

Master of Orion — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше **фриориона**.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.



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!

Master of Orion — культовая вневременная игра в жанре пошагового завоевания космоса.

Ценность

Всего было выпущено три части и переиздание игры:

1. Master of Orion (1993) — этой и именно этой частью вдохновлялся **Пейсатель** при написании трилогии про Кея Дача и сопутствующих рассказов. С точки зрения боллитры у него получился масштабный **фанфик**. Любителям **фантастики** эта оценка, естественно, очень близка.
2. Master of Orion 2: Battle at Antares (1996) — если говорят «МОО», то с 90%-ой вероятностью вспомнят именно про эту часть. Добавлен конструктор рас. Технологии разрабатываются методом тематических брейнштурмов, а не одновременно разных направлений, как в первой. Приятная музыка и отлично прорисованная карта галактики для многих символизируют прекрасно просранные часы, дни и даже недели.
3. Master of Orion 3 (2003) — игру делали совершенно левые разработчики. Получился настолько же сильный фейл, насколько сильным вином была вторая часть. **Главной проблемой** оказалось замедление темпа игры донельзя. Одновременно было усложнено то, что усложнять не следовало (довольно дотошно прописали «галактическую экономику»), и упрощено всё ровно наоборот. Последний гвоздь в крышку гроба забила графика. Будь она на уровне 1996 года, разрабам бы попеняли, но простили. Но она оказалась хуже! Трудно найти фаната серии, который поставил бы третьей части больше тройки. Тем не менее, у третьей части есть неплохие фишки в виде 3D галактики, невозможности прямого выбора технологии (только косвенно), и при неправильно собранной инфраструктуре планет всё, как и в реальности, летит к хуям. Куча багов и некрасивостей поправлено патчами, и есть вполне хорошая локализация. Игра фэндомом не одобрена, но всё же и не столь отстойна.
4. Master of Orion (2016) - после долгих скитаний права на франчайз выкупила «**Картошка**», и руками аргентинской компании «**NGD Studios**» таки запилила продолжение/ремейк второй части. Новые владельцы, как всегда, разрываются между желанием срубить бабла сейчас или сохранить серию, чтобы срубить бабла потом. Результат неопределенный - новый МоО играбелен, аккуратно следует канонам, симпатично выглядит и хорошо озвучен, но, как это обычно бывает в таких случаях, оказуалил многие аспекты игры, имеет слабый ИИ и подрастерял часть механик. Битвы так упоролы вообще. Поклонники классики негодуют.

Так как после фейла третьей части, серия надолго стопорнулась, отчаявшиеся увидеть продолжение фанаты, вдохновляясь в основном МоО2 (а чем ещё-то?), начали делать FreeOrion.

Меметичность

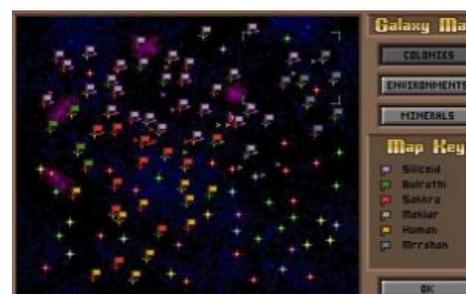
Игровой процесс (мы говорим и будем говорить про первые две части) охуевающе аддиктивен. Неосторожно сев перед сном на пару ходов, можно очнуться от игры лишь от стука утренних



Тёплый, ламповый МоО2



Первая часть. Играли, и добавки просили



А генерал, зажавши ластик, склонился над военной картой...

граммаев(поэтому в игру был введён будильник).

Вкратце: **можно расселяться, воевать, развивать науку**. Культовость МоО — в простоте управления и одновременно непримитивности выбора. Нет, понятно, что игра за расу с удвоенным воспроизводством населения (Саккра) должна отличаться от управления видом с похуизмом к условиям окружающей среды (Силикоида) и от интеллектуальных, но хилых(из-за низкой гравитации родного мира) псилонцев. К примеру, научное развитие происходит так:

- Творческая раса (свойство Creative) при изучении научного направления за каждый шаг будет получать *все* доступные технологии.
- Ни то ни сё раса (без свойства Creative) — из технологий придётся выбирать *одну*. Что лучше, +2 к пище или +2 к населению? Улучшенная планировка городов (+ к максимальному количеству населения) или сверхмощные звёздные базы? Двигатели или бомбы?
- Раса с **квадратно-гнездовым мышлением** (свойство Uncreative) — технология выбирается *совершенно случайно*.
- Опять же можно **воровать** или выменивать технологии у других рас. А можно устраивать саботаж. Подорвать missile base перед штурмом вражеской планеты — бесценно.

В МоО2 можно самостоятельно сконструировать расу, если играть стало **слишком легко** — набираем расовых штрафов, чтобы получилось двадцать свободных единиц (тратить, разумеется, их уже не надо), и пытаемся привести к власти над галактикой косых, хромых и тупых неудачников-**унтерменшей**. Если же издевательства над теорией о расовом превосходстве не интересуют, можно просто подогнать расу под себя. При этом, после 2-3 лет **активной игры**, выбирая кастом-уберрасу, игрок уже с первого хода знал точный план развития и, в принципе, игровой процесс вполне можно было забить в походовый скрипт. Какой-то элемент случайности вносили только прилёты Антаресов (и то, только на ранних стадиях) и поиск вкусных планет для колонизации (карта галактики всё-таки случайно генерируемая, ага). **Что странно**, на аддиктивность процесса это никак не влияло.

Можно строить корабли. Не так по-задротски, как в Space Empires, но всё же. Хорошо продуманная конструкция может позволить произвести массу тактических изысков. Жаль, компьютеру похуй, он тупой. **Экстерминатус** кораблями проводить тоже можно. Причём есть два варианта: зачистка поверхности планеты от говна, обитающего на ней, или разнос самой планеты на мелкие астероиды. Которые потом можно **собрать** снова в планету. В принципе, захват планет — это и есть массиванная бомбардировка, за ней высадка частей и всё такое, потом **конец** строения для ускорения ассимиляции, затем восстановление оборонной инфраструктуры, ну и т. п. Раса телепатов, впрочем, может **овладеть планету** безо всяких потерь и простоев силами единственного крупного корабля.

Для интереса, можно захватить тот самый Орион, оставленный зелёными человечками, которые создали все расы и наблюдали за ними с облачков, и найти там годные артефакты.

Да, так как победить в игре?

- Можно выпилить всех противников — **хорошему игроку**, к сожалению, даже максимальная сложность нипочём.
- Можно заручиться поддержкой большинства рас — так, чтобы на регулярных выборах президента галактики главной выбрали твою расу.
 - Если же расу выбрали, и не твою, и ты согласился с решением Галактического Совета, то игра заканчивается.
 - Если же не согласился — придётся воевать против объединённой галактики. Более того, даже если выбрали твою расу, а ты не согласился — результат тот же.

Но так как нужно большинство в две трети голосов, чаще всего не выбирают никого. Так что имея достаточное количество голосов лучше всего "воздержаться", дабы не получить на голову вышеперечисленное.

- В МоО2 можно выпилить антаранцев — злых плохишей из параллельного измерения и тем самым победить. Причём можно одновременно с выпиливанием всех противников. **Очки засчитают, но ролик с падением Антареса нам не покажут**.
- В МоО3 для победы можно ещё что-то сделать, но **всем похуй**.

Основная проблема третьей части была изложена выше. На первую и вторую тоже есть нарекания, главное из которых — небольшой размер карты. Даже на максимальном размере галактики все очень быстро вцепляются друг другу в глотку, и всякие дипломатические



МоО2. Конструктор кораблей



Stellar Converter. Почувствуй себя Дартом Вейдером

лулзы и прочая политика быстро становятся недоступными за неимением адресатов. То, что дипломатия в МоО2 сделана хорошо и при большом желании с её помощью можно без войн командовать всей галактикой, лишь добавляет разочарования. В третьей части да, сделали огромные карты, но [просрали весь геймплан](#).

Заметные баги первой части: подключивала дипломатия; на корабли можно было поставить авторемонт, чинящий 25% или даже 50% хитпоинтов за ход — два таких корабля могли месить друг друга в течение 50 ходов, ибо, хоть терпение у AI и не ограничено, зато ограничено оно у разработчиков, которые все-таки предусмотрели лимит на продолжительность сражения.

Незаметный баг второй части: на строящийся кораблик можно установить аж 10 [спецмодулей](#), однако [компьютер](#) для своих целей таки умудряется впихнуть невпихуемое и в количестве неописуемом, что может доставить [баттхерт](#) некоторым подвидам [игроков](#).

Таки можно грабить корованы! Установив десантные модули на корабли, можно бравым спецназом захватывать чужие пепелацы. В дальнейшем, захваченные корабли разбираются на запчасти, новые технологии изучаются и ставятся на службу Рейху. К слову, самые вкусные антаранские технологии можно получить только захватом и разбором антаранских же кораблей. Подробнее [\[1\]](#).

Упомянув за пределами интернетика

У [Пейсателя](#) цикл романов «Линия грёз», «Императоры иллюзий» и «Тени снов» опирается на вселенную МоО, и автор не скрывает этого. Невозбранно позаимствованы расы и их характеристики, а также все крутится вокруг идеи виртуальности этого не очень уютного мирка.

Альфа и клон

Star Lords

Star Lords — не пошедшая в печать (фактически — игральная альфа МоО 1 с топорным интерфейсом), доставляющая именами рас: псилоны там называются [ментатами](#); дарлоки — назгулы, бурлати — просто [медведи](#), мршанцы — [кошки](#), а алкари — птицы. Бесплатно скачать можно [здесь](#) ([тут](#) описание и сломанная ссылка).

FreeOrion

В текущей версии игры заложены некоторые ограничения:

- AI совсем пассивен и почти ничего не делает.
- Нет тактического боя — результат столкновения флотов рассчитывается автоматически. А обещались сделать, как в [Homeworld!](#)



Почти как GalCiv

Сама игрушка — как смесь МоО3 по интерфейсу и вселенной (те же типы галактик, те же туннели а-ля Ascendancy) и Galactic Civilizations по дереву технологий. Впрочем, некоторые технологии доставляют.

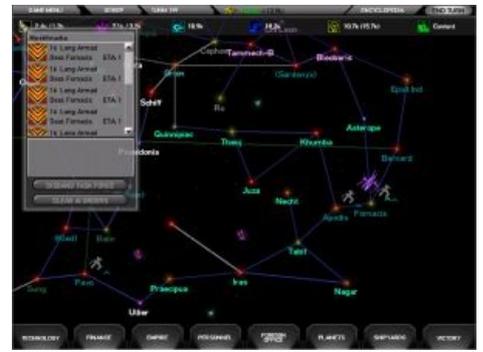
Играть уже можно. Вырвиглазный дизайн и красноглазый интерфейс добавляют удовольствия.

[Линупсовая](#) версия работает хорошо, собрана статиком и работает даже на [Slackware Бубунту](#). Последняя версия проекта — 0.4.5, доступна как под Винды, так и под Линукс.

Исходный код проекта чуть более, чем наполовину состоит из [Буста](#), в результате чего его компиляция занимает [более 9000](#) часов. Но всё равно тормозит.

Похожие игры, достойные упоминания

- «[Galactic Civilizations II](#)» — последний признанный наследник



МоО3. Добавлен для энциклопедичности



Почти как МоО3



Винрарный последователь MOO2

серии.

- «Ascendancy» с трёхмерной картой. Туповатый AI; вместо универсального описания каждой расы кучей общих свойств — куча сверхспособностей, но строго по одной у каждой расы; достаточно мутное дерево открытий, грамотное пользование которым гарантирует победу. Интерфейс не запрятан по ста разным местам, а весь как на ладони: можно и себе же на голову бомбу скинуть, если **так надо**. Зато многие вещи типа захвата кораблей просто отсутствуют как явление, пичалька.
- «Reach for the Stars» — первая игрушка этого жанра, вышедшая ещё в 1983 году на Commodore.
- **Российская** «Remember Tomorrow» с православным дизайнером кораблей, более удобным и продуманным, чем похожий по концепции **задротский** редактор «Space Empires». Также в игре имеется раса космических уёбков, манера разговаривать и шутить которых весьма напоминает **кое-что**. В настоящий момент проснулся один из разрабов и усиленно перепиливает игру в сторону функционала, работе в новых версиях винды без бубна и еще кучей всего... **Римейк от бывших разработчиков**. В марте 2016 вышел римейк "Polaris Sector".
- В 1997 году была выпущена МоО как RTS: «Pax Imperia: Eminent Domain» (на самом деле PC-версия пошаговой игры для **Apple**).
- Самодельная онлайнновая **Cosmic Supremacy**, чуть менее, чем на 95% построенная на идеях блестящего MOO2, с дополнительной плюшкой в виде 3D-галактик. Крайне рекомендовано ностальгирующим олдфагам.
- Серия «Imperium Galactica» (чья третья часть внезапно превратилась сначала в Андромеду, а затем в совершенно левую игру «Nexus: The Jupiter Incident») — одна из первых пошаговых стратегий, с реал-тайм битвами как на планетах, так и в космосе. Наземные битвы: вин в возможности узреть во время битвы свою колонию со всеми имеющимися постройками, а фейл в том, что типовая застройка — такая типовая. Если в первые разы вид колонии с постройками радует глаз и сердце, то к сотой битве этот вид, одинаковый на всех планетах, уже начинает несколько приедаться.
- «Conquest: Frontier Wars» и «Sins of a Solar Empire» — две реал-тайм игры с практически идентичным геймплеем, состоящим из множества мини-карт звёздных систем, на которых одновременно ведутся битвы. Отличаются тем, что первая провалилась в продаже, а вторая имела успех. Вот что **PR** животворящий делает!
- «Sword of the Stars» — интересна тем, что игровые расы используют принципиально разные технологии путешествия по Галактике. Люди летают быстро, но только по определенным маршрутам, **Хайверы** используют досветовые корабли-врата класса «летит 100 ходов, но если долетел пиздец», и так далее. Это вносит на стратегическую карту оживление. Вторая часть состоит из багов на 146%.
- Не обошла стороной традиция клепать клоны MOO и мобильники(J2ME). «Master of Galaxy: Ascendancy» — стратегия в стиле первой части. На выбор доступны три расы, присутствует конструктор кораблей, прикольные артефакты. Дипломатия отсутствует как класс — тут каждый друг-другу враг. Полностью на русском.
- Stardrive и Stardrive 2, являющиеся, по сути, осовремененной копией сабжа, изобилующей отсылками на него в названиях рас, врагов, технологий, etc
- Инди браузерка **Space Community**, скопированная с МоО2 с упрощениями и заточкой на командную игру на картах в 10 000 звезд
- Stellaris же! 4X-стратегия от Paradox Interactive. Доставляэ. В наличии редактор рас с трейтами и недостатками, конструктор кораблей, довольно ветвистое древо исследований. Активно обрастает дополнениями и допиливается патчами. Строго рекомендуется.
- **Endless Space 1 и 2** от Amplitude Studios. В наличие имеются принципиально разные расы, каждая из которых нацелена на тот или иной геймплей, а также интересная сюжетная линия у каждой из них, раскрывающаяся через цепочку квестов. Также обрастает дополнениями и патчами. Имеет винрарные спиноффы **Endless Legend** и **Dungeon of the Endless**.
- Также следует отметить **настолки**, самые доставляющие из которых «Сумерки империи» и «Эклипс».

Наши дни

«why do Mrrshan have 2 large breasts? My cat has 6 smaller ones.
почему у Мрршанов две большие сиськи? У моей кошки шесть
маленьких »

— самый актуальный вопрос на форуме Steam

Ещё живые игроки скучковались в IRC-сети Quakenet на канале #moo2. Внезапно, в 2013 году права на Master of Orion выкупили бульбаши из Wargaming. И вот 9 июня 2015 года Картошка официально сообщила, что игра во всю уже пилится и скоро все олдфаги снова смогут навалать Саккрам или Булратти. Скупая слеза бежит по щетинистым щекам 40-летних мужиков. Но скриншоты и часть готового контента, которым уже похвастались разрабы (например, фигурки рас с их фоном), намекает, что графон будет похож на **Civilization: Beyond Earth**. Срач на тему того, как Beyond Earth непохожа на своих

предшественников и на Циву намекает, чего ждать от нового МоО.

Весной 2016 года вышла бета на Steam и GOG

что классического

- расы и технологии, пробивающие на ностальгию
- реально удобный классический интерфейс, а не тот пиздец что в Третьем => можно играть

что нового

- строительные корабли
- Межпланетная Администрация - позволяет перекидывать еду внутри системы, если одна плодородная, а другие бесплодные или похуже. Но самое главное, имея в системе три планеты класса Rich можно строить корабль, или постройку втрое быстрее, чем с одной такой планеты => EPIC WIN!
- Лунные Верфи, убыстряющие постройку кораблей (если планета с луной)
- на астероидах можно строить шахты, а на газовых гигантах добывать газ
- Терраны, воюющие с Хьюманами
- 25 марта появился прикольный обзор планетарных построек (до патча он был хуёвый)

сомнительные нововведения

- модные гиперпространственные туннели, прозванные "рельсами" - по мнению олдфагов, лютый пиздец, но любителям квадратно-гнездового мышления и казуалам нравятся
- советник Клаконов, похожий на Гидралиска с мордой человека - фанаты мультфильма Bugs какаются от радости, все прочие срут кирпичами и требуют убрать этот пиздец
- зарезали раш и блицкриг - любители блица рвут волосы на яйцах, те кто блиц не любил безумно счастливы
 - десантные транспорты нужно сначала открыть
 - столицы с самого начала защищены Star Base, которые не получится как прежде пробить наскоком с hit&gun в самом начале игры парой эсминцев (*спойлер*: была такая традиция в начале игры послать к ближайшему пару эсминцев набитых ракетами под завязку сносившими парой залпов всю оборону на хуй)
 - куски галактики разделены непроницаемыми красными туннелями, требующими развитых технологий
- теперь возможно построить только одну Звезду Смерти
- Command Points, создающие лимит на корабли, чтобы увеличить лимит нужно строить новые Star Base. (Надо отметить что в моО2 были те самые очки командования, и при превышении их лимита надо было платить денег за каждый корабль сверх лимита по весьма кусачей цене, фактически размер флота ограничивался производством денег)

доставляющие срачи

- **сколько должно быть сисек у кошки?** - одни довольны двумя большими, другие на меньшее чем шесть DFC не согласны
- традиционный спор между фанатами тёплой ламповой рисованной от руки графики и фанатами крутого 3D-графона
- реал-тайм битвы вместо пошаговых - одни хотят вдумчивые шахматы, другие не желают тратить время на сотни пошаговых мелких битв, ЧСХ, и те и другие накатали многостраничные петиции за и против lol
- попугайская внешность Алкари - одним прикольно, а другие глубоко оскорблены
- феминистка оскорблённая декольте и облегающими одеждами
- внешность Мекларов - одним прикольно, другие хотят киборгов из Второго Ориона

что потеряли

- Антарианцев (*спойлер*: разрабы подсуетились и вернули в первом же DLC)
- адмиралов и губернаторов - одни требуют вернуть, другие пишут, что в Первом Орионе их и не было (*спойлер*: вернули, ожидают срачи о полезности и разнообразности последних)
- чтобы колонизировать соседнюю планету, нужно строить полноценный корабль с колонистами
- Элерианов (*спойлер*: вернули)
- Гноламов (*спойлер*: вернули)
- Трилирианов (*спойлер*: вернули)
- Много чего ещё, (*спойлер*: вернём, международная моддерская группа работает над этим)

Ссылки

- [Master of Orion](#) и [DosBox](#) для неё.
- [Перевод Master of Orion на русский язык.](#)
- [Master of Orion 2](#) и [описание поподробнее.](#)
- [Игровая механика и сетевая игра в МоО2](#)

- [Master of Orion 3](#), но лучше не надо.
- [FreeOrion](#), но если уж так хочется гнусности — лучше винрарный [Star Control 2](#).
- [Описание эпичнейшей вундервафли для МоО 2](#).
- [Дуэли на МоО2](#). Весьма доставляют!
- [Группа VK](#).
- [Master of Orion](#) and [Master of Orion 2](#) at Squakenet.
- [2-ой Орион онлайн](#), если лень заморачиваться с эмулятором



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 опасносте](#) [Гуррен-Лаганн](#) [Доктор Кто](#)
[Жестокая Голактика](#) [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](#) [Шелезьяка](#) [Шпайш машт флоу](#) [Юггот](#) [Ящерики](#)

w:Master of Orion en:w:Master of Orion