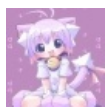


StarCraft — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на момент релиза Heart of the Swarm. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слупоков.

«Старкрафт — иностранный аналог игры [«камень, ножницы, бумага»](#) »

— Анонимус

«Ни один пиксель не пострадал при создании этой игры... насколько мы знаем. »

— Из заключительных титров

«Всё, что нужно стратегии, есть в Старкрафте. Остальное — лишнее. »

— Верный фанат первой части

StarCraft — культовая [стратежка в реальном времени](#), созданная [православной](#) корпорацией [Blizzard](#) в самом конце 90-х. До 2010 года являлась одной из официальных дисциплин World Cyber Games, а также — [признанной религией](#) национальным спортом Кореи. Алсо, была когда-то [портирована некой компанией](#) на свою консольку Nintendo 64 под названием StarCraft 64.

В 2010-м году, после долгих лет ожидания, вышло расовое продолжение под названием «StarCraft II: Wings of Liberty», ставшее причиной раскола SC-сообщества. А в 2013 аддон «Heart of the Swarm» подлил говен в топку. И только ближе к концу 2015 года вышло последнее на текущий момент дополнение «Legacy of the Void». Также помаленьку в несколько приемов выпускают кампанию за Нову, типа памятник так и не вышедшему Ghost'у, где какие-то духовно богатые террористы мутят воду в лучшем стиле Конфедерации и Арктуруса. Прыгающие танки прилагаются!

В августе 2017 вышло переиздание BroodWar под названием Starcraft Remastered. Из изменений только перерисованные текстуры и улучшенный звук. Добавле плюс поддержку современных разрешений мониторов вплоть до 4к. Игровая механика осталась всё в том же конце 90-х

В ноябре 2017 StarCraft II переходит на free to play. Евреи и бомжи теперь могут на халяву поиграть в кампанию Wings of Liberty и по сетке. Хомячки купившие *диск, подписку, все три кампании, digital delux и скины на всех юнитов* срут говном. Здоровый ладдерный анонимус всем доволен.

История

Крёстным папой StarCraft'a является, ВНЕЗАПНО, Джон Ромеро, один из авторов [Doom](#). История такова.

После выпуска [Warcraft 2](#) в 1995 году [Blizzard](#) почивала на лаврах и тихо-мирно пилила новую стратегию с минералами и зергами на том же самом движке. Позже этот безблагодатный высер окрестили «Орки в космосе».

Тем временем, летом 1996 года, [Кармак](#) выпиздил Ромеро из id Software на мороз. Тот, впрочем, и сам уже давно задоомывался об уходе. Причиной раздора стало принципиально разное видение менеджмента и способа организации разработки. Кармак

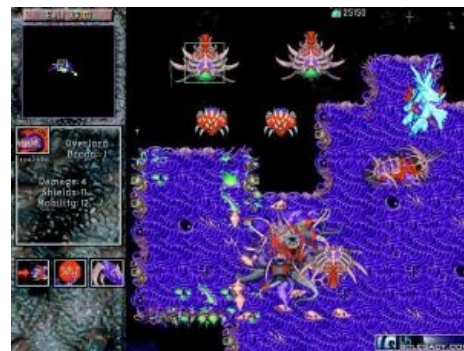


Керриган смотрит на тебя как на террана.

[StarCraft - Terran Theme 1](#)

Включать и слушать при чтении статьи

неоднократно высказывался в том ключе, что для создания AAA-проекта достаточно команды из 9 человек (3 программиста, 3 художника, 3 дизайнера), при условии, что все они будут сфокусированы на одном проекте. Аутист, хуле. Ромеро, напротив, всегда мечтал о «фабрике грёз», подобной голливудской, где десятки людей работают над несколькими тайтлами одновременно. К воплощению своей мечты он приступил в компании под названием ION Storm, которая анонсировала аж шесть блокбастеров сразу, в том числе печально известную *John Romero's «Cosmi хуйца» Daikatana*.



«Орки в космосе»

Жизненные пути этих ребят пересеклись на выставке E3, где близардовцы увидели [нотариально заверенный скриншот](#) на движке из разрабатываемой в ION Storm стратегии под названием *Dominion*. Картинка произвела на них [жопоразрывающее](#) действие. Руководство Blizzard прогнало через стенд Ромеры весь свой коллектив, после чего собрало их на экстренное совещание со словами: «АААААААААЧЁДЕЛАТЬВСЁПРОПАЛО!» и «ГРАФОНМНЕЗАПИЛИБЫСТРАААААБЛЯТЬ!!!». Все имеющиеся наработки были немедленно стёрты. Разработчики движка пахали как папо Карло без выходных и проходных, ибо «у них-то движок уже написан!». В ход шли все грязные быдлокодерские трюки. Так, Patrick Wyatt, один из ведущих программистов, вспоминает, как отчаявшись решить проблему добывающих юнитов, постоянно натывавшихся друг на друга, их просто сделали... взаимно-прозрачными. Лучшее, на что претендовала *Blizzard* в этой адовой гонке — не слишком сильно отстать от Ромеро по срокам и выпустить стратегию не сильно хуже.

В лучших традициях гейм-индустрии оказалось, что тот самый скриншот был нарисован в [Photoshop](#), *Dominion* вышла через два месяца после *StarCraft*, а ION Storm ждал пиздец поистине [эпического](#) размаха. Но это уже другая история...

За что его любят

Старкрафт был первой стратегией с резко асимметричным балансом. Если в предыдущих известных стратегиях разница между расами была не столь значительна (одни чуть крепче, другие чуть быстрее, слегка отличаются заклнинания etc), то в Старкрафте были три очень разные расы, с совершенно разными древами развития, тактиками защиты и нападения. Баланс между расами до сих пор считается признанным эталоном в индустрии игростроя.

Например, при игре за зергов игрок практически всегда вынужден оперировать [большой толпой](#), поскольку поодиночке низкотехнологичные юниты зергов слабы и неэффективны. Важной особенностью зергов является возможность заказывать по несколько юнитов в одном здании одновременно, а период между заказами не зависит от времени постройки самого юнита. Юниты протоссов дорогие и долго строятся, что компенсируется их высоким здоровьем и небывшим уроном. Терраны же по показателям здоровье/урон находятся посередине и в основном ориентированы на дистанционный бой. Игра предоставляет необычайно глубокий набор стратегий и тактик игры, различающихся от карты к карте. За это СтарКрафт иногда называют «шахматами в реальном времени». Несмотря на требовательность к скорости действий игрока, в не меньшей степени решают мозги, опыт, интуиция и умение считать на много ходов вперёд. Помимо баланса, СК представляет собой уникальное сочетание требований к микро- и макроконтролю. Микроконтроль сам по себе является элементом баланса. Например, в волосатых руках [задрота](#) дюжина муталисков может уничтожить практически неограниченное количество пехоты, и в то же время они будут мгновенно слиты в руках [нуба](#). И подобных моментов в игре масса.



Жестокость в играх? Только не в SC!

Кампания же отметилась относительно интересным и проработанным сюжетом и хорошо для своего времени сделанными игровыми роликами. Однако не обошлось и без фейлов. Геймплей первой части характеризуется [непроходимой тупостью](#) юнитов, как своих, так и вражеских. К примеру, при отправлении определенной группы из пункта «А» в пункт «Б», стоит им только наткнуться на какой-нибудь узкий проход, не ждите, что они будут культурно проходить его по очереди — при обнаружении на своем пути малейшего препятствия [пихота](#) начинает лихорадочно метаться в поисках других выходов, разбегаюсь во все углы карты. Зато бойцы будут [спокойно покуривать в сторонке](#), если их товарищей, находящихся от них в двух шагах, противники будут заравнивать в грунт. Впрочем, всё то же характерно и для НПС, поэтому при прохождении этими недостатками можно невозбранно пользоваться.

Некоторые из терминов Старкрафта вышли за пределы круга фанов этой игры. Например, в некоторых онлайн-играх зергом теперь называют любую большую толпу игроков, собирающуюся на бой, особенно — тупую и дурно организованную. И что характерно, добывающуюся-таки результата.

Фракции (Расы)

Зерги

Биологическая раса **каких-то насикомых гадов** с тоталитарным подчинением **неразумных особей** Сверхразуму ака **Надмозгу**, которая пошла по пути непрерывной эволюции. Техникой не владеют **никак**, вся их армия (Рой) состоит только из живой силы, что, впрочем, не мешает им успешно нагибать своих противников. Все здания зергов представляют собой органические образования. В первой части зерги сами себя лечить не могли, но зато могли регенерировать, хоть и медленно. Королевы зергов умели **воровать** командные центры у терранов, с помощью которых зерги производили своих, зараженных терранов, которые были **готовы убить себя** во имя Императора Сверхразума, забрав с собой парочку врагов Роя.



Гидралиск — визитная карточка игры

Ключевая особенность зергов в том, что они не имеют отдельных и разных зданий для производства разных юнитов. Зерги свято блюдают принцип «все живое из яйца» — и рабочий, и ультралиск появляются из единственного базового здания — **Инкубатора**. Инкубатор производит личинки, из которых потом и мутируют юниты. Способность инкубатора накапливать личинки позволяет резко менять состав своей армии и мгновенно переключаться со штамповки войск на развитие экономики. Во второй части даже запилены королевы, наконец-то занимающиеся именно тем, чем и должны: разом добавляющие халявных личинок и лечащие собратьев **не-разуму**. Правда, теперь королевы — наземные юниты, а не летающие.

Стоит отметить, что несмотря на лор игры, по которому летающие зерги едят на завтрак крейсера терранов, в игре с воздушными войсками у зергов явно проблемы, причём не малые. По факту, весь флот ужасных пожирателей представляет лишь парочка юнитов — легендарные муталиски и губители (во второй части). Первые неплохо сражаются на начальных этапах игры, когда ещё неокрепший противник не ожидает удара с воздуха, но легко выпиливаются любым нормальным флотом. Вторые же как раз созданы, чтобы разносить в пух и прах любую авиацию (изредка и строения врага), но дохнут как мухи, если сталкиваются с наземными войсками. Справедливости ради, стоит сказать, что так-то воздушных войск у зергов более чем дохера: так называемые «слепни», представляющие из себя летающих камикадзе (были добавлены только вместе с новым режимом), «стражи» и «хозяева стаи», являющиеся воздушными осадными орудиями, «стракозы», созданные, чтобы вытаскивать из тыла врага неудобно поставленных танков прямо в кровожадные лапы монстров. Но ничего из вышеперечисленного особым успехом не пользуется, ввиду своей уязвимости практически ко всему.

Протоссы

Психоэнергетическая раса, состоящая из **твёрдого света** и пси-субстанции ака души. Живут множество веков, каждый протосс подключен к телепатическому интернету, который связывает воедино всю расу и верховного экзекутора, которому верно служат. Те, кто отказался от таких требований, были вынуждены съезжать и запилить **своё малое королевство**. Каждый протосс — весьма развитая личность. Общество достаточно догматично, но держится не силой, а клановой верностью и самурайским духом. Обладают выдающимися псионическими способностями (**казалось бы, при чём здесь эльдары?**). Несмотря на свой многовековой технический прогресс, **не умеют лечить раненых и ремонтировать поврежденные здания и технику**, но могут посадить полуживого бойца в машину для сохранности (казалось бы, при чём тут дреднуты?).



Авианосец протоссов

Известно о существовании четырёх направлений в культуре протоссов. Тамплиеры жили на Айуре, типичные самураи. Тёмные тамплиеры, не приняв Объединение через Кхалу (телепатический интернет), послали собратьев и покинули родину, дабы изучать Пустоту. Секта фанатиков, названная в честь своего основателя Талдаримами, все вопросы решает только силой, от выборов до сборов, разумеется, с фатальным исходом для проигравших. Наконец, Чистильщики — вообще не протоссы, а армия роботов с электронными образами протосских героев; машинам с мозгами гордых воинов не понравилось, что к ним относились как к неодушевленным **термвибраторам**, и их сунули от греха подальше в стазис. Все четыре фракции, естественно, представлены своими юнитами в игре и особенно в сюжетной кампании.

Юниты протоссов очень жирные и очень больно бьют, что компенсируется их высокой стоимостью. Эффективность армии напрямую зависит от количества технологичных юнитов и состава армии врага: важно, чтобы высокий, но точечный урон не уходил в никуда на убийство чахлах противников.

Характерной игровой особенностью является низкая чувствительность юнитов к качеству контроля, существенно упрощающая этим жизнь новичкам. Основной стратегией большинства игроков, включая профессионалов, является атака единым «кулаком» армии, ака «deathball». Из-за сравнительно низких требований к скорости игрока, имбалансность протоссов среди новичков является темой валютящего холивера, в котором каждый доказывает, что его раса самая слабая. Наиболее знаменитые игры

протоссами — [Nal_Ra](#) и [Bisu](#).

Терраны

Человеки, куда же без них?! Потомки [зеков](#), которые в своё время были высланы с матушки-Земли на поселение аки в Австралию и запилили свою колонию. Любят технологии, агрессию и всё, что далеко стреляет. Предмет регулярных [холиваров](#) о сбалансированности расы, поскольку практически все игроки, долгое время [доминировавшие](#) на про-сцене — терраны. Считаются, по причине понятности, самой лёгкой расой для освоения нубом, но при этом имеют нехуйственные требования к микроконтролю. В отличие от самураев-протоссов и жуков-зергов, почти не имеют юнитов для атаки в ближнем бою как таковом, хотя на расстоянии могут залюбить что угодно.

Доставляют наличием летающих зданий, а [стим-пак](#) для маринада вообще является местным мемом. Наиболее колоритная раса, тема [расизма и дружбы народов](#) раскрыта полностью. Так в сюжетной линии Broodwar бледнолицый лейтенант Алексей Стуков сотрудничает с расовой нигрой Самиром Дюраном, но в итоге последний вскоре выпиливает первого и предаёт [нартию](#) Объединённые силы Земли (UED) ради служения [неведомым тёмным силам](#). Единственная раса, умеющая быстро восстанавливать здоровье своих юнитов при помощи медиков и SCV. Однако, медики впервые появились только в Brood War, а до этого пехота терранов, ввиду своих скромных характеристик относительно защиты и НР, была преимущественно одноразовой.

Изначально близарды задумывали для Brood War аж две расы человек — Доминион терранов и Объединенный Земной Директорат. Но, как это часто с ними бывает, банально не успели к срокам допилить новую расу, не порушив при этом баланс. Поэтому, прикрывшись сюжетным костылем «ОЗД увел войска Доминиона», менять ничего не стали, а просто добавили пару новых юнитов.

Популярность в Корее и не только

[Starcraft Troopers](#)

Первый контакт

[Starcraft Cinematic: Terran 1](#)

Говорят, не повезет, если
черный зерг дорогу
перейдет...

[Starcraft: Brood War Opening](#)

И снится нам не рокот
космодрома...

«Я слышал, что в Корее все, кто в бронзе в SC2, платят штраф в казну государства. »

— Анонимус

Сейчас Старкрафт — это самая раскрученная киберспортивная дисциплина (не считая детища Гейба, мать его, Ньюэла). По нему постоянно проводятся многочисленные чемпионаты с призовыми фондами в десятки и сотни тысяч долларов. Игры привлекают большое число зрителей и соответственно [рекламщиков](#). В старом свете Старкрафт набрал популярность лишь после выхода второй части, но и у первой части существовало плотное коммюнити спортсменов и игроков. Тогда события игры вращались преимущественно в Корее. Сейчас же рост общемировой популярности игры постепенно смещает центр тяжести в Европу и США. Однако и по сей день практически все места на крупных чемпионатах берут корейцы.

Огромную популярность Старкрафт обрел в [Корее](#), в результате распространилось поверье, что в Корее игра стала национальной религией, а действующего чемпиона начинают считать Буддой со всеми вытекающими. На протяжении большей части истории игры корейцы решительно доминировали в СК из-за лютой, бешеной популярности игры в их стране и склонности корейцев к задротству. Причины этого феномена наукой до сих пор не установлены, поэтому, кроме «восток — дело тонкое», сказать особо нечего.



Морпех терранов. Костяк любой армии



Русски? В моя Старкрафта?!!

Маховик успеха раскручивается так: популярность игры привлекает зрителей, зрители привлекают деньги, спонсоров и рекламщиков на проведение чемпионатов. Чем больше денег, тем больше призовой фонд игрокам (на престижных корейских турнирах он составляет около 100 килобаксов). Чем больше призовой фонд — тем больше времени личинка [госу](#) может посвятить ~~задротству~~ тренировкам. Довольно быстро сложились профессиональные команды, которые селятся в специально отведённых базах и сутками насилюют мышку и клавиатуру, питаются исключительно пиццей и лапшой. Именно эти сектанты подарили миру такое явление, как «корейский АПМ» — 400 действий в минуту (и совсем не пиковый, а средний за игру). С учётом того, что у среднего нуба он редко переваливает за 50, есть чему ужаснуться. Раз в полгода сектанты вылазят из своих бункеров и наводят шорох на чемпионатах, срывают банк и исчезают в своих берлогах. Такое профессиональное отношение к игре привело к тому, что большинство современных СК-стратегий и тактик было рождено в Корее. К их числу относятся, например, развод люркеров мариносами или использование дефайлера как ключевого юнита в стратегии за зергов. Бурлящая прослойка киберспортсменов породила игроков-легенд, которые становились локомотивом своей расы, двигали её вперед и срывали звезды на чемпионатах. Небезызвестный Вохег долгое время был «императором терран», пережил 2 камбэка, и только возраст спас его оппонентов от неминуемых сливов. Протоссы довольно долгое время играли, ориентируясь на Bisu, который ввёл быстрый захват территории (fast expand) в игре против зергов в качестве стандартной стратегии.

Несмотря на отток спонсоров, существует несколько корейских телеканалов в [зомбоящике](#), по которым показывают только видеогames, и ассоциация киберспорта Кореи, по большей части занимающаяся именно Старкрафтом (KeSPA). Большинство серьёзных состязаний по Starcraft (первому, естественно!) с этих каналов обычно транслируют стримеры на [teamliquid.net](#) и на [defiler.ru](#)

StarCraft 2

К немалому удивлению Blizzard, StarCraft 2 корейцы так и не оценили, в большинстве своём продолжив играть в первую часть. Объясняется это, конечно же, менее требовательным к микроконтролю искусственным идиотом, хуёвой механикой и порушенным балансом, в результате чего анхуманский корейский АПМ стал никому нахер не нужен, легко компенсируясь более грамотным принятием решений, мультитаскингом и «играми разума». В результате чего в SC2 европейцы сначала несколько потеснили узкоглазых с трона, хотя через пару лет всё вернулось на круги своя. Чего только стоит результат системы проведения ВЦС (официальный ©™ турнир от близзов), где корейцам разрешено участвовать во всех регионах и где они не оставили от всяких америкашек и европейцев и кусочка на камне. И только в конце 2018 года после практически 20-летней гегемонии корейцев чемпионат мира выиграл (sic!) горячий финский парень Йоона Сотала, aka Serral. А вот, собственно, и [сам матч](#)

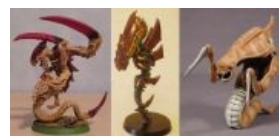
В России [искромётные](#) перестримы можно найти на [peka2.tv](#). Также стримы и тонны записей оных имеются на [goodgame.ru](#).

Холивары

Близнард vs Games Workshop

Давний холивар. Суть в том, что Близнард срисовала игровые расы со вселенной Warhammer. И в самом деле — зерги подозрительно напоминают тиранидов, протоссы — эльдаров + Тау (И пофиг, что Тау появились позже), а терраны — имперскую гвардию + космодесант. Те, кто в теме, это сходство и некий плагиат давно уже не отрицают. В конце-концов, близы позаимствовали лишь концепт-арт рас и сильно его переработали внешне. Внутренне же расы Близов и Вахи вообще не похожи, сеттинг и вселенная игр совершенно разные. Тем не менее, срач получил новую силу после появления Dawn Of War, когда тысячи школьников узнали о существовании вархаммеров. До этого же о сходстве Старкрафта и Вархаммера 40000 знала узкая прослойка [интеллигентов](#). С тех пор орды толстых [троллей](#) постоянно создают соответствующие темки на самых разных ресурсах, а фанбои с обеих сторон их кормят, кормят и кормят. Стоит создать тред — сразу набегит школата и будет спорить, повторяя одни и те же древние аргументы, как в первый раз.

Какая раса круче?



Предмет холиvara

Предмет холиvara



Кто остался — тот и первый!

Кто остался — тот и первый!

Warhammer 40k:
Hive City
Космические волки
1990 года розлива.

«Borodean: зерг сильнее террана, терран сильнее тосса, тосс сильнее зерга

Wim: надо перевезти их троих через реку?

»

—  67299

Спор о том, какая раса круче, не затихает на просторах баттлнета. Ясно, что в отдельно взятой игре многое зависит от уровня игрока, качества его игровых девайсов, его интеллекта и понимания игры, подготовки, опыта, техники управления, внимательности и, конечно же, удачи в выбранном пути развития и во время сражений. В целом, после 10 лет эволюции Старкрафта, все сходится, что баланс всё-таки есть, хотя часто, примерно в половине игр, где играют разными расами, наблюдается действие порочного круга T>Z>P>T. Как показывает Kespa, при квазимгновенном арм-е, Z убивает всех, а P не решает асче. Во второй части игры ситуация обстоит иначе и меняется с выходом патчей. Первый год второй части отметился анальным доминированием терран, потом какое-то время небольшое преимущество имели протоссы, следующие полгода Wings of Liberty нагибали зерги.

StarCraft II

[StarCraft 2 | ♪ | Час Испытания | Hour of Hardship - GMV Tribute \(No Subs\)](#)
Эпик, пафос, русский павер-митол

«xxx: завтра старкрафт 2 выходит =)

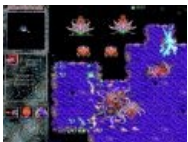
ууу: я не фанат xxx: в любом случае, событие знаменательное! это как, допустим, сапер 2 вышел бы

»

—  407470


О том, что [Blizzard](#) готовит стратегию-продолжение Старкрафта, слухи ходили еще в далёком 2004-м году. Эти слухи подтвердились в 2007-м, когда Старкрафт 2 был официально анонсирован. Еще до своего выхода вторая часть стала предметом неугасающих срачей, но ясно было одно — такую [дойную корову](#) Близзард без присмотра не оставит. StarCraft 2 официально™ вышел 27 июля 2010 года. В него охотно рубятся на этих ваших баттлнетах.

[Ultralisk vs 798 Zerglings](#)
1 Ультралиск (3/3) vs 798 зерглингов (0/0). Кто ж победил?



Как оно выглядело. SC1 alpha

Как оно выглядит. SC2

 [Фоннаты доооолго ждали...](#)

Сведения о метеоритных дождях и поломках платформ показали им слишком нудными

Вот некоторые изменения второй части:

- **Мультиплеер.** Система баттлнета организована весьма годно в виде т. н. лестницы (то есть лестницы) с жестким делением игроков по лигам в зависимости от их скилла. В начале пользователь играет несколько тренировочных игр, и баттлнет определяет его в одну из пяти базовых лиг: бронза, серебро, золото, платина или алмаз. В дальнейшем, если игрок сливает солиговцам или игрокам нижестоящих лиг — его понижают. Если наоборот рвет — переводят в вышестоящую лигу. А для особо **одаренных** существует мастер лига и илитная лига. Система на удивление адекватно оценивает скилл игрока и, как правило, выставляет примерно равных противников. Поэтому любая игра на лестнице — это своего рода вызов и испытание своих сил, что придает ей особый интерес, вплоть до фобии играть ладдер из-за боязни поражения. На форуме игры наблюдается фаллометрия юзверей своими лигами. Особое значение это имеет в спорах об игровом балансе. Игрок вышестоящей лиги имеет негласное право объявить мнение другого игрока нубством и послать прямить руки.
- **Графика.** В среднем сносна. Во-первых, плюс здесь в том, что за три года после объявления игры и, собственно, её выхода, близзардовцы действительно оправдывали работу движка, а не просто фапали в потолок. Причём оправдали они так, что даже анон с навороченным железом на уровне *ultra* с включением всех перделок, когда графика рисуется с конфетку — будет всё равно **срать кирпичами** — ибо медлѐж. С другой же стороны, на стареньком 4-м пне, при минимальных затребованиях игра идёт, и очень даже. Минус в том, что отсутствие текстур делает юнитов унылым говном, а структуры — сферическими в вакууме. Что есть, увы, фэйл 3D, ибо даже при т. н. «силиконе» первой части реалистичность настолько не страдала. Алсо, те, кто может, да поставят максимальный графический уровень, и да оценят всю брутальность бороды г-на Рейнора.
- **Локализация.** Перевели даже вывески на билбордах. Синхронизировали озвучку и движения губ. Даже в видеоролике (!!!) можно узреть отстрелянную гильзу, на доньшке которой написано «калибр .50». В целом очень и очень неплохо. Однако без фейлов не обошлось даже тут. «Grooved spines», расово означающее «шпиы с бороздами» (да-да, те самые шпиы, гидраловские), вначале перевели как «трубчатый **позвоночник**» (впрочем, исправили на «полые костяные иглы»). Другой фейл — перевод названий некоторых юнитов. Таким образом «Diamondback» (разновидность змей, обитающих исключительно в **Асашае**, а потому не имеющая толком перевода на язык **этой страны**) был переведен как «Аспид», что в общем-то правильно. И все было бы ничего, пока не случился Heart of the Swarm, который принес Зергам юнита под названием «Viper», который как раз и переводится как «Аспид/Гадюка/ядовитая змея». Однако аспид уже был, поэтому юнита обозвали «Стрекоза». **Nuff said.** Но вообще, наличие аспидов не мешало назвать вайперов гадюками, так что дело скорее всего в том, что вайпер внешне выглядит именно как стрекоза, а не как гадюка.
- **Сюжет.** Сюжет первой части трилогии отметился шаблонностью и очень сильно напоминал первую часть. Кампания вытягивает прежде всего по-настоящему разными и интересными миссиями. За всю игру вы не встретите ни одной похожей. Сириусли. Ну и видеоролики Метелицы, как обычно, чрезвычайно доставляют. Жадные Близы разрезали игру на куски и кампанию за каждую из трёх рас продают как отдельную игру. При этом собственно сюжет чем дальше, тем тупее: древнее зло прабудилось... спасти галактику... только объединившись мы можем... и тому подобные штампы. Серьёзно хромает мотивация персонажей, по ходу игры они совершают откровенно идиотские поступки ну и скатывание сай-фай истории в фэнтэзи с бластерами и древними зергами совсем не работает на саспенд дисбелиф. Тем не менее, с т.з. гейм-плея играть в кампании довольно интересно, Близы честно старались сделать каждую миссию уникальной с кучей твистов и неожиданных поворотов.
- **РПГ-миссии.** Таки да, нам дают одного (а то и несколько) из наших расчудесных персонажей, в облики обычного юнита с охуенными статсами, и мы ходим им по узеньким коридорчикам, одновременно моча врагов и выслушивая комментарии туториала о том, какой пиздец нас ждёт за углом. Только справедливости ради стоит заметить, что всё это ни в коем случае не новшество. Просто очередное доказательство того, что товарищи из Метелицы ещё не разучились клепать такие миссии.
- **Остальная фица,** в том числе хороший, годный редактор карт (при наличии прямых рук игру можно даже превратить в скролл-шутер или 3D экшн), **Закапывающийся ультралиск** (раньше **не умели**), **туева хуча цитат**, различных **пасхалок** и **корованов**, а также способность импортировать/экспортировать карты из **Warcraft III**.

[Russian Starcraft](#)
вот как оно выглядит на
самом деле

[Warcraft 3 Campaign in
Starcraft 2 - First Mission](#)
Warcraft III на движке
Starcraft II

[StarCraft II - Warcraft IV ?](#)
и даже в варкрафте IV

[Starcraft 2 Heart of the
swarm гайморит- трейлер](#)
Во второй части эпика стало
больше в 9000 раз, в части
2.1 сердце хайва в 100500
раз..

[The Warcraft vs Starcraft Mod
-- Zerg vs Orcs](#)
Зерги против орков. WAIT,
OH SHI~

Синглплеер

За долгие годы Близзы максимально постарались, чтобы играть в синглплеерные карты было не так скучно и однообразно, как в остальных стратегиях. Поэтому:

- Практически после каждой миссии игрок смотрит две заставки, иногда на движке игры, иногда — отрендеренное видео. Олдфаги сразу вспоминают первый [редалерт](#), где на одну миссию приходилось аж по три заставки (видеобрифинг, ролик перед миссией и ролик после — в том числе и после проигрыша).
- Сложность. Уже на уровне сложности Боец ИИ даёт заметный отпор, а на уровне Ветеран и выше творится лютейший беспредел, а постоянные набеги на базу, когда вы только начинаете развиваться, вкупе с и так непростыми условиями миссий, заставят вас соображать быстро и не сидеть на жопе ровно, делая ответные набеги и диверсионные вылазки, иначе будете просирать ещё толком не начав играть.
- Среди 29 карт кампании Wings of Liberty нет практически ни одного повторяющегося задания: нужно добывать минералы на скорость, охранять базу, рулить огромной лазерной пушкой, вовремя сматываться всей базой от медленно ползущего на вас огненного пиздеца, добывать ресурсы на периодически затапливаемой лавой площадке и все в таком же духе. Даже есть задание, где необходимо грабить [корованы](#) поезда ради профита. Полный экстерминатус базы врагов, который был нужен почти во всех миссиях первой части, здесь вовсе необязателен и нужен разве что для прорыва к цели задания, получения достижений либо укрепления собственного ЧСВ. В продолжении Heart of the Swarm разнообразие всё же поскромнее, но при этом доступны миниатюрные миссии на захваченных зергами планетах, где демонстрируется новый юнит зерга, и предлагается из двух вариантов выбрать дальнейшее эволюционное развитие.
- В синглплеере оставили медиков, огнеметчиков, научные суда, [луркеров](#) и некоторых других юнитов из первого SC. «...Classic?! I suppose you could call 'em that. 'Course most folks like a bike that don't explode on them when the repeller seals freeze up, or when the fuel cells start leaking radioactive waste — but hey, who cares if it's a classic, right?» Свонн стебёт Рейнора, а заодно и [ЛИЧНО ТЕБЯ](#) за ретрофажество.
- Проходя миссии, игрок как бы изучает новые навыки и улучшения, действующие на свои различные юниты и строения. Предоставляется сделать необратимый выбор из 2 вариантов развития. Также в кампании Wings of Liberty можно за прохождение миссии получать бабло, которое также можно тратить на другие ништяки или найм [илитных спецподразделений](#), а в Heart of the Swarm приобретает обратимые ништяки на выбор для юнитов перед каждой новой миссией.
- В Wings of Liberty есть небольшая нелинейность сюжета (выбор из нескольких миссий с разными исходами после них), правда, не влияющая на финальную концовку, за исключением предпоследней миссии, которая решающим образом определяет стратегию в финальной главе. Зато выборы миссий влияют на диалоги и присутствие определённых персонажей на борту экипажа, как в Walking Dead, ага. Проходить миссии можно в любой последовательности (если предоставляется возможность), но по окончании появляются различные улучшения и юниты для прохождения следующих миссий. Таким образом, можно определять дальнейшую игровую стратегию.

Хаки

Вскоре после выхода игры появились и [«дополнения»](#) в виде мапхаков. Мапхак раскрывает карту игроку, в результате чего разведка становится ненужной и игрок может склепать точную «контру» юнитам противника. Выиграть так может любой первоклассник с [кое-как растущими руками](#) (не обязательно прямыми). Когда количество мапхакеров превысило все мыслимые уровни, внезапно заработал банхаммер Метелицы. В результате 5000 игроков были [зобанены](#), что породило колоссальное [бурление говн](#) как мапхакеров, так и обычных игроков, которых забанили [случайно](#) (скорее всего, такие тоже были) или за мат в чате и оскорбления.

Starfriend

Достаточно долгое время мультиплеер в SC2 был доступен лишь тем, кто удосужился купить лицензию. В связи с чем расовые китайские нерды путем реверс-инжиниринга написали эмулятор Battle.net для StarCraft 2. Сия прибулда получила название StarFriend. Первые версии её были весьма глючными и ограниченными в фицах, но потихоньку китайцы довели-таки до ума своё детище и ко времени патча 1.4.3 старкрафта «звёздный друг» работал вполне себе добротно. Сolidное количество играющих в SC2 посредством StarFriend обитало в соответствующей «комнате» неизвестной программки Tunngle.

К счастью (или к сожалению), нынче использование StarFriend утратило свою актуальность — с ноября 2017г. Старкрафт почти полностью бесплатный:

- Игротека (Arcade) — без ограничений.
- Совместный режим (Co-op) — командиры бесплатны до 5 уровня, для снятия ограничения разрешены микротранзакции близам
- Своя игра (Custom) — без ограничений.
- Рейтинговая / Безрейтинговая игра (Ranked / Unranked) — нужно играть по 1 игре вне ранговых игр 10 дней, для открытия рангового режима, или купить игру на версии LotV), однако доступна коадная

игра (Archon, 2v2, 3v3 и 4v4), если в команде есть хотя бы один игрок с приобретённой игрой.

Таким образом, StarFriend теперь нужен разве что тем, кто принципиально слоупок или кому не нравится Близзард, ибо халява.

- Кампании - первая часть доступна всем, вторая стала доступна тем, кто купил первую, остальные надо покупать.

Холивары второго Старкрафта

«Терраны — ИМБА!»

Срач эпохи Wings of Liberty 2010 года. Инициаторы холивара заверяют, что терраны имеют преимущество перед остальными двумя расами. Терраны в ответ советуют выпрямлять руки. Совет не лишен резона, но мы-то знаем... Как вариант, вам по-доброму посоветуют съехать из игры или самому стать терраном. Тем не менее, большинство призовых мест на чемпионатах берут именно терраны. TvT — наиболее распространенный зеркальный матч в финалах, так как иные расы до него просто не доживают. [Такие дела](#).

[Гитлер рассуждает о балансе в StarCraft 2](#)
[Мнение Гитлера о балансе в SC2](#)

[IdrA interview about Starcraft 2 and recent patch 1.1](#)
[Музыкальная личность не любит терранов](#)

Не менее популярно нытьё на тему «Зерги — самая слабая раса». У таких поциентов также наблюдается стойкое отвращение к игре другими расами из-за страха испытать баттхёрт. Хотя надо признать, за этим мифом есть небольшое основание: без вменяемого скилла зергами играть сложнее чем остальными расами, и потому нубы-зерги сливают всегда и всем, в то время как нубы теры и тоссы не настолько убого себя чувствуют.

Метелица уже не та

Холивар, порожденный якобы выманиванием бабла близзардами. Русские жалуются на систему платной подписки, без которой нельзя играть в одиночную кампанию. Сингл за подписку — сильно, да? Весь мир жалуется на то, что придется покупать по сути три игры. Противоположная точка зрения — плата в русском регионе за анлим такая же, как и в других странах, и подписка — это скорее бонус, чем вымогательство, так как позволяет играть даже нищebroдам. Насчет трех игр — это будут два полноценных дополнения за меньшую цену, чем первая игра, а контента там будет довольно много, [ну ты понел...](#) Ныне не актуален, поскольку подписку поэтапно отменили.

«Верните Люркера!»

Общая тематика для холивара. Заключается в ностальгии по юнитам из первой части. Зерги хотят люркеров. Протоссы — риверов и драгунов (последних заменили бессмертные). Терранам нужны вультуры с минами. Близзам — похуй, хотя вроде как и собираются вернуть утраченное в дополнении.

С выходом HotS терранам вернули мины, Зергам — нечто напоминающее люркера, а в кампании нарисовали целых 2 подвида.

И таки в финальной части Legacy of the Void люркеры и драгуны наконец-то возвращаются во всё своём классическом великолепии на постоянной основе. Зерговоды ликуют.

Утечка информации

Из-под бункера Близов вышло на свет рабочее видео (не)каноничной концовки Heart of the Swarm. Каждое слово «за» или «против» вызывает дикий срач. Видео, кстати, оказалось правдивым лишь частично: видимо, последовали серьёзные изменения сюжета.

Мило Качински, кто это?

Ещё одной интригой с вытекающим срачем является загадочность этого персонажа. Несмотря на его очень скромный засвет в кампании Крыльев Либерти (постоянно стоит в арсенале Гипериона с упёртым взглядом на открывшуюся технологию; а ещё в ролике «Драка в баре» высказал [АГП](#) по поводу союза с Валерианом), на сайте Метелицы была раскрыта его биография ещё до выхода игры, что и породило массу предположений о его значимости в сюжете, вплоть даже до идеи его связей с Зел'Нага, подобно Самуру Дюрану. Вот [один из форумов](#) на Метельном сайте.

[\[LEAKED!\] Starcraft II Heart of the Swarm Ending Scene!](#)
[\[LEAKED!\]](#)
Оригинал утечки

[StarCraft 2 Heart of The Swarm - Путь к Власти Финал HD](#)
Итоговый вариант

EU и RU

Эпичный срач начала релиза. Первоначально из-за разницы в цене русской и европейской версии Метелица запилила отдельный игровой RU-сервер, и все русские играли в резервации. Это генерировало

огромное количество еды. Любое обсуждение этого вопроса мгновенно перерастало в холивар, «какой сервер лучше» и «чи интернеты быстрее». Бытовало мнение, что поскольку EU-аккаунт стоит дороже, то там играет лишь илита, а [нищоброды](#) и [поцреоты](#) купили себе RU. Отдельные холивары устраивались из попыток сравнить «средний» скилл RU- и EU-серверов. Особая мякотка заключалась в утверждении, что в RU-зоне играет сплошь хамоватое быдло, а на EBPO исключительно учтивые джентельмены. Прежде чем по перечисленным вопросам игровая общественность успела прийти к консенсусу, Близзард объединила серверы и срач исчерпал себя. RU/EU срач ныне существует лишь в реликтовых формах.

Wings of Liberty vs Heart of the Swarm

Двенадцатого марта 2013, ВНЕЗАПНО вышло дополнение «Heart of the Swarm». Почему ВНЕЗАПНО? Да потому, что девелоперы Метелицы каким-то чудом умудрились не проебать все сроки, как они обычно это делают, и выпустить игру как обещано, а не на неделю/месяц/год позже. Видимо, поэтому, обновление, на взгляд игроков, получилось весьма [спорным](#).

Кампания отличается «нетривиальным» сюжетом, который вызывает лютейшее дежа-вю у всех, кто увлекается космофантастикой. Нельзя, конечно, сказать, что сюжет был цельноспизжен, однако шаблонность убивает, а момент с «[казнью](#)» Рейнора и вовсе заставляет прикладывать руку клицу и молча вопрошать — неужели, «хитрожопая стерва, в одиночку нагнувшая весь сектор Копрулу» может быть такой дурой?... В наличии:

- Драма, нет, не так, ДРАМА!!! Примерно половина сюжета состоит из страданий и душевных терзаний «самого могущественного в галактике существа», что многих удивляет, а некоторых так и вообще бесит. Впрочем, всем остальным нравится.
- Керриган. Много Керриган. В отличие от WOL'a, где бравым ковбоем Рейнором дают порулить только в паре миссий, Керриган присутствует во всех. Что отразилось на самой кампании, причем не в лучшую сторону — с большинством миссий Сарочка справляется при минимальной поддержке армии, даже на сложности «Ветеран».
- Линейность. Если в WOL'e была пара миссий, где от выбора игрока зависел их результат, то в новом дополнении менять можно только порядок выполнения миссий, от чего в одном ролике может поменяться облик Сары. В ответ на поднявшееся [бурление говн](#), Метелица пообещала все наверстать в «Legacy of the Void». [Ничего не изменилось](#). Также во второй главе в самом конце Нова упоминает о Тоше, к-рого в одной из версии сюжета WoL Нова таки убивает, благодаря помощи Джиму Рейнору. [Нестыковка сюжета](#) *Недавно появившийся баг, ибо ранее, в зависимости от выбора в Wings of Liberty, Нова говорила таки разные вещи. Пруф.*
- История. Нам расскажут, откуда есть пошли Зерги, и почему Вселенной грядет [большой пиздец](#).

Мультиплеер отметился огромным количеством фиксов, фиксов для фиксов и нерфом фиксов, причем заканчивать с этим Близзы не планируют — обновления все еще выходят. Кроме того, всем добавили несколько новых юнитов, убрали несколько старых, ИЧСХ, как обычно, сразу после выхода [раздались жалобы](#), что терраны — имба. Походу выхода обновлений, имбой, по мнению игроков, становились все три расы по очереди. На текущий момент (январь 2015) актуальны зерги. Правда срачи уже заметно стихли, что дает надежду на то, что Метелица все-таки знает что такое баланс. Алсо, зергам вернули люркеров (в русском переводе теперь — скрытни), сколько было нытья по этому поводу.

10.11.2015 таки наконец вышла завершающая часть трилогии Legacy of the Void (причём уже на русском), где наконец юные задроты могут [лицезреть перевоплощение](#) Сары Керриган вблизи. Ещё задолго до выхода породил срач на тему «LOTV — неиграбельное говно» начался, что характерно, еще ДО бета-теста, когда Blizzard выложили описание нововведений. Большинство изменений Метла объясняет примерно так: «Мы ввели X, чтобы Y требовало больше микроконтроля [для бога-микроконтроля](#), а так же ввели Z для более агрессивной игры». В ответ на что, многие игроки справедливо заметили, что если Blizzard хочет, чтобы в LOTV играли только корейцы с АПМ 9000, то достаточно просто запретить продажи везде, кроме Кореи. Срачи продолжают, запасаемся попкорном.

Legacy of the Void



Внимание! Спойлеры!

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

Третья и заключительная часть SC2, повествующая о похождениях ВНЕЗАПНО не Зератула (что было бы логично, но его убивают в конце второй миссии, где им ещё можно поиграть), а пафосного выскочки Артаниса, на которого возложено бремя помирить всех протоссов, затем, помирить все три расы, и наконец — вломить целебных триндюлей главаду всея голактеги. То ли по неразумению, то ли наоборот, согласно хитрому плану, Близзарды выпустили заключительную часть трилогии в одно время с выходом «[Fallout 4](#)», который поднял такую мощную волну глобального срача, что на её фоне «Legacy of the Void» прошёл тихой сапой, оставшись практически незамеченным. Тащемта, оно и понятно. Ничего


принципиально новая история протоссов не привнесла. Кампания вышла однообразной и скучноватой с деревянными протосскими «честью и славой». Из всех персонажей выделяется лишь талдарим Аларак, который послал нахуй своего злого босса и толсто троллил дерьмократию Артаниса и старперскую осторожность Воразун. С точки же зрения сюжета и геймплея ничего со второй части не поменялось, разве что по ходу эпилога кампании дадут поиграть всеми тремя расами по очереди, причём зергами и терранами полностью прокаченными, включая улучшения и спецвойска из первой части трилогии для терранов, а у зергов одна из ветвей эволюции, к-ая вовсе может не совпадать с той, что выбрал игрок во второй части трилогии, а все старые известные ещё из первого Starcraft`а герои объединяются, союзничают в борьбе против [великого зла](#). Ну и таки оЖИДаемо пару раз Артанис произносит заветное «en taro Zeratul!»! Алсо, в ЛотВе ввели новый режим «Совместные задания» или попросту «Кооп», где взяв на себя роль одного из персонажей, можно на пару с другом или рандомом раздавать пиздюлей в миссиях старых кампаний. Разумеется командиры по особенностям и составу армии отличаются от дефолтных рас и друг от друга, вплоть до весьма специфичных фишек (вроде Стукова, управляющего заражёнными терранами и Тайкуса, бегущего в компании себя любимого и четырёх мегакрутых наёмников, выбираемых из восьми) Командиры есть на добровольно-принудительной основе: собственно ГГ доступны бесплатно даже первоходам, важно-эпизодические (Загара, Каракс) — при покупке кампании, прочие — за бабки. Точнее, играть можно вообще всеми командирами, но до покупки уровень платных коадириров ограничен пятым из пятнадцати (что лишает их значительной части плюшек). И покупают ведь!

В этой стране

«Играем на паре с одноклассником с старкрафт.

Подходик ко мне препод со спины и так возмущенно: «Ты че делаешь?!?!» Я виновато начинаю закрывать игру. А он орет на всю аудиторию: "ТЫ ЧЕ ДЕЛАЕШЬ ДУРАК!!!!, НАФИГА ТЕБЕ СТОКА ФОТОНОК!?!?"

»

—  399860

- Компания обещала, что можно будет оплатить разницу между купленной версией на год или 4 месяца и безлимитной и играть на европейских серверах без ограничений. Русским игрокам, как и австралийцам и новозеландцам, при доплате до анлим-версии бесплатно прикрепят к учетной записи европейский доступ, тоже безлимитный. Таким образом, Близзы выполнили свои обещания, данные ещё до начала продаж. Особо озабоченные игроки, 4 месяца стонущие на форуме на тему резерваций и самой большой стоимости игры в мире для отечественного региона, уже захлебываются в собственной пене в попытках найти новые темы для срачей, например, что теперь компания кинула ру-игроков, успевших купить евро-аккаунты. Кстати, Метелица уже выдает нахалству безлимитные ру-аккаунты тем, кто успел закупить до этого евро-аккаунты. Темы о риске переселения русского школобыдла на Европу, открытые тем же быдлом, также разрастаются в вялые срачки, которые лень тереть даже местным модераторам форума.
- После окончания четырехмесячной подписки местные СК2фаги помчались к терминалам быстрой оплаты, дабы оплатить через WebMoney продление столь фапабельной стратегии. Но тут [ВНЕЗАПНО](#) случился облом... На сервере Webmoney не проходили платежи, а если у кого-то и прошел, то платеж стоял в долгой очереди. Количество унылых тем и высранных кирпичей мог бы посчитать тогда только Онотолей Вассерман, да и то не без помощи Перельмана. На данный момент ситуация стабилизировалась, все платежи прошли, рассадник задротства работает на все 100%.
- С 2012 года можно привязать к своей учётке баттл.нет стартовую версию сабжа, с 5 картами кампании и возможностью играть по сети только за терранов. С сайта Blizzard качается сразу полная версия, так что use Starfriend! Алсо, всем, купившим DVD-версию сабжа, Метелица сделала безлимит на игру, а владельцам CD стоимость апгрейда в районе 500 рублей. С 26-го октября 2012 безлимит дали даже покупателям Jewel.
- Декабрь 2013. Можно невозбранно ставить на ру-учётки любые доступные языки и звуки.
- 2014. StarCraft 2 стал почти полностью free-to-play во всех регионах, регион для игры можно невозбранно менять, как и тексты-озвучки игры. Доступно всё, кроме сольных быстрых матчей (рейтинговых в лигах и безрейтинговых, для игры в быстрые командные нужен хотя бы один игрок с лицензией в собираемой команде), кампании (без покупки — только первые три миссии) и некоторых командиров в кооперативной игре. Всё остальное (игротека, своя игра) — халява. Win!
- Ноябрь 2017 StarCraft 2 сделала бесплатной, в стартовую версию добавили первую кампанию полностью, а не первые 5 миссий, зато добавили покупку скинов, новых командиров. Теперь школьники будут платить ещё больше, ради скинов и возможности быть не как все. Срачи везде где только можно "я купил все три части а теперь они бисплатные вирните мне май деньги!!!!1"

Starcraft: Brood War vs. Starcraft 2

Введение в суть и причины возникновения

На данный момент эта [дисциплина](#) настолько прочно вошла в обиход всех без исключения сайтов по Старкрафту, что большинство правил соответствующих сайтов пополнились правилами вида «по BW vs SC2 wars». Причина столь яростного противостояния кроется во многом в агрессивной политике Метелицы по продвижению на рынке своего нового детища. Вспомним — когда SC2 [наконец-то вышел](#), реакция поклонников первого Старкрафта была от восторженной (НАДО ЖЕ, КАК КРАСИВО, ново, интересно, сколько возможностей для соревнования и исследования!) до безразличной (не особо-то и надо было). Однако желания именно **воевать** со вторыми старкрафтерами, то бишь теми, кто забросил первый стар и перешел на второй, не было совершенно никакого, и обсирать новую игрушку тоже, ибо зачем?!

Activision Blizzard vs. KeSPA

KeSPA является главной SC-организацией Кореи. Более 10 лет она организовывала самые крупные турниры и трансляции по игре. Отношения с разработчиками были вполне себе ничего, поскольку Кеспа давала лютей пиар игре и грядущей второй части. Однако после выхода StarCraft 2 ситуация серьезно поменялась. Близзам нужно было раскручивать вторую часть, чтобы срубить побольше лавы. В свою очередь Корейцы и Кеспа совсем не торопились переходить на вторую часть и по-прежнему шпилили в первый старик. То что миллионы людей по-прежнему хотят играть в первую часть и не хотят покупать вторую, Метелицу совсем не устраивало. Лавочку первой части понадобилось срочно закрыть. Поэтому Blizzard [ВНЕЗАПНО](#) заявили корейцам, что они 12 лет воровали у них интеллектуальную собственность путём вещания соревнований по Старкрафту без их, Близзардов, ведома. И сначала [пригрозили](#) подать на них в суд, потом таки [подали](#). Весь смех ситуации в том, что интересно, где они были предыдущие 12 лет, пока корейцы совершенно бесплатно раскручивали им их бренд, последний серьезный патч к которому датирован 2000-2001 годом?

[Bobby Kotick - Money](#)

Корейские крафтеры украли у него деньги!

В интернетах естественно поднялся жуткий срач (см., например, [1](#), [2](#)) на эту тему. Ребята попытались [оправдаться](#) перед общественностью тем, что основные доходы у них идут все равно от World of Warcraft, поэтому заслуги корейцев в их маркетинговом успехе, дескать, сильно переоценены. Однако логическая цепочка «успех SC -> раскрутка WC3 -> раскрутка WoW» не ускользнет от пытливого разума анонимуса, поэтому такие оправдания всё же не до конца справедливы. В конце концов, Blizzard отозвала иски, придя к соглашению с KeSPA, и согласилась на смешную (по сравнению с той, что они предлагали изначально) сумму компенсации за использование их контента, плюс показ лого Метелицы во время Старкрафт-трансляций на OnGameNet и MBCGame. Однако «осадок остался» в первую очередь потому, что тривиальная логическая связь событий «выход Старкрафт 2» и «наезд на вещательные компании по Старкрафт 1» — такая тривиальная.

Осталось отметить, что кое-какие из предлагаемых телеканалам в процессе тяжб вариантов соглашений содержали подозрительные [строчки](#) про согласие вещать SC2-контент и обеспечение перехода BW-игроков на SC2. [Facepalm](#).

Первокрафтеры против второкрафтеров

Вот отсюда и начались холиворы, так как SC1-юзверы почували неиллюзорную перспективу исчезновения турниров по их любимой игре под давлением «нового продукта». Надо сказать, что одну такую «маркетинговую атаку» Старкрафт уже пережил в 2003 году, в момент выхода WarCraft 3 — и ничего, жив до сих пор. Поэтому подготовки старкрафтеров к обороне были небеспочвенны и небесполезны. Те, кто раньше спокойно относился к Starcraft 2, стали относиться беспокойно, а те, кто и раньше в глубине души считал второй Стар упрощенной для нубов игрой с добавлением кучи свистелок и перделок и убиением многих подлинно стратегических составляющих (и баланса, бдждад, о чем свидетельствует вышедшее за один год большее количество баланс-патчей, чем к Starcraft 1 вышло за все время его существования) — стали заявлять об этом вслух, во всех возможных темах на всех возможных форумах.

[Владимир Зерг - Предателям Старкрафта](#)

Трагическая песнь олдфага

Юзверы же Starcraft 2 стали редко ходить в Broodwar-разделы и вообще сторониться хардкор-BW-фанов, справедливо обижаясь на некоторый снобизм и «[илитизм](#)» последних.

Аргументы сторон многочисленны, и всем, сколько-нибудь шарящим в этих играх, давно известны. [Со стороны первокрафтеров](#): баланс рас, отсутствие упрощений и авто-микромониторинга, глубина стратегической составляющей. [Со стороны второкрафтеров](#): сперва подождём, пока выйдут все дополнения и патчи, а потом посудим о балансе, «BroodWar умер» (уже с 2003 года непрерывно умирает), современная графика, обилие соревнований и много игроков (по крайней мере, везде кроме Кореи их действительно **намного** больше, чем первокрафтеров), ну и уже упоминавшийся дух первооткрывательства каких-то новых стратегических няшек, дабы изобрести какой-нибудь революционный [велоеинед](#) фаст-экспанд и стать для Starcraft 2 новым Бису.

На август 2017 близззы анонсировали выход StarCraft: Remastered — первый старик с переработанной графикой и некоторыми другими улучшениями, наподобие настраиваемых горячих клавиш (которые, впрочем, можно отключить в лобби). При этом обещают полностью сохранить старый геймплей, исправив лишь самые серьезные баги.

Реплеи и комментарии

Как и в любой приличной RTS, в SC есть возможность просмотра реплеев, как и в любой киберспортивной игре есть комментаторы на матчах. Когда эти явления скрестили, на ютубе как грибы после дождя начали расти каналы с комментированными реплеями — в основном довольно унылыми и недолгоживущими, но породившими таких гигантов комментинга, как Husky, HD или Day[9]. Каналы породили отдельный пласт «вьюверов», которые играют в старик не активнее, чем футбольные фанаты — в футбол, а также выдали на-гора пару десятков весьма винrarных локалмемов и майндфаков. На данный момент флагманы комментаторского ремесла имеют в субскрайберах до полумиллиона хомячков и сотни миллионов просмотров, обзавелись спонсорами и даже устраивают собственные турниры с тру-звездами. А вам слабо?

<https://www.youtube.com/watch?v=fzMhh8zhTiY>

Бейлинги. Та самая песня

В Корее, ясен пень, все это произошло намного раньше, чем во всем разумном мире, и к этому времени топ-комментаторы уже давно переехали на телевидение и как жрецы официальной национальной религии пользуются не меньшим почетом чем госугеймеры.

В этой стране же комментаторы по старичку отличаются [редкостно высоким](#) темпом речи и [умением говорить по сути](#), что, впрочем, характерно и для любых других спортивных комментаторов. В принципе, в рунете все же есть парочка годных умных и знающих.

Локальные мемы и афоризмы

- [Зерг раш](#) и [кекеке](#).
- «En taro Adun». [Инопланетный «аллах акбар!»](#) Фраза, на языке протоссов означающая «во славу Адуна». Произносится в качестве [боевого клича](#). Используется игроками как во время баталий, так и во время срачей в ответ на «Слава Императору» вахаёбов. По ходу развития сюжета, протоссы начинают поминать и других дохлых и не очень героев: «en taro Tassadar», «en taro Zeratul», «en taro Artanis» и т. д.
 - «Жизнь за Айур!» во второй части. [ЧСХ](#) жизнь за Айур отдали многие. Включая (*спойлер*: Зератула)
- «Во славу Роя» (For the Swarm). Подобная предыдущей фраза для зергов. Указывает на принадлежность произнесшего ее к зергам.
- «Hell, it's about time!» — [catch phrase](#) терранов. Двоякая фраза, переводится как «Чёрт, давно пора!» или «[Ад — это лишь вопрос времени!](#)» в зависимости от контекста
- Нужно больше пилонов («You must [construct additional pylons](#)»). Фразы советников о нехватке какого-то из ресурсов — вообще самые часто повторяемые и раздражающие, но почему-то именно слова советника протоссов о нехватке пилонов — зданий-кристаллов, необходимых для пополнения армии — прижились широким играющим массам по нраву и стали отдельным [RTS-мемом](#). Тоже самое, что и «нужно построить зиккурат» среди русскоязычных фанатов Warcraft'a.
- «Nuclear launch detected.» Фраза произносится советником в игре и указывает на внезапно приближающийся пиздец. Обычно [нехило бьёт по нервам](#), так как ядерная ракета может снести полбазы вместе со всеми рабочими или всю армию. Используется для идентификации приближающегося важного события, имеющего взрывной характер (например на blizzard.com это сообщение висело незадолго до выхода второго Старкрафта). Алсо, аналогичная по значению и эффекту фраза есть в RTS Supreme Commander, только там «Strategic launch detected». Заставляет высирать не меньше кирпичей, хоть там и присутствует ПРО. Фраза была замечена в американской версии «Perfect World» за мгновение до отключения серверов на профилактику.
- «We're in the pipe, 5 by 5!» — отсылка к «[Aliens](#)».
- Баланс — это когда терран проигрывает.
- Destiny Cloud Fist build — локальный мем вьюверов. Родился в момент, когда один из топ-комментаторов сменил «скучное» название билда 111 (когда терран строит один барак, завод и старпорт, что позволяет очень рано наклепать стайку невидимых баньшей, пачку МММ или танкдроп, но, сука, жрет газ ложками) на эту пафосную ахинею. Публика оценила, и с этих пор почти любой реплей, где упоминается 111, в кратчайшие сроки обрастает коментами типа «This is Spartaaaaa!! Destiny Cloud Fist!»

[Protoss Labour](#)
[Additional pylons!](#)
[StarCrafts Season 3 Episode 1 Not Enough Minerals](#)
[Not Enough Minerals](#)

- «**Terrible, terrible damage!**» Фраза засветилась в комментариях ко второму баттлрепорту, прижилась и ныне регулярно всплывает в случаях, когда одним ударом сносится туева хуча рабочих или пол-армии противника). Алсо является читом ко второму Старкрафту. Пишется terribleterribledamage. Дошло до того что мем засветился в первой же кампании.
- Да Флэш просто суший макро терран... (полный текст можно найти [здесь](#)). Корявый текст с использованием авто-транслитератора, написанный каким-то безымянным старкрафтером, привёл к тому, что Flash'a (сильнейший игрок в Starcraft: Brood War) теперь называют «сушим макро терраном» везде где только можно, даже в обычном вконтакте. Более того, этот текст в свое время использовался как копипаста для «**попячивания**» всевозможных интернет-ресурсов (видимо, чтобы как можно больше людей знало, насколько он «суший»). Эта паста стала настолько популярной, что даже есть [интервью](#) создателем оригинала.
- Витя Голомидов — впервые появился в одном из стримов на sc2tv.ru. Породил такие мемы, как «дорогие и долго строятся» (о торах), «лишние стописят» (об Orbital Command), «Зачем нажимать кнопки, если ничё не делается?» и многие другие (полный список можно найти [здесь](#)).
- Орден Тарсона. Орденом награждается игрок за терранов, допустивший чтобы его орбиталку (или командный центр) сожрали зерглинги. Суть в том, что комцентр умеет летать, а собачки бьют только по земле и довольно слабо.
- F2 + A-click. В SC2 такая последовательность клавиш выделяет всех боевых юнитов и посылает их в указанную точку "через атаку", т.е. уничтожая все вражеские здания и юниты на пути. Считается признаком нуба, т.к. таким образом можно слить всю армию, играя против пряморукого соперника, но чаще всего используется в качестве ругательства в отношении протоссов, которые строят в поздней игре лимит авианосцев, прикрытых материнским кораблём, нападают всей этой пачкой и выигрывают, в то время как ни у терранов, ни у зергов такого ультимативного юнита нет, и им приходится потеть над грамотными сочетаниями юнитов и микроконтролем.
- Артосис Пайлон. Когда большинство важных зданий протоссов держатся на одном пилоне. А значит, уничтожение этого пилона (у него не так много хп) отключит все эти важные здания. Nuff said.

Происхождение: Дэн Стемкоски, он же Artosis — один из лучших комментаторов и аналитиков StarCraft II. Стемкоски начал игровую карьеру в Brood War в 2003-м году и был одним из сильнейших в Америке, играя за терранов. Несмотря на комментаторскую деятельность, Стемкоски смог пройти отборы на первый открытый сезон GSL правда, вылетел уже на стадии 1/32 финала. Именно из этой игры происходит знаменитый мем «Artosis pylon» — играя за протосса, он поставил все свои ключевые здания у одного пилон, и соперник легко их отключил, уничтожив пилон.

- **Special Tactics** — мем от одессита WhiteRa — пусть и не самого крутого, но однозначно одного из самых популярных протоссов интернетов, известного прежде всего своим безумным скиллом инглиша, сопряженным с отсутствием комплексов по этому поводу и тем, что его тактики, в отличие от корейских, работают в руках нубов, ибо рассчитаны на мозг, а не АПМ 9000. Означает использование МНУ по назначению, вместо зазубренных билдов и задрачивания реакции, и обычно ведет к самым зрелищным матчам на радость зрителям.
- **Надмозг** — мем, пошедший от одной из пиратских руссификаций первого Старика, где Overmind (Сверхразум) переведено как «Надмозг». Впоследствии Надмозгом стали называть горе-переводчиков, их перлы, и в целом само явление неправильных переводов.

Троллинг

Тролить на форумах старика легко. Вот несколько способов:

- Зайти в ветку обсуждения протоссов или зергов и создать топик «Ваша раса — слаба». **Бурление говен** будет неслабое. Но это для толстяков. И работает плохо, так как 95% посетителей форумов уверено, что именно их раса самая слабая.
- Зайти в ветку к терранам и создать топик «Терраны ИМБА — **инфа 100%**». Ввиду того, что последние несколько патчей терров люто нерфили, **вброс говна на вентилятор** получится немалый — яростное



It is pylon time!

It is pylon time!



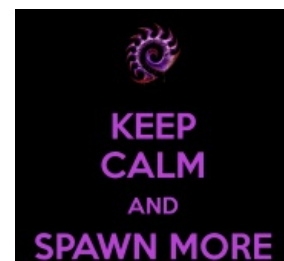
Баланс — это когда терран проигрывает

Баланс — это когда терран проигрывает



Destiny Cloud Fist

Destiny Cloud Fist



обсуждение гарантировано. В первом Старкрафте аналогичный эффект можно получить, заявив об имбовости тоссов.

- Топики «Я разочаровался в покупке старика», «Графика — отстой», «Сюжет полон штампов» всегда порождают кормежку зеленожопых.
- В любой ветке по стратегии вычислить местного [гуру](#) и сказать по поводу его стратегий «Полный лол! Никто так не играет, а играют в» и предложить альтернативу. Тонкий троллинг, поскольку обычно обе стратегии играбельны по ситуации и предпочитать одну другой — дело вкуса.
- Если вы толстый тролль — достаточно добавить к предыдущему способу утверждение, что гуру — школоло. Скорее всего, так и есть, и вас ждёт лютейший высер
- Отдельно стоит отметить такую специдисциплину как «Предложения по балансу». Её смысл в том, чтобы накидать как можно больше бредовых, но вместе с тем как будто бы не лишённых смысла предложений на тему «[Как бы нам сбалансировать игру](#)». В этой дисциплине отметились немало благородных донов. Чтение [некоторых опусов](#) и [таких](#) или [таких](#) предложений вызывает у понимающих людей лютейший rZatch со слезами и истерикой. Попадают, кстати, иногда [эпичные темы](#), вполне понятные и для непосвященных!
- Прийти на форум и создать ветку «[Старкрафт 2 хуже первого Старкрафта](#)» — желательно сдобрить комментариями типа: зрелищность хуже; компьютер делает весь микроконтроль за тебя; во второй Старик играют только те, кто отсасывал в первом; баланс недопилен; Близзарды выпустили УГ для нубов, чтобы срубить бабла; сюжет — тупой фэйл; и другие подобные аргументы, тысячи их! Гарантирован холивар.
- Немало еды можно получить также, заявив в SC1-разделе «[BroodWar умер](#)», или «Как, вы еще играете в эту игру, она же устарела?» в различных вариациях. В толстом варианте работать потихоньку перестает, так что приходится искать тонкие методы.
- В силу того, что в последние годы в игре стало наблюдаться всё больше фанбоев (менее терпеливые к выходкам близзов игроки давно предпочли свалить), можно покритиковать близзов за то, что они после релиза LoTV игру поддерживают совсем уж по-жлобски, вводя новый контент жиденько, нечасто и в большинстве случаев не за бесплатно. Если сделать такой вброс среди англоговорящих (не обязательно на форуме, можно и в чатике игры), то там на это сразу среагируют ярые сторонники близзов с аргументами «а что им, за бесплатно работать?» и «им же тоже надо кушать и сервера поддерживать!», [я гарантирую это](#). В RU-комьюнити с таким фанбойством всё ещё не так плохо, но уже тоже подобные тенденции просматриваются.

XCraft, или фан-версия StarCraft online

В 2009, изнемогая в ожидании продолжения старика, группа вдохновлённых фанатов создала собственную вселенную, с акцентом на [масштабные космические бои](#)^[1]. За основу взяли немецкий браузерник [Ogame](#), слегка обработав напильником и добавив [сами знаете что](#). Дабы не эксплуатировать доброе имя StarCraft и не попасть ногами в жир за нарушение авторских прав, проект нарекли [Xcraft](#) (заодно, [на всякий случай](#), назвав зергов ксергами, а протоссов тоссами). Кстати, у ксергов есть юнит «[Упячка](#)».

Ввод новых юнитов и даже рас сопровождался игровым сюжетом по мотивам SC, богатым насилием, вплоть до сцен [БДСМ](#) от особо упоротых. Обмениваясь взаимными угрозами на форуме, сюжетники всё чаще контактировали с обычными игроками, вовлекая в сюжет порою аж целые альянсы. Поскольку игра в стадии разработки, балансовые изменения бывают весьма чувствительными, поднимая такие срачи, что половина игрового процесса проходит в виде форумных, а не космических, баталий. Челябинскую администрацию проекта не раз хотело покалечить разное количество игроков из разных уголков страны.

К началу 2012 года бесконечная вселенная Xcraft приобрела тысячи преданных фанатов, а сектор Копрулу разросся до десятков тысяч заселённых планет. Началась активная реклама проекта и выход его в свет.

В 2013 году проект попался на глаза Близзарду, тематика оценена, и проекту позволили жить.

В 2015 набрал несколько десятков тысяч игроков, справил 6-й день рождения и продолжает развиваться, несмотря на лютейший, бешеный уклон в [донат](#). Донат введён очень органично — почти все топ-технологии требуют донатные ресурсы по сложной схеме прокачки как часть игровой вселенной. Но донат можно и не покупать, а выторговать на игровой бирже за игровые ресурсы.

В марте 2016-го разгорелся дикий срач по поводу так называемой перебалансировки, урезавшей на 90% доход и флоты, но при этом оставив старую потребность в энергии и силу PvE врагов, а также не сбалансировав цены кораблей и полетов. Игроки грозились подать в суд на автора за отъем купленных за реал кораблей, а автор жаловался на быдло неспособное понять всей красоты изменений и грозился всех забанить и закрыть проект (судя по комментариям, последнее суть пугание ежа голой жопой). На попятную вроде пошел таки админ.

Лето 2016 — игра продолжает регулярно ребалансироваться, что создаёт перманентное кудахтанье и ненависть. Среди игроков ходит мнение, что ребалансы заменяют игре сюжет.

Осень 2016 — после ещё кучи ребалансов и всякой внутренней вкусноты игра стала уходить от оригинального старика — были перерисованы здания зергов в полностью оригинальной манере. От старика не осталось уже почти ничего — большинство механик и балансов уже давно полностью свои.

Зима 2018 — ребаланс продолжается, эпичные срачи на форуме тоже. Топы пытаются переделать игру под себя, заявляя, что за всё уплачено. Угрозы администрации и прочие весёлые истории сулят форуму больше жизни, чем игре. 16.01.18 — объявлена очередная забастовка игроков в ответ на ребаланс, с требованиями всё пофиксить как надо топ-игрокам. Ну теперь-то игра заживёт. 02.04.18 — Вроде как закончившаяся победой зажавшихся ТОПов забастовка с увеличением выработки и скорости полётов, переросла в урезание уровней офицеров путём пересмотра цен. Сра4 как всегда набирает обороты, только это ещё и приносит деньги АДминистрации проекта, наивные платят трижды.

Starcraft и книга

Ещё в 99-ом году, слегка прихуев от [неожиданной](#) популярности Brood War, Метелица решила, что такую франшизу грех бросать на произвол судьбы, тем более что в игру в жанре RTS нормальный, полный и логический связный сюжет не влез. Результатом объявленного литературного конкурса по мотивам игры стала весьма солидная куча макулатуры, в которой близззы с удивлением обнаружили не только леденящие душу высеры фоннатов разной степени задроченности, но и вполне адекватные вещи, написанные неплохими авторами. Именно эти вещи, после вдумчивого прочтения и лёгкой доработки близзовским напильником, были признаны каноничными и официально допущены к изданию от имени Blizzard.

Собственно, весь сюжет второго старкрафта от WoL и дальше опирается именно на книги. Так что вовсе не на близзов надо катить бочку за излишнюю фимозность этого самого сюжета, а на некую [ТП](#) по имени Кристи Голден, которой с 2007-го года была зачем-то (возможно, ради [Литературной Ценности](#)) доверена официальная сторилан. И если первые высеры сей [личности](#) ещё читабельны и даже умеренно доставляют, то в последних книгах творится такой дичайший пиздец, какой не снился и [Стефани Майер](#). Диалог Рейнора и Керриган после того, как он её наконец трахнул, заставил анонимуса рыдать кровавыми слезами. В Legacy of the Void будет просто страшно играть...

Тем не менее, читабельные книги по старику есть от других авторов.

- Starcraft: Archives — сборник из четырёх наиболее винрарных книг по Старкрафту.
- Nova — памятник (скорее всего, надгробный) так и не вышедшему стелс-экшену StarCraft: Ghost. Доставит всем любителям пофапать на штатных терранских [стелс-пихотов](#).
- The Dark Templar Saga — три тома про протосских НЭХ с варп-блейдами. За авторством той самой Голден, что, впрочем, в данном случае не есть зашквар.
- Heaven's Devil и Devil's Due — про то, как Рейнор с Тайкусом в молодости конфедератов нагибали.
- I, Mengsk — раскрывает всю суть Арктура Менгска, его взаимоотношений с миром, сыном Валерианом и товарищем по восстанию Рейнором. Книга очень хорошая, от известного своими дико неровными по соотношению вин\фейл книгами ваха-писателя Грема Макнилла.

[ЧСХ](#), на русском языке официально издавалась только одна старкрафтовская книга под названием «Крестовый поход Либерти», представляющая из себя достаточно сухой пересказ кампании за Терран из первого старика. Остальное переводилось фоннатами-энтузиастами и может быть найдено, например, [тут](#). Впрочем, [шарящим в пиндосском](#) рекомендуется читать всё-таки на языке оригинала, благо на нём эту хрень можно невозбранно вытащить с торрентов.

Нельзя не упомянуть «Звездное братство» от некоего иркута Игоря. Вот вам Старкрафт с жЫрным приветом от Workshop'a.

Пиздос подкрался незаметно

На рубеже 2018—2019 корпорацию «Активижн-Близард» постигло [ФИАСКО](#). Стоимость акций [резко упала](#), и компания принялась «оптимизировать» расходы и отрубать непрофитные проекты. Посреди разговоров об рекордно успешных итогах года фирма [сократила](#) 8% персонала, а в интервью Ars Technica не кто-нибудь, а сам гендиректор и совладелец [Бобби Котик](#) уточнил, какие франшизы у компании в приоритете и по каким фронт работ будет «не сокращаться»:

In the future, Kotick said Activision-Blizzard will invest primarily in live services, Battle.net, and esports, with a focus on the following franchises: Candy Crush, Call of Duty, Overwatch, Warcraft, Diablo, and Hearthstone. For those franchises, Activision actually expects to increase, not reduce, development resources in 2019.

Starcraft в перечне — нет! Я думаю, [ты](#) уже догадался, что SC перестал быть прибыльным и потерял популярность (езде). Поминая, как убили Heroes of the Storm, стоит готовиться к худшему: отмене всех официальных эвентов по SC начиная с третьего или четвертого квартала 2019 года. И это таки произошло - осенью 2020 года StarCraft 2 был переведён на т.н. "maintenance mode". За игрой теперь следит минимум персонала, никаких новых апдейтов в будущем не предвидится.

Галерея

Собственно оно

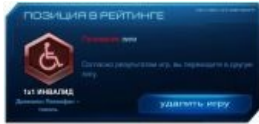


После победы в макро. Лестница навыков.



Самая скилловая раса в игре. Корейские девушки. Прежде чем ты женишься на одной из них, ты должен победить ее отца в Starcraft II.

Краткое описание матч-апов.



Перевод в лиге.

...

1 hr.



Тем временем в бункере.

Слияние отменено.

Over all the thing...

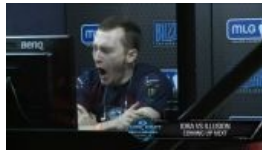


Вот из-за кого в этой стране дороги плохие.

Nuclear launch detected!



Забывтый марик.



Просто Idra.



Страх и ненависть в СтарКрафте.



ВратОК.

Зерг раш.

You do it wrong.



Иван.

Sc1 vs Sc2.

Унижение СтарКрафтом.



Rule 34.

Няшка Керриган, статуя в полный рост. Мога фото готовой и в процессе.

Домашний питомец. А у тебя кот?



Годный плакат в военкомат.

NSFW

Кавай такой кавай.



Terrible, terrible penetration!

Marine blues.



КСМ-гастарбайтер.

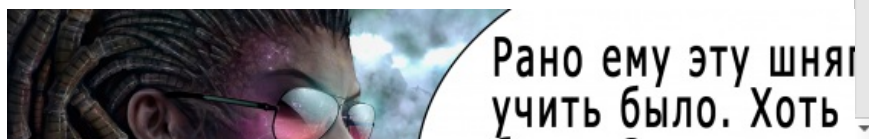
Суровый «призрак» крадётся в ночи.

Протосс-драгун есть. А про казака-то забыли!



Надейся, терранин-кун, Не все шампуни что наутро выживешь и одинаково полезны. получишь хозяйство обратно в целости-сохранности...

Близзард может отсудить у Диснея дохулиард бабла, пруф



Видео

[Фильм "Starcraft 2: Wings of Liberty" \(полный игрофильм, весь сюжет\) \[1080p\]](#)
пересказ и прохождение
Wings of Liberty

[Фильм "Starcraft 2: Legacy of the Void" \(полный игрофильм, весь сюжет\) \[1080p\]](#)
пересказ и прохождение
Legacy of the Void

[Фильм "Starcraft 2: Heart of the Swarm" \(полный игрофильм, весь сюжет\) \[1080p\]](#)
пересказ и прохождение
Heart of the Swarm
[Biggest baneling bomb FAIL in GSL history!](#)
Фэйл с бейнлингами

Plague!! Starcraft	REAVERR REAVERR REAVERR!!
Корейские комментаторы отжигают раз	Корейские комментаторы отжигают два
JaeDong's muta micro	Warhammer 40000 Space Marine Cooperative Gameplay with FPS TPS Mod
Невероятный микроконтроль	Ещё пример... Ваха? в моём Старкрафтике???
StarCrafts Episode 14 the BWC 2012 (Battle.net World Championship)	Зилот, сталкер, часовой Песенка про Starcraft
Прикольный мульт от CarbotAnimations	
	Зерграш Испанцу
	Зерграш Испанцу

Примечания

- ↑ в новую боёвку, версии 4, впилили даже настоящий микроконтроль, однако, им мало кто пользуется и большинство боев проходит под контролем тупой автоматике

См. также

- [Zerg rush](#)
- [Kekekeke](#)
- [Чужой](#)

Ссылки

- [StarCraft-wiki](#)
- ...большинство статей которой спизжено отсюда
- [Корейцы исполняют тему терран](#)
- [Тут есть номад](#)
- [Официальный канал KeSPA](#)** на ютубе, трансляции и видео с Starcraft Brood War лиги
- [Тут можно подробно узнать про сюжет Starcraft](#)
- [Попытка перенести кампании первого Старкрафта на второй. Все кампании готовы.](#)
- [StarCraft в энциклопедическом словаре фантастики](#)



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](#)



Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online
Eco-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 Галактика 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

[w:StarCraft](#) [en:w:StarCraft](#) [ae:Starcraft](#) [tv:StarCraft](#)