

Homeworld — Lurkmore

У нас ~~не курят~~ не матерятся.



Эта статья часто становится объектом [войны правок](#). Кроме того, её периодически [рейдят интеллектуальные](#) большинства. Поэтому, если вы заметите здесь [некошерные](#), на ваш взгляд, вещи — просим не кидаться, сломя голову, восстанавливать справедливость и тем самым разжигать новый [срач](#). Без сопливых разберемся.

Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.



Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья. Сия халтура [нам не нравится](#), и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете.

Указана следующая причина: **игрота: сюжет, геймплей, аддоны**. На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.



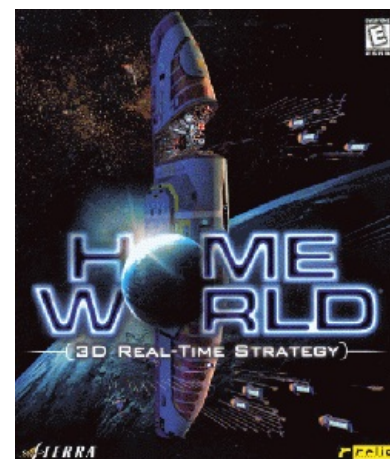
БЛДЖАД!

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

Homeworld^[1] — серия космических [стратегий в реальном времени](#), выпущенных от ныне скатившейся в полное [уг](#) канадской компанией Relic с 1999 по 2003 год. Доставляла наличием труЪ 3D-космоса, в котором могли свободно передвигаться флотилии космических посудин (многие из которых неповоротливые калоши с пушками)^[2], а также игровой атмосферой, передававшей ощущение бескрайности Вселенной, проработанным масштабированием кораблей, дизайном уровней (точнее фона), эпичным сюжетом и [правоверным](#) саундтреком.

Homeworld

Описанная в мануале предыстория первой игры впечатляла своей детальностью — внушительный экскурс в историю живописует становление местной цивилизации обитателей пустынной планеты Карак (Kharak), со всеми их распрями, междоусобицами и [холиварами](#), едва ли не с каменного века, вплоть до завершения постройки и запуска Материнки (то биш корабля-Матки), с которого и начинается игра. Сие произведение тянет на статус отдельной книги и многократно усиливает эффект от спойлера в третьей миссии игры. После неё Карак упоминается три с половиной раза и в сюжетной линии не участвует.



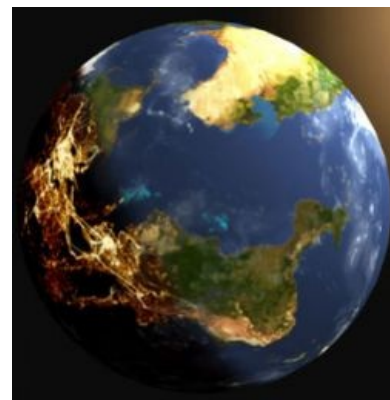
Обложка первой части

Итак, где-то на краешке какой-то галактики (это оказалась спиральная галактика Водоворот ака M51^[1]), жила-была [планета-пустыня](#) Карак с цивилизацией вроде-как-людей, живущих в виде сообщества полузакрытых друг от друга кланов. Поселения ютились в узких поясах умеренного климата, зажатых между покрытыми льдом полюсами планеты и её [невыносимо жарким](#) тропическим поясом, которая, к тому же, постепенно расширялась за счёт обитаемых территорий. Во время очередного витка тамошней [космической гонки](#), один из запущенный местными яйцеголовыми первых искусственных спутников внезапно обнаруживает руины древнего высокотехнологичного города глубоко в пустыне. [Набежавшие](#) археологические экспедиции находят там останки [космического мегакорыта](#) с мощным гипердвигком в придачу. Там же местная [Лара Крофт](#) откапывает [каменную карту](#) галактиги с нацарапанным на ней известным всем бекланам словом на букву «Х» — «Хуи» "Хиигара" (что в переводе со всех местных языков означало «Родина» (звучит уж очень [по-самурайски](#))). Всё это тонко намекало на то, что местная цивилизация вовсе не местная, а понаехала в сию неблагоприятную тмутаракань из совсем другого места.

Собственно, это объясняет с какого бодуна вся цивилизация, в едином порыве, отстроила на орбите невъебенно большой Mothership, и начала паковать в него вещички и пассажиров (а потом также прибирать все попавшие в их загребущие ручонки технологии). В частности пассажиры были упакована в стазис в кол-ве 600 тыс., [горящих желанием](#) вернуться на историческую родину.

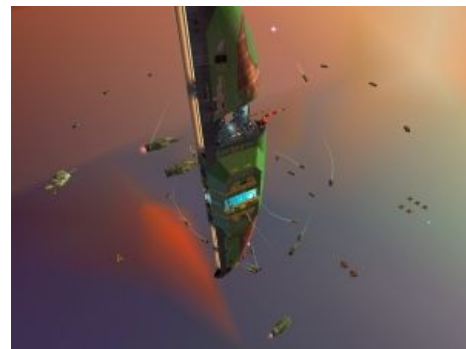
Поскольку на песчаной планете кораблестроение являлось мифом, космические корабли (в кои-то веки) нихрена не напоминали морские. Но

легенда про «носовую фигуру приносящую счастье», по-видимому, жила в сердцах киитов (то бишь кланов), поэтому, вместо мегокалькулятора, который к моменту постройки сварганить не смогли, в Mothership для этой роли воткнули дамочку Каран С'Жет. (Да как. Видно на Кхараке насмотрелись «Вавилона 5», найденного на борту упавшего на Кхараке земного звездолета. Гы-гы!) Видимо, процесс ей настолько понравился, что она без колебаний согласилась проделать то же самое и во второй части игры. В результате, на протяжении игры комментарии даёт **интимно мягкий** женский голос. Впрочем, для **эстетствующих фанатов** есть и мужской, известный как «**Fleet Intelligence**» — он оглашает задания. Сошедший со ступеней Mothership решают первым делом отправить в тест-драйв по окраинам своей солнечной системы, на встречу с отчалившим туда с десяток лет назад кораблем-транспортном.



Хиигара, мечта каракских эмигрантов.

Пока Каран рассекала с приятелями на новом очень большом кораблике по местному аналогу **Южного Бутово**, лихо выпиливая окрестных гопников, на Карак в гости прилетели старые друзья и устроили **Экстерминатус**. Сделали замеры температуры и убрались восвояси, оставив пару-тройку патрульных фрегатов зачищать орбиту от упакованных пассажиров, всё ещё болтавшихся там в ожидании погрузки на Mothership. Это было недальновидно, учитывая, что вернувшийся на огонёк флот игрока к тому времени уже обзавёлся корветами, способными спереть целые флотилии. (Естественно фрегаты культурно сперли и один из них разобрали до винтиков, и вот так научились строить свои фрегаты-ломастеры.)



Матершип и еще немного народу. Первая часть.

Во время **допроса** пленной команды одного из фрегатов народ с охрением узнаёт, что Карак выпилили за нарушение постановления четырёхтысячелетней давности, выславшее их за **101-ый парсек** и запрещающее строить дальние гипердвигатели. За ужасные преступления, о которых никто уже не помнит. Демократичных хиигарцев, принесших радости демократии на главную планету тоталитарных тайданцев, по сути, нагнули в ответ на требования одного из тайданских партизанских отрядов, пользовавшегося очередной **гигабомбу**. **ИЧСХ** — на асимметричных условиях. А самая ирония состояла в том, что сделал это Галактический Совет, который хиигарцы же в своё время и основали. **Такие дела**.

Дальнейший сюжет представляет собой крестовый поход с целью сначала **излить тонны жгучей НЕНАВИСТИ** на уничтоживший Карак флот, а затем — вернуться на землю пращуров, с попутным кромсанием всех постоянно мешающихся под ногами заклятых друзей и дальних родственников, встречами с галактическими **ЕРЖ** — бентузи, а также с разнообразными **Неведомыми разумными зверушками**. **For great justice**.

Игра предоставляла возможность выбрать, какую из двух рас довести до дома: **тайдан или кушан** (другая автоматически становилась злодеями). Правда, различия между ними были минимальны, а на сюжет выбор не влиял вообще никак. Фактически, вся разница заключалась в **веществах**, которые принимали дизайнеры обоих флотов, и в нескольких малозначимых кораблях. **Особо интересующиеся** могут **полуркать здесь** и **сходить туда**. По каноничной версии, в родные пенаты вернулись кушане, по такому случаю и переименовались обратно в хиигарцев (Hiigarans).

Отдельной доставляющей особенностью игры было сохранение и переход из миссии в миссию всего имеющегося флота, проведённых исследований и добытых ресурсов. Сила вражеских флотов автоматически подстраивалась под степень **манчкинизма** игрока во время загрузки каждого нового уровня.

Homeworld: Cataclysm

Аддон к первой части. Разработан фирмой Barking Dog, а не Relic, из-за чего игровой процесс заметно отличался от основной игры. Строго говоря, аддон получился настолько масштабным по нововведениям, что представлял собой полноценную отдельную часть хоть и на том же движке.

[Homeworld Cataclysm Intro \(movie + in-game cutscene\)](#)
[Мирный хиигаранский шахтер защищает Родину](#)

События разворачиваются спустя 15 лет после возвращения домой. Шахтёры с добытчика «Куун-Лан» одного из мелких кланов хиигаран сначала **освобождают**, а потом с матюгами выпиливают злобную **Невиданную зверушку**, которая заражает всю округу **нановирусом**, превращающим всех в часть себя. Бонусом идёт драма о притеснениях мелких кланов основными.

Новшества

- В аддоне ввели концепцию составных кораблей и корабельных подсистем. Теперь некоторые мелкие

корабли могут соединяться в более крупные, на радость онемэшникам, а у крупных кораблей появились достраиваемые (и уничтожаемые) модули, дающие разнообразные плюшки.

- Корабли приобретают некоторую индивидуальность в виде опыта и собственного голоса для каждого типа юнитов.
- В процессе игры шахтёрский флагман — поначалу, [мирный харвестер](#) — неудержимо фаллёмутуирует в дредноут, постепенно заменяя свои шахтёрские модули на [вундервафли](#) и заводы по производству космических [шушпанцеров](#). Особо доставлял найденный на какой-то свалке эпичный девайс «осадное орудие», который, после всех твиков и апгрейдов, позволял выпиливать целые флотилии, умножая на ноль всё в сфере диаметром примерно полкилометра. Алсо доставляла и возможность с помощью вышеозначенного девайса [выпилить самого себя](#).
- Добавлен ресурс «модули поддержки», строго регулирующий размер флота и убирающий халяву с его неограниченным приростом за счёт захвата вражеских кораблей.
- Сами корабли стали универсальнее. Это упрощало постройку боеспособного флота, но нарушало баланс между классами кораблей^[3].
- В дизайне уровней ещё больше учитывается трёхмерность пространства.
- В сетевой игре дают поиграть за Beast, имеющего совершенно другое технологическое дерево, мегаподляну в виде того самого [инфекционного луча](#) и весьма доставляющий голос коллективного разума, воспринимающий свой флот как часть собственного сознания («selves»), а врагов — как будущие части себя.
- Введено ускорение времени чтобы игроки не засыпали в процессе набивания трюмов минералами. Ускорение можно было включать в любой момент, в том числе и for teh lulz: эпические космические битвы превращались таким образом в мельтешение летающих насекомых.
- Добавлена возможность таскать на базу некоторые виды особо ценных астероидов для переработки в [сотни нефти](#).

Мультиплеер

Долгое время считалось, что из всех трёх частей именно в Катаклизме онлайн-баталии самые годные, интересные и тактически разнообразные^[4]. А разгадка проста. Во-первых, в первой части противоборствующие стороны совпадали 1:1; то же самое, с чуть большими оговорками, верно и для Homeworld 2. В Катаклизме же у Somtaaw и Beast флоты составлены из совершенно разных корабликов. Во-вторых, значительный упор сделан на применение разных перков и спец-способностей кораблей. В-третьих, дизайнеры кораблей из Barking Dog проявили незаурядную, если не сказать больше, фантазию. Наиболее [вещественные](#) примеры:

- Mimic — невооружённый аппарат размером с истребитель, снабжённый специальным устройством, позволяющим ему маскироваться под другой корабль (свой или вражеский), либо вообще под небольшой астероид. Помимо этого, внутри тащит тонну взрывчатки и управляющего им пилота-смертника. [Следует ли развивать мысль далее?](#)
- Ramming Frigate — изначально это буксир класса фрегат, переделанный под военные нужды. [Пушек нет](#) есть один лазерный резак, работающий на расстоянии «в упор», толстая забронированная морда, [форсированный движок](#) и встроенный генератор лулзов (Особенно в локализации от 1С). Тактика применения: разогнаться, со всей дури воткнуться в борт вражеского корабля, немного попилить лазером, отцепиться для нового тарана. Повторять до получения нужного эффекта. Маломанёвренные противники, вооружённые небольшим числом мощных пушек (крейсера, ионные фрегаты, эсминцы) против группы таранщиков имеют [КРАЙНЕ](#) невысокие шансы. Как дополнительный бонус — можно приказать фрегату толкать противника [в определённом направлении](#); это позволяет отбуксировать какой-нибудь особенно злостный кораблик в далёкие ебня, подальше от его товарищей, и там коллективно его запинать.
- Leech — мелкий, невидимый и очень быстрый робот. Может прикрепляться к вражескому кораблю, и далее действовать в одном из трёх режимов: а) шпионский — просто висеть на корпусе; б) — висеть на корпусе, медленно прожигая в нём дырку; в) — опять же высверливать дырку, но при этом ещё и собирать все отколупанные кусочки, время от времени возвращаясь на базу, дабы сгрузить ресурсы (!)
- Siege Cannon — не отдельный корабль, а один из модулей, навешивающийся на командный корабль. Чтоб её получить, требуется провести весьма длительное исследование, а сама постройка стоит [over 9000](#) ресурсов. Однако по её завершению обладатель мега-ствола получает генератор лулзов — для себя, и генератор баттхёрта — для всех остальных противников. Орудие запускает в указанную точку карты снаряд, взрывающийся и выносящий к чёрту всё в радиусе поражения. Сила взрыва зависит от расстояния, на которое полетит подарок; так что на дистанциях, где мощность составляет 90-100%, есть реальный шанс с одного залпа вынести вражеский КК. Способы защиты от осадной пушки тоже весьма доставляют. Так, в матчах Somtaaw vs. Somtaaw игрок, по которому произвели выстрел, может при приближении плюшки активировать отталкивающее поле у дредноута. Снаряд при этом отражается, и при удаче летит точно по обратному адресу. В случае с Beast ситуация иная: у вируса нет дредноутов с репульсором, зато есть специальные фрегаты с генератором защитного поля, при попадании в которое снаряд детонирует.
- Beast Infection — расовая способность Beast захватывать тем самым лучом корабли «Куун-Лан», перерабатывать их в компост внутри мазершипа и получать доступ к таким технологиям противника, как, например, усиленная броня и ионные орудия (при условии, что у противника на момент захвата корабля эти технологии уже были изучены).

Ну и в-четвёртых, Barking Dog серьёзно ограничили количество кораблей, которое может иметь под командованием игрок. Впоследствии этот лимит можно значительно увеличить путём постройки авианосцев и модулей поддержки, но собирать такие же армады, как в оригинальном HW, всё равно не получится. Такие жёсткие рамки провоцировали игроков на оттачивание микроменеджмента юнитов а-ля Starcraft. К несомненным плюсам следует отнести отсутствующую в оригинальных ХВ и ХВ2 опцию отключения в мультиплеере харвестеров вообще. Ресурсы в этом случае начисляются игрокам автоматически через определенные промежутки времени и в заданных при старте количествах, что позволяет игрокам забить болт на поиск и распил астероидов и заняться исключительно боевыми действиями. Ну а дальше пошло-поехало — разнообразные тактики раша, стратегическое развитие экономики, планирование матча по секундам и прочие достижения классических RTS. Ознакомиться с достижениями военно-космической мысли (на английском) можно здесь: [2]

Homeworld: Emergence

22 июня 2017 года игра внезапно появилась на прилавках GOG.com под названием Homeworld: Emergence. Смену названия объяснили тем, что жлобы из Blizzard захватили слово "Cataclysm" себе в виде торговой марки. Других отличий от оригинала не замечено. Американские фанаты радуются ценнику в \$10, а уроженцы [этой страны](#) негодуют от 500 деревянных за игру 17-летней давности.

Homeworld 2

Вторую часть разрабатывали в Relic, поэтому её решили частично вернуть к истокам, заменив индивидуальность кораблей массовыми сражениями. В результате, сюжет и большинство новшеств Катаклизма были преданы [анафеме](#) и исключены из [канона](#).

Homeworld 2 Trailer

И вновь продолжается бой

Через 100 лет после возвращения героев предыдущей серии домой, на окраинах галактики выползли из откуда-то вэйгры — местные монголы под руководством вусмерть ебанутого фанатика Макаана. Остатки тайдан (огребших неиллюзорных пиздюлей в первой части), не будь дураками, согласились ему помочь против общего врага. Батхёрт тайдан подкреплялся ещё и тем, что за хиигаран в своё время вписался галактический совет, поэтому напрямую выступить было невозможно. До тех пор, пока не явился Макаан, клавиш [МПХ](#) на эту вашу ООН.

Судя по раскраске кораблей Макаан был этническим [нигрой](#), которого поразило [просветление](#), когда он наткнулся на очередной оставленный древними Прародителями корабль. ВНЕЗАПНО оказалось, что гипердвигатели, на которых летает вся обитаемая вселенная [на самом деле — китайские подделки](#), и есть только три труЪ-гиперъядра, собрав которые можно открыть ворота в [Эдем](#) для возвращения Саджука — местного воплощения Б-га. Ну или во всяком случае Макаану так мнилось, в связи с чем он невозбранно провозгласил себя [Избранным](#) и объявил джихад всем неверным.



Вэйгра — тан [травит](#)
Хиигару — [тан](#).

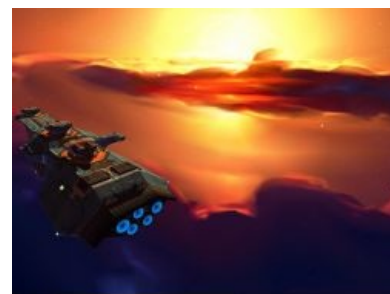
Крайними в этой [нигрёвом](#) крестовом походе за винтажными гипердвижками оказались опять хиигаране со своим выковырянным из Кар-Тобы^[5] супер-пупер-гипердвигателем. Третий образец был у кочующих галактических евреев-бенгузи, которых ещё надо было найти-поймать (свой гипердвигатель они [приобрели](#) непосредственно у Прародителей). Поэтому, подгоняемый ПГМ и батхёртом Макаан собрал из окрестной шушеёбары огромный флот и наострил лыжи на Хиигару.

Заметив нездоровый интерес Макаана к своему гипердвижку, хиигаранцы сделали «ход ладьей», замутив очередной матершип, впихнули в него движок и Каран С'Жет и отправили [куда подальше](#), на поиски [лекарства от ПГМ](#) для Макаана. Первый же налёт вэйгров доказал правильность этой стратегии: узнав, что со вторым гипердвижком его наебали, нигра

ломанулся в погоню за новым мазершипом, бросив на обороняющихся хиигарцев [второстепенные силы](#), которые были благополучно раздолбаны хиигарцами.

Ну и дальше понеслось. Набор миссий чуть менее чем полностью можно назвать «зе бест оф предыдущие части» в несколько иных условиях и с тоннами пафоса от Макаана. Например, «сбор экипажа» повторяет «охрану конвоя с беженцами» из ХВ-Катаклизм, сбивание ракет в финальной части — опять же калька с охраны конвоя. Поиск оракула — это один-в-один «проползание огородами к исследовательской станции» в ХВ1. Короче, совпадения — [тысячи их](#).

Процесс прохождения кампании стал сильно заскриптованным — по каждому глобальному чиху, типа входа в новую область, решения какого-то задания и т. п., ВНЕЗАПНО появлялись новые флоты противника, а «сюжетно важные» враги становились неуничтожимыми. Кроме того, автоматическое завершение миссии не давало отстроить флот после достижения всех целей, а силы противника в последующих миссиях растут в геометрической прогрессии по отношению к силам игрока. То бишь



Что-что, а космические пейзажи в Relic рисовать умеют

когда ты в кровавых соплях с прошлых миссий прыгаешь к воротам Саджука, не сильно удивляйся встречающим тебя хлебом-бертолетовой солью десяточке линкоров. Кто там будет ещё, посчитать не успеешь.^[6]

Геймплей

Игра представляет собой трёхмерную RTS с возможностью перемещения юнитов в любом из **шести** направлений и огромным объёмом игрового пространства. Есть летучая база — mothership, которая может строить остальные корабли и медленно передвигаться по карте, есть исследовательская лаборатория и радар дальнего обнаружения. Мазершип может строить почти всё, но, в основном, клекает тяжёлые классы кораблей — мелочь и фрегаты могут делать и авианосцы, обеспечивая оперативное развёртывание флота в дальних углах карты. Корабли можно строить прямо на поле боя, причём мелочь можно строить про запас.

Производство всего этого добра идёт за счёт ресурсов, собираемых харвестерами из окружающих скоплений астероидов и газопылевых облаков, а во второй части — и из крупных обломков от **ставших героями** кораблей.

Исследования в первой части проводились на специальном корабле, собиравшемся из шести модулей. Каждый модуль мог выполнять одно исследование или объединять **свои усилия** с другими. Во второй части эту схему изменили — за исследования отвечают соответствующие модули матершипа и авианосцев.

Доставляющей особенностью игры было «скорость имеет значение» в сочетании с отсутствием в игре «узких» мест, пригодных для обороны, и реальной возможностью флотов разминуться на полпути к врагу. Выразалось это в том, что, построив свои убервафли и отправив их нести радости демократии на базу противника, недалёковидный игрок мог *внезапно* обнаружить аналогичную группу с активной гражданской позицией у себя под боком, и **элементарно не успеть** вернуть свои войска для обороны. В итоге, некоторые сетевые баталии превращались в «распил на время»: то есть, стоят два мегафлота и наперегонки выжигают слово «экстерминатус» на мазершипе врага. Кто успел тот и съел.

Впервые на то время стала важной информационная борьба: снеся зазевавшегося вражеского скаута, можно было упрыгать всей базой в другой угол карты, оставив доползший на старое место капфлот врага рассматривать вакуум. Впрочем, вакуум можно было рассматривать и в другом случае — когда изобретался генератор невидимости. В этом случае рассматривание достопримечательностей подкреплялось увесистыми намёками противника построить-таки скаутов с детекторами.

Также, хоть и в меньшей степени, имела значение разная толщина брони на разных сторонах кораблей, в частности, фрегатов, во время боя. Это давало возможность, зайдя с флангов или снизу, выпилить те же фрегаты намного быстрее и решительней чем при лобовом столкновении.

Интересные возможности предоставляли и фрегаты с защитными полями — в ХВ это позволяло положить МПХ на москитный флот противника нивелируя наносимые им повреждения до незначительных. (в ХВ2 поля сделали сбиваемыми и работающими уныло малое время).

Флот

Корабли делятся на несколько классов:

- Микрокорабли — зонды, дроны, пиявки — крошечные беспилотные кораблики, используемые для разведки и мелких пакостей врагам.
- Москиты — разведчики, истребители, бомбардировщики и прочая пилотируемая мелкая шушера, производимая для более основательной разведки, **нападения роем** и затюкивания более крупных кораблей мелкими, но болезненными укусами. Во второй части производятся целыми звеньями, с целью повышения эпичности сражений и упрощения контроля над ними. Хотя бомбардировщик полезен тем, что может укусить прямо в жопу какому-нибудь крейсеру и оставить его без двигателя, ракетниц, и прочих фиш.
- Корветы — разнообразные корабли специального назначения, типа харвестеров, абордажников^[7] и малых ремонтников, а также канонерки — достаточно медлительные, чтобы по ним могли попадать фрегаты, и слишком слабовооружённые, чтобы быть использованными в роли боевых.
- Фрегаты — основная ударная сила флота: средних размеров боевые платформы, вооружённые всякими ионными пушками и торпедами. Созданы для нападения толпой и выпиливания всего и вся быстро и решительно, ибо брони для длительных сражений катастрофически не хватает — во второй части их превосходят по живучести даже звенья истребителей.
- Тяжелые корабли — эсминцы и линкоры — тяжеловооружённые и бронированные воплощения летучего пиздеца. Ко второй части линкоры обзавелись ангарами для перевозки и ремонта москитного флота, что позволяло им безбоязненно выносить практически всё.
- Дредноуты — летучий ужас — гигантские монстры, доступные во второй части только по сюжету, в количестве одна штука на сторону, несущие **Адъ и Погибель** всему что движется.
- Корабли-носители — играют роль передвижной стройплощадки и позволяют мгновенно перекидывать



SHOOP DA WHOOP

мелкие классы кораблей в произвольное место карты посредством локальных гиперпрыжков. В общем, типа мазершип, только маленький.

- Мобильная верфь — В XB2, почти неподвижный [слоупок](#). Единственный корабль-производственник в игре, способный клепать линкоры и авианосцы.
- Передвижная шахтёрская платформа — мини-носитель, предоставляющий точку сброса ресурсов окрестным корованам, а также ремонт и дозаправку истребителям.
- Орудийные платформы — в XB2, эквивалент охранной турели в обычных РТСках, представляют собой хилую пушку с приделанным к ней одноразовым двигателем.

Стратегия и тактика

Основная стратегия игры — собирать ресурсы, построить флот, найти и уничтожить противника — мало отличается от остальных RTSок — разве что фаза «найти» из-за трёхмерности и размеров уровней стала значительно сложнее. От безудержного размножения кораблей игроков удерживает скудность доступных ресурсов. Однако, в связи тем, что между миссиями кампании флот игрока сохраняется, был дополнительно введён лимит кораблей каждого класса. Но тут оказалось, что захватывать вражеские корабли можно было сверх этого лимита, поэтому, в кампании XB1 кнопкой «WIN» была постройка максимального числа абордажных корветов^[7], а также многопушечных для выноса мелочи, не дающей эти самые корабли захватить. Это позволяло собрать в процессе игры орду, разносящую в хлам всё, что было сочтено недостойным захвата.

Учтя этот глюк в XB-Катаклизме ввели необходимость перед захватом корабля его основательно покоцать и высчитывали лимит с учётом захваченных кораблей. Тем не менее, при должной сноровке, на ранних стадиях кампании имелось несколько неучтённых разработками возможностей пополнить свой флот [имбовыми](#) кораблями и сильно облегчить себе дальнейшее прохождение.

В XB2 класс абордажников был увеличен до фрегатов, а [ИИ](#) была привита лютая к ним ненависть, что, вкпе с невозможностью захватывать корабли сверх лимита, снизило их профпригодность практически до нуля. Обнаружено также, что вражеские верфи не захватываются вообще, даже если у игрока их ещё нет. Эти меры помогли — игра из грабежа корованов превратилась в каноничную убивательную стратегию. В XB2 уже нужно было подбирать правильные типы войск и атаковать правильные цели. Когда в игре появляются тяжелые крейсера, то становится необходимо ещё и выбирать направление атаки на противника и следить за положением и углом поворота своих крейсеров. Обладая невероятно большой огневой мощью и броней, эти корабли настолько медлительны, что за то время, пока они развернутся, им смогут снести половину жизни. Поэтому, игроку нужно сделать так, чтобы свои шли плечо к плечу мордой на врага, а враги как можно дольше разворачивались.

Радует также разнообразие опций управления флотом. Построения и тактики, имеющиеся в игре, добавлены не только для лулзов, но и вполне конкретно помогают в бою.

К примеру, одной из классических тактик в первой части было переключить группу хилых разведчиков в «осторожный режим» и бросить их на набигающие силы врага. Атакованные таким образом корабли будут отчаянно пытаться раздолбать юрких и назойливых скаутов, но не смогут толком попасть по ним. В результате, кусок вражьего флота остаётся торчать на месте, стреляя из ионной пушки по воробьям и дожидаясь асимметричного ответа в виде неторопливо и нахально прущих как танки [ударной группы эсминцев](#).

Из построений были полезны «сфера» (для защиты и атаки больших кораблей), «стена» (для достижения максимальной концентрации огня лучевых и прочих фрегатов), «крюк» (для комбинации из истребителей и бомбардировщиков) и «клин» (для мелких групп корветов). Так называемое «Хэ-построение» использовалось, в основном, для того чтобы видеть, сколько групп мелочи ещё живо, поэтому в XB2 его сделали построением по умолчанию для больших групп москитного флота. Остальные построения из первой части предназначались для кидания понтов и в XB2 были упразднены за ненадобностью.

Homeworld 2 FX Mod 1.88

Самым хорошим фанатским модом Homeworld 2 является FX Mod, разработанный китайскими фанатами игры, этот мод кардинально меняет игру, меняя старые юниты и добавляя новые. Также были добавлены старые новые расы Kadeshi, Turanic Raiders, Taidan, Progenetor в режим «Игрок против ЦПУ» и вероятно в режим сетевой игры. Но баланс при этом летит к чертям, если поставить максимальную планку количества юнитов и играть за продженеторов то можно построить до 30 Саджууков, играть так разумеется не слишком интересно, кадеши и продженеторы являются сильнейшими расами в этом режиме и играть против них на максимальной сложности будет только мазохист. Но поклонникам Homeworld похуй, их радует возможность поиграть за любимые расы. Мод в целом неплохой, играть стало интереснее, кроме того, Бентуси добавлены, графика допилена, и началось запиливание баланса.

Пара слов о переделках кампании — добавили следующие корабли — Дроны пращуров, лёгкий линкор, мультиорудийный корвет и тяжёлый линкор, сравнимый по мощи и скорости передвижения с дредноутом. Были добавлены особые способности абордажным фрегатам — у хиагарян он создаёт вокруг себя небольшое защитное поле, а у вейгров становится невидимым, но только до контакта с кораблём. Миссии кардинально не менялись, разве что было уменьшено количество кораблей в 14 миссии, атакующих врата

Балькоры.

Homeworld Remastered

На волне массовой любви игроделов к переизданию старых (и не очень) игровых нетленок, компания Gearbox, ранее преловко перекупившая у обанкротившейся THQ все права на вселенную Homeworld, решила подхалтурить и заработать на фанатах немного денег, адаптировав HW1 и HW2 для [современного пользователя](#), при этом тонко намекнув, что от продаж ремастера будет зависеть решение о начале разработки полноценной третьей части. [Сознательные граждане](#), прочухав что к чему, обеспечили сборнику более 100.000 одних только предзаказов. Анонимус замер в ожидании громких анонсов.



Велик Саджуук, и
ГРАФОН — пророк Его

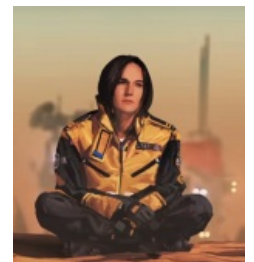
Увидев свет в [лавке дядюшки Гейба](#) ближе к концу февраля, ремастер поразил почтенную публику каким-то совершенно запредельным для переиздания игр более чем десятилетней давности уровнем графической составляющей (особенно в сравнении с другими [коммерческими продуктами схожей направленности](#)), обрадовав, в числе прочего, качественно перезаписанными озвучкой и саундтреком. Обе игры привели к единому знаменателю, выпустив на одном движке и с общим интерфейсом, а также добавили общий для HW1 и HW2 мультиплеер — теперь стало возможным [навалить кушанам из первой части, выбрав перед началом матча хиигарян из второй](#).

Не обошлось, впрочем, и без обязательного набора косяков — так, из первой части выпилена возможность поиграть за таиидан — мол, не [канонично](#), к успеху пришли кушане и баста!!1 Оказалась похерена винрарная физическая модель из оригинального HW1, теперь, как в сиквеле, снаряды попадают по воле великого Саджуука; вместе с физикой карающий клинок единого движка усек главу построениям, сделав их абсолютно бесполезными, а тактику и вовсе убрали к варповой бабушке — ее роль, как во второй части, играют стансы, отвечающие исключительно на реакцию юнитов на заглянувшего в гости вражину. Некоторые потуги к исправлению всего этого непотребства были предприняты лишь много позже в патче 2.0.

В целом же Homeworld Remastered представляет из себя вполне бодрый римейк, полностью соответствующий [современным стандартам](#) с одной стороны, и сохранивший дух оригинала с другой. И если издатель не пойдет на попятную — этот ремастер будет знаменовать собой возрождение всего франчайза. Скрестив пальцы, ждем HW3.

Homeworld: Deserts of Kharak

Как-то раз в одной безвестной канадской пивнушке случайно встретились два бородатых дядьки. Так уж случилось, что это были не простые алконавты, а старые знакомцы Роб Каннингем и Аарон Камбиц — люди, в свое время стоявшие у истоков еще той, [винрарной](#) Relic. Кружка за кружкой, слово за словом, чуваки пришли к выводу, что жанру стратегий в реальном времени уже давно и сильно не хватает [ВИНа](#) и вообще не помешала бы встряска. Как результат, вскоре была запилена контора Blackbird Interactive, набранная из таких же олдфагов, и анонсирована условно-бесплатная RTS **Hardware: Shipbreakers**, позиционируемая как духовный наследник хомячка, но с упором на онлайн и в другой вселенной — права на оригинал так и остались у копирастов THQ.



Няшка Рэйчел
даже не смотрит
на тебя,
любитель
космических
баталей

Тем не менее хитрюга Роб намекнул, что в «[случае чего](#)» вселенная новой игры как бы совместима со вселенной Homeworld и вполне может быть вписана в канон. В скором времени подобные намеки ему аукнулись — когда THQ обанкротилась и многие известные тайтлы ушли с молотка, права на хомяка за пять копеек купила контора Gearbox (известная анонимусу в основном по разудалому шутеру Borderlands), и сразу же не мудрствуя лукаво отдала разработку игр по франшизе Робу и Ко. Вин.

Немного офигевшие с таких раскладов BVI не стали мелочиться, и полностью перепилили всю концепцию своего разрабатываемого убермегавинрара — игра ушла от условно-бесплатной модели, обзавелась полноценной кампанией, сюжетно представляющей собой приквел к HW1, и стала именоваться **Homeworld: Deserts of Kharak**. В таком виде проект и вышел в свет в начале 2016 года.

Первое же, что приходит в голову неподготовленного любителя классического хомячка при запуске игры — «[А куда, простите, делось третье измерение?](#)» А все дело в том, что это — ох и ах! — всего-навсего «наземная» RTS старой школы, общей атмосферой неиллюзорно напоминающая пресловутую [Дюну](#). Однако, в некотором виде «трехмерный геймплей» космических родственников таки присутствует — можно невозбранно набигать на врага, обстреливая того с верхушек дюн, и укрываться от ответного огня за ними же.



Войска Атрейдесов на

Как повелось в HW, в плане сюжета игра представляет собой все тот же симулятор **корована** — в этот раз анонимус вынужден помогать весьма фапабельной археологине Рэйчел С'Джет сотоварищи пройти некислых размеров пустыню в поисках пропаленной со спутника древней свалки — (*спойлер*: той самой легендарной Кар-Тобы, первого города на Караке.) Что характерно, экспедиция в священные пески вызвала **резкую боль в области чуть ниже спины** у местных чурок — ПГМнутых фанатиков-техноджихадистов из киита Гаалсьен, рассекающих на высокотехнологичных антигравах (*спойлер*: потыренных в остовах древних кораблей, в изобилии усеивающих Карак - из-за возмущений варпа и глюков гипердрайва, вызванных дикой нестабильностью того самого сверхмощного движка от Саджуука, при попытке варпнуться из окрестностей планеты несчастное судно вместо точки назначения материализовывалось на поверхности Карака, а то и глубоко в его коре), с коими и предстоит сражаться как в кампании, так и в мультиплеере.

марше Карриер с поцанами на фоне винтажного кораблика

Концептуальные отличия от предков, помимо очевидной «двухмерности», минимальны — так, вместо мазершипа теперь имеем некислых размеров сухопутный авианосец, который в числе прочего может очень недурственно отстреливаться от неприятеля и чинить окружающие юнты, на смену большим кораблям пришли «пустынные крейсера» et cetera. Вместо астероидных полей теперь растаскиваются на куски винтажные космические посудины — духовное наследие предыдущей инкарнации игры, Shipbreakers. Сам же ХэВэшный базис, в том числе и пресловутая ДУША — остался на месте.

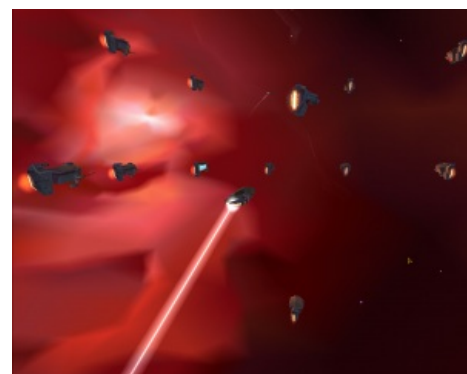
Homeworld 3

Таки confirmed. (*спойлер*: Coming in Q4 2022 fags lol)

Сюжет расскажет о хиигарских, понаехавших в открытые Саджууком воротца и их закономерном огребании от местных. Причаститься и задонатить на амбициозную цель кампании в 1 у.е. можно на [Fig](#)

Вин

- Кошерная графика с умелым масштабированием деталей. Системные требования первой части были вполне сносными по тем временам, а смотрится игра до сих пор вполне симпатично;
- Шикарные задние планы, порой затыкающие за пояс даже **серию X**;
- Доставляющий и атмосферный саундтрек. Истинным символом первой игры стал **хоровой вариант** и без того известного произведения **Сэмюэля Барбера "адажио для струнных"**, сопровождающая наиболее драматичные моменты игры. Саундтрек к первой части ваял Paul Ruskay;
- Доставляющий сюжет — мистики пруд-пруди, ни черта не понятно до самого конца, где наступает полнейший эпик. Уверенный голос тактика, плавная речь Каран и постоянная трескотня пилотов в эфире на фоне мрачного эмбиента погружают;
- Ушлый ИИ не так туп как может показаться. Нередко, в схожих ситуациях, компьютер действует по-разному. В сетевой игре он даже старается отстраивать свой флот учитывая особенности флота игрока;
- Удачный интерфейс, позволяющий эффективно управлять флотом в этом самом полном тридэ;
- Разнообразие заданий и условий. К примеру, в Садах Кадеша отрубает радар, а двумя заданиями позже, около сверхновой, корабли сгорают вне пылевых облаков. Впрочем, и набившие оскомину бояны типа «убей их всех», и встречающаяся чуть более чем во всех космосимах миссия «проведи огромную неуклюжую дуру через поле астероидов» тоже есть.
- Оригинальный дизайн кораблей;
- Доставляющий процесс боя: если шустро раздать приказы отрядам, убрать **КЕМ** панель управления и просто наблюдать за битвой — можно кончить. А если еще подрывать ручонками для отдания дополнительных приказов — то и не раз;
- В первой части, у мелких кораблей был ограниченный запас топлива, выработав которое, те просто выжидающе застывали на месте — это не позволяло **рашить** ими в начале игры;
- Можно не только **грабить корованы** (абордажный корвет — просто эталонный грабитель корованов), но и всячески защищать их. По сути, вся сюжетная линия представляет собой один здоровенный корован, который приходится защищать от постоянно **набигающих** туранских **гопников**, тайданских **ымперцев**, ничейных **аборигенцев** и прочих **номадов**.
- Особого внимания заслуживает Salvage Corvette — самый полезный корвет в ХВ1. С его помощью можно воровать вражеские харвестеры или боевые корабли и вообще всё что



Сады Кадеша. Где-то здесь обитают больные своей особой формой ПГМ дальние родственники.

плохо летает и размером меньше флагмана. При должной сноровке можно украсть даже носитель или линкор, что доставляет неиллюзорный баттхерт мультиплеерному оппоненту. В синглплеере с его помощью можно люто, бешено пополнять кораблями свой флот, воруя всё, что забыли защитить скриптами разработчики.

Отдельные **фрики** даже создают «музеи краденых кораблей» (можно захватить даже Swarmer, я гарантирую это), в основном, чтобы поуправлять кораблями рас, которыми нельзя играть. Практическая польза от таких кораблей минимальна, если не считать винрарные мультилучевые фрегаты кадешей. После захвата всех 19-и штук, игрок получает возможность бодро и красиво выпиливать всё, что недостаточно быстро летает. Алсо, в миссии The Karos Graveyard встречается Junkyard Dog, который при первом прохождении заставляет просрать кирпичами. «[Heavy Cruiser lost.](#)» **OH SHI~!!1** Junkyard Dog успешно парализуется Gravity Well-ом.



HW1: Bridge of Sighs. Сыровые каракские прапора тырят целый флот.

Фэйл

- Первую часть долго и со вкусом ругали за кривой интерфейс. Потому как если управление флотом в 3D окружении сделано довольно неплохо, то производственные экраны были малоинформативны, а экран доков — и вовсе тьма. Да и трёхмерное игровое пространство для стратегий — дело непривычное.
- В игре жёстко заданы все тактические связки и комбинации, что сильно ограничивает полёт фантазии при создании боеготового флота. Баланс кораблей не заточен должным образом — те же лёгкие корветы, которые нужны, чтобы были. Во второй части сильно ослабили класс фрегатов.
- Из-за того, что разные серии игры делали разные разработчики, сюжет делает странные скачки, оставляя за собой след из неразрешённых сюжетных линий. Так, события Cataclysm были выкинуты из канона, а сюжет второй части много раз переписывался из-за смены финансовой политики издателя. В изначальном варианте Homeworld 2 должен был стать **эпической космооперой с кучей действующих лиц и лихо закрученным сюжетом, обильно сдобренным мистикой и СПГС**, но в итоге выродился в банальную историю о поиске Могучего Древнего Артефакта. И что характерно, даже эта кастрированная версия сценария зияет дырами размером с [Balcora Gate](#), так и не будучи доведенной до ума — история происхождения того самого Sajuuk'a, равно как и обоснование всего происходящего действа так и остались на [страницах диздока](#), не попав в игру из-за сжатых сроков и скудного финансирования. Игра была выпущена на последние гроши уже после фактического банкротства [Sierra](#).
- Несмотря на заявленную полную свободу перемещения, у игрового мира был чётко выделен верх и низ. Получив приказ переместиться «выше» или «ниже», корабли переходили в «горизонтальное» положение по достижении нужной «высоты». Разрабы пытались отмазаться заявлениями, что это был намеренный дизайнерский ход с целью оградить неокрепшую психику **широких масс** от лишённого каких-либо гравитационных ориентиров открытого космоса, но мы-то знаем.
- Судя по физике движения кораблей это не совсем космос. Скорее это вода или воздух или ещё что-то. Эфир видимо. Так как не происходит никакого взаправдашнего «двигатель на 5 секунд включил и помчался с постоянной скоростью в вакууме» или «постоянно включенный двигатель сообщает постоянное ускорение, и мы разгоняемся, разгоняемся, разгоняемся...». Корабли имеют максимальную скорость, причем для её поддержания им нужно непременно лететь с включенными двигателями.
- Ограничен ход камеры.
- От космоса все ждали большего (пустоват-с). Вообще, по сравнению с **настоящим**, космос Хоумворлда битком набит всяким эпичным мусором. Но деревьев и травы из привычных RTS'ок там не найти, да.

Меметичность

Вопрос о меметичности объекта сложен, ввиду того, что всю азиатскую «базу названий» ранее подмял под себя Фрэнк Герберт со своей **Дюной**, названия космических кораблей были недостаточно эпичны или важны для игры, а классы кораблей универсальны для игр подобного плана. Поэтому, если анонимус услышит «сэджук кар», он скорее вспомнит Дюну чем Хоумворлд^[8].

Тем не менее, это таки была первая космическая стратегия, чей облик де-факто стал стандартом для RTS на эту тему. Все эти милые сердцу космофагов неповоротливые дредноуты, юркие истребители, туманности, астероиды и прочая красота были впервые поданы в удобоваримой упаковке и в достаточно реалистичной манере. Что и делает Хоумворлд одним из столпов жанра, не учитывать который при разработке своей космоRTS невозможно.

Впрочем, ввиду до сих пор непревзойдённого геймплея, игру бывает полезно упоминать в срачах о космостратегиях в контексте «ваш сабж **УГ** по сравнению с Хоумворлдом», на что и ловить тонны ненависти от фанатов сабжа.

Алсо по фразе «Kuun Lan out!» в конце предложения можно выцепить катаклизмофага. Всех [троих с половиной](#).

EmbedVideo was given an illegal value for the alignment parameter "Right". Valid values are "left", "center", or "right".

Среди прочего, особой любовью среди отечественных игроков пользуется катсцена 05-06. При минимальном напряжении [МНУ](#) неразборчивый бубнёж, к тому же забытый комментариями Fleet Intelligence, оказывается вполне понятной русской речью, вещающей о [первом человеке, посетившем космос](#).

Примечания

- ↑ [Выражаясь русским языком](#), родной мир — планета, откуда ведёт начало цивилизация, освоившая космические перелёты.
- ↑ . В сюжетной кампании это играло [значимую](#) роль аж на паре уровней, но сама возможность была весьма клевой и позволяла Хоумворлду смотреть на своих соперников (в которых «космос» был представлен всего лишь одной-тремя двумерными плоскостями) как на «даунов», о чём намекала надпись «3D real-time strategy» на обложке первой игры. Также в сетевой игре можно было стратегично [набигать](#) с самых неожиданных ракурсов (хоть сверху/снизу), вне привычной стандартным «плоским» RTSкам плоскости.
- ↑ Треть кампании проходится с толпой первых же перехватчиков. После получения необходимых технологий они продаются нахуй и лимит заполняется эсминцами. При этом, класс фрегатов целиком представлен свистоперделками, а корветы — вообще не класс, а попарно объединенные истребители.
- ↑ И сейчас считается, но значительная часть игроков перешла на различные модовые сборки под второй HW
- ↑ Khar-Toba — это город, под руинами которого и валялся тот самый пепелац, найденный на Караке
- ↑ Обходится это проще простого. Достаточно оставить ~~forever alone~~ и НЕ выпиливать последний сборщик ресурсов ИИ и можно выжимать из данной локации все соки, попутно отстраивая флотик до нужной кондиции.
- ↑ 7,0 7,1 Salvage Corvette
- ↑ Причем вспомнит совершенно напрасно — никаких «саджук [каров](#)» в Дюне не было, ближе всего по звучанию — «сардукары»

См. также

- [Warhammer 40,000: Dawn of War](#) — ещё одна [мегавинярная](#) стратегия от Relic.
- [Company of Heroes 2](#) — самое неоднозначное творение этих же разработчиков.

Ссылки

- Саундтрек к первой части
- Саундтреки ко всем частям, фанатская сборка
- Русский фан-клуб. Основатель (ныне не имеющий отношения к проекту) получил благодарность в титрах второго хомяка, так-то.
- Русский фан-сайт
- Encyclopedia Niigara — Homeworld-вики
- Как нормально играть на широком мониторе
- Переиздание Homeworld и Homeworld 2 в HD от Gearbox



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 Granada Espada Grand Theft Auto

Guilty Gear Guilty Gear Guilty Gear Guilty Gear Guilty Gear Guilty Gear Guilty Gear
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
Evo-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 опасносте Гуррен-Лагани 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:Homeworld](#) [en.w:Homeworld](#) [tv:Homeworld](#)