

# Dune 2 — 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?](#)

**Dune 2: The Building of a Dynasty** или просто **Дюна** — игра-предтеча современных RTS, изданная фирмой Westwood в 1992 году. Собственно, определение «real-time strategy» изобрели именно сотрудники Westwood и именно для Dune 2. На этой игрушке выросло целое поколение современных олдфагов. Её необычайная охуенность заключается в гениальной простоте. Игра, внезапно, НЕ является второй частью серии, созданной по книгам [Ф. Герберта](#) «Дюна» (во-первых, она никакая не вторая часть, во-вторых, серия создана отнюдь не по книгам, обо всем этом ниже). Можно [грабить корованы](#).

## Важность для потомков

Dune 2 создала то, на чём строятся современные стратегии в реальном времени. Строительство базы (в каждой миссии с нуля, причем прямо посреди поля боя), tank rush, деление игры на миссии, возможность выбора кампании. Понятие «C&C-клон», распространённое в конце девяностых — начале двухтысячных, на самом деле означало «Dune 2-клон». По сути игрового процесса, отличие, скажем, [Warcraft](#)'а от Dune 2 заключается в строительстве из меню юнитов и зданий вместо общего интерфейса и возможности выбора юнитов рамкой<sup>[1]</sup>. Сбор ресурсов появился еще в первой стратегии вообще, Cytron Masters в далеком 1981, но строительства там пока не было.

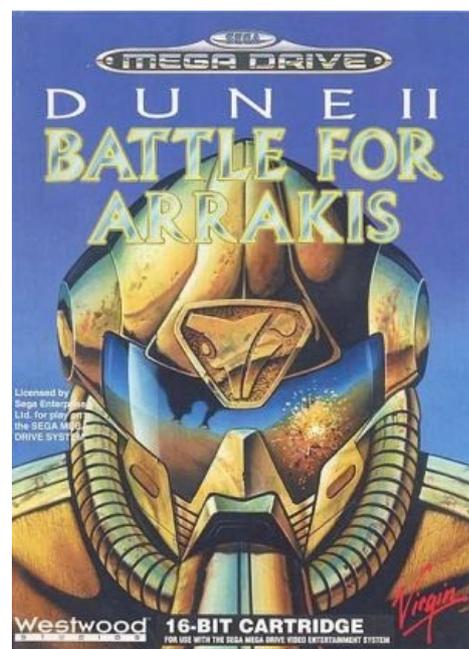
Игра была портирована на все известные в то время игровые платформы, а в [этой стране](#) получила наибольшую известность благодаря приставке Mega Drive, куда Dune II портировали, выкинув часть свистелок и перделок (да-да, раньше было наоборот!).

А для кричащих о Tiberium Wars и прочих какбе-некстген стратегиях ниже изложены каноны, заложенные Westwood в Dune 2:

- Управляемые мышкой здания и юниты. Былинная победа!
- Сбор ресурсов для постройки юнитов и строений.
- Дерево технологий (да-да, не построив Vehicle Plant, не видать нам Starport'а).
- Юниты, разворачивающиеся в строения (построить Construction Yard можно, прикупив MCV и отогнав его куда подальше, где он развернётся в СтройДвор).
- Разные стороны (расы, цивилизации, страны) конфликта, каждая с особыми типами вооружения.
- Возможность давить пехоту танками и харвестерами (первенство на изобретение оспаривается более чем 95% когда-либо игравших).

## Сюжет книги и фильма

Книга была написана [американским](#) писателем Фрэнком Гербертом, любившим, по всей видимости, принимать [вещества](#) в процессе написания. Главное место действия — планета-пустыня Арракис ([араб.](#) الاراكيس), она же Дюна, единственный в галактике поставщик [спайса](#) — специ, которая калорийно хавается, даёт дар предвидения, удлинит жизнь и [хуй](#) более, чем на 65%, и развивает



«Дюна II: битва за Аррахис», обложка (она же рекламный постер) коробки с игрой для [Sega Genesis](#).

[Серия игр DUNE: Часть 1 | Бородатые игры](#)  
[Статья в видео. Часть 1](#)  
[Серия игр DUNE: Часть 2 | Бородатые игры](#)  
[Статья в видео. Часть 2](#)



синдром ~~красно~~-синеглазия. Алсо, любимая **нямка** Навигаторов — местных космических бомбил-перевозчиков.

Серия книг про Арракис насчитывает шесть канонических томов и более **100500** фанфиков, в том числе и полуканоничные новоделы сынули старины Герберта, но нас интересует только первая. Сюжетная линия Дюны начинается с того, что Император всея галактики **внезапно** дарует Арракис, ранее оккупированный домом Харконнен, их **расовым** врагам — дому Атрейдес. Прибыв со своей семьёй в покинутый дворец Харконненов на Арракисе, Лето Атрейдес, глава дома, просекает, что такая халва неспроста. **ИЧСХ**, не ошибается. Вскоре Харконненны, при поддержке элитной имперской гвардии — сардаукаров — десантируются на планету и выпиливают дом Атрейдес почти в полном составе: Пол<sup>[2]</sup> Атрейдес, наследник дома, вместе с матерью остаётся в живых, собирает аборигенов и **анально** карает врагов, **for great justice!** По щцам получают Харконненны, Император, Гильдия и все сочувствующие кровавому режиму. И это только начало... Подобно тому, как **Хроники Нарнии** представляют собой пересказ Библии для **самых маленьких**, «Дюна» является пересказом Корана для **гиков**: Мухаммед превратился в Муад Дибба, вместо Мекки — город Арракин, потом изгнание из столицы, основание новой религии в пустыне свободных, триумфальное возвращение путём джихада в Арракин и фактическое многожёнство в конце.



Господи, Муаддиб! **Это же ЧЕРВЬ!**  
**Скорее в орнитоптер!!!**

В середине восьмидесятых годов одна италопендосская компания захотела показать всем, что умеет делать фильмы круче **Лукаса**<sup>[3]</sup>. Рецепт, по их мнению, был очень прост — берём занудную книгу, которую читают миллионы нердов, берём дюнофага и ставим его на главную роль, берём ебанутого на всю голову, но признанного воинствующим небыдлом, культового режиссёра **Дэвида Линча**, разбавляем нехилым бюджетом и заключаем с **Virgin Inc.** контракт на выпуск 2 игрушек для раскрутки. В итоге получился **эпик** фэйл. **Казуалы** после просмотра **НИХУЯ НЕ ПОНЯЛИ!!!**, а фаны разбивали себе лбы **фейспалмами** от многочисленных нестыковок и маразматичного «видения» режиссёра. В итоге фильм таки получил Оскара за лучшие костюмы, которые компания Westwood впоследствии понатырила для роликов в Empegor. Однако есть мнение, что основной причиной фэйла в глазах основной массы зрителей была именно сложнота сюжета — хотели **Звездные войны** с пострелушками на бластерах, а получили кино, наполненное приходами, мессиями, выживанием в пустыне, интригами и прочим, да еще и картинка была в черно-коричневых тонах, что **намекало**

«Дюна» - 1984 vs. 2000. Обзор «Красного Циника»

Сравнение экранизаций с первоисточником.

А в 2000-е канал SyFu снял понятную, хотя и дешёвенькую, экранизацию, из которой зрители, порвавшие мозг на фильме Линча, наконец, уяснили, кто тут кому кем приходится и почему эти люди хотят друг друга убить. Правда, многие эпичнейшие сцены тут тоже были просраны, но не из-за злоупотребления веществами, а из-за дыр в бюджете. Сериал имел некоторый успех, и к нему соорудили продолжение «Дети Дюны» (по книгам «Мессия Дюны» и внезапно «Дети Дюны»), на которое выделили побольше бабла. Сиквел — редчайший случай — получился лучше оригинала.

## Скандалы, интриги, расследования

Итак, почему же, несмотря на циферку 2 в названии, Dune 2 вовсе не является второй частью или сиквелом? Потому, что таким оказался результат взаимодействия слоупоков с одной стороны и распиздяев с другой. Распиздяями выступила британская компания Virgin. Ее президенту Мартину Элперу удалось наложить свои ручонки на лицензию для выпуска игры по фильму (вовсе не по книге, из-за чего у них было кое-какое непонимание с владельцами прав, но это не помешало довести игры до конца). Для, собственно, создания игры была подряжена французская компания Cryo, которая на первый проектный milestone выкатила какое-то унылое говно. Говно решили задавить в эмбрионе и поручить создание игры другой студии — Westwood. Отметился этим некий Грэм Дивайн, который позже устроился в id Software работать над Quake III проектным менеджером и в ужасе оттуда сбежал. Работая в Девственнице, он много играл в Herzog Zwei, и предложил заставить ребят из Westwood поиграть в нее и сделать что-то подобное.

Прикол состоит в том, что лягушатникам про отмену их проекта никто не сказал. А поскольку они были слоупоки, то на следующий milestone вышли лишь спустя много месяцев, когда работа в Westwood кипела во всю. История умалчивает, сочли ли в Virgin, что игра стала лучше, или же совесть не дала им сказать парижанам, что те негритосили просто так, но факт остается фактом: обе студии (и Cryo, и Westwood) продолжили работать параллельно и игры выпустили практически одновременно. Почему в Virgin решили назвать одну игру Dune, а другую — Dune II, а не скажем **Dune 1** и **Dune A**, неведомо, возможно менее эпичную игру решили выпустить раньше, чтобы собрать больше денег.

Поэтому, говоря о «первой» и «второй» игре, следует помнить, что такая нумерация — лишь исторический анекдот. И уж точно не следует писать, что игры были сделаны по книгам Герберта. Подробности можно найти в материале The Rise and Fall of Virgin Interactive, который кочует с сайта на сайт.

## Первая игра

Представляет собой убойную смесь из пошаговой стратегии, квеста и симулятора езды на песчаных червях. Вещь хорошая, но, в силу неординарности, не сыскавшая популярности в широких кругах.

[Remembrances of Games Past, Part #1 - Dune \(PC\) \(1992\) \(Cryo\)](#)  
Как-то так.

А ещё там [хороший, годный](#) электронный саундтрек.

[Dune OST #1 - Spice Opera](#)  
#1 Spice Opera  
[Dune OST #4 - Water](#)  
#4 Water  
[Dune OST #10 - Sign of the Worm](#)  
#10 Sign of the Worm

[Dune OST #3 - Ecolove](#)  
#3 Ecolove  
[Dune OST #8 - Dune Theme](#)  
#8 Dune Theme  
[Dune OST #13 - Cryogenia](#)  
#13 Cryogenia

## Сюжет второй части игры

Из книги взяты, собсна, Арракис, фремены, Атрейдесы, Харконнены, спайс и черви. Из фильма — акустическое оружие и общий антураж. Из носа же были выковыряны Ордосы, [девастаторы](#) и прочая неканоничная [ересь](#) вроде танчиков в пустыне. Сюжет вкратце таков: «Шпайш машт флюу!!!» и «Всех убью — один останусь!» В дальнейшем про книгу можно забыть.

[Dune: The battle for Arrakis. Paphos version.](#)  
[Пафосная дюна.](#)

## Действующие лица

- **Дом Атрейдес** — борются за великое [Бобро](#). За бусы и зеркальце подкупили местных туземцев-фременов. Советник-человекокомпьютер (по-местному — ментат) — гламурный голубой пидр Кирилл, с гламурными голубыми глазами и гламурной красной книжкой. Герб дома — голубой ястреб, флаг — зелёно-чёрный стяг.
- **Дом Харконнен** (не путать с [Харкинян](#)) — [эта страна](#) ушла покорять голактегу, превратив родные пенаты в [адЪ](#) под названием Гъеди Прайм, с сильнейшей радиацией и прочим говном. Любят всем раздавать [пиздюлю](#), о чём постоянно говорит ментат Раднор — злой старикашка, похожий одновременно на [Шандыбина](#) и [Луи Де Фюнеса](#), горбится так, как будто заработал свое место под солнцем отнюдь не [мозгами](#). Спустя десятилетия, стал лицом софтины [DOSBox](#), что как бы говорит нам, во имя какой именно игры корячились досбоксовы аффары.
- **Дом Ордос** — спайсом также увлекались и разрабы игры, под его влиянием возник этот милый домик<sup>[4]</sup> — предпгимчивые и хитрожопые межгалактические [ЕРЖ](#) с непонятной ледяной планеты. Ментат, зовущий себя Аммоном, всё время смотрит на тебя как на говно. Алсо, некоторые виды вооружений недоступны Ордосам, вероятно, ввиду некошерности.
- **Дом Коррино** — представлен в игре Императором Всея Галактики Фредериком, войска которого отличаются от Харконненов только фиолетовым цветом и аналогом спейсмаринов — сардукарами. По книге императора звали Шаддамом. Именно он устраивает всю заварушку на Дюне примерно с той же целью (и результатом), что и в книге.
- **Фримены** — [суровые](#) пустынные обитатели, преодолевающие кровавый режим Дома Харконненов. Любят набигать на харконненские харвестеры с целью ограбления, устраивать [оргии](#) и кататься на червях, которым же и поклоняются. Являются местной [стелс-пихотой](#): хитро закапываются в песок, чтобы [ВНЕЗАПНО](#) выпрыгнуть и перерезать глотки проклятым красным оккупантам. Помогли Полу Атрейдесу устроить революцию и стать императором. В игре являются достаточно бесполезной вундервафлей дома Атрейдес. Хотя, если их появится на карте сразу штук 5-6, то могут доставить немало проблем, так как имеют довольно большое количество здоровья и большой урон.
- **Песчаные черви** — этикие огромные мобильные кишечнополостные кислородные установки. Луркают в песке и, согласно легенде, срут воздухом, (*алсо* их личинки срут



[Злые Харконнены такие злые.](#)



Харизматичный ментат дома Харконнен. У него определённно есть [хитрый план](#).



Ментат дома Ордос. Вы что, анти-Сигма-Дракона-IV-ит?

спайсом). Плохо разбираются в политике, поэтому жрут всё и всех на своем пути, не разбирая, кто добрый, а кто анальный оккупант (предпочитая, вследствие [закона Мерфи](#), юниты подороже, хотя, чтобы получить язву желудка и залечить на дно, им достаточно проглотить всего 4 юнита в версии 1.0 и 3 юнита в версии 1.07 (3 в версии SMD). Очень туго, но убиваются осадными танками, девастаторами, ракетницами и ракетными башнями, остальным вооружением можете даже не пытаться. Алсо, юниты Харконненов и Ордосов самостоятельно отстреливают червей, в то время как Атрейдесы предпочитают прикидываться гринписом.



Это голос Бобра (не тот)

## Избранные юниты и здания

### Юниты

- **Харвестер** — местный [корован](#). Довитель [пихоты](#) гусеницами и летатель собой на транспорте. Занимается сбором [луща](#) спайса — единственного двигателя местной экономики. [Весьма нетороплив](#).
- **Лёгкая пехота** — примечательна тем, что может захватывать здания.
- **Тяжёлая пехота** — примечательна тем, что умеет захватывать здания и не выпиливается легкой пехотой. Атрейдесы не любят brutальную тяжёлую пехоту. Brutальная тяжёлая пехота, соответственно, не любит Атрейдесов. Использование — ставятся около харвестеров, чтобы те отвлекли червя и дали возможность ему свалить на скалы. Как вариант — юниты сажаются на скалы (чтоб не задавили), при первом же достижении лимита построенных юнитов выпиливаются своими же (как вариант — посылаются на базу врага в самоубийственной атаке). Sad but true. Практически бесполезна уже на средних уровнях, но иногда может выручить, если умудриться ею захватить вражеский Construction Yard, когда свой взорвали. Также, за счёт скорости передвижения и некоторого запаса здоровья может при прямых руках использоваться для захвата вражеских ракетных турелей, предварительно доведённых до "красного" состояния: пользу от ракетной башни посреди вражеской базы трудно переоценить.
- **Трайк** — местный трёхколёсный [мопед](#) с пулемётом. При взгляде сверху зело напоминает [пинус](#). Быстрый и резкий как понос при диарее. Ездит быстро, дохнет еще быстрее. Некошерен для ордосов. Харконненам на него просто похуй.
- **Рейдер** — кошерный ордосский трайк. Ещё больше скорость, ещё короче жизнь.
- **Квад** (он же «Багги») — местный квадроцикл. По сути, всё то же [УГ](#), но с более толстой броней. Алсо, более тормознутый. В Dune 2000 начал стрелять ракетами, но это уже другая история. Трайки и квады как боевые единицы бесполезны уже к середине игры (когда появляются танки), но как разведчики, развеивающие туман войны, годятся. А ещё ими хорошо убивать переполненные вражеские харвестеры для засеивания карты спайсом: пули, в отличие от танков и ракет, спайс не уничтожают.
- **Боевой танк** — сферический танк в вакууме: ездец гусеницами, стрелец пушкой. Катается и стреляет, стреляет и катается. Как и всё гусеничное, умеет давить пехоту в [беляши](#). После получения доступа к осадному танку о его существовании можно смело забывать.
- **Осадный танк** — та же хрень, только тяжелее, мощнее и с [двумя стволами](#). Агрессивный и медлительный. Кататься умеет хуже, стрелять лучше. Основная ударная сила на поздних уровнях.
- **Ракетный танк** — средство для невозбранного уничтожения турелей противника и осадных танков на расстоянии. Очень некошерен для Ордосов, им приходится выкатывать несколько осадных танков на тропу войны с турелями, ну или покупать на космодроме у таких же барыг, как они. Весьма примечательно сделана физика выпускаемых им ракет: на близком расстоянии они перелетают цель и, пытаясь развернуться, падают (так как стрелять прямой наводкой эта ракетница не умеет), поэтому рядом с ракетным танком существует безопасная для атакующего мёртвая зона. А на дальнем расстоянии точность резко падает, так что выносить одиночную ракетную башню один ракетный танк может долго. Битва двух ракетниц на максимальной дистанции - это во многом лотерея: чья ракета попадёт первой, тот и победил. Объясняется это мощными ветрами на этой планетке, из-за которых ракеты улетают далеко в ебень (и иногда даже дают случайных пиздюлей своим). Однако если уж попадёт, урон эта ракета нанесёт огромный: у танка снимет до половины брони, а лёгкий ракетный танк или соник может с небольшой вероятностью уничтожить одним удачным попаданием, или серьёзно покоцать, если упадёт рядом. Таким образом, оптимальная дистанция для атаки - средняя (чтобы между ракетницей и целью было 3-4 клетки). С близкого расстояния выпиливается даже трайками.
- **Мобильный сбордвор (MCV)** — самый дорогой трактор в игре, больше всего напоминающий шасси пусковой установки Тополя. Вооружения нет, может только давить пехоту. Используется для установки ещё одного Construction Yard, чтобы при выпиливании основного не наступил безвыходный пиздец. А также для более быстрой, чем воевать танками, победной стратегии: отправляем его на камни неподалёку от базы противника. От новосозданного стройдвора прорастаем плиткой напрямик



Холивар начинается. [Закончится так](#)

к врагу, и ставим ему под нос свои турели.

- **Соник-танк** — сферический [шушпанцер](#) в вакууме. Строится только Домом Атрейдесов. Передает прямую трансляцию [Дома-2](#) и [Аншлага прямо в мозг](#) противника. Повреждает всё на линии выстрела, поэтому равно опасен и для союзников. Аккуратнее с обороной: если коварные кэрриоллы высадили десант где-нибудь позади базы, соник-танк вместе с врагом будет повреждать все ваши ларьки, которые попали под его пение. Сам имеет встроенный фильтр на поражающих частотах, из-за чего не может выпилить [сам себя](#). Особенно смешно выглядит битва двух соник-танков разных Домов, ибо не наносят повреждений вообще. Изрядно доставляло описание юнита: якобы звуковое оружие использовалось как ~~кошмарный~~ *гуманный способ уничтожения* врага. Есть небольшой баг. Когда на поле боя ещё много юнитов и зданий, то звуковая волна летит медленнее и урон выше. К концу игры, звуковая волна пролетает слишком быстро и урон меньше. Ещё особенность: если атаковать любой техникой, кроме соника, ползущую по своим делам технику врага, она начнёт огрызаться в ответ. Но атаку соник-танка враг не видит и продолжает ползти под лучами смерти, вместо того чтобы заткнуть его сонар парой снарядов. Таким образом, пара соник-танков хорошо поможет в обороне базы, будучи поставлена на пути наступления врагов. За счёт приличного радиуса действия (в отличие от танков), высокого урона и хорошей точности (в отличие от ракетниц) хорошо подходит для уничтожения червяков.
- **Девиатор** (да-да, почти «извращатель») — ракетный танк Ордосов. По описанию, стреляет веселяще-нервно-паралитическим газом, по отрисовке — тупо краской. На самом деле, это просто газ зелёного цвета, так, как при захвате их завода, Девиаторы не стреляют красной или синей краской. Поражённые юниты временно переходят на сторону стреляющего. Правда, после первого же удара по ебалу от новых «союзников» или от охувших своих, они досрочно перекрашиваются обратно. На первый взгляд довольно бесполезный юнит: накуренный газами враг слишком быстро очухивается, даже не успевая доползти обратно до своей базы, чтобы нанести какой-то ущерб, и прочухавшись, снова ползёт нас атаковать. Да и точность и скорострельность хреновая. Однако есть два способа его эффективного применения. Первый: поставить пару девиаторов на пути атакующих базу сил врага, при этом на подступах к базе начинается бляццкий цирк - попавший под газ и перекрашенный в своего вражеский танк видит ползущего рядом другого вражеского юнита, открывает по нему огонь. Тот останавливается, начинает отстреливаться, и попав, возвращает его на истинный путь. Только они оба очухаются и продолжают атаку - прилетает вторая ракета нашего девиатора, и всё повторяется. Особенно хорошо поражать девастаторы: за счёт встроенной функции самоуничтожения можно легко устранить вражеский девастатор. И второй способ: используя тактику [hit and run](#), опылять девиаторами стоящие на страже вражеской базы юниты. Когда такой юнит прочухается после газов, он уже не вернётся обратно сторожить базу, а поедет в атаку на нашу базу, ослабив оборону своей, что очень помогает при последующей атаке базы врага.
- **Девастатор** — [мощный танк империи зла](#). По сравнению с осадным танком — больше брони, сильнее урон и (OH SHI-) ещё меньше подвижность. Оборудован ядерным реактором, при смерти образует небольшой взрыв (который при удачном расположении может принести профит, например, зацепив вражеский Construction Yard). Алсо, самоуничтожается даблкликом. Из-за тормознутости становится любимой няжкой червя. Пожалуй, самый нубский и потому скучный юнит: собрав десяток и добавив в помощь пару ракетных танков, можно методом Zerg Rush гарантированно вынести вражескую базу. Чётко рассчитанное взаимодействие разных родов войск, вылазки в тыл вражеской базы, отвлекающие манёвры трайками, - зачем всё это, если можно применить грубую силу? С другой стороны, осадный танк способен делать ровно то же самое, просто их нужно будет не десять, а, скажем, двенадцать.
- **Птицелёт** (Ornithopter) — махающая крыльями [хуита](#). При постройке улетает прямо на базу противника и больше не возвращается. У Харконенов нет своих Нестеровых и Покрышкиных, и им так же похуй этот девайс (можно заполучить, только если захватить чужой авиазавод). Строится долго, стоит дорого, сбивается легко. Впрочем, вполне может выпилить незащищённую постройку-две. Профит птицелёт приносит только в случае выноса ветряков и/или ракетных пушек противника, ибо при таком раскладе какает на голову врага совершенно невозбранно (хотя иногда ракетные танки сами додумываются сбивать орнитоптеры, с околонулевой эффективностью). Большой профит можно получить, если в итоге взаимодействия воинов вынести ветряки, построить 9 авиазаводов и [ВНЕЗАПНО](#) наштамповать (или заказать в космопорте) 9 птицелётов (больше девяти на карте не может быть одновременно), которые будут стадно какать на голову врага. Либо штуки 3 авиазавода, и просто быстро клепать на них орнитоптеры один за другим, было бы бабло. Правда, в случае [ВНЕЗАПНОГО](#) восстановления работы ветряков или постройки одной-единственной новой ракетной турели всё стадо кукурузников выносится быстро. Но 9 птицелётов, выпущенные одновременно, могут нанести серьёзный урон врагу. Птицелёты лучше использовать для отвлечения турелей и внезапно пиздить домики (во всех смыслах). Алсо, позволяет определить границы невидимой базы врага — все стрелявшие по нему турели и танки засвечиваются на карте. Прикол: если на поздних уровнях, играя за ордосов, открыть червя после того, как уничтожена одна база врага, но до того, как найдена другая, всё стадо полетит бомбить червя, а также ползущих вражеских юнитов. Также в Android-версии было замечено, что противник может использовать птичек для обороны своей базы, запросто выпиливая отряд из съедж-танков и ракетных установок одним-единственным юнитом. В версии SMD эти птицелёты более живучи, или наоборот, ракеты менее маневренные. В любом случае, при хорошей защите базы ракетными турелями от птицелёта больше вреда наносится не от него самого, а от ракет, которыми турели пытаются сбить птичку, но промахиваются и попадают в свои же здания (прямо как в [ТА](#)).
- **Носитель** (Caryyall, он же «Транспортировщик») — еще одна летающая хуйня. Не дает врагу грабить корованы: по воздушным путям сообщения доставляет на разгрузку ваш любимый, драгоценный

харвестер, а затем оттаскивает обратно на плантации. В этой роли крайне полезен. Также очень любит тырить вашу технику во время жаркого боя на базе противника под предлогом того, что она покоцанная и требует ремонта, заставляя вас испытывать просто таки жгучую кирпичную диарею. Правда, если застроить ремонтный завод со всех сторон, чтобы из него нельзя было выехать, то кэрриолы приносят отремонтированный танк обратно. Целенаправленно турелями почти не атакуется, прочность высокая, но иногда, довольно редко, всё-таки может быть уничтожен (например, если подбирает повреждённый танк, который плотно обстреливают ракетами). В некоторых ROMax SMD может возить на ремонт пехоту, видимо, из-за бага.

- **Саботёр** — ордосский ваххабит. Невидим на карте в версии 1.0 (в версии 1.07 виден на карте, внешне очень похож на легкую пехоту), но на мини-карте отображается, и очень-очень быстро бегаёт. Любитель взрывать вражеские базы собой за пром, продаваемый во Дворце Ордосов, но очень хреново умеет это делать. Бесплезен чуть менее, чем полностью — чтобы извлечь профит, их надо собирать по 3 (в версии 1.0) или по 2 (в версии 1.07), больше двух/трёх на карте не может быть одновременно (им можно отдавать приказы, если успеть отменить их изначальный автопилот к ближайшему вражью зданию, когда на карте видны вражеские здания, если не видны, саботеры никуда не идут), а уже потом вдвоём/втроем идти драть задницу. Бегают саботёры чрезвычайно шустро, и урон наносят приличный. Впрочем, в версии для SMD, даже если доберётся до полностью целого Construction Yard, всё равно уничтожить его не сможет, поэтому лучше применять либо как план Б при атаке на вражеский Construction Yard, либо направить на второстепенную не такую прочную цель (танк или турель). Из-за бага в некоторых версиях ROMов просто заходит в здание без взрыва.
- **Ракета «Рука смерти»** — **былинная вундервафля** Харконненов и Императора. С наводкой ракеты возникают очень большие трудности, ракета прилетает хуй знает куда и **люто, бешено** сносит там всё (при удаче и попадании в плотную застройку может вынести 4-5 строений). Вообще, по легенде, радары противника способны сбить наведение ракеты с толку, и для точного попадания нужно разнести все радары. Но когда вы это сделаете, обычно Рука смерти здесь уже не будет надобна. Ещё более эпичен зловещий потусторонний 16-битный **ВНЕЗАПНЫЙ** голос «Death hand... approaching!» (англ. *К нам идёт Пиздец!*), который как бы намекает, что противник применил это оружие. Обычно этот голос настраивал на желание посрать кирпичами. Не могла быть сбита прицельно. Есть читерская тактика, позволяющая обойти крайне медленную (3-4 выстрела за типичный уровень) перезарядку этого оружия. Строим побольше спайсоперерабатывающих заводов для бабла, строим на голом грунте (без плиток) запускающий "руку смерти" дворец, стреляем рукой смерти по врагу, тут же уничтожаем свой дворец ракетницами, строим новый, всё повторяем.
- **Фремены** (Fremen) — за **пром**, продаваемый во дворце Атрейдесов, готовы на все. Даже попытаться самостоятельно выпилить базу противника. Если успеют до неё добежать под перекрестным танковым огнем. Правда, они невидимы для вражеских турелей в версии 1.0 (в версии 1.07 видимы) и иногда могут-таки выпилить пару зданий или завалить одинокий осадный танк, благо появляются и набигают пачками. Внешне отряд фременов очень напоминает тяжелую пехоту и примерно аналогичен ей по силе. При полнейшей импотенции в открытом бою фремены имеют одно очень доставляющее свойство — в ПК-персии они могут **случайно летящую над ними «Руку смерти»**. Только Онотоле знает, как им это удаётся. В версии для SMD фремены сразу после своего появления неуязвимы некоторое время, что позволяет использовать их для того, чтобы отвлечь вражеские силы и подгадать свою атаку. Правда, если фремены спавнятся далеко от врага, то, скорее всего, неуязвимость у них закончится раньше, чем они добежат до базы, и их вынесут за считанные секунды. Есть мнение, что никакой временной неуязвимости нет, просто у них из-за бага здоровья намного больше, чем показывает лайфбар, и поэтому кажется, что один пехотинец может без ущерба выдержать двойной выстрел танка в упор. А когда здоровья на самом деле остаётся чуть, оно начинает влезать в лайфбар и как будто только начинает тратиться, и создаётся впечатление, что неуязвимость кончилась и здоровье тратится почти как у простого солдата.
- **Сардукары** (Sardaukar) — императорская тяжелая **стелс-пихота**. От тяжелой пехоты отличается юзерпиком и как бы характеристиками. Прочность чуть выше, чем у обычной тяжёлой пехоты, сила — как у танка. Обычного. По сюжету (начиная с четвёртого уровня), любит ВНЕЗАПНО появляться неизвестно откуда и набигать на домики игрока. Тварей желательно давить харвестерами — так лулзов больше.



Корован за любимым занятием.



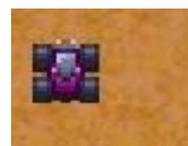
Ну очень лёгкая пихота.



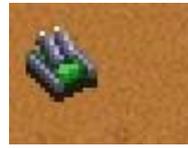
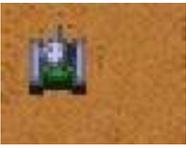
С реактивными пневмопихами.



Трёхколёсный мопед.



Тачанка с пулемётом.



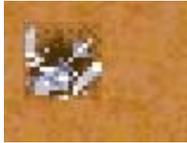
Тачанка с пушкой.

Большая тачанка с удвоенной пушкой.

Больше Харконненам оборону ковырять нечем.

Матюгальник Атрейдесов. Ужас башен и пихотов.

Да, от катюш не отличается. Совсем.



Ездючая бомба, общий предок **МАМОНТ-ТАНКОВ** и bombtruck'ов.

Леталка в естественном состоянии.

Да, это он, сука, спёр последний танк!

Сравните с тяжёлым пихотом. Найдите два отличия.

ЁБАНЫЙ ЧЕРВЬ за любимым занятием.



Трёхколёска.

## Здания

- **Стройдвор** (Construction Yard) — строительная площадка с **краном** и **таджиками**, позволяющая строить все остальные здания. С потерей последнего консьерда фэйл почти неминуем.
- **Молдавская плитка** (Concrete Slab) — **винрарная** для своего времени придумка: на необлицованной земле здания возводились с 50% хитов и более быстро протухали, поэтому нужно было потратиться на евроремонт площадки перед стройкой. На четвертом уровне и дальше можно было невозбранно проапгрейдить таджиков в стройдворе, что позволяло делать плитку сразу по четыре клетки (Large Concrete Slab) вместо одной (в версии для Сеги плита была на четыре клетки с самого начала). Алсо, по плитке юниты передвигаются быстрее.
- **Стенка** (Wall) — пассивная оборона **рандомной** прочности: иногда с одного выстрела пробивается пехотой (тяжелой), а иногда вообще не пробивается, даже осадными и ракетными танками. Правда, через несколько выстрелов стена все же пробивается. В версии SMD обладает стабильной, однако ОЧЕ маленькой прочностью и не способно надолго задержать даже сардукаров, шмаляющих из ручных базук по ней, а осадным танкам вообще требуется ровно три выстрела для ее сноса.
- **Электростанция** (Windtrap) — она и в Африке электростанция. Предмет дрожания над — не хуже яиц: вещь необходимая, хлипкая и особенно быстро портящаяся. При нехватке электричества турели отказываются работать, а здания начинают протухать до 50% хитов. **Былинная** для своего времени идея — при повреждениях выработка «ветряка» снижается (На самом деле это водосборник, конденсирующий горячий пустынный воздух в H<sub>2</sub>O. Ибо пить очень хочется, насыльник).
- **Спайсоперегонный завод** (Refinery) — принимает корованы, перерабатывает груз в живительное бабло и хранит его. Комплектуется картонными стенками, одним харвестером и кассой на 1000 у.е.
- **Хранилище** (Spice Silo) — увеличивает максимум хранимой наличности на 1000 у.е. Тоже очень быстро портится.
- **Радар** (Outpost) — открывает территорию, закрашивает мини-карту, смешно крутит ебалом. А ещё он прочный.
- **Баракки простые и арабские** (Barracks/WOR) — простые казармы доступны Атрейдесам и Ордосам, которые штампуют в них подстилки для танков. Харконнены, подумав, что это несправедливо, скопипиздили себе православные арабские баракки Сардукаров с минаретом, из которых нарождается единственная годная пехота (если пехота вообще может быть годной) — тяжёлая.
- **Заводы ВАЗ и ЧТЗ** (Light/Heavy Vehicle Factory) — соответственно, выпускают машинки (трайки и, кроме Ордосского, квады) и **клеют танчики**. Кстати, в версии для Сеги танковый завод умеет клепать

машинки.

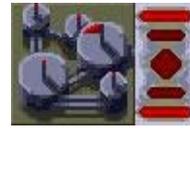
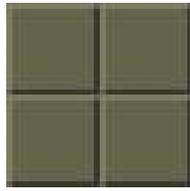
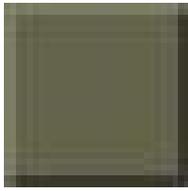
- **Авиазаовд** (High-tech Facility) — производит, как ни странно, авиацию (орнитоптеры и носители) и своим присутствием открывает путь к супероружию.
- **Шиномонтаж** (Repair Facility) — именно здесь поломанный танчик отхучают до первозданного блеска. Именно здесь закрепят зелёную краску таким лаком, что больше не слезет. И именно сюда с поля боя таскают технику тупые носители (НЕНАВИСТЬ!). Очень рекомендуется обстраивать рембазу так, чтобы около неё не было ни одной свободной клетки, так как те же тупые носители никогда не задумываются о том, что, взяв нечто, надо это потом обратно положить, и свежотремонтированный девастатор, таким образом, оказывается на противоположном конце карты. Также можно и нужно строить рембазу рядом с базой противника, тогда отремонтированная техника будет находиться рядом с базой противника.
- **НИИ цитологии и генетики** (IX/House of IX) — гнездо британеких икшианских учёных, которые поставляют каждой стороне свои вундервафли. Присутствует только в версиях для писюков и амиг. В версии для SMD функции данного ларька по совместительству выполняет Авиазаовд.
- **Космопорт** (Spacertport) — гнездо хитрожопых ЕРЖ, где можно пачками заказывать технику, если хватит денег. Повезёт — можно по дешёвке разжиться тяжёлыми танками или сразу кучей орнитоптеров. Не повезёт — предложат заказывать машинки по цене девастаторов. Вундервафлями (девастатор, девиатор и соник-танк) не торгует. Алсо, единственный для Ордосов способ (кроме захвата чужого завода) разжиться некошерными ракетными танками. Свояк свояку, так сказать.
- **Дворец** (Palace) — родоначальник традиций использования супероружия в RTS. Позволяет Харконненам и Императору кидаться своими кривыми, но мощными ракетами, Атрейдесам — плодить ваххабитов, а Ордосам — своих подрывников-неудачников. Большой, дорогой и прочный.
- **Турель обычная** (Turret) — башенка с пушечкой. Бьёт недалеко и чуть сильнее чем обычный танк. Бесплезна против орнитоптеров (стреляет, но безбожно мажет).
- **Турель ракетная** (Rocket Turret) — башенка с пушечкой и ракетами. Бьёт дальше и сильнее. Выглядит как обычная турель, с примотанным **изолентой** ракетным блоком. Единственный действенный вариант отбиться от атаки орнитоптеров (при стрельбе по ним ракеты турелей самонаводятся). Отличное средство против ЁБАНЫХ ЧЕРВЕЙ (правда только у Харконненов и Ордосов — у остальных башенки на ползучий хищный хуй не реагируют), носителей, пытающихся утащить недобитую технику из-под ваших стен, и прочих срущих на голову **каров**. Вин!

## Особенности строительной жизни

- Здания со временем протухают на солнце, что сказывается на их работе и количестве хитов — те падают вплоть до 49%. Протухание электростанций постепенно приводит к потере мощностей вплоть до тотального **чубайса**. Единственное непротухающее здание — стартовый стройдвор. Чтобы нейтрализовать проблему, в писи-версии достаточно было строить здание не на голых камнях, а на предварительно проложенной плитке. В SMD-версии протухание начиналось, когда не хватало энергии, таким образом, забывчивому игроку, когда ВНЕЗАПНО потухал радар, приходилось не только в аварийном порядке строить новую электростанцию, но и потом чинить все здания.
- Общее количество построек на карте ограничено, из-за чего атака на поздних уровнях сначала предпринимаются исключительно с тем, чтобы построить себе недостающее.
- Здания строятся вплотную друг к другу, только турели и стены можно ставить с люфтом в одну клетку. Однако молдавская плитка обладает особым, уличным свойством: из неё можно мостить «дорожки» неограниченной длины и с их помощью избавляться от скученности зданий (жизненно важно против Харконненов и имперцев с их летучим песком).
- В версии для сеги была предусмотрена возможность построить космопорт и дворец в единственном экземпляре, в то время как на ведроиде данное ограничение отсутствует. И если необходимость постройки второго космопорта весьма сомнительна, то возможность в 2-3 раза чаще пулять во вражину рукой смерти или собрать сразу несколько отрядов фремен вполне доставляет.

## Ландшафт

Так как Дюна покрыта песком (в основном - говном песчаных червей) практически полностью, игровой пейзаж довольно уныл: бескрайние (в пределах одной отдельно взятой карты) песчаные равнины, изредка помеченные ржавым налётом спайса — место паломничества корованов — и «плато» — достаточно стабильные скалистые образования, на которых можно влачить более-менее сносное существование, строить базы, перегонять спайс в бабло и клеить танчики. Колёсные машинки двигаются по песку значительно быстрее, чем по камням, а гусеничные — наоборот. Этим любят пользоваться луркающие в песке ЁБАНЫЕ ЧЕРВИ. Также на плато иногда встречаются «скалы» — камни, залезть на которые может только пихота, что не позволяет набигающим танкам раздавить её в блин, а расположившему её там игроку — наоборот, позволяет почувствовать себя великим стратегом. Засевшую в особенно большом скоплении скал тяжелую пехоту танк не может спилить и выстрелами, а она его невозбранно оттуда выпиливает. На некоторых картах можно было собрать жаждущие танки вокруг такого острова скал одной пачкой Troopers и не беспокоиться об атаках.



Стройка.

Плитка простая.

Плитка  
рейжевая.

Ветроловушка.

Перегонный  
механизм.



Силосная башня.  
Для спайса.

Радар.

Барак. Не **Обама**.

Барак. Очень  
даже Обама.

ВАЗ.



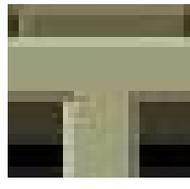
ЧТЗ.

Авиазавод.

Жестяная  
мастерская.

НИИ.

Рынок. Там  
можно покупать.



Генератор  
вундервафлей.

Таки турелька.  
Но не очень.

Тоже турелька.  
Очень.

Фрагмент стены.

## Процесс

Это заебёт вас в 9000 дальнейших RTS. Строим электростанцию, перерабатывающий завод, радар и фабрику. Строим еще харвестер и начинаем ебанный цирк с опиздюливанием толпой выданными вам устаревшими юнитами новеньких танчиков врага, приехавших к вам, с одновременным сбором спайса одним харвестером и не менее одновременным убеганием другим харвестером от ЕБАНОГО ЧЕРВЯ. Если смогли выжить и собрать достаточно спайса, не угробив при этом остатки своей армии, выстраиваем полноценную базу, оборону и начинаем клепать танчики. Строим >9000 танков потяжелее и едем сносить вражескую базу. На высоких уровнях строим туеву хучу соников/девастаторов плюс пару-тройку ракетных танков, если соники не обломались. Смыть, повторить. Винрарность обеспечивала новизна процесса: балом в то время правили пошаговые стратегии. Были и стратегии в реальном времени, но они сидели в своих темных углах и злобно огрызались на проходящих мимо.

Среди **юных** любителей истории есть мнение, что игра выпускалась на CD (да, в то время это было откровением), в частности из-за, вы не поверите, музыкального сопровождения (причём интерактивного!). На самом деле, игра на отличненько копипастилась на **дискетах**, вместе с музыкой и говорящей заставкой. Ещё она поставлялась на картриджах для мегадрайва. Для проигрывания музыки на PC требовался супердевайс, именуемый в узких кругах звуковой картой. В **те времена** компьютер, оснащённый звуковухой, вызывал гораздо большее уважение, чем сейчас — компьютер, способный



Дюна 2. PC-версия. Олдфаг уронил  
скупую слезу.

потянуть «Крузис всё на МОКСЕМАЛЬНЫХ НОСТРОЙКАХ биз тармазов!!1», и встречался, в основном, в офисах успешных коммерческих контор, основанных бывшими студентами. Олдфаги с ХаТэ срали кирпичами, плевались на игру и шли в сотый раз проходить [Цивилизацию](#) или играть в Дюну II на Сеге-меге — там звук был, по тем временам, отличный, а на компе без саундблястера со звуком было плохо.

## Управление

В версии на Мегадрайве не было одного изобретения последнего времени: мыши. Вернее она была, но о ее существовании стало известно аж в 2005 году. Был только джойстик. Поэтому, чтобы отправить в лучшем случае полтора десятка танков для сноса вражеской базы, нужно было каждого выделить курсором лично и отправить на эту самую вражескую базу. Этот процесс поначалу доставлял, но потом заставил пытливые умы задуматься об оптимизации и рационализации. В процессе экспериментов обнаружилось, что юнит можно отправить не только в определённую точку карты, но и к другому юниту. Стало быть, танк мог слепо и преданно следовать за любым другим юнитом (например, танком или пехотинцем). На сеге и псюках этот принцип опять же различался: если на сеге юнит, отправленный вслед за другим, привязывался к нему аки хвостик, то на комповской версии, если ведущий юнит останавливался, а ведомый успевал до него доехать, то последний считал, что приказ выполнен и в дальнейшем за указанным юнитом не следовал. В любом случае это породило цепочки из юнитов, где каждый привязывался к следующему, а головной юнит отсылался на базу. Но умы не стояли на месте. Выяснилось, что корованы слишком просто грабить: танки шли по одному, и охрана базы без труда выносила всю колонну. Следующее изобретение было таким: несколько маленьких цепочек прикреплялись к одному головному юниту, и колонна становилась шире.

Справедливости ради стоит добавить, что такие цепочки всё равно были крайне неэффективным методом проведения массированной атаки на вражескую базу. Так, много геморроя мог доставить обыкновенный песчаный червь, решивший поужинать парой модулей, идущих в середине цепочки. Само собой, оставшиеся позади юниты теряли связь со своей «головой» и тупо останавливались посреди пустыни. Алсо, колонна могла распасться просто при повороте на 90 градусов, например. Жалкие остатки колонны отважно добирались до базы противника и благополучно выпиливались, не успевая нанести хоть сколько-нибудь значимый урон врагу. Всё это заставляло автора неиллюзорно срать кирпичами, а, учитывая невозможность сохранения игровой ситуации на Мегадрайве, вообще способно было довести до [исступления эмоций](#). Впрочем, на то и стратегия, чтобы проявлять тактический гений: три-четыре колонны подводились на близкое расстояние к базе противника, и оттуда уже юниты бросались в бой поодиночке. Впрочем, анон съевший не одну собаку на Дюне 2 (вариант SMD) подтверждает, что помимо таких неприятностей как «опп» нету головной из взвода, были так же и баги, в результате которых танки становились колом посреди пустыни. С закономерным результатом. Причины сего бага, тот ньюфаг, а сейчас олдфаг нашел в коде. Но кого ебет?

## Корованы

Собственно, огробрение корованов выражается в Dune 2: Battle for Arrakis в том, что комп, играя за Ордосов, набигает и невозбранно «красит» харвестеры игрока при помощи своей вундервафли Deviator, и отгоняет их разгружаться на свои спайсоперегонные заводы. Цимес заключается в том, что игрок такую тактику провернуть не может — «покрашенный» харвестер компа упрямо отказывается заезжать на спайсоперегонный завод игрока, и его можно только расстрелять или отвести под свою базу, где его, в конце концов, таки расстреляют после возвращения его собственного «цвета».

На самом деле, провести такую операцию теоретически возможно. Для этого нужно расстрелять харвестер до «красного» состояния, а затем отправить ремонтировать. После ремонта он будет зеленый уже постоянно. Был и ещё один способ — если захватить Refinery врага в момент, когда там разгружался харвестер, тот становился перманентной добычей захватчика вместе с фабрикой. Транспортники, они же Carryall, относят его на завод независимо от его желания.

Терзая картридж Sega, можно было анально огородить свою Refinery. Тогда авиалиниями таки «перекрашенный» харвестер попадал на перегонный завод. Если краска сползала с харвестера в момент разгрузки, он взрывался выпиливая четверть хп здания, или сам заводик если хп было маловато.



Незаслуженно забытый персонаж



Дюна 2. Mega-Drive-версия



Червие набигает! Sega-версия

Несколько огороженных Refinery и 3-4 «красителя» разбросанных на спайсе близ врагов, позволяли почувствовать себя Газпромом и перекрыть газ поток спайса противнику.

Стойбища корованов в Dune 2 можно было грабить, засылая пехоту на чуть менее, чем полностью убитые строения противника. Заводы захватывались вместе с технологиями и возможностью строить уникальные вундервафли, что давало профит во многие сотни нефти спайса!

## Известные баги и фишки

- Противник в первую очередь пытается уничтожить завод Repair Factory и Heavy Vehicle Factory. Если поставить завод далеко от своих пушек и танков, то вражеские юниты, скорее всего, не будут стрелять по пушкам и юнитам игрока (но могут ответить на атаку), а будут пытаться доехать до Repair Factory и Heavy Vehicle Factory. А пока они едут, их выпиливают.
- Техника «за кадром» едет медленнее техники «в кадре». Это из-за оптимизации быстродействия для 8МГц-процессоров. Фишка осталась во всех не 3D-стратегиях Westwood.
- Изредка на картах встречаются торчащие из песка странного вида пупыри. Если на такой пупырь наступить, будет куча спайса. Но наступивший юнит упадёт и умрёт/уничтожится. Поэтому рекомендуется по этой хуйне стрелять. Но только не ракетами, не тяжёлой пехотой и не девастаторами — они выжигают спайс в месте попадания, и игрок запросто может потерять таким образом пару тысяч у.е. профита. Сониками, кстати, тоже не надо туда пулять — ничего не будет. Видимо, пупыри-со-спайсом глухие и телевизора не знают. Кстати, если хочется извлечь из данной черни дополнительный профит, на эту спайс-мину можно заманить вражеский юнит (желательно потяжелее и подороже; это возможно благодаря методу построения компом траектории движения юнитов — скорее всего, это «Алгоритм А\*» (наиболее известный, эффективный и чаще всего применяемый в играх для построения траекторий в неизвестной динамической среде) — при расчете которой спайс-мины не определяются как препятствия, и юнит смело на них наступает).
- Вопреки слухам, если убить ЁБАНОГО ЧЕРВЯ, то на месте его гибели пупырь со спайсом не появится.
- Если установить скорость игры на Very slow, то ракетницы будут меньше мазать. Но зато сонники будут стрелять не на весь экран, а только на половину.
- Если юнит, бивший здание, был эвакуирован, отремонтирован, возвращён на поле боя и продолжает бить то же здание, техника противника его игнорирует.
- Произведённые в захваченной фабрике Ордосов девиаторы кидаются зелёной краской, а красят в цвет захватившей их стороны. Баг прорисовки, разработчики не учли возможность хапнуть чужой завод, а может им было просто всё равно. На самом деле это просто зелёный газ. А юнит перекрашивается для удобства.
- Покрашенные девиатором юниты продолжают выполнять последний данный им приказ даже после того, как краска спадёт. Но только до тех пор, пока не получит предупредительный по дурной голове. Для этого нужно отдать приказ двигаться или атаковать, но цели не указывать, пока юнит не перейдёт обратно к своему хозяину. А вот тогда и надо кликать мышью на вражьи здания!
- Ещё более читерский способ — после обкуривания (своим) девиатором, вражеский танк посылаётся долбить чернозем в каком-нибудь захолустном углу карты (в Дюне приказ «атака на местность» означал, что юнит будет тупо стрелять по указанному квадрату земли). В результате, в отличие от посылы на атаку здания, юнит стоит и ебёт земную кору до бесконечности. Соответственно, когда у противника заканчивается лимит, ему больше нечем атаковать... ПРОФИТ! Данная фишка работает в DOS-версии игры. Порты такое безобразие не поддерживают. А жаль.
- Когда строится спайсоперерабатывающий завод, носитель притаскивает к нему харвестер и намыливается улететь. Но, если дать харвестеру скушать один-два кредита спайса и успеть отдать команду возвращения до вылета носителя за пределы экрана, то тот вернётся, отнесёт корован на базу и, если повезёт (вероятность около 30-50%), так и останется летать. Вот вам и халявный носитель на ранних уровнях игры.
- Если атаковать пехотой вражий харвестер, он будет порываться её раздавить, а, раздавив, замрёт на месте. Так можно остановить добычу противником спайса (Работает правда только в версиях до 1.07, где харвестер после превращения солдата в блин, спокойно едет добывать спайс дальше).
- Если грохнуть заполненный на 99% харвестер (естественно, свой), то из него выпадет втрое больше спайса, чем он собрал. Так можно засеять хоть всю карту.
- Танки, увидев вражеский юнит, не будут обезджать здания, если могут их прострелить. Так можно заставить ИИ снести собственную базу.
- Противник не будет уничтожать стены, если они построены вокруг его зданий — так можно запереть действующее производство.
- Русификация игры была облегчена тем, что разработчики компилировали только очень важные файлы. Все диалоги и прочие тексты можно было править текстовым редактором.
- Из-за того, что многие файлы с дизайнами уровней не были закомпиллированы, карты (разобравшись в синтаксисе) можно было редактировать текстовыми редакторами: достраивать себе базу, ставить кучу сильных юнитов и т. д.
- Интересная вещь получалась, когда в файле карты находишь Песчаного червя. Все юниты на карте принадлежали какой-то расе, так вот, Черви принадлежали фременам. Написав вместо их расы свою, можно было управлять Червём, но с единственной разницей: он никогда не стоял на месте, не выходил из песка, и все четыре кнопки управления им были кнопками «Атака».
- Так как фремены — союзники Атрейдесов, то весьма доставляла возможность при игре за последних заменить Fremmen Sandworm на Fremmen Devastator (а при игре за Ордосов или Харков менялось на

Fremen Soldier) — никаких червей и море лузгов! При игре за Атрейдесов фремены никогда не атакуют вражеские домики, а вражеские турели отвечают взаимностью и не бьют фременов. В результате имеем стоящий посреди вражеской базы девастатор, невозбранно выносящий вражеские же юниты. Более того, при удачном взрыве оный девастатор мог вынести несколько прилегающих к нему домиков, а на низких уровнях можно было невозбранно полностью захватывать беззащитную вражескую базу обыкновенной пехотой. К слову: замена червяков на девиаторы профита, как правило, не приносит вообще — ИИ фрименов не пытается управлять «захваченными» юнитами, а те, выполняя «последнюю команду», невозбранно продолжают стрелять по девиатору.

- Юниты и здания в игре отличаются от своих изображений на картинках. Westwood'овцы поправили это в версии для Сеги.
- Чужой Carryall можно раздолбать и без помощи ракетных турелей/танков. Для этого необходимо уничтожить полуживой вражеский наземный юнит строго в тот момент, когда их Carryall приземляется на него для эвакуации в ремонтную мастерскую. В идеале таким способом лучше всего гасятся вражеские харвестеры — двойной профит! Что характерно, промежутки времени, в течение которого нужно успеть расстрелять недобитка, не так уж и мал.
- Если в начале SMD-версии игры построить три рефайнера, то всю игру вместо пехоты на базу игрока будут **набигать** танчики врага. Таким способом можно нехило поднять сложность игры.
- В игре есть чит-коды, их нужно вводить в качестве пароля:
  - SPLURGEOLA — даёт кучу спайса. При вводе будет воспроизведен звук якобы фейла, обычный для неправильного пароля, однако бабло в количестве 25000 кредитов потечет.
  - PLAYTESTER, который дает неуязвимость.
  - LOOKAROUND, убирающий туман войны с карты.

[Тут](#) можно посмотреть ещё несколько годных, полезных кодов для Сеги. Действуют ли они на Писи, хуй знает.

- Можно было **захватывать вражеские строения**. Для этого надо было загнать полоску «здоровья» структуры до покраснения и послать туда пехоту.
- Все юниты, делающие два выстрела за ход (взводы пехоты, трайки/рейдеры, квады, ракетные и осадные танки, девастаторы) после падения здоровья ниже 50% начинают делать только один выстрел за ход, тем самым снижая наносимый ими урон наполовину. Видимо, именно поэтому транспортники автоматом тащат покоцанные до 50% и ниже юниты на ремонт.
- В перестрелке двух юнитов тот юнит, который делает ответный выстрел, имеет преимущество в виде большей силы атаки. С учётом вышеописанной особенности юнитов с двойными выстрелами, можно при более-менее грамотном микроконтроле одним-единственным осадным танком завалить два-три точно таких же вражеских, не прибегая к его ремонту.
- Юнит, стоящей севернее (выше) делает больше дамага по юниту, стоящему южнее (ниже).
- В версии для ПК, червя можно перекармливать юнитами. Ёмкость червя - 4 юнита. После чего он пропадает с карты насовсем. Видать, переваривает.

## Римейки и продолжения

После успеха второй части фаги стали пердеть в лужи с требованием продолжения. Разрабам было похуй. В итоге фаги сами наделали более 9000 переделок. Примечательны они были, например, следующим:

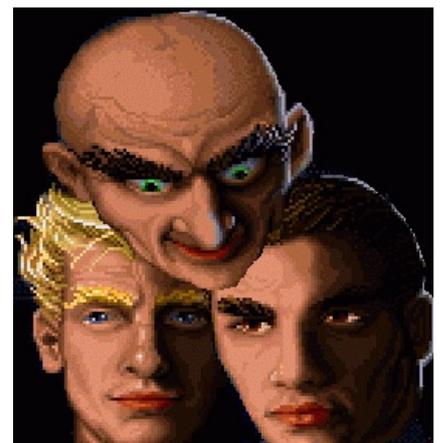
- Даже на первых миссиях косяками приезжали на базу вундервафли противника;
- Использовались скрытые в ресурсах игры дома. Что, например, позволяло «управлять» червями при игре за один из них. Для SMD народные умельцы сделали много хаков. [Вот этот](#), например, позволяет играть за Сардукаров, да еще и русифицирован, включая звук
- Поддержкой мультиплеер-режима, бо в оригинале его не было (ессно, с постоянным дропом даже по нуль-модему).

Некоторые конверсии были более чем удачны, например, верный расейско-хохляцкий перевод игрули с полной озвучкой и поддержкой звуковухи. [Отака хуйня, малята!](#)

Ещё была версия с полной русской озвучкой, большим и интересным readme от народных умельцев и **редактором ресурсов**, с заставкой и музыкой через спикер (без заиканий!), где (о чудо!) можно было прочитать на русском всю предысторию Дюны, недоступную в оригинальной игре. Алсо, там можно было найти те самые дополнительные, скрытые дома (всего их было 6, причем фримены и сардукары видны были и так).

- **Dune 2000.**

В далеком 1997 году Westwood, сходя с ума от профита C&C-серий, решила наварнуть баблосца на фанах вышеописанного вина. Каково же было удивление **народных масс**, когда спустя год, в 1998 они получили римейк той самой Dune II под названием, вы не поверите, *Dune 2000*. Нет, конечно, выглядеть всё стало по-другому, девастатор стал стрелять так, что наглухо убивал китайские колонки



Ментаты Altogether

Genius, да ещё заставки-то какие, но суть, типы построек, юнитов и стратегия не поменялись: как только нам давались боевые танки, всё сводилось к отсижке в глухой обороне и накоплению танков, и так до последней миссии. Однако, в этом ремейке появились подразделения юнитов на противопехотные и бронебойные. То есть, один солдат с ракетлаунчером мог уничтожить танк-ракетлаунчер, если был на скалах. Были и универсальные, такие, как саардукары и фримены. Игра получилась интересной, а [игрожуры](#) предполагали, что вот-вот пойдет очередь римейков других игр на новых движках (Doom на движке Q2 и т. д.). Есть мнение, что PS-общественность радостно встретила игру на приставке, так как там стратегий практически не бывает, а радость от управления джойстиком и попытки попасть по юниту воистину прельстивы и любовны. Ради упрощения данного процесса камеру приблизили раза в полтора, так что шесть-семь танков в PS-версии занимают почти весь экран. Алсо, движок для PS-версии был трёхмерным, а на ПеКа был мотор, похожий на мотор первой Red Alert, но сделанный на стороне. Кстати, изначально игра должна была быть трёхмерной и на ПК (по крайней мере, так хотели Intelligent Games, которым Westwood доверила делать ремейк), но, обсудив это дело с Westwood, разработчики решили, что на момент выхода игры подавляющее большинство домашних компов такие красоты просто не потянут, и сели за рисование спрайтов.

- **Emperor: Battle for Dune.**

Спустя ещё три года, в 2001, Westwood, продолжая получать профит от C&C, решила снова всех-таки [наебать](#) удивить. В итоге вышла более пафосная и более эпичная игра под названием Emperor: Battle for Dune. Было добавлено много свистелок и перделок, таких как: полная трёхмерность, типа глобально-стратегическая часть, катание на червях, гламурные пафосные видеоролики, вызов подкреплений, частота прибывания которых зависела от количества занятых прилегающих территорий, и даже сумели избавиться от танк раша. Тем не менее, долбоебизм разработчиков местами всё же зашкаливал. Так, появились [кавайные большие человекоподобные роботы](#), лазеры и катапульты, а также туева хуча нововведений. Казалось бы, epic win. Действительно, доставляло почти все: от воинствующих слоганов фременов до девастатора Харконненов. Противник регулярно отправлял на базу игрока юнитов, которых было куда больше 9000, массированные набеги на вражеские харвестеры силами сардукаров и лазерных танков и финальная битва в конце кампании в стиле «стенка-на-стенку». Но было сохранено и все, что было в прошлых частях. Это все было приправлено весьма симпатичной в те времена графикой. Но увы и ах, все труды разработчиков не были замечены игроками, а вышедший через год Warcraft III заставил позабыть игру.

- **Frank Herbert's Dune.**

Ещё через год компания Стую выпустило нечто. И если первая часть Дюны этих же разработчиков была достаточно годна, то эта точно претендовала на звание «высер тысячелетия». Игровой процесс доставал постоянными тормозами даже на самых мощных в то время компах, постоянными вылетами, уровнями, построенными, наверное, в новогоднюю ночь в жопу пьяным разработчиком, от оружия старина Герберт, наверное, вертелся в гробу с частотой 3000 об/мин. Хотя, справедливости ради надо сказать, что от танков и мотоциклов в играх Westwood он вертелся на всех девяти тысячах. Впрочем, артиллерия таки в книге была — хитрый барон Харконнен заюзал её в эпоху лазеров и энергетических щитов, и слегка прихреневшие от такого сюрприза Атрейдесы просрали всю войну. Дальше описывать не стоит. От такого позора компания Стую самовыпилилась.

- **Dune 3/IV (Демьянишин Владислав)**

Творение расово украинского [програмера-одиночки](#), сумевшего переписать «Dune II» с нуля, нарисовать спрайты и озвучить юниты. Содержит по 12 уровней на каждую династию, с оригинальными сюжетами и картами (для сравнения — в «Dune II» было по 9 уровней). Умеет выделение юнитов рамкой, сносный редактор карт и игру по локальной сети. Игра стала более удобной, эпичной и безглючной, но атмосфера™ была малость просрана. Позже автор выпустил Dune IV с допиленным ИИ, улучшенным графоном и двумя новыми кампаниями за Фременов и Сардаукаров. Но из-за додумок автора связь с первоисточником окончательно была проёбана. [Внезапно](#) платная, но автор позаботился о Light-версии, да и не сильно надеялся срубить бабла с гиков.

- **Дюна 3 (Сергей Бобровский)**

Пошаговая стратегия, написанная под DOS в 1994 году. Вы должны выполнить девять миссий по освобождению планеты Ракис в качестве командующего армией атрейдесов Императора Лито, сначала простым сержантом, затем поднимаясь по ступенькам до главнокомандующего, вы, следуя указаниям ментата, должны уничтожить в каждой из миссий все боевые формирования противника.

- **ВНЕЗАПНО, Skyforge**

В начале был анонс локации с ничем не примечательным названием **Антейская Пустошь**, где, собственно, Стражи Пустоши (костюмы которых игрок мог получить из коллекционной DLC-версии за 3,5К деревянных) сражаются с гигантскими червями ([Лулз](#): в одной из миссий игроку рассказывают, что ранее Пустошь была вовсе не Пустошью, а, скорее, тропиками — червь сожрало всю зелень, следуя завету «Билайна», не иначе), отчего анализы дюно-фагов вмиг покраснели. Кроме того, они ещё больше покраснели, когда разрабы объявили, что игроки будут скелироваться под местность, причём, как 21К престижа (минимальный уровень), так и какойнибудь 1КК — да, всех уравнили под 21К.

## Ёбанный стыд!

Локацию, видимо, разрабатывал Obsidian (тоже разрабатывают и издают в Гейропах и Омерике) — суть Пустошей®™ они не забыли — оформление представляет собой Дюну, по уровню хардкорности явно смешанную с [Fallout](#) — обычный червь выносит с тычки, мобы сносят за пол-секунды и прочие милые радости Фолача в наличии. Да ещё и броньку элиты Стражей спиздили с [Mass Effect](#). Пожалуй, это единственное оправдание существования Skyforge.

21 марта 2019 Компания Funcom выпустила пресс-релиз, в котором сообщила о партнёрстве с Legendary Studio и начале совместных работ над играми франчайза Dune. Студии представят «как минимум три игры на PC и консолях». Одна из этих игр будут проходить в открытом мире и будет многопользовательской. Предпродакшином игры займётся студия Funcom Oslo уже в этом году, значит, первый проект Dune стоит ждать в продаже уже в 2020 году.



## Ссылки

- [Dune Legacy](#) — современная мультиплатформенная, весьма близкая к оригиналу версия, разработка которой усилиями энтузиастов продолжается более 15 лет.
- [dune-2.ru](#) — бесплатная браузерная ММО-стратегия, чуть более, чем наполовину, скопипастившая Дюну для PC. [Гуй](#) отсутствует.
- [amonit.sulfurzona.com](#) — бесплатная Дюна для PC, переработанная чуть менее, чем полностью от Демьянишина Владислава.
- [ns.crys.ras.ru:80/gx/res.html](#) - Дюна 3 от Сергея Бобровского.
- [www.openra.net](#) — 3-в-1 для сетевой игры олдфагов: бесплатная, переработанная для более новых PC, Дюна 2000, [Красная Угроза](#) и [Командуй@Покоряй](#). Движок-то один.

## Примечания

1. ↑ Рамку завезли уже в Command&Conquer, который все равно был написан на движке Dune 2
2. ↑ Или Пауль. Или Поль. Надо же, [кому-то не похуй](#).
3. ↑ Между прочим, тот же [Дино де Лаурентис](#), который дал денег Рязанову на «Невероятные приключения итальянцев в России»!
4. ↑ В книге Герберта этот дом не встречался — его позаимствовали из «Энциклопедии Дюны» 1984 года выпуска



### Игры

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



## Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online  
Evo-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect  
Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft  
StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран  
Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди  
Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасности Гуррен-Лаганн Доктор Кто  
Жестокая Галактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза  
Космическая гонка Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху  
Кыштымский карлик Лунный заговор Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи  
Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО  
Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды  
Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали Трансформеры  
Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра  
Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики

[w:Dune 2 en:w:Dune 2](#)