запускать на «**не эмуляторе**».
 - Для любителей **BDSM** — сложность 500%.

Ложка дёгтя

Увы, не всё так шикарно, как хотелось бы:

- Вместе с нововведениями в игру было привнесено огромное количество багов — по сути, 1С в лучших традициях российских издателей выбросила на прилавки сырую бета-версию, и в роли вынужденных тестеров выступили покупатели. Приводившие к вылетам в самые неожиданные моменты ошибки были обычным делом, а некоторые и вовсе делали невозможным дальнейшее прохождение. Первое время разработчики были вынуждены клепать патчи чуть ли не каждую неделю, чтобы сделать игру хоть немного играбельной — хотя в итоге всё же сумели довести работоспособность до вполне пристойного уровня (и даже сумели запилить с последними патчами неплохую кучку новых фиц, которые они не сумели доделать к релизу). А разгадка проста — мизерный бюджет и отсутствие нормальной команды тестеров в сочетании с невозможностью перенести релиз ещё на месяцок-другой.

UPD: За 4 года после релиза 99% багов пофикшено, а что не пофиксили сейчас — пофиксят позже. Патчи выходили относительно регулярно в течении пяти (!) лет со дня выхода игры (на самом деле, два патча было выпущено еще ДО релиза). Финальный патч планируется выпустить в конце 2018 года.

- Несмотря на заявления о существенной переработке баланса, в ранних версиях никаким балансом и близко не пахло — отчасти из-за забагованности, отчасти просто из-за отсутствия нормального тестирования геймплея до релиза. Через десяток-другой патчей основные проблемы баланса по большей части ушли в небытие, и даже были исправлены некоторые «детские болезни» баланса, тянувшиеся ещё со времён первой части — но дурная слава сохранилась.
- В одном из новых текстовых квестов сюжет построен вокруг мистики. В космоопере. Рукалицо. Кстати, в английской версии игры вместо перевода половину всех ТК дополнения тупо выбросили. Прямо какой-то **Доктор Кто** или **Вавилон 5**. Ну или **Star Trek** с их научно-фантастическими интерпретациями призраков и прочей аномальщины.

- Вопреки «свободному» геймплею игры, пиратская ветка сюжета, наоборот, сплошь состоит из жёстко заскриптованных заданий. Сами задания далеко не всегда хорошо проработаны, например игрок может выбирать, выполнять ли квесты в пользу пиратов или шестерить на спецслужбы, но при этом второй вариант всегда приклеен на самом последнем этапе: ты должен пройти всю цепочку событий для уничтожения больницы с кучей народа, чтобы только в последний момент «вспомнить», что ты этого не хочешь. Способы прохождения квестов порой могут быть совершенно неочевидными. В финальном квесте дается выбор из трех вариантов, приводящих к трем разным концовкам, но не сидя на форумах никак невозможно догадаться, какой вариант чему соответствует.
- Игра стимулирует игрока быть негодяем, так как уничтожить пиратов, не внедрившись к ним, невозможно. В принципе можно получать пиратские звания, воюя только с доминаторами, но это низкооплачиваемый grind, поэтому ты какбэ должен убивать тех, кого защищаешь, а в конце тебе это легко простят спецслужбы и предложат лечение нервишек — подумаешь, кучу народа положил, бывает. Текст концовки даже не предполагает варианта для тех, кто отважно grindил только домиков.
- Уровень петросьянства в текстах, начавший зашкаливать ещё в «Перезагрузке», в «Революции» кое-где приблизился к совсем невыносимому. Что неудивительно, ведь значительная часть делавшей аддон команды — вчерашние школьники. Так чуть менее чем все задания на убийство якобы опасных рецидивистов, замаскированных под рейнджеров, лайнеры и дипломатов заканчиваются откровением вроде «Упс, ошибка вышла, ты только что замочил обычный мирный корабль, но мы тебе все равно заплатим».
- Помимо петросьянства, в текстовых скриптах теперь хромает и общая стилистика. В зависимости от авторства конкретного квеста, главный герой может вести себя то как истеричная школьница, то как мачо на стероидах, то как гопник-быдлан. Отклонения от задуманной автором линии невозможно. Вживайся.
- Несмотря на общие технические усовершенствования, местами графика заметно «просела» по сравнению с оригиналом — в основном это касается задников различных планет и станций. Дело в том, что сорцы этих задников **были благополучно просраны** ещё во времена Elemental Games, и для поддержки распиаренного АшДи единственному художнику СНК пришлось по-быстрому наляпать что-то наподобие. Качество результата — **вполне ожидаемое**. Что интересно — в предрелизной версии игры они выглядели ещё хуже из-за запредельной яркости, которую поправили чуть-ли не перед самым выходом игры в Steam. И как будто мало было просто ухудшения качества — экраны планет и станций стали просто ломиться от изображений популярных во время разработки игры интернет-мемов (замечен например «Ломай меня полностью») и прочих смишных вещей. Похожая проблема, пусть и не столь острая, наблюдается с незаселёнными планетами и экранами загрузки.
- Знаменитая в узких кругах ограниченными лиц песня в исполнении местной богини Ксении Ларионовой, на фантазии о которой фапало целое поколение фанабоев, была выкинута из титров, а вместо неё был впихнут результат творчества никому нафиг не сдавшихся провинциальных говнарей. Что сподвигло разработчиков на такой шаг — они и сами не смогли толком объяснить. Да и добавленные в «Революции» новые геймплейные музыкальные треки понравились далеко не всем — очень уж их стиль отличается от стиля оригинальных треков. Более того, не только стиль, но и децибелы сильно отличаются. Когда сначала играет тихая спокойная музыка, а потом раз в 5 громче играет мелодия с высокими протяжными звуками, типа скрежета стекла по металлу (особенно на захваченных пиратами планетах), из ушей начинает течь кровь.

По заверениям разработчиков, никакого отношения к бесплатной «Революции» не имеет, а название — лишь **дань уважения** к модификации, сплотившей их команду в составе, создавшем уже официальное дополнение; тем не менее, **чисто случайно** Биогенный дроид получился один в один как Шайшуулуд в бесплатной, Апгрейтиновый двигатель — как подкрашенный Трэшевый и т. д. и т. п. — как-никак, разработкой занимались те же люди. Что странно, английское название аддона — A War Apart — не только не переводится как «Революция», но и вообще не переводится адекватно на русский язык.

По состоянию на 11.05.13 баги и поток крашрепортов на форуме и в VK, переваливший за 2000 сообщений, иссякли, хотя везунчикам с Asus Xonar все ещё надо переключать звук на встроенную карту, или удалить пару файлов в папке System32, или завершить процесс CMGxMon.exe, если конечно они не хотят вылеты или фризы каждые 5 минут.

В ноябре 2013 был взят еще один гет: 3000 сообщений в теме «Баги, глюки и прочие технические проблемы игры» группы в VK.

Прочее. «Империя», КР онлаен

На протяжении всего существования форума множеством фанатов было предложено немало концепций для онлаен КР. Но так как игра пошаговая и в онлаен укладывается сложно — пространства для **срачей** с обеих сторон было предостаточно. Но в один прекрасный день, неожиданно для всех, Алексей Дубовой (он же dab алсо Крабэ), директор Elemental Games, таки записил **браузерный** онлаен-вариант КР. Одиночки задрачивают свои империи на сервере, который сведён к одному Вголактеке, с добавлением флагманов-ограбителей, но без **корованов**. Имеется политрежим из кланов и бравый нуб без клана вылезет в верха только сквозь говнотернии и **огрубления**. Алсо существуют **хوليوары** на различных почвах между отдельными игроками, коих остаётся всё меньше из-за повальной унылости игрового процесса, да и одни и те же личности, маскирующиеся новым никнеймом со своим духовным внутренним миром уже никого не интересуют. В сухом итоге большинство игроков этот форк так и не приняло, потому что «Империя» — это браузерка, а браузерки такие браузерки, да и атмосферы КР тут все равно нет. Однако есть **жуткий донат**, без которого играть или невозможно, или КПД падает в разы без всяких порталов, возможностей нормально изучать технологии. Не спасает даже клиент, выпущенный после кучи обновлений, в которых разработчик-

кун пробует **доминировать** над рядовыми пользователями, вынужденными и так платить за бета-тест. Получается весьма криво, что приводит к примерно таким пунктам обновления:

- Реализована процедура покупки никнейма. Если Вы хотите себе занятый никнейм, Вы можете его купить. Нельзя покупать уже купленный никнейм. Тот, кто никнейм не купил, может заходить в игру указав e-mail, к которому привязан аккаунт.

— [2]

Подобной **атмты** не пересчитать, но **народ выражает солидарность**. В итоге проект Ымперия, скрещённый со СтарТаймом для невыплаты налогов, из нагромождения идей стал лишь пособием по программированию для чайников за счёт интересного редактора. Остальное представляет крайне малый интерес.

В середине декабря 2014 главный говнокод писатель Алексей Дубовой отключил сервера игры, хомяки на ещё работающем форуме поиспражнялись и успокоились. 3 февраля 2015 сайт компании был полностью выпилен, такие дела.

Перспективы. Третья часть

А нет третьей части. И Гусаров 9000 раз говорил, что она **не нужна**. На почве третьей части и её выхода постоянно разрастаются срачи, и пространства для **зеленожопых** хоть отбавляй [3]. Часть фанатов пересела на «Kings Bounty: Легенда о Рыцаре» и **Eve Online**, потому что там тексты написаны в похожем стиле, присутствуют лякуши, можно выбрать в качестве герба значок рейнджера, автор КВ Лор Гусаров. Остальные перепроходят КР, ставят рекорды, **пишут фанфики**, делают новые квесты в TGE и создают карты для планетарных боев. В начале октября 2011 года 1с внезапно устроили конкурс на знание вселенной КР, обновили сайт, логотип, а также отправили на Игромир моделей в костюмах с расцветкой и символикой космических рейнджеров. Увы, но вместо третьей части 1С решила продать фанатам аддон со свистелками и перделками, о чём читаем выше. Такие дела.



Мнение разработ

Алексей Дубовой (dab) же, при вспоминании КР люто бешено пускает лучи поноса в сторону фанов, называя последних **идЕотами**, а Дмитрия Гусарова — **ленивым жидом**.

Also

- «Космические рейнджеры» («Space Rangers») — расовый американский телесериал 1993 года выпуска, в котором эти самые КР летают на трясущейся посудине по самым дальним уголкам космосов, спасают людей, стреляют злодеев, вылавливают партии незаконных веществ и т. д. Сериал выгодно отличался от этих ваших Вавилонов-5 и Стартреков не только разношерстной командой, но и почти полным отсутствием эпиков и пафоса. Кстати, в одной из главных положительных(!) ролей отличный киношный злодей Кэри-Хироюки Тагава.
- В этой вашей **GTA IV** присутствует на внутриигровом ТВ стёбный мультсериал Republican Space Rangers, который, если судить по описанию, выстёбывает вышеупомянутый расовый американский сериал, а внешний вид рейнджеров спизжен также с вышеупомянутого База Лайтера.
- В КР2 присутствует оружие **ИМХО-9000** (Излучатель Молекулярных Хаотичных Отклонений), которое падает с любого корабля типа «Ургант» и «Эквентор».
- Прилету Келлера на Землю посвящен фильм «Забвение» 2013 года, с товарищем Крузом в главной роли (благодаря лени российского прокатчика, не удосужившегося перевести название, известен зрителям как «**Обливон**»). Дизайн дронов также подозрительно напоминает ремонтные дроиды земного производства из КР2, что как бы намекает откуда растут ноги у сценария.
- Желаящим приобщиться к форуму рекомендованно добавить в закладки <https://wiki.snk-games.net/> **Глоссарий** дабы с помощью Ctrl+F искать определения непонятных ньюфагу слов, концентрация коих на форуме **over9000** на абзац текста.
- Заболев чекумашем (вызывает галлюцинации) можно увидеть в космосе звезду смерти, битву кораблей из звездных войн и космическую станцию «Вавилон 5».
- Можно встретить Люкса Небоходова и других персонажей ЗВ и даже получить световой меч.
- Имя расы Пеленгов из первой части созвучно с именем Ференгов из Стар Трека. Те тоже были хитрожопые бандюки/торговцы.

Ссылки

- **Официальный сайт**.
- **Текстовые квесты в Telegram**.
- **Текстовые квесты в браузере**.
- **Самый живой, на данный момент, форум**.
- **Официальный сайт HD версии игры, которая вышла 15 марта 2013 года**.
- **АХИХ — Анализатор Халтуры и Халявы в КР2** — эпичный срыв покровов с КР2 (Осторожно! Моск!).
- **Центр рейнджеров «Млечный путь»** — сюда перебрались жители форума elementalgames после закрытия онога на бессрочную реставрацию.

- [Здесь](#) можно скопять бизплата бис поролля вместе с бизплатным трояном. Или [пропатчить](#) готовую либуху (если есть, конечно).
- [ПГМТ](#) Описание багоюзерской убертактики для первой части, прием называется «Полугодовая медторговля».
- [Wiki](#) по всем играм серии.

См. также

- [Eve Online](#)
- [Жестокая Голактика](#)
- [Star Control](#)



Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online
 Echo-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect
 Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft
 StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран Большой взрыв
 Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди Гагарин Галактика
 Гандам Голактеко опасности Гуррен-Лаганн Доктор Кто Жестокая Голактика Звёздные войны
 Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза Космическая гонка Космическая опера
 Космические рейнджеры Ктулху Кыштымский карлик Лунный заговор
 Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда
 Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО Обитаемый остров Песни Гипериона
 Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме
 Тёмная энергия Тали Трансформеры Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник
 Циолковский Чёрная дыра Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу
 Юггот Ящерики



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 Crisis
 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