

OLDGAMES.RU

04'2005

УЗНАТЬ
МУЗЫКУ



С толстой сумкой на плече...

Здравствуйтесь чв. редакция журнала oldgames.ru.

Я являюсь одним из немногих извращенцев, которые предпочитают Quake 2 монстру от ID - Doom 3. Я (за редким исключением) предпочитаю оригиналы сиквелам. По моему убеждению, большинство стоящих игр были выпущены до 99-го года. Конечно, я уверен, что основная часть геймерского сообщества мне возразит. Да, сейчас выходит много игр с хорошей графикой и иногда с действительно увлекательным сюжетом, но в большинстве своем они практически ничем не отличаются друг от друга, создается ощущение, что большинство компаний при разработке игр руководствуются лишь принципом сделать не хуже. Они штампуют шутеры (по сути, не сильно отличающиеся от doom'a вышедшего более 10-ти лет назад), стратегии (в точности повторяющие warcraft)... хотя возможно это оправдано, скорее забвение ARENA WARS тому подтверждение.

Толи дело ---98 года, когда практически каждая игра являлась небольшой революцией,

TEF Arena, Daggerfall (хотя он скорее вызвал разочарование у поклонников серии), 2, Ultima, Dungeon Keeper, список можно продолжать бесконечно... Тогда еще не существовало сегодняшнего конвейера клонов, при создании игр все аспекты игровой механики прописывались практически с нуля. В прошлом разработчики не придерживались канонов, они сами создавали жанры, балансировали на их стыках (и все это при скудном по сегодняшним меркам финансировании и тогдашнем несовершенстве ПК). Сейчас, казалось бы, перед разработчиками открыты все двери, но они за редким исключением клонируют хиты 94-99 года. Современные игры не просто прекратили свое развитие, они деградируют, модели обрастают полигонами, и сами игры становятся "тяжелее". Для примера возьмем серию TEF:

Дубль 1 (ARENA)

К вашим ногам кидали огромную Тамриэльскую империю (со своей, написанной практически с нуля историей), наполненную огромным количеством легенд (которых с лихвой хватит еще на десяток игр из серии)... Вам предлагалось исколесить 8-мь провинций, и около 400-м городов...

Дубль 2 (Daggerfall)

На этот раз вы будете находиться в небольшом королевстве, окружающий мир похорошел, но игровая механика почти не изменилась, сюжетная линия стала более продуманной...

Дубль 3 (Morrowind)

Теперь вас запирают на острове Vandervel, достаточно небольшой части указанного в названии Morrowind'a, в игре не более 40-ка населенных пунктов, хотя внимания заслуживают от силы 15-мь. Взамен былой свободы вам предлагали достаточно неплохую по тем временам графику (восхищение от воды из моря у меня прошло лишь после выхода FAR CRY). Но по какой-то непонятной причине люди, как и в арене крутыми сумками топчутся на одном месте, пренебрегая такими вещами как сон и еда (АУУ!!! BETHESDA!!! На дворе 2001, год помните Ultima 7??? Да-да ту самую, образца 92-го года. Тамешние NPS и едят и на работу ходят, может стоить продвинуться вперед??? Не слышали о БТА, где запруженность улиц людьми подчинялась времени суток???). Если так пойдут и дальше, то скоро нас запрут в комнате 2 на 2 метра.

Так вот, ближе к телу. Раньше в России не было подобного журнала, статьи в авторитетных журналах о старых играх в большинстве являются лишь хронологией, перечислением дат, фактов. Я чуть не прослезился, когда узнал о существовании вашего журнала. Ведь зачастую играя в какого нибудь Kohanа геймер даже не догадывается, что "хитроумная" экономическая система является лишь упрощенной, разжеванной выдержкой из Master of magic.

И пусть мой глаз налезет на _____, если ваш журнал не добьется успеха!

Ken_Kenit

Здравствуйтесь, уважаемый (а после прочтения Вашего письма еще и дорогой) kit ken kenit! Отрадно было узнать, что на просторах нашей необъятной Родины не перевелись еще настоящие цесары, которые торжествуют победами не в Counter Strike'ах, а тем, что прошли все квесты от LucasFilms и LucasArts, Sierra и Westwoods, для которых Iswind Dale вызывает ассоциации с Gold Box'ом, а не Black Isle'ом, которым берег турецкий нужен только если на нем стоит "Dark Portal". Именно для таких людей мы работаем не покладая рук, в поте лица, засучив рукава.

Ну что же, теперь на нашей редакции лежит двойная ответственность. Теперь в наших руках судьба глаза товарища kit ken kenit¹, а это уже большая ответственность. Поэтому вся редакция журнала "Oldgames.Ru" принимает обязательство (подписанное кровью) повысить урожай и надох качественно и количественно.

С уважением, редакция журнала "Oldgames.Ru"

Содержание

Недавно было 4

МЫСЛИ

Римейки со Спектрума 8

Тема Номера

Узнать Музыку 13

ОБЗОРЫ

Thief: The Dark Project

Воровать - плохо? 28

The Horde

Красная орда 31

Alien Virus

А-Вирус 35

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Искупить грех 38

НЕИГРЫ

Первые DOS и Windows 43

DosBox - вторая жизнь старых игр 48



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор: Тимур Салихов

Оформитель: Тимур Салихов

Авторы статей: Arik, hit,

Алекс Сахаров, Андрей Поддубный

Тема номера: Виктор Кузнецов

OldGAMES.Ru

Номер 4 (04), апрель 2005г.

Издается с января 2005г.

Распространяется бесплатно.

Адрес редакции: www.oldgames.ru

oldgames@rambler.ru, journal@oldgames.ru

Недавно было

Тимур Салихов



За запотевшим окном редакции пронесся месяц апрель, а за вашим явно не меньше чем июнь. Так уж вышло, что мы живем с вами в слегка разные времена, но это только потому, что наш журнал никуда не торопится. Как показывает практика, дольше всех живут именно те, кто никуда не спешит. Да и тематика нашего издания позволяет не торопить события, а медленно, не спеша освещать темное прошлое.

Думаю, вы уже заметили, что с этого номера мы начали печатать письма читателей. Очень хочется, чтобы эта практика сохранилась надолго, но это зависит уже только от вас. Знали бы вы, как приятно узнать мнение человека о труде, в который мы все вложили частичку своей души. Одно дело обсуждения и комментарии на различных форумах, а другое – письма. Поэтому – пишите, пишите и пишите!

С этого же номера мы начинаем всерьез заниматься рекламой. Нет, издание остается некоммерческим, и какой либо заработок приносить нам не будет, просто, посоветовавшись, мы решили рассказывать вам о различных сайтах, командах, занимающихся римейками, о выходивших когда то играх, но делать это в виде рекламных блоков. Так что, всех, кто

заинтересовался, просьба связаться с редакцией, если ваша информация покажется нам интересной и ко всему прочему будет некоммерческой, мы с радостью поместим ее в журнал.

В этом выпуске мы реши-

место «ньюсмейкера» все еще вакантно, и желающие избавить главреда от этой суровой обязанности ожидают в нашей редакции посредством «мыла».

Особо этот месяц нас не порадовал, очевидно весен-



ли порадовать вас приложением к теме номера. Те, кто особо одарен Интернет трафиком, могут оценить труд Виктора Кузнецова, который подготовил для вас великолепную подборку музыки из различных игр, как старых, так и довольно новых. Желающие полностью окунуться в этот номер просто обязаны внимательно прослушать и прочувствовать каждую мелодию из приложения.

Ну что же, пора прекращать говорить от имени всей редакции и перейти непосредственно к событиям прошедшего апреля. Опять хочу заметить, что

нее пробуждение прошло, римейкоделы слегка выдохлись и готовятся к новым покорениям. Ни одного громкого названия, малое количество новых проектов, почти нет релизов, в общем, тишина. Но все же кое какие движения есть, вот их мы сейчас и рассмотрим.

Первый на очереди римейк пришел к нам с Commodore64, великолепно для своего времени компьютера. Тема полицейских и воров, раскрытая в игре “Cops&Robbers”, получила вторую жизнь. Проект только стартовал, и проследить за его развитием можно вот в этой ветке форума:

<http://www.retroremakes.com/forum/showthread.php?s=&threadid=3897>.

Скончавшийся как вселенная, но до сих пор живой как память, Robosor вновь смотрит на нас с экранов мониторов. Команда

щения: <http://www.megaone.com/stuntmania>.

Хавард зарелизил свой римейк классического "Daleks". "Dr Who and Daleks" – действительно великолепное исполнение, яркий образчик того, как



Park Productions задумала вернуть нам душевного робота, который так радовал детвору, толпившуюся рядом с предприимчивыми «Синклеристами» в точках розничной раздачи счастья (1 час – 1 рубль). К сожалению, римейк не спектрумовский, но слезу ностальгии по 80ым вышибает. <http://www.parkproductions.btinternet.co.uk> – внимательно следим за процессом.

Несомненно шедевральная Stunts, имеющая в своем запасе уже две команды, которые желают повторить шедевр, наконец то может гордиться за своих потомков. Stuntmania, действительно достойный продолжатель дела трюкачей теперь доступен для скачивания и опробования. Обязательно для посе-

нужно делать римейки. Пробуем: <http://www.havsoft.co.uk/daleks.htm>.

Ultimate Stunts, проект, несмотря на название, не имеющий никакого отношения к уже упомянутому Stunts, а являющийся римейком 4d Sports Driving (правда ведь, это большая разница?) доступен по вот этой ссылке: <http://www.ultimatestunts.nl>.

Mercy Remakes выпустила долгожданное продолжение своего Bobariods. Вторая часть игры доступна на сайте <http://www.merseyremakes.co.uk>.

Те же самые парни, которые недавно порадовали нас Magefire решили устроить нам небольшой праздник и на волне LaserSquad вывалить на наши головы HorrorSquad. Что это за зверь и как с ним себя вес-

ти, вы можете узнать здесь: <http://www.spectresoftware.com>.

Еще один прекрасный римейк с Commodore64, который заставит вас забыть о том, что существует оригинал. <http://home.tiscali.dk/nikpagh/ff/FranticFreddie10.zip> - FranticFreddie, обязательен к употреблению.

Очередной римейк классики, Harrier Attack, доступен здесь: <http://retrospec.sgn.net/game-overview.php?link=harrier>. Проект сделан на Delphi, что довольно необычно для подобных игр.

Mr Smila, который до сих пор остается предан своему Commodore64, закончил трибьют Thalamus, Delta, доступный по адресу <http://www.merseyremakes.co.uk>.

Поклонники хоккея могут порадоваться за себя, целых два релиза одного римейка (для PC и Mac соответственно) выпустил Kevin Dromereksi. Natrick, именуемый теперь WildLands Hockey доступен теперь по адресу <http://www.kwerkx.com/rd/products/WLHHockey.html>.

Все больше набирающий популярность BlitzBasic по праву может считаться первым помощником создателя римейков. И вот еще одно подтверждение этому, римейк Jill Of The Jungle, доступен по адресу <http://www.blitzbasic.com/logs/userlog.php?user=2880&log=434>.

Вот собственно и все. Передаю вас в руки наших авторов, которые будут развлекать вас на протяжении 50 страниц. Удачи!

ЗВУКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

AKIRA YAMAOKA
BEN HOUGE & KURT DEKKER
IN EXTREMO
INON ZUR
JEREMY SOULE
KAI ROSENKRANZ
KING EINSHTein
KOICHI SUGIUYAMA
KOJI KONDO
NOBUO UEMATSU
ROB KING_PAUL ROMERO
TOMMY TALLARICO
ULTIMA
YASUNORI MITSUDA



НЕДЛЯВНО БЫЛО



МЫСЛ

Римейки со Спектрума

Arik

Dizzy

Издатель: Code Masters Ltd

Разработчик: The Oliver Twins, Jon Paul Eldridge

Эх, Dizzy, Dizzy. Многие ли тебя знают на PC? Нет, конечно, знают, но со славой на Спектруме это не сравнится. Там ты звезда. Можно даже сказать, лицо жанра. Когда на машинке с 15 цветами мы говорим квест - имеем ввиду именно тебя, яйцеголовый (пятнадцать получилось потому, что при яркой градации черный остается черным). Именно ты повинен в смерти такого количества времени, именно тебя мы водили по



причудливым выдуманном мире, именно твоими руками собирали и использовали все, что можно было собирать и использовать. Жаль, что тебе до сих пор не поставили памятник, несправедливо. Ну да ничего, твоих поклонников хватит еще не на один десяток лет, а уж они то постараются, чтобы твое дело продолжало жить.

Разработчик римейка: Crystal Fusion Software

Адрес сайта: <http://www.crystalfusion.co.uk/dizzy.html>

Увы, серии Dizzy все больше не везло с создателями римейков. Просматривать



многочисленные потуги с не в тему вклиненным яйцеобразным героем - настоящее расстройство для поклонника оригинала. Я даже некогда собирался бросить это занятие, однако не успел. И слава богу. Встречайте - Dizzy 1 Remake. Здесь стоит напомнить, что официально на PC были переведены только третья, четвертая и шестая части. Таким образом, серия оставалась без своих корней. Пусть начало было менее интересным, нежели последующие части, не важно, зато оно было первым. Теперь данное недоразумение полностью исправлено, и все благодаря Crystal Fusion Software.

На конкурсе римейков RETRO REMAKES COMPETITION 2004 Dizzy дали десятое место. Несмотря на явный успех (попасть в десятку), с суждением я совершенно не согласен, похоже они ошиблись на один разряд, написав нолик после единицы. Ведь переделка просто чудо, как хороша. С одной стороны игра проявляет уважение к оригиналу, весьма близко передавая его игровой процесс. С другой - имеются существенные и исключительно положительные нововведения. Например, вместо поэкранного разбиения - полноценный скроллинг. Есть отличия и конфигурации локаций. А вот квестовая часть осталась нетронутой. Все это сопровождается великолепной звуковой и визуальной частью. Похоже, в команде был хороший художник, даже анимация присутствует в полном объеме.

Таким образом, Dizzy 1 Remake можно



с легкостью поставить в один ряд с официальными переделками и со спокойной совестью считать, что на РС есть не три, а четыре части сериала.

Kane

Издатель: Mastertronic Ltd

Разработчик: Simon Freeman, John Darnell

Kane - типичный представитель игры сборника. То есть, всего понемногу и ничего конкретно. Фактически это четыре миниигры, объединенные между собой тематикой дикого запада: тир по птичкам из лука, скачки с барьерами по пустыне,



профилактическая зачистка отдельно взятого города от нарождающихся антисоциальных элементов и опять скачки на лошади, на этот раз с целью догнать поезд. Игровой процесс незатейлив и весьма ограничен. В стрельбе по пернатым все ограничивается изменением угла прицела, в скачках - управлению прыжками и т.д. Прямо скажем, игра не шедевр, но в свое время скоротать пару вечеров позволяла.

Разработчик римейка: Classics Revisited

Адрес сайта: <http://www.retroremakes.com/comp2004/download.php?id=125>

Несмотря на простоту оригинала, переделка получилась добротной. Особенно выделяется графика, наверное, потому что выделяется здесь больше и нечему. Все в том же RETRO REMAKES COMPETITION 2004 игра победила в номинации "красивая картинка". И действительно, пейзажи получились знатные. Сам же игровой процесс в точности повторяет оригинал. Единственное существенное отличие, в городе при



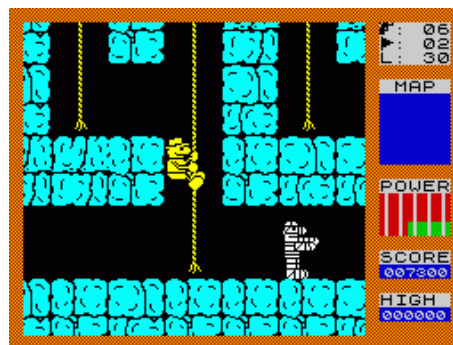
движении почему-то стало нельзя целиться по вертикальной оси, то ли это глюк, то ли хотели усложнить этап. В целом имеем типичную ситуацию - хороший римейк весьма средненькой игры. В результате получается неопределенность и непонимание, как такую штуку оценивать. Но в любом случае разработчики со своей задачей справились хорошо.

Fred

Издатель: Indescomp

Разработчик: Carlos Granados, Paco Menendez, Fernando Rada

Fred была одной из первых моих игр на Спектруме, а заодно одной из любимых. Сюжетную часть пропустим - как это часто бывало на Спектруме, ее попросту нет. Она вполне могла присутствовать во вспомогательной документации, но кто ее в России в глаза то видел? Причины не важны, важно следствие. Главный герой появляется посреди тесного лабиринта где-то на нижнем уровне. Разве не очаровательное начало?



Удивительно, но из простой по сути идеи разработчики умудрились сделать интереснейшую игру. Все благодаря разнообразному поведению врагов и четкому управлению. Дело в том, что, не смотря на наличие пистолета, творить смертоубийство герой не может. Все, на что способна его пукал-

ка - отпугнуть приведение, да разнести в пух и прах (вернее в бинты и прах) мумию, которая тут же появится в другом месте. Приходится быть предельно осторожным, никаких резких телодвижений. Порой вынужден спускаться на несколько этажей от приведения, только для того, чтобы найти площадку, откуда выстрелом можно будет изменить его движение. Кстати, приведения здесь самые натуральные. То есть, стенки для них не преграда.

Дополнительную уникальность игре придает именно стеснение в пространстве, проходы весьма узкие и вокруг все ограничено камнем. Потому обойти врагов весьма не просто, место для маневров остается только в разветвлениях туннеля. Вот в таком напряжении и приходится исследовать лабиринт на наличие заветного люка.

Разработчик римейка: FZero

Адрес сайта: <http://www.fzero.co.uk/fred.htm>

Поначалу я думал описать целых три римейка на игру Fred, но один из них как-то отпал сам собой. Авторы решили не заморачиваться на повторение и сохранили эдакий боевичек с антуражем из оригинала, доказав лишний раз, что прелесть Fred как раз не в стрельбе, а напротив, сильной ограниченности возможностей главного героя.

Начнем с того, что похуже. Не смотря на внешнюю похожесть, многие элементы были перевернуты. Например, враги. Те,



что должны появляться на втором этапе, имеются с самого начала, и наоборот. Не понятно, зачем это было нужно делать, но авторам виднее. Очень существенным минусом является то, что карта не генерируется случайным образом, она заранее задана и всегда одинакова. Таким образом,

достаточно пройти ее один раз, чтобы переигрывание превратилось в повторение, чего не было у оригинала. И, наконец, из-за глюкавости игры мне пришлось использовать тормозилку. Для полноценного виндовского приложения случай уникальный.

Разработчик римейка: PeeJay и другие

Адрес сайта: <http://www.peejays-remakes.co.uk/fred/fred.html>

Второй представитель оказался куда более любопытным. Налицо более твердое следование объекту подражания, что для римейка всегда плюс. Да и само исполнение кажется более профессиональным. Напри-



мер, графика весьма симпатичная, только стены немного размазаны. Правда есть один очень странный момент. Дело в том, что, по мнению создателей римейка, главный герой вовсе не человек, а лягушка в турецкой тюбетейке. Очень странная фантазия у этих парней. Ну да за отличное исполнение простить такую шалость можно.

Chronos

Издатель: Mastertronic Ltd (Переиздана Avalon Software (Россия)!)

Разработчик: Steven Tatlock, John Tatlock, Tim Follin

Космические стрелялки, Shooters, вездесущий жанр для любой системы. Таков уж человек, иногда ему хочется чего-то предельно простого, понятного с первой секунды, прямолинейного и динамичного одновременно. Рецепт такой смеси вполне может быть этот самый шутер. Впрочем, тут тоже все сугубо индивидуально. Кто-то

любит погорячее, чтобы экран был покрыт равномерным слоем взрывов, выстрелов и прочих графических загогулин, чтобы враги летели пачками и желательно со всех сторон, и чтобы на нашем корабле стояло N пушек, покрывающих добрую половину направлений. Я предпочитаю менее острые блюда. Что поделать, четкий геймплей мне доставляет больше удовольствия. Никаких случайных вражеских патронов, никаких мегаоружий, закрывающих обзор. Насыщенность действия должно быть такой, чтобы действие это поддавалась контролю и не более. В общем, был таким, как Chronos. Именно эта игра стала для меня главным Shooter'ом Спектрума. Вроде и графика не навороченная, и врагов не так уж много ви-



дов и даже апгрейдов оружия никаких нет, а затягивало так, что не то, что играл, просто наблюдал за игрой других не отрываясь. Помнится даже, знал наизусть каждый уровень и расположение самых опасных врагов.

Разработчик римейка: Scottigesoft
Адрес сайта: <http://www.scottige.co.uk/chronos.htm>

Чем более трепетно относишься к игре, тем придирчивее рассматриваешь римейк. Оно и понятно, когда знаешь игровой процесс наизусть, любые неприятные отклонения прекрасно чувствуются. Впрочем, касательно переделки Chronos, экспертом быть не обязательно. Не обязательно даже играть в оригинал, чтобы почувствовать слабость продукта. С первого взгляда появляется и не отпускает ощущение того, что перед тобой в стельку любительский проект. Особенно это проявляется в графике.

Есть отклонения и от курса предка. В

частности были введены апгрейды для корабля. Не то, чтобы это было плохо, но в любом случае - это не как в оригинале. Первый уровень весьма близок, хотя и с небольшими погрешностями. А вот дальше идут совершенно новые карты, о чем автор честно предупреждает. На мой взгляд весьма зря.



От игры остается странное ощущение, внешне вроде Chronos, а впечатления совсем не те. И трудно даже уловить в чем проблема. Дело даже не в других уровнях, в самом процессе чувствуется фальшь, и как-то упорно тянет закрыть римейк и запустить оригинал.

Booty

Издатель: Firebird Software Ltd
Разработчик: John F. Cain

Некоторые разработчики игр на Спектруме были настоящими садистами. Они умудрялись делать игры такой сложности, что для их прохождения даже мало отработать управление персонаже до автоматизма, нужно еще и обзавестись хорошей порцией удачи. Но не это самое страшное, самое страшно, что у этих негодяев получались шедевры. Игры, к которым возвращаешься снова и снова, запуская их в тщетной попытке продвинуться хоть немного дальше. Как раз такой игрой и является Booty.

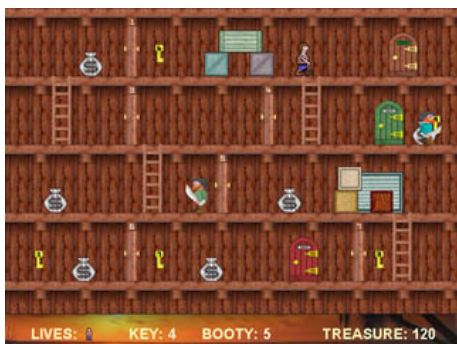
С виду обычная аркада, но на самом деле штука оригинальная и интересная. Все игровое пространство в Booty разделено на экраны. А каждый экран дополнительно заставлен дверьми с цифрами. Нетрудно сообразить, что на каждую цифру имеется свой ключ. Получается такой вот лабиринт, пройти который ой как непросто. Мы ведь



помним про садизм разработчиков? Так вот, мало того, что они повсюду расставили пиратов, крыс и птичек, так еще и не дали никакого оружия. То есть вообще никакого. Но даже на этом подлюки не остановились, заминировав часть объектов, внедрив защитные системы исчезающих полок и добавив не останавливающиеся на этажах лифты. Но разработчики так бы и остались рядовыми мастерами пыток, если бы не одна их находка. Когда все вещи собраны, и игрок уже думает, что прошел игру, ему сообщают радостное известие. Нужно найти ключик, появившийся в случайном месте и дается на это 60 секунд. Время пошло.

Разработчик римейка: Cabi Soft
Адрес сайта: www.cabisoft.co.uk/

Я специально отложил обзор этого римейка. Дело в том, что в игре обнаружился существенный глюк. Один из пиратов застревал в двери, делая игру непроходимой. Отписав о глюке на сайт игры я стал ждать патча и, слава богу, дождался.



Разработчики... вернее разработчик пошел по пути снижения сложности. Это заметно во всем. Например, теперь допускается цепляться за край лестницы, раньше нужно было остановиться точно на середине. Стало проще переходить с лифта на лифт, радиус взрыва бомб был сильно уменьшен. В принципе, путь правильный. Даже при

таком раскладе игра остается очень сложной.

С точки зрения точности повторения, здесь имеются и другие отклонения. Признаться, я даже не сразу заметил, что конфигурация некоторых кают изменена. Это сделано очень аккуратно и не бросается в глаза. Казалось бы, нужно на такое отступление поругаться, но делать этого почему-то не хочется.

Отлично выполнена картинка. Она проста, но при этом красива и выдержана в едином стиле. Не подвела и озвучка, все как положено, улучшенный вариант оригинала. Хуже звучат разве что бомбы. На Спектре это был такое громкое гудение, а затем не менее громкий бабах. Так что, услышав этот звук бросался от бомбы наутек. Здесь звук заменен на еле слышное горение фитиля и тихое бум, так что бомбу не всегда и замечаешь. Что, впрочем, ввиду уменьшения радиуса поражения, не так и страшно.

Вывод по римейку мне на ум приходит только один - перед нами шедевр. Скромный, сделанный одним человеком, но шедевр. Это тот редкий случай реинкарнации, когда после него совсем не хочется возвращаться к оригиналу.

Продолжение следует...

ТЕМА НОМЕРА УЗНАТЬ МУЗЫКУ



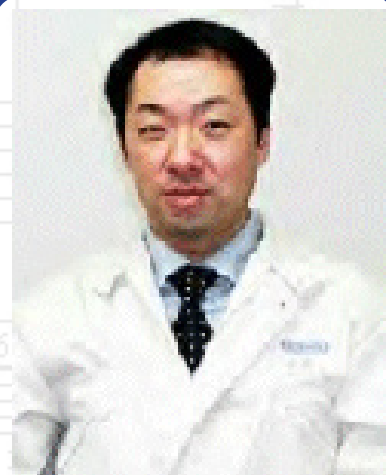
УЗНАТЬ МУЗЫКУ

Виктор Кузнецов

Вы когда-нибудь задумывались над тем, сколько информации человек получает через слух? Оказывается не так уж и много – всего около 10%. Однако лишись мы этой возможности и нам станет недоступен огромный мир – мир музыки. Невосполнимая утрата. Ибо именно музыка заставляет наши сердца биться синхронно с ее ритмом, именно у музыки получается задеть что-то неосязаемое внутри нас, что невозможно увидеть, к чему невозможно прикоснуться. Наверное, это и есть человеческая душа, а музыка – тоннель, ведущий к ней кратчайшим путем. Мир музыки огромен и многогранен. Каждый находит в нем что-то свое. Будь то классические формы в исполнении симфонических оркестров или чернокожий рэп, будь то мелодичное диско семидесятых или кислотный рейв современности. Но среди всего этого многообразия я хочу выделить особенный жанр. Это музыка к компьютерным играм.

Престижно ли писать музыку для видеоигр? Ответом на этот вопрос будет являться решение Американской Академии грамзаписи с 2000 г. включать саундтреки из видеоигр в число категорий, по которым ежегодно присуждаются престижные премии Grammy. Эта категория называется «Музыка для телевидения, кино и других визуальных медиа». Еще одним подтверждением является новость, которую вы можете прочитать на сайте Hollywood Bowl, где выложена программа первого концерта Лос-Анджелесского Филармонического оркестра, состоящая из музыки к видеоиграм. Мероприятие намечено на 6 июля 2005 г.

Однако признание возникло не сразу. Как же все начиналось? Помните



Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu).

Nintendo Entertainment System – добрую старенькую приставку? Уже после того, как ее сняли с производства на Родине в Японии, она появилась у нас под аббревиатурой «DENDY». «Денди-Денди, мы все любим Денди» - раздавалось с экранов телевизора. А капризные дети тащили за руку своих родителей в ближайший универмаг в надежде, что им все-таки купят заветную игрушку, позволяющую путешествовать по бескрайним просторам виртуальной реальности. Nintendo была способна одновременно воспроизводить не более четырех одноголосых звуковых дорожек (каналов). Три канала отводилось музыке и один – звуковым эффектам. Позже программисты добились того, что музыке отдавались уже все четыре канала, а когда требовалось воспроизвести звуковые эффекты, использовали одну из дорожек, прервав на ней музыкальное сопровождение. Качество воспроизведения было ужасным. Электронный мозг приставки синтезировал синусоидальный сигнал, ис-

коверканный несовершенством электронного тракта. Однако композиторы, работавшие в этом жанре, выкладывались «на все сто» и совершали порою немыслимое.

Первая игра тех лет, ставшая по многим параметрам каноном – «Суперб-

ратья Марио» (Super Mario Bros), 1985г. Впервые для написания саундтрека пригласили настоящего профессионального композитора - **Коджи Кондо (Koji Kondo)**.

Именно в те годы зародились основные правила построения саундтрека для видеоигр. Вернее, были перенесены принципы, уже много лет успешно использующиеся в кинематографе. Для каждой зоны, в которую попадал Марио, была написана своя оригинальная музыкальная тема, отражающая эмоциональное состояние игрового процесса. Слушая такую музыку, нам хотелось веселиться - когда герой выходил на «открытые просторы», мы чувствовали, что впереди неизвестность - если герой спускался в подземелье и беспокоились за его жизнь, как только включался «тревожный» аудиотрек. Началось было положено и будущее известности занялись воплощением этих принципов в жизнь.

Одним из самых удачных композиторов, пишущих музыку к видеоиграм, можно считать **Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu)**.



Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu)

Японец по происхождению Уемацу родился в 1959 г. Впитывая атмосферу западных музыкальных традиций, совершенно самостоятельно к 12 годам Нобуо научился играть на фортепиано и стал мечтать о мировой известности. Уемацу всегда предпочитал сочинять музыку, нежели просто исполнять чужие произведения, пусть даже и гениальные. В 1985 г. Нобуо получает свою первую работу в компании, знакомой сейчас любому геймеру. Ее название - Squaresoft. В те годы фирма прозябала. Были бесконечные финансовые проблемы. И именно в таких условиях родилась легендарная игра Final Fantasy. Благодаря этому проекту компания выправила свое финансовое положение и более того - начала клонировать удачную идею. Поначалу у Нобуо не было опыта работы в данном жанре и он плохо понимал, что от него хотят. Но вскоре ему довелось ознакомиться с творчеством действующего мэтра **Коичи Сугиямы (Koichi Sugiyama)**. А заодно и поиграть в игру, для которой Сугияма написал музыку. Это оказался знаменитый ролевой сериал Dragon Quest, благополучно доживший до наших дней. По популярности в Японии с ним может сравниться разве что Final Fantasy.

Дела пошли на лад. От игры к игре Уемацу совершенствовал свой талант композитора. По мнению большинства игроков, квинтэссенцией его мастерства является саундтрек к шестой части Final Fantasy. Не всем известный факт биографии композитора, но он также работал над созданием оригинального саундтрека к игре Chrono Trigger, большинство тем для которой написал **Ясунори Мицуда (Yasunori Mitsuda)**.

В свое время Уемацу был учителем Ясунори Мицуды – автора музыки к великолепной игре Chrono Cross. Но это будет чуть позже. А в те года Мицуде было очень сложно выбраться из тени, отбрасываемой его учителем. Первой самостоятельной работой Мицуды стала музыка к игре Xenogears. После этого Мицуда подвергся серьезной критике со стороны руководства Square. Руководство считало, что его музыка слишком самобытна и не вписывается в сюжетные рамки игры. (Это со временем признал и сам Мицуда). Также, был



Ясунори Мицуда (Yasunori Mitsuda)

отмечен не очень большой набор тем. Некоторые мелодии порядком приедались после многократного прослушивания. Однако геймеру, дошедшему до финальных титров, была подготовлена хорошая награда - вокальная тема игры – «Small Two of Pieces», исполненная ирландской певицей Joanne Hogg. Музыка для следующей игры Chrono Cross Мицуда написал уже самостоятельно, проявив себя как личность, способная рождать шедевры. Саундтрек к этой игре был написан в мягком, неспешном стиле, великолепно подчеркивающим ее плавное повествование. После написания музыки к Chrono Cross, Мицуда принял решение покинуть Square и стать независимым композитором.



Другой великолепный музыкант и композитор из Страны Восходящего Солнца увековечил себя саундтреком к игре Silent Hill. Это **Акира Ямаоко (Akira Yamaoka)**.

Акира родился в Токио 6 февраля 1968 года. Изначально Ямаоко собирался стать профессиональным гончаром, но этой затее помешало его другое юношеское пристрастие – музыка. Уже в школе он играл в панк-группе. Купив компьютер, Ямаоко пробовал писать музыку. Став студентом Токийского колледжа искусств и все еще пытаясь играть в группе, он даже не предполагал, что через несколько лет начнет писать музыку к видеоиграм. По его тогдашним замыслам Ямаоко собирался стать звуковым дизайнером. Подростковые идеи о «горшечном творчестве» больше не беспокоили Акиру. Первыми по-настоящему успешными работами, показавшими его как талантливое композитора, были музыкальные темы к Castlevania и Speed King. Но только тогда, когда он написал музыку к игре Silent Hill, карьера его стремительно пошла в гору. Далее последовали Silent Hill 2, Silent Hill 3. Но все-таки саундтрек к Silent Hill 2 по мнению и профессиональных музыкантов, и обычных слушателей считается одним из самых удачных за всю историю компьютерных игр. Главенствующими же темами в саундреке являются «Theme of Laura» и «Promise».

Благодаря стараниям композитора, играя в эту игру, вы будете погружены в атмосферу, пропитанную страхом, наполненную звуками ударов парового молота, скрежетом бензопилы. Уже только одно звуковое оформление игры



Ясунори Мицуда (Yasunori Mitsuda)

способно испугать. (Только не забудьте перед этим выключить свет и выгнать всех из комнаты). Однако не весь саундтрек к игре состоит из душевнораздирающих звуков. Есть в нем место и тонкому лиризму, подчеркнутому гитарными партиями и нежным пением скрипки. Есть даже хард-роковые отступления. Ямаоко удалось найти ту грань стилей и направлений, которая не дает вам ни на минуту расслабиться. Звучит ли в этот момент агрессивный индастриал или нежный звук скрипки. Как натянутый канат заставляет канатоходца быть в постоянной готовности, так и его музыка, до самого конца держит вас в напряжении и не допускает возможности сделать неверный шаг.

Роль японских композиторов в области игровой компьютерной индустрии трудно переоценить. Им присущи совершенно особые черты изложения музыкального материала. Скажем так – свой почерк, свой неповторимый стиль. Их музыкальные



Сценарист, снимающегося сейчас фильма «Silent Hill» Роджер Эйвэри (Roger Avey), для участия в кинокартине планировал пригласить молодую актрису Джулию Сандберг Ханссон (Julia Sandberg Hansson, фото слева). Однако уже известно, что главная роль досталась австралийской актрисе Раде Митчелл (Radha Mitchell, фото справа). По всей вероятности именно ей придется выступить в роли родителя, приехавшего в городок Silent Hill ради спасения собственной дочери. Будет ли сниматься в фильме Джулия Ханссон мне неизвестно. Я не берусь судить, которая из девушек более похожа на Хизер, но разглядывая фотографию Джулии, перед моими глазами, как живой встает образ повзрослевшей дочери Гарри Мэйсона - нашего героя из первой части игры.

произведения в большей степени, нежели музыка западных композиторов, придерживается традиций, заложенных в классической музыке. Но одновременно, большинству музыкальных произведений японцев присуща и ярко выраженная мелодика. По-моему их композиции похожи на солнечный день или на яркую целлулоидную игрушку.

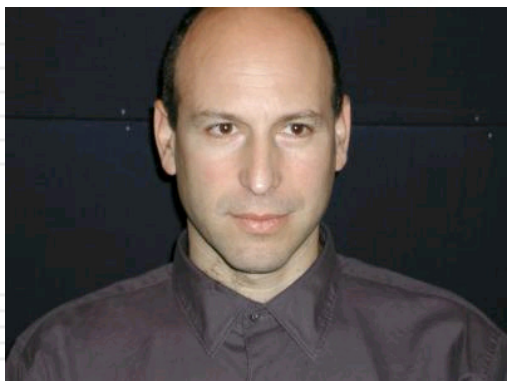
У вас уже наверняка начинает складываться мнение, что все качественное рождается в Стране Восходящего Солнца? В том числе и музыка. Однако, это не совсем так. И наглядный тому пример – творчество следующего композитора **Джереми Соула (Jeremy Soule)**.

Джереми родился и вырос в артистической семье. Его отец работал преподавателем музыки. Свое музыкальное образование Джереми получал через частные уроки. Естественно, Джереми не миновало увлечение компьютерными играми. Quest и RPG были его любимыми жанрами. Игры тех лет обладали интереснейшим геймплеем, разнообразием сюжетных линий, развитыми диалогами и одновременно с этим – страдали невзрачной графикой и скромным звуковым оформлением. Звуковые файлы не могли вместить в себя многообразие тембральных окрасок и обертонов реальных музыкальных инструментов. Многие оригинальные саундтреки к играм, несмотря на свою эмоциональную наполненность, вызвали горькое сожаление о несовершенстве персональных компьютеров и консолей. Впрочем, об этом я уже упоминал чуть выше. И Соул решил заниматься тем, о чем мечтал уже давно. А именно – в 1994 году он снимает студию звукозаписи и приступает к сочинительству и записи собственной музыки. Свои первые музыкальные произведения он отослал в компанию Squaresoft. Произведения настолько понравились руководству, что Джереми тут же предложили поработать у них в качестве штатного композитора - чем Джереми и воспользовался. Однако работа штатным композитором – это был всего лишь этап на пути к всемирной известности. Через некоторое время Соул покидает SquareSoft и вместе со своим братом



Джереми Соул (Jeremy Soule)

организует студию «Soul Media». Процесс написания музыкального трека к той либо иной игре происходил неразрывно с трудовыми буднями создания самой игры. Соул скрупулезно пытался понять и прочувствовать, что мог ощущать герой повествования и только после этого конвертировал эмоциональные переживания в музыку. Поэтому Соулу великолепно удавалось передать ощущение игрового мира.



Инон Зур. (Inon Zur)

Джереми Соул написал музыку к таким хитам как Baldur's Gate: Dark Alliance (PSX 2), Dungeon Siege, Icewind Dale, Icewind Dale: Heart of Winter, Neverwinter Nights, Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls III: Morrowind, Total Annihilation: Kingdoms. И это далеко не полный список его работ. Как-то Соул сказал: "Музыка – это моя жизнь. Когда я не сочиняю и не записываю - я несчастлив..." Именно этот подход к творчеству, а также прекрасное знание мировой классики, неиссякаемый энтузиазм и трудолюбие сделали маэстро тем, кем он является сейчас – одним из самых востребованных композиторов современности, сочиняющих музыку к компьютерным играм.

Следующий композитор, про которого я хотел бы рассказать – **Инон Зур (Inon Zur)**.

Его творчество очень сильно перекликается с творчеством упомянутого выше Джереми Соула. Те же героико-романтические произведения, такая же любовь к классике и в прошлом учеба на профессионального пианиста. Обучался Зур в Музыкальном Училище Тель-Авива. После его окончания Инон уехал в Лос-Анджелес и продолжил обучение в Dick Grove School of Music and UCLA. Его учителями были Генри Манчини (Henry Mancini), Джек Смайли (Jack Smalley), Алан Фергюсон (Alan Ferguson). Первым проектом Зура был "Klingon Academy", которой он выполнил для компании Interplay. В процессе работы Инон воспользовался услугами Симфонического оркестра Сиэтла. Более того – в этой игре звучит настоящий оперный го-



Loom. Первая и чуть ли не единственная игра в которой музыка составляла основу игры.

лос. На данный момент Зур живёт в Лос-Анджелесе и работает в студии Bob Rice - Four Bars Entertainment. Не смотря на то, что Инону Зуру удастся писать прекрасную музыку, используя синтезаторы и сэмплы, композитор всегда старается привлечь для работы живых музыкантов. Был случай, когда ему отказали в возможности собрать живой оркестр. (Это случилось в период написания

саундтрека к Icewind Dale II). А именно - не выделили ни времени, ни денег. Но Зур всё-таки собрал несколько исполнителей и с их помощью добился звучания симфонического оркестра. В результате получился один из красивейших треков к видеоиграм. Послушайте аудиотрек «Theme». Комментарии тут излишни.

Зур сотворил немало хитов. К ним можно отнести Star Trek: Starfleet Command II, Star Trek: New Worlds, Star Trek: Klingon Academy, Lionheart, Fallout Tactics, War And Peace, Crusader Kings, RLH, Icewind Dale II, Baldur's Gate II: Throne of Bhaal. За музыку к IWD2 Инон Зур в феврале 2003 года был номинирован по категории «Лучшая музыка 2002» - награда Game Audio Network Guild. Другая организация - Game Industry News номинировала его музыку на звание «Лучший саундтрек 2002». Оркестровая аранжировка Baldur's Gate II: Throne of Bhaal стараниями Game Spy удостоилась награды «GameSpy's 2001 Best Music Awards». Кроме того, G4 TV наградила Зура за его вклад в музыку для кинематографических вставок в играх.

Я затрудняюсь определить, кто из этих композиторов более талантлив. Наверное, это и не нужно. Когда творят такие гении как Джереми Соул и Инон Зур, любая попытка их сравнения выглядит нелепо. Пусть солнце светит днем, а ночью восходит луна.

Сейчас мы вплотную подошли к рассказу, пожалуй, о моем самом любимом саундтреке. Это музыка к одному из творений New World Computing – авторам легендарных Героев Меча и Магии (Heroes of Might and Magic) и древнейшего ролевого сериала Власть и Магия (Might and Magic).

Почти каждый вечер, на протяжении недели, из моих окон раздавалась музыка, распугивающая прохожих своей «нетрадиционной ориентацией». И это, как вы уже догадались, был завораживающий оригинальный саундтрек к игре.

Роб Кинг (Rob King) и Пол Ромеро (Paul Romero) – имена людей со-творивших бесподобный по гармонии саунд. Теперь немного истории. Становление Роба как музыканта было весьма стандартным. Музыкой он увлекался с детства, в 13 лет уже играл в музыкальном коллективе. В 1994 году поступил в колледж. Учебу на последнем курсе чередовал с работой продавца в музыкальном магазине. В этом же самом магазине Роб познакомился с человеком, как оказалось, работающим художником в фирме New World Computing. Этот приятель и составил Робу протекже, что помогло Кингу устроиться в New World Computing на работу. В дальнейшем, в эту же компанию Роб привел своего друга - Пола Ромеро. (Но о нем чуть позже). Итак, Роб Кинг с головой уходит в работу. День и ночь композитор корпееет над саундтреком разрабатывающейся игры. Наконец Heroes of Might and Magic поступают в продажу и тут же имя неизвестного до этих пор студента, становится известным во всем мире. Далее были саундтреки к Heroes of Might and Magic II - The Succession Wars, Heroes of Might & Magic II - The Price of Loyalty, Heroes of Might & Magic II - Gold Bundle.

Именно Робу Кингу мы обязаны появлением во вторых героях оперного вокала. Робу захотелось сделать игру непохожей ни на что. Он был уверен,



Ромеро – слева, Кинг – справа.

что оперный вокал придаст игре неповторимый шарм. И Роб не ошибся. Конечно, невозможно угодить всем, но большинству геймеров вокал Karin Mushegain, звучащий на протяжении прохождения игры, пришелся по душе. Далее, последовали другие работы мастера: Might & Magic VI: The Mandate of Heaven, Heroes of Might & Magic III - The Restoration, Heroes of Might & Magic III - Armageddon's Blade, Might & Magic 7: For Blood & Honor. При написании трека к третьим героям Роб опять пустился в эксперименты. Больше внимание было уделено инструментальной музыке. Робу хотелось использовать при записи этого трека даже такой экзотический инструмент, как ситар. Число же вокальных партий было сокращено, что скажем честно, не понравилось геймерам.

Все ошибки композиторы учли при написании трека к четвертой части саги. (Heroes of Might and Magic IV). Для записи были приглашены более 30 музыкантов. Пол Ромеро опять встал за дирижерский пульт. Роб вновь пригласил Karin Mushegain и Dean'a из Оперы Нью-Йорка. Также, в игре можно услышать женский хор «NEVENKA» и струнные инструменты. Партию флейты, звучащую в городе «Academy», исполнил молодое дарование Justin Bahrami (на момент написания трека ему было всего 17 лет). При прохождении по стратегической карте за основу музыкального материала были взяты Кельтские мотивы. В игре звучат мандолины, волынки, гитары, Mandecello.

Для записи музыкальных тем во время сражений использовались синтезаторы и ударная секция совместно с классическими инструментами. Упомянутые выше произведения - это далеко не весь перечень музыкальных работ композитора, но я и не ставлю целью рассказать про все его саундтреки. По перечисленным названиям уже можно судить о качестве музыкального материала, который рождался в сердце этого человека. Человека-универсала. Ему одинаково хорошо удавалось работать и звукорежиссером и композитором. У него есть своя группа - Red Delicious, он работал над ремиксами групп и исполнителей People Underground, DJ Dado, Donna Summer, David Gordon, International Hooligans. Он пишет музыку, обеспечивает ее запись, микширование, изобретает звуковые эффекты. Он занимается прослушиванием актеров, приглашенных для озвучивания, и сам же их записывает.

Но пора переходить ко второму участнику всех этих проектов - Полу Ро-

меро (Не путайте с режиссером фильмов-ужастиков Джорджем Ромеро). В отличие от самоучки Роба, Пол получил в свое время три высших музыкальных образования - он закончил Музыкальный институт Филадельфии, Парижскую консерваторию и Школу музыки и драмы в Лондоне. Его любимыми композиторами были Пуччини, Рахманинов, Бах, Лист, Чайковский, Штраус. Не мудрено,



СИТАР, индийский струнный щипковый музыкальный инструмент. Известность приобрел благодаря творчеству Р. Шанкара.

что такого продвинутого товарища не грех пригласить работать бок о бок рядом с собой. Чем Роб в свое время и воспользовался. Итак, теперь они вместе – Пол и Роб. И в Heroes of Might and Magic рождается одна из главных тем – средневековая музыка в стиле «барокко». Трудно судить, кто из этих композиторов внес большой вклад в написание музыки к играм. Я пола-

гаю, что все-таки самые красивые мелодии рождались у Пола Ромеро. Талант Пола не ограничивается написанием музыки только к видеоиграм. Ему тесно в этом жанре. Ромеро успешно пишет так же фортепьянные концерты и оперы. Но для меня по-прежнему самым любимым его произведение остается саундтрек к игре Might & Magic VII: For Blood & Honor.

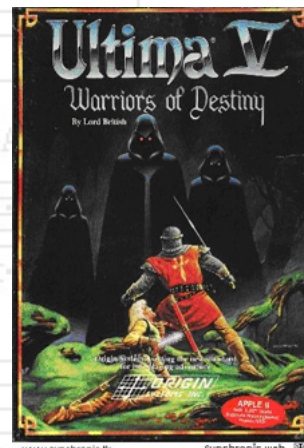
Следующим на очереди у нас - **Томми Талларико (Tommy Tallarico)**.

На сегодняшний день Талларико занимает весьма достойное место среди когорты лучших игровых композиторов. Причем ему одинаково хорошо удается писать как собственные треки, так и выступать в роли аранжировщика. (Наглядный тому пример – аудиотрек к игре Earthworm Jim). В числе музыкальных проектов Талларико значатся Unreal 2, Messiah, MDK, Earthworm Jim, Earthworm Jim 2, Deus Ex 2.

Немного истории. Томми родился в Спрингфилде, штат Массачусетс. Его увлечениями с детства были фортепьяно и видеоигры. Так что стать композитором Талларико задумал еще в юности и когда ему исполнился 21 год он уезжает в Южную Калифорнию. Почему именно в Калифорнию? Томми утверждает, что два места, которые он знал - были Голливуд и Диснейленд. Туда он и отправился. И вот, проехав через всю страну, Талларико наконец-то оказывается в Голливуде. Ни работы, ни знакомых, ни денег. Представляете, какая это была ситуация? Не долго думая Томми останавливает прохожего и задает ему весьма странный вопрос: «Где живет Микки Маус?». Возможно, у нас за вопрос «Где тут у вас живет Волк и Заяц?», можно и схлопотать, но американский менталитет, особенно в Голливуде, не допускает такого развития сюжета. И Томми тут же было указано в нужную сторону. На следующий день Томми уже работает продавцом синтезаторов в магазине музыкальных инструментов. Вскоре он знакомится с продюсером компании, производящей программное обеспечение Virgin Mastertronic. Композитор на полный рабочий день этой компании не требовался, но Томми все же удалось продемонстрировать Вице-президенту фирмы свой музыкальный материал. И с легкой руки потрясенного чиновника, Томми был принят на работу штатным композитором. Однако все было не так гладко, как могло показаться на первый взгляд. Редкая компания может позволить себе должность штатного композитора. Это непростительная роскошь. Как правило, от человека, принятого на работу в игровую индустрию в качестве композитора, потребуется знание программирования, умение работать в графических редакторах, навыки звукорежиссера. И Томми приходилось все это осваивать буквально на ходу. Его первыми музыкальными работами были треки, написанные в 1991г. для игр Prince of Persia (GameBoy) и Global Gladiators (Sega Genesis). Global Gladiators получил награду «Лучшая музыка года» в 1991 г. В 1994 году у Томми вышел первый альбом с саундтреками и предложения работодателей посыпались со всех сторон. Вполне естественно, что у Томми появилась идея открыть свою студию. Что он вскоре и сделал. Для своих работ Томми использует как живые инструменты, так и сэмплы. Хотя мэтр признает, что для оркестровых композиций живая музыка предпочтительнее. Однако бюджет игры не всегда позволяет композитору полностью реализовать его замысел относительно оркестро-



Томми Талларико (Tommy Tallarico)



вого саундтрека. В общей сложности Томми Талларико написал более 200 треков для видеоигр и я надеюсь, что этот список будет регулярно пополняться.

Интересную и немного забавную историю мне рассказал один из самых больших отечественных знатоков игры Ultima - Sleepy Emp. Origin, по завершении работ над Ultima VII: Black Gate, в шутку упомянула о том, что у них можно заказать этот самый саундтрек. Изаказы повалились. Их оказалось так много, что в финале Ultima VII: Serpent Isle представители Origin уже спешно писали, что никакого саундтрека пока нет! Тот появился чуть позже - после выхода Serpent Isle.

Имена вышеуказанных композиторов уже сами по себе могут являться рекламой любой разрабатываемой игры, но существует и другая сторона медали – это когда за громким названием игрового проекта имена людей сотворивших для него музыку, зачастую остаются в тени.

Вам знакомы имена Кеннет Арнольд (Kenneth W. Arnold), Дана Гловер (Dana Glover), Рэймонд Бенсон (Raymond Benson), Герман Миллер (Herman Miller), Дэйвид Ватсон (David Watson), Кетлин Джонс (Kathleen Jones), Керк Винтерроуд (Kirk Winterrowd), Нино Ваграйнек (Neno Vugrinec), Джордж Олдзай (George Oldziej)? Думаю, что большинству из читателей – нет. Однако именно эти люди участвовали в процессе сочинения музыки к великолепной ролевой сге, бессмертному творению Ричарда Гэрриота

- игре Ultima. Зародившись в 1980 году, сериал дожил до наших дней, вырвавшись из рамок тесного (но отнюдь не скучного) сингла на просторы онлайн. В первых двух частях игры музыкального оформления еще не было. Да это и не мудрено. Не забывайте, в какие годы это все происходило. Третья часть была значительно облагорожена стараниями Кеннета Арнольда, написавшего для нее первый в истории Ultima саундтрек. Но именно в пятой части сериала, вышедшей в 1988 году, музыка обрела ту форму, ту стилистическую особенность, которая на сегодняшний день является визитной карточкой музыкальной стороны игрового мира. Именно в пятой части

появились такие красивейшие произведения как Grayson's Tale, Britannic Lands, Dream of Ladylan, Stones. В седьмой части треков стало больше, они стали еще более разнообразны. Полифония midi-файлов достигла 9-ти голосов. К написанию музыкального материала подключились Рэймонд Бенсон, Кетлин Джонс, Герман Миллер, Дейвид Уотсон, Керк Винтерроуд, Дана Гловер, Марк Шевген. В результате для игры было написано около 60 полноценных и самобытных мелодий. Только вдумайтесь в эту цифру!

Загадочные мелодии восьмой части сотворил Нино Вугриник. Над девятой работал Джордж Олдзей. Работа последнего композитора примечательна еще и тем, что он создал музыкальные темы для «Добродетелей» - религии Ultima. В отличие от самой игры (встреченной весьма неоднозначно), музыка

к Ultima IX, можно сказать, удалась. Ее с удовольствием слушают как приверженцы старых спрайтовых частей сериала, так и те, кто впервые открыл



для себя мир Ричарда Гэрриота благодаря девятой, уже полностью трехмерной части саги. Почти всю музыку из сериала (за исключением Ultima IX) можно скачать с сайта <http://www.surfing.net/ultima/index2.html>.

Очень жаль, что данная игра в свое время, так и не получила широкого распространения на просторах СССР. Сказывалось незнание английского языка, без которого Ultima просто теряла львиную долю своего очарования. А переводить такое количество текста пиратские локализаторы так и не решились. Сейчас же тратить уйму времени и сил, пытаясь донести до геймеров прелесть игры 5-летней давности – рискованное предприятие. И результат, в общем-то, предсказуем: Игру купят единицы, чтобы пополнить свои коллекции. Большинство современных геймеров или пройдет мимо, или просто разочаруется, увидев на экране монитора корявеньких спрайтовых человечков более чем десятилетней давности, в добавок разговаривающих только табличками. Поэтому и музыка из этой игры до сих пор знакома только узкому кругу ценителей. На игровых форумах, ни в одном из «топиков» под названием «Лучшая музыка», игра Ultima не упоминается. Это о чем-то, да говорит! Справедливо ли это? Попробуйте отбросить предрассудки и с головой погрузиться в мир Британии – мир, созданный в параллельном измерении Ричардом Гэрриотом. И я уверен - вы все поймете сами.

Арканум. Это еще один игровой проект, музыкальное оформление которого, заслуживает отдельного разговора. Незабываемый Arcanum. Королевство магии и техники. Музыка к этой игре написали **Бен Худжа (Ben Houge)** и **Курт Деккер (Kurt Dekker)**. Итак, чем же этот саундтрек необычен? Впервые в компьютерной игре, при написании музыкального трека был сделан акцент на скрипичные инструменты. Для работы были приглашены: два скрипача, альтист, виолончелист и музыкант, играющий на экзотическом инструменте маримба. Их имена:

Леонид Кейлин (Leonid Keylin) – первая скрипка;

Кэти Стерн (Kathy Stern) – вторая скрипка;

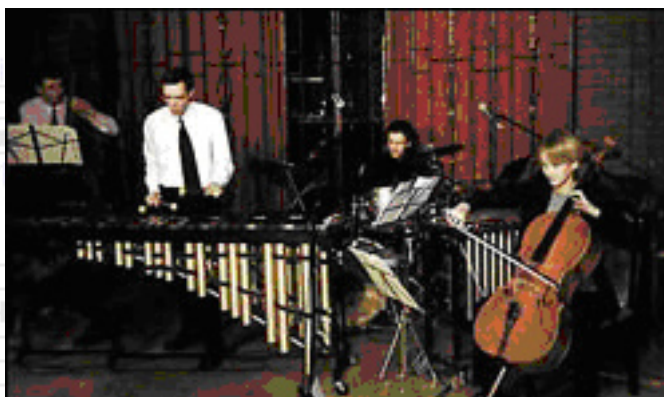
Винсент Комер (Vincent Comer) - альт;

Сьюзан Вильямс (Susan Williams) – виолончель;

Эван Буэлер (Evan Buehler) – маримба.

Сам Бен Худж исполнил партии на джембе и синтезаторах.

Но именно эти звуки, наполненные вселенской печалью, создают неповторимую атмосферу мира Arcanum. Попробуйте, запишите музыку из игры на



Маримба - экзотический инструмент родом из Африки, внешне напоминающий ксилофон и небольшой орган. Назван он так в честь африканской богини здоровья и благополучия. Инструмент редкий и очень дорогой.



Джембе – традиционный очень древний ударный инструмент народов Западной Африки. При ударе в центр инструмент издает низкий и глубокий звук, при ударе о край – звонкий и прозрачный. Назван он так из-за материала используемого для изготовления:

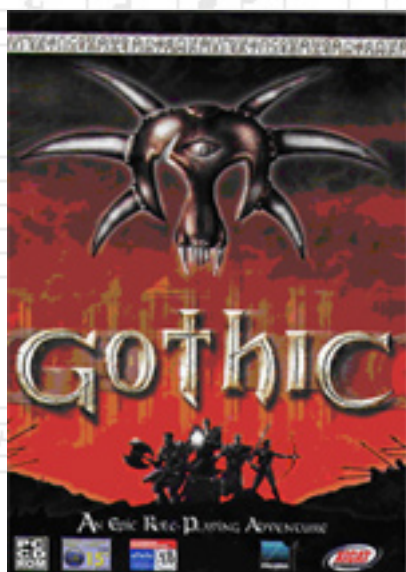
- Джем – название дерева;

- Бе – коза, из кожи которой изготавливается мембрана инструмента.

Дополнительно Майком Кавиззелем (Mike Caviezel) на студии Sierra Studios была записана партия перкуссии. В результате, из-за обилия скрипичных инструментов, звуковой диапазон которых близок к человеческому голосу, трек получился очень грустным, я бы даже сказал депрессивным.

диск и послушайте ее отдельно. Вы несомненно прочувствуете весь эмоциональный настрой, заложенный композиторами.

Удивительное дело, но эта музыка так въедается в ваше сознание, что игрок начинает ощущать себя в какой-то степени загипнотизированным, неспособным оторваться от монитора.



Очень удачный саундтрек получился к игре Gothic. В первой части игры, мелодии не были такими уж яркими и их, к примеру, слушать на отдельном диске – сомнительное удовольствие. Но героико-романтическую атмосферу королевства, отделенного от остального мира непроницаемым барьером (вернее, проницаемым только в одну сторону – на вход), она передавала прекрасно. Кто играл, наверняка сразу вспомнит эмбиент, сопровождающий главного героя во время путешествия по миру Миртаны.

Уже на экране загрузки музыка начинает вытворять с вашей психикой странные вещи и довершает начатое чуть позже – в процессе самой игры. Похожим образом удав гипнотизирует кролика. Музыка же к этой игре написали два человека: **Кай Розенкранц (Kai Rosenkranz)** и **Вилли Розенкранц (Willy Rosenkranz)**. Ну, а кому из нас довелось отыграть коллекционное издание игры Готика, выпущенное в России фирмой Руссобит-М, имели возможность в начале второй главы увидеть «выступление» немецкого коллектива **Ин Экстримо (In Exstremo)**. Пригласил же их в качестве музыкантов, исполняющих одну единственную в игре песню,

Том Пуцки – главный дизайнер фирмы-разработчика Gothic Piranha Bytes. Я бы не сказал, что музыкальный материал данного коллектива очень похож на ту музыку, которая уже была написана для игры. In Exstremo приглянулись Тому Пуцки, скорее всего своим антуражем. И, конечно же, духом старины, которым пронизано все творчество коллектива.

Эта семерка восточных немцев не шибко известна в Америке (в отличие от их земляков – группы Rammstein), но имеет огромный успех у себя на родине. «Металлический» коллектив, в основе творчества которого лежит фолк-музыка, пришелся по душе многим немцам. Итак, кто же они?

Встречайте:

- Майкл Рейн, выступающий под псевдонимом «Das letzte Einhorn» - лидер коллектива. Именно его вдохновение подпитывает жизненные силы остальных музыкантов. Именно он собрал в 1996 году первый состав In Exstremo. В него вошли всего три музыканта:

- «Flex der Biegsame» (волынка, трубы, флейта),
- «Dr. Pymonte» (волынка, флейта);

и сам Майкл, сменивший свои барабаны на арфу, а так же взяв на себя вокальные партии коллектива. Какое-то время музыканты гастролировали втроем. В дальнейшем к ним присоединились еще три музыканта:

- гитарист «Thomas der Munzer»;
- басист «Die Lutter»;
- барабанщик и перкуссионист Райнер Моргенстерн (единственный у кого нет прозвища).

И еще через месяц последний участник - «Yellow Pfeiffer» (трубы и флейта). Теперь их было уже семеро. В этом же составе музыканты выступают и поныне. Музыка, которую музыканты несут с собой, восходит корнями в средние века – самое интересное для Майкла время. Майкл утверждает, что в наше время технического прогресса многие не прочь оказаться в средневековье, прочувствовать всю романтику древних времен. Часть текстов

песен пишут сами музыканты, а часть принадлежит средневековым авторам. Французская песня «Ai Vis Lo Lop» написана еще в XIII веке, «Niemali Tempore» - в XII-м, «Two Sostra» - песня норвежского происхождения VIII века! В игре же In Extremo исполняют старинную шведскую балладу Herr Mannelig.

Но мы несколько отвлеклись. Для второй части игры было написано много дополнительных треков. Они по-прежнему обладали способностью гипнотизировать слушателя, но в дополнении к этому, наконец-то родилась музыкальная тема, способная к самостоятельному существованию – «Gothic2Theme». В звуковом приложении вы можете прослушать замечательную фортепианную интерпретацию этой темы.

Однако в титрах Gothic 2 присутствует только один композитор – Кай Розенкранц. Так что рождению этой великолепной мелодии мы, по всей вероятности, обязаны именно ему. Смогут ли авторы в Gothic 3 повторить успех великолепного музыкального оформления игры – можно только догадываться. Пока известно лишь то, что приглашен еще один композитор и, возможно, для создания саундтрека будет задействован симфонический оркестр.

Конечно, я не смог рассказать обо всех композиторах, пишущих для видеоигр. Интереснейшими работами в этом жанре являются и аудиотрек (Chris Bleth, Chris Garcia, Lennie Moore, Marcel Adjibi, Mark Frisbie, Sean Hickey, William Stromberg) к игре Outcast в исполнении Московского симфонического оркестра, и игра Omicron, музыку для которой написал Дэвид Боуи David Bowie. В игре The Ring музыку исполняет Венский симфонический оркестр, спасая тем самым скучный геймплей. Стараниями четырех людей (Bjorn Arve Lagim, Tor Linlokken, Morten Sorlie, Didrik Tollefsen) сотворен очень гармоничный музыкальный ряд в игре The Longest Journey. Великолепный электронный эмбиент был написан для игр Anachronox, Blade Runner. Так же, нельзя не вспомнить героические музыкальные опусы Бейзила Поледуриса (Basil Poledouris) к недавно вышедшей игре Conan. Чарующая музыка Кинга Эйнштейна (King Einstein) к игре Zanzarah и ее несостоявшемуся аддону способна надолго увести вас в волшебный мир ручных фей. Демонический трек Криса Верны (Chris Verna), написанный для игры American McGee's Alice, еще долго звучит в вашей голове, не смотря на то, что игра уже пройдена. Кто еще? Конечно же Марк Морган (Mark Morgan), сочинивший саундтреки к Fallout и Planescape: Torment, Мэт Ульман (Matt Uelmen), увековечивший себя гитарными пассажами в игре Diablo. Все эти люди и рожденные ими мелодии заслуживают отдельного разговора. Но об этом как-нибудь в другой раз.





РЕГИОНХОСТ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ
ХОСТЕР
САЙТА
WWW.OLDGAMES.RU

www.regionhost.ru



ОБЗОРЫ



Thief: The Dark Project

Всегда считал, да и сейчас считаю, что воровство это плохо. Но сейчас мнение это относится только к реальной жизни. Когда я познакомился с компьютерными ролевыми играми, то узнал, что вор – это самая настоящая профессия. Пусть и преследуемая законами выдуманых вселенных, но полноценная профессия со всеми вытекающими отсюда следствиями.

Год выхода: 1998

Разработчик: Looking Glass Studios

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: arcade/stelth

Системные требования: Win95/98, Pentium 166 с 3-D картой, 32Mb RAM, 60 Mb на диске, 4x CD-ROM drive

Воровать - плохо?

Андрей Поддубный

До некоторых пор я полагал, что профессия вора характерна исключительно для ролевых игр, но однажды услышал... даже не так... увидел у друга на работе одну игру с незатейливым названием – Thief. У меня были тогда другие интересы и про Вора я успешно забыл, до прошлого года, пока не наткнулся на рецензию по первой и второй части. Прочитанное меня очень удивило, я сразу же бросился в поиски.

Оказалось, что игра представляет собой этаким симулятор типичного профессионального вора из фэнтезийных романов с соответствующим антуражем, похожим на позднее средневековье с примесью технологий и магии.

Это не игра класса action, где нужно ломиться через весь уровень напролом, оставляя за собой горы трупов. Вор (его кстати зовут Гаррет) довольно таки слаб и берет не столько силой, сколько ловкостью и способностью прятаться. Чтобы убить противника, ему нужно изрядно повозиться, но настоящий вор никого не убивает, он выполняет контракт. То есть если ему поручили вынести определенный предмет из особняка, ему нужно прокрасться туда незамеченным, забрать искомое и так же тихо уйти, не оставив за собой по возможности ни одного трупа. На высшей сложности одним из условий выполнения задания вообще является требование никого не убивать. Так что все зависит конечно же от игрока. Для этой игры требуется большая усидчивость, потому что зачастую многие минуты игры придется просто стоять в тени и ждать удобного момента, чтобы пройти дальше.

Thief представляет собой стелс-экшн (stealth-action), причем первого в игре намного больше. Весь игровый процесс строится на планомерном прохождении уровней, связанных сюжетной линией. Переходы между уровнями сопровождаются видеороликами,

выполненными в манере повествующих картинок (комиксами их язык не поворачивается назвать), все выглядит серьезно, очень стильно и красиво.

Главная особенность Гаррета – использование всевозможных теней для укрытия. Можно укрыться под самым носом у ох-



Первые попытки ввести в 3D игры настоящую физику

ранника так, что он ничего не заподозрит. Насколько Гаррет невидим, можно оценить по кристаллу, который находится внизу, в центре игрового экрана. Чем ярче светится кристалл, тем проще его заметить окружающим. Когда же кристалл чернее ночи, то игрока невозможно заметить, даже пройдя в паре сантиметров от него.

Гаррет шумит как и все другие персонажи в игре. Но для вора лишний шум опасен, поэтому надо стараться производить его как можно меньше. Особенно это заметно при перемещении по различным покрытиям. На кафеле Гаррета слышно издалека, сапоги клацают так, что можно перебудить всех в округе. Хождение же по обычной земле и по траве практически не вызывает шума. Стража очень бдительна и прислушивается ко всем подозрительным шумам. Если вы привлекли чье-то внимание, то постарайтесь уйти как можно подальше, потому что стражники, начав искать источник шумов, не успокоятся, пока не убедятся, что все в порядке.

Арсенал оружия не очень внушителен: меч, лук, дубинка. С мечом все ясно, основное оружие для убийства как в открытом бою, так и из за спины. Дубинка нужна, если требуется оглушить кого-то мешающего. Нужно подкрасться к ничего не подозревающей жертве и нанести ей удар сзади. Оглушенного можно оттащить в сторонку, чтобы не поднялась тревога. Но когда берешься за лук, то понимаешь, что арсенал

то не так уж и жалок. Достаточно только глянуть на выбор стрел: обычные, огненные, водяные, моховые, стрелы с веревкой, шумовые и т.д. Причем будьте уверены, каждой стреле вы найдете применение. Огненными удобно уничтожать зомби, зажигать погасшие факелы и светильники. Водяные стрелы очень хороши, когда нужно потушить мешающие источники света или смыть кровь с пола, которая остается, если вы ввязались в стычку и убили кого-то. Водяная стрела, будучи освященной, становится опасной для зомби, которых не так то просто убить. Моховая стрела при выстреле выбрасывает облако мха, которое расстилается по поверхности и снижает шум, производимый при ходьбе. Возьмите на заметку, когда будете ходить по облицованным полам особняков.

Кроме оружия Гаррет может таскать с собой кучу всяких других вещей, включая и отмычки (иначе какой же это вор). Не буду перечислять их всех, остановлюсь только на некоторых. Бомба-вспышка – при использовании производит вспышку яркого света, так что все находящиеся в радиусе ее действия на несколько секунд ослепнут, в результате ослепших фактически можно брать голыми руками, то есть оглушить. Флакон со святой водой – при использовании все водяные стрелы на некоторое время становятся освященными. Пузырек с зельем, позволяющим дышать под водой – дает Гаррету на короткое время возможность



Соблюдайте очередность!

подводного плавания. Компас – ну, без компаса вообще труба, можно заблудиться. Но этот полезный инструмен дается по умолчанию, так что не волнуйтесь.

В начале каждого уровня Гаррету предоставляется возможность обновить свой арсенал на добытые им деньги в преды-

душих миссиях. Да-да, кроме выполнения основных заданий вам нужно будет красть все мало-мальски ценное, чтобы иметь возможность приобретать оружие и полезные вещи.

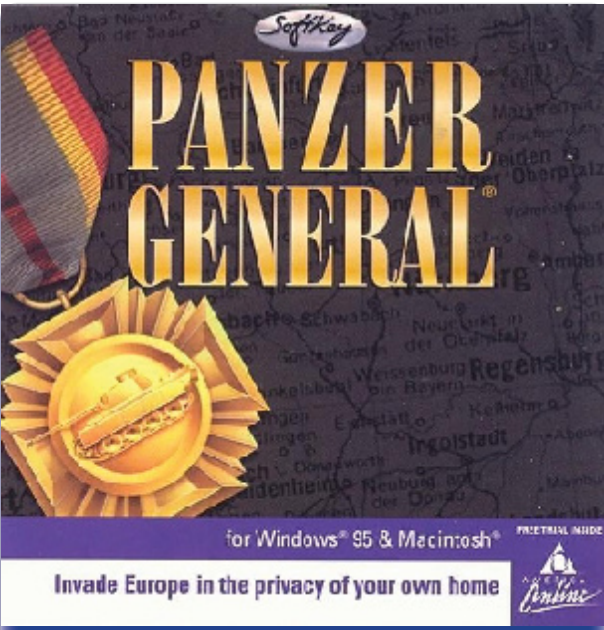
Сюжет игры увлекает с самых первых минут и не отпускает до самого ее конца. Я не буду его описывать, но скажу одно. Никаких «боссов», как в приставочных играх не будет. То есть конечно же будет и главный злодей, но цель игры, помешать ему, а не убить его.

Уровни, как в первой, так и во второй части очень большие и поначалу отталкивают своими размерами. Но сделаны они на совесть и в плане проработанности и дизайна, так что ориентироваться в них оказывается не так сложно, как кажется поначалу. Тем более в каждой миссии Гарретту дается карта, хоть и довольно схематическая (выполненная карандашом на листке бумаги), но этого более чем хватает, чтобы сориентироваться на местности.

Вторая часть игры Thief 2: The Metal Age представляет из себя логичное продолжение первой с новым сюжетом на немного улучшенном движке, но по интересности нисколько не уступающим первой, но про нее в следующий раз.

За время существования серия игр Thief собрала вокруг себя многочисленное сообщество как за рубежом (<http://www.ttlg.com/>), так и у нас в России (<http://darkfate.iskratelecom.ru/cgi-bin/news.cgi>). А в силу открытости своей архитектуры к играм этой серии на настоящий момент имеется огромное количество разнообразных миссий, позволяющих погружаться в атмосферу мира Thief бесконечно число раз. Совсем недавно вышел полноценный мод по вселенной Thief на движке Thief 2 под названием T2X: Shadows of the Metal Age, включающий в себя набор уровней, связанный новой сюжетной линией, видеоролики. Все это добро тянет на полноценный Add-On.

В 2004 году вышла третья часть Thief, использующая все возможности существовавших на тот момент современных видеокарт и алгоритм распространения звуков в различных средах, что позволило смоделировать очень реалистичное звуковое сопровождение.



PANZER GENERAL

for Windows® 95 & Macintosh®

Invade Europe in the privacy of your own home

1939 год. Вы - начинающий генерал. Примите командование в Польше и проведите свою армию через всю Вторую Мировую Войну. Захватывайте территории и побеждайте в исторических битвах, используя всю мощь своих подразделений. Вы сможете сразиться как с компьютером, так и с друзьями.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- видео-ролики Второй Мировой Войны
- более 35 различных сценариев
- более 350 различных юнитов
- возможность игры за разные стороны
- высокое качество звука и анимации
- возможность игры через e-mail
- ... и возможность повлиять на ход войны



The Horde

Молодой человек, с внушающим уважение мечом, бежал на перевес по топким и зябким болотам... Он знал, что где-то вдалеке происходит страшное и непоправимое. Угрызения совести, и откровенное отчаяние овладевало им – как он мог, забыть о самом главном? Разве стоит пара жизней этих никчемных крестьян этого? “Нет” – отвечал он сам себе, корящим голосом и зло сжимал свой меч – и бежал, бежал, не пожалев даже натянуть на себя новые сапоги-скороходы.

Год выхода: 1994

Разработчик: Toys for Bob

Издатель: Crystal Dynamics

Жанр: arcade/strategy

Системные требования: DOS 5.5, 286, 1 Mb RAM, видеокарта VGA, 15 Mb на диске

Красная орда

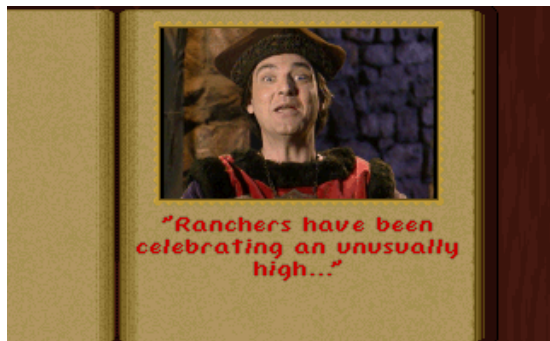
hit

Мягкая грязь, то и дело норовила провалиться под тяжестью и без того, почти невесомого тела. Брызги, комки грязи уже почти до пояса запятнали юного героя – но, стоит ли думать об имидже, когда решается исход великого столкновения добра со злом? И он бежал, бежал, что было мочи... И вот показалась изгородь забора, а за ней бесноватые краснопузые демоны дожирали ее. “О нет!!! Умрите подлые твари... Гореть вам в аду, подлые дети сатаны” – вскричал, я. А герой в знак согласия с моим злостным выкриком отчаяния, с грузным, вводящим в адский страх всех противников, боевым кличем ворвался внутрь этого сонмища и несколькими десятками ударов изрубил всех противников в капусту... Но было уже слишком поздно. Лишь одна корова не успела перевариться в животе краснопузой нечисти, и сумела выбраться из разрубленного на пополам тела, проклятой твари. В отчаяние принц сам проткнул себя мечом. А я в очередной раз загрузил последний сейв.

Красная армия всех сильнее...

Жил-был, придворный мальчонок. Жизнь его была тяжела и скудна, ни девушки – ни друга. Да еще злой визирь, и глупый, но добрый король. И вот, много лет прошло прежде, чем доверили ему носить пищу самому королю. А это, повышение практически равно должности менеджера среднего звена, по оптовым продажам утюгов фирмы Чугуевка-INC. с вывозом из Нижнего Тагила в наше время! И надо же так, случиться – что в первый же день работы, король поперхнулся толстым, лоснящимся от жира, прекрасно зажаренным и украшенным яблоками поросенком. А парень был не дурак (хотя, вопрос конечно спорный) – подходит, к задыхающемуся королю и говорит: «Ну что, дожрался? Дашь мне имение с вишневым садом – а также 200 душ крепостных

– может, и спасу, тебя мухомора дряхлого”. Король на радостях от такого предложения возьми, да и выплюнул застрявший кусок – да еще прямо на визиря.... Ну, за такую помощь, да еще хохму – дали парню естественно от ворот, да поворот. Но слово свое сдержали (короли они вообще, вроде наших



Вот так протекают брифинги между миссиями

воров в законе – за свой базар ответ держат) – сделали управляющим его деревни, да деревни на границе с ордой краснопузых тварей. Больших, между прочим, любителей свежего мяса, и разрушения всего подряд. Да еще нет, чтобы финансовую помощь оказать в восстановление загубленного сельского хозяйства (буренки недоенные, мужики пьют, бабы пироги пекут, да мужиков скалками гоняют – короче, полный бардак) – приказали налоги платить, а налоги устанавливать будет визирь, какие ему заблагорассудится. Ну а визирь, парень дока – деловой, значит ему дом, конь марки “600 гепарда” надо, да еще, чтобы королю на лапу положить чего-нибудь (короли хоть и богатые, а “халяву” как все смертные обожают). И бедный наш герой понял – круто он попал, на свою должность. Тем более визирь не откажется воспользоваться своей властью и произвести экзекуцию над бранным телом принца в случае неуплаты налогов.

Вот тут собственно и начинается эта игра, где мы будем естественно играть за очень доброго, светлого, и очень удачливого – прогрессивного представителя молодежи Эпохи Ренессанса, борющегося за гуманность и человечность по отношению ко всем во всем мире. Тут собственно и можно было бы кончить наш рассказ, да парень оказался башковитым, и срубил что к чему. Начал, как настоящий начальник Чукотки

– быстро в порядок, приводить упавшее производство тыкв, и бобовых культур. Да еще лесом приторговывать с соседними государствами, и все бы было просто прелестно – да каждый сезон, прибегают злые урки-краснопузые и давай пытаться всех сожрать, герою по башке надавать или еще хуже выдумают чего. Но и тут не оплошал, наш герой. Пошел к королю, да пожаловался дескать урки злые жизни не дают. Король, покачал-покачал головой, да и сжалился. Хвать меч из-за пояса, да и подари его новоиспеченному принцу. Мол, сынок пора кончать всякие отмазки от армии придумывать (пацифисты они и в Африке пацифисты, а служить, кто будет?) Хоть и тяжеловат был подаренный королем меч, да махать силенок хватает – да еще как махать!!! Во все стороны части тел от “красной армии” летят.... Да еще как летят, лепота просто.

Поторговал, поторговал принц – да и понял, что пора буренку завести. Она ведь молоко дает, а молоко очень полезно. И давай, он на прежних усадебных участках коров расставлять – а чтобы не сожрали подлые урки столь ценный дар индусских товарищей по партии (здесь могла быть ваша реклама), придал охрану к ним Солдат с булавами... Хорошие солдаты, да жаль истуканы полные – ни с места двинуться, ни от врага убежать. И стал ждать, конца сезона.... Прибежала толпа урок – порубили их в капусту, даже герой устать мечом



Карта страны, орда, как можно заметить, наступает с севера

не устал, всю работу охрана сделала. Но посмотрел, наш герой на счета – и понял, не судьба ему охрану то иметь... Надо коров покупать больше, ведь что есть корова? Это не только мясо и молоко, но еще и отвлекающий фактор для “красных орд”. Накупил наш принц сотню коров, и радуется

ся – наглядеться не может... Пережил еще один сезон, с трудом, но порубал краснопузых – да и решил коровок проверить, какие у них там условия жизни на поляне. А на месте прекрасно, цветущей зеленой поляны, оказались Агниевы конюшни – т.е. дерьма столько, что скоро без противогаса на



Чонси на охране правопорядка

открытом воздухе появляться будет опасно. Попробовал, убрать за коровами наш герой – и понял, пока он 1 участок от продуктов жизнедеятельности очистит, коровы 20 обгадят. И принял волевое решение, бывший член пролетариата (а теперь представитель голубых кровей) – коров перегонять, а “дерьмо” не убирать. Стали, коровы из места к месту, бегать – а на бывших полях, оставлять свои “подарки”. Герой стал, жить поживать – да хату новую себе наживать, когда вдруг случилось неожиданное. Подлый-летучий отряд монстров, неожиданно, практически из-за угла в чистом поле – вышел на мирно пасущееся стадо коров, и зверски их сожрал. Это был страшный удар (почти блицкриг), полугодовой труд пошел под хвост. Принц лично перебил всех гадов, а после приказал рыть ров – да так, чтобы не менее 100 сажень ров был по всему периметру деревни. А коров поставил на окраине деревни, чтобы привлекали своим аппетитным видом красные орды... И орды собственно не заставили себя ждать, практически на следующий день напал их передовой отряд – но просчитался, как и рассчитывал наш герой. Плавать они толком не умели, а на одной слюне, из-за рта льющейся потоком при виде свежего мяса – далеко не уплывешь. Вошел отряд храбро в воду – да и всплыл животами вверх, воздуха не хватило. И всплывали, всплывали животами вверх каждый сезон красные

бестии, а принцы пил чаек да спиртиком запивал купленным на распродаже “достижений нашего королевства”. Но в один, не очень прекрасный день – появился, новый тип монстра, здоровенный голем. Ему, то, как раз было все равно, сколько быть без воздуха – потому, что в воздухе он не нуждался и прекрасно прошел по илистому дну в деревню. Любая попытка сопротивления стражей кончалась одинаково – в животе этого чудища. И принц принял единственно правильное решение, схватил свой недоеденный ужин и при встрече с этим кинул ему его. Чудище с неизмеримым голодом начало поглощать тучный кусок мяса – а принц, тихонечко подошел сзади да как даст по башке этому чудищу раз 10 – оно и загнулось. А принц в полном истощение сил отправился назад, проклиная это чудовище и испорченный ужин. Еще долго, ходили чудища в стороне от этой деревни – пока не сместил мудрый визирь принца с должности мэра города...

Вот такая, она жизнь.

А на новом месте, старые заботы плюс новые проблемы, и все растущие налоги. Но появляются и новые средства борьбы с краснопузыми, такие как: стены (толку от которых нету), лучники (прекрасный обед для монстров), сапоги скороходы, палка телепортации, и много еще чего (бомбы, мечи, мясо для приманки и т.п). Но главное оружие, которое может быть у средневекового рыцаря – это ДРАКОН. Да, дракон это спасение принца. С одного захода эта тварь превращает в выжженную пустыню, целые полчища адских тварей – но к сожалению, дракон любит желтый метал и не очень точен в своей стрельбе... Так, что если кто-то хозяйничает в вашем стаде коров – лучше, пойти и самолично разобраться с этой тварью. Иначе вы получите, 100 свежа зажаренных коровок.

Вам предстоит пройти 4 селения, в разных климатических поясах нашего королевства: от прекрасных равнин, глухих лесов, болот и степей, до районов вечной мерзлоты. И как всегда, за вами будут дружным ором идти армады красной армии. Да, они тупые – но их много. Да, их не очень много типов – но зато каждый опа-

сен по-своему. Да, вы можете без проблем истреблять их – но одна ошибка, и вся игра на смарку. Так, что приготовьтесь, как всегда использовать своих спасителей – кнопки save/load.

А пока вы готовитесь, я попытаюсь подвести итоги:

Модные, в те времена, кинематографические вставки в игру придают ей немного странный вид – ну да ладно, разве в роликах между миссиями дело? Прекрасный, безудержный геймплей отнимает немало времени. Horde проста, как просто изобретение колеса – но тем не менее, от своей старости колесо не утратило своей актуальности. Так и наша сегодняшняя игра, не потеряла своих достоинств. Прекрасно скрепленная стратегическая часть управления городом/селом с отменной аркадной боевой системой, дает огромные результаты – а различные квестовые элементы добавляют игре оттенок нелинейности сюжета (хотя он прямолинеен, как БАМ). Прелестная мультяшная графика, вне конкуренции – приятно видеть взрывающуюся красными брызгами тварь, разрубленную мечом твоего аватара. Коровы, вообще выше всяких похвал – за эту работу надо давать медали художникам. Впрочем, анимация монстров, тоже заслуживает уважительного кивка, как вообще и вся графическая картина мира в целом. Но, что особенно приятно в этой игре – количество приколов. Тут тебе, и вытащенные из живота страшных красных тварей бабушки, коровы, и прочие полезные в хозяйстве твари, вовремя подросшим принцем со скальпием. Зажаренные с одного захода дракона, стадо коров, с последующим превращением их тел в куски зажаренного мяса... Светлая, не заставляющая особенно напрягаться и думать non-stop стратегия, с большим уклоном в аркаду. Игра на несколько вечеров, для уставшего от всех новых “блокбастеров” геймера – желающего играть в игру, а не изучать 100 страничный мануал, и биться не на жизнь – а на смерть с “умнейшим аи» (который до сих пор, просто читерит).

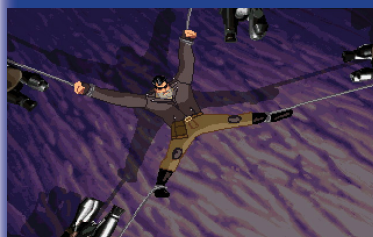
P.s. Кстати, зло как всегда оказывается наказанным... Разве, это стоит потраченного на прохождения игры времени?



Не хотите ли прокатиться на сверхмощном байке?

А спасти последний завод на планете, производящий байки от перехода на микро-автобусы?

Вас ждёт приключение в духе тяжёлого металла под грохот соответствующей музыки и рёва мотора.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- сюжет, полный заговоров, интриг и бесконечной дороги
- отличная графика от лучших художников Lucas Arts
- аркадные поездки на мотоцикле
- оригинальная звуковая дорожка от Gone Jackals



Alien Virus

Всегда существовал ряд игр, которые никоим образом не влияли на развитие игровой индустрии и пробегали серыми мышками мимо широкой общественности, оставаясь незамеченными. Среди подобных проектов, несмотря на всю их вторичность, попадают на редкость любопытные. К числу таких игр относится Alien Virus. Согласитесь, пришло время обратить внимание не только на живую классику, но и на тех, кто находится в стороне.

Год выхода: 1994

Разработчик: Trecision

Издатель: Vic Tokai, Funsoft

Жанр: adventure

Системные требования: DOS 5.5, 486, 4 Mb RAM, видеокарта SVGA, CD-ROM, 20 Mb на диске, мышь

А-Вирус

Алекс Сахаров

В начале 90-х народную массу живо волновали всякого рода “чужие”. Речь, в первую очередь, о серии фильмов Alien. Игроманов это тоже касается, благо игр по фильмам было издано немалое количество. Правда, большинство из них были редкой посредственностью и, как правило, сюжетной линии фильма не следовали, являя собой обычные платформенные аркады, в которых смысла было на три копейки. Ничего не имею против подобных аркад, но ведь хотелось приключений и пищи для размышлений. Такая возможность появилась в виде Alien Virus. Да, игра не относится к фильму напрямую, но косвенно корни берут свое начало именно оттуда.

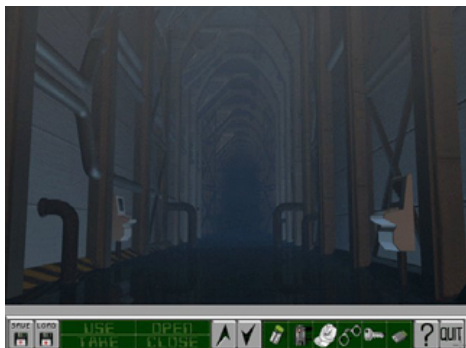
Я прилетел, цветы несите

Сюжет игры тривиален. Джошуа — главный герой, прибывает на космическую станцию Зевс, дабы встретиться со своей подругой Карой, которую не видел почти месяц, и находит несколько странным, что вместо Кары с цветами и шариками его встречает лишь одинокий робот. Да и тот без батарей питания. “Что же дальше?”, - спросите вы. “В принципе, сами узнаете”, - отвечу я, ибо создатели не стали нагружать игрока бессмысленными, как им показалось, подробностями и фактами о жизни, работе и творческих



Типичный уголок космической базы

успехах главного героя и его подруги, так что здесь вы не встретите получасовой литературной истории о том, что было до. Мало того, вы особо и не узнаете о том, что было после. Скажем так, это конечно приключение с началом и окончанием, но и у местного начала, и у

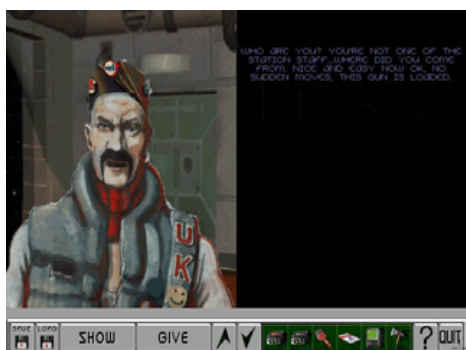


Мрачно? Как обычно

окончания есть четко очерченные границы. Шаг за них – попытка к бегству и, как следствие, расстрел на месте. Пусть эти слова вас не пугают. Пугаться будете позже.

Откуда уши растут

Перемещение Джошуа происходит от экрана к экрану, но с серией Myst игра имеет очень мало общего. Действие происходит на космической базе, а это значит, что никаких открытых пространств, залитых солнцем лесов или, на худой конец гор, лицезреть вам не светит – только голые (и не совсем голые) стены. Таким образом, разработчики, не особо напрягаясь, пристрелили сразу двух ушастых – и нарисовать окружение вроде бы не так уж и сложно было, и в логику сюжета все это вполне вписывается. А я, между прочим, не язвлю, вспомни-



Злой парень. Кстати, от души огреет монтировкой

те System Shock. Если припоминаете, игра также не изобиловала какими-то красотоми, но при всем при этом умудрялась цеплять всерьез и надолго. Я не клоню к тому, что Alien Virus – прямой последователь System Shock, все же мы имеем дело с другим жанром, но нечто общее имеет место быть. Думаю, здесь подойдет определение “System Shock в виде квеста”. Поклонники System Shock, прочитав написанное выше, наверняка позеленели от злости и уже рвут журнал в клочья. Как вариант – удаляют со своего винчестера. Но что же, не будем больше углубляться в другие жанры и вернемся к своему нежно любимому.

Как и было сказано выше, игра имеет мало общего с Myst. Это проявляется не только в головоломках и окружении. Здесь вам редко удастся изучить объекты с разных сторон – как правило, если вы заходите в комнату, на ваше



Комната отдыха персонала

рассмотрение предоставлен один-единственный экран. Недовольства от подобного предоставления окружающего мира, по правде говоря, не возникает. Другой момент: не знаю, можно ли это считать минусом, но игра состоит как бы из уровней. Представьте себе аркаду, в которой была бы возможность возвращаться на уже пройденные участки. Вот только зачем, если все монстры уже умерли насильственной смертью, а все бесхозные предметы уже обрели своего законного хозяина? Так же и здесь – вернуться назад всегда можно, вот только нужно ли, если все головоломки уже решены, а карманы уже забиты под завязку всеми возможными фонариками и сейфами. Это можно посчитать за

минус, но на это проще всего не обращать внимания. Просто имейте в виду - возвращаться назад здесь не принято. Если не забудете подобрать какой-то особенно важный предмет конечно. Но и эти ситуации крайне редки, прозевать очередную лампочку, жизненно-необходимый огнетушитель или пластиковую карточку игра обычно сама не дает. Сразу чувствуется забота.

Шаг влево, шаг вправо

Вот так незаметно мы подобрались к управлению. Два слова - оно удобное. Перемещения между экранами были рассмотрены выше, теперь рассмотрим свои карманы. Инвентаря вынесена на отдельную панель и даже не сворачивается, как это обычно принято в нашем жанре. Что же - существенных недостатков в этом как бы и нет: доставать предметы удобно, комбинировать – тоже, так что сразу переходим к следующему пункту. Хочется сказать “спасибо, спасибо!” разработчикам за быстрый и крайне удобный процесс сохранения. Это к вопросу о том, что умирать иногда придется. Не часто, но время от времени, так что будьте готовы - я вас предупреждал.

Теперь немного о живности. Поначалу в голову приходит мысль о том, что Джошуа - один-единственный представитель человеческой расы на Зевсе, но, когда убеждение это начнет светить в голове стоваттной лампочкой, вы встретите первого более-менее живого обитателя. Более-менее - потому как у вас же на руках он и отойдет в мир иной. Правда, успев напоследок

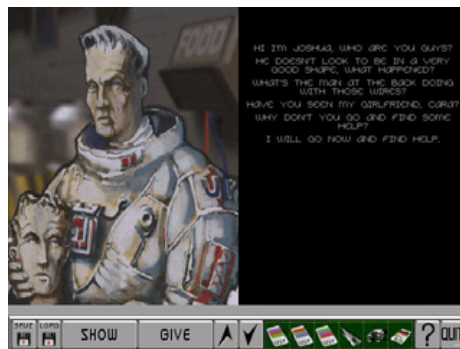


Лабиринт. Не лучшее решение продлить игру

сообщить о том, что команда вроде бы как жива, набрала 911 и с нетерпением ждет подмоги.

Полюс на минус

Как бы печально это ни звучало, пришло время сообщить жирный минус. По идее, проведя несколько часов в застенках и гордом одиночестве, встре-



Одни из немногих, оставшихся в живых и способных общаться

ча с другими живыми представителями нашей расы должна вызывать фонтаны радости. Но это по идее, а на деле, персонажи Alien Virus серы и безлики, к тому же, никаких эмоций от внезапного появления вас на горизонте, не проявляют, олицетворяя собой живые бревна. Печально. Да и нарисованы двуглазые, прямо скажем, не очень - комиксообразные личины смотрятся на четко отрисованных фонах космической станции, по меньшей мере, нелепо.

Теперь пришло время вам возмутиться и потребовать плюсы, но ничего толком сказать не могу, делайте выводы сами (как обычно, впрочем, да). Как вы, наверное, заметили по этому сумбурному обзору, впечатление Alien Virus производит двоякое. Что до меня, то, несмотря на все отрицательные стороны и отсутствие ярких положительных, на самом деле я остался доволен. Что до других, то любой другой рецензент разнес бы Alien Virus в пух и прах еще на старте, и долгое время продолжал бы пинать игру ногами в радиус живота. Играть или не играть – вопрос остается открытым. Пожалуй, все же играть, ибо хотя бы первый час игры вам будет (будет-будет!) интересно, а дальше - как фишка ляжет.



Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Первая часть трилогии о Габриэле Найте удостоилась чести стать лучшей игрой жанра в 1994 году (Computer Gaming World). Игре принадлежит позиция номер 32 среди 50 лучших игр всех времен и народов (PC Gamer). По «Sins Of The Fathers» написана книга и со временем выпущены два продолжения игры, каждое из которых даст фору многим играм своего жанра.

Год выхода: 1993

Разработчик: Sierra-On-Line

Издатель: Sierra-On-Line

Жанр: adventure/horror

Системные требования: DOS 5.5,
386, 4 Mb RAM, видеокарта VGA,
20 Mb на диске, мышь

Искупить грех

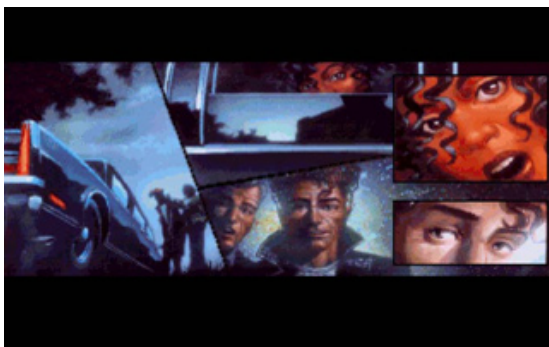
Алекс Сахаров

Сразу оговорюсь. Некоторое время терзался мыслью — а не охватить ли всю серию игр о Габриэле Найте целиком, и не попробовать ли сделать его персону главной темой номера. Но терзания эти ушли в небытие столь же успешно, сколь из него и появились. Причин тому, в общем-то, не так уж и много, а точнее сказать, очень мало, а если уж быть честным — причина всего одна, но, на мой взгляд, она более чем существенна. Дело в том, что каждая часть трилогии настолько сильно разнится с предыдущей, и, одновременно с этим, каждая представляет собой столь немалую историческую ценность для жанра, что сваливать их все в одну кучу, желания не возникает. Несмотря на это, всему свое время и, думаю, у меня еще будет случай рассказать вам и о Gabriel Knight 2: The Beast Within, и о Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Охота на ведьм

Эта история берет свое начало в XVII веке. В 1693 году городок Шаттен-Ягер был охвачен паникой — череда жестоких убийств захлестнула мирное поселение. Большинство жителей склонялось к мысли, что без ведьм дело не обошлось. Среди жителей города нам интересна только одна личность — Гюнтер Риттер, юноша, влюбленный в молодую и привлекательную девушку Элизу. Гюнтер был человеком не из трусливых, и именно он возглавил людей, готовых к поискам ведьмы. Кажется бы, рано или поздно все будет хорошо — темная сила со временем будет найдена и все, как и прежде, будут жить без страха. Так оно, в общем-то, и случилось — ведьма была найдена, да вот только оказалась ею та самая Элиза, любовь Гюнтера. Жители Шаттен-Ягера приговорили девушку к смертной казни, но в последнюю минуту Гюнтер не выдержал, он не смог наблюдать,

как любимая испытывает мучения и сгорает в огне. Гюнтер призвал силу, заключенную в его фамильном медальоне и попытался спасти Элизу, но было уже слишком поздно. Вместо того, чтобы спасти, он, сам того

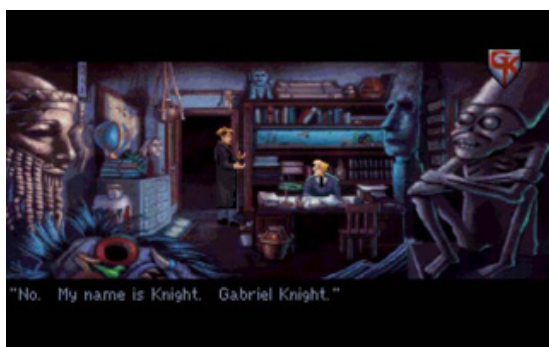


Первая встреча с роковой незнакомкой

не осознавая, превратил девушку в темное божество, озлобленное и проклинающее своего бывшего возлюбленного и его сторонников за предательство. Элиза поклялась отомстить всем, кто, так или иначе, был причастен к ее казни.

10 дней, которые потрясли

Пришло время перенестись в 1993 год. Об описанных выше событиях XVII века нам повествуют кошмары главного героя – Габриэля Найта. Габриэль живет в Новом Орлеане и профессии как таковой не имеет, впрочем, если существует такая профессия как неудавшийся писатель, она у него все

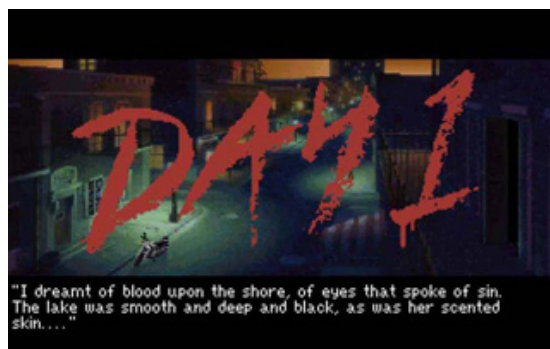


Консультации со знатоком Вуду

же есть. Наш герой - владелец небольшого книжного магазинчика, но не стоит думать, что это приносит ему большие деньги. Магазин достался по наследству, книги в нем продаются исключительно подержанные, а покупатели столь же редки, сколь и удача в жизни Найта. Вознамерившись написать книгу о покрытом мраком культе Вуду, Габ-

риэль даже не подозревает, на какую дорогу ступает, чем это все закончится и каким образом он сам причастен ко всему происходящему.

Итак, вас ждут 10 дней из жизни Габриэля. Практически каждое верное действие в игре или решение головоломки приносит одно или несколько очков – традиция, присутствовавшая еще во времена interactive fiction и успешно продолженная славной Sierra. Выражаясь фигурально, ваша цель – набрать 342 очка. Необязательно цифра будет максимальной, но в конечном итоге выйдет что-то около того. Казалось бы, всего 300+ очков и игра завершена. Но не тут-то было. Sins Of The Fathers - не самый простой квест из тех, которые видел свет, хотя по большей части достаточно логичный, и при изрядной доли заинтересован-



Первые строки Daily Poem

ности, его вполне можно осилить за выходные.

У Габриэля есть достаточно стандартный набор действий: взять, осмотреть, поговорить, открыть дверь. Все варианты меняются правой кнопкой мыши, а производятся действия левой. Содержимое карманов доступно из верхней панели экрана, и, если вам лениво перебирать варианты действий мышью, можете выбрать их оттуда же. Немаловажная деталь - в верхней панели присутствует диктофон. Это неудивительно, ведь Габриэль пишет книгу, и запомнить все то, что было сказано кем-то дословно – проблематично. Нам это также на руку. Оброненное кем-то слово может оказаться ключом к решению головоломки, а ведь прозевать это самое слово, задумавшись о чем-то другом, достаточно просто. Приготовьтесь, общаться придется много, но всегда по существу.

Верные соратники

Габриэль не одинок на своем пути, на протяжении всех трех частей игры, ему будут помогать два спутника. Грейс Накимура – бессменный помощник Габриэля, книж-



Игра не стесняется крепких словечек...

ный червь и просто симпатичная девушка. Обладает приятной восточной внешностью и невероятным упорством, кроме того, способна найти практически любую интересующую Габриэля информацию, или хотя бы дать пути к размышлению. Инспектор Моузли – старый друг Габриэля, мимо которого он не может пройти, не отколов какую-нибудь беззлобную шуточку. Моузли, кстати говоря, жуткий ворчун и совершенно не горит желанием протягивать каждый раз руку помощи Найту, но, несмотря на это, помогать он будет неоднократно. Правда, в первой половине игры, чаще всего сам об этом не подозревая.

Каждый персонаж создан и нарисован от



...и откровенных сцен

души, а если учесть, что Sins Of The Fathers одобрена отличным захватывающим сюжетом – можно понять, что погружение в игру колоссальное. Никогда еще до этого момента VGA-графика не смотрелась более стильно. Плюс еще одна приятная отличительная особенность игры - во время разго-

воров лица героев отображаются крупным планом, что только увеличивает эффект погружения. Не менее лестно можно отозваться и о задниках. Любая локация способна врезаться в память на долгое время. Впрочем, думаю, как раз пришло время обратить внимание на скриншоты.

Но вот чего вам не дадут почувствовать те же скриншоты, так это музыкального оформления. Практически к каждой локации был написан отдельный трек, подходящий по стилистике. А основная клавишная тема игры долго вас не отпустит, поверьте мне на слово.

Автора!

Идея и сюжет принадлежат перу Джейн Дженсен (Jane Jensen), которая, по совместительству одновременно с этим стала



Типичное начало дня. Кофе

главным дизайнером игры. Спустя два года после выхода Sins Of The Fathers, Дженсен издала одноименную книгу, которая, равно как и игра, была неоднократно обласкана критиками, но, к сожалению, так и не была переведена на русский язык. Сюжет книги повторяет события первой части игры, но, окунувшись в игру, вы поймете, что при таком-то сюжете и развитии действий, за минус это могут посчитать лишь самые завязтые консерваторы.

Последний штрих

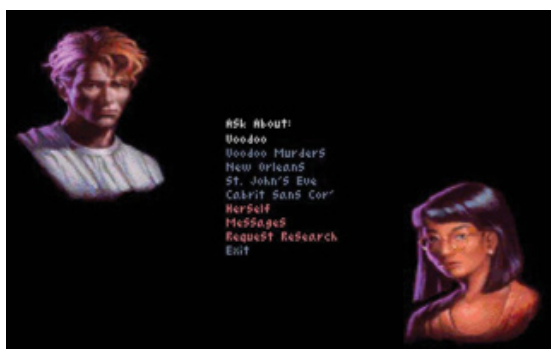
На закуску мне хотелось бы предоставить некоторые любопытные факты. Год спустя после выхода игры, была выпущена обновленная версия на CD. Отличие было на самом деле всего-навсего одно, зато какое - теперь каждый мог услышать голоса героев игры, причем, реверанс в сторону актеров, озвучивание выполнено на все пять баллов.

Это был, так сказать, последний штрих, которого не хватало, к одному из лучших представителей жанра, выпущенных когда-либо. Что до продолжений, то первое из них – The Beast Within, вышло в 1996 году, а второе – Blood Of The Sacred, Blood



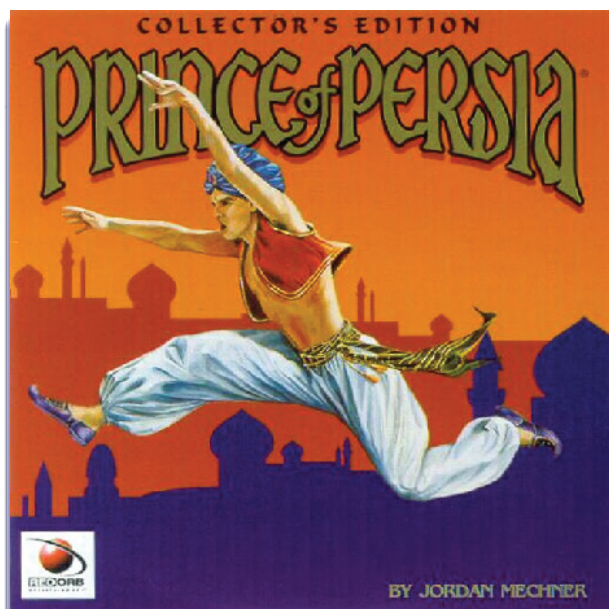
Все это расследование - игра с огнем

Of The Damned в 2000 году, но о них, как и было сказано выше, я расскажу как-нибудь в другой раз. Спустя 2 года после выхода второй части, то есть в 1998, свет увидела коробка, рассчитанная на фанатов – Gabriel Knight's Mysteries. Она включала в себя CD-версию Sins Of The Fathers и полную версию The Beast Within на шести дисках. Помимо этого, в коробке ценители могли найти: компакт-диск с музыкой из первых двух игр серии (и еще не вышедшей на тот момент третьей), книгу и комикс Sins Of The Fathers, а также информацию по Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned.



Грейс Накимура. Бессменный помощник

Казалось бы, пришло время давать рекомендации, но вот этого я делать не буду. Вы спросите почему? А чем же, по-вашему, я занимался до этого момента? Делайте выводы сами, господа. За сим, разрешите откланяться.



Злой визирь обманом заманивает принца во дворец и бросает его в темное подземелье полное опасностей. Ловушки в виде внезапно выскакивающих кольев, обрушающиеся потолки и пол, бесстрашные стражники, запутанные лабиринты, все это встает между принцем и его возлюбленной.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- великолепная анимация персонажей, плавные и естественные движения, учет инерции при движении;
- запутанные лабиринты для любителей поломать голову над сложными задачами на реакцию и сообразительность;
- прекрасная история о возлюбленных, которые разрушают все барьеры на пути друг к другу.



ИИГРЫ

Первые DOS и Windows

Arik

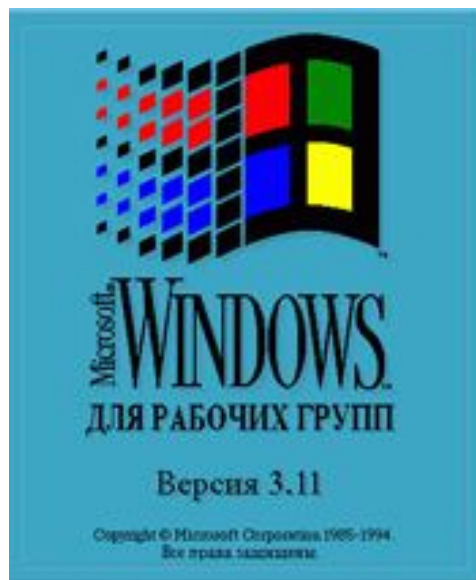
С момента создания компьютеры непрерывно развиваются, ускоряются, изменяются. Одним словом делают все, чтобы каждый год возникало желание что-то обновить. А раз развивается основа - развивается и то, что на ней базируется. То есть, программная часть. А какая самая главная программная часть компьютера? Хочется сказать "игры", но логика подсказывает "операционные системы". Обзоры старых игр - штука привычная, чего не скажешь про обзоры операционок. А между прочим, у многих ностальгию вызывают не только X-Com или Civilization, но и черный экран Dos'a с перечнем файлов на диске С или окошко старинного Windows с цифрой в несколько раз меньшей чем 95. Сразу хочу уточнить, о чем писать я здесь точно не буду. Не буду писать о технических нюансах операционок, об их положении на рынке, о конкурентах и подобных вещах. Все это имеется в сети в изобилии. Не говоря уже о том, что такая статья была бы скучновата. Гораздо любопытнее, на мой взгляд, пройти по операционкам с точки зрения простого пользователя. Тем более, что сейчас есть возможность окинуть одним взглядом системы разных годов. Какими они были... Или, верней, какими они кажутся сейчас.

Впрочем, от идеи простого рассмотрения ОС я достаточно быстро отказался. Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать или прочитать. Поэтому без инструкций по установке никак не обойтись. Конечно, установка на своем современном компьютере MSDOS 5.0 - извращение редкостное. Куча проблем (особенно с винчестером), куча мороки и даже уникальная возможность чего-нибудь напортить. Зачем работать с реальным железом, если есть железо виртуальное. В данном случае я использовал программку Virtual PC. Все преимущества налицо. Виртуальный компьютер, виртуаль-



ный винчестер, виртуальные перезагрузки, виртуальная смена дискет... Из настоящего только программная часть. Может впечатления и не совсем те, но это не значит, что они хуже. Всегда приятно сидеть с чашечкой кофе и спокойно наблюдать, как в окошке с досом форматируется ваш диск С. Виртуальный, конечно.

Программу Microsoft Virtual PC (далее VPC) можно скачать с официального сайта. Кстати, приписка Microsoft появилась не так уж давно, с покупкой компании-разработчика. Хочу сразу заметить, что программа - полноценный коммерческий продукт. Или, если по-русски, за нее хотят денег. Однако для ознакомления имеется 45 дней бесплатной работы (качайте 45-Day Free Trial Edition), нам вполне хватит. К тому же, моя версия продолжает работать при банальном переводе системной даты назад, но



Последняя оболочка из среды Windows. Далее уже пойдут операционные системы.

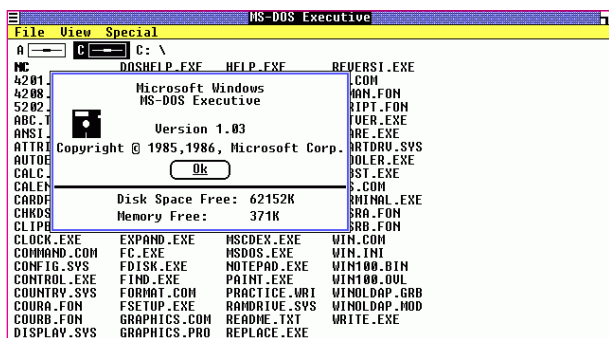
за VPC 2004 SP1 уже отвечать не могу.

Итак, VPC установлен, можно приступать. Для начала создадим виртуальный винчестер (File->Virtual Disk Wizard). Создадим новый диск (Create a New Virtual Disk). Нам нужен винчестер, а не дискета,

потому - A virtual Hard Disk. Далее, куда сохранить. Затем тип. Обойдемся фиксированным размером (Fixed Size). Размер произвольный, но не слишком большой, все равно древние операционки не увидят. Хватит 64 мегабайт.

Теперь нужно создать виртуальный компьютер (File->New virtual Mashine Wizard). Создать новую (Create a virtual Mashine). Далее указываете куда сохранить. Затем в поле операционная система говорите "Other". По умолчанию предложат много оперативки, нам столько не нужно, выберите Adjusting RAM и укажите 32. Кстати, любопытное наблюдение. При сравнении быстродействия с разным количеством оперативки было замечено торможение при выделении слишком большого пространства. Даже при большем объеме реальной памяти, скорость сильно падала. Дальше спросят про винчестер, выберите "подключить имеющийся" (An axisting virtual Hard disk) и укажите файл, который мы создали в предыдущем абзаце. Самая скучная часть закончилась.

К этому моменту главное не забыть, зачем мы здесь собственно собрались. Будем ставить операционку. Тем более, что без нее все равно ничего работать не будет. Вначале я думал пройтись по разным Досам, но затем от этой идеи отказался. Не слишком это большое удовольствие, ставить один за другим внешне одинаковые системы. У нас ведь предполагается, что это взгляд на ОС простого пользователя. А для простого

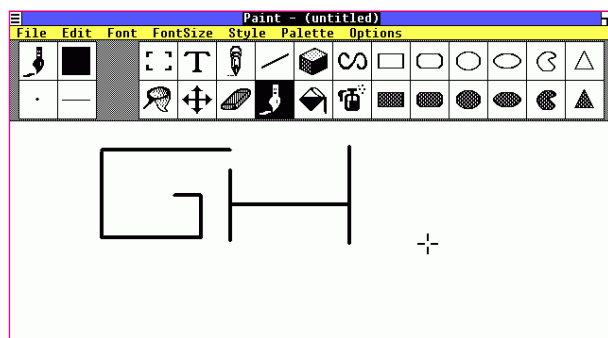


Вот она, первая из семейства Окон.

пользователя они все одинаковые. Так что статьи бы не получилось. С другой стороны, просто взять загрузочную дискетку, создаваемую Windows 98, как-то скучно. Надо выбрать что-то не слишком старое и

не слишком новое. MSDOS 5.0 - идеальный вариант.

Для установки нам понадобится загрузочная дискета. Понятно дело, что загрузочная дискета не может быть передана как простой набор файлов. Это должен быть образ. То есть, опять дискета виртуальная. В принципе, этого добра в сети хватает. Однако



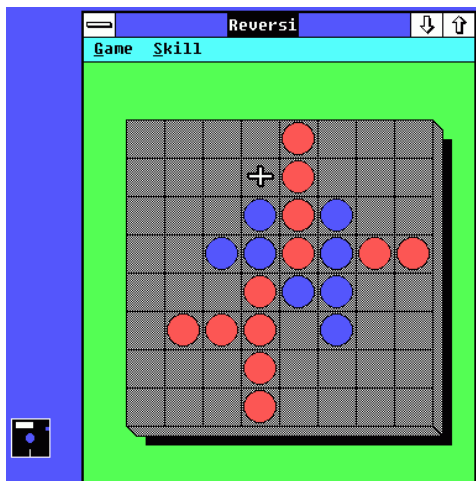
MS Paint. Первые версии, Microsoft еще не наняла внятных художников, поэтому иконки пока страшные.

я все-таки выложу образ у себя на сайте. Дело в том, что все варианты, что я встречал, были жутко неудобными. Все время это была загрузочная дискета с архивом на ней. Просто подключив ее как есть, сделать ничего невозможно. Нам нужно будет создавать раздел на винчестере, форматировать его, а все нужное для этого лежит в архиве. Причем скопировать его содержимое на виртуальный винчестер нельзя, потому что он еще не отформатирован. Получается куча хлопот. Лучше уж порезать ненужные файлы, но выложить Dos в обычном виде (а заодно добавить туда и такие полезные файлы, как keyus). Кстати, наличие дисководов в компьютере не обязательно, у нас ведь все виртуальное. Нужно будет только скачать программку для создания и редактирования образов дискет. Будет необходимо как-то переносить различные вещи с реального на виртуальный носитель.

Но перейдем к самому действию. Запускаем нашу машину. Чтобы компьютер загрузился - подключим виртуальную дискету с досом. Для этого выберите Floppy->Capture floppy disk image. Далее укажите на файл-образ. Все, дискетка в дисковом. Теперь можно выбирать Action->Reset и смотреть компьютер перезагружается с дискеты. Это все виртуально, надеюсь, каждый раз повторять не нужно? Вот оно. Совсем как в песне

“Темной пеленой экран заполнил чистый дос”. Правда он заполнил не весь экран, а только окошко. Для больших впечатлений перейдите в полноэкранный режим (Alt+Enter). Осталось только переписать Dos на винчестер, чтобы не запускать его с дискеты.

Но винчестер пока не готов, нужно со-



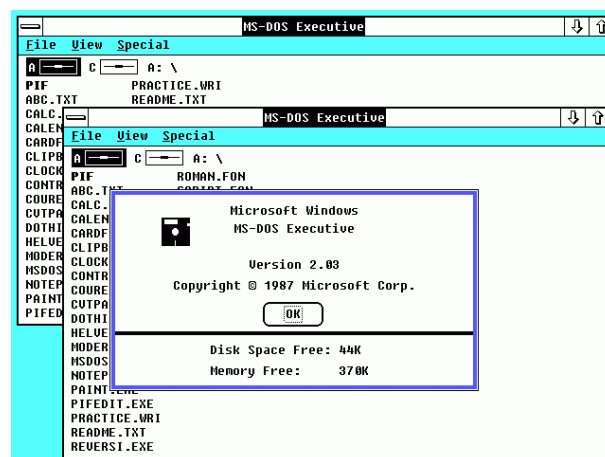
Reversi. К сожалению, в будущем игра пропадет из системы и будет заменена на карты и минера.

здать основной раздел dos. Для этого понадобится стандартная программка fdisk, она должна быть на дискете (здесь предполагается, что вы в совершенстве знаете команды Доса и вас не пугает консольный интерфейс, если это не так, попробуйте ознакомиться с командами по этой ссылке, не хочу загружать статью дос-командами). В программке выберите пункт 1 - “создание раздела Dos”. Затем опять 1 - “создание основного раздела Dos”. Выйдите и перезагрузитесь. Загружаться нужно опять с дискеты, еще не все готово. Теперь нужно набрать вашу любимую команду. Какая ваша любимая команда? Правильно, format c:. Только сделать это нужно с параметром /S. То бишь, format c: /S. Этот ключ означает, что диск не просто отформатируется, но заодно станет и загрузочным (для этого будет произведено копирование загрузочной информации с дискеты). Кстати, format - это совсем даже и не команда - это программа. Так что запускать ее нужно с диска, где она расположена. Все, с Dos закончили. Как вы догадываетесь, обсуждать его я здесь не собираюсь. Dos он и есть Dos.

Пора переходить на что-то более инте-

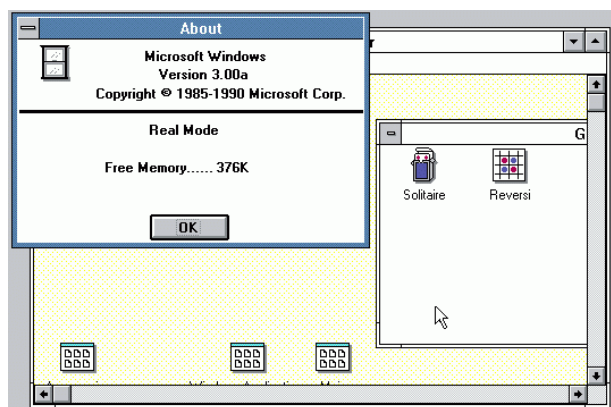
ресное, а то кто-то может к этому моменту начать зевать. Зевните еще разок покрепче, а затем крепко зажмите рот, на сцене появляется Windows 1. Ну, пусть не совсем 1, пусть 1.03. Все равно первый. Не знаю, в каком виде у вас будет Windows, у меня копия файлов уже предустановленной системы. Но это не суть. Будем запускать. Опять вернемся к нашей загрузочной дискете или созданному с ее помощью винчестеру. Запускать, понятное дело, нужно из того же доса. Первый Windows был рассчитан на такие версии доса: 2.0 - 3.3. У нас 5.0, так что придется выполнить пару хитрых операций. Откройте файл config.sys на вашем загрузочном диске и вставьте команду device=c:\dos\setver.exe. Если файла нет - создайте. Теперь запустите программку setver с загрузочного диска. Запускать нужно в таком виде: setver win.com 3.30. Dos обновит таблицу, в которой файлу win.com будет сопоставлена версия 3.30. Перезагрузитесь и можно запускать Windows. Просто зайдите в его директорию и напишите win.

Вот таким он был, первый Windows. 1985'ый год выпуска, а выглядит, кстати, вполне симпатично. Я ожидал много худшего. Простые прямые линии и однотонные области. Аскетично, но вполне стильно. Полностью оценить удобство не удалось. Увы, версия была с предустановленной мышкой на Com порт. У меня порт PS/2, так что пришлось все делать на клавиатуре. Здесь стоит заметить, что в отличие от Norton Commander, Windows в основном ориентирован на работу с хвостатым другом. Я даже не сразу нашел, как переме-



Вторая версия оболочки. Окна уже могут перекрывать друг друга.

щать курсор. Оказалось, можно только с помощью NumPad, и то с выключенной лампочкой NumLock (тут вполне возможны глюки с клавиатурой). Зато приятно обрадовали прочие горячие клавиши. Оказалось, что многие комбинации в современных



Третья версия, во многом определившая вид будущей операционки.

Windows пришли еще с тех далеких времен. Развернуть окно все также - Alt + Enter, переключится между свернутыми окнами знакомое Alt+Tab, выделить соседние файл - с Shift, произвольные с Ctrl. Одним словом, чувствуешь себя как дома. В Windows 1.03 была введена система ярлыков. Запуск любой программы может быть стандартным или через такой ярлык, в котором можно определить некоторые настройки. Единственно, что несколько омрачило впечатления - периодические зависания. И действительно, живые свидетели говорят про некоторую глюкавость системы. Впрочем, в нашем случае не стоит забывать, что у нас все виртуальное. И точно определить, где заканчиваются глюки эмуляции, и начинаются глюки системы, невозможно.

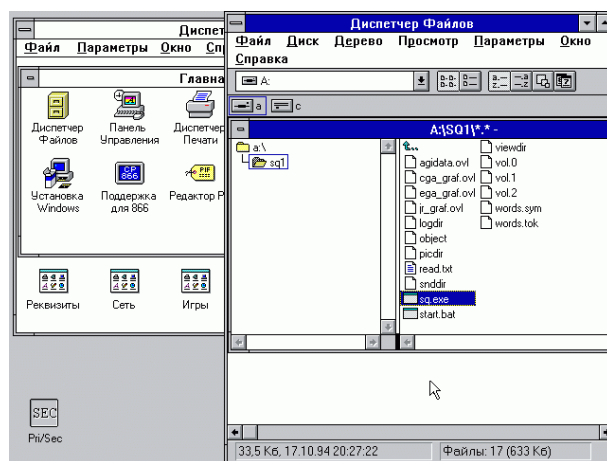
Мысленно промотаем два года вперед. Теперь у нас 1987 год. Можно начинать установку Windows 2.0 С точки зрения запуска операционки, все абсолютно аналогично предыдущей версии. Только на этот раз предустановленная версия оказалась с мышкой. С грызуном все оказалось намного удобней. Навигация и сама по себе значительно улучшилась. Особенно это касается работы с окнами. Именно с этой версии Windows полностью оправдал свое название. Окна стали перекрываемыми. Наконец-то заработали клавиши курсора и появились жизненно необходимые ком-

бинации, такие как Alt+F4 - закрыть окно. С точки зрения комплектации изменений практически не наблюдается. Даже стандартных игр не добавили. Как была игра реверси - так и осталась. Из приятных особенностей - появилась поддержка защищенного режима памяти и возможность выйти за стандартные досовские 640 kb. Но есть и негативные настроения. Опять таки сложно оценить из-за эмуляции, но на лицо большая тормознутость системы.

Но все эти Windows 1.03 и Windows 2.0 - баловство, по сравнению с третьей версией, которая по настоящему сделала имя операционной системе. Именно с третьей части Windows воспринимается как самый серьезный претендент на первое место на рынке ПО.

С установкой Windows 3.0 проблем возникнуть не должно. Это вполне привычный самостоятельный Setup. Для переноса установочных файлов в Virtual PC рекомендую использовать программку для создания виртуальных дискет, вроде Win Image (или тот же Ultra Iso). Просто скиньте все файлы в одну папку, подключая дискеты по очереди, а затем зайдите в эту папку и наберите Setup.

Windows 3.0 существенно отличается от своих предшественников. Фактически это совершенно новая операционка. Интерфейс

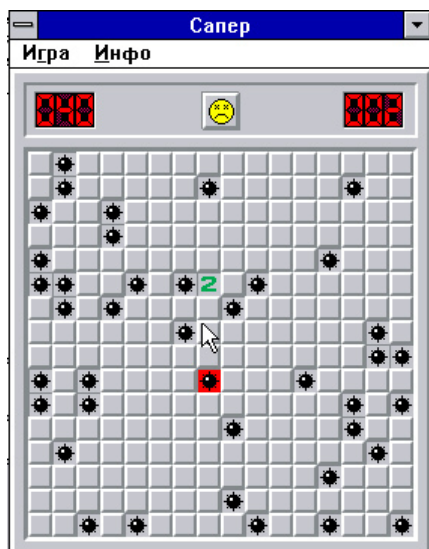


Диспетчер файлов, будущий explorer. Вскоре вся оболочка будет держаться именно на нем.

заметно изменился в лучшую сторону. Не хватает, разве что, меню по правой кнопке мыши, да все еще отсутствует знакомый крестик в правом верхнем углу. Зато в Windows 3.0 были реализованы идеи Drag

and Drop, без которых представить современную операционку невозможно. Если Windows 1.03 и Windows 2.0 я бы предпочел Norton Commander, то с Windows 3.0 все строго наоборот. ОС производит весьма благоприятное впечатление.

Из стандартных игр все та же Реверси и Солитер. Кто сказал “Какая разница, что за



Сапер, главный убийца офисного времени, конкурирует по популярности разве что с Lines.

стандартные игры”? Весьма важный параметр, я доложу. Именно он определяет, во что будут по-тихому играть миллионы сотрудников на работе по всей планете.

Спустя два с половиной года вышел Windows 3.1 for Works Group. В принципе, ничего принципиально нового здесь не найти. Как явствует из названия - упор сделан на сетевую часть и сетевые протоколы. Кстати, эта версия уже не поддерживает процессоры ниже 386. Имеются небольшие изменения в интерфейсе, но ничего существенного. Да, чуть не забыл. Был кардинально изменен список стандартных игр. Именно здесь окончательно исчезла игра Реверси (весьма зря, на мой взгляд) и появился поднадоевший к сегодняшнему дню сапер (а также пасьянс и черви).

С точки зрения установки все аналогично Windows 3.0, так что описывать это отдельно не имеет смысла. Единственное, на что обращаю внимание, что при установке под Virtual PC компьютер может повиснуть на определении сетевой карты. В этом случае просто перезагрузитесь и повторно

запустите Setup.

А дальше был Windows 95 (забудем про строго ориентированную на сеть линейку Windows NT), который оказался уже следующей ступенькой развития операционных систем. Популярность этой ОС стала настолько большой, что домашний компьютер уже прочно ассоциировался именно с Windows, также как, впрочем, и офисный. Конкурентом достались места в других областях: системы реального времени, сетевые направления, операционки для устройств и т.д. Но Windows 95 - это уже не такая далекая история. А значит и не столь интересная. Вернемся к ней годиков через пять.

Сайтов с различными версиями Dos и Windows имеется великое множество. Например, операционки можно скачать по адресу: <http://www.fdd5-25.net/oses.php>. Там же можно найти программу Win Image.

DosBox - вторая жизнь старых игр

Arik

Время идет, меняются сезоны, инкрементируются годы. Еще Мур, со своей теорией роста скорости вычислительной техники обрек компьютер развиваться бешеными темпами. Та техника, которой раньше гордились - превратилась в хлам, представляющий исключительно музейную ценность. Еще не так давно монитор излучал тусклое синее свечение Norton Commander'a, а теперь глаз радуют полноцветные обои и плавные окошки. Забавно, но если раньше игры могли не идти из-за слабости и не современности вашего железного коня, то спустя десяток лет они наотрез отказываются запускаться, уже протестуя против следования прогрессу. Просто среда, для которой

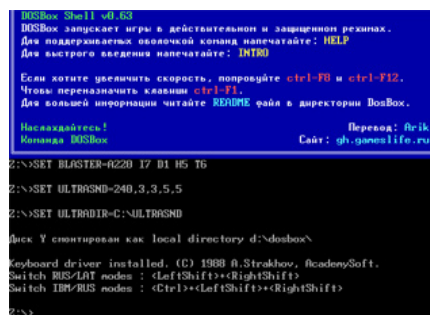


Третий Might & Magic в окошке, чем не новые впечатления?

создавались игры, слишком изменилась, а игры - не люди, приспосабливаться к новым условиям не умеют, природа обделила. Совместимость отдается на откуп операционным системам, которые далеко не всегда с большой ответственностью воспринимают эту ношу.

Самой лучшей по совместимости с Досовскими играми была Windows 98. Лучшей, но не значит идеальной, многое не работало и там. Но, тем не менее, любители погонять антиквариат обиженными не уходили. Тем более имелась встроенная возможность загрузить игру в чистом Досе. Однако прогресс не стоит на месте. Это

правильно, но в данном конкретном случае хочется добавить - увы. На смену Windows 98 пришел не слишком распространенный на домашних компьютерах Windows 2000 и гораздо более массовый Windows XP. Отличные операционные системы, но только не с позиции старых игр. Поддержка (в данном случае уже, можно сказать эмуляция) была настолько плоха, что хоть за голову хватайся. Я все понимаю, стремление к безопасности, отказ от любых опасных обращений на низком уровне, но когда неработающие игры попадают не под определение "исключения", а скорее в категорию "правило", это уж слишком. В то время я по настоящему ужаснулся за светлое будущее старых игр. Популярность Windows XP набирала обороты, и проблема запуска становилось все серьезнее. Так как я веду сайт со старыми играми, то в полной мере испытал на себе все прелести веяния времени. Ну как объяснить человеку, что запустить игру на его Windows XP обычными способами никак не возможно. Давать советы вроде "Установи себе Windows 98 или купи отдельный компьютер для старых игр"? Извините, это скорее издевательство, чем совет. Конечно, люди старой закалки найдут способ вернуться к любимой игре, но как быть с теми, кто решил посмотреть на этот хоть и старый, но вполне новый для них мир? Скорей всего их знакомство со старыми играми на этом и закончится. Они бы и рады попробовать, но на всякие извращения явно не пойдут. Да и говоря "фанат старых игр", не стоит себе представлять исключительно человека сидящего за тусклым монитором 286'ого в Досе и отрицающего существования чего-то нового. Я хоть и причисляю себя к этим самым любителям старины, но уже не то, что Дос, даже Windows 98 давненько не запускал. Точнее запускал, но исключительно в виртуальном виде.



Вот мы и подошли к нашей теме - эмуляция. Хотя нет, эмуляция звучит слишком размыто. Конкретизируем - эмуляция древнего компьютера с ДОСом, или просто - DosBox. Так что же это за чудо программа? Представьте себе обычное виндовское окошко по виду, с операционной системой DOS по содержанию. Это и есть DosBox - лучшее средство запуска старых игр.

Тут главное не путать с эмулятором компьютера в более широком понимании. Virtual PC, VM Ware и другие программы, хотя и дают более широкие возможности по установке операционных систем, тем не менее, досовские игры поддерживают намного хуже, да и в эксплуатации на порядок сложнее. DosBox же изначально был ориентирован на запуск старых игр, с чем превосходно справляется.

Конечно, DosBox стал таким не сразу. Помнится версия 0.58, с которой я и начал следить за эмулятором, была еще весьма и весьма слаба. Речь там шла о небольшом количестве игр, которые запускаются под DosBox. Сейчас разумнее говорить об исключениях, которые отказываются работать, настолько подросла система.

Весьма важной особенностью DosBox является его простота. Судите сами, запуск практически игры можно свести к перетаскиванию мышкой исполняемого файла на иконку Dosbox.exe. С такой Drag & Drop задачей справится даже позавчера купивший компьютер пользователь. Конечно, чтобы разобраться во всех тонкостях эмулятора, нужен более серьезный подход, но далеко не во всех случаях есть такая необходимость.

С предпосылками к использованию разобрались, теперь перейдем к инструкциям.

В принципе, способов запуска имеется великое множество, здесь я бы не хотел углубляться в различные нюансы, приведя только некоторые (подробнейшую инс-

trukцию можно прочесть по адресу <http://gh.gameslife.ru/text/dosbox.htm>).

Самый простой я уже назвал - перетащить запускаемый файл на иконку Dosbox.exe. Вуаля. Игра пошла.

Имеется и ностальгический вариант. Дело в том, что в качестве оболочки DosBox использует несколько модифицированный



Одна из сторонних оболочек

Dos. То есть, ту самую текстовую среду. В данном случае запуск игр будет аналогичен запуску из-под Dos, за исключением одного момента. Перед использованием диск должен быть смонтирован. Для этих целей имеется команда Mount.

Так «*mount D c:\games*» будет означать подключения папки «*c:\games*» как диска D для DosBox. Теперь для старта все имеется. Осталось, используя команды Dos, дойти до папки с нужной игрой и запустить ее.

Наконец, можно воспользоваться сторонними оболочками, которые позволят в графическом виде создать библиотеку игр. Оболочек под Windows уже сейчас имеется пять штук, есть несколько и под другие системы - MacOS, Linux.



Вторым по важности моментом, после запуска, является настройка скорости. Частоту эмулируемого процессора можно и нужно регулировать. Иногда игра не умеет рассчитывать темп и нужно сбавить обороты. Чаще, напротив, стандартной величины не хватает, и старинная игрушка подтормаживает. Регулировка производится кнопками CTRL+F11 и CTRL+F12. Тут важно не переборщить. Эмуляция требует жертв, скорость такой обработки в разы меньше реальной производительности компьютера, ведь на одну инструкцию игры приходится десятки инструкций эмуляции. Так что не удивляйтесь тому, что даже ваш Pentium 4 не сможет потянуть некоторые игры. Это, конечно же, относится к особенно требовательным представителям (например, Duke Nukem 3D). Самый лучший способ настройки до максимума такой - откройте диспетчер задач (тот, что по Alt+Ctrl+Del вызывается) и выберите вкладку быстродействие. Теперь начните повышать частоту в DosBox, пока не дойдете до 90-95 процентов - это и есть ваш максимум. Дальнейшее повышение скажется еще большим падением скорости. Если и этого не хватает, увеличьте число пропускаемых кадров (CTRL+F7 и CTRL+F8). Анимация станет менее плавной, но 1-2 вполне допустимые значения. После такой процедуры нужно снова разогнать частоту.

Осталось привести еще несколько полезных сочетаний.

ALT-ENTER Переход на полный экран
CTRL-F10 Захватить/Отпустить мышшь
PAUSE Пауза
CTRL-F9 Закрывать DosBox

Все, необходимый минимум у вас имеется. Конечно, DosBox намного сложнее и функциональней того, что здесь описано, но к простому запуску игр вы готовы. Полнее можно ознакомиться по уже приведенной выше ссылке или по тому же Readme.txt файлу. При этом даже не понадобится знание английского языка, документация и языковой файл мною уже переведены (ищите в разделе download на официальном сайте).

Удивительное дело, но бесплатная про-

граммка в пару мегабайт действительно в корне меняет ситуацию с Досовскими играми. Является ли DosBox панацеей? На подобные вопросы принято отвечать отрицательно, но я, пожалуй, сделаю исключение. Возможно, такая оценка покажется несколько завышенной. Однако тут важно



DosBox тянет даже таких поздних тяжеловесов, как Shadow Warrior. Главное обзавестись процессором последнего поколения.

заметить один неоспоримый факт - DosBox делает Досовские игры ближе. Он не делает их лучше или хуже, он делает их именно ближе и доступней, как для ветеранов, так и для абсолютных новичков. Когда человек прямо из своей основной операционки за пару кликов может комфортно запустить практически любую дос-игру, как будто бы та была написана под Windows - это стоит дорогого. Да и с точки зрения продления жизни старых шедевров, наравне с производством римейков, это самый важный фактор.

PS. Говоря про следующую операционную систему семейства оконных - Longhorn, Microsoft упоминает практически полную совместимость с самыми древними приложениями. Что ж, возможно мы поверим, что так оно и будет, тем лучше. Однако до ее выхода еще нужно дожить. А пока у нас имеется иной спаситель.

Официальный сайт DosBox: <http://dosbox.sourceforge.net/>