

Star Control — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



НЯ!

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

Star Control — серия из трёх игр-космоопер, вторая из которых стала культовой. Запомнилась аркадными дуэлями уникальных по своим возможностям космических кораблей. В одиночном режиме игра представляла собой интереснейший квест.

Star Control

A long time ago...

Далекий 1961 год. Пока [Юра Гагарин](#) улыбался и махал с орбиты, а весь цивилизованный мир готовился к [Последней Мировой войне](#), троица яйцеголовых из MIT решила поразвлечься и записала на перфокарты нечто под названием *Spacewar!* «Нечто» оказалось, натурально, мультиплеерной аркадой с двумя звездолетиками из палочек и квадратиков, которые стремились уничтожить друг друга на экране осциллоскопа. Для усложнения задачи в центр поля битвы вклеили звездочку, соприкосновение с которой не сулило ничего хорошего. Все это обсчитывалось теплым ламповым процессором, с учётом почти-ньютонской физики. Игра моментально стала вином и её портировали на несколько продвинутых игровых тумбочек.

Суть

Прошло ещё тридцать лет и появился Star Control. В основе игры были те же аркадные космические дуэли в реальном времени, ставшие в дальнейшем визитной карточкой сериала. Поле битвы — поверхность тора (выйти за пределы невозможно) (для неасиливших матан: это когда на экране и нижний край карты боя равен верхнему краю, и левый край равен правому краю). У каждого корабля есть два основных параметра: экипаж, символизирующий хит-пойнты, и энергия, которой запитывается оружие и всякие вундервафли.

Жизнь усложняется хаотично летающими метеоритами и маленькой, но прочной планетой, в которую можно легко и непринуждённо въехать. Гравитационное поле планеты также используется для некоторых разгонных и тактических маневров.

Раунд завершается после (бес)славной гибели одного из кораблей. Проигравшему предлагается выбрать один из оставшихся во флоте кораблей, чтобы продолжить бой с победителем. И так до полной победы одной из сторон.

Это называлось Melee. «Схватка». И разумеется, там можно было зверски уничтожить своего соседа по компьютеру (играть против AI было довольно легко). В отличие от многочисленных виртуальных мордобоев, melee требовал не агрессивной долбежки по клавишам — скорее, правильного выбора корабля и тактики управления, чем немного напоминал стратегию в реальном времени. Скучно не было никому. В процессе отпускались ехидные комментарии, имевшие все шансы заматереть до мемов, будь интернеты тогда развиты хоть немного лучше — [образец](#) того времени приходилось распространять на правах юморной истории же.

Особенности



Игры? На моей БЭСМ?!



Собственно, вот

Собственно, вот [образец](#) того времени

- 14 разных кораблей, по 7 за каждую сторону сил, бобра и осла. У каждого корабля был уникальный внешний вид, оружие и абилки. Были корабли-истребители и неповоротливые авианосцы. Помимо банальных ракет, фотонных торпед и всяких там лазеров, можно было использовать куда более интересные свойства: повторить подвиг камикадзе; натравить на врага рой маленьких, но злобных истребителей; обмазать его говном; переманить экипаж к себе; запустить роботов, выбивающих всю энергию; подкрасться незаметно сзади; ВНЕЗАПНО превратиться в другой корабль — и многое, многое другое. Каждый спейсшип принадлежал уникальной расе, со своим победным гимном и доставлявшими аватарками экипажа. Музыка, неплохо звучащую даже на настроенном динамике, можно было напевать себе под нос — запоминалась, сволочь. Аватарки — разглядывать: вон, [синяя тетья](#) в неглиже засверкала глазами — переманивает экипаж врага, сука. А вон вокруг [человеко-гриба](#) всё зажглось — сейчас выпустит наводящийся [фаербол](#).
- Годный баланс кораблей превращал аркадный поединок а-ля Mortal Combat в суровую тактику с корнями, растущими из классического развлечения «[камень-ножницы-бумага-ящерица-енок](#)». В руках поднаторевшего игрока некоторые смишные кораблики делили на ноль убер-дреднот без малейших потерь.
- Для неофитов был режим тренировки, в котором можно было устроить сражение между двумя любыми кораблями и оценить все их особенности. Алсо, там была энциклопедия с красивыми картинками, во всех [256 цветах новейшего видеорежима VGA](#).
- Игра, хоть и предназначалась для состязания двух людей, была наделена AI ботами. Легким движением руки игра превращалась в захватывающий скринсейвер. Для этого достаточно было запустить поединок двух искусственных идиотов.
- Самый сложный режим игры — [походовая стратегия](#). На экране вращалась мозголомная трехмерная карта звездного сектора: по ней, от звезды к звезде, медленно ползли навстречу друг другу пепелачы конкурирующих концессий, мимоходом загаживая экологию девственно чистых планет своими колониями, горно-добывающими базами и фортификационными сооружениями. Рано или поздно противники сходились в одной звездной системе и мочили враг врага. Игра завершалась с уничтожением флота или базы одного из участников.



Arilou разуплотняет



Эти картинки занимали больше всего места

Star Control 2: The Ur-Quan Masters

Тот редкий случай, когда продолжение во всём лучше первой части. Игра начала [захватывать](#) неокрепшие мозги всерьёз и надолго.

Значимость™ и Меметичность™

Проявляется в основном за рубежом. С русскоязычными пока всё грустно, почитателей совсем немного.

Однако там жизнь древней игрушки бьет ключом. Заводятся и выводятся десятки фансайтов. В тематическом ЖЖ-сообществе *frungylovers* публикуют тонны говноарта и [слэш](#)-креатива на тему непростых отношений капитана с внеземными расами. [Deviantart](#) полнится сотнями комиксов. К создателям игры регулярно отправляются петиции и слёзные просьбы застрогать-таки нормальное продолжение. Есть целая команда музыкантов, занимающаяся исключительно ремиксами оригинального саундтрека. Люди клепают тонны всякого стаффа вроде пластилиновых и вязаных игрушек, снежных баб и легио-поделок, тетрадных рисунков, комиксов-хуемиксов и всего такого. Имеется книга (хуёвая, как и прочие книги по играм). Витают смутные угрозы съёмок любительского фильма. Наконец, в Европе даже проводился сетевой чемпионат по Star Control Melee.

Суть

Режим Melee сохранили, преумножили и вывели в отдельную миниигру, предназначенную для мультиплеера. На фоне заиграла боевая музыка, под которую рубились, в порядке очереди, [ЕЩЁ БОЛЬШЕ](#) уникальных звездолетов.

Сюжет основной игры на этот раз обогатился [ОБВМ](#), а геймплей —



А Ты знал галактику наизусть?

серией мини-игр (диалог, высадка на планету, навигация в реальном космосе и внешних пространствах). Игра является клоном ещё более старой RPG Starflight, при этом разработчики украли не только механику, но и некоторые моменты, вроде трусливого капитана, выдающего секретные координаты своей родной планеты.

Сюжетная завязка довольно незамысловата: В войне бобра с ослом из первой части начали превозмогать силы осла. В поисках какой-нибудь вундервафли Предтеч человечество послало в отдалённую звёздную систему секретную научную экспедицию. Однако, вместо вождя судного дня, учёные нашли там занафталиненный завод Предтеч по производству **мирных космических тракторов**. Разобравшись за двадцать лет с высокими технологиями сельхозмашстроа, колонисты собрали **из подручных средств** один такой трактор и отправили его на Землю в надежде, что война уже закончилась, и командование похвалит экспедицию за расторопность и смекалку. По прибытии в Солнечную систему оказалось, что война действительно давно закончилась, а концлагерь «Земля», после его зачистки от всего, что хоть отдалённо напоминало оружие, и последующего фундаментального опораживания, заброшен оккупантами за ненадобностью. Более того, он окутан толстой алой пеленой, от которой всё происходящее на поверхности **воспринимается сквозь кроваво-алую пелену**. Первой задачей игрока, вооружённого новейшими технологиями сбора урожая с инопланетных полей, становится попытка разобраться, что, собственно, происходит и что делать дальше.

В игре нет фиксированной сюжетной линии. Иди куда хочешь, делай что хочешь, и пока Силам Зла не до тебя — можно спокойно разгуливать по всему сектору, собирая всё, что плохо лежит, отстреливать всё, что шевелится на планетах, завязывать дружеские, непринужденные беседы с массой разных тварей. А если беседы прошли неубедительно — переходить к фазе сражения. И опять-таки, в случае успеха собирать лут. Четкого прохождения нет. Есть ряд условий, которые надо выполнить для победы, и много событий, которые лишний раз покажут глубину окружающего мира. При желании и знании, что надо делать, **игру можно пройти всего за полчаса**. Обычно же на это уходит два-три дня.

Отдельного упоминания заслуживают диалоги. Количество и качество текста тянет на неплохую книгу. Минимум уровня пейзаателя, максимум — **Дугласа Адамса**. Для понимания ху из ху, мазафака, **ю шуд ноу Инглиш пефектли**. После появления перевода это уже необязательно, но когда-то анон невозбранно учил вполне литературный язык по этой игре.

Нехитрый игровой процесс состоит из комбинации следующих действий:

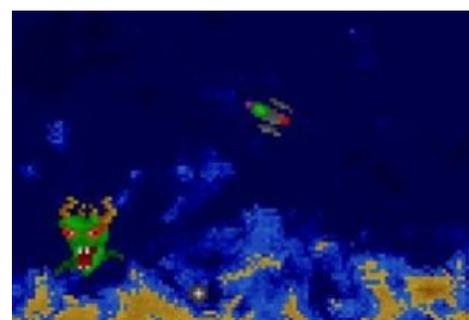
- **Набигать и грабить**
- **Воровать, убивать, ебать гусей**
- **Лгать, пиздеть и провоцировать**
- Торговать рабами (опционально)
- Апгрейдить главный кораблик.
- Задрачиваться на бабло.
- Разыскивать секретные локации (т.н. радужные миры --- за обнаружение оных мэлномы платят по 500 кредитов, на кои можно купить 500 топлива). Карта оных легко и непринуждённо гуглится.
- Просирать полимеры, а потом быстро, решительно, восстанавливать status quo.
- Over 9000 раз повторять культовую фразу Нила Армстронга, лутая планету за планету
 - Терять экипаж от негостеприимных условий планет
 - Покупать технологии апгрейда планетоходов и беречь экипаж
- Посылать всех нахуй.
- Получать и раздавать пиздюли.
- Переманивать на свою сторону всяких убийц.
- **Звезды** разглядывать.
 - А что это до Альфы Центавры или Бетельгейзе так долго? Что такое "Vulpeculae"? И почему в честь физика Черенкова называют звёзды?



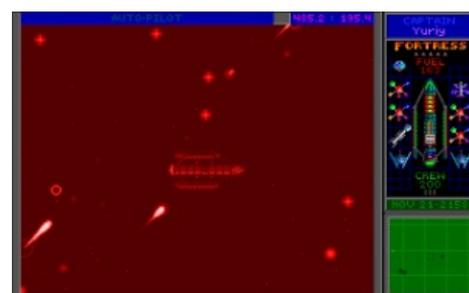
Он постиг



Штирлиц очнулся после сильной попойки



Охота на льва



Полет в атсрале

Цитаты

— Что вы знаете о других расах?

— По правде говоря, немного. Ведь мы совсем недавно вышли в космос. — Видели зеленые корабли. Которые сразу попытались нас убить. — И черные корабли. Которые в этом ВЕСЬМА ПРЕУСПЕЛИ.

— Внимание большому, страшному, враждебному кораблю, идущему ко мне с явно нехорошими намерениями: это Фвиффо, капитан спати. Я знаю, вы собрались меня пытаться, поэтому давайте сразу покончим с этим. Координаты нашей системы 241.6, 368.7, а наш сверхсекретный пароль — «Хуфи-Муфи-Гуфи»

— *Фвиффо молчит, как партизан*

— Мы выполняем мирную космическую миссию!

— Не могу с вами согласиться по двум причинам. Во-первых, «мир», как вы это называете — иллюзия. Если у вас «мир», значит вы просто еще не заметили что-то, пытающееся вас убить. Во-вторых, на мирные миссии редко берут с собой оружие, способное проделать дырку в маленькой луне.

— *переговоры капитана и Фвиффо*

— Адмирал, почему вы нас любите? Я слышал, что вуксы терпеть не могут людей.

— Не все, капитан, не все! Лишь большинство. Конечно, когда они видят одну из ваших особей, их просто блевать тянет... Но среди нас есть и вуксы с более либеральными взглядами. Мы понимаем вашу... скрытую красоту. Вы иные, да. Но я вас просто обожаю! Ваши многочисленные жесткие отростки, ваши крохотные двойные глазки, вашу разноцветную кожу и лоскуты меха, пикантно закрывающие лишь некоторые части голого и мягкого тела... М-м-мммм... — Вау, Зекс! Довольно странно иметь такие вкусы. Может, вы извра... э... стет?

— *адмирал Зекс, либерал и ксенофил*

— В один ненастный день, Зок, Фот и Пик прогуливались в горах, в поисках еды, когда рядом ударила молния. Вспышка света — и со скалы полетел вниз кусок гранита странной формы.

— Это был диск, с отверстием посередине! Когда он покатился к трем застывшим в ужасе существам, в нее попало сухое сено, которое загорелось. — И когда диск настиг Зока, Фота и Пика, они сразу открыли Колесо, Огонь и Религию! Это был мощный скачок по дороге прогресса. Который вывел нас в итоге к космическим полетам! — Но как, вы спросите, огненное колесо дало нам религию? Объясняю. Когда колесо на полном ходу влетело в тройку, оно просто размазало Зока! — Фоту и Пику было так жалко любимого Зока, что они решили: Зок не умер, он просто ушел в лучший мир... — Ага, в мир, где нет смертельных огненных колес.

— *Цивилизейшен? В моем Star Control?*

— У меня такое впечатление, что Илврас довольно враждебны. Почему так?

— Мы очень глубоко проникли в их темные и скользкие сердца. И знаете, что мы там обнаружили? Ну, мы нашли апатичную, злобную, гнусную, подлую, злорадную сущность. Да, ничего неожиданного. Не ожидали же мы того, что увидели, заглянув в их прошлые жизни! Оказалось, что раньше все Илврас были великолепными существами чистейшего света и безграничной любви. Они дошли до вершины своего духовного развития и не могли продвинуться. Они были совершенны. Всё же они нашли способ стать чуточку лучше и — БАМ! — внезапно стали абсолютно злыми. Вы бы не догадались, но, если стать слишком совершенным, превратишься во зло. Поэтому мы, Пканк, стараемся быть совершенными, но постоянно совершаем немножко плохого и раздражающего, чтобы не повторить судьбу Илврас.

— *Это более возможно, чем вы думаете. В 1995-м ракета Ариан-5 так и сделала*

— У нас на борту Фвиффо. Он может подтвердить наши добрые намерения!

— Фвиффо? Если вы приставите к его голове ствол, он скажет все, что вам нужно. Да даже если вы приставите к его голове овощ, он скажет все, что вам нужно.

— *переговоры с консулами спати*

— Ага, вернулся, конченный ссыкун? Последний раз так повезло кастрату! Сейчас я уничтожу твой корабль, облезлый и вонючий говноед!

— Еще никто не оскорблял меня как ты, седой беззубый хрен на пол-шестого! — Ар-квана

| тухлого раздавленные яйца! Скорее сдохни, мразь! Киййя!

— дружеский, непринужденный разговор с ветераном войны

— Очень привет! Надеемся, вы любите *играть*. Некоторые *кемперы* *играют* плохо. Уже время для *игры*?

— Кто вы? Что скажете про себя? — Кто вы? Вы не Орз! Мы Орз! Орз *энергия веселья* изнаружи. Изнутри хорошо. Так хорошо, что Орз всегда *прорастают*. Вы пойдете с Орз на *тусовку*? — У нас сложности с переводом... — Ну да конечно. Сложности проблемны. Давайте будем *особенно* вместе. *Пряные игры* такие веселые. *Прыгающие перцы* и время улыбаться! Вы ТАКИ *кемперы*! Мы начнем *содружество* *тусовок* для лучшего веселья!

— А вот и носители фени из другой галактики подвалили.

— Вы уже нападали раньше, и мы выжили! Вы не можете победить нас. Пошли вон!

— Да, нападали. Да, выжили. Нет, можем. Нет.

— капитан кор-а Смерть XX лаконичен

— Вы сильные! Но мы тоже сильные! Давайте жить дружно!

— Да, мы сильные. ВЫ — слабаки. И мы — ха-ха — НЕНАВИДИМ слабаков.

— гоп-стоп, траддаш из-за угла

Остальное.

Из melee, за авторством игроков

— Привет, чеволек!

(При встрече. «Hello, hunat»)

— Где один — там два, где два — там три, где три — там еще больше, где больше — там ВУКС!

(Засирание оппонента тормозящими коконами вуксов перед добиванием лазером)

— Аттеншен! Летит космический бордель!

(Про корабль сирен.)

— Планета моя! Айя...

(Успешная победа с последующим внезапным суицидом об эту самую планету.)

— Сейчас мы вас будем пузырять. Надо, надо умываться...

(Корабль адросинтов выпускает шампунь из кислоты.)

— DOS 1.0 — лучшая ОС в мире!

(Победа корабля адросинтов, который именно так и назывался.)

— Ты не пканк, ты просто панк!

(Баттхерт от многократной победы неизменно воскресающих наглых птичек.)

— И команда голубых проигрывает (побеждает) с разгромным счетом!

(По результатам успешного, или не очень, внедрения звездного десанта с голубого корабля-танка Орз на вражеский корабль, где те устраивали мини-Хало, отстреливая экипаж.)

— В стирку, грязь!

(Игра кораблем расы Кор-а, известными своим фошизмом и холокостом по отношению ко всем прочим расам: «You are filth. You will be Cleansed.»)

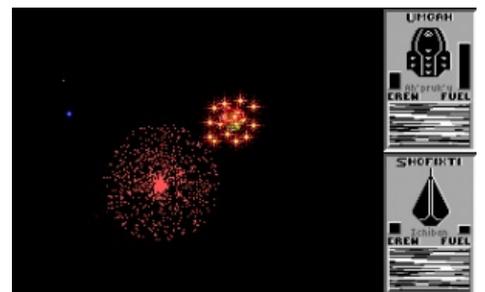
— Ты что все кнопки зажал, щас получишь!!!111



Битва титанов



Они воскресли снова! Сволочи



Подвиг Ли-си-цина

(Известный в древности баг с ограничением на число одновременных команд ввода: один из игроков не мог провести маневр, потому что управление отказывало из-за не в меру активного кнопкодрочева его оппонента. На разных клавиатурах это проявлялось в большей или меньшей степени. На современных usb-клавиатурах очень часто такая блокировка так и вовсе встречается by design у многих кетайцев.)

— Ну ты попал, хе-хе. В яблочко.

(Летающая тарелка арилоу при очень большом везении могла телепортнуться прямо в планету. С очевидным результатом.)

— Запорожец — не машина, а всего лишь звездолет. Только маленький такой.

(Про мелкий, но умелый кораблик траддашей.)

...И так далее. Ругань, смехучки, гримасы, ангст и полные штаны щастя, все это выглядело как посиделки двух фриков из «Теории большого взрыва» с энным количеством охуевающих наблюдателей.

Star Control 3

С третьей частью стракона произошла история, очень похожая на историю Альфы Центавры, продолжения цивки.

- Игра стала в высоком разрешении,
- кислотные пиксели заменили на мрачное SVGA,
- добавили 3d (последствия --- см. выше),
- мрачного амбиента, вместо веселой музыки,
- заместо пикселеватых и ярких картиночек внеземных рас, оцифрили куколок аля StarWars, в мрачноватом антураже.

Сюжет от квестового перешел в РПГ с жутко ПАФОСНЫМ наворотом по спасению всех разумных рас разом. Жизнерадостные космические перелеты по радостному и яркому гипер и квази заменили на полит-экономическую стратегию по сбору дани во мгле космоса.

Сюжет таков: (Собственно события после бигбадабума в конце второй части ГГ ловит нехилый приход, в котором какие-то Вечные жрут все души в галактике разом. Очухавшись и создав реплику предыдущего своего корабля на той же планете-фабрике Предтеч из 2й части (плюс пекарня из обломков предыдущего в роли бортового компьютера), ГГ начинает колонизировать планетки и начинать пиздиться с Плоксисами и их Гегемонией. Интересно, что из-за неаедомой ёюаной хуйни нельзя отправиться в гиперспейс и поэтому играть приходится за колонистов дружественных и не очень рас. В процессе в галактику врываются шестиглазые зелёные человечки, оружие "Мы - Вечные, сдавайте свои сознания на бочку" и после получения пиздюлей (кои очень легко прописать одним-единственным корабликом пролетариев-Дугов) признающие, что лично они лишь поручики@боевые траллы (не эти) и вообще - Геральды. Поняв, что приход мог быть заглядыванием в будущее через случайно образовавшуюся от мощного взрыва дыру во времени, ГГ чинит засбоивших ДакТакЛакПаков, находит Предтеч в телах шестиногих бегемотов Ортогов, узнаёт от Предтечи про понятие "галактического цикла" (когда Вечные приходят пожарть, Предтечи де-эволюционируют в тупых жвачных (и это в веке, предшествующему фильму "Идиократия", да ещё и добровольно), а до кучи на всякий пожарный создаются другие расы, которые, случись что, ме-е-едленно становятся сознательными. Выясняется также, что ДакТакЛакПаки дали сбой и перестали спасать Предтеч по-новой, и это было уже ужасно давно, отчего попытка откатить де-эволюцию на момент событий в игре за минуты убивает Ортога-Предтечу. Умирая, Ортог просит просто не рассказывать, что он и есть Предтеча.)

(Хорошая концовка Взяв "собиратель сознания" у Геральдов, земляне обнаружили, что работает он через жопу, и если его слегка подкрутить и настроить, то "наполнить" его можно, не убивая кучу народа, а просто-напросто попросив кучу народа усиленно подумать над чем-то (но, ЧСХ, нужны колонии разных рас, чтобы прибор насытился и показал "100%"). Успевая по времени, ГГ спасает всю галактику. Пафосные титры. Занавес.)

(Концовка Если же ГГ лишён желаний доделать до конца сюжетную линию/не успевает, то Арилу предлагают утащить Землю(-чан со свежей ДНК) в квази-космос, то есть к себе в карманную вселенную. ИЧСХ, Арилу сами уже давно стали более человекообразными, а не изначально имевшими место быть "зелёными человечками". Вечные, оставшись безликими, открывают ещё одну дырку и уничтожают всё разумное в галактике. Занавес.)

Был один очевидный вин: персонажи заговорили, заговорили годно для курсов американского английского. Это потом в "Ur-Quan Masters" завезли озвучку и фанатский саундтрек.

В отличии от Сид Мейеровской Альфы, третью часть старкона изготовили кадры, не имеющие к авторам первых двух игр никакого отношения. Несмотря на некоторые удачные находки, и по большому счёту тот



Во второй части на них дрочили. А это третья, извините. Трап или провал в привлекательности 3D-графона?

же самый игровой процесс с путешествиями по галактике, общением с её обитателями и аркадными дуэлями с наиболее упоротыми представителями последних, невнятный сюжет из необязательных квестов и ВНЕЗАПНО возникающих проблем с подчиненными, и мрачная атмосфера превратили игру в говно средней степени унылости.

Фанаты серии тут же предали сюжет и саму игру анафеме, а собственную армию поклонников третья часть набрать не смогла. Поэтому, в отличие от [икскомов](#) и [фоллаутов](#), срачей на эту тему практически нет и в большинстве тематических энциклопедий и игровых сообществ упоминать эту часть просто [не принято](#). В целом — не канон.

Goodnight, sweet prince

С тех пор авторы и издатели первых частей периодически напоминают о себе заявляя о планах создать-таки православное продолжение второй части. Появляясь ниоткуда, они вызывают ажиотаж среди пока ещё живых фанатов просьбами составить список желаемых в новой игре фиш, после чего вновь исчезают в никуда. Так прошло уже десять лет...

Римейки и фанатские поделки

The Ur-Quan Masters

Когда разработчики выложили исходный код второй части, игру начали портировать на всякие кофемолки. Поэтому её теперь могут заценить и красноглазика, и мобилодрочеры, и прочая чернь. Название в общий доступ выкинуто не было, посему имя сменили на узнаваемое «The Ur-Quan Masters». В PC версиях имеется хорошая озвучка всех разговоров, альтернативные ремиксы музыки и прочие мелочи. Алсо, пристойный русский перевод всего текста.

[Everything's Changing!: The Ur-Quan Masters, Part 12](#)

The Ur-Quan masters — часть прохождения

Ленивые могут скачать [мега-пак](#) и сразу приобщиться. Это для Windows. Однако, найти версию для нокии и андроида — не проблема.

And Now for Something Completely Different.

Project 6014

Рабочее название доморощенного продолжения Star Control. Новая история на том же движке. Графикой занимается толковый художник, работающий в стиле и разрешении оригинала. Новых версии на оф. сайте нет с 2012 года (по состоянию на август 2015) и вряд ли будет.

UQM HD

Перерисовка всей игровой графики в лучшем разрешении. Готово, качается [тут](#).

TimeWarp

Тяжелый случай Довления Идей. Moar, moar, MOAR! А в результате — ни их реализации, ни отлаженного геймплея. Хотя звучит неплохо: римейк в высоком разрешении, возможность добавления новых видов кораблей, с написанием оригинального скриптового кода, клиент-серверный мультиплеер, до восьми игроков одновременно... Все это есть.

Но то, что мы имеем сейчас — вылетающую каждые десять минут прогу с вырвиглазным пиздецом вместо интерфейса и недоношенными трупиками синглплеерных режимов. Душераздирающее зрелище.

TWLight

Timewarp, сточенная напильником. На удивление стабильна. Все недоделанное повыкидывали, в результат даже можно сыграть. Хотя Лебедев по-прежнему фалломорфирует. Качается [здесь](#).

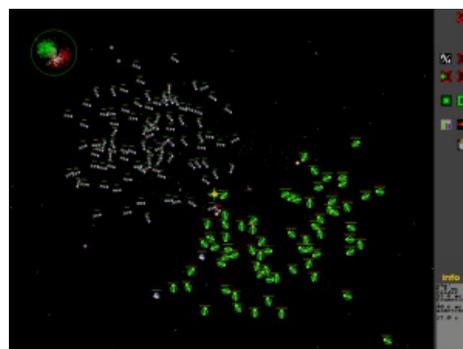
TWX

Продукт сумрачного гения. Timewarp Real Time Strategy. Таким мог бы стать Starcraft, если бы его запилили на пару лет раньше (в 1996). Играть в [ЭТО](#) положительно невозможно, разве что пощупать... Сдохли в 2006. Помним, скорбим.

XNA Melee



Guess who?



Кошмар sc-фага, переигравшего в [Dune 2](#)

Мультиплеер на четыре корабля. Вроде бы движок новый, но графика явно ухудшилась. К примеру, добавили фон блевотного цвета. В плюсах - энциклопедия с красивым, детальным **пиксель-артом** для всех кораблей, в стиле первого Star Control. Или сдох в 2009, или одно из двух.

Наконец, **Космические рейнджеры** состоят из Star Control как минимум на треть. Разработчики подтверждают.

Star Control: Origins

Перезапуск серии от нынешних владельцев *марки* Star Control - компании Stardock. По сюжету с классическими играми никак не связана, так как Stardock не владеет авторскими правами на их сюжет и внешний вид рас (а обладатели этих прав - Фред Форд и Пол Ричи III - яростно отказываются с ними сотрудничать). Тем не менее, в игре будут присутствовать "альтернативные" версии некоторых классических рас. На видео даже напоминает графикой и полётами над планетой **Spore**.

В ноябре 2017 вышла бета, в которой можно повоевать online. Из старых кораблей остался только Earthling Cruiser, все остальные новые. Алсо, появился конструктор позволяющий собрать кастомный корабль. Вместо битв "на поверхности тора" используется круговая арена, зажата медленно сжимающимся кольцом астероидов (с соответствующим ненавязчивым ограничением по времени и возможностью кое-как вырывать из "КНБ"-битвы.

По состоянию на 2019 Рейхич выебнулся на Stardock, потребовал убрать за что-то игру с продажи и выругался, что это нихрена не то, о чём они думал, создавая игру. Справедливости ради: хот колоритные персонажи в игре есть, в игру также добавили такие вещи, как:

- сайд-квесты с расами, не имеющими своих секторов
- кораблики с низкой боевой эффективностью, но ценой в 0 кредитов
- кораблики лекситов и прочие патрули древних (пилотируются людьми)
- Робот Джеффтофер (перевод "его" имени на "человеческий"), созданный Предтечами, который существует в куче параллельных миров, куче измерений, и при этом который покровительствует расе космических пёсиков с N-стратегией слабоумия и отваги.
- Откровенный задел под продолжение ("оказывается, "Ориджины" существуют в куче параллельных миров").
- Несбалансированные кораблики, "колония" космических кальмаров Григроксов имеет чудовищно высокий DPS и при этом могут регенерировать. Мю-кей ненамного опаснее - они оставляют в космосе "кляксы" кислоты.
- Слабый стартовый корабль землян. Дорогие пушки к нему.
- Ну и космические станции же! Провисели, панимаишь, 200 000 лет, и никто не научился их лутать\на запчасти разбирать.

Также, порушен принцип Стар Контроля 2 (денег нет, есть РЕСУРСЫ, при этом утилизируемая вещь перерабатывается 100%)

Ghosts of the Precursors

Официальное продолжение второй части, игнорирующее третью, от Фреда Форда и Пола Ричи III, авторов первых двух игр. Анонсировано в октябре 2017 года, кроме названия, об игре ничего не известно. Вскоре после анонса началась ZOMG TEN DRAMA из-за судебной тяжбы авторов со Stardock. Фред и Пол утверждают, что зажавшиеся буржуи из Stardock хотят у них отобрать права на их лучшее творение; стардоковцы же всё отрицают и говорят, что сами рады дать Фреду и Полу всё необходимое для выпуска их игры, а те развели кипиш на пустом месте и ещё позорят их честное имя. Недавно Фред и Пол начали **собирать деньги** на суд со Stardock - всего им нужно 2 миллиона долларов.

Расы

Населяющие вселенную Star Control расы весьма разнообразны как внешне, так и внутренне — несмотря на то, что каждая представлена одним-двумя персонажами. Диалоги с ними писались явно не без помощи разнообразных веществ. Осторожно, спискота!

Alliance of Free Stars:

- **Earthling** — **Светлые Штандарты Покоя** как они есть. Именно человек разруливает все проблемы Галактического Масштаба. Впрочем, это же человечество незадолго до событий первой части создает и бессовестно **эксплуатирует** Андросинтов (Репликантов же! — да-да, тех самых, прямо из Филипа нашего Дика), но с поправкой на то, что среди оных внезапно оказались **сосиски из Сан-Франциско**.

Корабль: «Cruiser», стреляет самонаводящимися ядрёными ракетами (4 урона/штука), может отстреливаться ближнебойными лазерами (один урон/луч, лучей может быть веер).

- **Chenjesu** — кремниевая форма жизни. Похожи на коллекцию разноцветных кристаллов с веселыми искорками. Характер нордический, стойкий. Неформальные лидеры альянса — разруливали все проблемы Г. М. в первой части, пока не попали под колпак Мюллера.

Корабль: «Broodhome», стреляет сферой, разрывающейся на 8 дробин, а также может выпускать самонаводящийся дрон **DOGI**, при контакте отбирающий у врага энергию.

- **Mmrnmhrm** — разумные компьютеры, созданные неизвестно кем, непонятно когда и непонятно зачем.

Корабль: «X-Form», самолёт с крылом изменяемой геометрии: в режиме X-wing летает медленно, поворачивает быстро, жжёт в упор лазерами; в режиме Y-wing летает быстро, поворачивается медленно, плюются двумя дальнебойными самонаводящимися ракетами за раз.

- **Chmmr** — в результате хитрого плана лидеров коалиции и не без помощи игрока, из ченджетсу и ммрнмхрм во второй части **получается чммр** (да, почти так и произносится), присоединяются к Альянсу, дабы нести возмездие во имя луны, а под конец второй части "апгрейдят" (спорное утверждение — они вставляют на его борт бомбуз Предтеч) корабль игрока и дают бесконечное количество ресурсов (когда они уже не нужны, но мало ли у кого какой стиль игры). Манерой голоса напоминают протоиерея православной церкви во время пасхальной литургии.

Корабль: сверхсуровый «Avatar», несёт лазер, гравитационный луч и три автономных дрона-самострела, даже при средней игре может раскатать любой другой корабль — не без потерь этих самых дронов.

- **Yehat** — птеродактили с шотландским акцентом. Завернуты на чести — конкуренцию в этом деле им могут составить только их протеже Shofixti. Тем не менее, после разгрома Альянса вследствие финта ушами своей королевы оказались в анальном подчинении победителей, о чем очень переживают. (спойлер: Есть мегаквест на разжигание у них революции, в результате чего они разделятся на две фракции.) При упоминании дальних родственников Pkunk-ов приходят в **ёбаный стыд**, и речь заменяется кваканьем, карканьем и шипением.

Корабль: «Terminator». Два пулемёта, недалнебойные, но зело скоростные. Могут на секундочку укрыться щитом.

- **Shofixti** — сумчатые фурри. Гибрид японских ёкаев, японских камикадзе и японских жителей вообще: от первых взята повышенная лохматость и экстерьер а-ля тот самый зверёк; от вторых — стремление героически погибнуть, по возможности прихватив с собой противника; от третьих — способность плодиться в геометрической прогрессии, даже быстрее опоссумов, причём живут они не в пример дольше. После первой части, дабы не достаться врагу, с помощью варп-бомбы подорвали свою родную планету (вернее, сняли несколько верхних слоёв своей звезды, отчего та потоками плазмы уничтожила всё живое в системе, включая ля планету и ажно треть флота ар-кванов). Во второй части их можно воскресить: извращуга ZEX держит шесть пушнотян в анабиозе, а старый пушнокун летает вокруг родной мёртвой планеты, можно послать его сначала на три буквы (спойлер: если долго материться в чат, но не бить, то с третьего раза старый "енотовидный пёс" наконец поймёт, что так грубо Ур-Кваны с ним разговаривать не будут.), а потом на станцию у Земли. (спойлер: А предоставление живого корабля с этими фурриками на борту как раз толкнёт Yehat-ов начать процесс скидывания королевы с трона).

Корабль: «Scout», стреляют хоть и одной пулькой с энергомагазином на 4 выстрела, но зато "энергодротик" быстрый и далеко летит. Могут взорваться (до 10 урона). Оче маневренные, могут вынести поочерёдно дредноут и мародёра вместе упомянутой пушкой без самоподрыва, если очень постараться.

- **Pkunk** — космические хиппи, дружащие с астралом. Дальние родственники Yehat, некогда покинувшие их. Так миролюбивы, что даже для перезарядки оружия им приходится взвинчивать себя, словесно обсирая врагов. В одном из диалогов догадываются подарить квестовый инструмент, слушая подсказку духа. Дружба с астралом настолько сильна, что после уничтожения корабль может воскреснуть с соответствующим "AAAAAAAЛИЛУЙЯ", от нуля до дофига раз подряд, как повезёт, 50/50. В третьей части их ебанутость усиливается, и они не в состоянии общаться с кем-то, кроме астрала.

Корабль: «Fury», быстрый и поворотливый, стреляет в три стороны разом — всё это позволяет справляться с паучками и очень пригождается в последней битве.

- **Syreen** — привлекательные синекожие гуманоидки, что уже где-то было, и не раз (и еще сто раз будет). Выманивают чужой экипаж за борт сладкоголосым пением, напоминающим весенний кошачий хор. Представляют собой стёб над распространённым в западной фантастике середины XX века клише «космические амазонки». Драма: после выпила их мира их **осталось** менее 50000. Лулз: на столь малое число ар-кваны не поскупились выдать собственную уютненькую планетку с щитом и

спейс-станцией. Если верить командоршам, у них осталось немного мужчин, но **они очень заняты**, сидят и не высовываются.

Корабль: «Penetrator», стреляет порцией протонов (2 урона); гипнотизирует чуть менее, чем всех (кроме капитана) на вражеском корабле, заставляя валить в космос в спасательных капсулах ("урон" варьируется от расстояния, выкинувшиеся могут быть подобраны любым из кораблей); больше всего похож на [традиционную ракету](#).

- **Arilou** (вернее, **Arilou Lalee'lay**) — те самые зелёные человечки на летающих тарелочках, задравшие людей еще в XX веке. Только и делают, что хакают гиперпространство и преследуют туманные цели, непонятные остальным в силу их, остальных, недоразвитости. Их корабли кладут с прибором на инерцию, гравитацию и вообще пространство, зависая где угодно и телепортируясь куда попало. Находятся их мир в "зелёном космосе", он же квазиспейс, докуда есть только один естественный вход из гиперспейса, привязанный ВНЕЗАПНО к землянским месяцам: он аккуратно открывается 17-го числа любого месяца и закрывается 20-го. Незримо защищали землян на протяжении их становления (предположительно, от того, чьей проекцией являются Orz, либо подобного), а когда припекло ввиду пришествия ар-кванов, совершили каминг-аут и стали плечом к плечу с людьми. Сразу после заточения землян под рабский щит посчитали, что тем больше ничего не угрожает, и свалили обратно в свой уютенький Фалейалералфули.

Корабль: «Skiff», 6 единиц прочности, автолазер наносит всего 1 урон\выстрел в упор. Зато самонаводящийся. Тарелка с лёгкостью телепортируется из-под обстрела в безопасное место (иногда в планету).

- **Zot, Fot и Pik** — три расы по цене одной. Благодаря способностям как минимум одной из рас к телепатии объединились ещё в своём каменном веке и выпилили **КЕМ** расу разумных хищников на своей планете, Zebranky. Чуть позже начали совместно шевелить мозгами. Выпиливаются ар-кванами (*спойлер*: в смысле, до марша смерти), если игрок не успел встретить шатл этих ребят и спасти их планетку от набега.

Корабль: «Stinger», похож на жирную муху, может ужалить в борт и поджечь корабль внутри плазмой (10 урона, как от самоподрыва "скаута" Шофиксти при схожей цене), а может поплевать антиматерией вперёд себя (совсем неточная очередь из ~8 пуль по 1 урону каждая)

Ur-Quan Hierarchy:

Вражья сила, строящая фашизм обыкновенный. Вторая часть начинается с того, что Земля превратилась в их концлагерь, а единственную орбитальную станцию бросили на произвол судьбы.

- **Ur-Quan** — насикомые, [спруты](#) или многоножки, кто их там в глубинах космоса разберет. Были анально порабощены в прошлом, сейчас разделены на две ветви на уровне ДНК (называют друг друга братьями), больше не хотят. Между ветвями имеется идеологический конфликт на почве того, как лучше избежать анального порабощения в будущем: порабощать ли остальных или выпиливать. Конфликт ведется по особым правилам и один из его эпизодов как раз лежит в основе первых двух частей. Раньше были коричневыми любителями путешествий в одиночку, уважали Таэло за их непохожесть на тупой ЖРАТ, но в результате порабощения и генномодифицирования их характер полностью испортился. Своих поработителей, Dnyarri, в качестве акта жестокой мести генномодифицировали до потери разума, назвав получившееся «talking pet» («говорящие зверьки») и используя в качестве [надмозгов](#) для общения с низшими расами.
 - **Ur-Quan Kzer-Za** — зеленые угнетатели. Те самые владельцы Дредноутов и Иерархии в целом. Их предками были чиновники и всякий разный офисный планктон. Анальные поработители, но при этом считают себя благодетелями и единственной защитой прогрессивного населения Галактики от своих брательников. При встрече требуют оставаться на месте и готовиться к наказанию. (*спойлер*: После проигрыша *коре* и начала «марша смерти» при встрече отпускают, советуя затариться топливом и валить). Капитаны скромно именуют себя Лордами (с порядковым номером). Помимо не шибко дальнобойной, но опасной скорострельностью вундервафли на 6 урона, могут устраивать набег командой "launch fighters", при которой в погону за вражеским кораблём полетят два м-м-маленьких файтера с одним членом команды на борту и простеньким лазером размером всего с пиксель, имеющих неиллюзорно высокий DPM для своих габаритов. Ах да, запас топлива не бесконечный, по его недостатку самолётки спешат обратно на дредноут, при его полном истечении тихо самовыпиливаются.
 - **Ur-Quan Kohr-Ah** — фошызды, покрытые чёрной *корой*. Потомки ГМО-породы рабочего класса, и протих шахтёров и скорняков. В качестве меры и вечной доктрины используют тотальный экстерминатус всех встречаемых разумных рас. Их корабли стреляют зависающими на нужном месте свастиками и пыщат кольцом [раскаленного газа](#), а капитаны пафосно именуют себя Смертями (с порядковым номером). Их цель — победить зеленых @ устроить холокост всем и вся, кроме ар-кванов. (*спойлер*: В определённый день игры им удаётся победить в ритуальной войне (ака «Доктринальный Конфликт») за Великий Трофей (ака космический «Sa-Matra») и пройтись (ака «Марш Смерти») по всем расам, в том числе защищённым щитами, уничтожая их в пыль. Включая космические станции сирен и землян.)
- **Myson** — грибы, разрушители миров (*спойлер*: в том числе родного мира Сирен), покоряют галактику

на [живых звездолётах](#), способных к регенерации во время боя. Верят в нечто под названием Джаффо-Вап. Примечательны тем, что одного из капитанов Мусон зовут Zaloop. [Соли](#) добавляет то, что их корабли «Стручки» и сами похожи на залупы, плюющиеся самонаодящейся белой плазмой (до 10 урона при выстреле в упор, со временем мощность угасает до 3). (*спойлер*: Являются мирными терраформерами Предтеч, которые за кучу времени без присмотра обрели самосознание и религию.)

- **Mycon Deep Children** — изначально способ создания моаг майконов. В третьей части Майконов можно окончательно [озалупить](#), выпустив из-под тёплого пледа их глубокий внутренний мир и заценив мультик про космическое обрезание. После данной процедуры Майконы не будут с вами дружить и делиться ресурсами. Внутри они оказываются позитивными либерастами, обожающими демократические ценности.

- **Ilwrath** — [пауки](#), живущие в адском угаре и чаде кутежа, при том больные [долбославием](#) головного мозга на всю голову. Весь прогресс подарен ар-кванами. Единственные способны выдержать проблемы [невидимости](#), потому спокойно юзают корабль-невидимку. Но качестве оружия на своём «Мстителе» используют [огнемёт](#), ибо можно вот прямо лично ощущать, как жертва отправляется [фтопку](#).

[Ilwrath theme music](#)
Музыкальная тема паучков

(*спойлер*: Утверждают, что их боги разговаривают с ними из гиперпространства по каналу 44, чем выставляют себя посмешищем всего сектора. Ведь все знают, что «передачи богов» — суть одна большая провокация, just for lulz, на которую способна только одна раса, а именно...)

- **Umguh** — тролли, весёлые ребята и [гениальные медики](#). Живут в пещерах, страдают [агорафобией](#). Троллят всех, всё и вся, ради лулзов, в чём не имеют равных в секторе: например, (*спойлер*: засрели животными, вроде как хищниками, родной мир Spathi, из-за чего те ВНЕЗАПНО за сотню лет развились из каменного века в космический, дабы свалить на свою луну) и даже соорудили гиперкастер (*спойлер*: чтобы дотроллить Ilwrath до атаки на Pkunk; игрок может перезатроллить паучков атаковать Thraddash, в результате чего выпилятся обе расы). Над игроком тоже прикалываются (с весельем и шутками нападают при каждой встрече). Не брезгуют и генной инженерией, в результате чего генномодифицировали себя [хрен знает во что](#), (*спойлер*: и догенномодифицировали случайно попавшего в их конечности пета ар-кванов до состояния сознательности, в результате чего тот за полдня ментально поработил всю расу). Корабль может резко рвануть *назад*, и излучать недалёнобойную, но очень быстро убивающую бяку.
- **VUX** — стрёмные космические прибалты, которым ещё более стрёмен внешний вид людей. Любят из своих «Intruder» закидывать оппонента говновоском (весьма результативная тактика в космическом бою, ибо говно самонаводящееся и тормозит врага — даже если вукс проиграет и на его место придёт другой, говно с противника никуда не денется), притом лазер у них довольно слабый. Среди них примечателен отставной адмирал ZEX: извращенец, ксенофил, обожающий людей, владелец личного зоопарка и вообще интересная личность. А также капитаны [ZOG](#), [VIP](#) и тёзка соседей по общему списку ORZ.
- **Spathi** — не самые смелые ребята, что заметно и по диалогам, и по тактике боя их кораблей. Панически боятся всего и вся, однако весьма развиты технологически. Командир базы людей описывает их как «трусливые устрицы с габуицами», что вполне соответствует. Их кораблики «Eluder» быстрые и поворотливые, имеют слабую фронтальную пушку и очень годный ракетомёт «[B.U.T.T.](#)», с характерным пукком выстреливающий назад самонаводящиеся снаряды.
- **Androsynth** — прорыв в евгенике! Краснокожие клоны человека, попавшие в рабство (спасибо очередной [секте](#)) в силу тонкостей в законодательстве Земли будущего, самостоятельно (до контакта людей с Ченджесу) разработавшие гипердвигатель и [съебавшие со сраной Земляшки, спиздив несколько сраных спейс-станций](#), под крыло Иерархии. На начало второй части все они исчезли, и их судьба — тайна, покрытая [леденящим ужасом](#). (*спойлер*: А именно: они узнали *что-то*, — возможно, то, от чего Арилу защищали людей, — и это *что-то* пришло и захавало их всех одновременно. Org-ам пофиг, они пришли на "игровую площадку" расы Taalo, которая переместилась жить в другой мир.) В русской версии игры доставляют названиями своих кораблей, вроде «[АЗЛК-2141](#)». Корабль-трансформер: может из слоупок-мыльницы на несколько секунд превратиться в комету, своей скоростью наносщую при столкновении с врагом урон (причём некоторые корабли явно удобнее таранить).
- **Thraddash** — «[То, что не убивает Нас, делает Нас сильнее](#)». Безрогие носороги, более всего ценят боевое совершенство, что сподвигло их на экстерминатус собственной расы восемнадцать раз, каждый из которых отбрасывал их на несколько веков назад — в частности, космос они открывали три раза, и открыли бы ещё несколько, если бы не были поработаны. В прямых руках их небольшой звездолёт Torch aka Факел жжот (буквально). На первую войну с Альянсом господ Ур-Кван их не взяли из-за общей упёртости и слабости кораблей (ещё не жгли, основное орудие наносит 1 единицу урона всего), чем объясняют их отсутствие в первой части.

Лига неприсоединившихся миров

- **Melnorme** — бодренькие торговцы (все их капитаны именуют себя не иначе, как Trade Master) на летающих самоварах, летают в над-гиперспейсе и всё про всех знают, но, даже осознавая, какая

опасность висит над всем сектором, помогают только за кредиты (хотя самим, по их словам, на валюту пох). Источник ценнейших модов корабля, апгрейдов шаттла и подсказок сюжета. В ситуации, когда кончается топливо, они суть единственное спасение (прилетают по первому сигналу любого артефакта-гиперкастера). Интересуются данными о формах жизни (что стимулирует игрока к браконьерству) и координатами так называемых Радужных миров (что должно стимулировать к странствиям, но их и так хватает, карту радужных миров можно найти). Своих тайн не раскрывают, но в игре есть достаточно отсылок, чтобы можно было понять, откуда они взялись и почему так много знают об Ур-Кванах.

- **Druuge** — финал развития менеджеров по продажам **и трудящихся конвеера**. Рабо-, топливо-, артефакто-, звездолето-, всё-что-продается-торговцы и лохотронщики. Конкурируют с мэлнормами за звание галактических ЕРЖ, поэтому друг друга недолголюбивают. Отличаются интересным подходом к выработке энергии посредством утилизации собственного экипажа **фтопке**. Корабль **Mauler** похож на **летающую крупнокалиберную гаубицу**, стреляет увесистыми болванками (6 дамага), оче медленно перезаряжается и наглядно демонстрирует третий закон Ньютона.
- **Orz** — веселые туристы, *пальцы* единого **существа** *извне*. Язык орз настолько своеобразен, что универсальный переводчик корабля периодически встает в тупик, выдавая шедевры машинного перевода (фанатами создан **орзо-английский словарь**). Попытки **самостоятельно перевести** их необычайно упоротые фразы приводят к высиранию кирпичей тоннами. Капитан орз за штурвалом имеет повышенное сходство с **ЛММ**. Опасны на своих «Nemesis» тем, что их пушечная турель может быть повёрнута, что вкупе с хорошей маневренностью позволяет пулять во врага (-3 за попадание), почти не подставляясь; есть возможность с командой **GO!** выплюнуть космодесантников в автономных летающих скафандрах (по космодесантнику за нажатие одновременно огня и дополнительного действия).
- **Utwig** — некогда **получили в подарок** от дружественной расы-корпорации **Ультрон**, призванный отвечать на вопросы жизни, вселенной и всего такого. Раньше носили маски, каждая из которых призвана символизировать ту или иную эмоцию, веря, что от эмоций на лице исходит зло. После былинного отказа девайса (в результате уронения на пол) потеряли смысл жизни, сожгли все маски, кроме Тоскливых, и превратились в унылых эмо, ищущих способы коллективного суицида в свободное от скорби время. Летают на «Бочонке», который довольно опасен и очень удобен против обоих видов ур-кванов: щит перезаряжается от нанесённого ему урона (только так!), а пальба из 6 стволов разом не отнимает заряд батарейки. Дружат с Сапоксами; дружили с Бёрвиксами, пока те были живы. (*спойлер*: Если починить им Ультрон, отдадут бомбу — пригодится, — присоединятся к альянсу и пойдут на пару с друзьями-Сапоксами вламывать *коре*, чем отодвинут марш смерти на год.)
- **Supox** — раса позитивной **травы**. Копируют поведение и психологию собеседника, дружат с утвигами. Не удостоились внимания в третьей части. Корабли примечательны тем, что в альтернативном режиме умеют стрейфиться влево-вправо-назад, чем дико бесят противника.
- **Slylandro** — газообразные существа. Живут на отшибе сектора и не способны покинуть родной мир, но крайне хотят общаться. Могут дать немножко информации о Предтечах, с которыми те немного дружили до свалинга. Как-то раз к ним прилетели мэлнормы, что приводит нас к следующему пункту:
 - **Slylandro Probe** (вернее, *Item 2418-B: Remote Self-Replicating Robot Explorer Probe*) — трыб-гопники гиперспейса, при встрече резко перескакивают с "мы пришли с миром" на "разбить на составные материалы". Причём при запросе на самотестирование отвечают, что всё ок. А разгадка одна: Слалэндро-кун намудрил с программой купленного мирного гиперпространственного зонда, выставив максимальный приоритет на добычу материалов из окружающих объектов и на саморепликацию. В результате, гиперпространство заполнено этими зондами чуть менее, чем полностью, и думают они **только об одном...** Алсо, де-юре вооружены ракетами, но не используют их. Все зонды называются по наименованию в каталоге, *2418-B*. Если уболтать слайлэндро до выдачи кода самоуничтожения зонда, то количество зондов в игре быстро пойдёт на убыль.

Hegemonic Crux:

Злобная пиздобратия из неканоничной третьей части. Могут переманить на свою тёмную сторону Спати и VUXов, если их мало кормить и много доить, или наоборот.

[Star Control 3 - The Daktaklakpak Untranslated](#)
Привет, лунатики!

- **Ploxis** — главные говнюки, выглядят как аллегория **человека-грызлова**. Сумели выстроить свою вертикаль власти в созвездии Южного креста. С помощью обмана и кредитования поставив раком 1/6 часть галактики, практически полностью перегрызли друг друга в борьбе за власть. Несмотря на отключение гиперпространства, могут проводить инспекции и собирать дань со своих подчиненных. Не только не разделяют демократических взглядов, но и кладут прибор с пробормом на приближающийся галактический песец.
- **Dak Tak Lak Pak** — искусственный разум-лулзогенератор. Обладают нехилыми ЧСВ и ФГМ одновременно. На самом деле, это зонды самих Прекурсоров, так лихо **запрограммированные**, что в них проснулись зачатки разума. Разговаривают числами.

- **Doogs** — очень плодовитые пролетарии с головой Скуби-ду. ВНЕЗАПНО рептилоиды телом. Плоксисы устроили им такую [кредитную](#) схему, при которой, чем больше они работают, тем больше оказываются должны.
- **K'tang** — глисты в [экзоскелетах](#), своими понтами напоминают хачей или водятлов Большого Черного Джипа. (*спойлер*: Их можно разводить на инфу примерно так: они с удовольствием расскажут, насколько именно **тупы** их соседи по гегемонии.)
- **Harika & Yorn** — дракончики и пушистики. И те и эти — разумные. Дракончики едят пушистиков, но те и не против. Симбиоз, однако. Попали в Гегемонию, ибо
 - Xchagger — разумная болячка со способностью к [хайвмайнду](#), которой (*спойлер*: Плоксисы, видя, что КэТанги лажают, нагнули Харику и загнали её в Гегемонию под обещание излечения).
- **Clairconctlar** — каменные истуканы. Общаются как в том анекдоте: «А. Ещё. Я. В. Неё... Ем.»

Древние расы

- **Precursors**, они же **Предтечи** — (почти) никем никогда не виденные, понаоставляли артефактов по всей галактике и исчезли так, что в первых двух частях их не найти. На самом деле (если верить еретичному сюжету третьей части), они просто спрятались от нижеупомянутых Вечных, DOING IT WRONG, в результате окончательно превратившись в животных. Наследие их настолько богато, что даже в их говнах живет целая межпланетная цивилизация.
- **Eternal Ones** — питаются разумом разумных рас, что для этих рас весьма летально. На самом деле, этого разума им нужно всего ничего, только вот приборчик для сбора за их авторством оказался сырым, а его автор взял и "доказал", что ничего менять не нужно [by design](#).
- **Mael-Num** — члены союза Sentient Milleau (после Предтеч), после освобождения от ментального рабства и объявления ар-кванами всегалактической чистки сумели избежать *коры небесной* и съебать, по пути породив местечковый мем под названием [Шаблон:Acromyum](#). (*Небольшой фактик*: Мэлнормэ - их потомки.)
- **Taalo** — другие члены *Шайки Самоосознающих*, разумные каменюки. Попытались вломить загипнотизированным расам и гипножабам, записав блокирующий телепатию щит (не помогло, ибо длинные щупальца и мягкие мозги ар-кванов). (*спойлер*: Убежали в параллельный мир, возможно, с помощью Орз-ов)
- **Dnyarri** — гипножабы, которых древние ар-кваны [случайно](#) на очередной обитаемой планете. Захватив разум мимокрокодивших ар-кванов, тут же полетели огромной толпой в столицу Sentient Milleau и превратили мирный союз в говно.
- **Gg** — проспали всю тусовку, и разули зенки аккурат в тот момент, когда им навстречу уже летела *кора небесная*, на прощанье проорав в чат Бёрвиксам об увиденном.
- **Burvixe** — ровные ребята, которые, в свою очередь, проорали в чат Друзе, что Гэгам пришла хана. Те, поняв, что засрали спамом весь гиперспейс, быстренько подставили Бёрвиксов, засунув на луну их родной планеты ОСНЕ BOLSHOI генератор того же спама — вот кор-а их и выпилили. [Это печально](#), ибо кор-а могли бы отпердолить рандомную безжизненную планету с небольшим количеством (*спойлер*: дебилов@смертников) и ничего не заподозрить, только вот Друзе вечно сбрасют фтопку всё живое и ненужное.

Галерея фан-арта

Фан-арт



Адмирал Зекс.
Пластилин



Красный
властелин



Spore



Не брат ты мне,
гнида
черножопая!



Траддаш на стероидах



Трагедия двух рас



Руки из под одеяла!



Вукс



Орз как бы смотрит грустно...



Готишные кор-а



Мир, пис, шалом



Сирена, чуть менее развратная



И это вукс



Умга Вызывают



Няшные вуксы



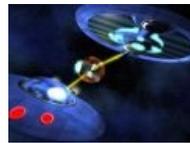
Дети вернулись...



Звездные хиппи



А это уже форменный слэш



У Арилоу снова поход по грибы



Фапабельные сирены



Ну, вы поняли



Корабль догорает, но им все пох. Жизнь-то вечная



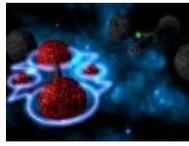
Адмирал Зекс палицо



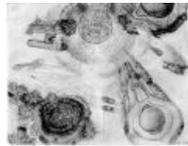
Звездный десант Орз



Планетарная бомбардировка



Лохотрон vs. роботрон



День независимости Андросинтов



Сирены овладевают

Видео

[Star Control 2 - Hierarchy vs. Alliance](#)

Это можно было просто смотреть

[Hyperspace theme music](#)
Муз. тема гиперпространства.

[Star Control 2 - The Dnyarri](#)
Звездно-контролирующая гипножаба. Алсо, его голос кого-то напоминает...

[Star Control 2 melee theme](#)
Под эту музыку и рубились (версия для 3DO)

[TW-Light Gameplay Demo](#)

Фоннатский римейк. Трэш, но угар

[Star Control 2 Western Show](#)

Кавай

[Ur-Quan Masters: Drone](#)
Да, война действительно закончилась...

[Star Control 2 - Umgah](#)
Звездные ГМО тролли, это только пока они благодарны...

[Ur-Quan Masters - Mortal Melee](#)
Ремикс темы стычек

Ссылки

- [Официальный фан-сайт](#)
- [Вики-сообщество](#)
- [Комьюнити](#)
- [Starmap. Достать чернил и распечатать](#)
- [Хорошая рецензия и прохождение](#)

Комиксы:

- [Предыстория второй части](#)
- [Смехучки@пиздаханьки](#)



Космос

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



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:Star Control en:w:Star Control tv:StarControl](#)