

OLDGAMES.RU

03'2005

Ultima



Сказка длиною в жизнь



Содержание

Недавно было	3
Мысли:	
Войти в реку дважды	6
Тема номера:	
Сказка длиною в жизнь	9
Обзоры:	
Не виноватая я!	24
Глотай пыль!	27
Незванный гость.	30
Маленькая разборка в большом ТКУ.	32
Неигры, Несорт:	
Гуси, Гуси! Га-Га-Га!	34
Верните ИСА!	37
У нас Dos не проиграла Windows!	42

Главный редактор
Тимур Салихов

Дизайн
Верстка
Тимур Салихов

Авторы статей
Arik
Алекс Сахаров
Андрей Поддубный
Дмитрий Ференцев
М. Бабичев
Тимур Салихов

Электронная почта редак-
ции: oldgames@rambler.ru

Oldgames.Ru #3'2005
Дата выпуска журнала
29 апреля 2005г.

Распространение бесплатное, через любые носители ин-
формации и вычислительные сети. При распространении
ссылка на сайт www.oldgames.ru обязательна.

Ответственность за содержание статьи несут авторы. Мне-
ние редакции может не совпадать с мнением автора статьи.
Любое воспроизведение материалов журнала возможно
только с разрешения редакции или авторов статей.

Контакт с авторами возможен только через редакцию, ад-
реса электронной почты, ICQ номера не разглашаются.

Администрация сайта www.oldgames.ru:
Aleosha, Noelemahc, SAS

Недавно было

Тимур Салихов

Ну вот и вышел очередной, третий выпуск онлайн журнала Oldgames.Ru. Сразу предупреждаю, что этот номер экспериментальный и подобная практика, скорее всего не приживется. По крайней мере, следующий выпуск точно вернется к более строгому дизайну. Так же, прошу не особо расстраиваться по поводу низкого качества картинок данного номера. Желающие всего смогут обратиться лично ко мне и заполучить «двадцатичетырехмегабайтовую» версию, где все сохранено в оригинальном качестве.



Ну а теперь приступим к новостям из мира римейков. На первое у нас очередной римейк Sentinel. Хотя режьте меня, но не могу я никак поймать смысл этой чудной забавы. Тем более, что “Sentinel Redux” оказался еще и недоделом, что совсем уж меня запутало. Но, будем надеяться, что я один такой, и кому-то этот Flash римейк принесет море удовольствия. Желающие бегут на <http://www.addink.net/sentinel/>.

Urban Interactive решил порадовать поклонников Spectrum, портировав свою любимую аркаду 3D Starstrike фирмы Realtime software. Работа длилась весь март, после чего проект, судя по всему, заглох. Но все же, взглянуть на

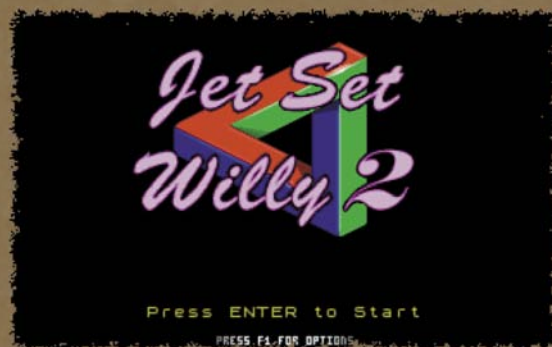
это стоит, отправляемся на <http://www.urbaninteractive.net/>.

Derrick P. Rowson закончил работу над своим долгостроящим. Jet Set Willy II, продолжение великой Matthew Smith's Jet Set Willy, которая когда то покорила все спектрумовское сообщество. Первые версии игры выходили под ДОС и писались при помощи DIV Games Studio. Релиз же вышел на любимой нами платформе Win и создан с использованием популярного среди римейкеров Blitz Basic. В планах у автора создать набор инструментов для создания собственных уровней, что должно будет подхлестнуть интерес к игре. Верится с трудом, но дождаться стоит. Качаем обязательно: http://homepage.ntlworld.com/dan_richardson_uk/.

Очередным римейком игры Tunnels of Doom порадовал нас Dream Codex. Игра портирована с RPG Tunnels of Doom, выпущенной в лохматые годы для компьютера TI-99/4A. Сдается мне, я теперь знаю, откуда растут уши у Eye of Beholder... Смотреть классику обязательно, <http://www.dreamcodex.com/game.php?id=2>.

Зайцы тоже Самураи. Только маленькие еще... Все, кто еще помнит это спектрумовское чудо, обязательно должны проследить за интересным проектом Samurai Rabbits. Авторы явно не равнодушны к Samurai Warrior, которая, признаться, и меня заставила уважительно относиться ко всем ушастым. <http://www.retroremakes.com/forum/showthread.php?s=&threadid=3883>.

NetWarsGL... Студентами мы рубились

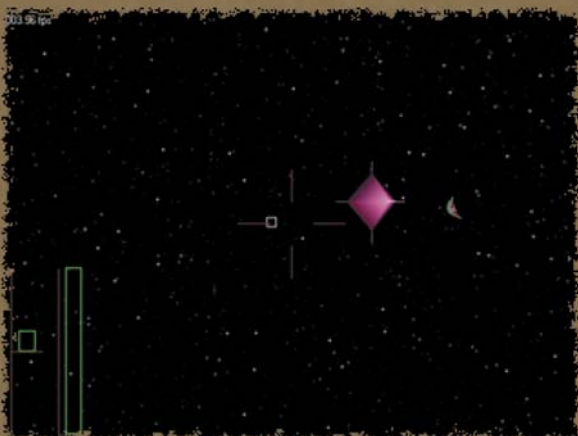


в эту веселую забаву по восемь часов кряду. Соперниками этой игре могли стать только Quake, Doom да Warcraft



II, все остальное меркло по сравнению с космическим азартом. Украсть пробу, отобрать пробу, что может быть проще? Win римейк с использованием OpenGL, обязателен к просмотру: <http://www.mininova.de/netwars/>.

Любимец буржуев Тэдди Бир вернулся. Опять спектрумовский римейк старой доброй игры, смесь экшена и головоломки на протяжении 100 уровней... Проект длился не один год и вот, наконец, закончен. Периодически правятся баги, связанные с невозможностью пройти отдельные уровни, поэтому будьте бдительны, имейте под рукой только последнюю версию, иначе можно просто застрять. Забираем с



<http://www.cabisoft.co.uk/>. Кстати, на том же CabiSoft можно разжиться апдейтом к римейку bootu, очередного клона бессмертного Арканоида.

Наконец то римейк шедевра Origin'овского игростроя пришел к своему логическому завершению. Privateer Remake, один из самых громких проектов

этого года разродился финальной версией. Если вы совсем с луны или дата вашего рождения совпадает с выходом журнала, этот римейк не для вас. Остальные же, все те, кто любит и помнит великую, обязаны иметь на своем жужжащем дис-



ке сие великолепие. Кстати, игра умудряется совмещать оригинальную графику и новые модели кораблей, что не может не радовать. Действительно, спрайтовые космические бои все же довольно неудобны, а вот статичные заставки на базах только вернут нас во времена молодости. Качать не рекомендую, размер большой, ищите лучше на дисках с игровыми журналами. <http://priv.solsector.net/>

Интересный проект MDD Clone живет по адресу <http://mercenarysite.free.fr/>. По заявлению авторов это римейк классической серии Mercenary, которая смешана с сиквелом Damocles включая Escape from Targ и the Second City. Все это тщательно взбито, залито в формочку и готово к употреблению. Не знаю, как вы, но я не рискнул пробовать это чудо, поверив разработчику на слово. Если наберетесь смелости, шлите свои впечатления в редакцию.

На этом новостийную ленту разрешите закончить. С нетерпением жду ваших комментариев на форуме сайта www.oldgames.ru.

Еще раз напоминаю адрес редакции: oldgames@rambler.ru.

Кстати, чуть не забыл. Теперь некоторые личности из редакции постоянно находятся в онлайн. Любителям IRC следует посетить сервера одной из веток Dalnet.ru, например irc.iskra.ru. Канал #oldgames ждет вас.

Всегда ваш.

ТЫСЯ

Так получается, что в основном все мысли наши о римейках. Наверное это правильно, значит в нас не угасла надежда на возрождение, мы все еще верим, что наши любимцы восстанут из пепла подобно мифической птице Феникс, и поразят мир своим блеском. В глубине души мы понимаем, что это “фантастика, сынок”, но мечта не угасает, она живет, чуть поблескивает, но не исчезает совсем.

Не бросайте их. Они были вам друзьями, когда в душе было чем поделиться, врагами, на которых можно было выплеснуть ненависть и злобу, заменяли вам няньку, когда хотелось сказки на ночь. И теперь, когда у них появился второй шанс, главное не дать им умереть. Пусть они не избавились от врожденного уродства, пусть их речь похожа на бульканье, пусть они все еще “не те”. От вашего внимания зависит жизнь их римейков.

Войти в реку дважды

Дмитрий Ференцев
Тимур Салихов

«Компания Electronic Arts является владельцем прав на бренд Ultima и сопутствующие персонажи. Компания никогда не давала ни устного, ни письменного согласия на создание сторонними лицами или организациями игр, использующих название Ultima и упомянутые персонажи».

Джефф Браун
менеджер EA по связям с общественностью
октябрь 2001.

Римейки – составная часть мира «старых игр». Любая популярная игра прошлого силами поклонников-энтузиастов может обрести второе рождение, воплотившись в новом движке, новых красках или даже просто получив возможность чувствовать себя комфортно на современных компьютерах. Вдвойне приятно вспомнить старую любимую игру, и при этом не испытывать всех тех сложностей, которые были при первом знакомстве с ней.

В случае с серией Ultima, авторами римейков движет в первую очередь желание самим вновь увидеть Британию, а также позволить очутиться в этой стране всем



новым и старым поклонникам Ultima.

Каждая игра серии обзавелась хотя бы одним римейком, улучшающим графику, звук и позволяющим игре работать на сегодняшних компьютерах. Это Akalabeth2K – ремейк классической Akalabeth с улучшенной графикой; «Upgrade-packs» для Ultima 1-4 и проекты «Ultima in Windows». XU4 и Ultima 4: Virtue of Humility, Ultima 3 project, Neat Ultima 5, Nuvie (Ultima 6), Ultima Classics (Ultima с 0 по 6) – все эти римейки вносят минимальные изменения в геймплей,

зачастую требуют установленной оригинальной игры, и при этом расширяют

PENTAGRAM

возможности и функциональность оригинала.

Замечательные проекты Exult и Pentagram (римейки Ultima 7 и 8 соответственно) ставят целью не только возможность запустить эти игры без эмуляторов и загрузочных дисков на современных компьютерах, но и вносят множество дополнительных вкусностей. Например, Exult позволяет игрокам заниматься моддингом – писать новые квесты, дополнять и улучшать мир Ultima 7. Команда, которая занимается этими римейками одна из самых плодотворных, и качество их поделок просто поразительное. Кстати, эти работы отметил сам Ридчард (Лорд Бритиш) Гэрриот, желающие могут посетить сайт проекта и убедиться лично.

Кстати, совсем недавно вышло дополнение к Ultima 7 через Exult, увеличивающее интерактивность и без того довольно динамичного мира и добавляющее несколько новых опциональных квестов. Также одной из важных черт Exult яв-



ляется возможность полного перевода Ultima 7 на другой язык. В частности, сейчас есть полный перевод на французский и частично на русский языки. Последний можно поймать на сайте <http://www.uo.khakassia.ru>.

Подобно Pentagram и Exult действует



римейк движка шестой части сериала Navie. Проект крайне близок к завершению и уже содержит в себе много приятных особенностей (например, сглаженный «туман войны», призванный ограничивать видимость ночью)).

Теперь обратимся к римейкам Ultima на трехмерных движках, как разрабатываемых с нуля, так и на движках других игр.

Ultima 1 – A Legend Is Reborn была одним из первых подобных проектов. Движок игры показывал красоты трехмерной Британии не хуже официальной девятой Ultima. К сожалению, усилия команды разработчиков Peroxide были направлены на другой проект, не связанный с Ultima, после того, как наша любимая компания Electronic Arts запретила им продолжать работу. Та же участь постигла в прошлом году и замечательный проект Ultima 4: The Dawn of Virtue, о чем сообщает его создатель на своем сайте.

Проект Ultima 2 – Enilno пошел по



стопам команды Peroxide. Трехмерный римейк Ultima 2 все еще на стадии очень ранней разработки и говорить об этом проекте однозначно еще рано.

Ultima 4: Avatarship, Ultima 4: Reborn, Ultima 7: Agape, Ultima 7: Remixed, Ultima 8: Exile, Ultima 9: Eriadain – все эти проекты используют движок Neverwinter Nights. Пока что ни один из них не разродился даже демонстрационной версией, а некоторые вообще посматривают в сторону Morrowind и Dungeon Siege, отмечая более продвинутую систему магии этих игр.

Ultima 5 Morrowind Mod, как ясно из названия, использует движок The Elder Scrolls 3: Morrowind, что должно будет напомнить девятую часть игры. А вот проект Ultima 9: Infinity Eternal будет использовать движок Oblivion, следующего проекта серии The Elder Scrolls. Большее разнообразие в графике должно позволить создать настоящий шедевр из уже



явно замечательной будущей игры.

Замечательный проект Ultima 5: Lazarus является переработкой Ultima 5: Warriors of Destiny на движке Dungeon Siege от Gas Powered Games. Проект уже близится к своему завершению, релиз не за горами. Хочется отметить, что практически все игровые издания более чем восторженно выразили свое мнение о демо-версии этого римейка.

Проект Ultima 6 Project, также проживает на движке Dungeon Siege, на данный момент никаких серьезных сподвигов не заметно. Надеемся, что он подтвердит возможность оживлять старые игры при помощи новых, как это уже почти сделал Lazarus.

Существуют и римейки мини-серии Ultima Underworld. Подобно Exult, они

используют ресурсы оригинала в новом движке. Это проекты Labyrinth of Worlds, UW1 Remake, UW2 Revival, UG Creation Kit и Underworld Adventures. Часть этих проектов позволяет просто на просто запускать оригинальные игры на современных системах, но есть и такие, которые значительно улучшают графику и звук, используя современные технологии.

Не обошли римейки стороной и онлайн развлечения. К сожалению из всех попы-



ток повторить подвиг Ultima Online удалась только одна. Пятая часть сериала обзавелась собственным сервером и онлайн клиентом, имя этому чуду EUO. Причем игра абсолютно бесплатна и доступна для всех желающих. Несмотря на довольно устаревшую графику, играть интересно и приятно. Масса квестов, большое количество активных предметов, отсутствие нужды в быстром соединении, постоянные апдейты, все это привлекает не только знатоков, но и новичков в мире Ultima.

Кроме шестой части были попытки перенести в онлайн и седьмую, но, к сожалению (а может и к счастью?), они не возымели успеха. Хотя, скорее всего, вездесущая EA прекратила бы подобные начинания, стань они хоть немного реальными, ведь мир седьмой части Ultima ненамного отстает в интерактивности от Ultima Online.

Поклонники Ultima не останавливаются на обычных римейках. Идет работа над новыми играми серии Ultima. Те, кто любят Ultima, продолжают создавать мир Британии даже после того, как компании, делавшей это на протяжении 20 лет, уже

ΕΞΟΔΟΣ *The Exodus Project*

не существует. Такие проекты, как Titans of Ether, Worlds of Ultima: Lost Sosaria, и другие, с нетерпением ожидают поклонники Ultima по всему миру.

К сожалению, наша дорогая Electronic Arts, наш любимый правообладатель, может легко прикрыть любой из этих проектов, любой из римейков. Компания эта обладает редким даром превращать в безликую и бездушную массу все то, к чему она прикасается. Порой это даже забавно – один из самых проработанных и привлекательных с точки зрения и «девелопера», и «паблишера», игровых миров, уничтожается так рьяно и часто, и не кем иным, как собственным «хранителем», «Стражем», если позволите, – компанией Electronic Arts. В свете всех этих событий пугающе выглядит пророчество компании Origin, которые вставили в Ultima 7 и 8 логотип Electronic Arts (куб, сфера и пирамида) в качестве символа злодея Стража...

Недавнее закрытие официального проекта Ultima X: Odyssey, фан-проектов Legend is Reborn, Dawn of Virtue, о которых уже шла речь выше... Все, что осталось от мира Ultima по версии EA – это дойная корова Ultima Online, которая заменила компании EA то, возможно, лучшее, что было у мира ролевых игр – серию Ultima.

Ultima не умерла, EA лишь удалось убить «официальную» сторону разработки игр серии. Но как и бывает с настоящим произведением искусства, Ultima продолжает жить самостоятельной жизнью.

Мы специально не даем ссылки на каждый проект, так как они иногда меняются. Желющие исследовать мир римейков Ultima могут побродить по сайту Ultima@RpgDot (<http://ultima.rpgdot.com>) и найти их самостоятельно.

Labyrinth of Worlds

Ultima

Сказка длиною в жизнь

Друзья, знакомые, коллеги по работе считали меня главным безумцем на земле, родители боялись за мой рассудок, ведь то, что творилось в моей голове толкиенисту могло только присниться, и то, только после употребления особо галлюциногенных грибов. Она расправляла крылья моего воображения и тихо несла меня над рекой выдуманной жизни. Только она смогла заставить меня познакомиться с каждым ее героем, она посмела научить меня смеяться над ее шутками, грустить от ее смертей, читать ее жизни. До встречи с тобой, Дима, я считал, что кроме меня в этой вселенной нет еще такого человека, как я. Все поиски разумной жизни на земле я давно прекратил и тихо переводил на русский язык седьмую часть своей «другой» жизни. Потом как снег на голову свалился ты, и я понял, что не ошибался, ибо она творила для каждого из нас свою вселенную, где мы могли сходить с ума от радости отдельно от других и в то же время вместе с ними. Мы не одни, но все же одиноки в этой сказке, имя которой Другая Жизнь.



Давным-давно, в далекой стране жил молодой человек по имени Ричард. Повсюду он видел людей, для которых высшими ценностями были деньги и власть. Где герои, сражающиеся за справедливость и ради других людей? - спрашивал он себя. Разве нет в мире человека, способного посвятить себя созданию идеального мира?

Ричард часто гулял в окрестностях своего городка, наслаждаясь зимней прохладой, весенними ароматами, летним зноем и осенними красками леса. И однажды в своих прогулках, выйдя на лесную опушку, он заметил в осенней листве металлический отблеск. Под ковром листьев скрывался небольшой серебряный амулет в виде змеи, необычно легкий и теплый. И вдруг, когда рука Ричарда коснулась его, луч синего света поднялся из листвы, раскрывшись в сияющую дверь. И молодой человек прошел сквозь нее.

Так родилась прекрасная сказка, покоровшая умы и сердца тысяч людей по всему миру, история о дружбе и вере, объяснить притягательность которой не смогли бы лучшие барды Британии.

Имя отца-основателя Ultima в игровой индустрии известно и почитаемо. Ричард Гарриот (Richard Garriott) вместе с командой Origin, состав которой периодически менялся, на протяжении 20 лет ваяли сериал Ultima. На их пути были удачи и провалы, почитание игроков и непонимание поклонников. Но Ричард сумел доказать себе и миру одно – что он умеет делать Игры.

Что же такое Ultima и почему она попала в поле зрения журнала Oldgames? Только ли потому, что эта серия подпадает под определение «старых игр»? Вспоминая свой опыт знакомства с Ultima, мне трудно однозначно сказать, что я ценю в ней. Каждая игра серии уникальна – Akalabeth, просто потому что она была началом, героические Ultima с 1 по 3, гениальная и революционная четвертая, эпическая пятая, философская шестая, невероятно увлекательные обе седьмые Ultima, шокирующая восьмая и... финальная девятая. А еще были две Ultima Worlds, две Ultima Underworld, многочисленные порты на другие системы и всевозможные spin-offs.

Давайте вместе оглянемся назад и вспомним Ultima, которую без сомнения можно назвать легендой компьютерных ролевых игр.

Дмитрий Ференцев



Ultima в буквальном смысле началась с нуля. Первой игрой в длинной серии, растянувшейся на 20 лет, стала так называемая **Ultima 0: Akalabeth**. Конечно, только появившись на свет, Akalabeth была сама по себе, а порядковый номер обрела лишь несколько лет спустя; но раз сам Ричард Гарриот говорит, что Akalabeth принадлежит к славному семейству Ultima, то куда ж мы без нее? Итак, в 1979 году стены компьютерного магазина ComputerLand (где в то время мистер Гарриот трудился на благо американского капитала), потрясла простая текстовая игра о похождениях героя в фэнтезийном мире. В Akalabeth были схватки с монстрами, блуждания по подземельям и условная графика. Впоследствии, будучи изданной компанией California Pacific, Akalabeth разошлась тиражом в 30 тыс. экземпляров.



RECOVER TO THE ADVENTURE SHOP			
STAT'S		WEAPONS	
IT POINTS.....	8	0-FOOD	
LEVEL.....	12	0-RAPTOR	
ARMOR.....	0	0-ROB	
STAMINA.....	20	0-SHIELD	
WISDOM.....	20	0-ROD AND	
GOLD.....	20	0-MAGIC AMULET	
WHICH ITEM SHALT THOU BUY			
PRICE	DAMAGE	ITEM	
1 FOR 10	N/A	FOOD	
1	1-5	ROB	
15	1-4	SHIELD	
	0-777	ROD AND	
		MAGIC AMULET	



Ричард Гарриот об Akalabeth: *“В школе, где я впервые познакомился с компьютерами (я самоучка - компьютерных уроков тогда не велось, тем более в программировании), я написал для самого себя множество игр. Происходило это в основном в моей записной книжке, где я вписывал строчки кодов. Я был большим поклонник Dungeons and Dragons, и нумеровал игры: D&D1, D&D2, D&D3, и постепенно дошел и до D&D28. Когда появился компьютер Apple II, я сказал себе: “Графика! Вот теперь я развернусь!” И создал графический вариант последней на тот момент программы D&D28: ею стала версия D&D28b. Так что Akalabeth для меня - всего лишь та старая D&D28b.”*



Ultima – следующая игра серии – появилась на свет в 1980 году на волне успеха Akalabeth и опередила ее по количеству проданных копий почти в два раза. Ричард Гарриот выпустил ее под псевдонимом Lord British, и это имя стало переходящим именем правителя Созарии/Британии из игры в игру.

Здесь уже были и сюжет, и впервые сформированный игровой мир – планета под названием Созария, где-то в параллельной вселенной. В этом мире злодействует колдун по имени Мондейн, убивший своего отца и завладевший могущественным артефактом «Алмаз Солнца». Превратив этот артефакт в «Алмаз Бессмертия», дававший своему владельцу почти безграничную власть, Мондейн железной рукой насылает на жителей страны орды монстров. На борьбу с колдуном прибывает герой из другого мира, который возвращается в прошлое, находит Мондейна и убивает его, разбив



злодейский Алмаз.

Первая Ultima была очень похожа на любимые Ричардом Гарриотом приключения Dungeons and Dragons: Игрок создавал своего персонажа, используя несколько рас - эльфов, людей, гномов и т.д., а также несколько классов - воин, маг и другие. Наградой за схватки с монстрами были опыт и золото, также необходимо было заботиться о здоровье и еде. Игроки отправляли своего героя в

путешествие по континентам, в подземелья и даже в космос.

Ultima 1 блистала хардкорным геймплеем, просто неподъемным для современного геймера, и обилием анахронизмов. Оригинал был черно-белым, а в 1988 году игру переделали и несколько улучшили. Была добавлена поддержка VGA-графики, звука, введена более богатая палитра цветов. Ultima 1 стала целью одного из первых Ultima-римейков.

Ричард Гарриот об Ultima 1: *"Akalabeth, то есть D&D28b, постепенно распространялась среди моих друзей. Однажды мой работодатель увидел ее и сказал, что мне стоило бы продавать ее. Я потратил 200 баксов на пластиковые пакеты и отскерокопированные бумажные руководства и разработал игру с удобным пользовательским интерфейсом и более-менее приличным сюжетом. Так началась серия Ultima."*

Ultima 2: Revenge of Enchantress

— еще один эксперимент Ричарда Гарриота, вышла в 1982 году под крылом компании Sierra Online. Герой здесь сражается с ученицей Мондейна, колдуньей Минакс (Minax), напавшей на Землю, родной мир нашего героя. Странствуя по различным эпохам Земли с помощью серебряных лунных врат (Silver Moongates), воин находит Минакс и доказывает ей, кто из них неправ.

Ultima 2 была очень похожа на первую игру, но в отличии от нее ее действие происходило в новом для игрока мире, карта Ultima 2 очень похожа на карту земли - все те же континенты, моря и реки. Это был единственный случай, когда действие переносилось в реально существующие место и время.

Гарриот переработал движок Ultima 1 на Ассемблере, чтобы воспользоваться его скоростью, и создал более плавную, сюжетную игру. К сожалению это несколько визуальную составляющую игры, четыре цвета было явно недостаточно для передачи всего разнообразия игрового мира.

Ричард также решил сменить упаковку игры, поэтому ушел из California Pacific.

Его выбор пал на Sierra, единственную компанию, кто согласился оплатить специальные коробочки для игры с тканевой картой игрового мира внутри. Это и стало в дальнейшем одной из отличительных особенностей Ultima.



Ричард Гарриот об Ultima 2: “С Sierra мы стали сотрудничать после успеха нашей первой игры. Сиквел был сюжетно сильнее, мы постарались избежать излишней аркадности первой Ultima. Во второй вы видели уже прямое следование какой-то истории. Графический движок второй Ultima был переписан заново с поддержкой режима CGA, что для тех времен было просто супер.

Своим личным достижением в тот период я считаю придуманные мной тканевые карты, которые с той игры появлялись в каждой Ultima. К сожалению, если одна фирма бралась за изготовление одной партии тканевых карт, то второй раз она отказывалась наотрез. Так что для каждой новой Ultima я искал новую типографию. Тканевые карты - это признак “фирменности” Ultima, и многие из первых карт уже стали раритетом.”



Ultima 3: Exodus вышла в 1983 году. «Большую тройку» злодеев завершил демон Эксодус, отпрыск Мондейна и Минакс, который со своего острова Огня стал грозить жителям Созарии. Герой и теперь указал злодею на его место, а игроки получили более продуманный и интересный игровой мир. Как раз для создания этой игры Ричард Гарриот со товарищи в 1983 году основал компанию Origin Systems, чьей визитной карточкой впоследствии стала именно серия Ultima.

Ultima 3 стала первой игрой новой компании, ее “пилотным выпуском”, и Ричард подошел к ее созданию так же тщательно, как и к созданию Ultima 2: он переписал весь движок игры заново, применив к новой системе все, что наработал до этого. Новый игровой движок позволял играть уже не одним персонажем, а так называемой “командой”, группой из четырех персонажей, что требовало от игрока внимания ко всем членам команды. Хотя графика по-прежнему оставалась на низком уровне по современным меркам, Exodus пользовался большим успехом.

Ричард Гарриот об Ultima 3: “Из-за провалившихся переговоров на очередную Ultima со Sierra, мы с братом основали Origin. Приступая к работе над Ultima 3, я решил снова отбросить технические наработки второй игры и соорудить нечто новое. После выхода третьей Ultima я стал получать письма, ставившие под сомнение мою благонадежность и состоятельность как христианина. Добропорядочных американцев смущала «демоническая» составляющая Ultima 3 и присутствие упоминаний крови, смерти и тлена в руководстве к игре (все это, кстати, касается описаний магических заклинаний). Именно это и направило мои мысли на создание мира Ultima 4.”

Ultima 4: Quest of the Avatar. Двадцать лет назад, в 1985 году, Origin выпустила шедевр. Что может быть проще, чем отказ от идеи создать еще одну игру про большого и страшного босса? Что может быть сложнее, чем создание игры, построенной целиком на том, что мы называем этикой и моралью?

Эра Тьмы закончилась с падением Эксодуса. Основываясь на прошлом опыте, Ричард ввел страну в Эру Просвещения. Средневековый хаос Созарии уступил дорогу более цивилизованному, морально сознательному миру в поисках героя. Этим миром стала Британия, а героем стал Аватар.

Четвертая Ultima стала первой действительно сюжетной игрой во всей серии, и Гарриот не мог предугадать, как отнесутся первые поклонники игры к радикальным нововведениям.

Аватар, Британия и Лорд Бритиш имели огромный успех. Даже выглядевший как в Ultima 3, мир четвертой игры был в корне иным, значительно больше, взаимодействие с персонажами было глубже, и число персонажей в команде возросло с четырех до восьми. Но и здесь перемены не закончились.

В Ultima 4 игрок должен поддерживать и воплощать восемь Добродетелей: честность, сострадание, доблесть, честь, справедливость, жертвование, скромность и духовность, образующиеся из трех Принципов: правды, любви и мужества. По ходу сюжета, игроки находили восемь Алтарей Добродетели, огромный подземный комплекс под названием Великая Стигийская Бездна, и даже череп Мондейна, артефакт чистого зла. В финале, игрок оказывался на нижнем ярусе Стигийской Бездны и становился Аватаром, воплощением Добродетелей. Британия и Аватар стали основой всех дальнейших сюжетов Ultima.

Восемь Добродетелей, эта религия Ultima, вобрала в себя элементы самых разных религиозных течений мира, сама при этом оставаясь уникальной и в то же время узнаваемой. Здесь есть что-то из христианства, что-то из буддизма, что-то из ислама; есть элементы древних



языческих верований. Ultima 4 – многоцветное смешение, рождающее при этом простые и понятные элементы, блестяще складывающиеся в новое философское течение.

Наш безымянный герой в Ultima 4 странствует по миру Британии, стремясь стать Аватаром, «воплощением» Добродетелей. Его цель – Кодекс Мудрости (Codex of Ultimate Wisdom), мифическая книга, находящаяся между мирами. Его сила – в вере в Добродетели и в спутников, отважных единомышленников, помогающих герою на его нелегком пути.

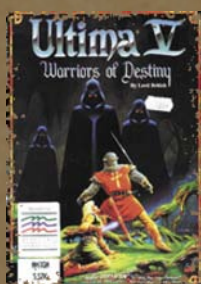
Возможно, Ultima 4 – первая истинная компьютерная «ролевая игра» в истории. Поведение игрока влияет на то, как игра реагирует на человека за компьютером. И пусть графика здесь недалеко ушла от трех предыдущих игр, пусть диалоги с NPC коротки (но по-своему блестящи!), пусть система добродетелей несколько прямолинейна, эта игра по сей день остается шедевром.

Ричард Гарриот об Ultima 4: *“Ultima 4 стала первой нашей игрой, которая создавалась специально под сюжет, а не наоборот. Мы изобрели концепцию Аватара, прошедшую в последующие наши игры, а также внесли глубокий социальный подтекст.*

Теперь игрок не мог быть плохим или совершать сомнительные поступки: он должен был быть Героем, и вести себя как подобает Герою. Все это кажется очевидным, но до нас в ролевых играх такого еще не появлялось.

Вся идея Ultima 4 была не в битве с монстрами и не в поиске “босса”, главного злодея. Это был поиск самого себя, где каждый встает на свой Путь Аватара. Наверное, именно поэтому четвертая Ultima стала настолько популярной.

Откровенно говоря, при всей своей популярности, Ultima была достаточно прямолинейной игрой. У вас была цель - достичь высшего понимания восьми добродетелей. Для этого были восемь заданий, которые надо было выполнить, все почти одинаковые. Нужно было узнать, что делать, чего не делать, а затем воплощать все это в жизнь поступками своего персонажа. Были плохие и хорошие ребята, и очень мало чего-то посередине. Хороший первый шаг, дальше - больше.”



За Ultima 4 в 1988 году последовала **Ultima 5: Warriors of Destiny**. Что, если добродетели становятся законами? Что, если их выполнение возведено в ранг всеобщей повинности? Черное и Белое, «доброе» и «злое» контрастного мира Ultima 4 здесь уступает место зыбкому Серому цвету. На первый план выходит сложный внутренний мир и собственное понимание «хорошего» и «плохого» каждого человека. Три Тенелорда (Shadowlords) появились в Британии, и Аватар должен найти способ справиться с этой угрозой. Для победы ему понадобится помощь верных друзей и сила добродетелей.

Ultima 5, возможно, самая сложная и длинная игра из всей серии. Помимо приличной графики, она может похвастаться проработанным игровым миром и игровой механикой. Персонажи игры обладают характерами, ведут обычную жизнь, ходят на работу, отдыхают, реагируют на действия игрока, способны поддерживать разговор на различные темы. Создается впечатление, что они наделены собственными мыслями и совершают самостоятельные поступки. Блестящая игра.

Ричард Гарриот об Ultima 5: *“Превосходство Ultima 5 над Ultima 4 я вижу в появлении тех серых полутонов, которых так не хватало в прошлой игре. Здесь есть плохие персонажи, которые могут стать хорошими; хорошие, которые могут предать; а также “серые”, которые с одинаковой радостью помогут и вам, и вашему врагу.*

Первые три игры были типа “убей колдуна”. Четвертая говорила “Добродетель -- это класно.” А пятая сказала о том, что если Добродетель насаждается правительством, то хорошего в этом мало. Эра Просвещения продолжилась. Теперь мы говорили о свободе, и не только физической. Мы рассказывали и подталкивали игрока к участию в духовном освобождении Британии, к борьбе с силами зла, которые ждут каждого на пути.”

Огромный технологический прорыв Origin совершила, выпустив в 1990 году **Ultima 6: The False Prophet**. Эта игра была создана специально под IBM PC, а не переносилась на PC с платформы Apple. Неожиданно открылись новые возможности: теперь весь мир Британии был един - города больше не были маленькими картинками на карте мира, и игрок и его команда могли беспрепятственно и без “смены декораций” пройти от одного края Британии до другого. При этом менялись день и ночь, и освещение при этом, к тому же использовалась графика в 256 цветов.

Ultima 6 вновь прокладывает путь в неизведанные земли игрового процесса и сюжета. «В своей жажде мести, направленной против созданий Света, силы Тьмы вновь поднимаются на бой. Демонические отродья из Подземного мира, не желая оставаться в мире вечной ночи, выходят на поверхность. К счастью, в эти смутные времена Вы вернулись в Британию... От Вас зависит будущее всего человечества». Обманчивая шестая Ultima ввергает игрока в самую пучину войны между жителями Британии и демонами – горгульями из подземного мира. Аватару предстоит узнать, какую роль он играет в этой истории, и остановить войну раз и навсегда.

Каждый персонаж в игре получил свою историю и свой портрет. Вновь у всех персонажей своя жизнь, свои дела и заботы, работа и отдых. Вновь игра позволяет не только бродить, драться и разгадывать головоломки, но и поднимает проблемы



правильности поступков и их необратимых последствий, заставляет игрока по-новому взглянуть на прошлые игры серии, учит преодолевать стереотипы и непредвзято смотреть на вещи. The False Prophet заставляет задуматься о природе войн, о понятиях ответственности, чести и справедливости.

Примечательно также то, что авторы игры создали новый язык. Язык горгулий – это сотни слов, десятки документов, переведенных на него с использованием нового алфавита и словаря.

Ричард Гарриот об Ultima 6: “В этой игре всё вертится вокруг горгулий. Всё, от коробки с игрой, до середины игры, заставляет вас поверить, что горгульи злы и жестоки, и что вам нужно «вынести» их из Британии. Однако, по ходу игры вы узнаете, что у них есть древняя культура, возможно более древняя, чем культура людей, и что у них есть достаточно веские основания убить вас, основания считать, что им надо убить вас. К счастью, вместо того, чтобы совершать геноцид, вы можете привести оба народа к миру.

Война людей с горгульями - это в чем-то отражение наших войн и конфликтов: кто-то кого-то обидел, и оба полезли в драку. Мы постарались показать, что даже “безнадежные” конфликты, вроде религиозных, можно разрешить, если просто хорошенько подумать и прислушаться к мнению другого.”



За Ultima 6 последовала мини-серия под названием **Ultima Worlds**. Это было ответвление от основной сюжетной линии серии Ultima. Каждый раз в этих играх Аватар попадает не в знакомую Британию, а в совершенно другую Вселенную.

В Ultima Worlds вошло всего 2 игры, первой из которых стала **Ultima Worlds: Savage Empire**. Здесь Аватар попадал в прошлое, где спасал девушку, попавшую в плен к дикарям. Его ждали приключения в доисторическом мире Эодон, где динозавры соседствуют с дикими племенами людей. Интересной особенностью игры стал мир, в котором нашли место для жизни все основные племена древних людей Земли.

Затем была **Ultima Worlds: Martian Dreams**, где выдвигалась оригинальная гипотеза об исчезновении марсиан. Аватар снова посещал прошлое, но на этот раз не такое далекое - всего лишь девятнадцатый и двадцатый век нашей эры. Кстати, одними из ключевых персонажей являются знаменитые люди, такие как Распутин, Никола Тесла, Зигмунд Фрейд, Джорж Вашингтон, Николай Ленин, Марк Твен, Герберт Уэллс, Сара Бернхард, Мари Кьюри и многие другие.

Обе игры из Ultima Worlds использовали движок Ultima 6 и, хотя они опять могли похвастаться отличным сюжетом, они не произвели фурора в игровой среде. Они также отличались высокой интерактивностью игрового мира. Особо запомняется способ, которым Аватар в Savage Empire может из подручных материалов создать порох, соорудить бамбуковую винтовку или парочку глиняных ручных гранат.

Ричард Гарриот об Ultima Worlds: "Мы смотрели на Ultima и думали, что же еще можно извлечь из этого мира? Воспользовавшись движком Ultima 6, мы создали две новых игровых Вселенные, которые пришлось по вкусу большинству наших поклонников, хотя и не стали лидерами продаж.

Затем мы перешли к созданию Ultima на других платформах. Были игры на SNES, NES, на других платформах, в других странах, причем как перенесенные старые, так и совершенно новые сюжеты. Например, было две игры на SNES о некоем Черном Рыцаре, атаковавшем города Британии."

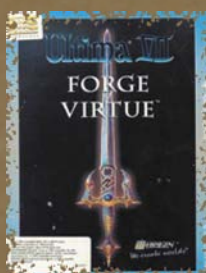
Следующим проектом стала **Ultima Underworld: Stygian Abyss**, первая игра из второй мини-серии - **Ultima Underworld**. Привычный вид сверху здесь уступил место драматичному изображению мира глазами Аватара. Совместно с компаниями Electronic Arts и Looking Glass Technologies, Origin выпустила настоящий 3D-action в реальном времени, с видом из глаз и трехмерным синтезом.

Хотя эта игра, а впоследствии и ее сиквел, были более аркадными, чем их предшественницы, все же и в этих играх присутствовала чисто “ультимовская” ориентация на сюжет, взаимодействие с персонажами и ролевое развитие главного героя, которые принесли успех всей серии.

История о путешествии Аватара в глубинах Бездны в гниющем городе Добродетели, построенном благородным рыцарем, стала долгожданным и достойным продолжением серии. Обвиненный в преступлении, которого он не совершал, Аватар должен доказать свою невиновность, спасти принцессу из лап злого колдуна и спастись из предательски опасного подземелья Стигийской Бездны.



Ричард Гарриот об Ultima Underworld 1: “Это снова Ultima, хоть и с видом из глаз. Вместе с EA и Looking Glass мы сумели отлично воплотить в трехмерной графике рассказ в стиле Ultima, о благородном человеке, который стремился сделать мир лучше чем он есть. Думаю, каждый из нас в душе является таким идеалистом, каким был Кабирус, и эта история о нас.”



В 1992 году Origin выпускает **Ultima 7: The Black Gate**, затем add-on **Forge of Virtue**, за которым следует **Ultima 7 part 2: Serpent Isle** и еще один add-on: **Silver Seed**. Возможно, лучшая Ultima из всех и уж точно одна из лучших RPG всех времен, Ultima 7 – это два огромных континента, около пятисот персонажей, блестящие диалоги, мощный эпический сюжет, охватывающий всю историю Ultima и возвращающийся аж ко временам Ultima 1, а также интерактивный и детальный игровой мир.

Ultima 7 уже поддерживает SVGA в 256 цветов, плюс снова кардинально сменился движок игры, во много раз увеличив масштабы игрового континента и де-





тальность игры. Чирикают птицы, идут дождь, снег, темнеет по вечерам, спускается лунная ночь...

Ultima 7 повествует о появлении некоего Стража (Guardian), существа, стремящегося проникнуть в Британию. Это вновь «большой босс», но далеко не в том смысле, в котором подобные «боссы» появлялись в Ultima 1-3. Битвы со Стражем игроку дожидаться не удастся. Это своего рода фон, «темная сторона», присутствующая в игре постоянно и неотвратимо. В отличие от первой трилогии (Ultima 1-3), по большей степени, игр о героических массовых убийствах, от второй трилогии (Ultima 4-6), исследовавших внутренний мир Аватара, начало третьей трилогии обращается к проблемам общества, поднимает вопросы религии, социального неравенства и расизма.

Подобно языку горгулий, специальный язык был создан авторами и для офидийцев, одной из рас, населяющих мир Ultima 7 part 2: Serpent Isle.

Помимо всего прочего, Ultima 7 известна своей высокой детальностью: Аватару в этой игре не обязательно постоянно сражаться с монстрами. По вечерам он с друзьями может зайти в таверну и заказать там тарелку хорошо прожаренной говядины. Если денег у него нет, он вполне может устроиться на работу и хорошенько повкалывать в поле, поработать курьером. В крайнем случае, он всегда может сам раздобыть и приготовить себе еду.

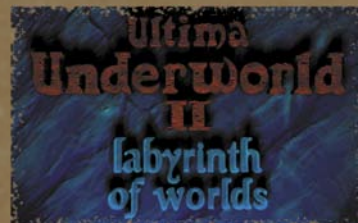
Ричард Гарриот об Ultima 7: “После шестой части у меня появились мысли пойти дальше. Серый цвет противостояния белого и черного, проявивший себя в Ultima 5 и 6, перешел на Аватара. Если в прошлых играх вы были чистейшим из чистейших персонажей, то в Ultima 7 чаша весов пошатнулась. Эта игра стала возвращением на темную сторону, здесь впервые появлялся идеально злой персонаж - Страж, полная противоположность идеальному Аватару.

В Ultima 1, 2 и 3 не было реальной протяженности от игры к игре. В Ultima 4, 5 и 6 одна игра продолжалась там, где заканчивалась предыдущая, порой пересматривая то, что утверждалось до этого. А в Ultima 7 я начал планировать историю на несколько игр вперед, создавая трилогию, персонажей, которые могли бы переходить из игры в игру.

В Ultima 7 мы вспомнили прежние Ultima, “связали концы” там, где это необходимо, дополнили истории о колдуне Мондейне, о появлении Добродетелей и о многом другом. В этой игре на примере гражданской войны мифических Офидийцев мы показали ценность хрупкого баланса между тем, что мы считаем добром и тем, что мы считаем злом, порядком и хаосом. Но главным нашим достижением в этой игре я считаю то, что мы показали ценность человеческой жизни и цену ее жертвования во имя общего блага.”

Между первой и второй частями Ultima 7 была выпущена **Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds**, завершившая мини-серию Ultima Underworld. В ней Аватар и его друзья из Британии попадают под действие заклинания разъяренного Стража и оказываются заперты под неразрушаемым куполом. Ограниченный запас провизии и воды означает необходимость поторопиться в поисках выхода. К тому же верные Стражу люди, воспользовавшись отсутствием Аватара, собираются нанести удар по столице.

Снова графика с видом из глаз, снова трехмерный синтез, и снова прекрасно проработанный сюжет.



Ричард Гарриот об Ultima Underworld 2: *“Looking Glass и Electronic Arts в качестве наших партнеров вновь оказались на высоте. На этот раз мы шли по проторенной дорожке, что, надеюсь, не дало нам расслабиться. Во многом сюжет этой игры дополнял предыдущие игры и мы старались сохранить атмосферу Ultima и не опуститься до банального “убей их всех”.*



Ultima 8: Pagan была выпущена в 1994 году. Кардинально отходя от основной линии предыдущих игр, Pagan помещает игрока в абсолютно неожиданную обстановку. Аватар оказывается в незнакомом мире, без друзей, в котором нет места привычной магии. Мир Моргаэлин. Здесь правят Титаны – могущественные силы природы, контролирующие горстку людей, выжившую после войны, прокатившейся по континенту много лет назад. Между людьми и Титанами существует слабая, шаткая гармония, выстраданная кровью и жертвами. Титаны правят, люди им подчиняются, и мало кто хочет изменить такой порядок вещей. Здесь игрок сталкивается с множеством этических проблем. Пытаясь вернуться в Британию, Аватар вынужден идти на обман, предательство, в конце концов, он обрекает целый город на почти неизбежное уничтожение.

Далеко не все поклонники игры приняли такой сюжетный ход. Origin изначально планировала выпустить аддон к игре, называемый “Затерянная Долина” (Lost Vale), который рассказывал бы о судьбе уничтоженного войной народа в мире Моргаэлин. Но аддон так и не был выпущен.



Ричард Гарриот об Ultima 8: *“Кровавое и печальное завершение истории в Ultima 8 рассказало о возможных далеко не идеальных поступках идеального человека. Мы попытались рассказать о том, как опасно зачастую пытаться вмешаться в жизнь других, как опасно бывает что-то менять.*

Мы привыкли говорить: “Цель оправдывает средства”. В Ultima 8 этот миф мы развеиваем самым жестоким образом.”

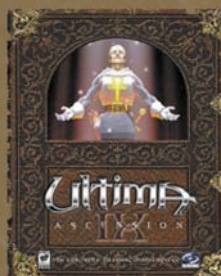
Наконец, **Ultima 9: Ascension** (1999 г.) стала завершающей игрой серии. Здесь Аватар, вернувшись в Британию, обнаруживает ее захваченной Стражем. В противовес Алтарям Добродетелей, древним святым местам, стоят Колонны, отравляющие жителей страны. Аватару предстоит узнать, кто же такой Страж, и что надо сделать для спасения Британии.

За все время существования Ultima, образовалось огромное сообщество ее поклонников. Поэтому Ultima 9 ждали, и ждали с нетерпением, ожидая чего-то неординарного под финал.

Чем же стала Ultima 9? С одной стороны, при всех установленных патчах, Ascension - очень красивая игра. Рассветы, закаты, реалистичная погода - остановитесь и посмотрите, как солнце медленно садится за холмы, как появляются звезды и две Британских луны. Лунные Врата, блекло выглядевшие в прошлых Ultima, здесь сияют и переливаются светом, завораживая и завлекая.

Добавьте к этому почти полную свободу передвижений. Можно карабкаться по горам, плавать в реках и озерах, даже под водой. Прекрасно сделано видео в ключевых моментах игры (возможно, видео - вообще лучшая часть всей игры). Потрясающая музыка исполняется оркестром в сорок инструментов.

С другой стороны, недостатки: Британия в этой игре значительно меньше, чем в любой другой игре серии - сказывается 3D-графика. Диалоги с персонажами самые короткие со времен Ultima 5. Умения Аватара значительно упростились. Теперь даже за выполнение заданий вы не получите ничего, кроме разве что Кармы, влияющей на магическую силу. Сильно упрощено ведение поединков. Нет команды верных спутников, хотя отдельно каждого из них можно встретить в игре. Сюжет, хотя и довольно захватывающий, несколько прямолинеен, хотя можно и просто побродить по стране, не занима-



ясь выполнением заданий.

Если кто играл в Ultima 7 с ее высочайшей детальностью, тот будет разочарован. Здесь нельзя рисовать картины, поливать водой кошек и детей, играть со всеми предметами просто ради того, чтобы посмотреть, что будет - в большинстве случаев не будет ничего. Персонажи Ultima 9 больше не создают впечатления живых существ. Они приклеены к одному месту, и больше не ходят на работу, домой или в таверну, как это было в прошлых Ultima.

Наконец, Ultima 9 стала кладезью несоответствий с прошлыми играми. Дело в том, что эту игру создавали совсем другие люди, не имевшие в общем никакого представления о прошлом Британии. Конечно, Лорд Бритиш оставался главным в проекте, но он был занят больше финансовыми вопросами. Вдобавок, компания Electronic Arts, издатель Ultima 9, поставила очень ограниченные сроки, и Ultima 9 фактически была сделана за один год. В результате, для поклонников серии, Ultima 9 превратилась в игру "найди 1001 ошибку".



Послесловие Ричарда Гарриота: "Девятой игрой я давно планировал завершить Ultima. Для Ultima завершение истории на пике популярности - самый лучший выход.

В первых трех играх вы сражались с классическими врагами. Во второй трилогии вы работали над своей добродетелью, формировали Аватара как в игре, так и в себе. В третьей трилогии разговор шел о темной стороне и о Страже как одном из ее проявлений.

Последняя Ultima - это история об окончательном выборе. С первых кадров игры, когда цыганка предсказывает Аватару его будущее, она говорит, что это его последнее путешествие в Британию, что пути назад не будет, "финальность" игры видна сразу. И дело даже не в том, что вам нужно будет убить Стража раз и навсегда, ведь двадцать лет истории Ultima уже научили вас, что победа над врагом - это не главное. Вы уже кучу раз спасали Британию.

Дело в другом. Постоянное спасение мира - это не доброе дело. Важно сделать на этот раз так, чтобы люди, которых вы спасли, сумели спасти себя и без Аватара. Даже Аватар не вечен. Об этом наша игра.

Здесь вы в последний раз встретитесь со своими Спутниками, которые помогли вам на протяжении всех игр. В Ultima 9 вы сможете в последний раз взглянуть на Британию, страну, в которой вы провели больше 20 лет. Я надеюсь, что созданный нами финал является достойным финалом всей серии наших игр.

Возможно, моя следующая игра будет похожа на Ultima, на то, что я делал все эти годы. Возможно, она будет даже настолько же популярна. Но она точно уже не будет той Ultima, которая заканчивается здесь.

Спасибо всем нашим поклонникам, и живите в Добродетели!"

В марте 2001 года отдел компании Origin, отвечающий за создание Ultima, прекратил свое существование.

Обзоры

Не виноватая я!

Legend of Kyrandia 3: Malcolms Revenge

Глотай пыль!

Full Throttle: The heavy metal adventure.

Незванный гость.

The 7'th Guest.

Маленькая разборка в большом ТКУ

Tau Ceti

Не виноватая я!

Legend of Kyrandia 3: Malcolms Revenge

Arik



*Разработчик: Westwood, издатель: Virgin Interactive, год
издания: 1994, жанр: Квест, Платформа: DOS, Windows 3.x*



Привязанность -
страшное чувство. Не
стоит думать, что тре-
петное отношение
поклонников к какой-
то игре является ис-

ключительным козырем

в руках разработчиков. Напротив - это тяжелый груз ответственности. Даже бремя, если хотите. Причем бремя, сковывающее по рукам и ногам, зажимающее в тиски стиля и игровых особенностей предшественника. Сколько история знает случаев, когда поклонники встречали в штыки продолжения, только за то, что те отошли от созданного своими же руками стереотипа. Вот и приходится создателям балансировать на лезвии ножа, не скатываясь в простое повторение, но максимально следуя заложенному стилю.

Признаться, именно чувство привязанности в LoK3 и сыграло со мной злую шутку. Переход от первой части ко второй был весьма мягкий и совершенно безболезненный. Смена первой серии на вторую, не более того. С LoK3 все вышло немного иначе. Трудно объяснить, что именно мозг не хотел принимать в продолжении. Что-то ненавязчиво, но монотонно говорило - это другая игра. А тут еще ржание за кадром, как в дешевых американских комедиях, и закрадывающиеся мысли "Господи, куда я попал?". Негативное отношение нарастало и грозило сойти в виде оползня, потянув за со-

бой папочку с игрой в место, откуда игры не возвращаются. Слава богу, сдержался, все-таки за спиной две пройденные части и масса теплых чувств. Не дело это - прощаться не здороваясь.

Начнем с того, что выглядела игра принципиально по-другому. Медленный, но неумолимый прогресс дошел и сюда. Так что к его приходу срочно сменили декорации. Да вместо того, чтобы подкрасить, где нужно, фасады, решили перестраивать кардинально. Рисованный стиль больше не в моде. Трехмерная графика - наше будущее. Правда потянуть нечто красивое в реально времени не всегда



Это что же ты такое должен был натворить?

возможно и сейчас, так что трехмерность заключалась в способе создания, а не отображения. По-нашему просто - рендереная картинка. Не то, чтобы у меня какие-то предвзятости с 3D, напротив, я его очень уважаю. Но здесь стоит вспом-

нить год издания и особенности этой самой трехмерности на то дикое время, а то недавно подоспевшие к столу товарищи могут начать вспоминать великолепные пейзажи Syberia. В LoK3 все гораздо прозаичнее. Ландшафт стал похож на пластилиновый. Неестественная земля, размазанные задники, неприятные цветовые переходы из-за низкого числа оттенков. И это после великолепных четких и ярких локаций, которые мы лицезрели



С раздвоением личности пора кончать...

в первых частях? Хорошо еще рисованный стиль был уничтожен не полностью. Персонажи и предметы все еще оставались в ведении бойцов плоского фронта. Правда, нетрудно себе представить, как контрастировали эти два стиля на фоне друг друга.

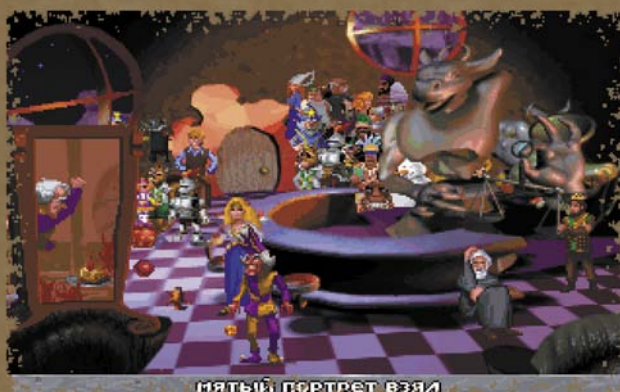
Кто придумал вставить смех за кадром, который сопровождает любое действие игрока, остается загадкой. Не ясно также, подвергся ли этот человек принудительному лечению после релиза. И самый главный вопрос: зачем собственно это было сделано? Может, предполагалось, что будет смешней. Смешней не получилось. Зато такой оригинальный подход заставил досконально ознакомиться с опциями игры. Настройка "отключить гогот" была найдена и навсегда активирована.

Выбор персонажа для игры стал полной неожиданностью. Нет, нам, конечно, показали еще во второй части, что Малькольм, превращенный в камень своим же заклинанием от удара молнии пробуждается. Но все говорило о том, что это будет возвращение старого недруга. Сделать ходячий источник проблем

главным героем - весьма смелый шаг. Оказывается, Малькольм говорил правду, он не убивал старого короля. Остается одна маленькая проблема, в эту сказку никто кроме него не верит. Шуты вообще склонны рассказывать небылицы. Вот вам и главная цель - заняться сушкой своей подмоченной репутации.

Забавно, но уже через двадцать минут игры, негативные мысли начинают вытеснять живой и искренний интерес. А ведь не все так уж плохо в этой жизни. Толи глаза привыкаю к новой обстановке, толи начинают показываться многочисленные интересные задумки разработчиков. Прежде всего, система управления персонажем. Как можно было заметить, в Kyrandia эта штука никогда не повторяется. Не смотря на удачные реализации в первой и второй частях, для LoK3 была придумана новая. Магия осталась за Брендоном, алхимической стряпней пусть балуется Занция, а что остается пожилому шуту со стажем. Конечно, дурачиться, шутить, обманывать... Все это реализуется переключателем поведения с тремя дискретными состояниями: нормально, вежливо или лживо. Причем манера общения создана вовсе не для галочки. Это один из инструментов для решения задач.

Второй инструмент весьма традиционен - манипуляция вещами. Хотя язык до Киева и доведет, но одним этим органом в Кирандии не обойтись. При-



Кино: "Как я не убивал короля".

дется комбинировать. Тут стоит сразу раскрыть карты. Квестовая система в Кирандии просто великолепна. Такого полета фантазии с грузом логики на

борту я не видел давно. Над задачами постарались на славу. Соблюден баланс во всех составляющих: и в сложности, и в соотношении логики и юмора. Последнее у разработчиков получается особенно редко. Но и это еще цветочки. Главным козырем игры является альтернативность. И это уже не те задатки, которые можно видеть в других играх и в прошлых частях Кирандии в частности. После того, что демонстрирует LoK3, предыдущие потуги кажутся просто смешными. Забавно, но налицо последовательное развитие этого направления в Кирандии от первой части к третьей. Похоже, возможность вариантов в LoK3 заложена на генетическом уровне. Большинство задач можно выполнить несколькими принципиально разными путями. Например, имеется аж три возможности покинуть первый остров. И это не считая альтернатив внутри каждого способа на уровне отдельных заданий. Конечно, свобода не абсолютна, но она поражает. А ведь именно такой плюрализм позволяет избежать многих запорных моментов. Такое бывает всегда, что-то упустил, до чего-то принципиально не можешь догадаться - и все, засел.

Здесь же никто не мешает попробовать иначе. Да, пусть ситуация несколько ухудшается после первого острова. Пусть становится меньше альтернатив и возникают неудачные задачки, вроде блуждания по джунглям с составлением карты.



Дверь в Ад

Простите, кто последний в ад?

Не важно, все равно ничего подобного я не видел в других квестах. Да и к первой локации с замком Кирандии по ходу игры еще предстоит вернуться. Есть в распоряжении Малькольма еще один забавный

инструмент - посох шута. Ключевого значения он не имеет, просто с его помощью можно смешить персонажей и получать за это очки. Это ведь главное призвание Малькольма. Впрочем, в одном месте он пригодится и для решения загадки.

Да, и важно не забыть про пакости.



Жилище Малькольма

Сынка! Ты?

Пакости вообще слабость Малькольма. Не подумайте, он не злодей и не садист, это скорей баловство. Как говорится: сделал пакость...нет сердцу конечно тоже радость, но главное - это дополнительные очки.

Такие вот странные впечатления. Плавный переход от эмоций отрицательных к таким же, но положительным. А ведь до плюсов мог бы не дойти. Пусть пейзажи в сравнении с предшественниками выглядят не столько красиво. Да и Малькольм... в смысле, да и шут с ними. Тем более, что разнообразию локаций и великолепной анимации персонажей смягчает раздражение. Важнейшей все равно является квестовая часть - а она на высоте, причем недоступной для большинства конкурентов. Да и встреча с полюбившимися героями лучше любого бальзама на произвольное место. Они все те же, почти что старые друзья. Жаль только, что на этом закончилась еще одна сказка. Но лучше торжественный финал на третьей части, чем позорный уход на шестой. Оставшиеся о серии добрые воспоминания не менее важны.



Глотай пыль!

Full Throttle: The heavy metal adventure.

Алекс Сахаров



*Разработчик: LucasArts, издатель: LucasArts,
год издания: 1995, жанр: Квест, Платформа: DOS*

Пролог: перед нами самый известный квест, выпорхнувший из-под крыла LucasArts. Подобными словами открывается 90 процентов всех рецензий, посвященных Full Throttle. От этого не отвертеться, в любом случае данный факт был бы упомянут в дальнейшем. Хотите узнать почему? Читайте дальше.

Жизнь квестера, равно как и жизнь байкера, сложна и неоднозначна. Никогда изначально не знаешь причину, по которой можно проснуться в помойке. Вот и Бен, на пару с вами находит себя в один прекрасный день в мусорном баке. Причину своего появления там он осознает смутно, но понимает, что связан вместе с бандой Хорьков, предводителем которой является, во что-то грязное и неприятное.

А дело вот в чем. Адриан Рипбургер, явно не самый замечательный представитель этой планеты, задумал встать на пост президента компании своего босса



Первая стычка с Ротвиллером



Немного горячки для мото-друга

– Корлея. Старик Корлей, в душе самый настоящий байкер, олицетворяет собой единственную надежду всех владельцев двухколесных монстров, не представляющих себе жизни без своих питомцев. Рипбургер, напротив, не питает симпатии ни к мотоциклам, ни к начальнику, готовому оставить все состояние дочери – Морин. Корлей, впрочем, тоже не самого лучшего мнения о своем подчиненном, однако он понимает, что деловая жилка, присущая Рипбургеру, помогает поддерживать «Корлей Моторс» на плаву. Адриан и в самом деле не против поддерживать компанию, но уже в гордом одиночестве. Благодаря чему, в его голове созревает план убийства Корлея. Несмотря на огромные финансовые махинации, втянуть в это грязное дело Бена и Хорьков ему не удастся. Что же – не удастся втянуть, значит удастся подставить – что Рипбургер успешно и осуществляет.

Против банды Хорьков негативно на-

строен не только Рипбургер, но и банды Ротвиллеров, Грифов и Крыс, причем



Трофей. Один из многих, кстати говоря

последние настроены самым решительным образом против всех вместе взятых и не гнушаются уничтожать любого появившегося на их территории. Пожалуй, это единственные персонажи в игре, с кем Бену предстоит контактировать исключительно физически. Ротвиллерам роль отведена эпизодическая, а вот о Грифах разговор отдельный.

Как выяснится позднее, Морин, нежно любимая дочь Корлея – главарь банды Грифов. Она готова встать на сторону Бена, так что одним противником на дороге Хорьков станет меньше. Хотя для начала Бену придется доказать, что это не он убил папашу Корлея и на самом деле действительно не против расхлебать всю заваренную подонком Рипбургером кашу.

Несмотря на то, что действие игры происходит в недалеком будущем, все выглядит родным и близким: те же пивные бары у дороги, свалки и ремонтные



Результат трудов Морин

мастерские. Пожалуй, единственное, что напоминает об этом самом будущем – хOVER-крафты старика Корлея и полиции. Плюс летающие автобусы Рипбургера. Немного раскрывая карты, скажу, что Бену предстоит побывать не только во всех вышеупомянутых местах, но и прокатиться по Каньону Смерти, побраться в секретное убежище Грифов и поприсутствовать на собрании акционеров Корлей Моторс, внеся свою лепту в происходящее.

Вся история выглядит как один большой и захватывающий фильм, отрисованный художниками LucasArts лучше, чем любой другой квест этой компании. Бен, Морин, Рипбургер, старик Корлей – лич-



Убежище Грифов. Радушное приветствие

ности конечно колоритные, но художники и сценаристы на этом не остановились, и уделили внимание даже каждому второстепенному персонажу, будь то владелец бара или продавец сувениров и желтых плюшевых кроликов. Техника заслуживает отдельных строк. Сложно представить, чем бы был Full Throttle, если бы не двухколесные монстры, на которых рассекают байкеры. Это не просто “два колеса, мотор и вилка”, это сумасшедшее нагромождение труб и двигатели из Бэтмобиля – в Full Throttle стоит поиграть хотя бы для того, чтобы взглянуть на эти творения дизайнеров. О Боинге на дороге, пожалуй, умолчу. Если для вас эта игра в новинку – пусть это будет сюрпризом.

Управление классическое. Зажатая левая кнопка мыши – варианты действия Бена с объектом: общение, физическое



Окольными путями к убежищу Грифов

общение, взгляд на объект, приватизация объекта в необъятные карманы Бена, правая кнопка мыши – собственно сами карманы. Помимо стандартных для игрового жанра действий в духе pick-up или use-it, Full Throttle готов предложить игроку развлечение в духе Road Rash. Правила просты до безобразия – одна дорога, все, кто не с нами, тот против нас. К управлению на дороге также можно привыкнуть в течение нескольких секунд. Благо, что одной мышью и двух ее кнопок для этого вполне достаточно: левая кнопка мыши – удар, правая – варианты удара: это может быть как кулак Бена, так и сапог, а кроме этого – отобранные у противников и невероятно полезные в хозяйстве вещи, например, цепь или мотировка. Дополнительно, полезными кнопками на клавиатуре является Esc - пропуск видео-ролика или отказ от стычки на дороге, Space – пауза (действует в любой момент игры, что иногда весьма удобно), F1 – стандартное меню игры: сохранение, загрузка, настройки.



Схватка с Рипбургером

Напоследок, хочется отдельными словами благодарности отметить всех, кто так ли иначе повлиял на звуковое сопровождение игры. А человеку, бывшему “голосом” Бена, при возможности можно еще и руку пожать. Или даже обе. Аудио треки были предоставлены группой Gone Jackals, работавшей в момент выхода игры над альбомом Bone To Pick. Несмотря на то, что большинство треков вошло в этот альбом, звуковая дорожка к игре вполне заслуженно была издана отдельным диском. Пусть творчество Gone Jackals слабо выделяется на фоне других тяжелых групп, музыкальное сопровождение идеально вписывается в атмосферу Full Throttle, и трудно себе представить, что бы это была за игра, если бы LucasArts предпочли использовать MIDI-музыку, как это было раньше.

Все вышесказанное не играет роли, если Вам так и не случится поиграть в Full Throttle. Игра действительно заслуживает к себе внимания. К возможным минусам можно отнести разве что заниженную сложность и относительную непродолжительность. С другой стороны – это можно запросто отнести и к плюсам. Правда, тогда получится, что минусов у игры нет. Пусть так.



Full Throttle 2. Умер. Жаль? Возможно...

Незванный гость.

The 7'th Guest.

Алекс Сахаров

*Разработчик: Trilobyte, издатель: Virgin Games,
год издания: 1993, жанр: Quest (Puzzle), Платформа: DOS*

Посоветовать это приключение можно любому человеку, обладающему повышенной усидчивостью и равнодушно-му к жанру. Такие загадки не устаревают с годами. К тому же, у игры всего лишь один существенный минус, но об этом – в самом конце рассказа.

The 7th Guest - игра достаточно противоречивая. С одной стороны, это был несомненный прорыв для своего времени: SVGA-графика, ласкающая слух MIDI-музыка, необычный геймплей. С другой стороны - игроки старой закалки находили этот прорыв совершенной бессмыслицей, ссылаясь на истинную суть The 7th Guest - видеоряд, разбавленный головоломками (или головоломки, разбавленные видеорядом, кому как нравится). Действительно, так и было, но, несмотря на это, игра заняла свою нишу не только на



Первый взгляд изнутри. Холл

рынке, но и в истории, и даже одно время продавалась в комплекте с новомодными устройствами, именуемыми не иначе как CD-ROM. Правильнее было бы сказать, что это сами приводы комплектовались



The 7th Guest, но не об этом речь.

Сюжетная линия вращается вокруг особняка, построенного Генри Стауфом, большим любителем игрушек и головоломок. Каждая из произведенных им на свет игрушек была единственной и неповторимой в своем роде, благодаря чему Стауф в кратчайшие сроки прослыл



Первая, и самая простая головоломка

мастером своего дела и большим любимцем детей и взрослых. Но мало кто знал, что на самом деле Стауф черпал все идеи из своих странных снов, а сны эти он стал видеть после убийства невинной девушки. Впрочем, это было только начало. Спустя некоторое время, все те дети, которые получили от родителей игрушки Стауфа, заболели неизвестной болезнью, а некоторые умерли. Но неприятные для города события на этом не закончились. Генри Стауф пригласил в свой дом шесть гостей, пообещав исполнить их самые заветные желания. С тех пор, никто не видел ни гостей, ни Генри Стауфа. Здесь-то и предстоит вмешаться игроку. Зачем Вы попали в особняк, и по какой причине



Результат трудов Морин

это произошло, предстоит узнать не скоро. Ясно только одно - это та самая ночь, когда пропали все шесть гостей и сам Генри Стауф.

Творение не самой известной по тем временам (да и сейчас мало что изменилось) фирмы Trilobyte поражало всех и вся в первую очередь, конечно же, не сюжетом, хромающим на обе ноги, а графикой. Отрендеренное видео само по себе было в ныне далеком 1993 году в новинку, а качественно отрендеренное видео - тем более. Впрочем, возможно отчасти из-за напускной и временами непроглядной темноты, присутствующей в каждой комнате и в каждом углу, SVGA-графика The 7th Guest местами выглядела даже лучше Phantasmagoria – еще одним экземпляром из числа неоднозначных хоррор-квестов, вышедшим намного позже. В отличие от Myst, также предлагавшем игрокам вид “из глаз”, перемещения “от картинке к картинке” в The 7th Guest все же прорисованы, благодаря чему, игра выглядит более живо.

Как было упомянуто выше, игроку суждено попасть в особняк Генри Стауфа. Именно в нем и придется провести все игровое время. Особняк разделен на локации, в которых поджидают головоломки - дьявольские разработки Стауфа (ну некоторые не такие уж и дьявольские, конечно). Какие-то из них достаточно известны - к примеру, не первую сотню лет известна головоломка, в котором необходимо расположить на шахматной доске 8 ферзей, да так, чтобы ни один из них не мог убрать с доски другого. Хотя некоторые головоломки, наоборот, разработчики придумали сами, от чистого, так сказать, сердца. В любом случае боль-

шинство из них неинтересными назвать достаточно сложно. Под определение действительно скучной и нудной может подпасть разве что загадка с лабиринтом. Шевельнув мозгом, пройти ее без труда способен даже ребенок. Сложность в другом - лабиринт проблематично пролететь за достаточно короткий промежуток времени, чтобы успешно позабыть о его существовании. Пожалуй, это самая неприятная головоломка из общего котла.

Звуковое оформление не вызывает каких-либо негативных эмоций. Все реп-



Библиотека

лики персонажей озвучены совершенно разными людьми, и, стоит сказать, они неплохо справились со своей работой. К музыкальному сопровождению также придраться довольно сложно – проигрыши запоминающиеся и большая часть мрачных (других не держим) мелодий звучит с некоторой издевкой, что только добавляет игре шарма.

Подводя итоги, стоит сказать, что главным минусом можно считать даже не линейность игры, - разработчики берут игрока за воротник и тянут по всей и без того слабенькой сюжетной линии, в общем-то, не давая возможности выбора. На это еще можно закрыть глаза, благо мысль о линейности почему-то не посещает. Основным минус в том, что не возникает желания повторно пройти The 7th Guest, разве что исключительно из фанатских соображений или по прошествии длительного времени. Почему? Да все по той же причине. Головоломки – это, по сути, все, что есть у игры, а бесконечно ломать мозг над одними и теми же загадками способен устать даже самый заядлый квестер.

Маленькая разборка в большом ТКУ

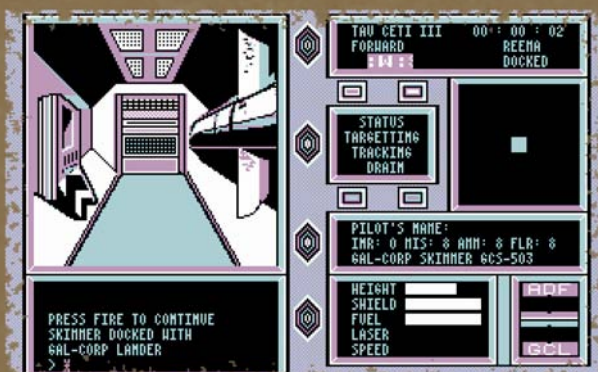
Tau Ceti

Тимур Салихов



Разработчик: CRL Group, издатель: CRL Group,
год издания: 1987, жанр: планетарный шутер, Платформа: DOS

Желание увидеть неизведанное смогло победить пространство и время. Человечество наконец-то вышло далекий космос и отправилось покорять далекие звезды. В 2047 году ученые осчастливили землян межзвездным двигателем, который использовал в качестве топлива рассеянный в космосе водород. Отсутствие нужды в хранении больших запасов топлива расширило зону колонизации звезд на



Типичный ангар. Любуемся на будущее.

многие парсеки вокруг Земли. Уже в 2050 году земляне покорили четыре ближайšie звезды класса G и начали готовиться к дальнейшей экспансии космоса.

Но покорение далеких планет несет как положительные, так и отрицательные стороны. Полезные ископаемые, обширные территории, новые приключения – это все хорошо. Но в космосе миллионы лет живут и ждут нашего пришествия страшные болезни. Одной из таких «чумой XXI века» стал синдром Encke. Умудрившись, за сто лет после знакомства с человеком, мутировать и приспособиться к его организму, эта болезнь начала

свое победоносное шествие по всем колониям.

Города гибли один за другим, спастись умудрялись лишь единицы, и то по счастливой случайности. Человечество было вынуждено вновь отступить перед космосом, активно сопротивляющимся завоевателям его глубин. Остатки колонистов вернулись на родную планету, оставив в колониях лишь автоматизированные системы охраны и поддержки жизнеобеспечения. Надежда вернуться сюда вновь никогда не угасала в людях.

Научные ресурсы Земли во многом превосходили пусть даже многочисленные, но все же зависящие от «большой земли» колонии, поэтому лекарство от чумы было найдено всего за два года. У людей появился шанс вернуться на прежние поселения и вновь начать завоевание дальнего космоса.

За 40 лет колония на Тау Кита превратилась в мощный анклав, состоящий из более чем 30 городов, хорошая товарно-промышленная база, развитая робототехника и гидропонная промышленность, все это призывало землян вернуть утраченное.

Прекрасно работающие все это время автоматизированные системы не прекращали связь с землей и постоянно рапортовали о своей жизнеспособности. Но в то же время, когда было найдено лекарство от чумы, колония на Тау Кита подверглась метеоритной бомбардировке, что подорвало работу роботов.

Несмотря на это, беженцы из колоний

решили попытаться вернуться и вновь колонизировать Тау Кита. В 2164 году экспедиция попыталась опустить на планету челнок, но он был уничтожен роботами, которые восприняли метеоритный дождь как попытку атаковать станцию. Людям вновь пришлось отступить, теперь уже перед переведенными в режим атаки машинам, и попытаться вернуть хотя бы колонию на звезде Ван-Маанена.

Через сем лет после этих событий земное сообщество решило вновь попытаться вернуть утраченные позиции и захватить колонию на Тау Кита. Эксперты выяснили, что сделать это без разрушения всех коммуникаций можно только погасив главный реактор в столице колонии – Централисе.

Вот здесь и начинается главное действие. Конечно, мы доброволец, как же иначе. Нас всегда тянуло на подобного рода приключения. Что может быть лучше, чем с утраца подстрелить пару сотен роботов, дабы спасти планету от вечного контроля ненормальными автоматами. Интересно, таких как мы, производят искусственно, или это естественный процесс?

Что меня всегда «грело» в подобных играх, так это слабый налет реальности происходящего. Вместо того, чтобы сделать банальный шутер, разработчики озаботились связать сюжетную составляющую с происходящим на экране. Как это приятно, знать что у тебя есть надежное убежище, дом, ангар, место, где тебя ждут, где согреют, починят, проапгрейдят. И именно это место и станет началом игры, что, по-моему, является уважением к игроку. Слишком часто в играх нас бросают сразу же на передовую, не дав и секунды, чтобы осмотреться и освоиться.



Лазерный луч - самая "теплая" встреча.



Недружелюбная планета.

Вот что значит – олдскул!

Кстати, осмотреться в ангаре не будет лишним. Скиммер, выданный нам жутко щедрым правительством, устройство в освоении сложное, но при этом очень послушное. Основное разнообразие ждет любителей пообщаться с компьютером при помощи консоли, с десятков команд, на которые реагирует скиммер, позволяют полностью настроить его «под себя». Контекстная справка по консольным командам прилагается.

Терпеливые и упорные могут посетить библиотеку, в которой получают полную справку по очищаемому от скверны миру. Кроме книг библиотеки иногда содержат полезные предметы, как то: скафандры радиационной защиты, гипердвигатель, щиты, различные блоки, ракеты... в общем, кроме багажа знаний здесь можно пополнить и арсенал.

Ну что же. Пора приступать к заданию. Основное действие – планомерное уничтожение врагов. Враги – все, что стреляет. Их много, они меткие, двигаются быстро, стреляют больно, поэтому соображать нужно еще быстрее. При этом необходимо следить за тем, чтобы не попасть в мирные здания, они еще понадобятся колонистам. Задача, кстати, не из легких, именно это часто игре и ставили в укор.

Другой недостаток – излишняя сложность. Собрать 40 кусков реактора, причем находятся они на довольно приличном расстоянии друг от друга, задача архинепростая. А ведь эти куски еще и собрать нужно, да и еще в зараженной радиацией зоне.

Но, работа мастера боится. А спасать мир – это все же именно работа. Ведь так?

РЕГИОНХОСТ

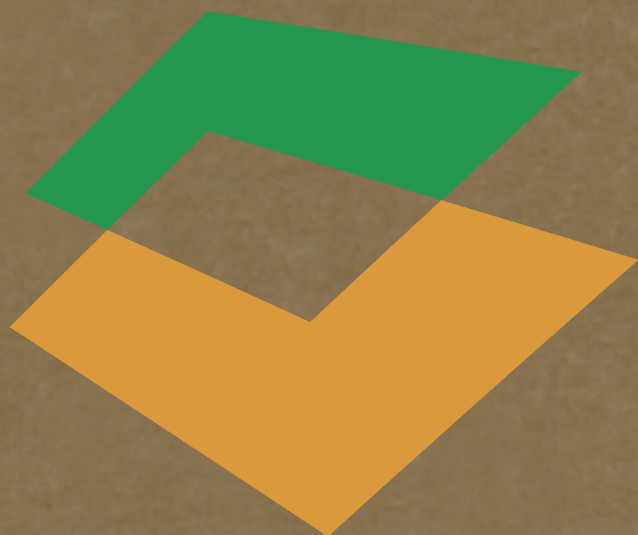
ОФУЦУАТЪМЫЙ
ХОСТЕР
САЙТА
WWW.OLDGAMES.RU

Компания Регионхост объявляет о введении нового тарифного плана R-Middle.

Данный тарифный план рассчитан на пользователей с двумя и более доменами и предлагает оптимальный набор услуг по доступной цене.

В данный ТП включено:

- * 150 Мб дискового пространства под сайт*
- * Поддержка дополнительного домена на второго уровня*
- * 3 базы данных MySQL*
- * Неограниченное количество почтовых ящиков*
- * Неограниченный российский трафик*
- * Все основные услуги включены*



www.regionhost.ru

Мессорт. Мейгры.

Гуси, Гуси!

Га-Га-Га!

GUS. С чем тебя едят?

Верните УСА!

Нужен ли нам шаг назад?

У нас Dos не проиграла Windows!

Война не кончилась?

Гуси, Гуси! Га-Га-Га!

Андрей Поддубный

Немного о GUS'е. Что это такое и с чем его едят.

Gravis UltraSound – звуковая карта, выпускавшаяся фирмой Advanced Gravis на заре игростроя.

Всего существуют шесть разных моделей этой карты.

- 1) UltraSound Classic
- 2) UltraSound Ace
- 3) UltraSound Max
- 4) UltraSound P&P
- 5) UltraSound P&P Pro
- 6) GUS Extreme (он же ViperMAX)

Также существуют другие карты на чипах Interwave. Они не имеют на борту расширяемой оперативной памяти, только ПЗУ. Сделано это специально – для того, чтобы карты не конкурировали с GUS PnP. Однако, при небольшой помощи паяльника и перепрошивки BIOS они могут превратиться в почти полноценный GUS PnP. Пример тому – карта MED 3201 DataExpert на базе чипа AMD Am78c201.

Но в настоящее время фирма Advanced Gravis прекратила выпуск звуковых карт. Карта ViperMAX (он же GUS Extreme) выпускалась компанией Synergy еще некоторое время.

Чип GF1 – сэмплерный синтезатор, разработанный фирмами Advanced Gravis и Forte в 1992 году и выпускавшийся ICS, подразделением Turtle Beach. Прототипом был некий чип фирмы Ensoniq, имеет некоторое сходство с ICS Wavefront. Основные характеристики: синтезатор с поддержкой до 1MB RAM, нет поддержки ROM, до 32х голосов на 44.1 кГц, воспроизведение 16 и 8 бит PCM (без сжатия), 8 бит запись.

Особенности: передискретизация



всех оцифровок по линейному закону в процессе воспроизведения до максимально возможной частоты; при более чем 14 активных голосах падает производительность GF1 и поэтому уменьшается максимально возможная ЧД на воспроизведение. В играх цифровые эффекты GF1 воспроизводит через память на плате, что улучшает качество звука по сравнению с обычным ЦАП.

CS4231 (CODEC)- внешний ЦАП/АЦП фирмы Crystal Semiconductors, поддерживает запись/воспроизведение на 16/8 бит PCM и с сжатием ADPCM, Mu-law, A-law с частотой дискретизации от 5 до 48 кГц. Добавлен в модель GUS MAX для 16 бит записи и аналогового микширования. Также стоит в TB Tropez.

AM 78C201 InterWave – совместим с GF1 и CS4231, до 16 MB RAM и до 16MB ROM, синтезатор позволяет создавать с его помощью несложные эффекты, основанные на задержке звука и применении LFO (Reverb, Chorus, Vibrato, Tremolo и их вариации), поддерживает сжатые по Mu-law сэмплы. ЧД не падает при увеличении количества голосов.

Как в Гусе реализован волновой синтез.

Образцы звучания (патчи) хранятся на диске в виде файлов. При необходимости воспроизведения, программа определяет какие именно инструменты нужны для данной мелодии. Потом определяется их суммарный объем и сравнивается с объемом ОЗУ. Если они целиком помещаются в ОЗУ, то происходит их загрузка, и начинается воспроизведение. Здесь конечно, очень важен размер ОЗУ. Если размер ОЗУ недостаточен для

полной загрузки, то происходит следующее: все патчи конвертируются в 8 бит и загружаются в таком виде. Если памяти всё равно не достаточно, то происходит снижение дискретизации до 22050 Гц, при дальнейших проблемах с памятью и до 11025. Если же и таким образом невозможно загрузить мелодию, то тут имеются два пути: или выдаётся сообщение об ошибке, или играется с того, чего влезло. Именно поэтому некоторые мелодии на 256 Кб в старых Гусях нельзя было послушать. После окончания воспроизведения программа продолжает хранить все патчи в памяти карты. При поступлении команды на воспроизведение следующей мелодии анализируются уже загруженные патчи, и подгружаются недостающие. Это схема оптимизирует работу с жестким диском, и позволяет играть на сравнительно небольшом размере ОЗУ патчевые наборы, превышающие его в несколько раз. Такая схема называется кэшированием патчей (англ. Patch Caching).

В драйверах для карт на процессоре Interwave применяется другая схема - динамическая загрузка патчей (dynamic patch loading). Преимуществом ее является то, что необязательно переделывать существующие приложения для поддержки кэширования патчей: запрос на кэширование просто не нужен. Как она работает: патч загружается только тогда, когда поступает запрос на его использование (то есть нота, сыгранная этим патчем ;-). Как правило, большинство событий типа Bank/Patch Change происходит в начале композиции, при расстановке инструментов по каналам и схема при наличии достаточного для хранения инструментов объема памяти работает хорошо. Если же инструмент не загружен и поступил запрос на его использование - драйвер должен загрузить его в память [предварительно рассчитив место от неиспользуемых сэмплов] - теряются ноты и происходит задержка в проигрывании. Компрессия сэмплов при загрузке в текущей версии драйвера не поддерживается.

Gravis Ultrasound обладает возможностью исполнения до 32 цифровых голосов через 2 ЦАПы, один левого кана-

ла, другой правого. Каждый голос может воспроизводиться методом сэмплирования с частотой до 44.1 кГц и может быть 8 или 16-ти битным. Голоса индивидуально панорамируются в стерео-режиме в одну из 15 позиций.

Как заставить работать эмуляцию GUS под DOSBox.

Некоторые старые игры не поддерживают MPU-401 для качественного воспроизведения MIDI-музыки, но зато у этих игр есть поддержка GUS, или Gravis Ultrasound, но с другой стороны DOSBox поддерживает эмуляцию этой легендарной звуковухи, чем мы нагло и воспользуемся.

Набор необходимых компонентов:

1) DOSBox. По возможности последней версии.

2) Набор инструментов для воспроизведения музыки (так называемый банк инструментов). Для DOSBox рекомендуется использовать набор GUS General MIDI Patch Set, который можно поискать в сети.

3) Файл настроек банков инструментов ultrasnd.ini для вышеуказанного набора инструментов. Есть два варианта. Либо найти инсталляцию драйверов GUS в сети (что проблематично, но возможно) или воспользоваться уже готовым файлом, стоит только поискать в сети опять же. В данном файле нужно будет изменить все указанные там пути на C:\ULTRASND\MIDI\ (слэш в конце обязателен). Почему такой путь, станет понятно дальше.

4) Файлы loadpats.exe и patches.ini для инициализации и загрузки инструментов в память. Эти файлы можно найти например в игре Frontier: First Encounters.

Вроде бы все. Теперь про предварительные настройки...

В файле настроек DOSBox dosbox.conf есть такой раздел:

```
[gus]
# gus -- Enable the Gravis Ultrasound emulation.
# base,irq1,irq2,dma1,dma2 -- The IO/IRQ/DMA addresses of the
```

```
# Gravis Ultrasound. (Same IRQ's and
DMA's are OK.)
# rate -- Sample rate of Ultrasound
emulation.
# ultradir -- Path to Ultrasound directory.
In this directory
# there should be a MIDI directory that
contains
# the patch files for GUS playback. Patch
sets used
# with Timidity should work fine.
```

```
gus=false
rate=22050
base=240
irq1=5
irq2=5
dma1=3
dma2=3
ultradir=C:\ULTRASND
```

Чтобы включить эмуляцию GUS'а присваиваем переменной gus значение true. Переменной rate присваиваем без объяснений с моей стороны значение 44100, либо оставляем как есть.

Некоторые игры для воспроизведения музыки требуют порт 220 для GUS'а. Так что будьте готовы к тому, что параметр base придется изменить на 220.

Переменная ultradir указывает на путь к банкам звуков относительно СМОНТИРОВАННОГО ДИСКА, смотрите не запутайтесь. Поскольку обычно первым диском монтируют диск C, то путь мы не меняем.

После внесенных изменений раздел [GUS] должен принять следующий вид:

```
[gus]
# gus -- Enable the Gravis Ultrasound
emulation.
# base,irq1,irq2,dma1,dma2 -- The IO/
IRQ/DMA addresses of the
# Gravis Ultrasound. (Same IRQ's and
DMA's are OK.)
# rate -- Sample rate of Ultrasound
emulation.
# ultradir -- Path to Ultrasound directory.
In this directory
# there should be a MIDI directory that
contains
# the patch files for GUS playback. Patch
```

```
sets used
# with Timidity should work fine.

gus=false
rate=44100 # или 22050
base=220 # ставим 220 только если игра
требует именно 220
irq1=5
irq2=5
dma1=3
dma2=3
ultradir=C:\ULTRASND
```

С конфигурацией закончили. Теперь нужно положить банки инструментов с файлом ultrasnd.ini в правильное место. Объясняю на примере, куда надо их класть. Например у вас в роли диска C выступает путь D:\INSTALL\DOSBox\HDD

По этому пути вы создаете папку ULTRASND, в которой создаете папку MIDI. В эту папку нужно положить набор инструментов. В папку ULTRASND же нужно положить вышеупомянутые loadpats.exe вместе с patches.ini

Переходим к загрузочной части dosbox.conf.

В разделе [autoexec] добавляем следующие строки (путь для монтирования диска взят из примера, естественно там вы свой путь указать должны):

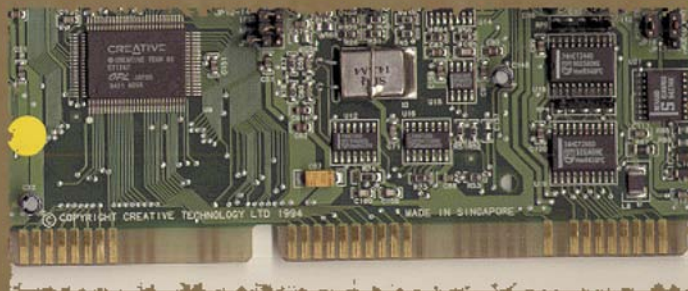
```
@echo off
mount c D:\INSTALL\DOSBox\HDD
-size 4025,127,16513,1700
set path=c::c:\ultrasnd;
c:
loadpats
```

Вот и все. Можно загружать DOSBox и пробовать погрузиться в музыкальный мир старых игр. Желаю вам удачи!

PS Замечу что качество музыки напрямую зависит от используемого банка инструментов. Есть банки размерами до 100Мб. Интересующимся этим вопросом могу посоветовать почитать FAQ по картам семейства Gravis UltraSound, откуда я почерпнул информацию для первой главы. Ссылка на этот ресурс: <http://www.hardline.ru/3/33/160/>

Верните ИСА!

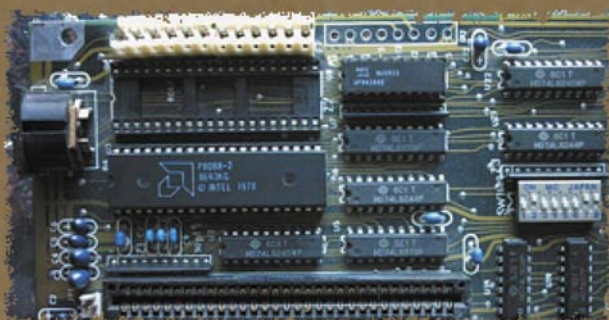
М. Бабичев



В этой статье речь пойдет о так называемых ISA-устройствах. Это платы, вставляемые в разъемы шины ISA и расширяющие возможности персонального компьютера. Сделаем небольшой экскурс в историю персональных компьютеров семейства IBM PC. Первый персональный компьютер фирмы IBM появился в 1981 году и стал в короткие сроки очень популярным именно благодаря шине ISA (тогда она называлась PC-Bus), на которой располагались разъемы, или слоты расширения.

Шина имела открытую спецификацию, производители могли создавать различные периферийные устройства, а пользователи просто вставляли их в разъемы шины ISA на материнской плате компьютера. И если остальные компьютеры того времени были функционально законченными конструкциями, в корпус которых “простым смертным” лезть не полагалось, то IBM PC представлял собой конструктор. При помощи отвертки и плоскогубцев можно было заменить любой узел, от дисководов или видеокарты до материнской платы. И установить другой узел, более новый или функциональный - не обязательно изготовленный фирмой IBM. Вот почему компьютеры IBM PC быстро завоевали около 90% рынка персональных.

Компьютеры IBM PC (исходная модель



без жесткого диска) и IBM PC XT (с винчестерским диском емкостью 10 Мб) на базе процессора Intel 8086 были 16-разрядными, но внешняя шина процессора имела 8 разрядов. Соответственно, шина ISA (PC-Bus) была также 8-разрядной. Каждый из нескольких разъемов (слотов) подключался ко всем проводам шины ISA, поэтому плате расширения безразлично, в каком слоте находится - она получала через него питание и доступ к адресной шине, шине данных и управляющей шине. Слот PC-bus представляет собой 62-контактный относительно короткий разъем.

В 1985 году появилась первая модель на базе процессора Intel 80286. Материнские платы с этим процессором сильно отличались от плат 8086 - энергонезависимыми часами реального времени, памятью CMOS, вдвое большим количеством прерываний (15 вместо 8), другими разъемами для подключения блока питания. 286 имел 16-разрядную внешнюю шину данных, поэтому шина ISA была расширена - рядом со стандартным 62-контактным разъемом устанавливался дополнительный 36-контактный. В общей сложности в слоте получается 98 контактов. Такие материнские 286 платы, и системные блоки для них получили название АТ (“Эй-ти”). Все последующие модели (386, 486, Pentium) также являются АТ!

16-битные платы расширения имеют более длинную, чем у 8-битных контактную часть с пазом посередине. Все более старые 8-битные платы можно устанавливать в 16-разрядный слот ISA. 16-битные платы в 8-битный слот - нельзя. Хотя в 16-разрядный слот ISA можно установить любую ISA-шную

плату расширения, 8 или 16 битную, на некоторых материнских платах делали специальные 8-разрядные слоты в стиле PC-bus, как бы для совместимости со старыми устройствами. Но на самом деле просто для сокращения себестоимости и места на материнской плате. На 286 материнках было несколько таких слотов, и даже на 486 они иногда встречались в единственном числе. Есть и исключения. Например, у Tandy-1000 с 286 процессором все слоты 8-разрядные. Потому что Tandy был XT.

Прошу прощения у читателя за столь долгое и нудное вступление. Количество бит и контактов - это скорее справочные данные. «А какие устройства можно установить в слот ISA?» - вот что представляет реальный интерес. Самые разные. Очень много их было изготовлено за 15 лет - от появления PC в 1982 году до примерно 1997 года! (Позже шину ISA заменили на PCI). Вот классификация ISA-устройств:

- видеоадаптеры или видеокарты: MDA, CGA, Hercules, EGA, VGA, SVGA. Платы MDA, CGA и Hercules 8-битные, VGA/SVGA обычно 16-битные, хотя бывают универсальные видеокарты, 8-разрядные, способные работать в режимах CGA, EGA, VGA и даже Hercules (режимы задаются миниатюрными переключателями);

- универсальные контроллерные платы, или мультикарты. Контроллеры дисковых накопителей и последовательных/параллельных портов обычно размещали на одной плате расширения. Там были контроллеры дисководов, винчестеров (IDE), портов COM/LPT и джойстика. Такие мультикарты сейчас дефицит, потому что у них выходят из строя COM-порты (неопытные пользователи любят подключать мышь или модем во время работы компьютера, в результате - порты пробиты, а контроллеры дисководов/IDE работают. Но мультикарту все равно необходимо менять);

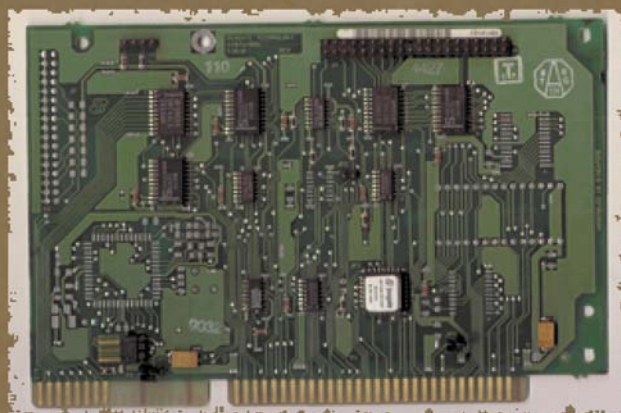
- однако встречаются отдельные дисковые контроллеры. Мне довелось видеть древнюю плату с контроллерами

IDE и дисководов, без портов. Также бывают отдельные контроллеры жестких дисков, для винчестеров с интерфейсами ST-506 или SCSI;

- платы с памятью. Это древние устройства, характерные для эпохи XT и первых AT. 640 Кб памяти несмотря на увещевания Билла Гейтса стало вскоре не хватать. Тогда начали изготавливать платы с дополнительной памятью, которые поставлялись со специальными драйверами для доступа к этой памяти. Позднее от этих плат и драйверов произошла спецификация LIM EMS (Lotus-Intel-Microsoft Extended Memory Specification);

- были еще такие древние и экзотические устройства, как платы с часами реального времени и энергонезависимой памятью. На них размещались часы, память и батарейка. Специальные драйверы при загрузке компьютера устанавливали реальное время и параметры конфигурации. Естественно, с приходом 286 AT такие платы стали музейной редкостью;

- сетевые платы. Для самых разных



сетей (ArcNet, Ethernet, Token-Ring) и кабелей (“толстый”, “тонкий” коаксиал, витая пара, оптоволокно). 8-битных сетевых плат мне видеть не пришлось, а 16-битных у меня несколько штук. Особо отмечу серверную сетевую карту, она стоит на сервере NetWare в школе, где я работаю. На ней разъемы AUI (для “толстого” Ethernet), BNC (“тонкий” Ethernet) и UTP (витая пара). На карте много микросхем и других деталей, они частично разгружают сервер, выполняя часть работы по передаче данных на аппаратном уровне вместо драйвера);

- модемы. Внутренние ISA-шные модемы дешевле внешних, но почти не уступают им по своим параметрам. Увы, их сложнее подключать - надо экспериментировать с перемычками. Бывают 8-битные и 16-битные. У меня есть 8-битный модем HALF CARD на 2400 бит/с. Два с небольшим года назад я даже выходил с его помощью в Интернет. Также был недавно куплен ROCKWELL на 33600 бит/с - неплохой и весьма шустрый, для 16-битной шины;

- звуковые карты. Самые дешевые обеспечивают минимальные возможности по вводу/выводу звука, проигрыванию MIDI. Звук весьма посредственный. Кроме того, как правило, имеется порт для джойстика или MIDI-клавиатуры. На ISA-шных звуковых обычно есть IDE-контроллер для подключения CD-ROM, т.к. в эпоху ISA контроллеры IDE были в основном 1-канальные, всего на 2 устройства, а этого порой не хватало (например при использовании 2 винчестеров). Существуют весьма неплохие звуковые для ISA, например Sound Blaster AWE32, AWE64. Они не почти не уступают современным, и превосходят современные дешевые встроенные карты;

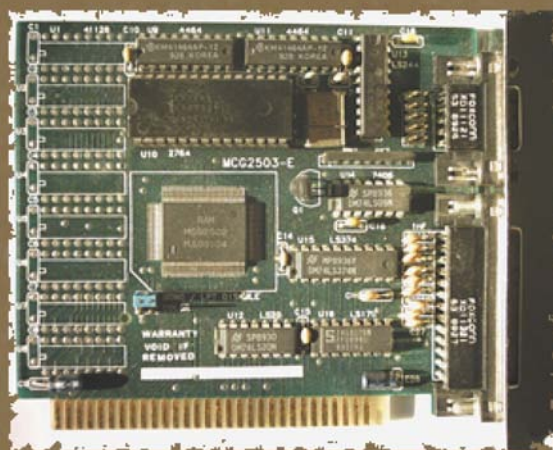
- также существуют другие, порой очень необычные платы для ISA. Например, FM-тюнеры - управляемые программно УКВ приемники. Аналогово-цифровые преобразователи для ввода-вывода сигналов. Отечественная разработка "АрВид" - плата для подключения видеоманитфона, который с ее помощью превращается в СТРИМЕР. На одну кассету помещается 2 Гб информации (лет 10 назад это был огромный объем!);

Вот такие разные бывают платы расширения для шины ISA. Но сейчас они постепенно выходят из употребления, становятся все более редкими. В то же время цены на них снижаются. В Новосибирских компьютерных фирмах платы для ISA стоят от 30 до 70 рублей, модемы и звуковые до 200-300 рублей. Таким образом на сегодняшний день ISA-шные платы обладают гораздо большим соотношением качество/цена, чем аналогич-

ные устройства для PCI.

Например, внутренний полностью аппаратный модем US Robotics Sportster 56K сегодня стоит у нас 200-350 рублей. Продавали даже за 100 рублей! За такие деньги вряд ли можно купить даже дрянной софтовый winmodem для шины PCI. Вряд ли кто будет спорить, что US Robotics, даже старый, будет вести себя на наших линиях лучше, чем winmodem, и скорость будет выше! Аппаратный же модем стоит в несколько раз дороже, от 1100 рублей, и почти не превосходит ISA-шный US Robotics по своим параметрам.

Или, например, звуковые карты. Наворочанный Creative AWE 32 или AWE 64 с волновым синтезом и процессором объемного звучания стоит около 200 рублей (мне продали в одной фирме AWE 32 за 70 рублей - наверное из-за ее



огромных размеров). Я не могу назвать себя "продвинутым" меломаном, однако люблю слушать музыку. Особенно MIDI. Честное слово, волновой MIDI-синтезатор обеспечивает такой реалистичный и "живой" звук, какой не услышишь ни от одной дешевой PCI-ной платы вроде ESS или Crystal. Правда, великоват уровень шумов, но все равно ощущения от прослушивания музыки (MIDI, MP3) с процессором объемного звучания неслабые! Современная хорошая звуковая карта вроде SB Live! стоит в 5-10 раз дороже.

И когда мои знакомые жалуются, что нет денег на покупку модема или звуковой карты, я предлагаю им купить дешевое и качественное ISA-шное устройство. В ответ они отвечают, что его будет неку-

да поставить. Вот беда! В современных материнских платах вообще не предусмотрено шины ISA. Года три назад хотя бы один слот ISA устанавливали, хотя этого явно недостаточно. Наверное, производители современного оборудования хотят, чтобы люди вообще забыли, что были когда-то давно 286, MS-DOS, ISA и устройства для ISA. А как иначе оценить отказ от портов COM, LPT на материнской плате?

Мне могут ответить, что шина ISA, порты COM (RS-232) и LPT медленные, а PCI/AGP/USB - вот это да! Верно, медленные. Пользоваться ISA-шной видеокартой при игре в Unreal или Half-Life даже Антиквар не желает. Но ведь многие устройства не нуждаются в быстрой шине, например модемы, звуковые карты. Да и пропускная способность ISA достигает 5 Мб/с, что во многих случаях достаточно. И даже 115 кБит/с, пропускная способность RS-232 порой достаточна, например, для контроля за UPS, подключения датчика или того же модема.

Еще один весомый аргумент - недостаточно хорошая поддержка Plug and Play устройствами ISA. Вот в PCI - там все продумано! Если честно, мне непонятен такой восторг от технологии PnP. У меня почему-то при установке новых устройств приходится как правило решать конфликты вручную (конфликтуют устройства на материнской плате и устройства внешние), а само собой все почему-то не устанавливается. Еще раздражает "интеллект" Windows, когда она сама обнаруживает несуществующие устройства, или существующие - но неправильно. Переубедить ее в этом невозможно! Так что PnP - это не панацея. Для меня удобнее перемычку поставить на ISA-шной плате. И все будет работать так, как сказал хозяин.

То, что особенно в нашей стране, в многочисленных институтах сохранилось много устройств (плат АЦП, виртуальных приборов, контроллеров технологического оборудования или приборных интерфейсов), подключаемых к стыку

RS-232 (т.е. COM-порту) или шине ISA - похоже, никого не волнует! А ведь создано много собственных разработок, приборов, контроллеров, работающих с шиной ISA или портом RS-232. Теперь в добровольно-принудительном порядке людей заставляют выбросить свои разработки на свалку и покупать новые, аналогичные устройства для PCI, USB.

Знаете сколько стоит современный многоканальный АЦП или виртуальный прибор/осциллограф? Сотни и даже тысячи долларов! И его приходится покупать, потому что старый, прекрасно работающий прибор некуда подключить (например, сломалась "старушка" 386). Вот так насильственно людей приобщают к техническому прогрессу. Вообще странная логика. Если, например появилась шина USB, через 5 лет все должны забросить интерфейсы RS232, Centronics (LPT) и дружно перейти на нее. Если вошла в широкий обиход PCI, значит тех, кто пользуется старыми платами ISA нужно считать чужаками и ретроградами. Если устройство для шины PCI, USB - значит, поддержка MS-DOS для него не нужна. Например, PCI-ные звуковые карты очень сложно заставить работать в DOS.

Лично мне это немного обидно. Потому что до сих пор в DOS я провожу больше времени, чем в Windows. Просто привычка, да и удобнее как-то. С другой стороны производителей железа и программ можно понять. Им невыгодно писать драйверы для MS-DOS и Windows 3.1, впаивать в материнскую плату слот ISA и так далее. Значит, остается одно. Если вы в своей жизни хоть иногда бываете в среде DOS (или хотя бы в т.н. эмуляции оного) - используйте старые платы расширения, рассчитанные для DOS. Если их некуда подключить (ваша "мама" новая и не знает, что такое ISA, COM, LPT) - соберите второй системный блок!

Это стоит сейчас совсем недорого, зато вам будет чем заняться, вы сможете полноценно работать в DOS, Windows 3.1 (не смейтесь, скептики! Некоторым это нравится), создадите простую локальную

сеть. Во сколько обойдется старый системный блок? Можно купить целиком. А можно собрать из частей. Поискав по фирмам и частным лицам, можно найти все нужное. Вот примерный ценник (цены для Новосибирска):

Корпус АТ с блоком питания АТ 200W - 100...150 руб.

Материнская плата 386-486 с процессором - 50...100 руб.

Память SIMM FPM(386,486) или EDO(486), 4...8 Мб - 40...80 руб.

Винчестер 40...630 Мб - 50...250 руб.

Дисковод 5.25" или 3.5" - 30...50 или 100...200 руб.

Видеокарта, мультикарта, сетевая - все вместе 100...200 руб.

Клавиатура АТ б.у. - 50...100 руб.

Итого примерно 400...1000 руб.

То есть в зависимости от конфигурации, а особенно от амбиций продавца, вы получите почти готовый компьютер за 10...30 долларов! Следует добавить сюда монитор, но можно обойтись одним на два компьютера. Если повезет, купите системный блок 286/386/486 почти даром, за 100...300 рублей, так бывает когда его прежний хозяин не знает, сколь обширен и интересен мир DOS :-).

А что вы сможете делать при помощи этого древнего компьютера? Почти все, кроме крутых 3D-Action. Во-первых, поиграть в чудесные старые игрушки, вспомнить молодость/детство. Пойдут многие старые 3D-action вроде Wolfenstein, DOOM, Duke3D или Quake.

Во-вторых вы сможете при наличии звуковой карты слушать музыку, MIDI, MOD, STM и даже MP3 (на 486 с 8 Мб памяти). Если нет звуковой, наслаждайтесь встроенным динамиком или спаяйте Ковокс. Можно и самому создавать музыку при помощи трекера (Scream Tracker, Fast Tracker, Inertia Tracker...) в формате MOD, STM.

В-третьих, вы сможете открывать документы (даже в формате Word XP, но только "голый" текст), редактировать тексты, таблицы. Делать научные и математические расчеты (есть MathLAB, MathCAD для Windows 3.1 и даже MathCAD для DOS!).

Можно выходить в Интернет из Windows 3.1 (существует даже Internet Explorer 5.0 (!) для Windows 3.1) или DOS (Arachne). У меня лежит даже ISQ-клиент для DOS!

И многое-многое другое. Этому практически посвящен весь сайт <http://386.by.ru>, да и других сайтов немало. Есть и еще одна причина, по которой можно собрать старый компьютер. Если ребенок требует компьютер, и отказать невозможно, подарите ему 486 (а лучше 286). Правда, ему не удастся похвастаться своей "тачкой" перед друзьями, зато пока разберется со старым компьютером, поневоле научится английскому техническому языку, узнает многие архитектурные тонкости, разовьет смекалку и "соображалку". Старые игры гораздо менее кровожадны и реалистично-жестоки, чем новые, поэтому детская психика не повредится. А вообще добрый вам совет: до 15 лет компьютер ребенку не нужен! Пусть лучше читает книжки, а если будет еще спортом заниматься, так вообще чудесно.

Но хватит мне лезть в педагогику, здесь я некомпетентен. Пожалуй, хватит отнимать ваше время, слов было сказано много, и по большей части не по существу ;-). Конечно, вам все решать. Если мир старых компьютеров и DOS вам интересен - most welcome, если нет - ищите себе другое интересное занятие :-). Постараюсь для тех, кому интересно, написать большую статью по железу: как собирать старый компьютер, что для этого нужно, возможные трудности и проблемы... Дело это не быстрое, сложное. А пока разрешите откланяться, с глубоким уважением, Антиквар.

У нас Dos не проиграла Windows!

М. Бабичев



На сайте <http://386.by.ru> есть голосование. Посетители могут выразить свое мнение относительно MS-DOS. Уже более 100 посетителей проголосовали. Причем большинство согласилось, что “DOS полезна и сейчас”, несколько меньшее число людей даже считает, что “DOS - это здорово”. Скептиков, утверждающих - “DOS никому не нужна” явное меньшинство (менее 5%). Конечно, это голосование не может претендовать на объективность, т.к. голосующие заходят на сайт в поисках старых программ для DOS. То есть случайных посетителей немного. Если разместить голосование, скажем, на сайте любителей крутого апгрейда, или поклонников Linux, Windows XP... Результаты будут совсем другими.

Однако <http://386.by.ru> посещают десятки человек в день, а это говорит о наличии небольшого (но стабильного) числа людей, серьезно интересующихся DOS. Также в Интернете существует ряд сайтов, посвященных аналогичной тематике.

Поэтому слухи о “смерти DOS” явно преувеличены! В нашей стране, да и за рубежом сотни, тысячи людей возятся со старенькими 286, 386 компьютерами, даже покупают к ним редкие уже комплектующие, порой по приличной цене. Большинство из этих граждан могли бы купить если не Pentium IV, то хотя бы скромный Celeron-366 или, в крайнем случае, Pentium-100. Поставить Windows 98/Me/XP и благополучно забыть про DOS.

Однако почему-то эти люди, хоть и покупают более новый компьютер, ста-

рый выбрасывать не торопятся. Другое голосование на сайте (где можно видеть, что у большинства голосующих два и более компьютеров) это подтверждает. Старый компьютер дорог им как воспоминание о славном прошлом (которое так приятно время от времени вспомнить!), но не только. Оказывается, старый компьютер еще можно использовать, он приносит пользу! Так значит, есть в MS-DOS и в программах для него что-то хорошее, чего нет в Windows?

Есть. Это “что-то” - простота! Если сравнивать MS-DOS и Windows 98 по числу файлов, по месту, занимаемому на диске (и соответственно по количеству строк программного кода), мы увидим разительные отличия...

Итак, MS-DOS. Легко помещается на дискету. В минимальном объеме это три системных файла: `io.sys`, `msdos.sys`, `command.com`. Общим размером немногим более 100 Кб (зависит от версии MS-DOS, но все же не более 140 Кб). И эти три файла уже позволяют работать, запускать большинство программ!

Еще в состав MS-DOS входят различные утилиты, средства: для русификации, просмотра и редактирования файлов, обслуживания дисков, работы с памятью, внешними устройствами... Все это хозяйство занимает на диске около 2 Мб (а если выбрать самое нужное, то 500 Кб хватит).

Маленькая и быстрая MS-DOS (по сути дела три файла) позволяет запускать огромное количество прикладных программ, таких же маленьких и быстрых, как и DOS. А если программа маленькая,

то в ней меньше строк кода, значит меньше вероятность ошибок, сбоев. И легче их найти.

Вообще надежность MS-DOS весьма высока. Это тоже привлекает ее сторонников. Сама по себе MS-DOS практически не “зависает” (разве только при аппаратных сбоях, но на неисправном компьютере ни одна ОС не будет нормально работать!). Она может “зависнуть” при запуске некорректно написанных программ, но таких программ все же меньшинство, а большая часть работает устойчиво. Но, даже если DOS зависла, перезагрузить ее можно за несколько секунд (на медленной машине секунд за 15).

Не случайно до сих пор многие бухгалтеры, кассиры, государственные банковские и прочие служащие используют программы, работающие в DOS! Не потому, что они такие бедные, а просто по причине надежности и достаточности. Маленькая, корректно

написанная DOS-программа исправно делает то, что нужно. Не зря народ сложил пословицу: лучшее - враг хорошего. Автор убедился в ее правоте много раз...

Теперь о Windows. Наиболее популярная сейчас - Windows XP. Занимает на диске около 500 Mb, а со временем - еще больше. Содержит сотни файлов, со временем число их превышает 2000. Кроме того, Windows имеет реестр - сложную базу данных, в которой хранятся тысячи параметров. То есть Windows устроена в сотни раз сложнее, чем DOS! А как известно, чем сложнее система, тем она уязвимее, и как правило, менее надежна. Так, при огромном числе файлов вероятность ошибки даже в файловой системе достаточно высока...

Поэтому пользователям Windows приходится переустанавливать свою систему. Насколько часто - зависит от опытности пользователя. Беда в том, что при установке программы записывают в реестр свои параметры, пишут файлы в каталог WINDOWS/SYSTEM32... После удаления этих программ часть ненужного “мусора” остается. Так со временем

Windows начинает “сбоить”, зависать, работает все медленнее.

Конечно, можно чистить реестр специальными программами (MS Regclean), исправлять ошибки (Norton Win Doctor) и тем самым продлевать жизнь системы. Так и поступает автор - Windows 98 держится уже больше четырех месяцев! Но рано или поздно переустанавливать все равно придется.

Хуже то, что пользователь не может проконтролировать действия, совершаемые программами или самой Windows. В этом отношении, Windows отличается изрядной “вредностью”, записывая в разных файлах подробные отчеты о действиях пользователя, посещаемых им сайтах, сохраненных документах, паролях... И среди компьютерщиков ходят легенды о разных коварных действиях любимой “операционки”, вплоть до попытки “стучать” в Microsoft через Internet на своих пользователей!

К счастью DOS свободен от всего этого. Три маленьких системных файла можно даже посмотреть в отладчике (наверняка программисты так неоднократно делали!), чтобы убедиться в отсутствии различных неприятных “сюрпризов” вроде программных закладок, потайных “люков”, багов. При желании можно даже поставить российский систему: PTS-DOS. Это детище “ФизТехСофт” даже сертифицировано для использования на компьютерах военных, а значит, не содержит вредительских “жучков”.

Однажды установленная, DOS работает, пока не удалят ее системные файлы, либо пока не случится сбой на диске в загрузочной области. Но даже в этом случае проблема легко решается загрузочной дискетой и командой SYS A: C: Загрузившись с этой дискеты, вы также легко обнаружите и устраните любые вирусы (конечно, при наличии хорошего антивируса).

Да, все приведенные выше доводы - еще не повод отказаться от Windows. Но с другой стороны, такие преимущества Windows, как многозадачность, обилие программного обеспечения, простота

освоения на уровне пользователя, совместимость с почти любой аппаратурой, возможность работать с большим объемом памяти - тоже не повод забыть MS-DOS. Она имеет право на существование! И нехорошо смеяться над ней, издеваться над командной строкой, над однозадачностью, над 640 Кб памяти... Многих это устраивает. (Ну, проблему однозадачности можно решить хотя бы при помощи того же Dos Shell, главное памяти побольше. прим. редактора).

Конечно, возможности Windows гораздо больше, чем DOS. Но во многом причина этому - не убожество DOS, а отсутствие внимания к нему современных программистов. Поэтому современные достижения информационных технологий как правило, недоступны пользователям MS-DOS. И все же автор этой статьи, увлеченный поиском различных старых программ, осмеливается утверждать - даже под MS-DOS можно легко решать множество сложных задач, как то:

- просмотр графики (даже JPEG, GIF, TIFF и т.п) и преобразование ее в любой нужный формат (SEA 1.3, CompuShow);
- просмотр видео (можно смотреть AVI, MPEG... но не все форматы);
- прослушивание звукозаписей (WAV, CD, MIDI, MP3!);
- математические расчеты (MathCAD 2.50 для DOS хоть и уступает MathCAD 2000, но не так уж сильно);
- электронный англо-русский перевод (PROMT 3.2 для DOS тоже не слишком уступает PROMT 98);
- редактирование сложных документов с разными шрифтами, рисунками, диаграммами, таблицами, с проверкой правописания... и печать их ("Слово и Дело 8.15);
- рисование и правка рисунков с помощью вполне нормальных графических редакторов (не хуже Paint из Windows) и сохранение их в графическом формате PCX;
- распаковка/упаковка любых архивов, как то ARJ, ACE, RAR, ZIP и многих других. Пожалуй кроме только архивов, созданных в WinRAR 3.0 - у него свой

новый формат;

- запуск многочисленных учебных, научных, справочных программ - они вполне удобны и быстро работают! Разработаны специально под конкретные задачи...;

- программирование почти на любом языке (пожалуй, кроме Perl или Java). Можно использовать такие языки программирования, как C, C++, Pascal, TBasic, Qbasic, TurboBasic, Assembler, Fortran, Cobol...;

- и конечно же, игры - под DOS их великое множество, начиная от Tetris и Arcanoid, вплоть до DOOM II и Quake I... Как правило игры сделаны красиво, красочно и не намного уступают новым играм. Хотя вообще-то это дело вкуса...

Кроме того, установив Windows 3.1 (это, кстати не ОС, а оболочка к MS-DOS, и довольно надежная!), можно выполнять такие задачи:

- просмотр и редактирование документов MS Word вплоть до созданных в Word 97/2000/XP (при установке специального конвертера для Word 6.0);
- использование серьезных графических редакторов типа Adobe Photoshop 3.0 или Corel Draw. Есть хорошие САПР (соответствующие версии AutoCAD для Windows 3.1);
- вообще можно найти под Windows 3.1 почти все популярные ныне программы, только старых версий. Но как правило они вполне удобны и функциональны. Есть еще сборники на CD...;
- работа в Internet при помощи специальных дозвончиков вроде Trumpet WinSock или "Шивы" и браузеров: Netscape Navigator 4.04 или Opera 3.62 неплохо справляются с этой задачей! Хотя можно выходить в Интернет из-под DOS через браузер Arachne (но автор это не пробовал)...

Таким образом, при помощи 286/386/486 машины, безнадежно на сегодняшний день устаревшей, можно легко решать много разнообразных задач. И делать это зачастую быстрее и проще, чем под Windows 98/Me/XP. Кроме того, если нужной вам программы нет, ее можно самому написать на вашем люби-

мом языке, будь то Бейсик, Паскаль, Си или Си++. И откомпилировать, получив исполнимый файл размером всего несколько десятков килобайт!

Вполне возможно, что программу удастся написать за несколько минут или десятков минут, ведь программировать под DOS гораздо проще, чем под Windows! Автору приходилось изучать программирование для Windows в среде MS Visual Studio, так что для него это очевидно. Написать небольшой текст, статью тоже можно на старом компьютере - здесь не требуется большой вычислительной мощности - хватит даже 8086!

Цель этой статьи - вовсе не в том, чтобы заставить людей отказаться от современных компьютеров, от Windows или Linux. Задача проще - показать, что DOS все еще жив (а как безапелляционно заявляют некоторые о его кончине!) и даже понемногу становится более популярным.

Современная компьютерная индустрия в жесткой конкурентной борьбе дошла до того, что многих людей перестала привлекать “футуристическая” сверхсложная, сверхбыстрая вычислительная техника и огромные, суперфункциональные программы со всевозможными спецэффектами. Человек всегда с опаской относится к тому, что не может понять и проконтролировать. Его мозг устает от избытка фактов, информации, возможностей... Поэтому многие обращают свое внимание на простой, послушный, доступный для понимания DOS. И это здорово!

Для заметок