

# Crimsonland — Lurkmore

«— Игра ничего, но боя/крови/мяса маловато...

— Ну а хуле? Это же не кримсонленд.

»

— Типичный игрофажский диалог

**Crimsonland** (рус. *Кримсонленд*, *надм. Багровая страна*) — популярная компьютерная игра, разудалый топдаун шутер с элементами **прокачки**. Суть действия заключается в **умерщвлении навигающих** полчищ врагов при помощи разнообразного **стрелкового оружия**. Отличается высокой динамикой, аддиктивностью и залихватским бабаханьем. **Хорошая, годная** игра.

**Crimsonland Final Level Hardcore Difficulty**

Типичный такой уровень в игре.

От **тысяч** прочих схожих игр отличается тем, что в ней чуть более, чем полностью раскрыта тема мяса и кровавой бойни, фактически Кримсонленд — **сферическая бойня в вакууме**. Геймеры часто сравнивают выходящие игры по степени кровавости с сабжем, о чём нам **как бы говорит** цитата в начале статьи.

## Игровые режимы

Как любой уважающий себя тренажер спинного мозга, Кримсонленд имеет несколько игровых режимов.

### Quests

Это **банальная** кампания. Состоит из пяти этапов по десять «миссий» (если, конечно, «истреби всех и выживи» можно назвать миссией) в каждом. Представляет собой довольно-таки мягкое введение в суть игры. Пройти кампанию необходимо хотя бы один раз, чтобы открыть все виды вооружения и все перки, коих в игре **более 9000**, а также режим Hardcore.

«Хардкор» был введен в игру для тех, кому жизнь скучна и длинна. Отличается от оригинала увеличенной в несколько десятков сотен тысяч раз сложностью и количеством монстров. За прохождение кампании в этом режиме в последних версиях дают не особо полезное, но забавное оружие, при попадании из которого снаряд разбивается на два, а каждый из тех двух ещё на два таких же и так далее пока все получившиеся снаряды не промахнутся. Ещё забавнее его делает та особенность, что под размножившиеся снаряды можно попасть самому. **И умереть**. Зато одним удачным выстрелом можно проредить навигающее стадо процентов на 90. Алсо, последний уровень квестов на хардкоре примечателен тем, что его можно пройти вообще без выстрелов.



Классический образец игровой карты уже на третьей-четвертой минуте сурвайвала.

### Rush

Забавный режим, суть которого заключается в том, что игрока выкидывают на карту с одним **автоматом** и заставляют отстреливаться от огромной орды прущих со всех сторон монстров. Суть режима — продержаться как можно дольше. Толку, по большому счёту, **никакого**, разве что можно потом **пофапать** на hi-scores. Хотя и очень недолго, не всякий задрот продержится больше минуты. Аццким читерам и экспериментаторам можно посоветовать увеличить время игры через Артмани и посмотреть на пауков в полэкрана. Ну или нажимать кнопку G ради огненных пуль (да, они здесь работают).

### Typ'o'shooter

Ещё более забавный режим, представляющий собой, по сути, кровавый клавиатурный тренажер. Игрока выкидывают на карту с одним дробовиком, да ещё и примораживают его к означенному центру, в то время, как со всех сторон прут монстры с **труднонабиваемыми именами**. Чтобы выстрелить в монстра, нужно набрать его имя в **специальном окошечке**. Цель всё та же — продержаться максимальное количество времени, набив максимальное **количество монстров**, дабы фапать на hi-scores.

Очень полезная штука когда надо размять руки после очередного покушения на топ Survival'a.

### Survival

Главная прелесть Кримсонленда и то, для чего служат прелюдией и мягкой разминкой квесты — сурвайвал, или «**выживание**».

Игрока выкидывают на карту с голым пистолетом и дают ему полную свободу действий, ограниченную лишь ползущими с разных сторон монстрами. Монстры валят далеко не такой огромной толпой, как в раше, но их поток также бесконечен, ползут размеренно и неостановимо, а их здоровье, убойная сила и скорость перемещения возрастают с увеличением счета. Цель, как вы наверняка уже поняли, остается прежней — продержаться как можно дольше, набить как можно больше монстров и пофапаться на hi-scores.

Отличительной особенностью сурвайвала от всех остальных режимов является его полнейшая бесконечность, ограниченная лишь мастерством игрока и производительностью компьютера. На многих компьютерах уже к десяти миллионам экспы количество кадров, отображаемых в секунду становится менее пяти, а толстость монстров растет в геометрической прогрессии и вовремя убить всех никаким оружием нельзя, они все прибывают и прибывают <sup>[1]</sup>. Счет очков достигает десятков миллионов, а трупы монстров покрывают всю игровую карту сплошным **ковром** до такой степени, что земли не видно вообще — одна кровь да трупы монстров. Соответственно, **лютый, бешеный** адреналин и огромное моральное удовлетворение при виде высоких очков гарантированы.

Сурвайвал фактически являлся единственным режимом, в котором соревновались игроки со всего мира в попытках переплюнуть друг друга по очкам. High-score активно читали, и на первых позициях были результаты, больше напоминавшие внешний долг США. Впрочем, набить 36 миллионов по-честному вполне реально. Задача это непростая, не всякий выйдет и за два миллиона. Несмотря на популярность игры в былые времена, ютубовских видео с большим счетом фактически нет. Желающему показать себя в сурвайвале можно дать пару простых надежных советов:

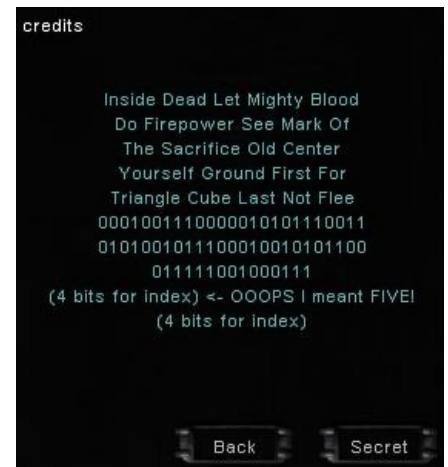
1. Главное условие долгожительства — надежная пушка. К числу надежных не относится ни Plasma Cannon, ни Ion Cannon, ни что-либо иное. Время доказало, что хороший счет можно показать только с читерской **Plasma Shotgun**. Ну, или как альтернативу можно юзать **Gauss Shotgun**. Впрочем, один отдельно взятый анонимус дважды набивал OVER 11.000.000 с Джекхаммером. Мини-хиты:
  1. Если в руках пистолет, то пушки из монстров падают постоянно.
  2. Можно активно юзать Alternate Weapon + пистолет или Alternate Weapon + Random Weapon для более быстрого получения плазменного шотгана.
  3. После получения плазмача можно нарандомить в качестве второй пушки Splitter Gun (дается за все квесты на хардкоре, в некоторых версиях сразу после 4.10). При попадании в монстра из него вылетают еще две пули. Плюс пушки: может расчистить экран монстров одним выстрелом в случайном направлении без Fire Bullets, что жизненно важно после третьего миллиона очков. Минус пушки: при попадании в героя пули наносят повреждения. Нужно быть очень аккуратным или иметь Shield. Тактика отчасти спорна, т.к. как будет указано выше, на больших левелах желательно все время собирать Fire Bullets, а под ним весь смысл от пушки пропадает.
2. Правильный набор перков. Впрочем, если вы доживаете до первого миллиона очков, все необходимые у вас, скорее всего, будут. Приоритеты: Telekinetic, Bonus Magnet, Bonus Economist, Long Distance Runner, Dodger (Ninja). Также есть такой перк как My Favourite Weapon, увеличивающий ваш магазин, но после которого пушки из убитых монстров не выпадают. Казалось бы, мелочь, но стоять перед толпой монстров со случайно подобранным Mini Rocket Swarmers мало кому пожелаешь. Также порой очень полезными оказываются Perk Expert и Perk Master, т.к. с увеличением левела и расхватыванием хороших перков увеличивается шанс, что при очередном Level-up у вас будет пять единиц говна, способного только ухудшить ситуацию (вроде Jinxed и Highlander).
3. Стратегия на поздних стадиях. Тут самое веселое. Каждую секунду на вас со всех сторон валит толпа крайне жирных монстров. Прошибает их исключительно Fire Bullets, так что сбор этого бонуса становится главной задачей (лучше всего использовать перк Telekinetic). Очень рекомендуется постоянно находиться под Reflex Boosted'ом, так как это, во-первых, бесконечные патроны, во-вторых, время на анализ происходящего на экране ады. Правда, у "Бустеда" есть очень весомый минус - телекинез также работает медленнее. Остальные вспомогательные бонусы — заморозка и щит — также имеют немалый приоритет, и собирать их лучше отдельно, чтоб не остаться без них сразу. Есть одно "но" - не стоит подбирать "Заморозку" сразу после взятия "Огненных пуль". Проблема в том, что вы расчистите экран и новую партию монстров будете встречать уже без бонусов, а выбить из них "Огненные пули" будет куда проблематичнее. Also, существует **очень годный бонус**, (Energizer) выпадающий раз в тысячу лет и провоцирующий бегство монстроты, но повидать его может лишь счастливчик.
4. Grim Deal. Как несложно понять, своевременное использование этого перка может дать +18% к итоговому результату в сурвайвале. Также перки Bandage и Death Clock могут ненадолго увеличить время вашей жизни.

Упоротый вариант (требует дофига усидчивости и свободного времени):

1. При появлении начинаем движение по периметру экрана так, чтобы монстры кучковались в центре. Одиночно отстреливаем тварей (не берем выпадающие пушки, они пока не нужны), получаем перки (больше 3-х можно начинать заново) пока не получим Lean Mean Exp Machine.
2. Продолжаем бегать по кругу (стрелять можно или даже нужно прекратить) получая опыт нахаляву с перка. Качаем уровни по-максимуму, попутно прокачиваясь перками (главное, Telekinetic, Bonus Magnet, Bonus Economist, Long Distance Runner). Не брать Plaguebearer, Jinxed, Hot Tempered и прочие

# Особенности игры

- Вероятно, что игра является рекордсменом по количеству фрагов в минуту.
- Также существует возможность играть вдвоём, как в Сурвайвл так и в Квесты, что повышает реиграбельность и веселье в разы, а в сурвайвле также увеличивает полученное количество очков. Только вот второй игрок является жалким подобием первого: У него не работают некоторые перки и бонусы, и целиться неудобно. Сад бут труе. Тем не менее, если нужно двойное веселье, а второго игрока под боком нет, то заходим в настройки, выставляем одинаковое управление на обоих игроков. В начале игры сводим двух бойцов в одну точку посредством убегания в угол экрана и наслаждаемся. Главное не телекенежить бонус «Ускорение» а то позиционирование бойцов придется делать заново. Отпнывание игроков монстрами друг от друга лечится перком Unstoppable.
- Замечательна по своей природе возможность не травмировать детскую психику, всего лишь заменив цвет крови с **красного на зеленый**.
- Также настоящий **герцог мира** может путем неиспользования оружия в течение кратного 60 секундам времени получить на руки **пушку-уменьшитель**. Достоверно неизвестно, требуется ли рисовать на экране **трехбуквенные сочетания** во время ожидания. Не убивайте монстров, уменьшайте и **ДОВИТЕ ИХ**.
- Вторую рабочую **секретную** пушку в **интернетах** рекомендуют получать таким способом: в режиме сурвайвл убить одного монстра, встать *точно* на место, где пуля в него попала и ждать, пока друзья погибшего не оставят меньше 1/10 жизни, а затем успеть завалить *первого* ударившего вас, и из него выпадет пушка, стреляющая лезвиями, которые пробивают круче гауссовки. Или способ попроще: надо убить трех монстров без промахов и встать в центр образованного трупам треугольника; дальше ждём и не шевелимся — когда почти доедят, **пушка появится сама**. Сие описание зашифровано в игре создателями, но почему-то **всем похуй**. Пушка перезаряжается медленно, а с оставшимися после операции жизнями долго не побегаешь, да и лезвия жирных монстров перестанут пробивать, так что не больно-то оно и надо.
- **Школьникам** и **нубам** на заметку: если во время игры несколько раз быстро нажать кнопку G, то оружие недолго будет стрелять огненными пулями.
- Собственно, немаловажным для выживания и получения удовольствия моментом, является **система перков**. Тут все просто, как у школьницы в штанах: воруем, убиваем, получаем левел ап, открываем менюшечку с перками и выбираем один из 5, 6 или 7 доступных. Когда собрана, более-менее вся коллекция необходимых, вы становитесь круты до невозможности, а на оружии появляется фото **Свиборга** что приводит к превращению врагов в кровавое гавно.
- В Сурвивал можно играть в так называемый фрагобой, но, увы, лишь в старых версиях. Берём Jackhammer, Regression Bullets, Телекинез и радостно кружимся, поливая раскалённым свинцом толпы хиленьких монстров, подбирая выпадающие бонусы.
- Если зайти в игру в конце декабря, то в главном меню будет идти снег.



Пруффик подсказки.

## Crimsonland 2

С 2006 года фанатов игры начали кормить обещаниями о выпуске продолжения Crimsonland. Даже появилось несколько скриншотов разрабатываемой игры, на одном из которых были видны огромные сороконожки, по слуху которые укорачивались по мере стрельбы по ним. На скриншоты и новости будущей игры фанаты практически все кримсонфаги, но эту игру ждали очень долго. Crimsonland 2 приравнивали даже к Half-Life 3, и людям надоело ждать. Выкручивались как могли: некоторые просто забивали болт на долгожданную игру, другие убивали горе, играя в старые версии Crimsonland.

И вот, в июне 2014 года вышел РЕМЕЙК Crimsonland, что не должно не радовать кримсонфагов. По сути, тот же старый Кримсон, только с обновлённым графоном и с несколькими новыми свистелками-перделками в виде новых режимов, пушек, монстров, перков и ещё маленькой хучи обновлённой фигни. HUD частично интегрировался к главному герою (например, как со здоровьем на спине у этих ваших **Дед Спайсах**). К сожалению, если раньше интерфейс был брутальным, серым, со вставками металла и проводов, то сейчас - это упрощённый киберпанк в синеватых оттенках. Плохо, но, скорее всего, это не осознанный выбор разработов, а влияние новомодных **ЮВА**-игр.

По сложности прохождения Quest в режиме Hardcore и Grim переплюнул старые версии Кримсонленда. Несмотря на то, что уровни на Hardcore неестественно сложные, по сложности которых можно сравнить с не менее сложной игрой **Snake Rattle 'n' Roll**, так и ещё добавили сложность Grim (самая мякотка для мазохистов). Последний уровень на высоких сложностях заставляет неподготовленных выкатить глазные шары от того, насколько ужасна картина уровня в виде огромной тучи спайдероидов, плодящихся зомби и шмаляющим плазмой жука с щитом. Огорчает ещё тот факт, что в Квестах разработчики отключили перки, и прокачкой трупера можно заняться только в Сурвайвле, что вызвало негодование многих игроков. Однако в Квесте можно включить перки, найдя один секрет,<sup>[2]</sup>. Количество крови заметно

поубавилось, особенно в Survival, где убивают гораздо быстрее, чем в старых версиях (в основном из-за понерфленного телекинеза и из-за причин, описанных выше). Однако дико доставляет расчленёнка слабых врагов мощными пушками. Алсо, если во время титров написать слово GEMBINE, то откроется доставляющая мини-игра. Если в ней набить 53К (или больше) очков, то откроется еще один перк, но мы не советуем его проходить, ибо в 99.9% ты не сможешь побить рекорд.

Также было добавлено два режима:

- **Weapon Picker** — пушки спаваются рандомно по карте, количество боеприпасов ограничено, монстры с течением времени становятся всё быстрее, перков нет. Решают два ствола: Mean Minigun и Pulse Gun из-за огромного боезапаса. Рисковые парни могут попробовать взять рекорд с Blow Torch.
- **Nukefist** — оружия у игрока нет **вообще**, зато есть рандомно спавающиеся взрывные бонусы, заморозка и скорость. Тут очень нужна удача, ибо бонусы могут запросто оказаться за оравой быстрых алиенов.
- **Blitz** — тот же Survival, только ускоренный на 50%.

## Обновления

Идёт 2019 год, разработки до сих пор выпускают обновления к игре, которые сглаживают неприятные впечатления от первой версии ремейка. Некоторые перки изменили, некоторые усилили, некоторые убрали. В частности, исправили перк Телекинез: до обновления с этим перком бонусы просто сами подлетали к трупери, в том числе и оружие; теперь оружие не подлетает, бонусы можно стало подобрать, наведя курсор на бонус на пару секунд (прямо как в оригинале). Random Weapon выдаёт не случайное оружие, а любое на выбор (название перка изменить при этом забыли). Перки теперь доступны в режиме Quests по умолчанию, разработчики таки догадались, что команда GRIM уже известна каждому первому и нет смысла мучить новичков дальше. Перки можно отключить в настройках, если хочешь снова ощутить, как на Hardcore и Grim монстрота будет нежно щекотать твоё очко. Вернули ламповый Тур'о'shooter, позволяющий размять пальцы между заходами в Survival. В один прекрасный момент при прохождении Квеста разблокируется Паяльная лампа, и если его хотя бы один раз не подобрать, то она будет вечно выпадать из свежих отстреленных трупов. В файлах игры хитрые людишки обнаружили неиспользуемые текстуры той самой сороконожки из скриншотов раннего билда, так что запасаемся попкорном и ждём.

Разрабы добавили утилиту для создания локализаций. Любительские русификаторы стали отличаться различной степенью тяжести, но сейчас доступно только два русификатора: недопереведённый из сайта crimsongame.ru и от некоего Фаник Фэмили (и там и там бедных геймеров заставили регистрироваться, чтобы скачать). ВНЕЗАПНО, русификатор от Фени Фэмили (в немного изменённом варианте) стал официальной локализацией Steam-игры.

## Главные конкуренты

Конечно, линейка *Alien/Zombie Shooter* и расово финский *Shadowlands* — куда ж без них. Если первый взлетал целых два раза (повторно — при ремастере), то второй был незаслуженно забыт. А жаль: разработчиком был чуть ли не один [суровый финский парень](#). Нет, серьёзно: чтобы делать самому и код, и графон, и музыку, надо быть человеком-оркестром, [Леонардо да Винчи](#) своего времени.

## Ссылки

- [Русский сайт о Кримсонленде](#)
- [Доставляющий обзор игры](#)
- [Violetland](#) — OpenSource клон сабжа.
- [Копия сабжа на флэше](#)

## Примечания

- ↑ Тут надо учесть, что игра вышла в те времена, когда о двухъядерных компах никто и не думал. Сейчас Crimsonland легко потянет средняя офисная машинка.
- ↑ Нужно зайти в любой уровень квестов, поставить игру на паузу и напечатать GRIM. Затем в появившемся списке включить параметр "Perks in Quests"



### 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

[w:Crimsonland](#) en.[w:Crimsonland](#)