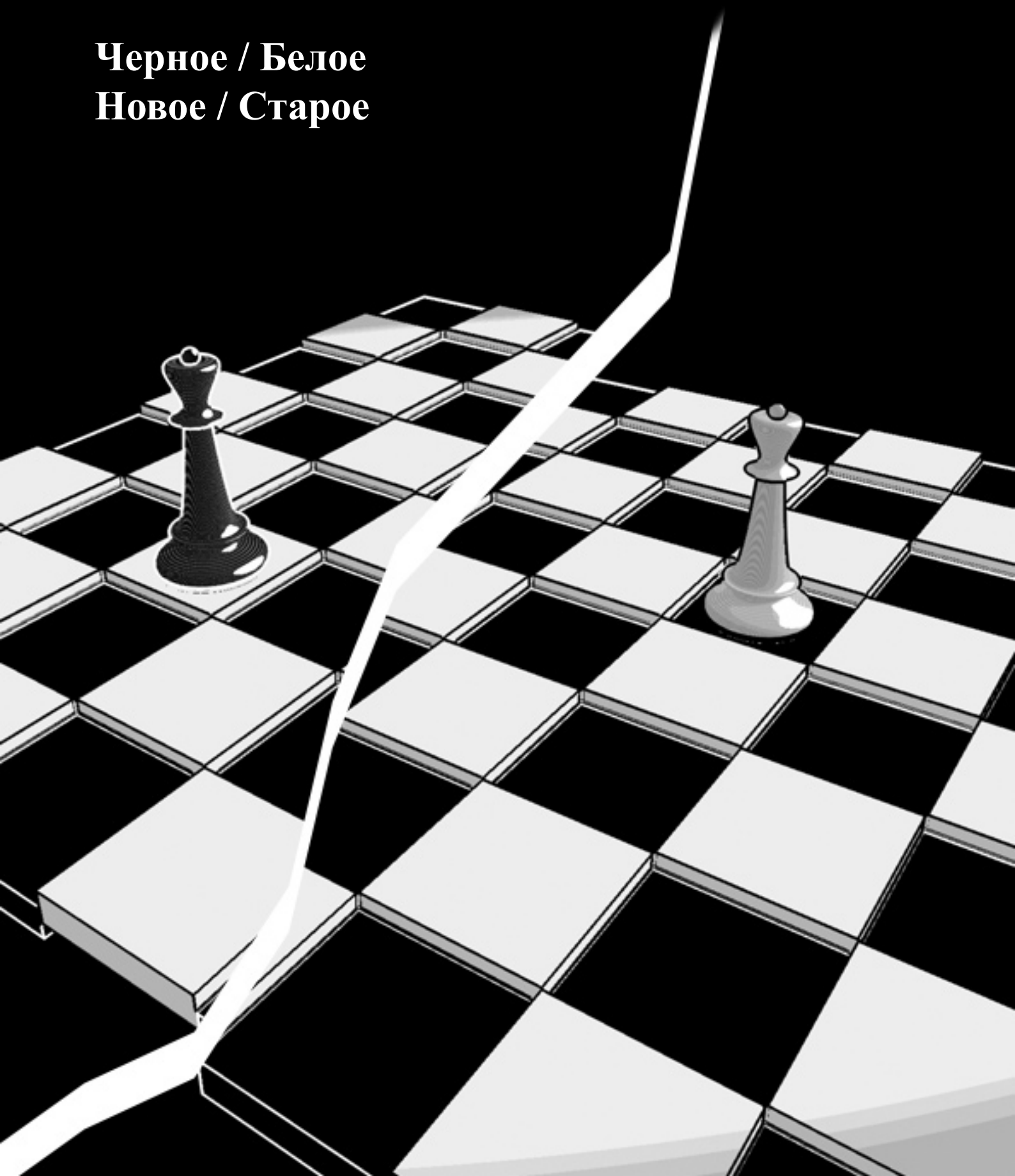
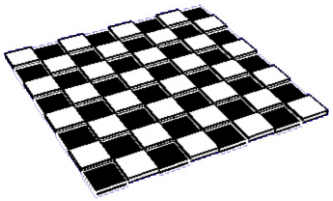
OLDGAMES.RU

02'2005

Черное / Белое
Новое / Старое



Содержание



Недавно было 3

Мысли

Римейки со Спектрума 6

И снова о квесте... 10

ТЕМА НОМЕРА

Centurion: Defend the Rome 16

Spartan 16

Teenage Mutant Ninja TURTLES 20

The Great Escape 24

Conan the Cimmerian 28

Conan 28

ОБЗОРЫ

Зелье из топора 34

Ад на земле 37

Кровь на броне 40

Жить по новому 42

НЕИГРЫ

Как слушать MIDI без звуковой карты 47

НЕСОФТ

Рассказ Антиквара о своих компьютерах 51

OLDGAMES.RU
01'2005

Главный редактор
Quester
Дизайн, верстка, разработка обложки
Quester

Авторы статей
Arik, Виндовз, Evil Wizard, kavlad, SnowBlinD

Администраторы сайта
www.oldgames.ru
Aleosha, SAS, Noelemach.

Журнал распространяется абсолютно бесплатно через любые носители и сети.

Все статьи размещены с разрешения авторов, воспроизведение материалов в любом виде без ведома владельца запрещено. Узнать контактные адреса авторов можно через редакцию журнала, либо на сайте www.oldgames.ru.

Контактный e-mail журнала: oldgames@ramlber.ru.

Дата выхода журнала в свет: 06.04.2005

Недавно было.

Quester



Вот и вышел очередной номер онлайнового «Староигра.ру» журнала. Долгими мучениями главный редактор пришел к выводу, что профессиональный дизайн такому изданию не нужен как таковой, поэтому вам придется довольствоваться тем, что я смог сверстать. Кстати желающие потрудиться в пользу журнала, вы хде?

Товарищ, который взял бы на себя слежку за римейками, так и не объявился, поэтому колонку новостей будет вести опять же «всегдавашглавныйредактор». Приступим.

Поклонники Спектрума должны помнить веселую игру Cookie, в которой отважный повар бьется за «Вкусную и здоровую» пищу. Darkside решил, что это дело полезное в любое время и сделал очень качественный римейк этой игры. Графика и музыка значительно изменились, а вот ураганный геймплей остался таким же как и был. Обязательно качать в копилку синклериста: *http://www.spacetimegames.co.uk/cookie.htm*



Cookie. Если бы не цветастые задники, можно было бы спутать с оригиналом.

Не успокаиваются желающие повторить успех Double Dragon, саги о двух братьях каратистах. Dark Phear представил свою начальную версию римейка на эту тему: *http://darkphear.cjb.net/*. Хотя проект на очень начальной стадии, выглядит довольно неплохо.

На очереди у нас два платформенных скроллера, Lightforce и Delta. Римейк первого можно найти по адресу *http://www.retroremakes.com/forum/showthread.php?s=&threadid=3789*, второй же *http://www.retroremakes.com/forum/forumdisplay.php?s=&forumid=8*. Оба проекта находится в зачаточном состоянии, но будем надеяться, что их авторы доведут дело до конца.

Почитатели и обожатели Worms могут плеваться в подражателя, имя которому “Kill and Cry”. Вот Cry, судя по скриншотам, как раз самое то. Наслаждайтесь: *http://planeta.terra.com.br/educacao/job/dvtsoft/game2.htm*.

Очередной римейк Bruce Lee вылился в поделку на .NET платформе. Почему именно она, резонных объяснений нет, но желающие могут опробовать демо-версию по адресу: *http://www.remakeszone.com/juegos/juego.php?id=111&lng=english*.

Вечный Рембо опять с нами. Довольно качественный римейк, который переносит приключения ходячего крематория в трехмерный пейзаж выпустил Jason Brown. Возможно вам это имя ничего не говорит, но все же посетите его сайт,



Rambo. Сквозь те же джунгли и пустыни, но теперь в трех измерениях.

найдете много интересного. Адрес здесь: *http://www.spacialfx.com/*.

Pete King работает над созданием довольно размашистого римейка игры



Magefire Online. Приятная изометрия, захватывающий геймплей, плюс предок в виде Lords of Chaos.

Lords of Chaos. Magefire Online – проект, разрабатываемей с 2003 года приблизился к финалу, в данный момент доступна бета версия. Как понятно из названия, все действие происходит в онлайне. Смотрим и наслаждаемся: *http://www.spectresoftware.com/db/new-index.asp#*.

C001Soft Developments агрессивно напало на рынок римейков и пообещало выпустить аж пять проектов сразу, причем все создаются на движке Blitz3D. Вот их список: Future-Grid (Ballblazer от Lucasfilm Games, ныне Lucasarts), Dungeon Delve (Bloodwych от Mirrorsoft), Galactic Allegiance (Elite от Acornsoft), Quada (R-Type от Irem), Moonbase Assault (Rebelstar от FIREBIRD/blade). Пока вы



Alien Breed remake. Трехмерные пресонажи, реальные тени, огонь, что еще нужно шутеру?

читаете эти строки, ребята явно объявят еще пару проектов. Все это было бы смешно, но на счету этой команды уже есть успешный проект, это Fluxxians, этакий клон Galaga (хотя авторы заявляют, что это римейк Jumpgate, MMORPG от



3D Dizzy. Даже если графика не будет меняться, в это уже можно играть.

Netdevil/Mightygames). Смотреть на все эти чудеса здесь: *http://www.bloodwych.netfirms.com/Coolsoft_Developments*.

Очень качественный римейк игры Alien Breed, выпущенной когда то фирмой Team 17, той самой, которая впоследствии осчастливила мир забавой Worms. Смотрим проект от Mental Illusion: *http://www.mentalillusion.co.uk/alienbreed/news.php*.

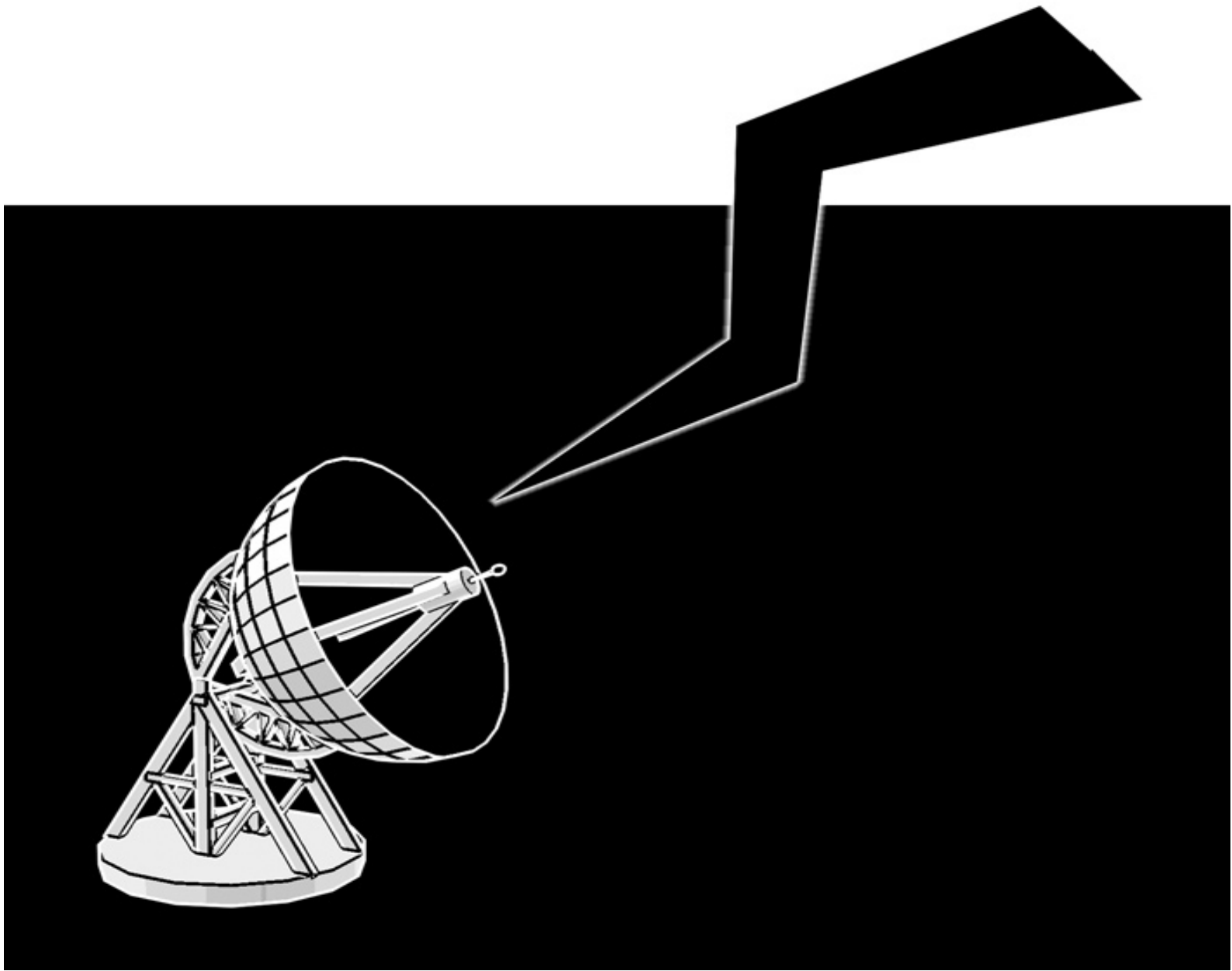
Опять чествуем поклонников Dizzy. Ожил трехмерный римейк игры, создаваемый на все том же Blitz3d. Автор утверждает, что его жесткий приказал долго жить, поэтому все, что он уже делал в Dark Basic, пришлось забыть. Что же, надеемся, что перемена движка пойдет проекту на пользу, и вскоре мы сможем окинуть трехмерным взором мир, который нам когда то подарила Codemasters. Следим за проектом здесь: *http://www.sp1der.co.uk/blar/Dizzy/*.

Ну что же. Пока это все, что я хотел вам рассказать о февральском рынке игроримейков. Хочу напомнить, что журнал все еще нуждается в талантливых и не меркантильных людях, желающих освящать прошедшие за месяц события. А пока что я передаю вас авторам из мыслераздела.

Мысли

Согласно измышлениям Терри Пратчетта, мысль рождается где то на краю вселенной, развивает невообразимую скорость и движется в пространстве. Она постоянно находится в поисках свободного черепа, дабы обрести в нем материальную форму. И здесь очень важно, чтобы мысль попала в правильную голову, иначе ее существование на этом и закончится. Согласитесь, мало проку от теории поля, пришедшей в голову маленькой белке.

Перелистните страницу и узнайте, какие мысли поймали головы наших авторов...



Римейки со Спектрума



Arik

Продолжаем тему, поднятую в прошлом номере журнала, а именно - римейки старых популярных игр.

Tapper
Издатель: US Gold Ltd
Разработчик: Platinum Productions

Казалось бы, что есть в работе бармена такого, на основании чего можно сделать игру. Наливай, да деньги бери. Оказалось и на эту тему можно сделать развлечение.



Tapper. А ну кому пива холодного?

Tapper подкупает, прежде всего, своей гениальной простотой. Перед вами несколько стоек, бармен и уставшие после трудового дня посетители. Все, что от вас требуется, вовремя катнуть кружку пива в сторону гостя и поймать пустую посуду. Вовремя, - это значит до того момента, как тот достигнет конца стойки. Одной кружке пенного напитка может быть вполне достаточно, чтобы посетитель покинул заведения. Впрочем, если он отошел уже достаточно далеко от двери, придется продолжать спаивание. Вот и весь игровой процесс. Просто, но вовсе не скучно. Да и можно ли скучать, если из всех дверей ломится толпа посетителей, а по всем стойкам обратно скользит пустые кружки.

Название римейка: Beertender
Разработчик римейка: E-Game
Адрес сайта: http://www.e-game.com/games/DefaultForm.aspx

Римейк не точным образом копирует оригинал. Более того, он даже несколько более простой в плане реализации, было



Beertender2. Пиво пьют только откинувшись назад. Чтобы в нос ударяло.

выкинуто несколько второстепенных моментов. Но в данном случае это не особенно важно, главное сама идея. Таким образом, имеем простенький, но вполне симпатичный римейк.

Название римейка: Beertender 2
Разработчик римейка: E-Game
Адрес сайта: http://www.e-game.com/games/DefaultForm.aspx

Вторая часть римейка. По-сути, ничего принципиально нового. Цифра два в

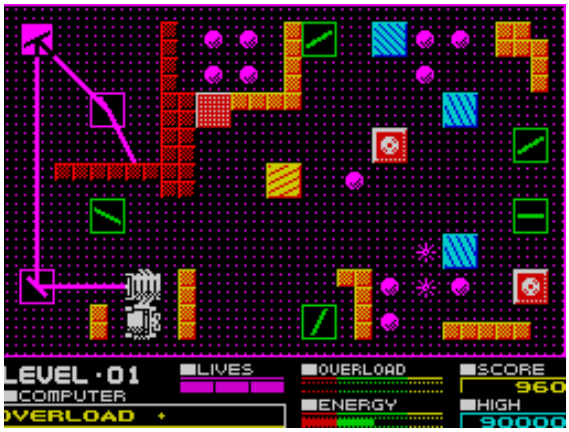


Beertender. От обилия пива толстеют щеки и растет нос. Факт.

названии вовсе не означает, что речь идет о продолжении. Скорее был пересмотрен стиль графики. Люди стали больше похожи на людей. Также была возвращена возможность бегать между стойками, которая имелась в оригинале. В общем, игра еще более близка по духу к оригиналу. Разве что со сложностью переборщили.

Deflektor
Издатель: Gremlin Graphics Software
Разработчик: Erbe Software

Deflector - представитель жанра логических игр. Впрочем, без аркадных элементов здесь тоже не обошлось. Вся игра построена на основе оптики. То есть, нужно баловаться с лазерным лучиком, отражая его, преломляя и так далее. На каждом уровне есть определенное число запалов. Вот их то и надо сжечь лучом, после чего можно будет направить сфокусированный свет на приемник и переходить к зачистке следующего этапа.



Deflector. Открываем учебник физики, раздел “оптика”.

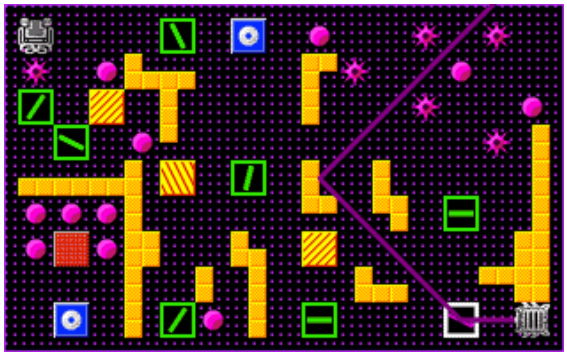
У игры, на мой взгляд, было две проблемы. Первая - это заметное однообразие уровней. Игровых объектов не так уж и много, поэтому игра быстро надоедает. Вторая проблема - это невозможность заранее просчитать, куда упадет луч. Дело в том, что зеркала поворачиваются на фиксированный угол и непонятно, возможно ли с этого зеркала спалить запал или нет. Фактически приходится делать перебор. А при наличии возможности перегреться и при лимитированном времени начинают преобладать чисто аркадные элементы, успеть проехать, повернуть то и т.д.

Название ремейка: Deflector
Разработчик римейка:Ignacio Perez Gil
Адрес сайта: http://retrospec.sgn.net/game-overview.php?link=deflektor

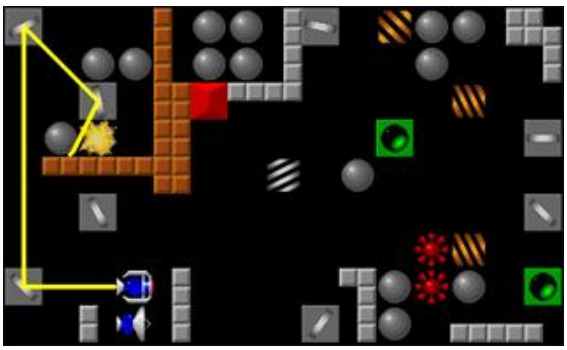
Данный римейк является полной копией оригинала. Конечно, увеличено разрешение, добавлено больше цветов, подключена мышка (самая важная часть). В остальном, один в один. Перед нами второе пришествие той самой игры. Хорошо это или плохо? В общем хорошо. Ничего не переврали, ничего не испортили. С другой стороны на более разнообразные уровни и возможность сохранения ругаться бы явно никто не стал.

Название римейка: Mirror Magic
Разработчик римейка: Artsoft Entertainment
Адрес сайта: http://www.artsoft.org/mirrormagic/

Не удивляйтесь странному названию. Дело в том, что Mirror Magic - это две



Deflector remake. Те же шарики, вид сбоку. Физика, оптика.



Mirror magic. Больше разнообразия, сложнее игра. Знание молекулярной физики приветствуется.

игры в одной. По большому счету это римейк игры Mindbender с системы Amiga. Но та в свою очередь являлась клоном игры Deflektor. Таким образом, создатели римейка решили убить сразу двух зайцев. В отличие от предыдущей переделки, в Mirror Magic изменений значительно больше. Сам игровой процесс сохранен практически в точности, но имеется масса плюшек. Прежде всего - графика. Выглядит она явно красивее, пусть и отличается от оригинала. Во-вторых, очень важным моментом является возможность пропустить ранее пройденные уровни. Это огромный плюс. Проходить каждый раз все по-новому - это не то, что располагает к переигрыванию. Ну, и наконец, здесь имеется редактор уровней. Надоел стандартный набор - ради бога, всегда можно сделать что-то свое.

А если вдруг Deflektor наскучит окончательно, всегда можно перейти на вторую часть игры. Тем более что по раз-

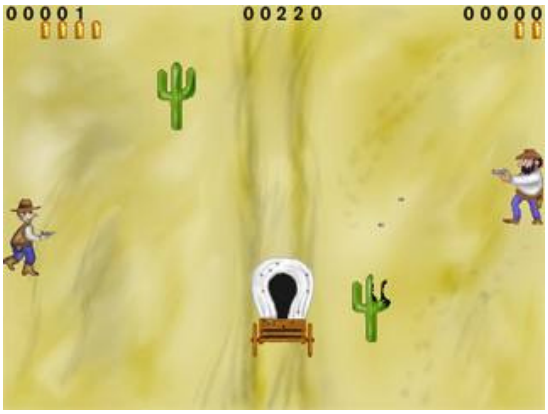


High Noon. Раз ковбой, два ковбой. Неунывающая классика вестерна - дуэли на пистолетах.

нообразию Mindbender заметно обходит своего идейного основателя.

High Noon
Издатель: Abbex Electronics
Разработчик: ?

На спектруме, также как и на PC, были любительские игры. Спектрум и PC вообще во многом похожи. На приставках трудно себе представить изыскания юного программиста с названием My First Game. А на спектруме - ради бога, созданы все условия. Даже встроенный компилятор Basic'а имеется. Это я все к чему. К тому что, High Noon как раз такая вот любительская доморощенная игра. Это понятно с первого взгляда. Выдает простота, граничащая с примитивизмом,



High Noon remake. Повторять удачливых не подражание, а благодарность за труд.

а также полнейший аскетизм картинки. Все просто до безобразия, или даже еще проще. Имеется два ковбоя-дуэлянта, и набор препятствий в виде фургона и кактусов. На старт, внимание, фальстарт - следующий соперник.

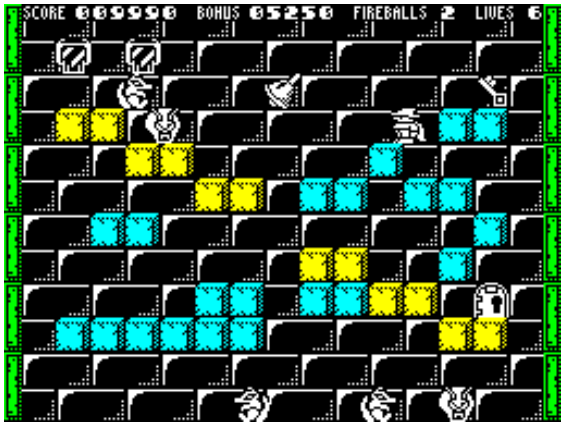
Название римейка: High Noon
Разработчик римейка: SpecNG
Адрес сайта: http://www.specng.nu/default.asp?page=downloads&project=high%20noon

Ничего удивительного в том, что в качестве объекта реконструкции была взята такая простенькая игрушка - нет. Это была первая попытка коллектива, и идея не гнаться за рекордами, была

вполне здравой (Для справки: после High Noon разработчики взялись за серьезный проект и до ума его так и не довели). В римейке перед нами то же самое, что и в оригинале. Только выглядит и звучит много лучше. Особенно удалась музыка. Звучит просто великолепно и вполне подходяще. Главная проблема римейка - сам первоисточник. Как не переделывай такую простецкую игру, а все равно получается лишь развлечение на пару вечеров. И то, если найдете живого соперника.

Solomons Key
Издатель: US Gold Ltd
Разработчик: Probe Software Ltd

На любой системе могут быть шедевры. Какими бы не были технические ограничения, в любых даже самых тесных рамках можно уместить отличный продукт. Solomons Key, интересен даже сейчас, даже в таком виде. По своей сути, игровой процесс напоминает редактор уровня в реальном времени. Ваш персонаж может ставить и разбивать блоки. Таким образом, конечный вид уровня может быть принципиально не похож на начальный. При этом без логической подоплеки не обойтись. Никакого тотального



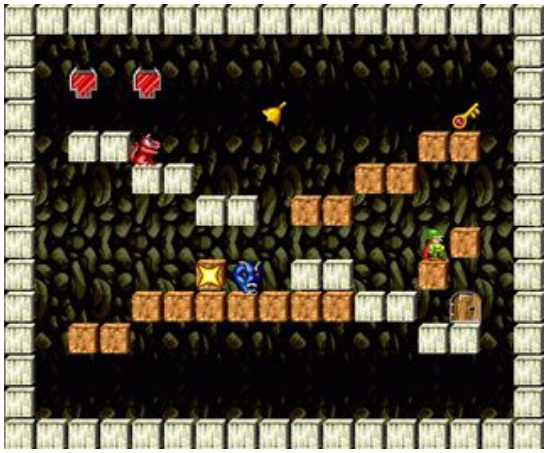
Solomon's Key. Вот что при желании и наличии времени можно сделать из lode runner'а.

истребления монстров. Оружие есть, но у него всего три заряда и пополнить их можно не на каждом уровне. Более того, уничтожать противников вовсе не обязательно. Почти всегда можно изменить их маршрут с помощью установки блоков или вообще запереть их. Ключ соломона не просто аркада, это еще и пазл. И обе эти составляющие соблюдены в правильных пропорциях.

Разнообразия также хватает. Во-первых, интересны сами уровни, которые грамотно выстроены и мало похожи друг на друга. Во-вторых, разнообразие обеспечивается врагами. Каждый вид супостата ведет себя по-своему и, следовательно, по-своему обходятся.

Название ремейка: Solomon's Key
Разработчик римейка: Zikitrake
Адрес сайта: http://zikitrake.tk/

Выбор в качестве объекта реконструкции Solomons Key - это уже умное решение, а если еще и нормально реализовать игру... Слава богу, разработчики римейка с этой задачей вполне справились. Оригинал узнается сразу. Графика выглядит красиво и стильно. Что вдвойне приятно - стиль совпадает со стилем прародителя. Но похожесть на первоистоки не толь-



Solomon's Key remake. Полноцветная графика не испортила азарт оригинала, что радует.

ко внешняя, но и внутренняя. Игровой процесс повторен достаточно точно. Это правильно, зачем менять то, что и без того здорово сделано.

Продолжение следует...

И снова о квесте...

Владимир Шипулин
aka Виндовз



Quest – [kwest] – поиски, разыскивать
Англо-русский словарь

Стоял я сегодня у своего прилавка, заваленного всяческими counter-strike'ами и sims'ами и им подобными синтетическими продуктами игровой индустрии, и заметил вот какую вещь – за весь день меня никто не спросил ни об одном квесте. «Странно», – подумал я. И, будучи страстным поклонником этого, довольно таки редкого теперь, жанра, придумал эту вот статью. Но для начала, хочу рассказать вам, уважаемые читатели, с чего же все таки начался квест как таковой, а уж после «экскурса в глубь веков» я поделюсь с вами своими соображениями, ибо – без истории это теряет всякий смысл.

История квестостроения

Оглянемся же немного назад. Сэр Галахад, сэр Персиваль и сэр Борс от-

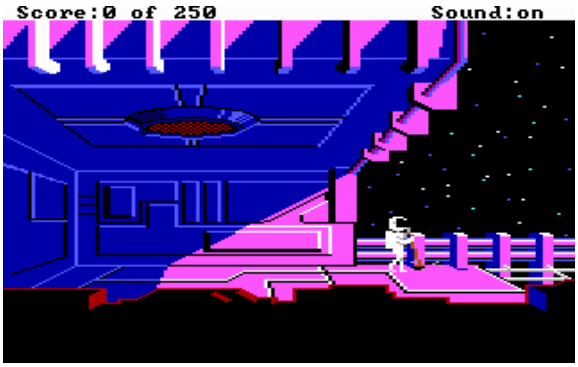


Space Quest I. Первые шаги текстовых квестов навстречу графике и интерактивности.

правились на поиски чаши святого Грааля, привезенного в Британию Иосифом Аримафейским. Так, стоп-стоп-стоп! Это я что-то слишком далеко заглянул) извиняюсь за технические неполадки) хотя, если честно, я не зря написал эти строки, ведь для меня поиски святого Грааля и есть самый что ни на есть квест, то есть – поиск.. вот. Перемотаем время чуть-чуть вперед.. вжжжик.. Итак, на дворе стоял конец 80-х. И именно в это время – ТА-ДАМ!- на арене появляется игра Adventure. Это было то время, когда о графике еще не было и речи, а звук был лишь мечтой, далекой и несбыточной. Так что, первая игра жанра была текстовым квестом. Что это такое ? – спросите вы. Это когда на экран (обычно, черного цвета ?) выводится некая информация о вас и вашем месторасположении, о том что находится в ваших карманах, например – «Вы стоите в огромной сводчатой пещере, с потолка капают большие холодные капли и с шлепаньем разбиваются о гладкий пол. В противоположной стене есть выемка с непонятной кнопкой». Далее вы вводите команду, которую хотели бы сделать, например, «нажать кнопку», и читаете последствия – «что-то клацнуло сверху, в потолке пещеры открылся люк, и на вас упала 20-килограмовая гиря», ну или что-то в этом роде. Как видите, чтобы играть в текстовые квесты, надо обладать – как минимум – живым трезвым умом и не дюжей смекалкой, так как не каждый человек догадается лечь на пол и только потом уже брать кувшин (пусть даже и пустой) чтобы его не поразило ядовитой стрелой. А в квесте – это – обычное дело, ибо – ни что не валяется просто так где попало.. к слову сказать – если вы считаете, что текстовые квесты умерли с появлением графических – то глубоко ошибаетесь. Они живы и по сей день, так как именно в них идея «свободы действий» практически максимально приближена к идеалу. Кстати, именно в эпоху текстовых квестов появляются «дедушки» такой известной впоследствии квестовой серии игр, как Zork, котрая

нашла свое продолжение и в графических эпохах, намного пережив некоторых собратьев по цеху..

Вторым шагом к вершинам игрового



Space Quest II. Кто сказал, что дважды рассказанный анекдот перестает быть смешным?

олимпа для квеста стал период эпохи EGA. К сведению, EGA – это 16-цветовая палитра цвета. Как понимаете – особо не разгуляешься. но – именно в этом периоде зарождаются многие серии популярнейших впоследствии игр. Взять хотя бы квест про неудачливого лысоватого плейбоя в возрасте – Лари Лаффера! Это же просто легенда игровой индустрии, равно как и его создатель – Эл Лоу. Просто снимаю шляпу. Или – такая известная серия игр, как Police quest, про нелегкую бытность американского копа. Или же – Kings quest, про злоключения королевской семьи.. вобщем, перечислять можно довольно долго, нудно и тошно) Этот этап стал ярким стартом квестов как таковых. Так и хочется вписать сюда фразу «Поехали!».. Кстати, для справки – именно тогда и засияли на игровом небосводе такие яркие корпоративные звезды, как Sierra и Lucas Arts. Обратно снимаю шляпу.

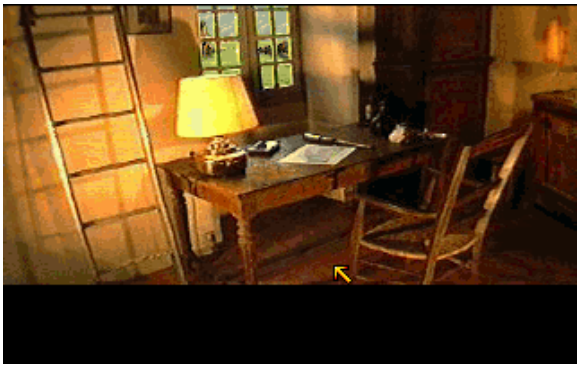
Третьей вехой стала эпоха появления VGA-графики. Справка – VGA это 256-цветовая палитра. Ну тут уж руки творцов квестов запорхали над бумагой с кистью и красками. Таких прекрасных картин на своих мониторах мир еще не видел… Да, никогда не забуду свой восторг, когда передо мной появился Ринсвинд из игры Discworld, мерно посапывая в своей койке… Это было что-то. Именно это время я считаю первой половиной золотого века квеста. Здесь квест предстает во всем своем великолепии. Это проявляется во всем – и в лихой улыбке Бэна, мчащего по шоссе в бессмертном Full throttle, и в кнуте Индианы Джонса, которым он ловко достает ценные предметы из другой половины экрана в игре Indiana Jones and the fate of Atlantis, и в смешных перебранках долговязой собаки Сэма и его безбашенного помощника Макса – двух супер-детективов из Sam & Max hit the road… Фейерверк красок, юмора и – как следствие, бессонных ночей в поисках решения какой-нибудь очередной разгадки и неимоверная радость при ее нахождении.. В те времена квесты были лидерами продаж. Именно тогда были до конца сформированы такие серии, как space quest – приключения неумелого космического мусорщика из академии Старкон (кстати, этот квест задумывался Sierr'ой как стеб над тогда бешено популярным сериалом Star trek и над жанром фантастики в целом, так как он был популярен до безумия), kings quest – о котором я уже говорил, police quest, Именно в этом периоде Sierra достигла своего апогея. Квесты у них получались быстро и качественно, и – никогда – однотипно. Они все – разные, хоть и принадлежат к одной



Space Quest V. Наикрасивейшая. Наисмешнейшая. Наиинтереснейшая. Наилучшая.

«расе». В это время, кстати сказать, была создана легендарная «Фантасмагория» (все той же Sierr'ой, и Робертой Вильямс – в частности) – один из первых квестов, где в игровой процесс были вставлены видео-файлы. То есть, игра по сути и была «интерактивным фильмом ужасов»,

как тогда писали на упаковке – главная героиня была оцифрованным человеком, как, впрочем, и все другие персонажи в игре. Именно из-за этого игра и занимала 7 дисков – рекордный по тем временам размер. Да и по нашим тоже. Кстати,



Lost in time. Удачный Mist'клон. Одна из особенностей - частичная амнезия и прыжки во времени.

совсем недавно игра была локализована и издана в России, так что любители ностальгии – дерзайте! Еще одним «революционером» того времени стала игра Myst – родоначальник серии. В ней, также как и в «Фанте», использовалось много видео. Myst делали 2 года (на диске с игрой есть подробный фильм про то, как ее делали. Что радует особо, так это однокнопочные мышки)), и в нее приятно играть даже сегодня, по прошествии такого огромного количества лет (могу ошибиться, но по-моему ее сделали в далеком 91. или 92?) Такой монстр, как Lucas arts тоже не отставал, выпуская хит за хитом. Это и упомянутый выше Full throttle, и Maniac mansion 2: the day of the tentacle, и Sam & Max, и серия про Monkey Island…. Это – стопроцентные хиты на все времена. В это же время появляется и такая серия, о которой я не могу не упомянуть. Это, конечно же, Broken sword. В свое время (да, в принципе, это актуально и сегодня), игра Broken sword : the shadow of the templars была признана квестом с наилучшей рисованной графикой. Надо сказать, что и сюжет ничуть не уступает, а по-моему, даже превосходит красивые виды. Про сюжет рассказывать не буду – даже и не просите. Если вы играли – то с теплотой вспомните эту игру, а если не играли – что вы здесь еще делаете? Вторая честь, Broken sword: smoking mirror, тоже прорисована до мельчайших подробностей, но, увы, здесь графика чуть превосходит игровой процесс.

Затем следует еще два периода, которые, если позволите, я объединю в один. Это – вторая половина золотого века, но здесь жанр «Квест» уже пережил свой пик, и спускается по наклонной, хотя это еще и не очень заметно. В это время на рынке компьютерной индустрии начинают властвовать 3-D технологии, и рисованных квестов становится все меньше и меньше. Из последних представителей следует выделить такие, как Space quest 6 и Monkey Island: curse of monkey island. Соответственно, чтобы не оказаться на задворках игрового мира, Квест решает примерить на себе трехмерный костюм. Но – на это решаются далеко не все компании-производители (ниже в разделе «Раздумья» я объясню почему). В это время, например, был выпущен знаменитый Grim fandango от Lucas arts – веселый, ироничный и ОЧЕНЬ интересный квест про приключения турагента в загробном мире : -). Классика. Мэни Калавера – главный герой - лучший (и, несомненно, самый удачливый) скелет в мире квестов. Также увидела свет третья часть (теперь уже точно трилогии, так как Sierr'а отказалась продолжать серию из-за низких продаж последней части) квестовой серии Gabriel knight – про писателя, которому приходится играть роль



Goblins 3. Последний квест серии. Любуйтесь на чудеса французского квестостроения.

детектива из-за своих паронормальных способностей. К трехмерным квестам того периода можно и отнести King's

Quest 5 – последний квест серии. После выхода еще нескольких трехмерных квестов жанр переживает кризис. Квесты практически не выпускаются, компании – перепрофилируются на друге жанры. В принципе, можно охарактеризовать это



Indiana Jones and the fate of Atlantis. Повторить успех своего фильма мог только мастер Лукас.

состояние, как глубокая кома. Это – как ни прискорбно – период упадка жанра. После столь стремительного взлета и безоговорочного властвования в игровой среде, столь же стремительное падение и незаслуженное забвение, в котором, в принципе, жанр пребывает и по сей день. Правда, конечно, в наше время тоже выпускаются квесты, но – сравнивать их с квестами «золотого века» - просто смехотворно. Но – есть и приятные исключения. К примеру, серия Syberia, или – такие замечательные продолжатели серий, как Monkey island – escape from monkey island и Broken sword 3: the sleeping dragon. В этих играх удалось сохранить то, что особенно ценится в квестах – дух жанра. Это – достойнейшие из его продолжателей. Но – этого, к сожалению, чертовски мало, чтобы вывести жанр на «игровую арену»… на этом моя «истоирческая» часть заканчивается, и пора бы уже переходить к следующему разделу, под названьем, как вы уже поняли -

Раздумья…

Итак, приступим. Сестра, скальпель. Во-первых, давайте попробуем выяснить, чем же так привлекателен квест по своей сути? Ведь, в большинстве игр жанра – линейный сюжет, без возможности отклонения, и вообще – статичность.. но.. Скажу за себя, за что лично я ценю этот жанр. Это – дух. Дух квеста – это.. нечто захватывающее. Это затягивает игрока и не отпускает до самой последней минуты финального ролика. В принципе, дух квеста можно вплотную связать с его сюжетом, ведь без сюжета не будет квеста, как такового. Еще один значимый плюс жанра – это то, что квест заставляет шевелить мозгами. Причем – на полную катушку. Это вам не krash, kill and destroy, не kill'em all. Нет. Это - если хотите, интеллектуальная деятельность, развивающая и поддерживающая в тонусе мышление и воображение. Да, бывают в квестах такие моменты, до которых невозможно додуматься в принципе, но – какое же удовлетворение испытывает измученный рассудок, когда решение выскакивает совершенно случайно, и – оказывается, что оно было под носом все это время.. это что касается преимуществ квеста перед



Lucas Arts. Сотни фанатов по всему миру молятся на логотип фирмы. По три часа ежедневно.

остальными жанрами, опять же повторюсь – лично для меня.

Касательно популярности на игровом рынке – что было и что есть. Начать эту часть позвольте сразу с графического этапа квестостроения. В те времена квест давал фору всем остальным жанрам, так как стратегии, хоть и были, но их количество было невелико, а я говорю о действительно хороших стратегиях, касательно шутеров – то их практически не было. Квесты были самым распространенным жанром, наряду с аркадами – именно потому, что на фоне красивой графики можно было создать, развить и красиво закончить, по сути, целую книгу. В стра-

тегиях это было не возможно в принципе – на тот период времени. То есть – квест выигрывал и по графической составляющей, и по «играбельной». Плюс – удобное управление мышью, хотя это не главное. Таким образом, квест был наиболее привлекательным продуктом игровой индустрии. Вследствие чего с каждым годом количество игр жанра начинает неуклонно увеличиваться. В принципе, так как графические технологии были еще на довольно низком уровне, то игру-квест могли создать всего несколько человек. Это не представляло большой трудности. Именно поэтому и происходит так называемый «квестовой бум». Квестов очень много, но – увы – не все они настолько замечательны, как хотелось бы. Вероятно, именно этим можно объяснить выход многих квестовых серий, о которых я писал ранее. Но со временем усовершенствуются технологии игростроения, в первую очередь – графические, появляются такие игры, как duke nukem, позже – quake и – революционер – quake2. Все сложнее и сложнее создавать игры мелким компаниям, и поэтому многие из «квестоделов» либо разоряются, либо закрываются, так как хороший продаваемый квест за относительно короткий срок 4 человека сделать уже просто не в состоянии. Шутеры начинают завоевывать рынок компьютерных игр. Они – хорошо продаваемы, они окупают себя, они динамичны и используют последние достижения в области графического и звукового оформления. Соответственно, шутер постепенно вытесняет квест, занимая его место. Объяснение довольно простое – на создание одного квеста, грубо говоря, уходит такое же время, как на создание двух шутеров. Вывод – квесты становятся нерентабельными, то есть их выпуск бесполезен для крупных компаний. И они – начинают стремительно менять курс в сторону 3d-action. Появляется half-life от все той же sierr'ы, lucas arts выпускает множество игр о джЫдаях и так далее. Квесты теряют свою актуальность и былую прибыльность. Многие квестовые проекты отправляются на кладбище – это и full throttle 2, и sam & max 2, и space quest 7. Квест впадает в состояние глубокого коматоза. Но – давайте все же задумаемся, стоит ли надеяться на то, что квест все же воспрянет ото сна и,



Sierra. Злые дяди скоро скупят тебя чтобы пустить в долги. Кстати, заметьте, логотип с инициалами переводчиков Space Quest'ов.

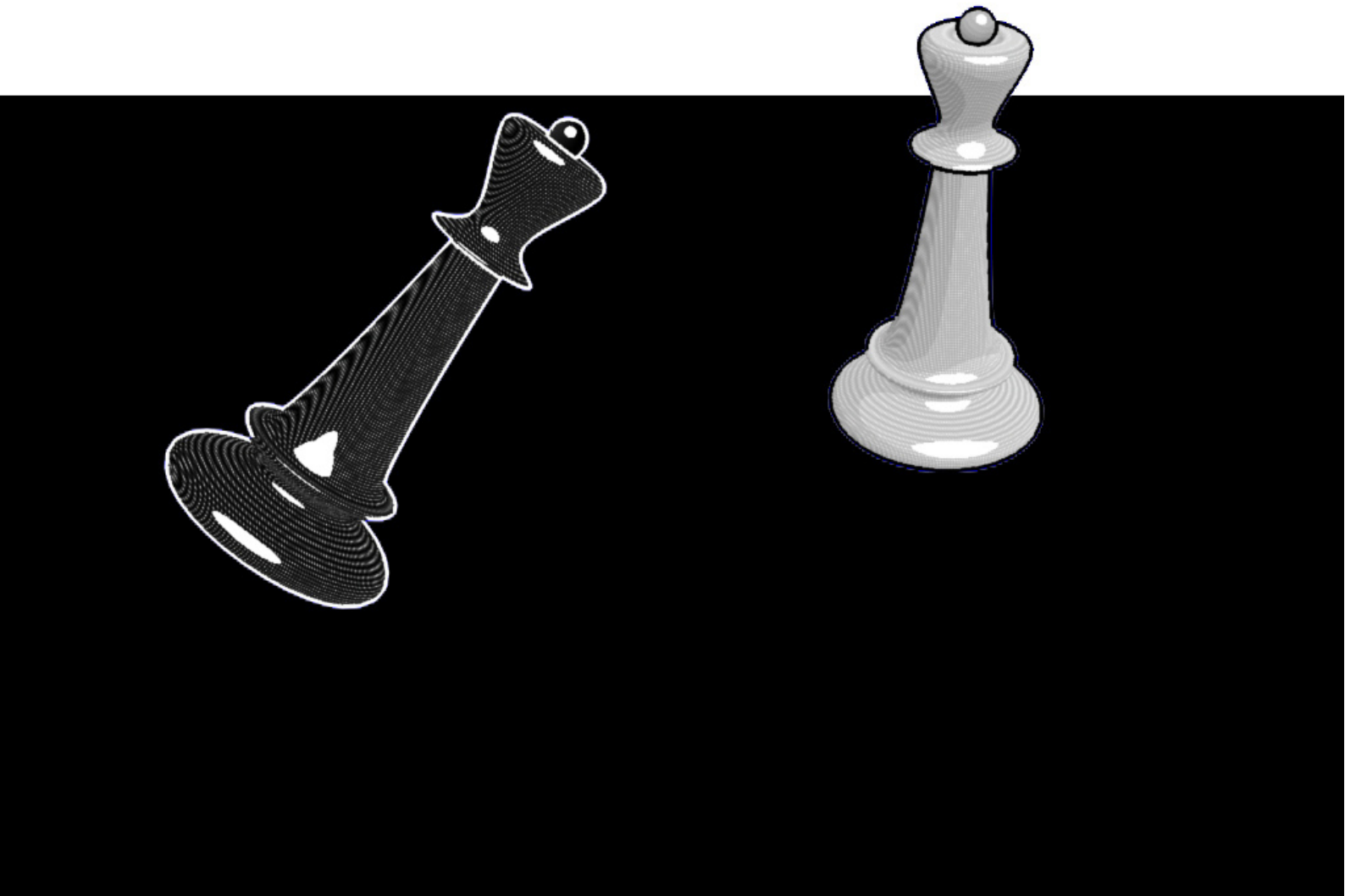
подобно фениксу, возродится из пепла? Хочется сказать, что, безусловно, мы уже вряд ли увидим столь гениальные и замечательные квесты, как в начале 90-х, хотя бы потому, что легендарная Sierra – приказала долго жить в июне 2004 года, это – одна из причин. Но последние несколько лет все же вселяют слабую уверенность. Как я уже говорил, была выпущена игра broken sword: sleeping dragon по мотивам серии, monkey island: escape from monkey island, postmortem. Это, несомненно, хоть что-то. Соответственно, можно предположить, что жанр постепенно набирает обороты. Но он уже никогда не достигнет уровня «золотого века», это, по моему, не требует объяснений. Да, жанр будет продолжать существовать, но будет ли он жить – вот в чем вопрос. И главное – очень не хотелось бы, чтобы жанр опустился, пытаясь угнаться за прибылью и продажами. Это – самое худшее, что может произойти, хотя это и маловероятно. …Возможно, современный потребитель игр и обратит свой взор на этот замечательный жанр, но только вот вопрос – когда это произойдет?...

ТЕМА НОМЕРА

Черное / Белое
Новое / Старое

Черное и белое.
Левое и правое.
Плюс и минус.
День и ночь.
Будущее и прошлое.

Мы не беремся точно утверждать, какие из игр находятся на белой стороне, а какие на черной. Это вам выбирать. Только не думайте, что мы выбирали игры и их последовательности, это просто попытка проследить за ростом жанра, понять, чем жили разработчики в период между прошлым и будущем...





Centurion: Defend the Rome

Легенда гласит, что решение об основании Рима приняли сами боги. После падения Трои они пообещали группе выживших троянцев, что те найдут новую землю на западе, которая станет их домом. Среди троянцев были братья Ромулус и Ремус, рожденные непорочной девой и воспитанные волчицей.

Когда близнецы выросли, они основали город Рим на берегу реки Тибр. Город рос и процветал и однажды, римляне решили расширить границы своих владений…

Прошло 400 лет после основания Рима, и вот, юный римский центурион разбил свой лагерь на берегу Тибра. Он ждет приказа…

Скажите мне, Киса, как Цезарь Цезарю… Вы воевать умеете? Нет? Жаль. Придется учиться, ибо теперь, на ближайшие несколько лет, это наша основная задача. Империя требует хлеба и зрелищ, а средства, увы, этого нам уже не позволяют. Поэтому сенат и я (аве мне), постановили – поработить варварское население на площади несколько тысяч квадратных километров, обложить их данью, согнать всех мужчин в солдаты и вообще, нещадно эксплуатировать.

Берите, Киса, в руки карандаш, мы начинаем вечер наш. Пишите. Первое – легионы бывают трех видов – обычная пехота, кавалерия и консульская армия. Последняя является более морально устойчивой, в дали от дома не хандрит и вообще, замечательно сметает на своем пути все, что



Spartan

В далеком детстве, когда деревья были большими, наивное и простодушное дитя в лице меня насладилось просмотром несоветского фильма по рассказу А. Кристи. Единственное, что запомнилось мне из произведения классика, так это то, что у главной героини была «жутка мигрень от пикулей». Два таинственных, непознанных и так до конца и не понятых слова.

Если с пикулями ситуация как то разрешилась, то мигрень до недавних пор вызывала у меня глубокое непонимание. Люди, страдающие этой таинственной болезнью, вызывали кроме сочувствия долю любопытства. Желание познания постоянно боролось со страхом перед неизвестным недугом.

Но не так давно я обрел «щастье». Теперь меня можно пускать в любой приличный салон, где я могу шикануть не так давно непознанным состоянием. Да, теперь я знаю, что такое мигрень. И если я забуду, мне стоит лишь запустить Spartan, чтобы пробудить воспоминания о жутком недуге.

Не знаю, чем руководствовались со





движется. Кроме кавалерии и пехоты существуют слоновьи роты – этакие снайперы на элефантах, вещь крайне бесполезная и легко уничтожаемая (по крайней мере, под управлением компьютера).

Войска, Киса, постоянно нуждаются в пополнении, кое осуществляется как в столице, так и различных подконтрольных провинциях. Запомните, чем больше оккупируемая площадь и лояльней отношение населения к вам, тем больше рекрутов за ход вы сможете набрать. Иногда имеет смысл потратить ход и передвинуть легион в соседнюю территорию, где есть возможность быстро восстановить численность войск.

Каждая захваченная территория приносит нам ежемесячный доход в виде нескольких талантов. Контрибуционную политику определять вам, Киса, поэтому смотрите мне, не продешевите. Хотя наглеть тоже не советую, можно нарваться на неприятности.

Усмиренные провинции, как и столицу, необходимо время от времени развлекать, устраивать гладиаторские бои, гонки (по вертикали), различные национальные праздники. В выбранных развлечениях необходимо лично принять участие. Аркадное удовольствие, без особых изысков, зато позволяет отдохнуть от рутины.

Киса, помните, варвары не дремлют, им тоже хочется славы, денег и рабов. Вы же помните, предводитель, они высаживаются с моря, цель у них одна – грабить и убивать. Причем охотнее всего они это делают именно в ваших провинциях! Будьте бдительны!

Кстати, не забывайте и о флоте. Он требуется в небольшом количестве, но все же требуется. Во-первых, на кораблях можно перевозить солдат, это поможет

тели этой игры, но мне думается, я не единственный, у кого она вызывает подобные чувства. С первого же экрана на игрока безумными квадратными глазами смотрит «дружелюбный интерфейс». Сие понятие разработчики представляют себе неизмеримым количеством одновременно отображаемых кнопок на экране, причем довольно неплохая, но абсолютно непонятная графика, отсутствие подписей (только подсказки при наведении) делают экран похожим на приборную панель авиалайнера времен 80ых. Возможно, что такая модель и поможет опытному пользователю узнать количество умерших от чумы граждан в позапрошлом году, но новичка эта «непонятная информативность», как правило, отпугивает.

Дальше хуже, пробуем пройти обучающие миссии. Более-менее справляемся с маневрированием войсками, строительством. Но уже управление городами напрочь отбивает мозги, почки, желание есть, пить и размножаться. Стократно повторяемые «нажмите на надпись…, чтобы произвести…» через минуту начинают казаться проклятиями из уст шамана, дабы свести нас с ума. Вы не поверите, но в меню торговли вас ждет… пиксельхантинг! Честно-честно! Даже аккуратно прочтенные рекомендации по прохождению обучения не помогают в поисках заветного пикселя. Новый жанр, полученный путем смешивания стратегии и квестов? Сомневаюсь.

Кстати, если говорить о смешении жанров, то здесь нас ждет два хита. Первый – Centurion, обзор которого вы видите рядом с этим текстом. Второй игрой является бессмертная, воистину гениальная Цивилизация. Те же города, изометрические дома, распределение людских ресурсов, счастливые/несчастные граждане и многое, многое другое. Пример для подражания, бесспорно, великолепный, только вот реализация подкачала. Причина – все та же сложность, виновник которой интерфейс. К тому же зачастую становится неясно, откуда брать людские ресурсы. Вечный вопрос – куда уходят деньги и откуда берется пыль.

добраться до непокорных островов типа Британии, во-вторых, господство на море сокращает шанс высадки варварского десанта.

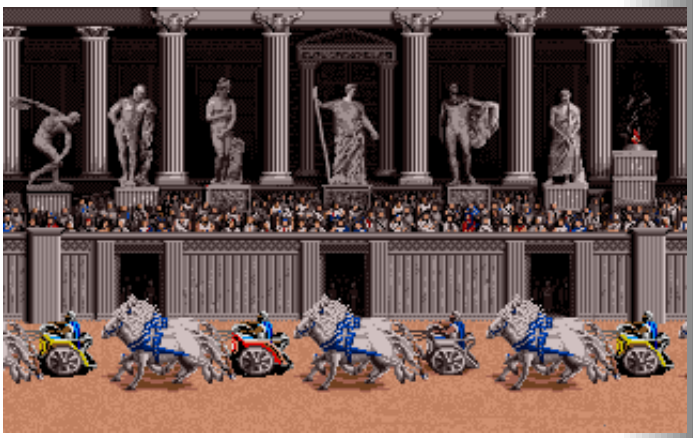
Теперь, предводитель, слушайте меня внимательно. Мы переходим к непосредственно битвам. Сражаться придется часто, ибо мало какая нация согласиться заключить альянс с такими жестокими соседями, как римляне. Запоминайте, Киса. В начале битвы ведем дипломатические переговоры с аборигенами. Сдаваться и отступать не стоит ни в коем случае, не наш случай. Поэтому ведем все к битве.

Поле битвы у нас изометрическое. В начале выбираем тип построение войск, в зависимости от конкретного случая - для обороны, нападения и т.д., затем метод их поведения – различные варианты атаки и ее отражения. Все, Киса, в бой!

Помните, ваши войска слушают приказы, только если находятся в «зоне слышимости» командира. Последний должен быть охраняем как зеница ока, ибо после его гибели мораль войск падает ниже плинтуса, и войска бегут. Аналогична ситуация и с противником, поэтому никогда не пренебрегайте уложить вражеского командующего, как минимум треть врага побежит сломя голову.

Вот такой, Киса краткий курс молодого бойца. Теперь берите в руки ноги и вперед, на передовую. Командовать парадом перепоручаю вам!

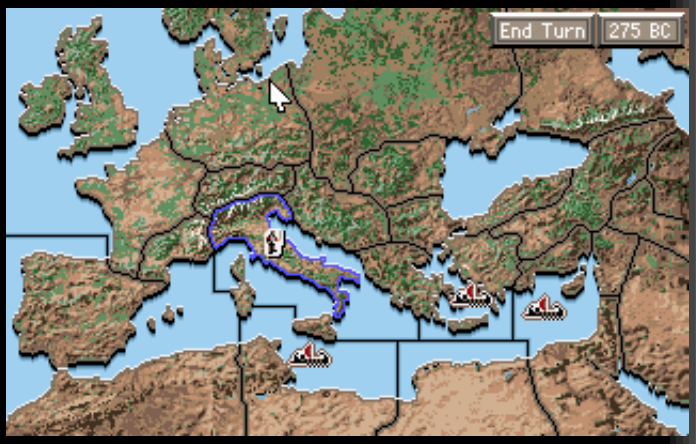
P.S. Кстати, предводитель… вы помните, что все мы смертны? Memento more!



Вернемся к глобальной экономике. Самых стойких и трудолюбивых ожидает жестокое разочарование. Все ваши усилия, дорогие друзья, пойдут прахом. Дело в том, что все действия в игре абсолютно непрозрачны, да и особого толка от них не наблюдается. Возможно причина в чрезмерной прожорливости нашей индустрии, но мне кажется, что просто эта часть игры (как впрочем и остальные), просто была не проработана должным образом.

Кстати, советую всеми возможными силами избегать войн. Нет, причина не в их сложности, банальности и бессмысленности. Просто изображено это действие мягко говоря отвратительно. В отличии от той же Centurion перед боем на специальной карте нам позволяют расставить свои войска с точностью до пикселя, причем можно выбрать тип построения солдат. Но после того, как отданы последние приказы, нас отправляют в режим боя. Не поленитесь, включите в меню игры трехмерный бой. Зачем? Да чтобы начисто отбить у себя желание прикасаться и игре в ближайшие годы. Дорогие мои, классика это конечно хорошо, но на дворе 2005 год (ладно, пусть игра вышла в 2004, не велика разница). Спрайтовые солдаты – это как минимум несолидно! Более того, спрайтовые укрепления – это вообще позорно. И почему ваши, с позволения сказать, деревья, похожи на пучки свежеесорванной морковки? И зачем после битвы вы снимаете всем войскам флаг «в бой»? Если бы не информативные надписи, то понять кто выиграл не вышло ну никак. Массовые дезертирства на поле боя основательно сбивают с толку.

Теперь о хорошем. Единственное, чем игра цепляет, так это невероятно красивыми картинками, которые появляются во время загрузки очередной порции веселья. А если прибавить к этому атмосферную и приятную в всех отношениях музыку, то игра могла бы действительно увлечь. Остается одно ставить заставки в слайдшоу и добавлять музыку из игры в winamp. Больше развлечений нет.



Карта будущей Римской Империи. Какая Объ-едененная Европа? Что вы, до этого еще не один десяток веков...



Холмы, леса... Одно из немногих урашений игры, наслаждайтесь под великолепную музыку.



Рим. Как много в этом звуке... Хм. Нанять войска или устроить игрища?



А здесь у нас торчат уши бессертной Цивилизации. Попытка скопировать шедевр провалилась.



Интересно, пробью я “Защиту скорпиона”? Сомневаюсь... но пробовать стоит.



На самом деле, Spartan - симулятор управления толпой тараканов. Нет, правда!





Teenage Mutant Ninja TURTLES

Давайте вспомним свое детство. Признайтесь же, вы любили, обожали, а может даже и подражали им. Четыре зеленых мутанта – банда тортилл под руководством крысы-переростка, предмет поклонения подростков середины 80ых - начала 90ых.

Мы приклеивались к экранам телевизоров, когда показывали их – великих, ужасных, быстрых и не всегда сообразительных. Неужели нас могли отпугнуть насмешки родителей, «зеленые резиновые чучела поверх бездарных актеров», боже, какой пустяк, глупые люди, они разучились верить и радоваться. Неужели они думали, что мы им верим? Как же приятно иногда быть обманутым…

Советские дети слово «комиксы» знали лишь по «Веселым картинкам» и «Мурзилке», тленнотворное влияние запада очень медленно и на ощупь пробиралось к сознанию коммунистической молодежи. Поэтому вездесущие черепахи так и остались для нас героями с телевизора, бумажный вариант зеленой братии стал доступен слишком поздно. Фильмы, мульфильмы, игры – вот она, наша вселенная черепах.

Первая игра, сделанная по фильму, описывающему время, когда Шредер еще и не помышлял о Технодроме, а занимался в основном раскруткой Бибопа и Рокстеди, нас пока не интересует, повторить подобное никто так и не попытался, а вот то, чем нас Nintendo порадовала уже

Teenage Mutant Ninja TURTLES

Признаюсь честно, мне не нравятся чистые слешеры. Не вижу я в головах героев с мечами, сюрикенами, ятаганами ни капли жизни. Бессмысленное махание мечем, топором, булавой, копьем, приводит меня в жуткое уныние. Размах, удар, прыжок, подскок. Я обезьянка, дайте мне банан?

Четыре зеленых обезьяны, которые упорно притворяются черепахами переростками, наконец обрели объем. Скорее всего, им это не поможет, но больные уже на операционном столе и пора брать в руки скальпель.

Не удивляйтесь, если во время вскрытия вас будет постоянно преследовать ощущение, что нам это уже где-то продавали. Даже заставка игры начисто слизана с последних черепах, вышедших на консолях, а именно с Manhattan Project. Может это дань мультипликационному сериалу, но меня гложат сомнения. Чую, что вместо диздока дизайнеры подали на стол продюсеру игру столетней давности, обещая, что смогут реанимировать разложившийся труп и вернуть его к жизни. Как и водится, получилось творение мало отличающееся от работы доктора Фран-





после – подходит идеально, ибо подражатели имеются. Поэтому возьмем в руки лупу и начнем изучение предмета.

Чем могли разработчики привлечь армию детей, желающих приятного для их мозга развлечения? Правильно, зубодробительным трешем, когда черепахи крушат своих врагов сотнями тысяч. Долго выбирать не приходилось, тогда господствовали Golden Axe, Renegate, Double Dragons и подобные 2.5 мерные хиты. Программисты Nintendo не стали изобретать колесо – в игре вы не найдете особых отличий от перечисленных продуктов, изменились лишь ландшафты и фигуры героев. Но заметьте, какой это произвело эффект, и, несомненно, здесь большую роль сыграли именно герои, зеленые ниндзя с повязками на голове.

В нашем распоряжении всего лишь две кнопки, но, как и в любой качественной игре, нам подарено разнообразие в виде огромного количества ударов, причем выбор персонажа напрямую влияет на ассортимент усмирительных приемов. Владельцы обычных NES были лишены всего этого, максимум, на что были способны их панцирные – два удара, два подскока. Плюс ко всему мир был сильно урезан в плане интерактивности, никаких лавочек, бочек, водяных кранов. Все, на что была способна Dandy – выбивание врагами дверей комнат, лифтов, пролом стен. Но разве это уменьшало тот драйв, то бесшабашное веселье, которое овладевало нами, когда мы хватали в руки джойстики? Сомневаюсь.

В отличие от своих младших собратьев, владельцы SNES могли порадоваться за зеленых на все сто. Вот уж где Nintendo разошлась – здесь вам и море ударов, для каждой черепахи свои, улицы просто завалены различным хламом, который можно использовать по прямому назначению.

Приятно, конечно, что о нас хоть немного позаботились и ввели в игру возможность включить тун шейдеры. Графика при этом теряет объем, но зато начинает здорово походить на мультфильм. Для этой игры это скорее плюс, ведь как ни крути, ниндзя в зеленом это персонаж, ориентированный, в первую очередь, на детскую аудиторию.

Все, что нам придется делать на протяжении всех уровней, так это прыгать и махать оружием. Кажется, что все население города задалось целью не дать нам пробраться к концу текущего уровня, иначе, откуда такая толпа врагов?

Возможно, я что-то пропустил в этой жизни, но, по-моему, в голове черепах не было встроенного военного радара, причем довольно неплохого качества. Но иначе как объяснить тут кружок внизу экрана, на котором показывается местоположение и даже количество всех ближайших врагов? Конечно, это удобно, не нужно бегать по уровню и искать злодеев, но неужели синдром последнего юнита пробрался даже в слешеры? Сомневаюсь. Кстати, враги, отображаемые на радаре, но не находящиеся в пределах видимости черепахи абсолютно не реагируют на внешние раздражители. Видимо, острый приступ Куринной слепоты с временным параличом. Но стоит нам показаться им на глаза, как вся эта орава сломя голову несется на главного героя с целью настучать ему по голове. Да, именно по голове, об этом явно говорят звездочки, появляющиеся каждый раз, как из нас вышибают дух. Одно приятно, враги тупы как пробки, никакой стратегии в поведении не обнаруживают и вообще, ведут себя как в индийских фильмах, пока двое дерутся, остальные нервно танцуют вокруг. Кино-с.

Так же сомнительным выглядит знак «кирпич», появляющийся каждый раз в тот момент, когда мы пытаемся пройти мимо врага. Перед нами вырастает невидимая стена, которая услужливо исчезнет, стоит нам покрошить всех врагов в пределах видимости. Если на приставках первого поколения подобная особенность

чению – метнуть во врага. Уровни стали двухярусными – возможность пробежаться по крыше магазина вместо того, чтобы утюжить носом асфальт, радовала до безумия. Да и графика на «супере» все же не чета обычному NES'у.

К нашему великому счастью, весь пресловутый экшн не состоит из одних драк на плоскости, развлечения изредка размешиваются гонками на скейтбордах или досках. Уже изученные приемы здесь мало эффективны, приходится на время переучиваться и крошить врагов новыми способами. Одни акулы, желающие пообедать черепашьим супом в сочетании с парой вертолетов над головой уже способны вызвать нервный тик и желание убить соседа.

Еще одно удовольствие – битва с боссами «на пушках». Игрок видит сцену как бы от лица злодея, который пытается подбить нашего зеленого друга. Последний же дико мечется по платформе, перехватывая время от времени тяжелые булыжники и швыряя их прямо в экран монитора. Разбитое стекло – явный признак удачного попадания. Интересно иногда пошвырять камни в самого себя, такая, знаете ли, самокритика…

Но все же эпопея про зеленых имеет один главный недостаток. Разнообразие. Это слово явно мало знакомо сценаристам игры. Все наши враги похожи как сиамские близнецы, даже если разница есть, сводится она скорее к цвету одежды. Да, черные, синие, красные ниндзя имеют различное вооружение. Но проблема в том, что на протяжении череды уровней это пестрое однообразие болванчиков начинает помаленьку надоедать, ибо крошка из злодеев получается от повторения одних и тех же монотонных действий. Скучно, ей богу, а если бы не уже описанное разнообразие уровней, то к концу игры без литра кофеина добраться было бы нереально.

Но, судя по тому, что на движке от черепах мы получили еще много интересных игры, старания разработчиков были не напрасны. И давайте отнесемся ко всем недостаткам снисходительно, все же эти люди подарили нам встречу с легендой детства.

и сходила с рук, но сейчас это выглядит, по крайней мере, нелепо.

Несмотря на визуальные различия, все четыре черепахи дерутся абсолютно одинаково. Возможно, это забота разработчиков о нас, ведь если бы для каждой черепахи был различный вид боя, нам пришлось бы каждый раз заново переучиваться. Но задумывались ли разработчики, а может это нам как раз и надо? Может, нам будет скучно играть на самом деле одной и той же черепахой? Видимо, не задумывались. Поэтому экран выбора героя выглядит как и много лет назад – абсолютно лишним. Наверное лучше было бы если бы сценарий сам за нас решал, какой из черепах в данный момент мы должны играть, глядишь и нарисовался бы какой интересный сюжет.

Не задумались они так же и о разнообразии. Ладно, что обычные враги, сотнями наводняющие уровни одинаковы, но по нескольку раз впихивать нам одних и тех же боссов? Да, у них слегка разный интеллект, о чем нам ненавязчиво напоминают, указывая версию софта, установленного в голове злого робота, но сам факт настораживает. Скудность фантазии? Насколько я помню, недостатка во врагах у панцирных никогда не было.

Интересны потуги авторов запихать в одну игру все предыдущие. Кроме обычного «сюжетного» режима, нам предстоит попробовать себя еще в двух – прохождение на время и обычная драка один на один. Первый режим может быть интересно только явным мазохистам, желающим повторно пройти игру напролом, а затем хвастать недоуменно наблюдающим за ними друзьям. А второй явно не получит популярности по причине существования других достаточно качественных продуктов подобного действия, в общем, до "Mortal Combata" здесь далеко.

Что-то мне подсказывает, что очередная попытка заработать денег на раскрученном донельзя имени сорвалась. Новые черепахи, которые должны были пробудить в сердцах фанатов все то, что они когда-то испытывали при виде SNES'овской версии игры, на самом деле оказались очередной пустышкой. Если это и черепахи, то они явно лежат на спине и беспомощно шевелят лапками. А кто виноват?



Ассортимент есть, разницы нет. Стоило ли делать выбор?



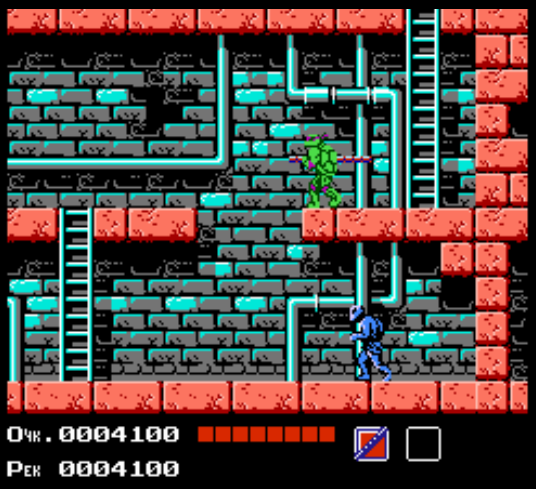
Аналогичный предыдущему случай. Удары будут разными, результат тот же. Зато как нарисовано...



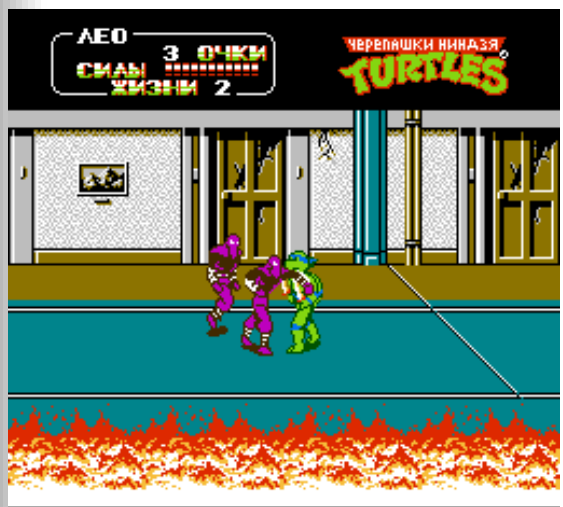
Ребята, мазь от загара я вам не дам, даже и не просите. А вот в глаз - запросто.



Crash, Boom, Bang - любимые надписи любимых комиксов. Где то я подобное уже видел...



Первая часть игры. Длинные подземелья изредка сменяются бегом по городу (вид сверху).



А это уже перевод от группы “Шедевр” (www.shedevr.org.ru)





The Great Escape

«От сумы, да от тюрьмы не зарекайся». Очевидно эта мысль сподвигла фирму Ocean, знаменитого на ZX Spectrum разработчика игр, создать симулятор концентрационного лагеря. Хотя, поговаривают, что на самом деле причиной всему фильм 1963 года выпуска, который в свою очередь был создан на основе книги, которая воссоздает реальные события, имевшие место быть во время второй мировой. Американцы и британцы каждое рождество приковываются наручниками к экранам телевизоров и принудительно наслаждаются творчеством Джона Стерджеса, причем им крайне рекомендуется выражать безумный восторг. Кино о том, как группа британских и американских солдат «отдыхало» в летнем лагере должно пробуждать в согражданах чувство любви к родине и повышать патриотизм.

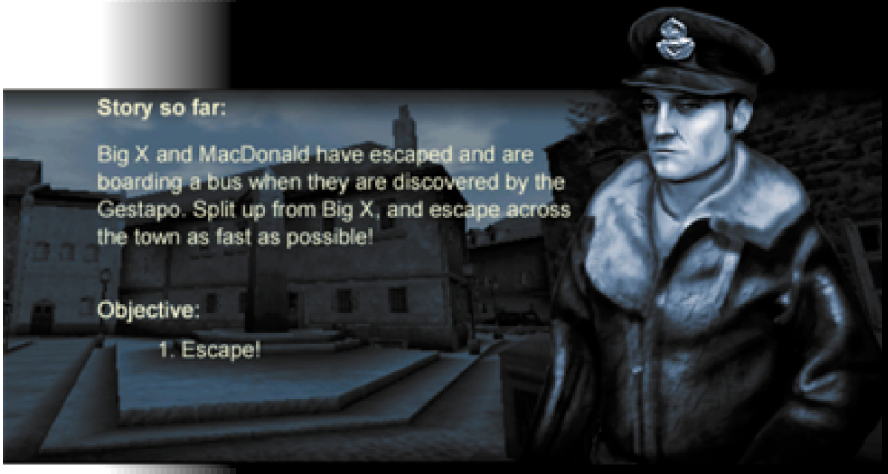
Не знаю как фильм, но вот игра точно является шедевром. Популярный на ZX изометрический движок, который подарил нам немало любимых игр, помогает окунуться в атмосферу замкнутости на все сто. И это несмотря на то, что игра может пощеголять плавным скроллингом сцен (все подобные игры предпочитали переключать экраны, еще больше ограничивая свободу игрока).

Не знаю почему, но стремление разработчиков приучить игрока соблюдать какой-то жизненный цикл напоминает иногда паранойю. The Great

The Great Escape

Как выдумаете, будет ли интересна игра, которую делали по фильму, пытаясь воспроизвести его с точностью до миллиметра? Это то же самое, что делать фильм, абсолютно точно по книге – скучно, серо, затянуто. Примеров масса, но почему-то создатели игры учиться на чужих ошибках не пожелали, и добровольно полезли на старые грабли. Возможно, кризис сценаристов, может просто природная лень, но результат всего этого плачевный – скука полная. И даже периодические «поднятия по тревоге», вызываемые обнаружением нашего героя врагами, не спасают от зевоты, а скорее даже раздражают.

Начало игры, судя по всему, пытается повторить Medal of Honor: Allied Assault. Но для этого нужно чтобы модели самолетов выглядели хотя бы неплохо, не говоря уже о достоверности. Сам полет напоминает езду на американских горках в день первого открытия парка – вокруг стадо нервных участников парада, перед





Escape далеко не первая игра, в которой приходится следить за временем, соблюдать распорядок дня и присутствовать в определенных местах типа столовой, построения и так далее. Одно радует, что в обязательными являются лишь переклички, а промежутках между обязательными сценами нам предоставлена практически полная свобода. Правда, под чутким наблюдением бдительных охранников лагеря, кои в немалом количестве патрулируют лагерь, обыскивая бараки и охраняя периметр.

Кстати, довольно интересно понаблюдать за распорядком тюрьмы, для этого нужно просто оставить своего героя без управления на пару минут, и он начинает жить своей жизнью. Утренняя проверка, завтрак, построения, разминка, сон, все это поможет освоению игрока и… падению морали. Учтите, если ваш подопечный совсем расслабиться, управление полностью перейдет к компьютеру, и пожизненная решетка вам обеспечена. Так что, следите за флагом, нарисованным с левой стороны экрана, и не позволяйте ему упасть до земли. Один из самых эффективных способов – постоянно красть вещи, нужные, ненужные, без разницы. Ну и нарушение распорядка дня тоже лишним не будет, хотя перебарщивать здесь не стоит, отсидка в карцере тоже морали не прибавляет.

Охранники, как полные болваны, даже не удосуживаются периодически обыскивать подозрительно праздношатающегося заключенного, поэтому наш герой может носить в руках хоть базуку. Кстати, жаль, что нас лишили подобной вещи в игре, было бы забавно погонять ленивых фрицев по лагерю. Зато, стоит бросить вещь на пол, зоркий стражник начнет подозрительно глазами салют, крики, вопли, в общем, истерия полная.

Вот мы и в лагере. Размещенные на расстоянии двух шагов бараки, очевидно для того, чтобы было просто прятаться от охраны, охрана по периметру, заключенные, в глазах которых тоска и скука. Кстати, я подозревал, что иностранные пленные намного лучше содержались, чем страны третьего мира, но все же, места их обитания напоминают максимум базу полярников на севере, но никак не домик для заключенных.

Сокамерники, подобно старой версии игры, вышедшей в невесть какие лохматые годы, немы как рыбы. Причем здесь дело обстоит еще хуже – все они намертво прибиты к полу. Этакие статуи в музее искусств, только в одежде и не такие ценные. Иногда, конечно, встречаются полезные экземпляры, но они, скорее всего, причастны к задаче, которую необходимо решить на данном уровне и побочных целей не имеют.

Стелс шутер, который должен был лечь в основу развлечения, здесь не выходит по причине абсолютной своей ненадобности. Очередные грабли игры – практически полное наплевательство со стороны фрицев на ваши действия. При желании можно найти укромное местечко, заманить туда поочередно весь лагерь, после чего порубить в капусту. Все, нам не страшен серый волк. В открытую ходим по уровню и занимаемся своими делами. Да, эта проблема бич всех стелс шутеров, но другие же как-то избавляются от нее… В крайнем случае можно было бы ввести бесконечное количество охранников, который появлялись бы по знаку тревоги.

Кстати, не надейтесь, что мертвый охранник сделает вам подарок в виде автомата, оказывается, что оружие приклеено к рукам фрица и экспроприации не подлежит. То же касается и формы, снять ее с поверженного стража не получится. Причина проста – эту форму нам нужно будет с превеликим трудом украсть из под носа охранников.

Я конечно понимаю, что техника соро-

тельно обнюхивать воздух и сразу определит, кто тот нерасторопный злодей, который замыслил побег. Сигнал тревоги и нас вяжут. Злые какие. Вас самих бы в карцер…

В отличие от большинства заключенных, нам выделена отдельная комната, причем даже с печкой. За буржуйкой какой-то «монтекристо» уже прорыл туннель, но нам не суждено воспользоваться им для побега, в основном это наше хранилище, где можно припрятать вещи подальше от глаз охранников. Кстати, под землей можно найти выход из лагеря, но, к сожалению, он завален землей. Очевидно, неудачный побег предыдущего узника. Кстати, по туннелю без фонарика ползать не рекомендуется, легко заплутать и навеки потеряться.

Все же убежать из лагеря довольно просто. Главное – найти удачное место, где можно перерезать проволочное ограждение, да перенести несколько вещей, которые нам понадобятся на свободе. Вещи, кстати, нам присылает сам «Красный крест», о чем время от времени сигнализирует надпись «Red Cross Parcel». Идем в комнату рядом со столовой и получаем очередную вещь для побега. Конечно, странно все это, но видимо никакого лучшего способа разработчики не придумали. Хотя, если припомнить, Красный Крест в Европе является довольно сильной организацией.

Видимо для увеличения сложности игры, нам не разрешается носить более двух вещей, а для побега нужны три: щипцы, для ликвидации проволочного заграждения, документы и компас. Поэтому придется бежать два раза, первый раз оставлять за проволокой документа, а затем, прихватив компас, уже нестись навстречу свободе. Натянуто, но для игры настолько лохматого года простительно.

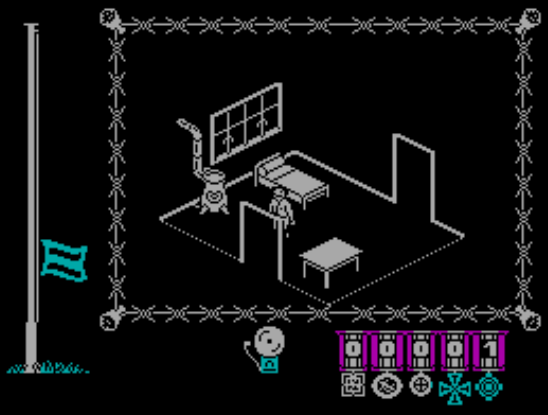
К сожалению, при всей своей интерактивности, нам почти не позволяют общаться с другими заключенными. Единственное, на что способны сокамерники – за шоколадку иногда отвлекать внимание охраны. Правда, пользы от этого мало, все равно довольно быстро ловят. А жаль, какие можно было бы устраивать комбинации побега…

ковых годов была далека от идеала. Но кто сказал, что игра должна физически точно повторять все движения мотоцикла? И ладно бы действительно повторяла, но ведь любая неровность ландшафта может ввести колеса в полные заблуждения относительно своего положения, и поездка запросто может оказаться плачевной.

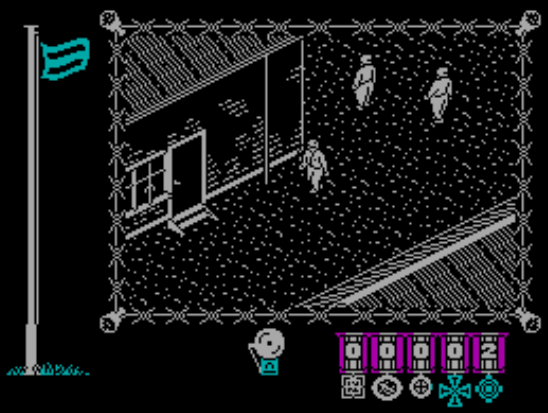
Если у вас не очень крепкие нервы, старайтесь избегать боев любыми способами. Это издевательство видимо ввели как раз для того, чтобы заставить игрока под страхом перед стрельбой выполнять все требования игры. Плавающий прицел, квадратная туша героя, загораживающая обзор, невозможность при некоторых вида стрельбы двигаться, довольно непонятная структура объектов, за которыми по идее можно было бы спрятаться от пуль врагов, всех проблем не перечесть. В общем, заметно сразу, разработчики здесь схалтурили на полную, ведь любой бета тестер должен было заметить подобные недочеты.

Авторы памятного всем феерического шутера FarCry, осознав свою ошибку, выпустили патч, позволяющий игроку сохраняться в любом месте игры. Здесь же нас больно бьют палкой по пальцам – три сейва и все. На дворе лежит мочало, начинай игру сначала. Я на сто процентов уверен, что разработчики исправят это оплошность, идя на поводу у возможных покупателей игры, но почему не сделать по-человечески сразу? Сдается мне, что это попытка искусственно увеличить время прохождения игры, трюк грязный и непопулярный, но действенный. Не берегут они наши нервы, а ведь мы им за это еще и денег платим. Неправильно это…

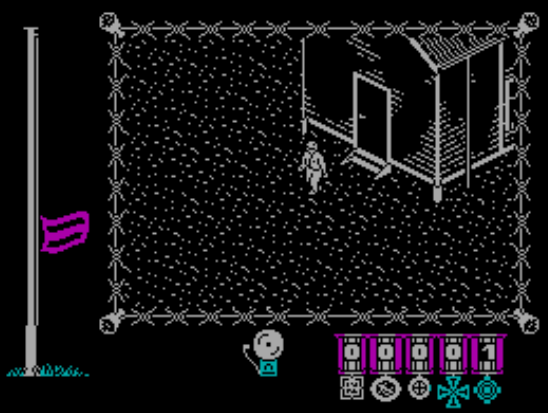
К счастью, игра позволяет выйти за пределы концентрационных лагерей и дарит игроку довольно сносные приключения. После побега нам предстоит встретиться с местным сопротивлением, покататься на мотоциклах, побегать по кварталам европейских городов, покататься на поездах и многое другое. Возможно, что все эти сцены и спасли бы игру, но ведь до них нужно еще добраться.



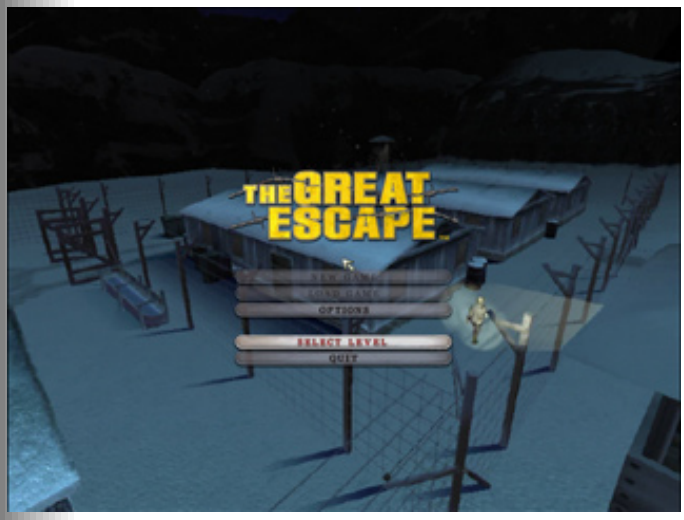
Вот мой дом родной. За буржуйкой подземный ход, но пользоваться им пока не стоит, засекут.



Прогулка по двору под присмотром охранников.



Вышел я на крыльцо... ну дальше понятно.



Небольшой лагерь создаст большую проблему как мне, так и охранникам.



Переодевшись в форму солдата можно ненадолго снять с себя подозрения. До первого трупа.



Странные наклонности воспитывает игра... Последний раз такое я видел в Voyer.



Conan the Cimmerian

Сага о Конане взрастила армию фанатов и почитателей творчества Роберта Говарда. Дикий, но справедливый варвар руками талантливого автора сотни раз спасал мир от ужасных напастей, побеждал злых чудовищ, уничтожал злобные культы, спасал прекрасных принцесс. Обо всем этом мы могли прочитать, услышать, посмотреть, и даже поиграть. Но среди всего разнообразия игр о Конане, лишь единицы достойны называться настоящими, лишь их благосклонно примут фанаты сериала.

Conan the Cimmerian – одна из таких редких жемчужин. Удивительное сочетание непрерывности игры, открытого, свободного мира и одиночества, которое всю жизнь преследует Конана. Все это настолько погружает во вселенную, что оторваться от попыток победить зло просто невозможно. И даже устаревшая графика через некоторое время начинает приобретать объем и форму, вокруг Конана вырастают колонны, каменные стены, снуют воры, стражники, враги, друзья, и вы уже начинаете всей душой верить в этот мир, полный трудностей и опасностей.

Наши приключения начнутся у стен древнего города Шадизаре. После долгих злоключений у нас в наличии лишь несколько монет и добрый старый меч, который уже неплохо потрудился и нуждается в замене. Но на все нужны деньги, вот их то и придется поначалу зарабатывать потом и



Conan

Можно не спать ночами, работать в постоянном кранче, и потом и кровью создать шедевр, который будут помнить как яркий образец игрового искусства. Но скорее всего это не принесет кроме славы ничего, рынок жесток и шедевры редко хорошо оплачиваются. Куда проще взять раскрученное имя, наваять хилый сюжет, соорудить простенькую графику, и снимать сливки с армии поклонников, которые будут скрипеть от досады, но покупать сомнительную поделку. Так было с Матрицей, так стало и с Конаном.

Я не знаю, каким любителем слешеров и почитателем Конана нужно быть, чтобы мучить себя подобным действием. Игра получилась настолько серой, скучной и мрачной, что желания даже просто обозревать ее нет никакого.

Понятно, что мир варвара был серым и скучным, но почему от этого должен страдать не Конан, а сам игрок? В любом





кровью.

Исследуя город с целью заработка, вы заметите, что практически ни одно здание здесь не стоит просто так, каждое имеет какое-то свое предназначение. Большая часть домов нужна лишь для их посещения вами с целью ограбления. Только здесь нужно быть осторожным, враги тоже не дремлют. Можно нарваться как на хозяев, стражу, так и на других воров, которые пришли немного раньше вас. В любом случае драка вам обеспечена.

Некоторые дома, предназначенные для вашего обогащения, заперты на крепкие замки. Здесь вам поможет продавец отмычек, вполне открыто продающий любые ключики. Оригинально, но оказывается, что способность ключей к отмыканию замков напрямую зависит от материала, из которого они отлиты. Золотые, серебряные, бронзовые ключи, все это нам жутко необходимо, поэтому придется неплохо раскошелиться. Зато после приобретения всего этого добра нам открыты все двери города. Кольца и браслеты, пиджаки жакеты…. Варвары никогда не гнушались ограбить ближнего своего.

Наворовавшись всласть можно приступать и к тренировкам Конана. Мастер дерет деньги без стыда и совести, зато новые удары очень сильно помогают варвару в битве с врагами, причем увеличивается не только количество наносимых повреждений, но и кардинально меняется тип удара, позволяя достать врага на расстоянии.

Бой в игре является одним из ключевых моментов. Во время путешествия по улицам города или подземным катакомбам вы будете постоянно сражаться с врагами. Поэтому в слешере должно быть действие, экшен, желание двигаться вперед и вперед, крушить врагов сотнями. Нет здесь всего этого. Просто не завезли, может дорого, а может и просто не хотелось.

Для того, чтобы игроки совсем не заскучали от игры, Конана наделили некоторыми ролевыми навыками. За каждого убитого врага вам назначают несколько очков опыта, которые затем можно распределить по спецификациям боя и нескольким характеристикам, увеличивающих силу и ловкость. Каждая спецификация имеет три уровня улучшения, которые довольно сильно влияют на тактику боя.

Весьма неплохо реализована возможность комбо, которое еще больше усиливает удар и к тому же не дает времени противнику очухаться и контратаковать героя. Интересно, что некоторые комбо можно сделать только после того, как удачно проведен какой либо удар. В этом случае кликами мышки можно распугивать мелких грызунов, настолько бешеная череда ударов получается у варвара.

Но, несмотря на различные комбо, сам бой особого впечатления не оставляет. Консольное наследство сильно портит игру, мешанина врагов, в центре которой оказывается герой, запросто может просто числом зарубить Конана. Держу пари, вы будете скрежетать зубами, пытаясь банально не промахнуться мимо врага, который обычно намного проворнее нашего подопечного. Варвар может и должен быть неуклюж, но все же не настолько, зачастую время, потраченное на подбирание к врагу и нанесение удара, настолько большое, что Конан рискует так и не повредить свою цель и свалиться замертво.

Вся игра разбита на отдельные локации, которые должны изображать города, поселения, замки, пещеры. Но почему-то не получается избавиться от ощущения, что все это лишь дешевые декорации, размещенные к тому же в павильоне. Так и кажется, что за невысокими домами города Кордова черные стены студии,

комбам, нам предстоит встретить немало врагов, желающих богатырской кровушки. При этом нас переносят в отдельный экран, помещают напротив будущего трупа и предлагают померяться силой. Не скажу, что бой особо динамичный, но иногда нервно выдохнуть придется. Имея большой ассортимент ударов можно не бояться практически никаких врагов, главное помнить, что рост противника учитывать обязательно.

Другое дело – исследование домов, замков, храмов. Передвижение персонажа происходит уже в режиме боя, и поэтому нужно всегда быть начеку, причем помимо махания мечем нелишним будет обыскивать все помещения в поисках ловушек или секретных проходов.

Как это часто бывает с Конаном, главные его враги – культ бога Сета. И основной квест, который нам предстоит пройти – это разоблачение грязных делишек главного жреца Тот-Амона. Злодей замыслил захватить власть во всей Гиборее, причем для достижения желаемого не гнушается ни убийством, ни грязными политическими играми. Заговоры, шпионы, черная магия, все это выступит против варвара, и все это нам предстоит победить.

Игра состоит из нескольких частей, в каждой из которых нужно разрешить определенную задачу. Нам придется бороться с гигантскими змеями, искать таинственные амулеты, освобождать из плена прекрасных девушек, в общем вся та рутина, которая обычно сопровождает каждого героя.

К сожалению, игра слишком серьезно относится к понятию герой, на протяжении всей игры чувствуется, что виртуальный мир слишком жестокий и ему не хватает чуточку юмора. Вроде бы пустяк, но общее впечатление портит.

На фоне всех игр о Конане, которыми нас кормят жадные до прибыли разработчики, игра лохматой давности выглядит наилучшим выбором. Ненавязчивая ролевая система, неплохая для своего времени графика, близкий к оригиналу сюжет, и конечно же харизматичный герой – все это делает игру приятной во всех отношениях.

только вот суеты съемочной группы не ощущается, видимо на них просто банально не хватило денег.

Хотя иногда встречаются и интересные визуальные эффекты, например, толпа скелетов, вылезающая из яркого белого пятна, просто игра струящегося света. Завораживающе и в то же время пугающе, как раз то, что нужно подобной игре. К сожалению, таких впечатляющих моментов жутко мало, но, думается, даже они не смогли бы спасти игру.

Я понимаю, что Конан человек не многословный, но почему молчат все жители виртуального мира? Больше одного разумно разговаривающего человека на локацию вам не найти. Но и тот, скорее всего, окажется торговцем, причем смысла от разговора с ним все равно не будет. Спекулянт, глядя на вас предельно честными глазами, заставит купить у него бесполезную вещь, после чего уныло разведет руками, мол «сами мы не местные».

Та же польза и от закадрового голоса. Скучный дядька абсолютно не к месту комментирует некоторые повороты «сюжета» игры, внося сумбур и так в непродуманную схему поведения варвара. Очень напоминает штурманов, которыми любят нас баловать создатели дешевых раллийных приключений, желание выкинуть надоедливый голос возникает практически сразу же.

Может кто-то и оценит все потуги авторов, возможно, что я слишком предвзято отношусь к этой игре, но поверьте мне, тот шедевр, обзор которого вы видите рядом с этим, в несколько раз превосходит трехмерный слешер.

В одном из интервью (а конкретно, опубликованном в одном из номеров журнала «game.exe»), разработчики усиленно напирали на то, что они основательно изучали всю вселенную Конана, и собираются достоверно воспроизвести все действие в своей игре. Но почему-то впечатления от игры абсолютно неяркие, размытые и далеко не в фокусе. Нет ощущения единения с персонажем, а это самое важное в играх подобного типа. Нет связи игрока с игрой, нет игры.



Скоро карта наполнится различными точками для посещения злобным варваром.



Вот такие они, ворота в Валхаллу. Есть реальный шанс вернуться на землю.



Начало игры - нам рассказывают поучительную историю о варваре.



Битва в ночном городе. Нервы берегите!



Город. Слева стража, справа вор. Вот такая она, земля контрастов.

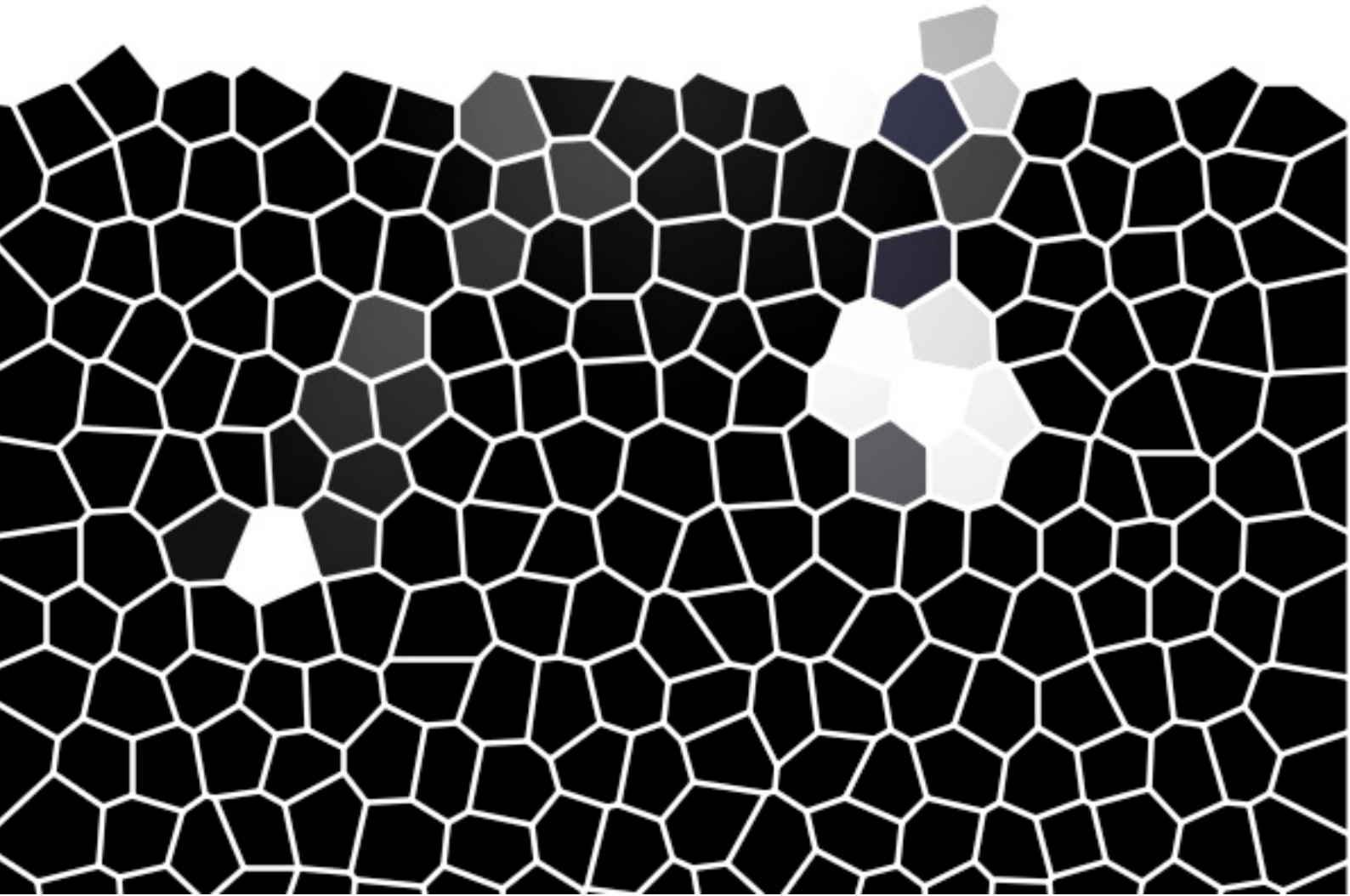


Судя по карте, я у цели. Что же, посетим принца воров.

Вот такая вот грустная тема номера у нас получилась. Может мы нагоняем страху, но создается впечатление, что современная игроиндустрия создана лишь для выколачивания денег из кошелька игроков. Может мы не правы? Время покажет...

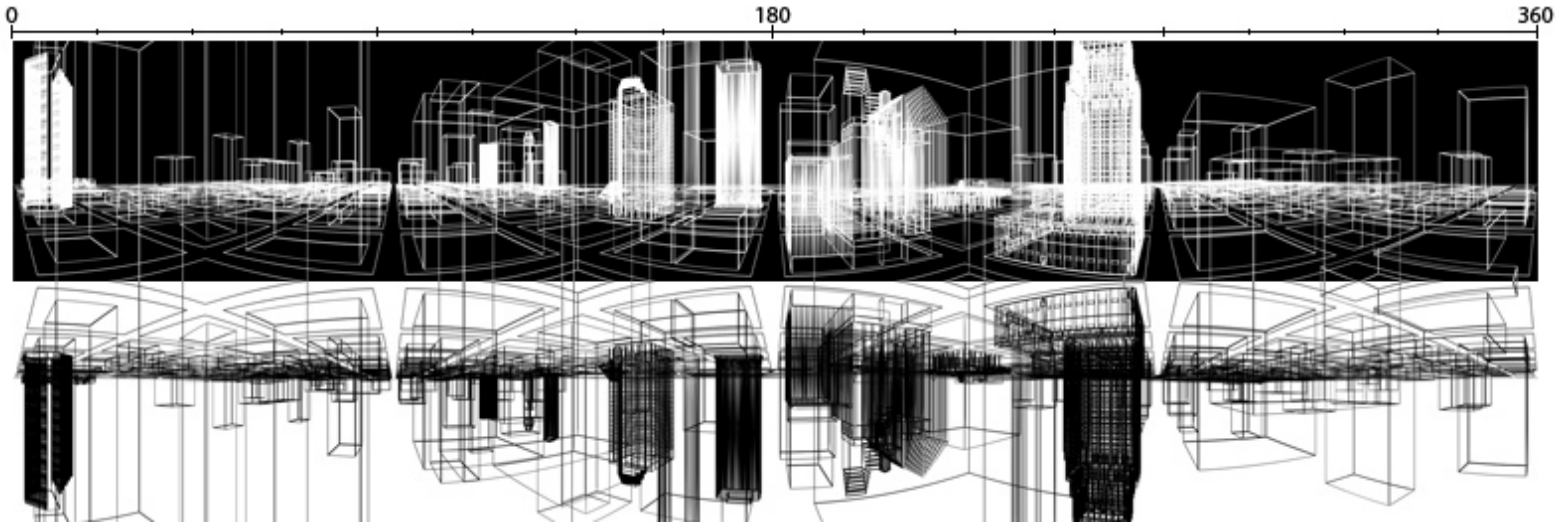
Если вы считаете, что все не так грустно, пишите. Адрес прежний oldgames@rambler.ru.

В создании текущей темы номера участвовали:
Quester.



ОБЗОРЫ

Оглянитесь вокруг. Что происходит вокруг вас? Это жизнь, она кипит, бурлит и норовит перелиться через край. Все меняется, нет ничего постоянного, нет точки, о которую можно было бы опереться, все шатко. Даже при взгляде назад трудно удержаться и не спросить себя - а было ли? Давайте спросим у наших обозревателей, они то точно должны знать - было или нет...





Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate

Что для большинства людей магия? Скорее всего - пасы руками, невнятные бормотания заклинаний, таинственные предметы, наделенные необычной силой и другими свойствами. Но это обычная, банальная магия, которой нас пичкают в каждой игре. А вот жители Кирандии воспринимают все по другому, для них магия - это настоящее исскуство.

Разработчик: Westwood
Издатель: Virgin Interactive
Год издания: 1993
Жанр: Квест
Платформа: DOS
(Переиздавалась для Windows 3.x)

Зелье из топора

Arik

Со старыми квестами у многих могут возникать странные ассоциации. Например со словом сериал. И действительно, разработчики с такой неохотой расставались с придуманными героями, вселенными, да и просто с раскрученными названиями. В результате редкий квест не имел продолжения. Бедолаги герои спасали свои страны? королевства или планеты от вредоносной заразы и даже не подозревали, что уже через год их усилия станут прахом, развеянным по памяти игроков. На место падшей смертью храбрых мировой угрозы, разработчики придумают новую, да такую гадкую, что начнешь с ностальгией вспоминать прежнего обидчика.

В этот раз разработчики решили оставить прежних героев в покое. Брэндон может продолжать почивать на лаврах, он



Интересно, табличка была установлена до падения бедолаги, или после?

и так сделал многое для Кирандии. Есть дела поважнее, например, сменить гобелены и сделать перепланировку замка. В конце концов, не каждый день становишься правителем. Да и вообще, спасать мир - не королевское дело.

А собственно от чего спасать. Ведь история с Малькольмом закончилась впол-

не благополучно. Тот был превращен в камень, гнет с королевства спал, а Херман наконец нашел свою пилу. Увы, редкий сценарист начисто лишен фантазии. Этим негодяям только сунь листок, а уж напасть они обрисуют во всей красе.

Еще окончательно не восстановилась популяция кирандийских белок, после фокусов Малькольма, как появилась новая угроза. Появилась и исчезла, а вместе с ней стали исчезать камни, деревья, памятники архитектуры и столовое серебро. Беда есть - пора искать героя.



Снежный человек и охотники - это любовь.

Для решения проблемы собрались лучшие умы Кирандии. Однако выход предложили не они, а помощник практикующего мага Марко - огромная рука (левая). В качестве решения проблемы, она предложила план по доставке якорного камня прямиком из центра земли. Осталось только найти добровольца. Все просто, на амбразуры должны идти молодые. Под данным лозунгом и был назначен доброволец - Занция, подающий надежды алхимик (Занция - это она, просто алхимик не перевести в женский род). Занция персонаж не новый, она играла роль второго плана в оригинальной Кирандии. Настало время пробиваться в звезды, задний план для такой заметной девушки вещь неприемлемая.



Рай для алхимиков - все реагенты в одном шкафу.

Снежный человек и охотники - это любовь

Сплагиатить идеи у самих себя - это никогда не считалось зазорным. Так что разработчики вполне могли продолжать магическую систему первой части. Тем более, что она оказалась весьма удачной. Но они на это не пошли. Раз уж показали Занцию в первой части, как алхимика - так тому и быть. Да и алхимик - тот же маг, только с котлом, рецептами и ингредиентами. Именно работа с составными частями зелья и окажется в игре основной. Нет, использование прочих вещей, традиционное для жанра, никто не отменял. Но алхимия все-таки, наиболее яркая часть и далеко не самая простая. Посудите сами, первый пункт загадки - понять, какое собственно зелье нужно использовать (и нужно ли вообще). Далее нужно собрать все ингредиенты, и еще более важное, понять что собственно ими является. И, наконец, правильно применить полученное зелье. Решение не всегда очевидно сразу. Сколько было потрачено усилий на поиски загадочного реагента с названием “запах яиц”. И сколько их было бы потрачено еще, если бы я не вспомнил кое-что из школьной химии.

Вообще сложность задачек подобрана оптимальная. Нет уж совсем убийственных пазлов, но и слишком легкой игру назвать нельзя. При этом все очень логично. Работа над ошибками пошла разработчикам на пользу. Если первая часть грешила абсурдом и даже порой маразмом в юном возрасте. То вторая, с годами стала только здоровее. Никаких гаданий, никаких действий вслепую (намек на темный лабиринт из LoK 1), только логика, здравый смысл и немного колдовства.

Поправить ошибки - это получается

у многих, а вот сохранить старые плюсы задачка не из простых. Особенно, когда эти плюсы приписаны к пятерке. Это я о невероятном стиле первой части и о колорите местных персонажей, которых иначе, как личностями не назовешь. Думаю, здесь отцам не стыдно за детей. Даже в приступе хронического пессимизма не получается поднять руку на аналогичные вещи в продолжении. Да, игра стала немного более смелой и фривольной в плане обстановки. Первая часть - это прежде всего строгое фэнтези, без существенных отклонений. В Кирандии 2 все не так. Здесь смешались все эпохи. Драконы соседствуют с контрабандистами горчицы, а пираты со снежным человеком. Дикая мешанина? А тем не менее, нет ощущения безвкусицы. Зато есть разнообразие обстановки, которым не могла похвастаться первая часть.

Не в последнюю очередь, на благоприятсвенное восприятие игры повлияла ее визуальная часть. Сказать что Кирандия красива - не сказать ровным счетом ничего. Кирандия чертовски красива. Говорите 320x240? Не в разрешении счастье. Где еще найдешь такие великолепные задники, превосходную анимацию и



Причина всех мучений Занции.

прорисовку персонажей. Дело даже не только в том, что красиво, дело еще в том что все безумно стильно. И разнообразие мест, где должна побывать Занция только на руку. (Здесь читатель должен с ужасом вспомнить однообразный лес из первой части). Занция вообще девушка общительная и путешествовать любит. Где еще



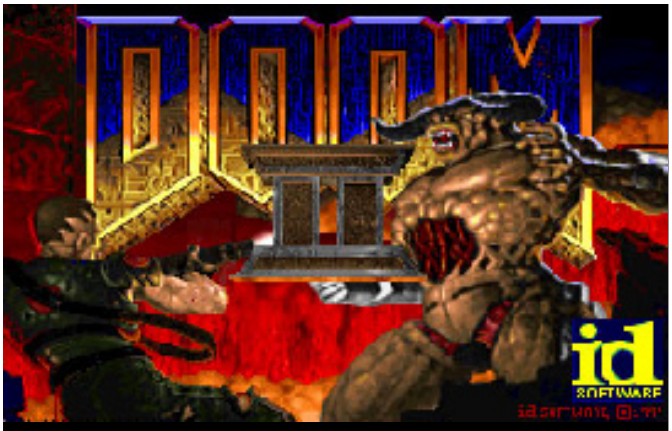
Обложка от диска с игрой. Праздник цвета...

можно пощеголять своими многочисленными нарядами, не на болотах же Кирандии?

Талантливый человек, талантлив во всем. С играми точно также. Если уж начал слагать дифирамбы по поводу графики, буду продолжать в том же духе о звуке и музыке. А воспевать тут есть что. В игре отличные композиции. Но еще важней, что музыка вписывается в происходящее. Особенно это касается заранее срежиссированных сценок. На таком же уровне сочетание музыки и происходящего я видел разве что в пятом Space Quest.

Если в статье есть только похвалы игре, и напрочь отсутствует критика - то можно сделать выводы о нездоровой привязанности автора к игре. Чтобы не упасть так низко в глазах читателя, будем выискивать минусы. Выискивать нужно с тщательностью, потому что отрицательные черты здесь на поверхности не валяются. Единственно, к чему можно придраться - это к сюжету. Он, в общем, весьма рядовой. Кроме того, очень быстро разрушается интрига, кто же на самом деле занимается пакостями. Постоянно появляющаяся рука (левая) на месте, где только что произошло ЧП - недвусмысленный намек на ее причастность.

Впрочем это все мелочи. Кирандия 2 - игра которую нужно не обсуждать, это игра в которую нужно играть (даже если это жуткий каламбур). Лично у меня в памяти вторая часть останется как один из лучших квестов в истории.



DOOM2
Hell on the Earth

Когда я скачал DOOM II и впервые запустил его, первым ощущением был восторг. Чистый экшен без единого намёка на сюжет… Настоящий олдскул! (Как я потом убедился, сюжет там всё же есть) Вторая часть далеко шагнула от первой в плане геймплея. Появились новые монстры, оружие, и, конечно же, 32 абсолютно новых уровня (30 сюжетных и 2 секретных). Как и все удачные сиквелы, DOOM II брал не столько изменениями, сколько улучшениями.

Разработчик: ID Software
Издатель: ID Software
Год издания: 1994
Жанр: FPS
Платформа: DOS

Ад на земле.

SnowBlinD

Сюжет

Наконец вы возвращаетесь. После многих дней ожесточенной борьбы в космосе Вы возвращаетесь домой, в отпуск. Вы - один из лучших воинов Земли, упорных, жестких и тяжело вооруженных. Когда орды ада вторглись на Марс, Вы были первым на сцене. Тогда, Вы победили. Вы остановили вторжение и стали героем. Тогда из многих выжили только Вы. Но это уже прошло. Сейчас Вы подали в отставку и отправились домой. Ваша капсула приземляется с сильным ударом. Вы открываете ее люк и выглядываете... Проклятье! Город перед вами горит. Что, черт возьми, здесь происходит? Сжимая в руке сумку, Вы делаете несколько шагов вперед. Из пылающей столицы бегут люди. Они в ужасе кричат. Вы осматриваетесь по сторонам. Кто-то нападает на горожан. Грохочут взрывы. Вы, вдруг, видите вдали нарушителя спокойствия. Он похож на зомби из плохого фильма ужасов. Из его рта торчат куски живых людей, а он спокойно пережевывает их... Ад, только не снова! Вы чувствуете это. Все начинается снова, точно так же как и на Марсе. Сначала люди превращаются в зомби, затем появляются настоящие чудовища, дети ужаса. Все идет так же, но теперь зло находится на Земле. Адские полчища растеклись по всей планете. Монстры расползлись от Токио до Тимбукту. От Стокгольма до Скрэнтона. Миллиарды людей мертвы. Некоторые из них были превращены в плотоядных мутантов, но немногие все же выжили. Лидеры выживших составили план, целью которого было сохранить то, что осталось от человеческого рода. Они построили несколько огромных судов, на которых оставшиеся люди отправятся далеко в космос, искать себе новый дом. Но, единственный наземный космодром Земли недавно был захвачен демонами. Они поставили на него заслон, и теперь ни один корабль не может сесть или уле-

теть с него. Теперь Вы возвращаетесь в дело - остатки солдат Земли нападают на захваченный космодром. Если Вы побеждаете, то защитный барьер отключится, и корабли смогут покинуть разрушенный мир. Тогда у людей, есть шанс выжить. Если нет... Ваша команда готовится к нападению. Вскоре, вас сбрасывают с самолета и Вы летите подобно птицам к



Тот самый плазмаган

цели. Но, внезапный порыв ветра, сносит вас от остальной команды. Вы слышите своих друзей, но не можете им помочь, они кричат и стреляют, звуки взрывов раздаются в глубине базы. Вы приземляетесь. В стальных туннелях впереди, что-то с гневом шипит. Они чуют вас. Они ищут вас. Они не имеют жалости или милосердия. Они не дают пощады и не требуют ее. Они - совершенный враг. Теперь либо Вы, либо они...

Краткое Руководство.

Начнём с оружия.

Пистолет. Самое первое ваше орудие убийства. Обладает неплохой скорострельностью и есть ещё один плюс – вы не будете испытывать недостатка в патронах.

Дробовик. Очень мощный ствол особенно в начале и середине игры. Благодаря быстрому передвижению персонажа можно использовать тактику “hit&run” – подбегаем к монстру, стреляем в упор (монстр чаще всего умирает) и бежим к следующему “супостату”.

Двуствольный Дробовик. Скажу прямо – моё любимое оружие. Выстрел в упор не оставляет шансов на выживание практически любому монстру! Представьте себе дробовик, стреляющий сразу двумя выстрелами. Вполне реально убить несколько мелких монстров одним выстрелом. Единственный недостаток – медленная перезарядка. Какодемон собственной

Шестиствольник. Скорострельный пулемёт повышенной мощности. Неплохое оружие, но к концу монстры становятся слишком жирными для него.

Базука. Скорострельный ракетомёт (и почему в DOOM всё такое скорострельное?) Подходит для охоты, как на мелких, так и на сильных монстров. Универсальное оружие.

Плазмаган. Почти то же самое, что и щестиствольник только урон гораздо больше.

BFG (Big Fucking Gun). Самое сильное оружие в игре. Стреляет ярко зелёным шаром, который при попадании в монстра/стену взрывается, убивая всех в радиусе 15-ти метров. Самое интересное заключается в том, что вас шар даже ранить не может.

Бензопила. Бензопила она и в Африке бензопила. Что делает? ПИЛИТ!!! Урон



Зеленый огонь? Чудеса химии...

немаленький, но приходиться подходить к монстру в упор чтобы “ударить”.

Продолжают банкет монстры.

Солдат. Самый первый враг, бывает в двух “видах” – с пистолетом и с дробовиком. Крайне слабый противник, зато – источник патронов в начале игры.

Имп. Мелкий демон, швыряется огненными шарами, наносящими средний урон. Шары можно сбивать на подлёти или просто уворачиваться от них. Имп – самый распространенный монстр, он

будет встречаться вам на протяжении всей игры.

Розовый Демон (Пинк). Большой, мускулистый, рогатый, и розовый – неплохое



Какодемон собственной персоной.

сочетание, правда? Атакует только вышеназванными рогами, но обычно падает не доходит до героя, сражённый выстрелом из дробовика. Аналогом Пинка является Спектр, отличающийся от своего “брата” только полупрозрачностью.

Потерянная Душа. Летающие горящие черепушки. Нападают исключительно скопом. Достаточно больно кусаются. Лучше использовать что-нибудь автоматическое.

Какодемон. Огромная красная Башка (с большой буквы) с одним зелёным глазом. Слабым его не назовёшь, очень сильным – тоже. Пары очередей из плазмагана должно хватить.

Елементаль Боли. Вот это уже серьёзный противник. Слава Богу, что хоть по одиночке ходят. Даром что здоровья много, так ещё и потерянными душами плюются. Бить их в первую очередь а то заполонят вам уровень нежелательными “друзьями”.

Ревенант. Скелет с двумя ракетными установками на плечах. Фишка в том, что ракеты самонаводящиеся. “Клин клином вышибают”, пользуемся базукой.

Пулемётчик. Здоровья у него мало, но таскает с собой пулемёт, и если он подойдёт незамеченным, то навредить очень даже может. После смерти (естественно смерти монстра) не забудьте подобрать его оружие.

Архизлодей. Колдун, воскрешает убитых вами монстров, а также любит делать гриль из тех, кто хочет его убить (в частности из вас). Он поджигает свою жертву, и она теряет жизнь некоторое время, пока колдовской огонь не потухнет. Потом Архизлодей повторяет процедуру.

Манкуб. Толстый монстр, у которого вместо рук две базуки. Очень сильный противник, в борьбе с ним надо проявлять чудеса ловкости, уворачиваясь от ракет, ибо урон большой.

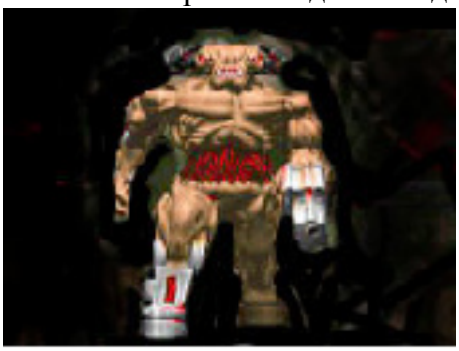
Паук. Мозг на паучьих железных ногах. Встречается редко (относительно), вооружен плазмоганом. Не очень серьёзный противник, и неприятностей вам не доставит.

Рыцарь Ада. Большой козёл (и в простом и в переносном смысле этого слова), жизни много, но бьет не то чтобы очень больно... Вообщем, не стоит его бояться.

Барон Ада. Аналог Рыцаря Ада, только ещё больший Козёл, чем тот, крпсный, у него ещё больше жизни, урон стал в разы больше... Мне дальше перечислять, или вы уже поняли, что его надо бояться, да ещё как боятся!

Главный Паук-Мозг. Босс, похож на Паука, но из оружия предпочитает шестиствольник. Пользуем BFG.

КиберДемон. Главный-босс-всей-игры. Вместо ноги - железка, вместо руки – базука. Если вы пережили одно попадание



Так вот ты какой, Кибердемон!

из вышеупомянутого оружия, то считайте, что вам повезло. Бешено прыгаем/бегаем вокруг него и поливаем огнём из всех стволов. Ясень пень, что хилсов у него больше чем у всех монстров вместе взятых.

DOOM2 – игра очень динамичная, патронов много, монстров ещё больше, наш герой бегает быстро, прыгает высоко, вообщем геймплей ядерный!

Вот и всё! Удачи вам в борьбе с монстрами из Ада!!!



PANZER GENERAL

Фирма SSI известный авторитет в разработке wargame'ов для PC. И автор, наверное, самой знаменитой серии подобных игр - "генеральской" - Panzer General, Allied General, People's General, Pacific General и Star General.

Начался весь этот генеральский расцвет с хита Panzer General, который увидел свет в конце 1994 года и имел три продолжения. Это мини-серию мы и обсудим.

Разработчик: SSI
Издатель: SSI
Год издания: 1994, 1997
Жанр: Стратегия
Платформа: DOS

Кровь на броне.

kavlad

Геймеру предстоит пройти по полям сражений Второй мировой, и, возможно, изменить ход истории!

Для своего времени игра была очень продвинутой - красивый интерфейс, полностью мышиное управление, отличная графика (картинки юнитов очень похожи на оригинальную технику), особо можно отметить живописные ландшафты.

Кроме всего игра предоставляла огромный выбор моделей техники, а ее ТТХ были сильно приближены к реальным (хотя этого нельзя сказать про советскую технику).

Условием победы в сценарии обычно является захват городов. Но сделать это надо за определенное количество ходов. Быстрая победа дает больше бонусных очков для покупки новой техники и обновления старой и влияет на очередность миссий в кампании - если все время крошить врага, как Суворов, то половины миссий вообще не увидишь!

Но хитом игру сделало совсем не это, а невероятный геймплей и фирменные фишки от разработчиков.



Выбери меня, выбери меня...

Фишка №1 - это "боевой опыт" военных частей!!! Все эти танчики и пушечки прокачиваются всю игру, чтобы сметать как ураган со своего пути желторотиков противника. Иной раскаченный истребитель будет крушить танки лучше бомбардировщика, а пехота голыми руками остановит танки. И так жалко из-за неверного хода терять этих собранных по крупицам титанов.

Фишка №2 - войска надо обеспечивать.

Кроме опыта у каждого юнита имеются боеприпасы и горючее (кроме пешеходных и с конным приводом). Без горючего любой супертанк застынет в каком-нибудь жутко неудобном для обороне болоте. Без патронов-снарядов и того хуже. На больших картах плохое снабжение легко может загубить успешно начатую кампанию. Необходимость снабжения разбавляет тактическое рубилово, но совсем не портит игры.

Фишка №3 - ландшафт и погодные условия. И не только они, но и время года! Все это влияет на способность твоих отрядов вести боевые действия. Ландшафт может очень сильно повлиять на ход боев. Достаточно захватить мост на реке,



Смешались в кучю, люди, танки.

чтобы вражеская танковая армада не прорвалась к заветному городу. Застрявшие в горах (или болотах) танки могут стать прекрасной мишенью для артиллерии и авиации. А дороги становятся жизненно важными объектами для молниеносной победы.

PG дает отличную возможность комбинировать различные тактические приемы. Свобода выбора ограничена только фантазией игрока - здесь и танковые удары, и массированная артподготовка, и авианалеты, и обход противника с флангов на быстроходной технике. Да кроме всего в игре встречается и флот!

Отдельную тактику надо подбирать для штурма укрепленных населенных пунктов. Части-защитники в них обычно “окапываются” (в игре есть и такая возможность), а за линией фронта стоят батареи дальнобойной (я бы сказал больнобойной) артиллерии. Города становятся крепкими орешками :)

Мне больше всего нравится играть за страны оси. Концепция блицкрига себя полностью оправдывает :) Массированные танковые удары вместе с бомбардировками не дают противнику возможности опомниться, и вот, войска вермахта под лязг гусениц “Королевских тигров” уже празднуют победу в Вашингтоне!



Чуть вверх и вправо. Теперь УРААА!

Первая часть Panzer General стала настоящей классикой жанра. Посему советую всем любителям тактики и стратегии вволю ее помучить.

Вторая часть вышла в 1997 года стала достойным продолжателем, хотя особых нововведений в ней нет.

Улучшилась графика - красивая анимация, изометрические картинки юнитов, а ландшафты стали еще красивее, особенно заснеженные.

Появился дополнительный уровень победы в сценарии (и их стало три).

Возросла эффективность артиллерии, а авиации, к сожалению, снизилась. Тяжелые танки стали стрелять на две клетки. Вообще, танки в сиквеле гораздо круче, и стали еще более грозным оружием.

Авторы добавили возможность после особо удачной атаки продолжить движение юнита или даже второй раз открыть огонь.

Надо отдать должное разработчикам - во второй части не так сильно чувствуется перевес баланса в сторону немецкой техники. Вторая часть стала наиболее популярной из серии Panzer General. Всем wargamer’ам strongly recommended!!!

Дальше... А дальше появились Panzer General 3D Assault и Panzer General III: Scorched Earth. Отличались они в основном трехмерными моделями юнитов. О них, может быть, расскажем в другой раз.



ВАНГЕРЫ

Краткий Словарь

Цепь миров (Униванг) - место действия игры, представляет собой миры, связанные коридорами (телепортами, если так понятней).

Бибураты, Элиподы, Циксы – три биоса (расы, вида, как хотите) оставшиеся в Цепи миров.

Раббокс - отличительный знак бибуратов, на котором отмечены все ваши заслуги (ваш статус).

Рабикация - процесс выдачи раббокса, сопровождается отъемом всего имущества.

Бибы - насекомые, населяющие практически все миры Униванга, являются валютой (деньгами) в Цепи миров.

Мехос - машина Вангера.

Раффа - опустившиеся Вангеры, разъезжающие на самых маленьких мехосах.

Табутаск - задание, покупается как товар.

Разработчик: KD-Lab
Издатель: Buka
Год издания: 1998
Жанр: Не определен
Платформа: Windows

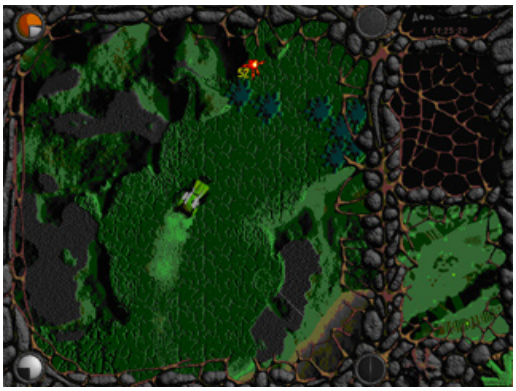
Жить по новому.

Evil Wizard

Очень сложно писать о такой игре как Вангеры. Мнения были и есть разные, некоторым игра очень понравилась, другие же напротив ругали ее, на чем свет стоит. Так же было и со многими ревю/оценками. Но все же положительных оценок было гораздо больше. Даже с тетрисом сравнивали по задумке и реализации идеи :)

Я отношусь как раз к той категории людей, которым Вангеры понравились полностью и сразу. Жанр игры разработчики определили, как “сюрреалистическая action/adventure игра с элементами RPG ”…Попытаюсь объяснить, все подробно и объективно.

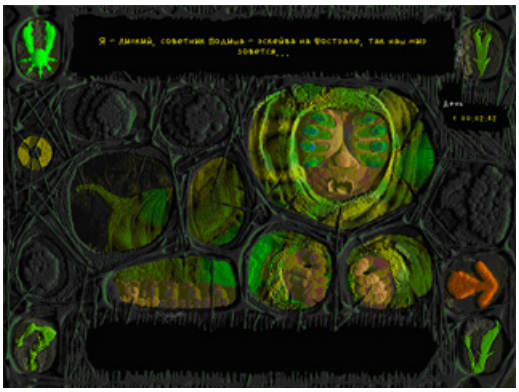
Игра начинается с длиннющей предыстории. Сюжет сразу приковывает к себе своей необычностью.



Фострал, первый мир, по которому предстоит колесить новорожденному Вангеру.

Люди, используя новые технологии, стали проникать в иные миры, до тех пор, пока не наткнулись в “один прекрасный момент” на криспо, носителей совершенно иного разума. Криспо представляли собой сообщества инсектоидных организмов с коллективным разумом. Не вдаваясь в подробности, криспо практически истребили людей. Люди же, применив новое биологическое оружие, уничтожили и себя и криспо (результатом приме-

нения этого оружия, явилось смешение генетических признаков двух рас). Появились, ужасные, мутировавшие, ни на что не похожие существа, из них выжили лишь немногие. Нам предстоит играть примерно спустя тысячу лет после этих



Вы не поверите, но это Липкий. Самый первый и самый добрый советник.

событий. За неких “Вангеров” - властелинов дорог нового мира, существ не вполне понятного происхождения.

Окружающий мир представляет собой цепь миров (в дальнейшем Потерянная цепь миров), соединенных коридорами, в Цепи сформировалось 3 биоса (расы), сообщающихся как раз посредством Вангеров, одним, из которых и является игрок.

Игрок, появляется в одном из подземных убежищ, в которых и обитают биосы. Вот с этого момента собственно и начинается игра. Первый персонаж встреченный игроком, нечто наподобие огромной зеленой личинки, с очень звучным именем - Липкий, не способствует пониманию игры, скорее наобарот, сыплет непонятными словами, да еще и насмехается. Но, в конце концов, все-таки выдает конкретное задание и говорит, что так и будет действовать дальше (не будет много объяснять, а будет просто выдавать задания).

Собственно сам игровой процесс состоит из различных частей, хорошо дополняющих друг друга. Главная часть это выполнение заданий данных советниками на самых разнообразных средствах передвижения -мехосах, задания есть как и обязательные(сюжетная линия),так и побочные, коим просто числа нет, их можно взять, купив специальное устройство-табутаск, смысл в том, что пока табутаск не куплен задание не известно, вот такой вот кот в мешке. Задания отличаются разнообразием и юмором, чего только стоит задание быть личным шофером Буравчика. Чем больше берешь табутасков, тем сложнее и интереснее становятся задания…и смешнее тоже.

Выполняя сюжетные задания, игрок получает доступ на все новые миры Униванга. Причем, чтобы получить доступ на секретные миры, где лежат очень интересные предметы (почти все из них НЕОБХОДИМЫ для прохождения игры), придется подумать, а что для этого сделать надо?

Советники, конечно, говорят много, но не всегда понятно, что именно и часто полунамеками, но тем интереснее и приятнее разгадать самому, что от тебя требуется. Причем, играть придется, не за один биос как можно было подумать (я, честно говоря, так и подумал), а за все по очереди, постепенно раскрывая запутанную судьбу этого необычного мира. Кроме игрока в Цепи миров присутствуют еще множество вангеров, да не просто присутствуют, а активно стараются противодействовать игроку, это тоже, конечно не совсем так, они скорее стараются заработать побольше бибов (мест-

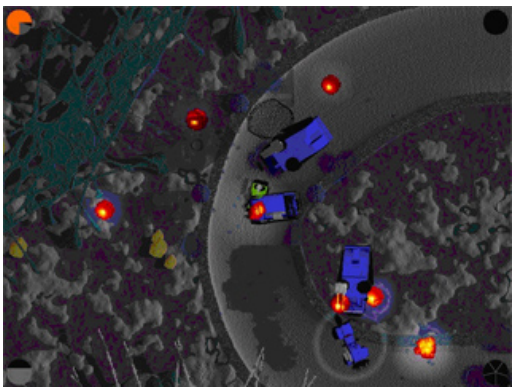


Экран покупки мехоса.

ные деньги, которые являются, кстати, не чем иным как очень забавными жучками, которых можно и нужно давить), но пострелять в вас или протаранить тоже непрочь. Кроме выполнения заданий можно еще возить и продавать товары из одного подземного города (эскейва) в другой, что способствует поднятию благосостояния Вангера. На вырученные бибы можно приобрести различные виды оружия для

своего мехоса или некоторые полезные приборы (как то полетное или роющее устройства), можно сменить свой мехос, благо выбор богатый, на любой вкус, можно собрать и уникальный мехос, но для этого придется поискать по мирам недостающие детали.

У Вангера существует 2 важных показателя: авторитет и удача, чем выше удача, тем больше можно найти разных потерянных вещей в тайниках на поверхности миров, с авторитетом же связана другая возможность необходимая для прохождения. О ней говорят советники, когда авторитет достигает определенного значения. Вангер с большим авторитетом видит кукол, наследие криспо, червеобразных существ, двигающихся под землей. Куклы, очень важны для биосов, без их “запаха” (грунта поднятого с того места, под которым прошла кукла), называемого “нюхой” биосы не могут повторять свои бесконечные циклы (ритуалы) - смысл их жизни. Вангеры собирают нюху и продают ее биосам, это один из самых прибыльных источников дохода для вангера с высоким авторитетом. С этой самой нюхой у меня связана довольно забавная история. По началу я вообще не понял, что это такое, понял



Некросс. Мир Цикс. Гонка с применением тяжелого вооружения.

только что надо ее собирать... Но как понять ГДЕ? Пробовал разные варианты, давил бибов разного цвета, путем логических умозаключений я пришел к выводу, что бибы разного цвета, раздавленные в определенный цикл, это и есть нюха... Потом ездил над подводными грибами, тоже в разные циклы, безумных вариантов было много. Пару раз совпало даже, и я привез нужную нюху советникам... Авторитет подрос и я прозрел! На карте теперь жирными точками показывались куклы и над ними теперь можно было спокойно ездить и собирать драгоценную нюху. Но мучался я долго... Авторитет



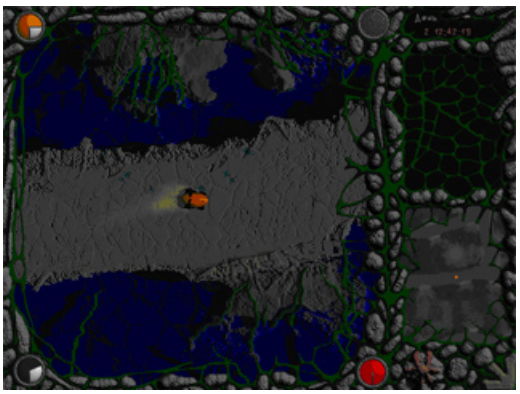
Один из четырех секретных миров. Самый зловещий и трудный в прохождении.

можно получить, убивая других вангеров, при покупке нового оружия или мехоса, выполняя задания советников. Чтобы не повторять моих ошибок, надо повысить его как можно быстрее. Бережет нервы, знаете ли.

О персонажах, наверное, мало, что можно сказать.…Вряд ли вы встретите еще где-либо более странных и интересных существ. Пересказать диалоги с ними просто не возможно. Каждого из советников можно до смерти замучить вопросами обо всем на свете. Некоторые ответы будут весьма полезно, другие не очень информативны, зато очень забавны. Один такой диалог надоумил меня вырастить Короля бибов. В игре есть не вполне понятная синяя икра, один “советник ” как бы невзначай намекнул, что, дескать, из нее можно вырастить нечто... Посоветовали ехать на один не вполне дружественный мир (это еще мягко сказано!), поездить там пару цикло... Я попробовал... Не надо, наверное, говорить, что ездил я там недолго, по причине скоропостижной смерти... Шутки у многих советников своеобразные!

А кроме шуток, советники так и норовят обобрать до последнего биба неопытного Вангера (конечно, на первом мире такого нет, это просто островок добра и справедливости, но тем сложнее будет привыкать к разным жизненным трудно-

стям на других мирах). Не дай бог вам заехать на Глоркс не знаю одну любопытную особенность... Всех новоприбывших Вангеров без раббокса немедленно рабицируют (отбирают ВСЕ имущество и



Вот так выглядят несмышленые Вангеры рабицированные бибуратами.

выдают раббокс и раффу)... Этого можно избежать несколькими способами, признаюсь, самый простой я не заметил. Но не буду раскрывать секретов игры, и портить удовольствия самому разрешить эту проблему.

Сложно (да и возможно ли?) найти более интересную игру, чем Вангеры, она сочетает в себе практически несочетаемые вещи, аркадные гонки и квест, да еще с элементами RPG, юмор и серьезность (вы поймете, о чем я говорю, если пройдете игру до конца).

Графика игры просто великолепна (не забываем, в каком году вышла игра!).



Буравчик. Горяче любимый бибуратский наставник.

Меняющиеся в реальном времени от ваших действий ландшафты, прекрасные, непривычные поначалу, сюрреалистичные миры, которые не надоедают, вместо смены дня и ночи как в реальном мире присутствует, смена циклов (влияние биосов проявляется на физическом уровне…).

Физика игры, тоже очень радует, столкновение, и прыжки мехосов выглядят очень реалистично. Каждый мехос имеет свои параметры (как то: скорость, возможность прикрепления определенного оружия/приборов, прочность, энергия и т.д.), очень отличается устойчивость различных мехосов, некоторые из них заносит так... сильно, в общем. Взрывы и различные эффекты разрушения от оружия выполнены не менее тщательно. Поверхность миров изменяется в зависимости от ваших действий. Следы от колес мехосов, разлетающиеся детали менее удачных вангеров, взрывающиеся грибы, водовороты... перечислять можно долго.

Музыка как не удивительно тоже не подкачала. Она именно такова, какой и



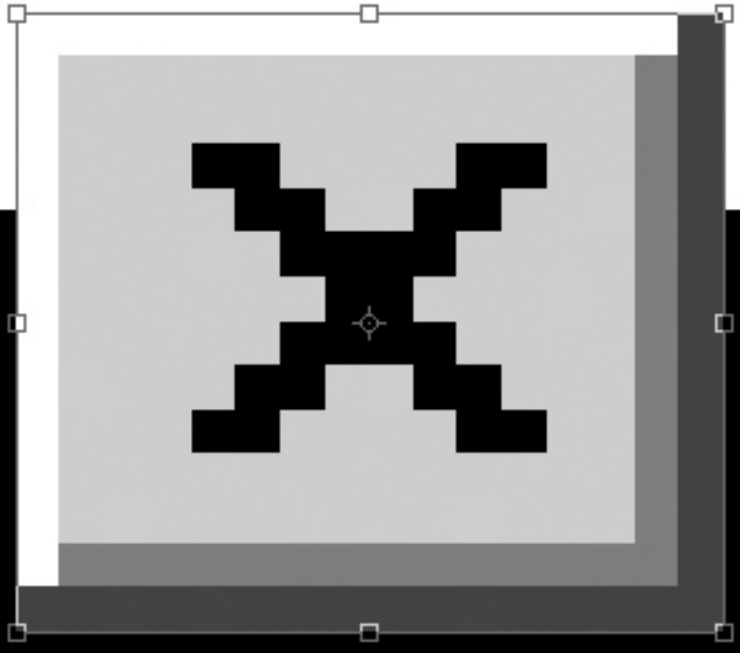
Глоркс. Мир Бибуратов. Очень веселое местечко! Перекресток цепи миров.

должна быть. Идеально соответствует игровому процессу. Саунтрек Вангеров приятно прослушивать и отдельно от игры, чем могут похвастаться далеко не всякие игры. Музыкальные темы миров очень точно подобраны для поддержания соответствующей атмосферы; бесшабашных гонок на Фострале или схватки со смертью на секретных мирах Униванга.

Подводя итоги, можно сказать, что Вангеры это именно та редкая игра, которая гармонично сочетает в себе, ураганный геймплей и оригинальный сюжет с неповторимым игровым миром и юмором. Рекомендуется всем мыслящим существам еще не игравшим в данную игру.
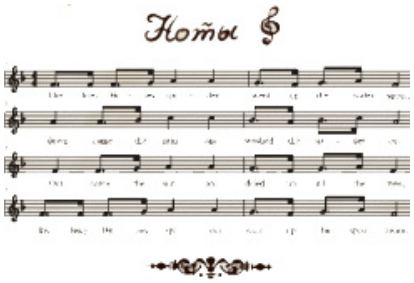
НЕИГРЫ

В этом номере нам хотелось бы познакомить вас с одним интересным человеком. Возможно, вы увлечены старыми играми. Возможно, что вы имеете полную коллекцию эмуляторов типа VMWare, Virtual PC, Dosbox, VDMSound и подобных. Но скажите честно, положа руку на сердце, смогли бы вы отказаться от новых компьютеров и жить в старом мире, где царствовали шестнадцати битные динозавры? А вот Антиквар смог. Встречайте новый раздел, отданный ему на растерзание.



Как слушать MIDI без звуковой карты.

Антиквар



Музыка в формате MIDI очень компактна. Ведь это по сути дела набор нот, и ничего больше. Поэтому типичный файл .MID занимает всего 10...100 Кб. Кроме того, MIDI-файлы хорошо сжимаются различными архиваторами, также как текст (обычно раза в четыре). В результате на одну дискету можно записать несколько десятков неплохих MIDI-композиций, а это - больше часа музыки. Разумеется, музыку MIDI легко распространять по сети, и в Интернете существует много сайтов, с которых можно скачать практически любую мелодию или музыку к песне.

Все это очень хорошо, но у формата MIDI есть свои особенности. Набор нот в MIDI-файле нужно превратить в музыку, то есть нам нужен некий виртуальный “музыкант”, а еще лучше “оркестр”. В роли “оркестра” выступают MIDI-синтезаторы. Они бывают аппаратными и программными. Профессиональные аппаратные синтезаторы высокого качества обычно выполнены в виде внешних устройств, подключаемых к компьютеру через специальный порт (обычно это порт MPU401/джойстик на звуковой карте, но есть и другие интерфейсы). Через порт передается поток нот.

Более простые аппаратные синтезаторы встроены в звуковую карту. Эти синтезаторы бывают двух видов:

- частотного (FM) синтеза
- волнового (wave) синтеза

Звуковые карты с частотным синтезом появились первыми. Pro Audio Spectrum (PAS-16), Adlib, Sound Blaster - образцы таких плат. В них каждая нота при воспроизведении создается по математическим формулам (содержащим обычно несколько синусоид разной частоты и амплитуды). Полученный набор звуковых отсчетов преобразуется с помощью ЦАП в аналоговый сигнал, усиливается, после чего его можно услышать через наушники или колонки.

Разумеется, с помощью формул практически невозможно синтезировать звук реального музыкального инструмента - многие факторы остаются неучтенными, поэтому звук на выходе FM-интезатора получается неестественным, “сухим” и мало похож на настоящую музыку. Однако долгое время это многих устраивало.

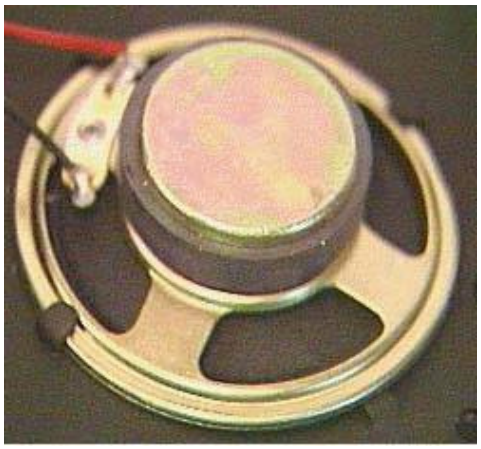
Но с каждым годом память (как ОЗУ, так и ПЗУ) дешевела, и появилась возможность отказаться от частотного синтеза. В память волнового синтезатора стали записывать оцифрованные звуки настоящих музыкальных инструментов (сэмплы, или патчи). Волновой синтезатор, чтобы воспроизвести ноту, считывает из памяти соответствующий патч и выводит его на ЦАП, с нужной амплитудой и длительностью (изменением длительности, или тональности звучания патча можно получить любую из 12 нот - 7-ми основных и 5-ти промежуточных, нужной октавы). Если одновременно звучит несколько нот, синтезатор микширует их. Часть сэмплов записана в ПЗУ звуковой карты, и их нельзя изменить. Но звуковая карта с wave-синтезом также содержит ОЗУ (как правило в виде обычных модулей SIMM 30 pin), в которое можно записать с диска т.н. подгружаемые, дополнительные сэмплы.

При воспроизведении MIDI волновым синтезатором получается гораздо более реалистичный, “живой” и выразительный звук, чем при использовании FM-синтеза. Иногда его трудно отличить от обычной аудиозаписи музыки.

Наличие в файле MIDI только нотной партитуры обуславливает его малый размер, но к сожалению получаемый звук сильно зависит от синтезатора. Один и тот же MIDI-файл может звучать посредственно, а иногда просто скверно (на

дешевой, часто безымянной звуковой карте с FM-синтезом), хорошо (на звуковой карте с wave-синтезом) и отлично (на профессиональной звуковой карте или синтезаторе при правильном выборе подгружаемых сэмплов). Хотя некоторые MIDI-файлы (как правило простые, рассчитанные на воспроизведение с помощью дешевых звуковых карт) неплохо звучат на любых синтезаторах.

Итак, если при воспроизведении оцифрованной аудиозаписи качество звука определяется только фазочастотными и шумовыми характеристиками звукового тракта, то в случае с MIDI звук зависит также от характеристик синтезатора. С этим приходится мириться. Могу пред-



PC Speaker. Когда то, на заре времен, музыка из него казалось божественной.

ложить две “аксиомы”: 1. Не существует синтезатора (и программы-проигрывателя для него), одинаково хорошо воспроизводящего любой MIDI-файл. 2. Не существует MIDI-файла, одинаково хорошо воспроизводимого любым MIDI-синтезатором.

Очевидно, MIDI-синтезатор является достаточно сложным и дорогим устройством, даже если он встроен в единственную микросхему на звуковой карте. Современные компьютеры как правило всегда содержат звуковую плату (часто встроенную в плату материнскую). Но со старыми компьютерами ситуация иная. Далеко не каждый 386, 486 или даже Pentium оснащен звуковой платой. Но это полбеды. За 2-3 доллара сегодня можно купить “звуковуху” и установить в слот ISA. А вот многие старые ноутбуки (и, к сожалению мой Toshiba Satellite 110CS) не оборудованы мультимедийными устройствами, и найти для них специальную звуковую карту (для шины PCMCIA) весьма сложно и дорого...

Если трекерные файлы (.MOD, .STM, .XM, .IT...), оцифрованные звуки (.WAV, .VOC...) и даже сжатую музыку (.MP3) можно слушать через имеющийся в любом компьютере системный динамик PC-Speaker либо Covox (программ для этого существует достаточно много, в т.ч. на нашем сайте), то файлы MIDI до недавнего времени были недоступны для прослушивания без звуковой карты.

Однако теперь, после долгих поисков удалось обнаружить программный MIDI-синтезатор TiMidity, работающий в DOS и не нуждающийся в звуковой карте! TiMidity выводит звук через системный динамик и даже через Covox, причем с весьма высоким качеством... Также TiMidity может выводить звук через звуковую карту, совместимую с Sound Blaster, не используя ее MIDI-синтезатор (но к сожалению у меня TiMidity плохо выводил звук через SB AWE32, в несколько раз быстрее чем нужно).

TiMidity использует волновой синтез звука, для этого ему нужен набор патчей от звуковой карты Gravis Ultrasound (GUS General MIDI Patch Set). В наборе 190 файлов .PAT, занимает он около 8 Мб. Также, как TiMidity, его можно скачать с нашего сайта NOSTALGY.ORG. К сожалению, скачивание 8 Мб по телефонной линии займет около часа на скорости 28800 бит/с, но если вы желаете слушать MIDI на ноутбуке или ином компьютере без звуковой платы - загрузите этот набор патчей, не пожалеете!

Использовать TiMidity целесообразно, даже если у вас есть звуковая карта - с невыразительным FM-синтезатором. TiMidity хорошо воспроизвдоит большинство файлов MIDI, почти так же, как это делает SB AWE32 со специальной программой-проигрывателем MIDI (AWEPLAY). Качество звука не зависит от аппаратуры (могут меняться только громкость, тембр и уровень шумов): один и тот же MID-файл проигрывается TiMidity на разных компьютерах одина-

ково как через Ковокс, так и через спикер.

Для синтезатора TiMidity нужен компьютер 386 и выше. Программа конфигурируется в файле запуска TRY_ME.BAT переменными DEV и SPK (либо ключами -O и -K). Ключ -S задает частоту дискретизации звука, чем больше эта частота, тем лучше. Но ее максимальное значение ограничивается быстродействием компьютера. Для 486SX-25 автор советует 16000 Гц, для ноутбука Toshiba (Pentium-100) максимальная частота, на которой программа нормально работает - 27000 Гц. Файл конфигурации TIMIDITY.CFG (его имя и путь к нему определяются параметром ключе -c в командной строке) содержит описание доступных программе патчей:

```
# Строка комментария

# Описания 128 базовых инструментов
bank 0

0 ./patch/acpiano.pat
1 ./patch/britepno.pat
2 ./patch/synpiano.pat
...
127 ./patch/pistol.pat

# Описания 60 ударных инструментов
drumset 0

27 ./patch/highq.pat
...
87 ./patch/surdo2.pat

# Конец файла
```

Полный файл TIMIDITY.CFG можно найти в архиве с программой TIMIDITY, а также в архиве с патчами на нашем сайте. Все патчи нужно скопировать в подкаталог /PATCH программы (например, если TiMidity находится в C:\MIDI, патчи будут в C:\MIDI\PATCH). Иначе нужно изменить путь во всех строках файла TIMIDITY.CFG.

Программа выполнена в виде проигрывателя, она в алфавитном порядке воспроизводит MID-файлы, заданные в командной строке. Клавиша [N] - следующий файл, [P] - предыдущий, [F] - “перемотка вперед, [B] - назад. [R] - проиграть файл заново. [Q] - выйти в DOS; [v] и [V] - уменьшить/увеличить громкость (при прослушивании через Ковокс для лучшего качества звука следует увеличить громкость до 800%).

К сожалению интерфейс программы очень “сырой”. При открытии MID-файлов на экран выводится информация о файле, названия дорожек, сообщения об ошибках, сверху вниз, но курсор выходит за нижнюю границу экрана и информация не отображается на экране. Также присутствует упомянутый выше недостаток при выводе звука через Sound Blaster. К счастью, к программе прилагаются исходники на языке Си. Возможно, найдутся программисты, которые пожелают исправить эти недостатки. Автор этой статьи будет очень рад, если ему предоставят возможность разместить исправленную версию программы на сайте. Следует заметить, что TiMidity является бесплатной, свободно распространяемой (freeware) и соответствует стандарту General Public Licence.

В-общем программа работает хорошо и не вызывает нареканий, кроме указанных выше. Автор этой статьи был немало обрадован, запустив TiMidity на компьютере Pentium-100 с ч/б монитором Hercules (обычно эта машина используется в качестве FTP-сервера). Через спикер раздался громкий и качественный звук. Для лучшей громкости следует использовать в качестве спикера динамическую головку большего диаметра и мощности, чем стандартная (100 мм, 1-2 Вт).

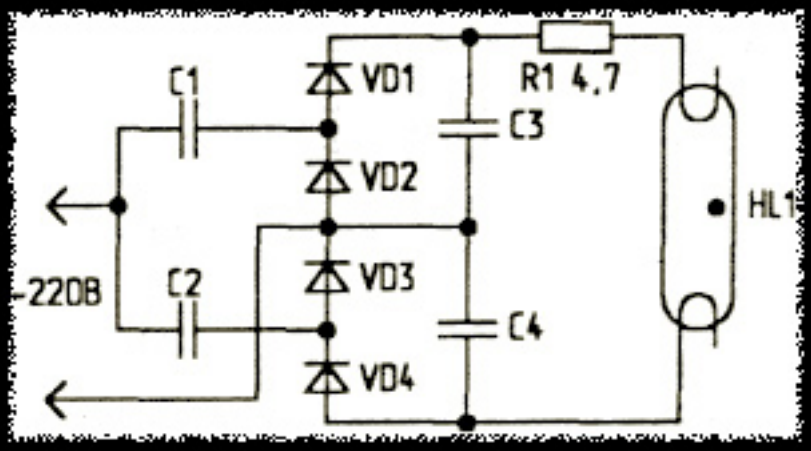
Итак, TiMidity - единственная в своем роде программа для DOS, позволяющая слушать через системный динамик или Ковокс (подключаемый к параллельному порту LPT) файлы MIDI, причем с неплохим качеством. К тому же эта программа бесплатная... Если у вас есть другие аналогичные проигрыватели для DOS, просим поделиться с нами :-). Пишите на форум NOSTALGY.ORG либо 386.BY.RU. Кроме того к вашим услугам каталог Upload для закачивания софта.

НЕСОФТ

Я как сейчас помню свое первое прикосновение к собственному PC. Железный, тяжелый, громкий, желающий взлететь на воздух сейчас и немедленно, капризный как барышня, желающий перед работой разогреть оперативку до температуры плавления…

Все, что было до, него я тоже помню, но неявственно, как во сне, как в сказке, какие то неясные образы в виде Марио, черепах, джойстиков, магнитофонов, букв ZX…

А вот Антиквар, судя по всему, свои первые впечатления от встречи с компьютерами конспектировал. Послушаем его?



Рассказ Антиквара о своих компьютерах.

Антиквар

Собственно, статьей это лирическое повествование и назвать трудно. Пусть будет рассказ... Кому-то это покажется неинтересным, а кто-то, возможно и прочитает. Антиквар, автор сайта antiqua.boom.ru, а позднее и 386.by.ru, с детства интересовался всякой техникой, а особенно компьютерами.

Как и положено, первым "компьютером" была электронная игра "Ну, погоди!" (может быть, кто-то вспомнит эту, еще советскую игрушку, по совместительству еще и неплохие часы с будильником...). Потом была китайская карманная игра, совмещающая в себе "Тетрис", "Змейку" и что-то еще, с жидкокристаллическим дисплеем, отображающим квадратные большие пикселы.

Нет ничего удивительного, что вскоре у Антиквара появилась 8-битная игровая приставка "Денди", которая позволяла на экране телевизора видеть красочные, с неплохим в то время звуком игры. Достаточно удобные джойстики, простота и неприхотливость выгодно отличали "Денди". Спросите у Романа Карпача (http://fdd5-25.narod.ru), он аргументированно ответит, так это или нет. В середине 90-х годов игровые приставки пользовались большой популярностью по причине недостатка более серьезной вычислительной техники у любителей игр. Это сейчас дети требуют у родителей Pentium IV, а 10 лет назад молодежь довольствовалась гораздо более дешевыми игровыми приставками.

В-общем, ничего особенного нет в этой краткой автобиографии. Такой же путь прошел почти любой компьютерный игроман. Однако Антиквар не стал игроманом (и слава Богу). Возможно, причиной этому послужил недостаток финансов. Картриджи для "Денди" стоили в то время порядочные деньги, и у Антиквара было всего штук 5 картриджей. Естественно, играть на "Денди" с 5-ю картриджами долгое время надоедает, кроме того, "Денди" обладал серьезным недостатком: на нем можно только играть и ничего больше. Назрела необходимость в настоящем компьютере.

По понятным причинам, пришлось купить далеко не самый новый компьютер. В 1998 году был приобретен Tandy 1000, о котором Антиквар до сих пор вспоминает с ностальгией: 8-мегагерцовый 286 XT, 640 Кб памяти, брэндовая (фирменная) модель, хоть и старая, но сработанная очень даже добротно. Для интересующихся историей вычислительной техники полезно отметить ее отличительные особенности:

1) Хитрая материнская плата с микросхемами памяти, сопроцессором, COM, LPT портами, видеоадаптером CGA, контроллером дисковода, регулятором громкости спикера и 2-мя разъемами для джойстиков.

2) Такая же хитрая клавиатура, с нестандартным расположением клавиш (даже не как у обычного XT) и оригинальным разъемом а-ля джойстик.

3) Жесткий диск (тоже нестандартный, емкостью 32 Мб!) закрепленный на одной раме с контроллером. Все это сооружение вставлялось в ISA-слот и получало из слота питание. А вообще, хороший был винт, в любую машину можно легко и быстро поставить! Жаль, он не дожил до наших дней, вышел из строя и был разобран любопытным Антикваром.

4) Блок питания на 110 Вольт. Система работала через самодельный понижающий трансформатор.

5) И наконец, монохромный CGA-монитор с... желто-оранжевым свечением люминофора. Вообще, какой-то необычный, теплый цвет! Монитор отличался компактностью, легкостью, плоским экраном (!), маленькой и узкой "хвостовой" частью (где находятся пушки кинескопа). К счастью, этот монитор

работает и сейчас, знакомый школьный преподаватель-умелец В.С.Покачалов повысил ему напряжение накала для большей яркости.

Между прочим следует заметить: приобретать фирменные компьютеры бывает себе дороже! Порой для них оказывается невозможной почти любая модернизация, особенно если в таком компьютере используется хитрая материнская плата той же фирмы, не такая как обычные платы: чтобы ее заменить, придется сверлить новые отверстия, выпиливать окна для плат расширения и т.д. Кроме того, нормальная плата может не "войти" в фирменный корпус, не подойдут разъемы питания...

Антиквар испытал это на практике и другим не советует! Если

вы не хотите пополнить свой домашний музей оригинальным старым PC, а желаете всего лишь купить компьютер для пользования, остановите свой выбор на простом сером "китайском" системном блоке. Конечно, он должен быть достаточно качественным, но во всяком случае на его основе можно собрать и 286, и Pentium (конечно, речь идет о системном блоке AT, а не ATX). Впрочем, вернемся к нашему Tandy 1000.

На Tandy 1000 была установлена MS-DOS 5.0, Norton Comander 4.0 и много разного софта: Lexicon, ChiWriter, AutoCAD (!), C++ 1.0... Не обошлось без игрушек: Psion Chess, J-Bird, Alley Cat, Sopvith Triplan, MACH_3 и другие. Что значит молодость! В юном возрасте все воспринимается по иному, более живо и непосредственно. А может быть еще желтый монитор придавал особый шарм этим программам.

Однако при попытке модернизации (установка дисковода 3.5" 1.44 Мб) пришлось заменить материнскую плату. Сначала появилась 16-мегагерцовая 286, затем 40-мегагерцовая 386 SX с 4 Мб памяти. Последняя оказалась с дефектом, какая-то печатная дорожка лопнула и плата могла запускаться вначале после нескольких нажатий на Reset, а в дальнейшем - после постукивания по корпусу (так обычно "чинят" ламповые телевизоры).

Кроме того, как оказалось позже, аккумулятор, питающий CMOS и часы начал вытекать и постепенно разъедал дорожки на плате.

А еще, на беду вышел из строя винчестер (вернее, его контроллер). Получилась забавная вещь: компьютер-инвалид без жесткого диска, запускающийся после нескольких "пинков" по системному блоку, с монохромным монитором, работающим в текстовом EGA (без графики), так как CGA-шной видеокарты не было, а в обычном EGA-режиме монитор работать не пожелал. На таком компьютере Антиквар работал несколько месяцев. А что делать! Какой тут апгрейд, дешевле купить другой компьютер.

Наконец появился подходящий случай и летом 2000 года был куплен гораздо

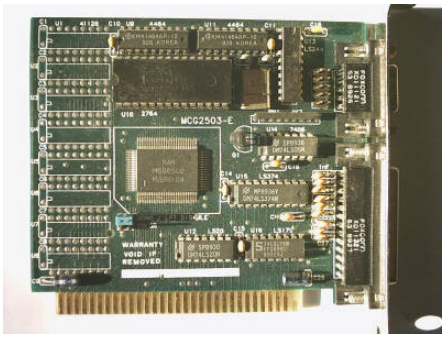


HDD RO-252. Жесткий диск от Rodime. К сожалению, уже мертвый.

более совершенный Pentium-100, 16 Мб ОЗУ, винчестер 4.3 Гб. На нем Антиквар сейчас пишет свой рассказ (правда, сделана замена Pentium-100 на Pentium-133, 16 Мб ОЗУ на 32 Мб, а в конце июля 2003 года был установлен процессор Pentium-233 MMX). В принципе, этого компьютера сейчас вполне достаточно для большинства целей, в том числе для работы в Интернете (сайт 386.by.ru обновляется с помощью этого компьютера и на нем же хранится коллекция старых программ).

Но оставим этот Pentuim, в нем нет ничего особо интересного, он еще недостаточно устарел :-).

Антиквару, накопившему со временем коллекцию старого софта, стало мало одного компьютера. Он задешево купил плоский (slim) системный блок без блока питания, вместе с материнской платой



Видеокарта CGA/Hercules. Мечта чертежника 80ых, кстати.

486 SX-25. Блок питания подарил вышеупомянутый В.С. Покачалов. Ему же спасибо за раритетную видеокарту CGA/Hercules с прошитыми русскими символами, за клавиатуру...

После недолгих поисков Антиквар нашел жесткие диски: IBM 256 Мб, а также Maxtor 120 Мб (весьма, кстати, шустрый для своего времени). Так, понемногу и с малыми затратами был собран еще один компьютер. Блок питания очень маленький (от совсем старого 286 SLIM'а), пришлось закрепить его через переход- ник, вырезанный из тонкого листового алюминия. Питающие разъемы пришлось припаять другие, от AT. Зато места внутри корпуса с этим блоком питания заметно больше, чем с обычным. И у него хороший, мощный вентилятор.

Видеокарта подключена к вышеупомянутому монитору с желтым свечением, она может работать в режимах CGA либо Hercules, в зависимости от перемычки. Между прочим, Hercules очень даже неплохой видеоадаптер! Специально для монохромных мониторов, разрешение 720x348 обеспечивает приличную четкость. Увы, Hercules не был популярным, его поддерживают немногие программы ("дружит с Геркулесом" Windows 3.1, некоторые игры, шахматная программа Psion Chess, просмотровщик CompuShow 2000 и другие).

Совсем недавно, недели три тому назад Антиквару подарили 386 материнскую плату. Весьма приличная плата, 386-DX, 40 Мгц, с сопроцессором и 128 Кб кэша! Надо ли объяснять, что Антиквар вытащил из вышеописанного плоского системного блока и повесил на стену 486 плату с процессором Am486 DX2-80, работавшим на частоте 100 Мгц! Так совершился downgrade, то есть модернизация наоборот. Может, кто-то решит, что Антиквар так выпендривается, однако он будет неправ. Постоянному веб-мастеру 386.by.ru просто нужен достаточно старый компьютер для испытания старых программ перед загрузкой их на сайт. Ведь на сайте должны быть лишь программы, для выполнения которых достаточно по крайней мере 386 компьютера (а то и 286).

Следует заметить, что Антиквар очень привязался к своему второму маленькому компьютеру, и не продаст его даже за 1000 рублей (а столько за него ни один здравомыслящий человек не заплатит!). Потому что ценность компьютера определяется не только гигагерцами или гигабайтами, а тем, сколько труда вложил человек на сборку и доводку этой машины, какие воспоминания и чувства с ней связаны. Кроме того на сегодняшний день это просто редкость, а лет через 10 такой компьютер можно будет найти только в музее. Будем надеяться, к тому времени он уцелеет...

Совсем недавно, в конце июля, была недорого куплена звуковая карта Creative Sound Blaster, наверное, самая знаменитая из звуковых карт. Такая здоровенная плата (30x12 см) в ISA слот, на ней большое количество деталей и даже две дополнительные платки с памятью (расширение MIDI). Качество звука гораздо выше, чем у дешевой, простенкой ESS-1868, это хорошо заметно даже с китайскими маломощными колонками. Особенно выиграло звучание MIDI. Sound Blaster поддерживается практически всеми играми и программами. Хороший выбор даже сейчас, если есть место :-) куда ее установить и слот ISA.

Итак, в этом рассказе Антиквар поведал Вам о своих компьютерах, вспомнив прошлое, уже начинающее забываться. Уважаемые читатели! Если Вам тоже есть о чем вспомнить, пишите мне письма о своих первых компьютерах, особенно если они были необычными или же Вы сами переделывали их, модернизировали, может быть с инструментами в руках.