

Вангеры — 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!



Народ требует хлеба и зрелищ!

[Народ](#) требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.



В эту статью нужно добавить как можно больше о геймплее и сетевой игре.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

«На одной из выставок критик заявил, что игра напоминает сдачу экзамена по вождению после приема [ЛСД](#). Подтвердить или опровергнуть это мы не можем, так как не пробовали. »

— Один из создателей игры.

Вангеры — эпичная [Elite](#)-игра 1998 года разлива, за авторством некогда винрарной [Калининградской](#) конторы [К-Д Лаб](#). Издана б-гомерзкой Букой. С первого взгляда кажется простой аркадой про машинки с видом сверху... Но не тут то было: на деле игра наполнена [веществами](#), психоделикой, [майндфаками](#), философией, [глубинным смыслом](#) и, конечно же, хорошими, годными [лулзами](#).

Суть игры

После нажатия кнопки «Начать игру», игрок [ВНЕЗАПНО](#) оказывается в роли какого-то [Вангера](#). Хер его знает, что это значит, однако по ходу игры выясняется, что Вангеры — это какбэ такие торговцы, воины и гонщики. Ассоциация с Рихардом [Вагнером](#) — вполне годным расовым [немецким](#) музыкантом-композитором — не даёт ни фига. И с [пророчицей Вангой](#) — тоже, только [СПГС](#) один. Посему кто (что?) [на самом деле](#) такие эти Вангеры — никто толком ответить не может. Персонажи игры в ответ на этот вопрос откровенно посылают [нахуй](#), а с другими Вангерами наладить контакт нельзя по понятным причинам. Потом про каких-то инферналов рассказывают, тьфу-тьфу-тьфу б19ть. Собственно, в игре эти самые Вангеры проявляются только своими машинками (Мехосами), а заглянуть внутрь [возможности нет](#). Алсо, можно телепортироваться из мехоса (прямо в бою) в другой, запасной, мехос.

А смысл игры как раз в том, чтоб хотя бы попытаться узнать, что есть такое этот твой игровой персонаж и [что за хуйня тут вообще происходит](#).

(*спойлер*: Никаких конкретных и исчерпывающих сведений по [завершению игры](#) вы так и [не получите](#). Разве что фраза из загрузок «ВНИМАНИЕ! Соединяем с вашим Вангером» обретёт смысл. Хотя, инфа, дающаяся в конце игры, конфликтует с одним из описаний, данным Липким, советником элиподов в нижнем эскейве, по которой «Элик — [лучезарное создание...](#) ты тоже был им, недолго, впрочем...»)

Действие всей этой оргии с мозгом происходит в [постапокалиптическом](#) и чудовищно психоделическом мире (цвета которого даже изменяются со временем по заданному циклу), который никакая не Земля и даже, блджд, не другая планета, а не такая уж и настоящая параллельная Вселенная, под названием «Потерянная Цепь миров» (или же по-православному — «УниВанг», а если уж совсем по-православному — «УниВанг 3/8»; см. концовку за Инферналов), которая была ([ну то есть будет... Ну ты понел](#)) открыта нашими с вами потомками. Подробно о природе миров можно прочитать в доках к игре «Периметр», а на возникновение Потерянной Цепи Миров проливает немного света [УГ](#)-аддон «Периметр: Завет Императора», который какбэ ещё и приквел к Вангерам.

В общем, смешение людей и насикомых на ДНК-уровне, о котором курлычет [Нахема](#).

[НАХ*Я Я ЭТО КУПИЛ?!?!?](#)

(Вангеры ч.1)

Разбор сабжа раз...

[НАХ*Я Я ЭТО КУПИЛ?!?!?](#)

(Вангеры ч.2)

два...

[НАХ*Я Я ЭТО КУПИЛ?!?!?](#)

(Вангеры ч.3)

и три.



Особенности

- Свобода действий. Абсолютная. Это сейчас развелось [КР](#), [Ждалкеров](#) да [GTA](#), и этим никого не удивишь. Но на 98й год свобода действий в вангерах была действительно эпичной, тем более для «гоночек».
- Отсутствие [битвы бобра с ослом](#). Ну то есть как отсутствие... Битва идет, но все стороны в ней, да и все без исключения персонажи в игре — Д'Артаньяны среди пидорасов. И пойдя разберись по их виду, где кто...
- Воксельный графический движок — до сих пор предмет лютого [фапа](#) вангерофагов, и не только их. Движок позволяет изменять игровой мир в реальном времени. Следы от колёс, воронки от выстрелов, силуэты раздавленных бибов — всё это остается в мире не в виде спрайтов, а виде изменений на карте высот, то есть в 3D (хотя и не в полном)! Ландшафт можно сохранять не только для этой игры, но и для всех, начатых на этом компьютере. Однако, для тех, кто привык к вылизанным картинкам, можно полностью отключить воздействие на поверхность мира. Алсо, быдлокодеры, ковыряющие код игры, с охуеванием обнаружили, что рендер движка написан на [ассемблере](#), что символизирует... [Хотя тот Си, что там есть, по читабельности не лучше](#).
- RPG-элементы. Хоть их и не много, само наличие подобного в игре про машинки в то время очень доставляло. В игре имеется два скилла: Удача и Авторитет. Удачу дают за выполнение квестов, а также за наличие некоторых предметов в трюме. Влияет она на количество валяющегося в тайниках барахла, на вероятность того, что оставленный предмет не спиздят, а также на возможность открытия некоторых тайников. Авторитет дают за убийства, покупку новых девайсов, наличие некоторых предметов в трюме. Каждый час игрового времени Авторитет убывает на единицу — пацифисты в Униванге не нужны. Показывает, насколько вангер лох или не лох. Вангера с низким авторитетом все обходят за километр, ибо он нахуй никому не нужен. Соответственно, если авторитет вангера высок — то все кругом начинают на него набигать и [огрублять](#). Также авторитет >50 позволяет видеть Кукол.
- [Абсолютно точной](#) информации о мире в игре не достать ни у кого. Более того, информация, которую выдают советники в игре, поначалу кажется полной бессвязной хуитой. Но постепенно, при прохождении игры выстраивается цельная картинка, которая, блджд, тут же рушится на следующем этапе прохождения, а уж по полному прохождению становится чуть ли не ещё непонятнее, чем в начале! Такие дела... А разгадка проста: концовок в игре несколько, и для полноты картины стоит пройти их все.
- Общую картину дополнял кошернейший саундтрек, написанный КранКом и Рубером. В 2007 году при содействии Game-Ost вышел альбом [Vangers Soundtrack Gold Edition](#), с пересведёнными треками и двумя ремиксами тем Фострала и Некросса. Чуть менее, чем все темы суть ремиксы на хиты [Dereche Mode](#)^{[[пруфлинк?](#)]}.
- Помимо психоделического аудио-визуального ряда, игра доставляла нетрадиционными методами подачи информации, от которых у вас чесалки склеятся уже после первых двадцати минут игры. Непосвященный же слушатель диалога двух вангеров догадывается, что в дурдоме каникулы, или же день открытых дверей. В самом начале встреченные по пути персонажи будут говорить чуть больше, чем ничего, — лишь бы отвязаться от надоедливого вангера. Позже, по мере роста Авторитета, ответы будут становиться все более подробными.
- Лулзы. Конечно же, степень годности лулзов — дело субъективное, но тем не менее, игравших, которым не доставило, не наблюдается. Многим лулзово-мрачная атмосфера игры напоминает винрарный фильм [Кин-дза-дза](#), и видимо не зря.

Как всё было на самом деле

А началось всё с того, что [РАЕН](#) однажды зохватила Землю. Единоутробные внуки Гаряева и Мулдашева ВНЕЗАПНО объявили, что смогли таки объединить матан и атсрал, назвали себя Спиритами и вследствие этого стали самыми главными на планете. Но всё это постепенно и [по-тихому](#).

Спириты поняли, что этот самый [атсрал](#), названный ими Психосферой, представляет из себя губку (а не двумерное пространство а-ля [Star Control](#)), в которой, как пузыри, находятся [миллионы](#) миров-промежутков, в которых в принципе нормальное такое пространство и туда даже можно попасть и невозбранно там жить. [Особо одарённые](#) даже могут по правильно составленной цепочке по этим мирам (с одного на другой) по-быстрому пропрыгать и вылезти из Психосферы где-нибудь у Сириуса на другой планете. Людям идея понравилась даже больше чем когда-то [ракеты](#). Космологию и астрономию тут же послали нахуй, и решили заняться покорением атсрала. Не успев даже толком откалибровать центрифуги, человечество ринулось набигать в новые миры. Так были построены Коридоры.

Будучи уверенными в своей уникальности и безнаказанности, люди открывали все новые и новые миры, банально [уничтожая](#) любое сопротивление, пока не столкнулись с не менее серьезным противником — расой [Криспо](#). Сначала правда нихуя не понели, и начали этих Криспо по привычке мочить из табельного. Но потом оказалось, что эти муравьи не лыком шиты, а вполне себе разумная и технически подготовленная раса. И похер, что у них коллективный разум, а у боевых особей даже своих мозгов нет —

людям так вломили, что пришлось срочно съёбываться. И всё бы ничего, да Криспо решили людей догнать и проникли в Коридор. А так как семьи Криспо жили, подчиняясь отрегулированным и точным распорядкам, чётко разграничивая территорию, то эта самая территория дичайше у них **котировалась**. Обнаружив за коридором (а там и за вторым коридором, и т. д.) много неподелённых земель, Криспо радостно кинулись осваивать их. Людям ничего не оставалось делать, как закупорить свои **жёны** подземные бункеры, а Коридор, ведущий прямоком на Землю, уничтожить к ебням, оставив миллионы людешек один на один с Криспо, которые как нельзя кстати научились откладывать свои личинки **прямо в тела** Софти.

После такого оборота событий за дело снова взялись местные **Кашпировские**, оставшиеся в Цепи. Они посоветовали уничтожить противника с помощью волновой генетики, учинив **пандемию**. Эпический провал! Да, часть Криспо съебалась-таки обратно, вдобавок заблокировав Коридор в свой мир, но из-за криворукости и спешки софти их генное воздействие заставило мутировать всех, кто остался запертым в цепи миров. Так начался **Суп Существ**, который уже в следующем поколении произвел на свет полчища полусумасшедших уродов, непригодных к жизни.

Следующая тысяча лет после начала Супа Существ покрыта мраком. Известно только, что именно где-то в это время, в соседних с Потеряной Цепью мирах разворачиваются действия «Завета Императора». В эскейвах цепи за это время из кучи совокупающихся и перерождающихся биологических отходов выделились устойчивые типы хоть немного похожих друг на друга уродов (биосы), унаследовавших как черты людей, так и Криспо. Представителей биосов можно наблюдать в игре в виде пассажиров и колоритных персонажей (советников эскейвов).

Оставшиеся же в цепи представители РАЕН частично выпилились в результате Супа Существ, частично перешли на атсральный уровень существования в качестве Наблюдателей, а один и вовсе — мумифицировался и стал артефактом. Кстати, если удастся выйти на контакт с Наблюдателями, то они скажут, что сейчас цепь миров **уже не та!** В какой-то момент она оказалось анально отгорожена от всей остальной реальности... Да и вообще, череда событий, произошедших в Цепи, по расчётам Наблюдателей была очень маловероятна! Налицо чей-то хитрый план. Так же за это время в цепи появились Вангеры. Кто они такие и откуда взялись, как уже было сказано, никто так и не понял. Вангеры сами тоже нихрена не понимали, но зато **умели водить мехосы, возить кузовки и выживать**. Биосы быстренько взяли их в оборот, возложив на них функцию транспортного сообщения между эскейвами. Тут-то игра и начинается.

Базовые понятия

Потерянная Цепь Миров

Осколок былого величия людей, состоящий из девяти миров. Из них три обитаемых (Фострал, Глоркс и Некросс) и шесть проклятых. Особняком стоит мир Икспло — нечто среднее между обитаемыми и проклятыми мирами. Все обитаемые миры имеют цилиндрическую форму^[1], а проклятые — форму шара. Все миры (кроме одного) соединены в цепь коридорами, через которые Вангеры перемещаются при помощи Спирали. По мирам раскидано множество постапокалиптического мусора, зарядных станций, разнообразных построек, тайников и других достопримечательностей.

Описания миров:

Фострал

Первый открытый людьми мир. Из документации к Периметру известно, что коридор на Фострал находился в Антарктиде.

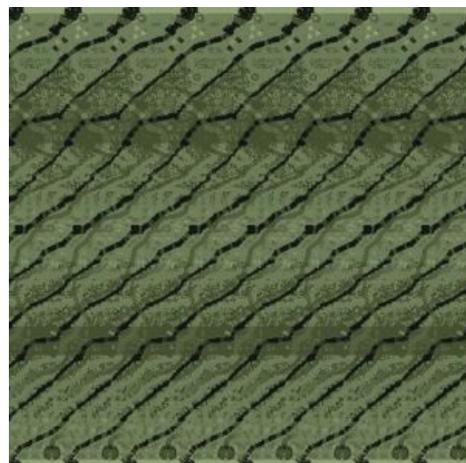
Именно в этом мире начинается игра. Это джунгледобные зелёные (от плесени?) **просторы с плохими дорогами и массой рукотворных построек**. На обочинах грибы-вонючки, в канавах бибы, на пути раффа. Кругом **множество следов от былой людской деятельности**. Пока доберёшься до иной дыры, увидишь всякое.

Имеет два эскейва (Подиш и Инкубатор), игра начинается в Подише. Населен червеподобными элиподами-мыслителями, которые дни напролет проводят в сочинении стихов, почесывании брюха и купании в флегме; твари они не то что бы мирные, скорее ленивые, поэтому даже если сделать им что не так, только обложат матом и выгонят. Не то что у бибуратов, где каждая провинность может обернуться отъемом вещей или даже казнью.

Глоркс

Если удастся вылезти с Фострала, попадешь как раз на Глоркс. Там живут бибураты. Мир - море (даже скорее пруд) с построенными над ним дорогами. В воде много взрывающихся водорослей. Периодически в небо взлетают выращенные в Огороде жабли, и начинают раскидывать по всему миру семена, имеющие определённую ценность (но как обращаться с ними надо знать!). Глоркс — перекресток миров Цепи.

Имеется три эскейва (ВигБу, Лампассы, Огород). А еще бибураты - самые жадные, тупые и агрессивные обитатели Цепи. Кажется, их далекие родственники были у Криспо биологическими штурмовыми танками. Так до сих пор они и мечтают о войне, ловят шпионов и тренируются в



Употоря география — бич новичков

подвигах. Если не вовремя и не с тем заглянуть в Лампассы, можно и на тот свет отправиться.

Некросс

Дослужившись до бравого агента на Глорксе, можно будет посетить Некросс. Это мир цикс. Когда-то именно сюда (из-за распиздяйства Софти, забывших закрыть за собою коридор) набижали Криспо, поэтому мир полон следов их деятельности (в противоположность Фостралу). Сверху всё заплетено сплетениями инсектоидной природы, по которым удобно ездить. Внизу канавы с водой, канавы без воды, многочисленные болота, гнёзда с тайниками в центре.

На мире два эскейва (ЦыПа, БиЗона). Циксы здесь все с весьма ебанутым складом мышления, причем все они ебануты каждая по-своему; эти только и знают, что отлавливают вангеров да отмывают. Сами циксы представляют из себя ни что иное, как насекомые с мозгами ТП, в частности Цыфра мнит себя женой всех встречных-поперечных вангеров. Ну и само название очевидно переделано с «чиксы». С охотой принимают как элиподов - [для споров о жизни, вселенной и всем таком](#) - так и бибуратов, уже для анального рабства.

ВНИМАНИЕ! Музыкальная тема Некрасса крайне опасна для неподготовленного мозга!

Икспло

Пустынный серо-зеленый мир без циклов, куда ездят все добытки нюхи - только здесь можно найти все три вида Кукол и не заморачиваться поиском оных по большим мирам. По легендам, именно здесь некогда обитал знаменитый своими вундервафлями Ушедший Биос. Имеются некоторое количество странных построек, среди которых здоровенная пирамида — эскейв Спобс. В нём живёт Парафин (спам-бот Наблюдателей) — впрочем пустит внутрь он только при наличии определённого артефакта.

Виксов, Кокс, Бузина и Арк-а-зной

Наградные мини-миры, хранилища артефактов, рандомно распределяемых в начале игры. Чтоб до них добраться, нужно привезти чего-нибудь ценное советнику или просто быть ниибацца авторитетным. Если слишком долго этого не делать, приехав на очередной секретный мир, можно соснуть хуйца вместо артефакта и потом рыскать по мирам в поисках того, кто этот ништяк спиздил — всё честно, у компьютерных вангеров ровно те же возможности, что и у игрока. А можно и не соснуть — если подождать ещё дольше, свежедобытый артефакт компьютерный вангер продаст в ближайшем эскейве, где его можно за опизденительную сумму выкупить.

- Виксов — водный мир с островом в виде герба России, без шуток. Добыть артефакт на Виксове труда не составляет — достаточно лишь продраться сквозь агрессивно настроенных рыбок и подобрать ништяк. Доставляет мир тем, что добраться на него можно не вылезая за пределы родного Фострала.
- Арк-а-Зной — жаркий пустынный мир с огромными терминаторами. Является без Начертателя абсолютно непроходимым пиздецом. Хитрый план: заимев портативный телепортатор ака Способ-83+, можно телепортироваться прямо к артефакту, минуя весь этот геморрой. Главное — знать откуда это сделать, Уголок Ушлого Вангера вам в помощь. Однако, если карты легли так, что Начертатель лежит как раз на Арк-а-зное, а Способ-83+ спрятан на чуть менее, но всё же поехавшем Коксе, многие предпочитают начать игру заново. Ещё одним способом прохождения мира является превращение в биба при наличии Механического Миссии.
- Кокс — нечто похожее на обычный земной город. Нужно пройти трассу на время. Если опоздать к очередному чекпойнту, то на мире погаснет свет, а [в темноте дышать темно и когда в мехосе кончится воздух — вы умрёте](#). На самом деле, один из Советников наметит вам, что в темноте мехос начинают пиздить уцелевшие Софти, населяющие этот мир. Чтобы пройти трассу, требуются ювелирные прыжки без права на ошибку. Прыгнуть сразу к соблазнительно близкому тайнику — fail, летательный девайс здесь предательски не работает...
- Бузина — спокойный фиолетово-психоделический мир, здесь никто не будет вас адово убивать, не нужно никуда доехать на время и т. д., нужно всего лишь решить загадку на центральном тайнике. Главное вспомнить слово-шифр, когда-то сказанное пассажиром-элиподом... Извращенцы могут попробовать брут-форс, это тоже возможно.

Трилл

Это просто-напросто ад, где живут Инферналы. Похож на опустошенный Глоркс серого цвета с лавой вместо воды; в воздухе постоянно летают смертоносные фаерболлы, способные быстро спалить незащищённый мехос. Впрочем, и туда можно добраться - был бы ключ и заряд в спирали. В центре мира находится непонятный жёлтый круг, где проповедует некто, называющий себя Карманом. Это спам-бот Инферналов. Скроллить сообщения Кармана над кнопкой Tab — незнание этого факта (вкуче с непониманием первого вопроса Кармана, что написан задом-наперёд) многих сподвиг на выполнение хорошей концовки, хотя плохая проще и веселее.

Хмок

Восьмиугольный [железный микро-мир](#) без единого живого существа, где лежит последний артефакт, нужный для успешного прохождения игры. Туда вообще не ведут коридоры. Советники будут рассказывать много интересного об этом мире: что там обитают души убитых вангеров, что тамошние бибы спокойно жрут мехосы и что атмосфера Хмока может превратить любого вангера в психа: это все, естественно, неправда. Кроме того, никто из добравшихся туда вангеров обратно не возвращался. Последняя головоломка имеет весьма нетривиальное (к счастью, не единственное) решение.

Софти

Софти — это люди будущего (прозванные так за мягкотелость и беспомощность), которые решили, что воплотили-таки в жизнь мечту о **другом глобусе**, но на деле же потерпели былинный отказ. В мире Вангеров о софти не знают практически ничего, а обрывки дошедшей после конфликта информации нередко полны вымысла и противоречий. Между прочим, Софти — еще и марка туалетной бумаги. В общем, всё понятно.

Криспо

Криспо — расовые **инсектоиды**, на которых в процессе набигания напоролась Софти, с иерархией, феромонами, матками... Ну, вроде муравьёв, пчёл, китайцев и т. п.

Суп Существ

Суп Существ — эпическая вакханалия гуру из Софти и Криспо, развернувшая в Цепи из-за эпидемии. Любой **битард** хотел бы взглянуть на это!

Куклы

Куклы — червеобразные генераторы **феромонов**, единственные оставшиеся в Цепи представители Криспо. Живут и передвигаются ну очень глубоко под поверхностью миров.

Цимес в том, что у семей Криспо была хитрая система регуляции территориальной экспансии. Во главе каждой семьи Криспо стояла **Мать Семьи**, обладающая **разумом**. Лично ею, по ментальным каналам связи, контролировались Куклы. Куклы, в зависимости от приказов Матери, выделяли определённые запахи, которым, в свою очередь, подчинялись все остальные Криспо.

Фейл в том, что когда началась эпидемия, главные Криспо оперативно съебались из Цепи, а Куклы так и остались ползать по мирам, зацикленно работая по последней программе. Тысяча лет прошла, а они всё еще ползают...

На момент начала игры в Цепи осталось девять кукол — по три на каждый биос. Как только вангер накапливает >50 авторитета, он начинает видеть кукол на карте. После этого можно собирать нюху, а можно и невозбранно заловить Куклу в куккиш, и отвезти страждущим... Однако это будет иметь кое-какие негативные последствия.

Нюха

Нюха — провонявший выделениями Куклы грунт. Чрезвычайно ценна, так как является основой жизни всех биосов. Но из-за того, что родословные биосов восходит к разным семьям Криспо, нюха от чужой Куклы для биосов представляет лютый пиздец. Если привезти в эскейв чужой нюхи, охувший вид советника доставит вам лулзов.

Биосы

Биосы — потомки когда-то **скрестившихся** между собой Софти и Криспо. Как вообще смогли смешаться ДНК насикомых и людей — загадка даже для Наблюдателей, но факт на лицо: в эскейвах засели наиуёбищнейшие мутанты.

На протяжении тысячи лет Супа Существ в эскейвах шёл естественный отбор, в результате которого биосы таки имеют человеческие мозги, но криспоидные метаболизм и инстинкты. И если к последнему прибавить наличие на мирах смердящих криспоидными феромонами кукол, получим эпический фейл: существа, в принципе способные думать и имеющие психику (за счёт мозгов) не представляют жизни без передаваемых посредством нюхи зацикленных команд кукол. (То ли дело у хомо сапиенсов, у которых **цель жизни** полна **смысла**.) Такой расклад привёл к плачевной ситуации: всей целью существования биосов стало выполнение бессмысленных **культовых** циклов. Каждый Цикл состоит из трёх стадий, которые связаны с какой-нибудь физиологической функцией биосов (например, рождением эЛиков, личинок Элиподов или **спортивными** состязаниями в Лампассах), которая в свою очередь связана с запахом определенной куклы.

Биосы, в принципе, понимают какая говённая у них жизнь, и ошибочно (по мнению Парафина, а по мнению Кармана — правильно) считают, что если им удастся заполучить в эскейвы всех своих кукол, то зависимость от нюхи тут же пропадёт, останется больше времени на путь к успеху и вообще наступит благодать. Однако, если помочь биосу, изловив и доставив всех его кукол, биос благополучно самовыпиливается, мир, где он жил — обесцвечивается, а ставшие безработными вангеры открывают на тебя сезон охоты (что доставляет).

Суп Существ оставил в живых весьма ограниченных созданий, которые еле-еле сопротивляются смерти, но они и вы - все, что осталось от бывшего величия и мечтаний спиритов. Эти жалкие создания не могут существовать без цели. Ты вероятно слышал об Ушедших Биосах. Некоторые глупцы считают, что где-то на мирах глубоко под землей живут вечные счастливицы, сумевшие добыть всех своих Кукол. Это вранье. Тупицы просто патологически хотят своей смерти, не понимая этого. Саморазрушение внутри. Но их гибель неизбежна - все новые и новые вангеры берутся за ловлю Кукол и я не могу этому противостоять. Банчи с помощью вангеров настойчиво роют себе могилу.

— Парафин

Машина Наблюдателей как бы ещё раз говорит нам, что после нахождения всех кукол, биос-«счастливец» потеряет причину жить, спрячется в своих подземных норах, перестанет воспроизводиться и исчезнет.

Вангер

Вангеры — это водилы, торговцы, **воины** и пираты, гоняющие по мирам на своих проржавевших катафалках и осуществляющие связь между эскейвами.

Вопрос откуда возникли Вангеры и кто они такие поднимался фанатами неоднократно, ибо рассказанное "по секрету на ушко" авторами жёстко противоречит тому, что игрок может узнать из

самой игры. К единому ответу никто так и не пришел. Спойлеры на тему:

Вангер каким-то образом связан с Подишем, так как сам Липкий дает кое-какие намеки («Ты — личинка элипода, но не элипод») и лично отковыривает вангера (из кузовка?) в начале игры. Ближе к концу игры погибший со Спумией (мумия софти) в трюме вангер в любом случае реинкарнируется в Подише. Во время гонки на Некроссе вангеров упаковывают в глиняные статуэтки (Маленького Цика) и везут в Бизону.

Кто-то из элиподов прямо намекает, что все вангеры произошли от эликов, оторванных от стручка. То есть, все вангеры как бы изначально элиподы, родня Пальцу и Липкому.

Если пользоваться интерфейсом вопросов Липкому, через некоторое время он скажет, что элиподы как-то разбирали рабочий мехос, но Вангера внутри не нашли. Да и Парафин заявляет, что присутствия вангера в мехосе зарегистрировано не было.

При прохождении игры за Парафина (наблюдателей) после отправки на Землю выясняется, что в поисках мощных источников воли Наблюдатели использовали «интерактивные цифровые миниатюры людей» — компьютерные игры, перехватывая и дублируя поведение и мышление игрока (протософти), копируя оное в память искусственно созданных вангеров. По окончании игры дубликат игрока начинает действовать самостоятельно, а сам игрок сидит перед монитором и чешет репу.

При прохождении за Кармана (инферналов) сообщается примерно то же самое, но мессадж стилизован под компьютерный алгоритм и невнимательный игрок рискует вообще ничего не понять. При использовании функции «Счастличик» у артефакта «Механический мессия» сообщается, что Вангер не прошел тест и будет утилизирован.

Мехос

Мехос неразрывно связан с управляющим Вангером. По сути мехос — это, преимущественно (есть и плавающие и летающие и едущие под землей экземпляры) автомобиль с такими показателями, как скорость, броня, количество воздуха, скорость регенерации энергетического щита, на который можно навесить разнообразные пушки и дополнительные девайсы, а трюм забить под завязку боеприпасами и контрабандой. Автопарк в игре довольно внушителен ([легковушки](#), [тракторы](#), [грузовики](#), [микроавтобусы](#) и проч^Ь!) и обвешен устрашающими ножами, лезвиями и таранами в лучших традициях [Carmageddon](#).

В отдельную категорию можно выделить целый подвид мехосов (а также их водителей) — **Раффа** — по размерам напоминающие «Смарт».

В целом раффа — [нищевродские дешевые капсулы смерти](#), у которых нет ни брони, ни запаса воздуха, ни слотов под оружие (из оружия — встроенная пшикалка, годная разве что для расстрела взрывающихся грибов), ни хоть сколько-то вместительного трюма. Сажать наивного вангера на раффа, повелся ли он на халяву или же отказался слушать советников — один из любимых сюжетных ходов, применяющихся в игре.

Благодаря своим размерам и мгновенной регенерации щита, раффа обладают удивительной вертлявостью, прыгучестью, да к тому же [не тонут](#), однако раздавить плюгавого ничего не стоит (удар лобовухой «Монка» на полном ходу уже причиняет раффе лютый пиздец).

Эскейв

Огромные подземные убежища, построенные софти для защиты от криспо, и впоследствии обжитые тем, что получилось в результате Супа Существ. В эскейвах живут представители (банчи или, грубо говоря, [норот](#)) определенного типа существ (называются *биосы*, расы, если проще), а перед игроком-вангером появляются советники, дающие задания и ведущие светские беседы, если в настроении.

Здесь же устроена торговля разным барахлом — от разных товаров до средств передвижения и оружия. Также здесь можно брать спецзадания, Табутаски.

Табутаск

Табутаск представляет из себя разновидность квеста, предлагаемого теми или иными биосами.

Табутаск покупается за пару бибов, затем вангер вылезает на поверхность — и начинается веселье. Во-первых, содержимое табутаска можно узнать только на поверхности. Это может быть как и простое задание, вроде «расстреляй 70 грибов» или «раздави 10 бибов», так и очень сложное, вроде знаменитого «пролети от начала до конца мира не коснувшись земли».

Во-вторых, узнав суть задания, отказаться от его выполнения уже невозможно. Продать, выкинуть можно, но по истечении времени, отведенного для выполнения (а *все* табутаски ограничены по времени), результаты не заставят себя ждать. Проваленный табутаск выпилит из кровью и нервами заработанной удачи столько же единиц, сколько бы прибавил.

Короче, табутаски — это серьезно. Но полезно. Во-первых, тысяча-другая бибов на дороге *не валяется* давить замучаешься, во-вторых, Удача еще полезнее, чем бибы, в-третьих, только выполнив несколько табутасков, можно получить право возить пассажиров из эскейвов.

Алсо, сохраняться можно только в эскейвах. Как правило, на каждом обитаемом мире по два эскейва в разных концах мира, но Глоркс стал исключением: софти успели построить там три убежища. Еще один шибко секретный до некоторых пор эскейв есть на Икспло.

Коридор

В мире Вангеров к упомянутым Коридорам для пущего интереса добавляется еще пара особенностей.



АтТрахтор. Собран из остатков ремонтной техники.

Для входа в Коридор необходимо зарядить Спираль мехоса и узнать ключ мира, который запоминает Спираль. Где-то на проклятых мирах валяется горячо любимый всеми артефакт «Способ 83+», позволяющий перемещаться по мирам из любой точки без зарядки спирали (ключ мира, правда, никто не отменял).

Биб

Местная валюта. Биб — это четырёхлапый жук, ползающий по поверхности мира. Собственно, за их **давление** деньги и даются. Существует коричневая (1:10) и королевская (1:100) разновидности. Seriously заработать охотой на бибов нереально, но на махотин или пару горбов по началу игры — самое оно. Хотя легче в начале игры побегать по тайникам, например заглянуть в полусферу около Подиша и поторговать боеприпасами и оружием — легко можно накопить не только на пукалки, но и на мехос покруче.

Персонажи

Липкий

«Опять убил кого-то, колесник дикий?»

— Липкий интересуется

Жирный элипод из эскейва Подиш. Первое, что игрок увидит в своей жизни — это его недовольная морда. Говорит много и заковыристо, пятистопным ямбом, стихами, перемежая их курлыканием и прочими кошачье-голубиными звуками. Если его разозлить, привезя что-нибудь с другого мира, своей мордой и издаваемым яростным звуком **доставляет** под самый стол минут на пять.



Липкий, собственной персоной.

Палец

«Приветствую тебя, спаситель Пальца из глубин Тоски!»

— Палец приветствует

Палец — это элипод из эскейва Инкубатор. Очень похож на Липкого. Что неудивительно, ведь они из одного стручка. Пальца и Липкого объединяет то, что **волею разработов** они держат игрока за лоха до конца игры. Увешанный артефактами на легендарном мехосе с зашкаливающим количеством бабла вангер, лупцующий кукол селёдкой по усам, — на нубский вопрос о ритуальных гонках элиподов будет получать отповеди, мол, колесник, мелкий чмо ты, звать тебя никак. Long, long time ago, на полные пубертатного недоумения анонимусные письма по этому поводу — разрабы приоткрывали завесу и делились недовакушённым винраром того, как оно должно было быть запилено. **Надо было давить гадину уже тогда**, может быть. Глядишь, не было бы второго Периметра.

Буравчик

«Вози кусты и героин, а то останешься рабом»

— Буравчик напутствует

«Береги свой раббокс — не теряй его: он ведь с нашим Глорксом цвета одного!»

— Он же

Буравчик — это бибурат из эскейва ВигБу. Председатель и единственный член Бюро. Что это такое — никто толком не знает, но Бюро решает из Вигбу всё, что происходит на Глорксе. Ежели не злить, рассказывает доходчиво и короткими словами. А если злить — харкнет в глаз и выгонит. Сам в мехосе не гнушается прокатиться, за компанию и на ужас остальным бибуратским эскейвам. Есть табутаски, которые командуют отвезти Буравчика куда-нить. И, поскольку, никто (читай, тестеры), кроме манчей, до таких забубенных табутасков не катался, их выполнение ведёт к тому, что Буравчика из трюма вангера изымают и усё. ВигБу остаётся без советника и работает корявовато. Игру пройти это не мешает, но ценителям полимеров такие фортеля душу не греют.

Гиря Модный

«Я, Гиря, твой вождь, заботюсь о тебе!»

— Гиря ободряет

Качок-бибурат из Лампасс. Веселый, но местами очень суровый — только он за провинность может сразу казнить, а не отобрать вещи или мехос, как другие советники. В своем эскейве имеет стадион, на котором проводит необычайно доставляющие состязания, рассказы о которых заслуживают отдельного пункта. На самом деле — стадион и игры на нём это не более чем извращённая казнь провинившихся вангеров. ВНЕЗАПНО доведя Гирию до этих самых «состязаний», можно увидеть весьма и весьма занятную картинку, по которой можно себе представить, как же всё-таки выглядят эти самые Биосы и как они соотносятся по размерам с внешним миром.

Обурец

Бибурат, старый хрен. Живёт в эскейве Огород, проращивает все подряд. Необычайно виртуозно и доставляюще ругается. Если долго тыкать в разные места в эскейве Обурца и в самого Обурца — можно натывать себе новый раббокс, взамен утерянного или изъятого, что, порой, весьма необходимо.

Цыфра

Цикса из эскейва ЦыПа. Она же жена всех вангеров, которые до Некрасса докатываются. Как жена, имеет дурную привычку изымать у вангера всю получку, то есть пересаживать на раффу. Сказки загоняет такие, что хоть стой, хоть катись. Причем рацерна в этих сказках гораздо меньше, чем надо бы^[ЦИТО?]. Алсо «цифра» это плохая хамливая проститутка. Что кагбэ намекает.

Цыкотуха

Цикса, живёт в Бизоне. Тоже много сказок рассказывает, но короче и полезнее Цыфровых^[ЦИТО?]. **Большой специалист по токсикю.**

Парафин

Персонаж из секретного эскейва на Икспло. Ушедший Биос, он же — вычислительная машина, созданная наблюдателями для контроля над мирами Цепи. Не переносит Кармана, и это у них взаимно.

Карман

Голос, проповедующий на узловой точке Трилла. Он то ли «инфернал» — некая злобная сущность Цепи, превосходящая по могуществу софти и криспо и преследующая какие-то свои цели — то ли их машинка на побегушках.

Как там нагибать в сингле

Поначалу надо фармить бабло на халявном барахле из тайников. Чтобы халявы было много, надо нафармить удачу. Удача фармится на табутасках краже Липуринги у Липкого в первом же эскейве в начале игры (варнинг: за вами выедет киллер на фургоне!). Или таки табутаски для особо честных. Табутаски дают удачу, только если перевозятся товары. Нарвался на плохой невыполнимый табутаск — загружаешь сохранёнку, покупаешь его и потом продаёшь, не выходя на поверхность. Всё, в продаже этого плохого табутаска больше не появится.

Задача номер два — это получать доступ к другим мирам, что делается успешным участием во всём подряд: подвозе грузов, пассажиров, ритуальных предметов.

Несмотря на большое разнообразие мехосов, на практике большинство из них представляют собой набор компромиссов: либо маленькая скорость (из-за которой вы выбываете из всех гонок), либо маленький/неудобный трюм, либо скромное вооружение. А реально можно и нужно ездить только на трех: 1) Мгновенный, 2) Мамочка, 3) Последний-из-Могикан (и то... в Могикана не влезет куккиш). И пересаживаться на них нужно именно в таком порядке, все остальное — экстравагантные поделки и не стоят траты времени и бибов.(чуть полная, хороших мехосов гораздо больше: советую попробовать Дряхлый Душегуб, Клёпанный гроб, Прокальватель, Песколаз; ценителям экзотики рекомендую Винтокрыл и Червонец; для совсем безбашенных есть Железный Призрак. Кстати, Мгновенный, Мамочка и Могиканин сильно на любителя: первый отвратительно управляется и не менее отвратительно бронирован, вторая неповоротлива как утюг на колёсах, а третий без одного занятого артефакта даже в эскейвы не влезает, да и застревает постоянно из-за своих габаритов).

Мгновенный — лучший из мелких мехосов, способный уделывать даже значительно более крупных противников. Во-первых, он, согласно названию, самый быстрый в игре, только на нем выигрываются гонки на Фострале. Во-вторых, несмотря на скромные габариты, у него на удивление вместительный трюм, который можно под завязку набивать барахлом и быстрее заработать на Мамочку. И в третьих, если на него поставить два маленьких гОрба (это пушки такие) и систему автоматического наведения Вектор, получаем серьезную огневую мощь, причем, если пользоваться станцией перезарядки рядом с верхним эскейвом на Фострале, то этим арсеналом можно устроить нешуточный гоп-стоп всем, кто появится рядом с этим эскейвом. И стоит такая игрушка всего каких-то 15-20 тыщ бибов. Короче говоря, не имея как минимум этого мехоса, соваться в другие миры смысла нет никакого. А нафармив бабла, пересаживаешься на Мамочку и не ебёшь мозги.

На втором мире сначала лезть надо в нижний эскейв и там отрыть (буквально) себе лилу-даллас-мультипасс. Всё остальное подсказывают по ходу (вообще-то и это подсказывают, но...). По второму миру адски геморно ездить (особенно в ритуальных гонках) после уютенького Фострала, поэтому рекомендуется на бибуратские соревнования забить МПХ сразу и улаживать бибуратов другими способами, что, кстати, проще и интереснее. На третьем мире реально ездить только на Мамочке или Последнем из

Могикан, потому что ездить можно толком только по висящим соплям, а в них дырки, в которые более мелкие мехосы проваливаются. Все другие большие мехосы хуже вооружаемы. И на третьем мире тоже лезть надо сначала в нижний эскейв, причём неоднократно, если нет желания закончить, как кулак в коллективизацию.

Проникнувшись бытом каждого из биосов, а то и раньше, навозим им нюхи. Получаем за это ключи на потаённые миры, для надыбывания там артефактов способ и начертатель. Ломимся в эскейв на Икспло, ну и там до финиша рукой подать.

Такая, вот, красная цена отраде олдфагов. Примечательны следующие лулзовые [упрощения игрового процесса](#) компьютерным вангерам. Если игрок не видит их на экране, по любым пересечённым местностям эти вангеры перемещаются с охрнительной такой крейсерской скоростью (игнорят препятствия, рельеф, встречных поперечных, разрушения, моментально проходят в коридоры). Поэтому можно особо не переживать, даже если регулярно просираешь ритуальные гонки на максимально оптимизированном маршруте. Это рандом, неудачник! И все равно, если долго мучаться, [дальше проходишь](#) и без побед в оных.

Есть еще один очень полезный баг в игре, позволяющий в доли секунды перемещаться от самой верхней части карты любого из миров до самой нижней. На самом верху или в самом низу карты мехос обычно упирается в невидимый барьер и все, хода нет. Оно и понятно, иначе бы путь от нижнего до верхнего эскейва можно было пройти секунд за 10-15 без необходимости долго трястись по кочкам, отстреливаясь от «доброжелателей». Но особо хитрым таки можно. А теперь обратите внимание на бибов, им эта невидимая преграда явно [похуй!](#) То есть они за нее свободно заползают с обеих сторон. А теперь, вангер, знай, что есть такой веселый и грозный артефакт Механический Мессия, у которого есть функция превращения твоего катафалка в биба. Казалось бы, кому нахуй надо становиться бибом? Но и тут вас ожидает гриб-отсосинович. Вас будут выкидывать пинками и крыть хуями в любых эскейвах, если вы попытаетесь туда зайти, имея при себе Мех. Мессию. Выкинуть бесценный сувенир с Арк-А-Зноя в ближайшую канаву? Альтернативой является предварительный экстерминатус всего живого возле эскейва в течение нескольких минут при помощи того же Мессии, а потом уже его можно более-менее спокойно — да, выкинуть, и по выходу подобрать.

Такой пустяк, как невозможные комбинации оружия на мехосах под управлением компа. Не влазит на потрошителя большой горб и два малых спитла, не влазит.

Из помогательных локаций на этих вангеров на поверхности действуют только чинилки брони, а поэтому эти вангеры (особенно заскриптованные убить ГГ) бесконечно дауншифтят. Отспавнившись вооружёнными до зубов и подрастреляв боезапас, они при следующем заходе в эскейв какой-нибудь продают свои пушки и покупают то, что есть заряженного в магазине. Если денег им не хватает на такое же (а естественно не хватает), то ими хватаетя пуха похуже. Если не хватает ни на что — около вас будет регулярно ошиваться полудурочный своим [сочетанием агрессивности и беспомощности](#) мехос. Пока вы его не пристрелите.

В конечном итоге ценители могут провернуть три варианта нормального прохождения.

1. Ухайдокать Кармана, предварительно засеяв безопасные миры без кукол пассажирами (смешно, что можно при этом выгрузить на какой-нибудь из этих миров куклу (про это даже табутаск есть). Что пииниииздец как сложно, учитывая необходимость выполнения over9000 злоебучих табутасков.
2. Поделить на ноль Парафина, предварительно доведя до экстаза биосы массовым завозом кукол. Что намного проще, ибо сводится к нафармливанию денег на большой грузовик и Куккиш.
3. Провернуть пункты 1 и 2 вместе. Идея о возможности этого пункта возникла у анонимуса не сразу, за что игре, конечно, респект. Там только чуток сложно уграбливать Парафина, надо иметь в виду. Сначала [кидаешь Мессию](#), и сразу же затем открываешь Спобс.

Галерея

В этих галереях важно заценить расовые цвета мехосов и товаров. А также детализацию мехосов на магазинных рендерах. И то, и другое в обычный геймплей переходит с очень большой детализированностью, воксели ж. [Кинув в канаву Липурингу](#), можно отчетливо видеть, как она вся из себя зелёная катится по склонам, сверкая шестью лапками. Разве что анимация всякой капотной арматуры мехосов на просторах Цепи не отрисовывается.



Мехос Мамочка

Кислый Монк

Пернатый Санитар

Дряхлый Душегуб

Пассажир Элипод



Пассажир Бибурат

Пассажир Цикса

Артефакт Способ83+

Товар Палочка

Товар Липуринга



Артефакт Мессия^[2]

Артефакт Бут Сектор

Развитие

С момента создания игры компания распилась на две, половину исходников потеряли, а остаток отдали [компании быдлокодеров](#), которая успешно добавляет в игру новые баги фичи, касающиеся сетевой игры. Сетевые игры, что характерно, проводятся [до сих пор](#), хотя с момента выхода игры прошло уже почти 20 лет.

Усилиями анонимуса код-таки доверили двум [красноглазикам](#), которые [перепиливали](#) игру для великой справедливости и работы под [линупсом](#). На данный момент доступна публичная бета версия [Пруф](#). Дальнейшая работа затихла по причине [юридических проблем](#). Однако спустя 9000 лет протух срок контракта и права на игру вернулись разработчику, то есть — обратно Кранку. Который объявил набор тестировщиков для Вангеров New Century Edition под Макось, Линупс, квантовые компьютеры и эту вашу Венду. Красноглазеги ликуют и показывают пальцем на демотиватор с бешеным {at}-трактором — а вы сомневались? Это Эпик [Вин](#). 24 апреля 2014 года переиздание таки вышло на [Steam](#). Спустя два года после релиза Кранк, как и обещал, дал добро на открытие исходников, так что 12 марта 2016 года Вангеры тихо и незаметно стали [опенсорсом](#). Хотя этот релиз не включает данные, т. е. чтобы играть всё ещё нужен релиз со Steam или GOG, красноглазики теперь ликуют вдвойне ибо могут собирать любимую игру под умные чайники и лампочки и ковыряться в коде в своё удовольствие.

[Алсо](#), разработчики выпустили вполне доставляющую игру «Периметр», которая как бы рассказывает нам о том, что происходило до событий, происходящих в Вангерах, с теми софти, кто попёр в другие миры. В «Периметре» дают поиграть за [Номада](#), что доставляет. Потом мозговой центр и термоядерный генератор креатива Кранк смысл из компании, после чего компания сдулась. Кранку, впрочем, тоже не похорошело, и главное его достижение после К-Д ЛАБа — продюсирование [креативной](#), доставляющей инди игры про бочки с холодным оружием^[3] и прикладывание мохнатой лапы к King's Bounty (что, впрочем, тоже кончилось БРАУЗЕРКОЙ).

Ссылки

- Уголок ушлого вангера — руководство по игре.
- Сайт вангеров, сделанный авторами игры, K-D Lab.
- Вики-проект игры
- Сообщество поклонников игры Вконтакте
- Чат поклонников игры в Telegram

Примечания

- ↑ Как бы так задумывалось. Технически же — форму тора, ибо замкнуты по горизонтали и вертикали, и вертикально вытянуты. Вертикальную замкнутость разделяет стена, но её можно пересечь эксплоитом.
- ↑ Примечательно, что увидеть этот леденящий ужас и соответствующее описание можно, только убив хотя бы один биос (есть еще читерский способ — схитрить с загрузкой сейва в эскейве).
- ↑ Довольно средненький Hammerfight[1].



Едем на колесах под грибами!

Вещества 228 3,62 Bb Breaking Bad Bredor Cyriak Harris Don Hertzfeldt Filthy Frank
Kunteynir Sound drugs Superjail Winged Doom Yellow Submarine А че пагни, ляпапам!
Абсент Абсентис Алкоголик Алкогольные напитки Аллен Карр Андрей Скляров
Антимульт Баклофен Балтика Барыга Беломор Белочка Бихай Благовония Борщевик
Бром Михаил Булгаков Бутират Вадим Михайлов Вангеры Векторная религия Вилфред
Винт Владимир Агапов Владимир Сорокин Владислав Галкин Вонни Галоперидол
Гамма-бутиролактон Генномодифицированная вода Героин Глутамат натрия Глюк
Госнаркокартель Грибные Эльфы Грибы ГрОб Дельфин Джим Моррисон
Дигидрогена монооксид Дима Билан Дмитрий Гайдук Дмитрий Энтео ДОБ Донской табак
Ежи и Петруччо Зацените, чуваки, как на улице-то пиздато! Звёздочка И немедленно выпил
Ибражы Йад Казантип Кактус Кандибобер Карлос Кастанеда Кен Кизи Клаббер
Клей «Момент» Кокаин Кокаинум Конопля Конопля/Способы потребления Король и Шут
Кофе КПЛЮ Курительные смеси Легалайз Ленин — гриб! Лигрыл Ломай меня полностью
ЛСД Матрица существует Мистер Вигглз Михаил Котов Музыкальная личность Мультка
Мускатный орех Наркоман Наркоман Павлик Насвай Нейролог Ноотропы Нострадамус
Ночной клуб Обьебос

w:Вангеры en:w:Vangers tv:Vangers



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct