



Шаг за шагом к победе

Читатели буквально заставили нас дать описание этой игры. И мы их понимаем. Ведь триумф мегадрайвной Dune 2, которая не сходит с первой ступени читательского хит-парада, заложил основу популярности ее преемницы на PlayStation, а собственные заслуги Dune 2000 сделали ее победительницей Ринга (см. №52), на котором сражались сразу четыре стратегические игры.

За основу этого описания мы взяли письмо нашего читателя Sony-boy из Набережных Челнов, к которому добавили некоторые моменты из писем Gag'a из Днепрпетровска (Украина) и Тактика Химелеона, а также информацию из книги «отца «Дюны» Фрэнк Херберта и статьи Володи Суслова из 22 номера «Великого Дракона».

И еще. Под влиянием письма нашего читателя Ромы Вангера, который совершенно справедливо заметил, что: «Дюна 2000» для обладателей ПК ничего нового не принесла (там таких, как «Дюна», завалились!), но для обладателей PSX это, несомненно, хороший подарок!», мы, не проводя сравнения с персоналкой (где, действительно, стратегий гораздо больше, чем на приставках), решили дать несколько скриншотов из этой игры на PC.

STORY GAME

...Три Великих Дома (благородных Атридесов, хитроумных Ордосов и злобных Харконненов) пришли бороться за право обладать самой богатой планетой во Вселенной — третьей планетой в созвездии Канопуса. Планета звалась Арракис, но из-за нескончаемых песков, покрывающих ее, за ней укрепилось прозвище Дюна. Богатство ее заключалось в уникальном веществе — спайсе, из которого извлекали ценный продукт меланж. Без меланжа стали бы невозможными межгалактические перелеты. Таким образом, Великий Дом, обладающий этой планетой, мог держать под контролем весь космический флот и получать огромные доходы. На пустынную планету начинают прибывать легионы Великих Домов, и время покажет, кто выйдет победителем...



Дюна 2000

Авось и до 2001'ой допоздём
Long Live the Fighters!

АРРАКИС (ДЮНА).

КРАТКАЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Расположение — 46JK134ms, третья планета Канопуса. Экология — засушливая планета, содержание воды 27% от нормы, атмосфера пригодна для дыхания, славится сильными ветрами (700 м/с).

Фауна — небольшие птицы, ослы, мыши. Особое внимание стоит уделить так называемым песчаным червям — существам, не обнаруженным ни в каком-либо другом уголке Вселенной. Отдельные особи насчитывают 500 м. в длину, но есть предположение, что в неисследованной части планеты существуют гораздо более крупные экземпляры.

Население — около миллиона человек. Основная часть — фримены, получившие права коренного населения после Арракисской революции. Основная этническая особенность — иссиня-голубые глаза.

Промышленность — основной доход планета получает за счет продажи спайса — уникального вещества, без которого навигаторы Союза не могут управлять межгалактическими кораблями. Дюна имеет огромный доход, что позволяет фрименам постепенно менять ее облик. Вполне вероятно, что через несколько десятков лет она превратится в цветущую планету.

Принадлежность — первоначальный владелец — империя. Император Шаддам IV (10.134-10.202) передал Арракис Дому Харконненов, а те, в свою очередь, отдали ее Дому Атридесов. В результате вспыхнула война...

Справка взята из каталога планет КХОАМ

«ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ». Том 200365 «Канопус»

Глава 134 «Арракисская революция»

...Когда-то давным-давно первооткрыватели космоса, прилетев на Арракис, побыли на ней всего несколько суток, сняли пробы, занесли планету в каталоги и улетели. Если бы они сели на несколько километров ближе к полюсу, уникальное вещество (спайс) было бы найдено уже тогда. Но этого не произошло, и об Арракисе вспомнили через семьсот лет, когда началась эра изучения и исследования

УПРАВЛЕНИЕ для варианта:

X — выбор, O — отмена, A — меню, B — другой курсор.
R1+Select — убрать меню (остается только радар)
R1+O — повторить последнюю постройку (здание, юнит) или выставить строение, не заходя в меню
R1+R2 — охранять
R1+L1 — атаковать точку
R1+L2 — идти в точку
R2 — отменить команду (охрана, движение) с разбеганием
L2+X [O и т.д.] — назначить группе условное обозначение
L1+X [O и т.д.] — вызвать соответствующую группу
Команда «охранять» вместе с возможностью управления подразделениями позволяют игроющему, управляя сразу всеми юнитами, составить, наконец, конкуренцию компьютеру. А какой простор для тактического маневра!



ХРОНОЛОГИЯ

1965 год. Вышла книга Фрэнка Херберта «Дюна» — один из бестселлеров тех времен. С нее началась шеститомная серия фантастических романов об этой удивительной планете и борьбе на ней, за нее и вокруг нее: «Мессия Дюны», «Дети Дюны», «Бог — император Дюны», «Еретики Дюны», «Дом глав родов: Дюна».

1984 год. Появился на свет фильм режиссера Дэвида Линча с аналогичным названием.

1994 год. Фирма VIRGIN производит эту игру, но с добавленными тремя словами «Battle for Arrakis».

1995 год. Блестящее описание «Dune 2» на Mega Drive в 22 номере «Великого Дракона» в исполнении Володи Суслова.

1997 год. Сокращенный вариант статьи В.Суслова выходит в «Крутом Геймере» №6.

1999 год. Electronic Arts выпускает в свет свое детище под названием «Dune 2000. Long Live the Fighters!»

планет с целью расширения границ Империи. Группа из восьми планетологов обнаружила целые залежи непонятного вещества, который они назвали спайсом — из-за слабого запаха корицы (SPICE, англ. — специи). С этого момента началась новая эра — эра межгалактических перелетов. Из спайса получали особое вещество — меланж. При частом потреблении меланж позволял предвидеть некоторые события. Без этого вещества межгалактические перелеты не могли бы осуществляться из-за всевозможных осложнений, которые теперь умели предвидеть и избегать навигаторы Союза. Спайс стал одним из самых дорогих продуктов во Вселенной — за один его килограмм можно было купить дом на Келадане (родине Атридесов). Планета была признана собственностью Империи: если бы владельцем Дюны был какой-нибудь Дом, немедленно разразилась бы война за право владения Арракисом. Но владельцем был Император, а за ним стояли сардукары.

(Справка: сардукары — элитные войска Императора, державшие в страхе все Дома. Первое в истории поражение потерпели на Арракисе от фрименов. Части набирались со столь свирепой планеты, где из 13 человек до 11 лет доживало лишь 7. С ранних лет их тренировали, оснащали самым лучшим оружием. Сардукары считались самыми искусными солдатами в Империи, каждый из них считался равным десяти наемникам любого Дома).

Основные технические и боевые средства (по алфавиту), доступные всем Домам.

Barraks — казармы, где происходит вооружение и обучение легких пехотинцев.

Carryall — летательный аппарат, скорость 160 км/час.

Combat Tank — средний боевой танк, средняя броня, средняя скорость 40 км/час.

Concrete Slab — это фундамент, он нужен для строительства любого здания, делая его крепче.

Engineer — инженеры, относятся к специальным механическим частям, скорость 10 км/час.

Frigate Tank — космический челнок, скорость 250 км/час.

Gun Turret — наземная орудийная башня, элемент оборонительной системы базы.

Harvester — спайсодобывающая машина, отделяет спайс от песка и привозит его на очистительную фабрику. Когда харвестер полностью загружен, он сам вернется на фабрику, разгрузится и снова пойдет на добычу. Тем не менее возможно ручное управление.

Heavy Factory — этот завод позволит создавать тяжелую технику.

High Tech Factory — завод высоких технологий. Предназначен для производства авиационной техники.

Light Factory — этот завод выпускает легкие боевые машины, может быть усовершенствован.





Light Infantry — солдаты с автоматами, против техники бесполезны.

MCV (Mobil Construction Vehicle) — передвижной завод, скорость 15 км/час.

Missile Tank — танк, оснащенный ракетами, которые, в отличие от «Дюны» на Сеге, здесь почти бесполезны.

Outpost — наблюдательный военный пост. Если у вас хватит мощи, то появится радар.

Palace — дворцы глав Домов, являются командными центрами.

Quad — легкая боевая машина, скорость 59 км/час.

Refinery — промышленное сооружение, основа всего производства Спайса на Дюне, без R вам не удастся заработать солярысы.

Repair Pad — ремонтная база, где можно отремонтировать поврежденную технику.

Research Center — исследовательский центр. Обеспечивает технологиями усовершенствования различных заводов.

Rocket Turret — наземная ракетная башня, оборонительное сооружение на базе.

Siege Tank — танк огневой поддержки, скорость 32 км/час.

Silo — большое хранилище спайса.

Starport — космопорт, позволяет вам участвовать в межгалактической торговле.

Thumper — наземная экологическая команда оборонительного характера, скорость 15 км/час.

Trike — очень быстрая разведывательная машина, прекрасно справляется с вражеской пехотой.

Troopers — тяжелое войсковое подразделение, скорость 6 км/час.

Wind Trap — ветряная электростанция, поставляет энергию и воду на базу.

Специальные боевые средства разных Домов.

Харконненны.

Dead Hand Missile — ракета боевой поддержки, скорость 700 км/час.

Devastator — мощный боевой танк, скорость 30 км/час.

Raider — легкая, очень быстрая боевая и разведывательная машина, скорость 90 км/час.



Sardaukar — наземное боевое подразделение на службе императорского Дома, скорость (пешком) 15 км/час.

Атридесы.

Freemen — великопленные воины из коренного населения, знатоки пустыни, перемещаются пешком 17 км/час. Сторонники Атридесов, так как их вождь по прозвищу Муад Диб есть никто иной, как Пол Атридес, сын главы Дома герцога Лито.

Ornithopter — воздушная боевая машина, скорость 340 км/час.

Sonic Tank — мощный атакующий танк, стреляющий звуковой волной, скорость 44 км/час.

Ордосы.

Deviator — мощная машина боевой поддержки, обладает способностью на время превращать вражеский юнит в ваш, скорость 30 км/час.

Saboteur — очень опасное диверсионное подразделение, скорость перемещения 15 км/час (пешком).

Прохождение всех миссий.

Миссии Атридесов.

1. В первой миссии вы должны решить довольно простую задачу — построить базу и набрать спайса на 2500 солярысов. Вас просто изредка будут атаковать Харконненны.

2. Ваша задача построить свою базу, укрепить силы армии и выбить Харконненов с захваченной ими территории. Старайтесь больше уничтожать их харвестеры, чтобы у них было меньше спайса.

3. В этом сценарии вам нужно набрать спайса на 5000 солярысов, но на этот раз вам мешают Ордосы. Просто нужно сделать крепкую защиту и отражать атаки и, тем временем, копить спайс, а в бой лучше не лезть.

4. Ваша задача защитить мирный народ фрименов (белые солдаты) от нападений Харконненов и разбить их самих.

5. Чтобы закрепить дружбу с фрименами, вам нужно атаковать базу Харконненов и освободить захваченных в плен людей фрименов. Трудность заключается в том, что вы не можете покупать новые заводы, у вас уже построена база, вы лишь можете покупать легкую технику и солдат.

6. К сожалению, все усилия по спасению фрименов оказались напрасными, они уже были все убиты. У вас есть



Для сравнения приводим кадры из PC-версии игры.



последний шанс доказать фрименам, что вы их друзья. Ордосы захватили священную землю фрименов, ваша задача разбить негодяев.

7. Уже в самом начале вы узнаете, что Император ведет секретные переговоры с Харконненами! Ваша задача разбить Харконненов и императорских солдат, а это не легко.

8. Ваши победы поставили в трудное положение оба враждебных Дома и Императора. Ваша задача уничтожить Ордосов, но остерегайтесь их диверсантов. И разбейте отряды Харконненов.

9. Атака на Ордосов завершилась полным успехом, и они изгнаны с Арракиса навсегда. Но пока вы занимались ими, Харконнены заметно усилились — к ним присоединились сардукары Императора. Ваша задача разбить две громадных и сильно-охраняемых базы Императора и Харконненов.

Миссии Харконненов.

1. Как всегда, легко и просто. Надо добыть спайс на 2500 солярисов и не дать Атридесам уничтожить базу.

2. Атридесы выдвинулись и атакуют разработки спайса. Ваша задача уничтожить их базу.

3. Никакой благодарности за победу, новая задача — уничтожить базу Атридесов или лучше не возвращаться!

4. Уничтожая Атридесов, не забывайте и о пустынных воинах фрименах. Они также атакуют вас. Если с ними не разделаться, Барон не сможет овладеть планетой Арракис. Задача: уничтожить два отряда фрименов, а также ликвидировать базу Атридесов.

5. Император принял решение поддержать Ордосов и послал свою гвардию на помощь их базе. Хорошего в этом мало. Сардукары очень умелые бойцы и их трудно уничтожить. К счастью, у вас есть радарный Аутпост, и гвардия Императора не сможет незаметно высадиться в этом районе.

6. В этой миссии снова предстоит сражение с Ордосами. Но будьте осторожны: Ордосы обладают потрясающим айксианским оружием и еще плюс боевыми машинами Девиаторами.

7. Теперь Император отправляет свою верную гвардию во льды полюса, где они могут высадиться незаметно. Ваша задача уничтожить всех врагов, но не забывайте про прожорливых песчаных червей.



8. Войска Харконненов еще больше укрепили свои позиции на Дюне, но все три врага еще полностью не уничтожены. Пора окончательно разделаться с Ордосами.

9. Настало время решающей битвы между Великими Домами Харконненов и Атридесов, позиции которого очень уязвимы — остался последний Аутпост на Арракисе. Здесь войска Атридесов готовы биться до конца за эту территорию. Необходимо уничтожить их армию и гвардию Императора, чтобы стать властелином Арракиса.

Миссии Ордосов.

1. Как и в других начальных миссиях, особых сражений не предвидится, нужно просто добыть спайс на 2500 солярисов и не позволить Харконненам добраться

до своего богатства.

2. Харконнены установили свою базу на территории, где находятся богатейшие месторождения спайса. Ваша задача стереть их с лица этой земли.

3. Войска Харконненов пытаются сорвать добычу спайса из месторождения и, судя по всему, они этим не ограничатся. Задача: уничтожить Харконненов в районе базы.

4. Харконнены, изгнанные с месторождений спайса, планируют акцию возмездия. Они связались с бандой контрабандистов и кое-какими вашими бывшими союзниками, чтобы получить некоторую важную информацию. Этого допустить нельзя, нужно раздолбать Харконненов, захватить Аутпост контрабандистов, чтобы сорвать распространение совершенно секретной информации.

5. Айксианские исследователи не только увлеченно занимаются разработкой сверхмощного оружия, но и денежки обожают. Вам нужно, чтобы получить более мощное оружие, собрать спайса на 15000 солярисов и уберечь его от Атридесов.

6. С такими огромными деньгами Ордосы накопили кучу запрещенных технологий, однако, шпионы Императора сумели с помощью «жучков» подслушать ваши планы. Необходимо помешать им уничтожить ваш секретный Старпорт. На это всего 30 минут.

7. Благодаря айксианским технологиям, Ордосы получили серьезное преимущество. В этой миссии нужно разбить Атридесов и гвардию Императора.

8. Император натравил на вас Харконненов и Атридесов, необходимо их уничтожить, пока они не уничтожили вас.

9. Атридесы и Харконнены объединились против вас. Ну что ж, пусть попробуют вас остановить.

Примечание к миссиям.

Перед каждой миссией есть два варианта игры, эти варианты отличаются тем, что меняется расположение вашей базы и врага. Теперь можно отдышаться и отдохнуть, но очень скоро вас потянет опять включить приставку и поставить диск с Дюной.

P.S. Самое большое разочарование в этой игре, что нет прерасной и полезной опции Password. Впрочем, кое-какие коды к этой игре есть, смотрите их в №51.

