oldgames.ru



сквозь тернии к звездам...

#07.2005

содержание 07'05

Недавно было... 3

Мысли:

Deus Ex... 4

"Counting Bodies Like Sheep To The Rhythm Of The War Drums" 7

Тема номера:

Elite: Сквозь терни, к звездам 10

Обзоры:

Warhammer 40000: Chaos Gate 22

Flight of Amazon Queen 32

Marble Drop 36

Millennia: Altered Destinies 40

НеСофт:

История процессоров Intel 44

oldgames.ru

Недавно было...

Тимур Салихов

Нет, вы посмотрите – как лето, так всем обязательно необходимо уйти в отпуск! Серьезные дядьки бросают с таким трудом налаженный бизнес и удирают куда-нибудь подальше от родных и близких, натягивают купальные плавки и круглыми сутками проводят на море.



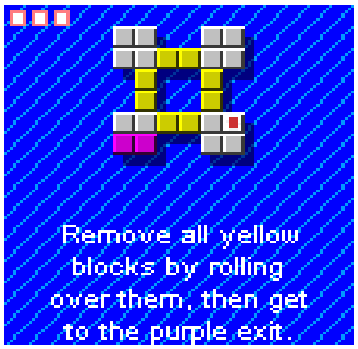
Поддался искушению лени и наш журнал, поэтому выходим мы все с большим и большим запозданием. Но, это для нас не критично, ибо летом новостей никаких почти нет, да и пишем мы о старых играх, и торопиться нам некуда, а осенью нагоним. Обязательно нагоним!



Надеюсь, что вы заметили произошедшие изменения и заранее начали привыкать к нашему новому дизайну, потому как так мы будем выглядеть теперь очень и очень долго. А все благодаря нашему новому дизайнеру, Брониславу Топоеву, который умудряется в свой плотный график работ как то втиснуть еще и наши заявки. Предложения и замечания по новому дизайну, как обычно ждем на форуме сайта oldgames. ru.

Ну что, же, давайте посмотрим, что у нас было плохого в солнечном месяце июле.

Для начала обратим свои взоры на необъятные просторы Интернет. Свеженький, как с иголочки сайт Amiga Demo Site (norrish.force9.co.uk/amiga/) порадует как любителей так и профессионалов, не чающих души в своей любимой Амиге. Весьма профессионально оформленный и немного интерактивный, сайт своим внешним видом как бы эмулирует работу на этом замечательном ком-



пьютере. Обязателен для посещения хотя бы из за удачного образца дизайна и веб программирования.

Сотовые телефоны давно уже из обычных средств связи преврати-

oldgames.ru

лись в практически полнофункциональные миникомпьютеры. Обычно невысокие технические характеристики обуславливают причину появления на них именно римейков с весьма древних платформ. Некоторые из них распространяются на платной основе (обычно это весьма качественные игры, в которые вложено немало средств и времени), но иногда любители создают свои маленькие шедевры, радуя нас качественными поделками.

Sensitive (www.petergordon.org.uk/sensitive) — римейк весьма неплохой



головоломки с Commodore64, написанная для сотовых телефонов с цветными экранами. Спроектированная с учетом спецификации MIDP 1.0, игра может запускаться на любых мобильниках с поддержкой Java и является абсолютно бесплатной для всех желающих.

Практически на любой платформе присутствовал аналог (а, нередко, и оригинал) игры Space Invaders. Игровые автоматы, компьютеры, видеоприставки — все было захвачено злобными пришельцами, мечтающими поработить вселенную. И только наш отважный корабль, прикрываясь стенами силовых щитов, может спасти весь мир от разрушения инопланетными варварами.

Нестареющая классика обрела вторую жизнь в лице Space Invaders 97 (www.jasondoucette.com/games.html#SpaceInvaders), причем переработке подверглась не только графика и звук, но и сам игропроцесс. Возможность играть в кооперативный режим для четырех игроков, различные бонусы оружия и защиты — все это сделало игру разнообразнее и намного интереснее. Кстати, оригинальной особенностью SI можно назвать поддержку звуковой карты Gravis UltraSound, весьма экзотической карты для нашего времени.

Весьма небольшое количество новостей постараюсь немного разбавить одним весьма интересным проектом. Drivey — оригинальная поделка, не похожая ни на какие другие. Имеется — вечер (или ночь), трасса, автомобиль. Летим со скоростью ветра, обруливаем встречные и попутные



машины, расслабленно, неспешно, смотрим не столько на дорогу, сколько вдаль, наслаждаясь эффектом. Для нас доступны целых четыре трассы, пусть небольших и постоянно повторяющихся, но зато каких красивых. Даже полная темень и лишь отблеск придорожных столбиков уже вызывают приступ ностальгии и желание сесть за руль и умчаться в никуда, лишь бы асфальт под колесами мерно шумел. Вы еще не нажали F1 и не отстроили свой личный авторай? Так чего же вы ждете?

oldgames.ru

Counting Bodies Like Sheep To The Rhythm Of The War Drums

Алекс Сахаров

Совершенно недавно мне попался на глаза репортаж с очередной E3. Масса интереснейших продуктов была предоставлена на растерзание игрокам и прессе, но лишь один проект привлёк моё внимание, да и тот представлен лишь на PS2 в виде эксклюзива. Но речь, конечно же, пойдёт не о E3, и уж тем более не о PS2.



Ближе к телу. Сказать, что, ознакомившись с материалом с выставки, я был раздосадован, — не сказать ничего. Как же, ведь среди и так немногих adventure-проектов, способных привлечь внимание, был ещё и один ожидаемый, который



при всём своём обаянии, умудрялся отталкивать. С первого взгляда.

Все мы (или хотя бы некоторые) помним замечательный квест под названием The Longest Journey. Прекрасная история с одним из самых лучших, неожиданных и неординарных сюжетных завершений в жанре. И что готовы предоставить нам разработчики в виде продолжения? Они, запинаясь, рассказывают о том, что quest нынче не в моде, а вот adventure, где «вы сможете выбирать — драться вам или обойти противника стороной» — вполне. При этом, заметьте, стороной! Так что, по всей видимости, имеется в виду стелс-действо в духе MGS и ему подобных, которые если и имеют отношение к жанру, то лишь самое незначительное. И при этом «The Longest Journey» лишь подписывают небольшими буквами близ «Dreamfall».

Я, правда, разозлился первое время. Казалось бы, любимый жанр на стыке веков всё же победил потуги сторонних жанров проникнуть на свою территорию, но вот опять — не тут-то

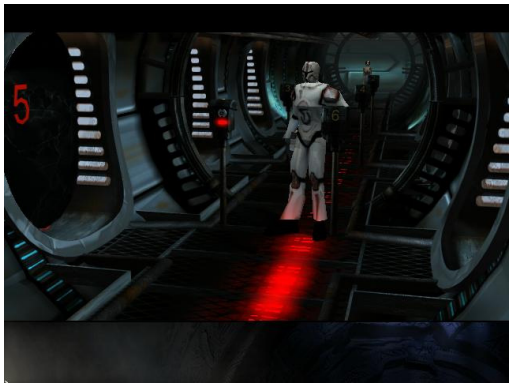


было. Конечно, на мой взгляд, всё это не очень хорошо. Странно наблюдать, как Revolution Software и пресса довольны Broken Sword 3, едва ли не половину игрового времени которого

oldgames.ru

приходилось проводить, таская ящики на манер далеко не всеми любимого Sokoban. Да скажи мне кто в 1998-м, что в следующей части Broken Sword придётся только и делать, что перетаскивать ящики подобным образом — поднял бы на смех, право слово.

Но во всём стоит искать свои плюсы. Мне приходит на ум Syberia. Давайте задумаемся. Вот вы хотели Syberia 2? Я — да. А кто не хотел? Те, кому игра пришлась не по нраву (ибо нелюбовь к жанру), или же те игроки



старой школы, которые не восприняли даже первую серию должным образом. Первые два месяца после прохождения первой части я действительно хотел продолжения. Спустя некоторое количество времени я понял одну простую вещь — окончание первой части Syberia идеально. И в этом суть. Именно по этой причине ей не надо никаких продолжений. Пожалуйста.

Наши мольбы не были услышаны, и все мы получили Syberia 2, игру, далёкую как от идеала, так и от оригинала, и самой собой перечёркивающую все попытки стать продолжением первой части. Не было той особенной атмосферы, которая проводила очень аккуратную грань между молодостью и старостью. Не было некоей наивности. Не чувствовалось, что игра сделана с любовью. Да что говорить — вы и сами наверняка всё прекрасно знаете.

Вернёмся к The Longest Journey. Ловите мысль? Вам грустно? Вспомните все пристреленные игровой индустрией продолжения и задумайтесь — оно вам надо? Может быть, помечтать о не увидевшей свет игре гораздо приятнее, чем лицезреть её вяло передвигающееся продолжение? Вы так не думаете? Хорошо, вспомните каким был King's Quest 8. Вспомните каким был Larry Magna Cum Laude. И подумайте — какого <…> эти тела не были пристрелены?

Так пусть оригиналы останутся недостижимыми. Пусть не будет Blade Runner 2. Пусть не будет Sam'n'Max 2. Пусть не будет Little Big Adventure 3. Пусть не будет Star Wars: Episode 7,



в конце концов. Всё когда-нибудь заканчивается, и всему есть предел. Лучше отпустить кота, чем тянуть его за.

Dreamfall действительно будет собой, а не The Longest Journey 2. Dreamfall будет совершенно другой игрой. Вы взглянёте на неё и, возможно, тут же возненавидите, а возможно полюбите. В любом случае, это не убавит вашей любви к оригиналу. Так может, в случае чего, и чёрт с ним, с псевдо-сиквелом? А заодно и со всеми убитыми овцами.

oldgames.ru

Deus Ex...

Тимур Салихов

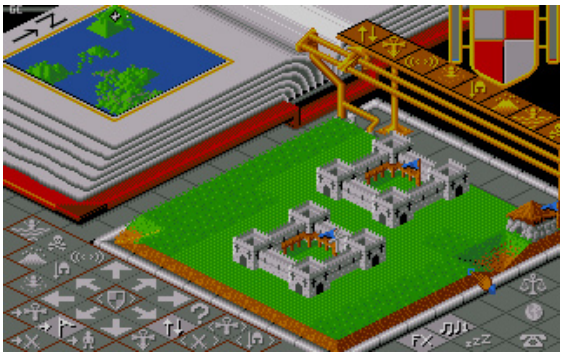
Чем интересны компьютерные игры? Что влечет к ним нас, простых сантехников, отважных летчиков, менеджеров среднего звена, директоров крупных предприятий, и, наконец, монтажников-высотников? Настоящее ли удовольствие мы испытываем, запуская очередной игрохит, или это чувство так же обманно, как и легкие наркотики? Нет, я не буду искать ответ на эти вопросы, я лишь обращу ваше внимание к одному очень интересному и, как я попытаюсь здесь показать, спорному жанру.

Человек такое животное, которое постоянно ищет себе опору в жизни, существо, на которое он мог бы в трудную минуту свалить все свои беды, и лишь единицы рассчитывают только на себя и стараются не прибегать к помощи других. Но большинство старается впасть в зависимость от ситуации и придумывает себе какое-нибудь божество, которое наделяет сверхъестественными способностями и горячим желанием помочь всем нуждающимся в помощи. Рассуждать «есть ли жизнь на небе» — уже давно не актуально, каждый сам делает свой выбор, но — тема нам эта сегодня близка, ибо рассматривать будем один из самых старых игровых жанров — «симулятор бога».

На фоне всё возрастающей по отношению к компьютерным играм цензуры, такая тема как вера в всевышние силы кажется весьма скользкой. Однако я возьму на себя смелость все же слегка пройтись по жанру GodSim.

Первой заметной (хотя может и не первой в мире) ласточкой в жанре «симулятора бога» стала игра знаменитого Питера Молиньё — Populous.

Пусть вас не сбивает с толка заставка игры, демонстрирующая заселение планеты «высшим существом», на самом деле пресловутый «godsim» является не более чем тренажером заклинателя. Наш испытательный полигон представляет из себя изометрическую площадку, где присутствуют моря, горы и равнины. Наша задача банальна — разравнивать площади для поселенцев, кои, бурно размножаясь на предоставленных вотчинах, увеличивают поток «манны», необходимой для заклинаний. Последними предписывается сокращать народы со-



седнего «небожителя», дабы перекрыть ему доступ к кислороду и возможности вести ответные действия. Я нисколько не сомневаюсь в гениальности Мо-

oldgames.ru

линьё, но где здесь симулятор бога? Неплохая связка аркады и головоломки, не более. И если по началу кажется забавным раскидать по владениям противника болота, горы, деревья, прорыть канавы, утрамбовать почву метеоритным дождем, то уже через пару уровней это становится просто скучно. Тем более, что довольно большие площади, разровненные обеими сторонами, сводят весь мизер от действий заклинаний на нет. Остается жульничать на операциях с ландшафтом, вынуждая противника покидать свои дома.



Вторая часть Populous является чуть ли не полной копией первой, изменения разве что количественные, чем качественные. Кстати, игра вышла не только на компьютерах, но и умудрилась побывать на различных консолях, причем в практически первозданном виде. И здесь уши аркады выпирают уже в полной мере.

Дальше — больше. В третьей части, именуемой теперь Populous: The Beginning, у игрока отбирают роль бога. Отныне мы шаман весьма дикого и недружелюбного племени, пытающегося захватить власть чуть ли не во всей галактике. Очень приятно, что планеты у нас круглые, терраморфинг просто отличный. Но игра превратилась в стопроцентную стратегию, где одну из главных ролей играет шаман. Ни о каком боге речь просто не идет.

Покинув Bullfrog, Молиньё не оставил попыток создать бога в компьютере. Его знаменитый Black&White делает отчаянные попытки казаться высшим существом. С первых же секунд хочется в это верить, ведь нам позволено вершить судьбы не просто народа, а даже отдельных личностей. Но… через некоторое время игра опять же плавно сходит к банальной стратегии, лишь изредка балуя нас, позволяя снисходить до своих последователей. Я прекрасно понимаю, у богов нет больше занятия, как запугивать и заманивать последователей в свою веру, но почему в конце концов всё сводится к банальной войне?



Вторая часть Black&White мало ушла к «godsim'у», опять же, одна война на уме. Объясните мне, почему я, изображая из себя «хорошего бога» должен постоянно воевать? Добрый и милосердный боже требует жертв на свой алтарь, мало отличаясь от злого и циничного. Нет, опять мимо, снова не т.о.

В отличии от Молиньё, команда GameTek, известная миллиону поклонников Elite по довольно неуспешному, но тем не менее знаменитому сиквелу — First Encounters, в содружестве

oldgames.ru

с Take 2, представила себе симулятор бога в другом, более прагматичном стиле. Их стратегия (если это слово применимо к подобному жанру) являет собой смесь симуляторов бога, космоса и машины времени.

Millennia: Altered Destinies необычная игра хотя бы из за довольно удачной кройки весьма разносторонних жанров. Шутка ли — заставить игрока, управляющего не просто народом, а целым набором планет, мотаться по галактике в поисках пригодных для жиз-



ни планет, заселять их подходящими спорами, отбиваться от атак враждебных цивилизаций, следить за своим кораблем, чинить, латать, пополнять запасы топлива от подходящих для этого светил? И это только рутина, а ведь есть еще и творческая сторона дела.

Специальная шкала времени позволяет следить за каждой заселенной планетой, видеть, как народы развиваются, какие у них успехи, неудачи, катаклизмы, революции, пожары, землетрясения и даже мелкие политические кризисы, приводящие в будущем к весьма плачевным последствиям. Во все это приходится вмешиваться игроку, который снабжен машиной времени, и возможностью общаться со своим послушным агентом, завербованным из числа поселенцев. Каждое действие, каждый совет игрока приводит к изменению ситуации в будущем, исправляет кризис, усиливает его или просто, меняет ход истории, пуская ее по альтернативному пути. В игре нет стандартных решений, все кладется плечи случая, одни и те же действия можно переигрывать сотни раз, постоянно получая новый, подчас весьма неожиданный эффект. Весьма, весьма близко к «богу», и ничего, что герой на самом деле — космический агент. Некоторые советские фантасты любили тему разоблачения бога, представленного очень и не очень мудрыми инопланетянами.

Все вышеописанные игры (к которым мы обязательно еще вернемся в будущих номерах журнала), как бы великолепны они не были, мало похожи на настоящий симулятор бога. В любом случае нам приходится себя отожествлять с весьма могущественным человеком, но явно не богом в том понимании, в котором нам дает его теология. Разве что боги древних греков были весьма похожи на людей, но современное общество вслух отрицает схожесть бога с людьми, хотя и во всю пытается наградить его человеческими качествами (по образу и подобию, помните еще?).

Плохо ли то, что любой «godsim» скорее является военной стратегией, чем рукой всевышнего, управляющим виртуальными мирами? Наверное, нет. Мало ли что может получиться из идеи создать настоящего бога в компьютере… Пока что нам не стоит, как в страшном фантастическом рассказе, опасаться запаянного молнией рубильника и слов «теперь бог есть», но кто знает, может мы на своем веку и дождемся deus ex machine? ◘

oldgames.ru

тема номера



сквозь тернии к звездам...

#07.2005

olgames.ru

Тимур Салихов

Per Aspera Ad Astra... (lat)
Через тернии к звездам... (рус)
Сквозь тернии к звездам... (рус от oldgames.ru)



У человека должна быть мечта. Несбыточная, далекая, призрачная, но она дает ему надежду, а значит — стремление двигаться вперед. А что есть на самом деле настоящая жизнь, как не движение? С первых дней жизни человек начинает исследовать окружающее пространство, с каждым днем ему становится мало места, чем дальше — тем больше любопытство, стремление узнать — что там, за горизонтом?

Когда то море было главным препятствием для людей, они считали его бесконечным, и не было больше счастья для человека, чем уплыть на корабле и бороздить далекие океаны, открывая все новые для себя места, чувствовать себя свободным, парить на парусах как птица по ветру.

Но стремление познать далекое и невиданное сыграло с людьми злую шутку. Горизонты оказались далекими, а земли таинственными только в начале. Каждое море, океан, каждый островок, континент, все это со временем стало не так ново. Человек оказался в плену своей планеты. Нужны были новые цели, новая мечта. Люди стали искать место для обретения свободы.

Поднять голову в небо и поверить в то, что это не твердь, а тот же океан, — когда то на это могли решиться только сильные духом люди, не боящиеся гнева окружающих. Люди горели на костре за свои мечты, но не отказывались от них. Невежество и страх, в конце концов, отступили перед силой воли и разумом, и была обретена новая мечта. Мечта о далеком бесконечном космосе, о свободе, которая никогда не кончится.

Мечты мечтами, но вселенная оказалась не океаном, и не то, чтобы исследовать, а даже и ступить ногой в эти бесконечные «воды» — не так то просто. Долгое время люди жили лишь надеждой на чудо. И в прошлом веке покорение космоса все же началось.

Полет Юрия Гагарина вдохновил не одну тысячу мальчишек и девчонок писать сочинения на тему «Кем я буду, когда вырасту» полными надежд на будущее космонавтики. Кто в детстве не хотел стать исследователем солнечной системы, кто не мечтал посетить темную сторону луны, найти таинственную инопланетную расу и разгадать тайну черных дыр?

oldgames.ru

Грандиозный спектакль, поставленный американцами, называемый не иначе как «Вы же NASA, вы же человека на Луну запустили», несмотря на все сомнения в реалистичности, заставлял верить в то, что мы действительно скоро будем на Марсе яблони растить. Фантасты в своих рассказах один за другим отправляли вымышленные экспедиции на Марс, Венеру, Луну, мечтая о том, что мы будем жить не только на Земле, но еще и на многих планетах хотя бы нашей Солнечной системы.



Но однажды кончилось то опьянение, то желание вырваться из тесных оков родной планеты. Вдруг все поняли, что сказка про космос — далека и практически несбыточна, стремянка в небо так длинна, а гравитация, как нежные руки матери Земли, крепко держит человека возле себя и отпускать далеко намерена.

Огромный скачек в космос, который совершила земная цивилизация, вдруг оказался практически тупиком. Освоение планет и выход в далекий космос теперь не то что не в планах, но и даже не в мечтах современных покорителей космоса. Из мечты космос превратился в свалку промышленных спутников, которые обслуживают всё ту же Землю. Кому нужно запускать человека на другую планету, если дешевле и быстрее (а главное — выгоднее) запустить несколько спутников по заказу крупных корпораций?

Что нам остается? Только мечтать. У нас с вами в руках есть очень мощный инструмент, который способен подарить нам мечту, пусть хотя бы и виртуальную. И сегодня мы слегка осмотримся в мире нашей мечты, который называется «Elite».

Два гения, подаривших миру космос, Ян Белл (Ian Bell) и Дэвид Брабен (David Braben), работали над совершенно разными проектами - первый делал «Free Fall» для Acornsoft, второй заканчивал для Acorn Atom космическую аркаду с весьма примитивным космосом. Никто уже не помнит, кому пришла мысль объединить действия в совместный проект, но результат оказался протрясающим. Из под пера двух мастеров вышел великолепный трехмерный космический симулятор, вещь для того времени не то что экзотическая, а практически уникальная.

Созданная вначале для BBC Micro, игра очень быстро завоевала небывалую популярность, после чего семимильными шагами начала осваивать остальные платформы. ZX Spectrum, Acorn Electron, Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, Apple II, IBM, NEC, Amiga, - все они обрели свою толику кос-

oldgames.ru

мического счастья, даря своим владельцам сотни бессонных ночей, потраченных на исследование далекого космоса.

Почему же игра была столь популярна? Представьте себе, что игровой голод в те времена царил ужасный, прилавки были полны простых дешевых аркад, и вам все станет ясно. Качественная, интересная, полная тайн вселенная раскрывала свои объятия тем, кто всю свою жизнь мечтал о космосе. Мир Elite не просто существовал, он жил, подчиняясь определенным законам, под которые должен был подстраиваться и игрок. Налицо один из первых опытов построения не просто торгово/космического симулятора, а именно человеческих отношений. Простые перелеты от станции к станции - это лишь поверхность игры, главное же скрыто внутри. Свобода поведения впервые в истории игр «про космос» ограничивалась свободой других личностей. Выбирая свой путь - мирного торговца, охотника за пиратами, или самого пирата, игрок сталкивался с изменением отношения к нему общества. Боевой статус, являющийся количеством сбитых кораблей, очень кстати дополнился и гражданским статусом, указывающим на характер персонажа. Заняться контрабандой рабов, стать «незаконопослушным», выслужиться перед отечеством и отчистить свой статус - это уже больше ролевые элементы, чем аркадные.



Еще одной причиной высокой популярности игры был огромный мир, практически втиснутый в тесные рамки невыносимо слабых компьютеров. В те же 48Кб памяти, которой располагал ZX Spectrum, кроме самого игрового движка, искусственного интеллекта, графики, текста, было утрамбовано еще и восемь галактик, имеющих сотни обитаемых и безжизненных планет. Программирование на подобных компьютерах всегда было сродни искусству, и для таких широких возможностей были придуманы специальные алгоритмы, генерирующие псевдослучайные планеты. При желании в любую версию игры можно было бы поместить 248 галактик, но здравый смысл подсказал авторам, что это скорее убьет у игрока интерес к исследованию.

Исследовав все галактики, посетив тысячи планет и добившись высоких боевых рейтингов искушенный игрок мог «сорваться» и бросить игру. Но здесь его поджидала новая неожиданность - специальные миссии. Хотя каждая из версий игры содержала свои вариации, общий смысл часто сводился к трем основным задачам - спасти население станции от взрыва сверхновой, спасти систему от захвата таргонами - главными врагами человечества, уничтожить украденный полицейский корабль - всего не перечислить.

oldgames.ru

Самая популярная в нашей стране версия Elite прописалась на ZX Spectrum. Этот компьютер вместе с космосимом воспитал не одно поколение игроков, заставил работать мысль сотни людей, разбирать программный код, искать в нем обещанные корабли поколений, таинственную планету Raxxala, описанную в новелле «Темное колесо» (поставлялась вместе с игрой)…



Кто-то помучался и бросил, но были и те, кто сумел не просто понять внутреннюю работу Elite, но и намного улучшить ее. Одним из самых удачных «расширений» игры можно считать работу Владимира Кладова, который выпустил вначале Elite II, а затем и Elite III для платформы ZX Spectrum. Новые корабли, оружие, устройства, а самое главное - четыре дополнительных миссии, делающих игру еще более захватывающей и интересной. Одно дело, если бы новые задания были полностью скопированы с уже имеющихся и лишь слегка косметически поправлены, но то, что сделал Владимир, заслуживает отдельного внимания. Про его работу вы сможете прочитать на сайте Elite Games, который является лучшим порталом, содержащем информацию о многих космических симуляторах, в том числе и об Elite.

Андрей Поддубный

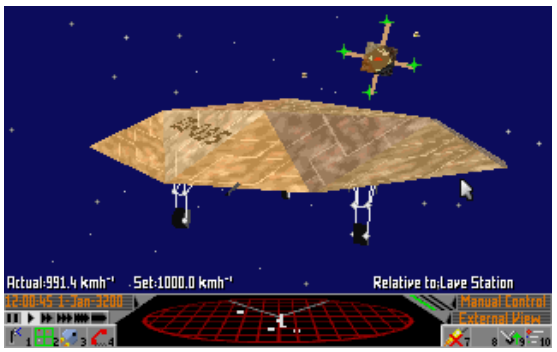
Открылась Бездна звезд полна.
Звездам числа нет – Бездне дна...
Ломоносов М.В.

Все изменилось с приходом Elite 2. 3D в игре вошло в полную силу, позволив реализовать многое из того, что было недоступно в первой части, например извечную тоску любого странника космоса по твердой поверхности - посадки на планеты. Вселенная предстала перед нами во всей своей необъятности, в ней нашлось даже место испытывающим ностальгию при упоминании таких слов как Lave, Cobra. Да и сама игра изрядно прибавила в своем весе по сравнению с предшественником.

Показав игроку вступительный ролик и дав ему немного прибалдеть от увиденного игра плавно переходила к главному меню, в котором предлагались аж три стартовых точки. Новички могли начать на полностью оборудованном тяжелом истребителе на планете Марс в солнечной системе. Опытные игроки могли начать игру на тяжелом истребителе средней комплектации на планете сис-

темы Ross 154, ну а элитные ветераны могли попробовать себя в роли капитана боевого корабля Cobra MKIII с минимальной комплектацией в системе Lave на задворках обитаемой части галактики.

Принцип генерации названий звездных систем остался без изменений, но изменилось другое. Во вселенной Элиты появилась наша солнечная система и все ее ближайшее звездное окружение, что добавило реалистичности игре. Чего только стоила возможность посетить звездные системы, которые существуют в действительности, но которых невозможно достичь с текущим техническим прогрессом. Лично меня именно этим и привлекла вторая Элита, потому что во время знакомства с этой игрой я сильно увлекался астрономией.



Путешествия между звездными системами по прежнему совершаются с помощью прыжков в гиперпространстве, но внутри системы путешествовать приходиться на обычных двигателях. А поскольку расстояния между планетами измеряются астрономическими единицами (а зачастую десятками и сотнями) то перелет от одной планеты к другой стал бы занимать кучу времени, если бы не одно но...это возможность ускорять и останавливать игровое время относительно игрока. Если ускорение позволяло значительно сократить время ожидания игрока перед экраном, пока его корабль летел к выбранной цели, то пауза позволяла игроку дать передышку и подумать о... о бренности бытия например.

Бортовой компьютер корабля претерпел некоторые изменения и предоставил игроку множество без сомнения полезных функций. Самая главная функция – вывод галактической карты, которая представляла собой двумерную проекцию звезд галактики на плоскость. Кроме того можно было подробно рассмотреть все тела интересующей нас звездной системы с помощью доступа к функции планетария. Об интересующей нас звездной системе можно было узнать исчерпывающую информацию от числа и характеристик входящих в систему небесных тел до технического уровня развития местной промышленности и информации об основных видах импортных и экспортных товаров.

В игре появилось большое количество кораблей, причем каждый из них стало возможным использовать на все 100% только в определенной области. Выделилось несколько групп: грузовые корабли, тяжелые боевые корабли, корабли дальнего поиска, легкие истребители (способные летать только внутри звездной системы).

Появилось огромное количество разнообразного оборудования, с помощью которого корабль можно было спе-

oldgames.ru

циализировать на определенную задачу, преследуемую игроком. Кстати, некоторые виды оборудования были очень важными для кораблей. Например без атмосферного щита корабль мог просто сгореть в верхних слоях атмосферы.

Сами же корабли в игре стали подчиняться законам Ньютона, корабль набравший огромную скорость, не мог моментально сбросить эту скорость и игрок не рассчитав, подлетая к планете, легко мог промахнуться мимо или просто врезаться в поверхность планеты. Двигатели кораблей теперь могли работать в двух режимах: маршевом и маневровом. Маршевый режим включался при длительных перелетах, а маневровый включался во время многочисленных стычек с врагами, причем во время боя корабль продолжал двигаться в пространстве к выбранной точке со скоростью, набранной в маршевом режиме.



Во вселенной Элиты перед нами предстало две противоборствующих политических силы: Империя со столицей в системе Achenar и Федерация, центром которой являлась солнечная система. Соответственно у игрока появилась возможность выбора наиболее симпатичной ему стороны, которой он мог помогать, поступив на военную службу, выполняя различного рода задания от перевозки обычных депеш до устраивания ядерных бомбежек секретных военных объектов неприятеля. За верную службу игроку платили деньгами и повышением в званиях. Таким образом игрок кроме повышения в боях своей элитной репутации мог стать высокопоставленным военным в Федерации или сделать карьеру в Империи, пройдя путь от аутсайдера до принца.

Но даже игрокам, нежелающим служить под чьим бы то ни было началом предоставлялся широкий спектр гражданских заданий от перевозки частных лиц до контрактов на убийство высокопоставленных чиновников. Игроку предоставляли самому формировать свою карьеру. Он мог стать торговцем, извозчиком, наемным убийцей, разведчиком планетных недр или еще кем-нибудь.

Торговцы получили возможность с головой окунуться в бездну меркантильных отношений. Количество предлагаемых товаров увеличилось в разы. Занимающиеся перевозкой пассажиров и доставкой почты могли попасть в переделку в виде выскакивающих «ниоткуда» киллеров, взяв на выполнение задание, не узнав у клиента о причинах срочности или секрет-

oldgames.ru

ности. Начинающие киллеры, пытавшиеся взять контракт на убийство, могли получить от ворот поворот, потому что не вышли рангом.

В обиход вошла система электронного диспетчера, доступ к которому можно было получить, совершив посадку на станцию или космопорт. Диспетчер предоставлял обширный набор функций, в которые входила связь с местной полицией, доступ к ремонтным мастерским, складу товаров и оборудования, аукциону кораблей на продажу и, наконец, доске объявлений, где можно было получить задания, нанять экипаж или совершить незаконную сделку по продаже/покупке нелегальных товаров.



Увы, но по каким-то причинам таргонов из игры убрали. Инопланетян во второй Элите мы так и не увидели, впрочем как и сюжета, зачатки которого потом появятся в третьей части. Но зато игроку предоставилась свобода выбора, что ему делать, как ему это делать и куда лететь.

Не обошлось в Элите и без багов. Всем наверное известен так называемый баг червоточины, благодаря которому можно было перемещаться между звездными системами, разделенными тысячами световых лет. Но надо заметить, что все эти баги нисколько не мешали играть.

В целом игра у меня оставила приятное впечатление. Нисколько не жалею о тех часах, проведенных у монитора в ожидании получения ранга Элита, хоть я его и не заработал, но налетался, наторговался и навоевался вволю.

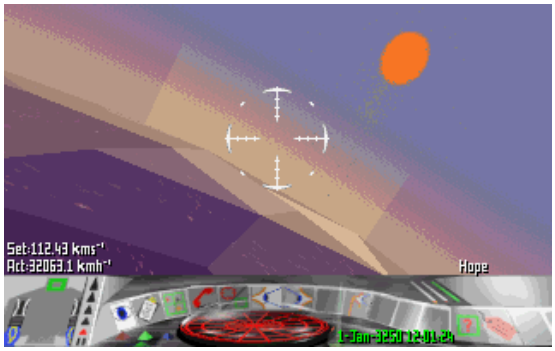
Андрей Поддубный

Раз пошла такая пьянка, продавай последний ствол...
Из руководства к системе охлаждения корабельного лазера.

Elite 3 можно было бы назвать тем, что в автопроме называют серийная модель (Элиту 2 в этом случае можно называть просто прототипом). Почему так? Все очень просто. Третья Элита вышла по принципу «все то же, но немного покрасивее и добавим кое что новенького». То есть другими словами игра изменилась внешне, спрятав за новой внешностью ту же самую функциональность второй части игры, но в общем ничего принципиально нового в игру разработчики не принесли. Вы наверное спросите: «Но чем же тогда третья Элита отличается от второй, если ничего нового в ней нет?» Ответ прост – в третьей Элите появился СЮЖЕТ, то чего не хватало как воздуха второй части игры. Пусть этот сюжет был прямолинеен как рельса (почему он был прямолинеен, об этом

oldgames.ru

дальше), но он был и, самое главное, игрока не гнали по нему в стиле экскурсии «посмотрите налево, посмотрите направо, а теперь поспешим в музей, у нас строгий лимит времени». Кроме того игрок вообще не зависел от сюжета. Сюжет нам стали подавать в очень оригинальной форме – в виде газетных выпусков. Да, представьте себе, в 3250 году люди все еще читают газеты, пусть и в электронном виде. Это одна из простых новинок, которая заставила почувствовать некую сопричастность к происходящим событиям в обитаемом уголке вселенной. Подписавшись на нужные выпуски, можно было следить за новостями ученого мира (газета «»), новостями в мире политики и военных (имперская и федеральная газеты), наконец просто узнать наисвежайшие сплетни или рецепт убийственно-вкусного алкогольного и не очень коктейля (газета) или прочесть, что нового произошло в окраинных звездных системах (газета «На краю»). И во всех этих газетах нам подавали крупицы информации, сложив которые как мозаику можно было увидеть, что стоит за теми или иными событиями, как развивались отношения с таргонами, начиная с первых контактов, какие успехи и неудачи преследовали ученого Мика Тернера на пути разработки новейшего оборудования для кораблей, предназначенных для дальнего поиска и т.д. и т.п. И, о чудо, игрок мог стать не просто свидетелем тех или иных событий, а даже погрузиться в некоторые из них, стать причастным к некоторым тайнам и попытаться сорвать с них завесу, или просто получить свой куш и отбыть по своим делам, как ни в чем не бывало. Наконец нам дали возможность заполучить желанный корабль, изготовленный по технологии таргонцев, хоть и пройдя при этом тернистый путь обмана и разочарований, но зато получить возможность углубиться в неисследованные уголки космоса в поисках вечного или просто в поисках новых знаний.



Итак, что же нового (но не обязательно хорошего) в техническом плане принесла нам третья Элита? Попробуем перечислить навскидку. Сначала плюсы:

- интерфейс (а именно панель управления) претерпел сильные изменения. Теперь он стал более, чем когда-либо походить на рубку космического корабля, пусть в чем-то не очень удобный, но очень практичный. Да и в конце концов, мы боевые пилоты, исследователи космоса или кто?

- список военных заданий дополнился одним очень непростым, засекреченным заданием. У него даже условия получения были очень серьезные, корабль, оснащенный прыжковым двигателем военного класса, ведь в этом задании нам приходилось выступить

oldgames.ru

против одной очень мощной полувоенной организации (INRA), которая в полном соответствии с заветами темных владык из параллельной вселенной причиняла добро и наносила радость всему разумному, кроме того подмяв под себя все правящие коалиции;

- на заднем фоне экрана поселились изображения, несущие своей целью показать убранство того или иного типа корабля, которым управлял игрок (надо заметить попытка не очень удачная на мой взгляд)



- теперь вместо портретов на доске объявлений мы могли полюбоваться на видеоизображение (по моему сугубо личному мнению довольно сомнительного качества, лучше бы статически картинки оставили) собеседника;

- возможность получения отличного корабля дальнего поиска при условии выполнения некоторых сюжетных заданий;

- новые модели кораблей, призванные заполнить ценовую и грузовую пропасть между некоторыми классами кораблей;

- текстурирование моделей кораблей, поверхностей планет, станций. С текстурами все стало выглядеть более правдоподобно и симпатично, несмотря на оставшееся тем же самым графическое разрешение экрана 320x200.

А теперь посмотрим на минусы:

- самый жирный минус – игра просто кишела багами. По сути это был сырой и недоработанный продукт, причем не самую последнюю скрипку (я бы даже сказал гвоздь в крышку гроба) в этом безобразии сыграла фирма-издатель, которая так торопила разработчиков, что они просто не успели сделать полноценное продолжение. В результате получилось то, что получилось.

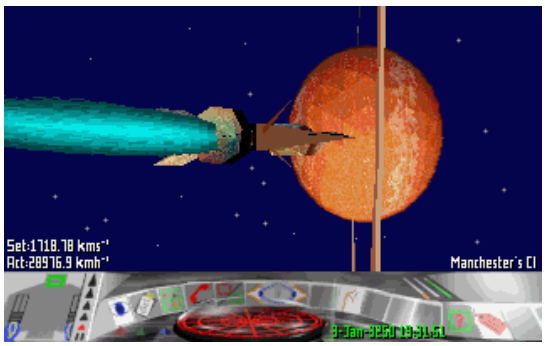
- линейный сюжет. На самом деле по задумке в какой-то момент времени сюжет должен был немного разветвиться, а одна из веток могла привести игрока к статусу Изгнанника, но увы, это не было реализовано.

- таргоны в игре появились только чтобы показать, что они участвуют в сюжете, как в театральной постановке. После окончания драмы от таргонов не оставалось даже духу.

- не были реализованы некоторые задания. Теперь мы только в мечтах можем сопроводить торговый караван из одной системы в другую.

- полиция так и не научилась воевать с пиратами. Эгоцентризм игры таков, что полицейские видели угрозу только в корабле игрока, а пиратов для нее как бы не существовало;

- игра нередко портила сохраненные игры, сделанные в ненаселенных системах, что в случаях, если игрок сохранялся редко, приводило либо к началу игры заново или удалению игры с жесткого диска.



Наверное каждый из вас мог бы привести еще немало как положительных, так и отрицательных сторон игры, но чего у игры не отнять – это бешеный, аддиктивный геймплей (кто-нибудь объяснит мне что это за слово то такое?), благодаря которому от экрана просто было невозможно оторваться, ведь по ту сторону экрана творилось чудо, с которым не хотелось расставаться.

Вторую жизнь третьей части можно сказать подарил порт, созданный при помощи реверс-инжиниринга, позволяющий запускать ее под Windows и, что немаловажно, убирающий некоторые досадные баги. Называется этот порт – jjFFE. Кроме того для игры выходило как минимум две модификации. Одна из них наверняка известна вам как Iron Ass, где полностью был изменен баланс вооружений и технических характеристик кораблей. IA усложнил игропроцесс в сторону увеличения правдоподобности.

И, наконец, самое главное. Элита 3 несмотря на все неудачи, преследовавшие ее с момента появления, смогла сохранить основной принцип, заданный еще в самом начале серии – «свобода игрока во всем и везде». Закончим на этой позитивной мысли и будем ждать и надеяться, что когда-нибудь выйдет долгожданная четвертая часть игры, которая несмотря на новую внешность останется все той же старой доброй Элитой по духу и при этом избежит печальной участи своего предшественника.

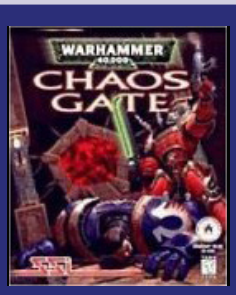
Мы поведали вам лишь небольшую толику того, что можно рассказать об этой замечательной игре. Тема номера в нашем журнале не ставит себе целью разобрать игру по косточкам и представить ее «в разрезе». Это всего лишь попытка разбудить в читателе интерес к настойщей классике жанра.

Если у нас получилось, мы приглашаем всех посетить сайт Elite Games, где вы найдете уже подробную информацию об игре, и конечно же сможете встретить людей, увлеченных этой игрой. Удачи вам, будущие пилоты!

Обзоры



olgames.ru



WarHammer 40000: Chaos Gate

Олег Бобрышев

Издатель: SSI; Разработчик: Random Games Inc; Жанр: Стратегия; Дата выхода: Oct 31, 1998; Системные требования: Pentium-133; ОЗУ: 32 MB; SVGA 2 MB; Место на диске: 80 MB

Настольные стратегии на Западе существуют издавна. Гораздо дольше, чем компьютерные игры. И здесь существует несколько "законодателей мод".

Одним из таких столпов является фирма Hasbro — она выпускает множество разновидностей настольных игр, да и в компьютерный мир проникает периодически, когда эти игры лицензируются производителями игрушек. Одним из достаточно успешных миров Hasbro является сеттинг Warhammer. По условиям — ничего сверхъестественного — обычные эльфы, тролли, орки и прочая фантазийная живность. Живут они себе да поживают в самой что ни на есть обычной средневековой магической вселенной. Да вот только решила фирма Hasbro разнообразить рынок — видимо, не всем по душе мечом махать, да с троллями разбираться. И была создана новая вселенная — на этот раз в далеком будущем. Правила на тот момент не долго думая были пересняты со «старой» вселенной — а эта получила название Warhammer 40.000 (или Warhammer 40k, чтобы не писать все эти нули. Дальше я и вовсе сокращу название до WH40k). Предполагалось, видимо, что жизнь этого мира происходит через 40 тысяч лет после действия Warhammer'а. Позднее пути миров разошлись, и теперь мало что, кроме названия, объединяет Warhammer и Warhammer 40k, но человек несведующий и даже уважаемые сайты часто путают эти две вещи. Рассмотрим же поближе сеттинг нашего пациента.

Все дороги ведут в Рим.

Мир WH40k — это мир Империи Человека. Человечество покорило огромное количество миров, и у него почти не осталось врагов. Да, где-то на окраинах еще ведутся ожесточенные войны с инопланетянами, временами выплывают заброшенные корабли GeneStealer'ов — расы, чье происхождение теряется во мраке, но в основном — Человек правит миром. А помогает ему в этом избранная стуктура правления: теократия, полностью «слизанная» с поздней Римской Империи. Сходство заходит так далеко, что даже имена простых солдат — римские, типа Деметриус или Ахиллес.

Во главе государства стоит Император. Он же является главным иерархом Церкви Порядка. Церковь сама по себе обладает огромной силой: верховные жрецы (они же — командующие арми-

olgames.ru

ями) обладают сверхъестественными психическими силами, но кроме того, и все войска Империи официально принадлежат ей. Псионика — одна из основополагающих сил Империи. Специально тренированные бойцы-священники, владеющие «базовым набором» психических сил, присутствуют и в регулярной армии, усиливая «стандартных» бойцов и помогая им там, где обычное оружие бессильно. Они же служат для сплочения веры — и, тем самым, для укрепления армии.



При поддержке веры войска человека легко покорили огромное пространство. Империя раскинулась на миллионах миров, а охранные гарнизоны на границах редко превышают несколько взводов космического спецназа — Space Marines. Больше просто не нужно.

Так что же: все хорошо и даже просто замечательно? Разумеется, нет. Дело в том, что у Человечества есть сильнейший враг — и, как это часто бывает, им является сам Человек. Точнее определенная часть человечества.

После того, как Империя, пользуясь поддержкой церкви, возвела Человека на вершину власти, у части ученых (естественно, из числа церковников) возникла мысль: если Порядок обладает вполне реальной силой, которая проявляется в псионике — значит должна существовать и его противоположность — Хаос, со своими, возможно не меньшими, силами. Естественное научное любопытство привело к изучению Хаоса, которое увенчалось блестящим успехом. Было доказано как реальное существование мира Хаоса, так и существование созданий, что вполне неплохо себя в этом мире чувствуют — демонов. К сожалению, Хаос действительно оказался сравним по мощности с Порядком, и его обитатели не замедлили воспользоваться предоставившейся возможностью: разум исследователей был захвачены демонами, а затем усилиями новообращенных создана новая церковь — Церковь Хаоса. Конечно,



любой, связавшийся с этой церковью, практически гарантированно делил тело и душу с демоном, а его облик все дальше уходил от человеческого — но Хаос предлагал власть, а желающих этим воспользоваться всегда хватало. И здесь великолепная организация армии сыграла с Империей злую шутку — стоило одному психонику попасть во власть Хаоса, как на ту же сторону

автоматически перетягивались все войска, что находились в его попечении.

Новоиспеченные войска Хаоса занимаются лишь тотальным истреблением и разрушением — порядок поддерживается ровно настолько, насколько нужно для того, чтобы войска не превращались в толпу. Именно поэтому демоны не могли завоевать мир раньше — к организации они неспособны. А вот сочетание людской упорядоченности и демонического стремления к разрушению оказалось гремучей смесью. Империя собралась с силами, но было уже поздно — огромное количество миров было заражено Хаосом, и ныне людям вновь с трудом приходится отвоевывать миры, которые были в их собственности не одну сотню лет. Начало вторжения Хаоса в человеческий мир произошло за 200-300 лет до событий, описываемых в сеттинге, а момент проникновения Хаоса в мир обычно именуется Ересью. На данный момент Империя находится в самом разгаре активной войны с теми, кто когда-то был людьми.

На дальней заставе

Наша игра — Chaos Gate — начинается на окраинном форпосте Империи. Здесь размещен всего один боевой корабль, который обладает 8 отделениями спецназа, парочкой тяжелых танков, да горсткой специалистов. Постоянной связи с основной Империей нет, особых занятий для войск — тоже, так что командующий попросту изнывает с тоски. И в этот момент он узнает, что на одной из планет, что находится в досягаемости его корабля, остался заброшенный храм, а в нем — древняя реликвия времен до Ереси. Известно, что все такие реликвии обладают мощной психонической силой, поэтому обладание такой вещью — лакомый кусочек для любого. При этом опасность для войск минимальна — присутствие сил Хаоса проявляется разве что в Культистах Хаоса, которые, конечно, не могут сравниться с имперскими войсками. Не стоит забывать, что и положение захолустного командующего может с легкостью измениться, добудь он такую ценность. Так стоит ли удивляться, что на захват реликвии было незамедлительно выслано отделение спецназа?

Только после приземления выясняется, что захолустье-то весьма относительно. В то же самое время, что и наша группа, на захват реликвии были отряжены и силы Хаоса. Да и реликвия, как оказывается, всего



лишь часть более мощного артефакта… Так что к пятой-шестой миссии наше заштатное положение оказывается в самом центре тактических разборок, с привлечением всего доступного арсенала и каждого человека, что может держать оружие.

oldgames.ru

Chaos Gate — тактическая походовая стратегия, ровно из той же ниши, что и знаменитые X-Com с Jagged Alliance. Вы высаживаетесь на очередную планету, имея под рукой несколько отделений спецназа и истребляете противника до последнего человека. Набор тактических приемов невелик по сравнению с такими монстрами, как Jagged Alliance, но вполне может сравниться с X-Com: Вы можете ходить, бегать, приседать и вставать, ставить людей в режим ожидания, а также летать (последнее доступно только одному отделению — Devastator Squad). Приседание нужно исключительно для того, чтобы прятаться за доступными предметами рельефа, а бег увеличивает дальность перемещения, но уменьшает вдвое шансы попадания — вот, собственно, и все.

Относительно малое разнообразие тактики компенсируется количеством доступных войск.

Вам доступны четыре разновидности космопехоты. Среди них:

«Рядовые» космопехи — Tactical Squad. Все их преимущество — в количестве и доступности почти любого оружия (но только одно наименование может быть взято на миссию). Общее доступное количество — 4 отделения. Все остальные войска имеют только по одному отделению.

«Штурмовое» отделение — Assault Squad. Может нести два тяжелых оружия, но зато ограничено в выборе этого оружия.

«Уничтожители» — Devastator Squad. Снабжаются другой моделью боевых костюмов, что способны к прыжкам по полю боя, но, как следствие, не могут нести тяжелого оружия вообще. Зато они снабжаются мощнейшим рукопашным оружием, которое способно уничтожить противника за одну атаку. Слабое место таких рукопашников — в том, что в отличие от дистанционных, рукопашные атаки всегда сопровождаются контратакой, и охотник может с легкостью погибнуть, нарвавшись на слишком крупную дичь.

«Терминаторы» — Terminators. Элитные космопехи в тяжеленном костюме двойной прочности. К бегу



неспособны, зато обладают сокрушительной мощью. Пережить залп пушек терминатора способен только другой терминатор. Рукопашное оружие терминатора также несравнимо по мощности с обычным. Потеря такого бойца невосполнима, так что в состав отделения принимаются только самые опытные бойцы, награжденные Крестом Терминатора (Terminator Cross).

Кроме этого в течение игры станут доступны четыре разновидности специалистов и три вида танков. Каждый из этих юнитов уникален по своему, поэтому здесь я их описывать не буду.

Люди, подчиненные Вам, взаимозаменяемы — кроме специалистов, разумеется. Любого спецназовца можно

oldgames.ru

перевести в нужное Вам подразделение одним кликом мыши. Терминаторы являют здесь исключение — но к середине игры, когда большинство бойцов побывали в тяжелых боях, их замена также не представляет проблемы.

Каждый боец индивидуален: его параметры определяются случайным образом в начале игры, а в дальнейшем при наборе опыта он может получить следующее звание. Званий всего 4: Космический Десантник (Space Marine), Ветеран (Veteran), Герой (Hero) и Могучий Герой (Mighty Hero). У специалистов они заменяются уровнями — с первого по 4-й. При повышении уровня улучшаются все параметры персонажа, так что имеет прямой смысл раскачивать их до максимума.

Противник не отстает: войска Хаоса обладают куда большим разнообразием войск — и то сказать, в отличие от Вас, Хаос не стеснен в средствах. Поначалу Вы сталкиваетесь лишь с рядовыми Культистами Хаоса, но постепенно к войскам противника примыкают аналоги всех Ваших сил. Учтите, что кроме «обычных» войск, на стороне Хаоса выступают также демоны — а они таковы, что не всякий танк с ними сравнится.

Процесс игры разделен на две фазы: в первой Вы смотрите или выбираете текущую цель, а также получаете все сопутствующие указания по ее достижению, после чего выбираете доступную технику/солдат и раздаете им все необходимое оборудование. Ассортимент доступных войск увеличивается постепенно от миссии к миссии, по мере того как усиливается сопротивление (в игре), а Вы осваиваетесь с новыми возможностями (в жизни).

Во второй фазе Вы получаете непосредственное управление своими войсками на 8-этажной карте в 3-D-изометрии, как все в тех же X-Com'ах. Следует заметить, что трехмерное пространство здесь четко поделено по этажам — вертикальные препятствия, в отличие от горизонтальных, не разрушаются, а значит невозможны, скажем, и комбинации вида «взорвать потолок и кинуть туда гранату». Но «горизонтальное» взаимодействие вполне адекватно — та же граната покроет 9 клеток, независимо от того, на одном они уровне или на трех. Следует заметить здесь глюк программы: гранаты вполне возможно перекидывать через стены, доставая противника, которого иначе выкурить нельзя, но вот программа считает, что вероятность попадания в нужное



место — 0%, раз уж ты его не видишь. Правда, это далеко не единственный глюк, но об этом позже.

А если бы он вез патроны?

Важным параметром игры является тот скромный факт, что Ваш корабль отрезан от основных сил Империи. Поначалу не обращаешь на это внимание, но после потери одного-двух бой-

oldgames.ru

цов задумываешься. Выданные Вам 30 человек космопехов и 10 специалистов кажутся грозной силой — да только заменить их некем. Враги бесконечны, а вот Ваши силы за время кампании могут только уменьшиться.

То же самое правило касается и оборудования. Ваши склады содержат огромное количество патронов к болтерам — стандартному оружию рядовой пехоты, а также стандартных гранат. Найдется и несколько образцов тяжелого оружия, и пара-другая разновидностей оружия рукопашного боя. Но после двух-трех боев осознаешь страшную истину: оружие КОНЧАЕТСЯ!!! Вы теряете любую обойму, из которой был выстрелен хоть один патрон, и любое оружие, что было оставлено на поле боя. И с трупов противника пополнить запасы нельзя — системы вооружения Хаоса несовместимы с имперскими.

Что же делать? К счастью, разработчиками был брошен спасательный круг: любой мир Хаоса раньше принадлежал Империи, а значит почему бы там не оказаться боеприпасам имперского образца? Любая миссия содержит энное количество ящиков с имперской маркировкой: в них можно найти оружие и боеприпасы для Ваших солдат. Количество и состав ящиков на сюжетных миссиях всегда одинаково. Но между сюжетными миссиями, что проходят на разных планетах, размещаются «случайные» миссии — и здесь мы подходим к самому неприятному моменту игры.

Этот безумный, безумный, безумный рандом

Назначение «случайных» миссий только одно — пополнить поизрасходовавшиеся боеприпасы, а также дать возможность Вашим солдатам набраться опыта на «рядовых» войсках противника. К сожалению, создатели использовали самую кошмарную систему рандома из возможных: случайным является практически все, от количества и качества войск противника до количества и качества находимого оборудования. Наверное, случайность противника все же кореллирует с общим уровнем Ваших войск, но вот про оборудование этого не скажешь. Содержимое любого найденного ящика никак не связано ни с мощностью сопротивления противника ни с количеством этих самых ящиков. Таким образом, вполне реальна как ситуация, когда после битвы с пятью отрядами космопехоты Хаоса Вы находите один ящик с тремя дымовыми гранатами, так и обратная, когда шесть ящиков с мощным и редким оружием будет охранять парочка отделений Культистов Хаоса. Ситуации подобные первой начисто лишают смысла всю миссию, поэтому, как правило, их приходится переигрывать — только чтобы в следующий раз наткнуться на гигантский запас обойм для болтеров или набор оружия для терминаторов.



oldgames.ru

Меня в таком случае спасают два правила: не глядя переигрывать миссию, на которой меньше 5-6 ящиков (благо, местность видна сразу вся) и «прыгунами» в первый же ход проверить содержимое ящиков, чтобы выяснить перспективу дальнейшей игры.

Да, совсем забыл фирменную особенность игры, которая загоняет гвоздь в крышку гроба идеи «случайных миссий», как ее понимают в SSI: каждый человек может нести _только один_ образчик оружия — нельзя взять



еще одно, можно только поменять имеющееся. Хуже того, «формат» команды определяет, какое именно оружие может нести данный космопех! Таким образом, только патроны могут браться неограниченно, а вот с лакомыми образчиками тяжелого оружия всегда приходится выбирать — на что Вы будете его менять. И если для рядовых космопехов такой выбор не представляет особой сложности — болтеров на складе хватает на пять таких игр — то уже «прыгуны» встают перед дилеммой: брать на миссию мощное оружие с перспективой не менять его ни на что, либо брать что послабже, но рассчитывать найти что-то хорошее. А терминаторам и вовсе каждый раз приходится размышлять над тем, нужно ли менять ли мощное рукопашное оружие на не менее мощное дистанционное, учитывая, что и того и другого на складе от силы 2-3 единицы…

Ну, и догадайтесь теперь, какое оружие встречается в игре чаще всего? Правильно, оружие терминаторов. Необыкновенно поднимает настроение, особенно на первых порах, когда это оружие не может взять вообще никто. Но и дальше не намного легче становится.

Искусственный идиотизм и прочие разности.

Игра может похвастаться четырьмя уровнями сложности, а также мультиплейером на двух игроков и отдельными дуэлями.

Дуэли и мультиплейер по сути идентичны случайным миссиям кампании, только здесь Вы сами задаете количество войск каждой из сторон.

Сложность выбирается один раз за кампанию. Названия уровней аналогичны названию рангов:

Космический десантник (Space Marine). Легкий уровень. Противник значительно слабее Вас, зато Ваши солдаты не знают страха и почти никогда не промахиваются.

Ветеран (Veteran). Нормальный уровень. Уровень попаданий и повреждений с обеих сторон становится более разумным, но по-прежнему противник может упасть с одного точного удара кулаком, тогда как Вашим солдатам и прямого попадания ракеты мало.

Герой (Hero). Тяжелый уровень. Повреждения и меткость сторон наконец-то выравниваются. Ком-

oldgames.ru

пьютер играет «честно», а у Вас появляется неплохой шанс умереть.

Могучий Герой (Mighty Hero). Очень тяжелый уровень. Фактически идентичен предыдущему, с одной важной оговоркой: разрешен только один сейв — на выходе из игры.

Искусственный интеллект солдат противника одинаков для всех уровней сложности. Если бы не одно «но», он мог бы быть назван хорошим: противник вполне разумно ведет себя в близких схватках, используя гранаты, если не видит солдат, но знает, что они за стеной или в дыму, пытается атаковать наиболее уязвимого или опасного противника, использует препятствия, чтобы скрыться…

Но к сожалению, стоит выйти на открытый простор — и солдаты противника становятся необычайно тупыми.



Поначалу я шел на «нормальном» уровне сложности, и совсем уж было решил, что ИИ зависит от этого — но затем переиграл на тяжелом, и результат не изменился. После еще парочки абсолютно идиотских маневров компьютера, я наконец понял, что не так: видимо, в момент разработки или внедрения в программный код вкрался глюк, который полностью угробил идею ИИ: вражеские солдаты «видят» и рассчитывают ровно настолько, насколько позволяет то оружие, что находится у них в руке. То есть, рукопашники — одни из самых опасных противников по идее — вообще слепы, чем и объясняется их идиотизм!

Создатели, по-видимому, пытались исправить этот глюк, добавив компьютеру стремление приблизиться к противнику на дальность действия их основного оружия, независимо от «реальной» видимости. Получилось только хуже. Ну, то есть, космопехи с тяжелым оружием очень опасны — они «видят» через половину поля, а значит могут действовать очень разумно. А вот все остальные тупо прут к противнику на дистанцию поражения своего оружия, и лишь _потом_ начинают думать. На практике это означает, что любой, у кого оружие имеет меньший радиус действия, чем у Ваших солдат — всего лишь пушечное мясо. Достаточно установить несколько «дальнобойных» юнитов в режим ожидания и ждать, пока противник подойдет достаточно близко. Это также значит, что у «чистых» рукопашников просто нет шансов — стратегия вынуждает их подходить вплотную, а значит и неминуемо гибнуть под шквальным огнем.

Кроме того, данный дизайнерский ляп приводит к «психологии страуса» юнитов противника: если я никого не вижу, значит и меня никто не видит. Таким образом, обычный пехотинец, спрятавшись сзади любого юнита противника (кроме рукопашника, который танком попрет на ближайшую цель), может совершенно спокойно его уничтожить — лишь бы дистанция

oldgames.ru

поражения его оружия была больше пределов досягаемости гранат противника. Высунулся, выстрелил, спрятался — а противник продолжает считать, чтовсе хорошо — он же в свой ход никого не видит, а спереди его не достать!

Нет, это не Рио-де-Жанейро…

Ну, и о грустном: баги. Игра ими просто кишит. Самый грустный, конечно, вышеописанный баг ИИ, но и более мелкие проблемы удовольствия отнюдь не добавляют. Из «смертельных» багов назову, например, редкую ситуацию «неверного сейва» — когда после определенного момента игры все запросы на сохранение удовлетворяются, но при попытке их последующей загрузки игра просто вылетает в Виндоус. Или, скажем, шикарная возможность направить в реальном времени друг навстречу другу две группы космопехов, а они застрянут, не в силах разминуться. Или, скажем, направить заклинание «вихрь» за пределы поля, где он через пару секунд повесит игру… Таких примеров, правда, не очень много — но зато и последствия их почти всегда ужасны.

Зато более мелких багов, не мешающих прохождению, можно и не считать — совершенно бесполезное занятие из-за своей бесконечности. Тут и попытка танка «бежать», если бежал предыдущий юнит (а танки это не умеют, значит попытка обречена на провал, а игрок — на мучительное размышление, почему танк не едет), тут и неверная отрисовка мини-окна на окне карты, тут и попытка того же танка стрелять по любой клетке, куда наведена пушка — в том числе и по самому себе. О таких мелочах как «следы» активного окна на карте или визуальное «пропадание» стенок танка я уж и не говорю.

Итого

Игрушка вышла весьма симпатичной — не слишком мудреной, не слишком простой. Относительная редкость тактических стратегий, популярная вселенная и разнообразие геймплея гарантировало бы ей хорошую популярность — если бы не полчища багов. Они и низводят оригинальный и самобытный геймплей, который вполне потенциально просматривается в игре, до охоты на редкое оружие и вытаптывания беспомощного противника толпой. В итоге получился средненький монстр, пригодный только для поклонников WH40k и очень терпеливых игроков. А жаль. Если бы разработчики больше внимания уделили бета-тестингу, игра могла бы стать классикой.

Вместо P.S.

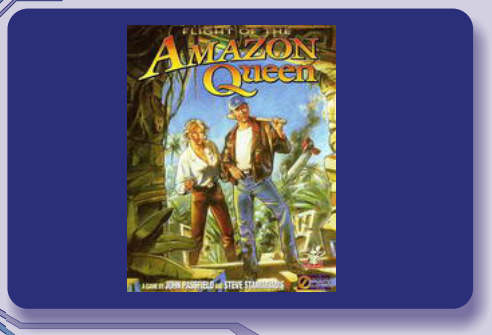
После выхода Chaos Gate в свет было выпущено целых три патча. Текущим является 1.2. К сожалению, данная статья написана на материалах игрушки, уже прошедшей процедуру исправления, так что с грустью могу констатировать, что разработчики не очень-то напрягались. Ставьте патч все равно — до его применения игрушка и вовсе непроходима.

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ



IV квартал 2005

www.stepgames.ru



Flight of the Amazon Queen

Алекс Сахаров

Разработчик/издатель: Interactive Binary; Illusions/Time Warner Interactive; Жанр: adventure/point'n'click; Системные требования: DOS 5.0, 386 33 Mhz, 4 Mb, VGA видеокарта, Adlib/Soundblaster; Размер: 11 fd / 1 cd; Дополнительная информация: оригинальное издание - для Amiga

Продолжим тему серых мышек в жанре приключений и уделим толику (а кто-то, может быть, и больше) своего внимания игре под названием Flight Of The Amazon Queen. Есть подозрение, что вы о ней понятия не имели до нынешнего момента. Что же, если так, теперь будете знать.

Граждане читатели, обратите внимание! Готовое с подливкой приключение от малоизвестных даже в узких кругах поваров. Наверняка опасаетесь за своё здоровье? Расстройства органов пищеварения? И правильно, кстати, делаете. Шучу, не бойтесь отравиться. Monkey Island ведь кушали? Понравился? Что же, тогда и этим блюдом не подавитесь. Я надеюсь.

Давайте займёмся арифметикой. Хороший главный герой — одна штука. Помощник хорошего главного героя — одна штука. Женщина (не главного героя, но которую надо спасать) — тоже одна штука. Все остальные женщины (кстати, амазонки), которых по совместительству тоже надо спасать — много штук. Злой профессор, ненормальный во всю голову по поводу и без повода — одна штука.

Итого: такой вот тривиальный наборчик для супа в виде сюжета, который не применим разве что к жанру гонок и головоломок. Да и то наверняка лишь по той причине, что это ещё никому в голову не приходило.

Создатели игры, я более чем уверен, играли в процессе создания своего детища исключительно в квесты от Lucas Arts. Чувствуется, знаете ли. Во всём. Может быть, денег на другие игры не хватило, а может быть фанаты — кто знает. На мысли об этом наводит не только наплевательское (столь броскими заявлениями можно кидаться лишь с первого взгляда, конечно) отношение к сюжету со стороны авторов, но и главный герой — типичный недотёпа. Хотя и не без проблесков ума и сообразительности. Впрочем, ум и сообразительность, конечно, исходят от нас с вами, дорогие читатели,



непосредственно от самого главного героя в скриптовых сценках исходят только желания попадать в передряги.

olgames.ru

Желания, кстати, частенько сбываются. Кашу расхлёбывать нам, кому же ещё, иначе ведь и игры бы не было. Так что смиритесь с тем фактом, что главный герой — слегка недалёк. Зато он весьма самоуверен — может быть, хоть это вас утешит.

В общем-то, большинство персонажей кажутся глуповатыми в процессе игры. Выглядит это как одна большая шутка, и не более того. Всё веет некоей наивностью: зло-



деи не слишком-то и злые, а главные герои не слишком-то и умные.

Перейдём к главной начинке любого quest-блюда. О некоторых головоломках, придуманных разработчиками Flight Of The Amazon Queen, в приличном обществе не говорят. И даже не думают. Равно как и о некоторых шутках. Имейте ввиду, первое и второе иногда смешивается в равных пропорциях, а иногда вообще меняется местами: загадка может оказаться шуткой, а шутка загадкой. Сразу понятно у кого учились авторы. Да-да, тот самый Monkey, который, Island. Lucas Arts, помнится, большие любители потешаться таким вот образом над бедными игроками в своих играх о Гайбраше Трипвуде.

Неужели вы наивно полагали, что это вы смеётесь над Островом Обезьян? Да ну что вы, право слово, это он веселится над вами, говорю вам. Так и здесь. (Кстати говоря, вот так я сделал то, что уже давно хотел: ненавязчиво пнул знаменитую серию, но одновременно с этим, высказал довольно лестное сравнение. Так что у меня алиби, господа присяжные, не пытайтесь казнить за некоторую нелюбовь к Monkey Island.) Вернёмся к нашим баранам. Загадкам, да.

За примером далеко ходить не надо. Внимание, спойлер! Ну, скажите, кому в голову придёт болтать непонятно о чём с приматом? Да ещё дольше минуты. Ладно, пускай мне рано или поздно в голову это пришло, но речь даже не об этом. В конечном итоге, после



довольно бессодержательной и продолжительной беседы, со стороны главного героя само собой происходит осознание того, что гориллы находятся исключительно в Африке, а перед ним — всего лишь фантом, так как он (главный герой) находится в Южной Америке. Такие вот у авторов игры шутки. В принципе, я могу показаться излишне строгим, ведь на самом деле здесь есть над чем улыбнуться,

oldgames.ru

согласитесь, но трудно отделаться от мысли, что кого-то тут явно принимают за идиота и всё это неспроста.

Рассмотрим графику. От правды не убежишь — графика для 95-го года довольно средненькая. Я бы даже выразился — весьма низкокалорийная. Первая часть Gabriel Knight, увидевшая свет за пару лет до выхода Flight Of The Amazon Queen, смотрит с высокого пьедестала с большим недоумением. Кукольные персонажи в заставках смотрятся как-то нелепо, а непосредственно в процессе игры — довольно некрасиво, ибо нарисованы, по всей видимости, непрофессионалами. Кто-то скажет: «Молчите, молодой человек, это стиль такой». И, может быть, будет прав. В любом случае, рвотных рефлексов графика не вызывает. Нет, правда, вполне возможно, что именно такой стилистики глупости и добивались авторы, и в этом нет ничего плохого.

Разрешение также наводит на мысли. Здоровое, знаете ли, недоумение. Казалось бы, в 95-м пора бы уже освоить нечто большее, чем 320x200, но авторов что-то остановило. Ладно, согласен, в нашем жанре на это можно закрыть глаза, и не такое видали. Кому-то наоборот нравится именно 320x200. Мне, например, нравится.

Между прочим, закрыв глаза на графику, заодно стоит закрыть и уши на звук. Низкий и довольно солидный голос главного героя лично меня странным образом удивил и даже заставил приподнять бровь в удивлении. Правда, всего лишь одну. Спорить не буду, голос красивый, но по-моему, подобный низко посаженный голос совершенно не вяжется с пареньком в потёртой курточке и кепке. Ладно-ладно, мнение суть субъективное, многие со мной не согласятся и я, по-моему, первый, кому голосовое сопровождение Flight Of The Amazon Queen пришлось не по вкусу. Да и не всё так плохо — привыкнуть к голосам довольно просто.

В целом, авторы игры пытались передать атмосферу глуповатых приключенческих фильмов годов эдак 50-х, кажется, об этом даже упо-



миналось в немногочисленных интервью. И, надо сказать, у них эта передача атмосферы вполне получилась — красотки, злой профессор, главный герой без страха и упрёка.

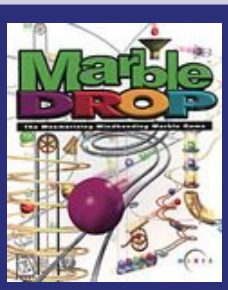
Возможно, что у вас сложилось негативное мнение об игре. Зря. Мне Flight Of The Amazon Queen понравилась. Может быть, как раз своей неадекватностью. Казалось бы, идиотские (да, лишь местами, но сам факт) загадки, по меньшей мере, странный, и в то же время ничем не выдающийся сюжет, и не самая лучшая графика для середины 90-х. Но что-то во всём этом есть. Нет, никакого шарма тут не наблюдается, и не ищите, но харизма определённо присутствует. Приятного аппетита, кстати.

oldgames.ru

Пустая страница.
Так получилось.
Кто виноват?
Все понемногу.
Будем исправляться.

ЧЕСТНОЕ СЛОВО

oldgames.ru



Marble Drop

Алекс Сахаров

Разработчик/издатель: Maxis; Жанр: логика; Системные требования: Windows, 486-66, 8 Мб памяти, 2-х CD-ROM, 36 Мб на диске

Продолжая тему puzzle, открытую в нашем журнале совершенно недавно, отмечаем галочкой ещё один незаслуженно забытый массами продукт. Познакомьтесь – околобуддистский приятель Incredible Machine.

Несколько лет назад «Game. EXE» пытались привлечь внимание публики к вышедшему задолго до этого момента Marble Drop, но, подозреваю, что заинтересовались этой игрой далеко не все. Если хотя бы ещё несколько человек, после прочтения этого материала, одобрительно кивнёт головой создателям столь отличного времяпровождения как Marble Drop — замечательно. Значит, эти несколько абзацев как минимум написаны не зря.

Да, не впадайте в заблуждение, Marble Drop к Incredible Machine имеет даже далеко не такое родственное отношение как Columns к Тетрису. Просто именно эту усладу и насилие для мозга (Incredible Machine) вы вспомните при первом взгляде на Marble Drop. Уверяю вас, сходство даже не косметическое. Это как вспышка памяти, как deja vu. Не терзайте себя в попытках понять где здесь сходство. Единственная ниточка, за которую можно уцепиться — безумные постройки, вольготно расположившиеся на пяти десятках уровней. Это, пожалуй, и есть то самое сходство.

Строить на этот раз ничего не придётся. Хотя нет, придётся: будете строить сложные комбинации. Некоторые вы даже на листке бумаги записывать, скорее всего, будете. Даже в том случае, если владеете навыками элементарной калькуляции в уме. Просто это интересно и каждая головоломка становится со временем как родная.

Между прочим, знакомы с «пачинко»? Поясню, так как сам совершенно недавно узнал, как называется эта китайская забава, и что она из себя представляет на самом деле. Простейшая вариация такова: перед вами — вертикально установленная доска, сплошь и рядом состоящая из препятствий для шариков, которые есть у вас. Необходимо просчитать траекторию падения шарика и попасть в нужную лунку. Наверное, из этой китайской забавы берёт своё начало пинболл. Кстати, он тоже приходит на ум, благодаря желобкам, по которым иногда катятся шарики.

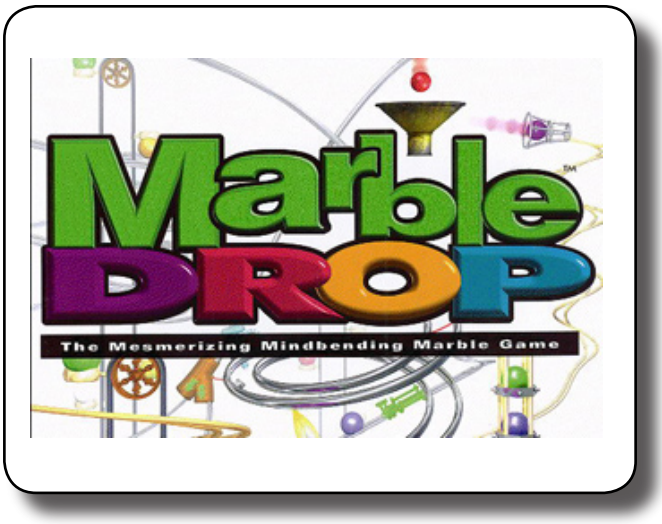
Но всё это, на самом деле, далеко от Marble Drop, и даёт лишь примерное представление что перед нами на самом деле. Давайте вообще всё перемешаем: ложка китайской забавы «пачинко», плюс щепотка пинболлоидов, плюс шиза Incredible Machine, плюс

olgames.ru

Леонардо Да Винчи. Вот, теперь вырисовывается нечто похожее на правду.

Итак, всё, что от вас требуется — бросить шарик и ждать, пока он попадёт в какую-нибудь лунку. Просто? Отнюдь, в «какую-нибудь» нам не подходит. Шарик определённого цвета должен попасть именно на предусмотренную для него площадку — несовпадение цветов ведёт за собой автоматическое уничтожение шарика.

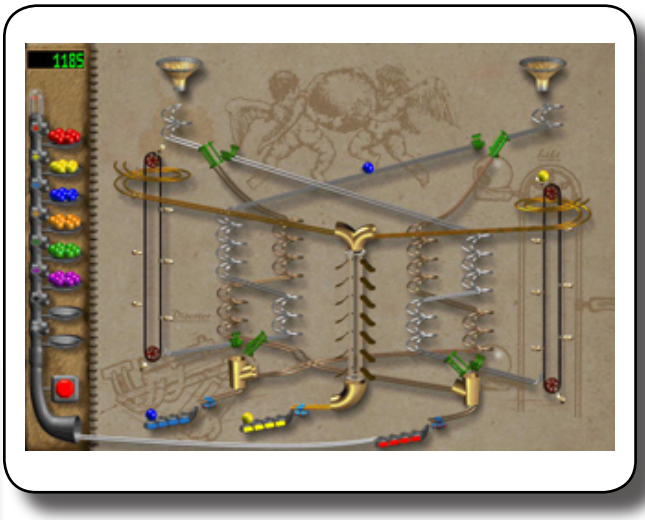
Всего в нашем наборе 6 цветных шариков: красный, жёлтый, синий, оранжевый, зеленый и сиреневый. Покупка любого цветного шарика стоит 500 очков, но есть ещё две позиции, которые не попадают в общий список — стальной и чугунный. Стальной шарик стоит всего лишь 100 очков, зато польза от него иногда немалая.



К примеру, вы не уверены, и даже заведомо подозреваете, что шарик улетит в неизвестном направлении, будет распилен надвое или вообще попадёт не на свою площадку — используйте стальной, благо, его не так жалко.

А если вам совсем лениво головой думать — бросьте чугунный, который превратится в момент попадания на площадку в шарик нужного цвета. Правда и стоит он достаточно дорого — 1500 очков.

Игра осложняется различными препятствиями, предусмотрительно, но очень внимательно, расставленными щедрыми авторами игры. К примеру, шарик может попасть в клейкую массу и не сдвинется ровно до тех пор, пока его не подтолкнёт другой шарик. Или же, шарик может остановиться в колбе, которая не откроется ровно до тех пор, пока не будет заполнена определённым количеством



шариков. А ещё я промолчу о маятниках и ускорителях, которые также потревожат немало ваших извилин.

В игру можно влюбиться только лишь за одно оформление. Некоторые задники словно сошли с чертежей Леонардо Да Винчи, по этой причине, между прочим, и упомянутого ранее. А названия головоломок: Galileo, Aristotle, Euclid. Взгляните на скриншоты. Разве не прелесть? Подобная цветовая гамма и приглушённые тона, кстати, подобраны для подобного действа как нельзя лучше. Звук столь же приятен для ушей, сколь и графика для глаз: перекатывание шариков, течение искры по проводам, постукивание молоточков — всё

oldgames.ru

помогает ещё больше расслабиться и забыть свои насущные проблемы.

Помимо самой игры, вы можете посмотреть как играет компьютер, для этого всего лишь необходимо выбрать демо-режим, откинуться назад в кресло и наблюдать как дурачится железный болван. Именно дурачится, так как серьёзной игрой с его стороны это никак не назовёшь. Зато это может служить скрин-сейвером. Есть в этом некое удовольствие — словно наблюдать рыбок в аквариуме — всё столь душевно и спокойно, да и никогда толком не знаешь куда именно поплывёт следующая.

Проиграть в Marble Drop невозможно. Да, на покупку каждого шарика тратится определённая сумма очков, и определённая сумма зарабатывается в процессе прохождения, и по итогам уровня. Но это не значит, что в один прекрасный момент, у вас на руках останется 0 очков и вы, в печали, будете наблюдать табличку Game Over. Уверяю вас, этого не случится — хотя бы за более-менее удачное прохождение уровня даётся не так уж и мало очков, что, как правило, окупает все затраты. Но, даже если усиленно «тупить» — проиграть проблематично. Уйдёте в минус, и только. Единственное, что может пострадать от этого — ваше самолюбие.

А можете посвящать каждой головоломке чуть больше времени, чем обычно, и стараться потратить максимум усилий при минимуме затрат. К примеру, одна моя подруга пыталась пройти Marble Drop «идеально» — не потеряв ни одного шарика. Оговорюсь сразу — это невозможно. Некоторые уровни построены таким образом, что хотя бы один-два шарика вы потеряете. Именно для этих целей служат стальные шарики, не забывайте. Подруга, кстати, проходит Marble Drop до сих пор — вот уже в течение нескольких лет. Моим советам относительно стальных шариков она, конечно, вняла, но дело не в этом — торопиться не хочет. Проходит в среднем одну головоломку в месяц и остаётся довольна.



Минусы есть — куда же без них. Последний уровень — это то, что может перемешать все краски и даже немного разочаровать. Хотелось бы, знаете ли, какого-то забавного бонуса, чего-то такого неординарного напоследок. А получаем всего лишь очень глупую шутку разработчиков. Приравнять «неординарное» к «глупому», понятное дело, никак не получается. Не скажу что же там такого в конце, доходите сами и сами разочаровывайтесь. А может быть вас это наоборот развеселит, кто знает.

Не стоит зацикливаться на предыдущем абзаце. Если он вас оттолкнул, просто задумайтесь над всем прочитанным выше и над тем, что вас ждёт целых полсотни отличных разнообразных головоломок и целый мешок цветных шариков.

oldgames.ru

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ



- нетривиальный фантастический сюжет
- нелинейность
- вид от первого лица
- красивейшая и разнообразная графика
- увлекательный дизайн игровых локаций
- смена погодных условий и времени суток
- ролевые элементы
- специально разработанная боевая система
- оригинальный саундтрек и профессиональное озвучение

http://www.stepgames.ru



Millennia: Altered Destinies

Тимур Салихов

Разработчик: GameTek; Издатель: Take 2 Interactive;
В продаже с 1995 года; Жанры: Adventure/Strategy

Иногда смотришь на этот мир и думаешь – как бы я хотел сделать так то и так то, ах, какая жизнь тогда бы началась, вот был бы мир во всем мире… Но, немного задумавшись, начинаешь понимать, к чему привела бы такая самодеятельность. Ведь за каждое моё действие пришлось бы расплачиваться окружающим.

К счастью, у нас есть практический настоящий «тренажер» бога (см. раздел «Мысли»), который позволяет опробовать идеи на виртуальных жителях поднебесья.

Что заставило фирму GameTek, знаменитую своими Elite, сделать шаг назад от векторной графики к растровой, мне не известно, но начало игры до боли в висках напоминает знаменитый первый Wing Commander (а еще Inca, да). Те же спрайтовые корабли, невзрачный космос, поражающий размерами звезд, практически никакой ориентации в пространстве, и выстрелы, похожие на залп из пиратских корабельных пушек времен Колумба. Дело спасает то, что это только вторичная часть игры, скорее развлекающая и весьма сюжетно связанная примочка, чем ключевой момент. Всё это лишь слегка напрягающие мелочи, ибо сражаться в космосе придется совсем много, да и умереть не дают — максимум, что происходит — это бегство к ближайшей звезде, где можно подзаправиться и починить корабль.

Но оставим пока что корабль и посмотрим, почему Millennia является действительно неординарной игрой. Скажите мне, читая фантастические рассказы про «вероятностную математику», например «Темная сторона солнца» Пратчетта, или «» Айзимова, не мечталось ли вам повелевать судьбой и рассчитывать всё наперед? Готов спорить, эта мысль явно возникала у вас в голове. Так кто же вам мешает? Дерзайте!

На темпоральный эксперимент нам выдано аж четыре расы, каждая из которых уникальна и абсолютно не похожа на остальные. От нас требуется вырастить подопечных, вышколить их, и поднять интеллект каждой расы на должный уровень. Зачем это нужно? Отвечаю: для достижения некого эквилибриума, то бишь — равновесия. Отданная нам на откуп галактика вскоре пострадает от злобной красной расы, именуемой Микроидами. Чтобы не произошло гибели всего сущего, придется выстроить живой барьер, который сможет остановить негодяев и удержать их от агрессивной политики. Только после этого усталого странника, играющего роль бога, с миром отпустят домой.

Наш корабль — крепость, транспорт и очень большой и умный компью-

olgames.ru

тер, кроме того, что летает от звезды к звезде, позволяет совершать темпоральные прыжки, то есть — путешествовать во времени. Нам от этого возникает большая польза — нет нужды дожидаться определенных событий, седеть вместе со временем и всячески скучать, ожидая результатов от наших деяний. А деяния наши неисповедимы, и узнать результат их можно только с помощью… опять же, космического корабля. Специальный модуль позволяет на временной шкале узнать будущее как всех рас сразу, так и каждой в отдельности, причем с небольшим описанием происходящих событий.

Что же мы можем сделать для галактики? Прежде всего, заселить её. Каждая раса, как уже было сказано, кардинально отличается от другой и не переживет неподходящие условия. Полярные мишки ни в какую не заселятся на пустынной планете, а подводные существа явно не полюбят джунгли, которые более пригодны для гигантских мух.

Расселив нуждающихся в крове, и прикрепив к каждой расе по специальному агенту, можно приступать к наблюдению за шкалой времени. Очень скоро замечаешь, что народ нам достался с суицидальными наклонностями и постоянно пытается вымереть. Иногда сам, а иногда ему в этом помогают природные катаклизмы. Все эти революции, путчи, гражданские войны, нашествия хищников, эффекты глобального потепления, загрязнения, извержения вулканов, землетрясения — все это теперь наш удел. Каждое событие необходимо тщательно изучить, расспросив о нем агента, найти различные решения ситуации, и попробовать применить их на практике. Вуаля — проблема решена, все живы, здорово. Лет 200 можно спать спокойно, население растет, полнеет и умнеет на глазах. До следующей критической ситуации.

Думаете, что решили дело и всё? Как бы не так, некоторые ситуации заранее неразрешимы. Приходится возвращаться назад, исправлять предыдущие события. И не факт, что это поможет, закономерность в развитии расы хоть и есть, но большое количество происшествий имеет случайный характер. Если поменять свое



решение о будущем расы два раза, не факт, что все вернется на свои места, развитие может пойти совершенно по другому пути. Почти тетрис, фигуры падают одни и те же, результат может быть абсолютно разным.

Еще больше трагизма ситуации добавляют изобретения. Достигнув определенного уровня IQ, раса рожает гениальное творение, которое может как ускорить ее развитие, так и в будущем погубить весь народ. Велик соблазн подхватить научное достижение и чуть перекинуть его в прошлое, дабы ускорить процесс, но и здесь есть подводные камни. Расслабившаяся раса вполне может забыть, зачем им нужна рыболовная сеть и начать ловить в нее друг друга, резко снижая

oldgames.ru

собственную популяцию. А вы что думали, несвоевременные подарки могут обратиться с худшей стороны в неумелых руках ребенка. Поэтому здесь нужен твердый расчет и глаз да глаз.

Кто то может все же задуматься — а не похоже ли все это на сюжетные рельсы, с которых игрок не в силах слезть? Сразу отвечу — не похоже! Собственные примеры невероятных событий тому пример. Один из них приведу, ибо очень впечатлил.

«Очередной кризис привел к смене власти в колонии Слосоидов (полярные медведи). Посоветовавшись с агентом, я узнал, что в данном временном промежутке могу попытаться невзрачно повлиять на события, и предложил два варианта. В первом к власти можно было привести доброго, справедливого и излишне демократичного короля, тем самым сохранив и монархию и мягкость правления. Во втором варианте было предложено короля отравить, дабы на трон встал злобный диктатор, который обладал жестокой, но сильной властью. Выбор пал на первого, и диктатор отправился коротать дни в подземелье. Долгих пятьсот лет народ жил в мире и процветании, пока не началась кровопролитная гражданская война, к которой привело слишком мягкое правление короля. Случайно залетев за сотню лет до этого события, я пообщался с агентом и узнал, что диктатор все еще жив! Выпустив его на волю, я получил еще пару сотен лет спокойной жизни, ибо все диссиденты были загнаны под твердый кулак».

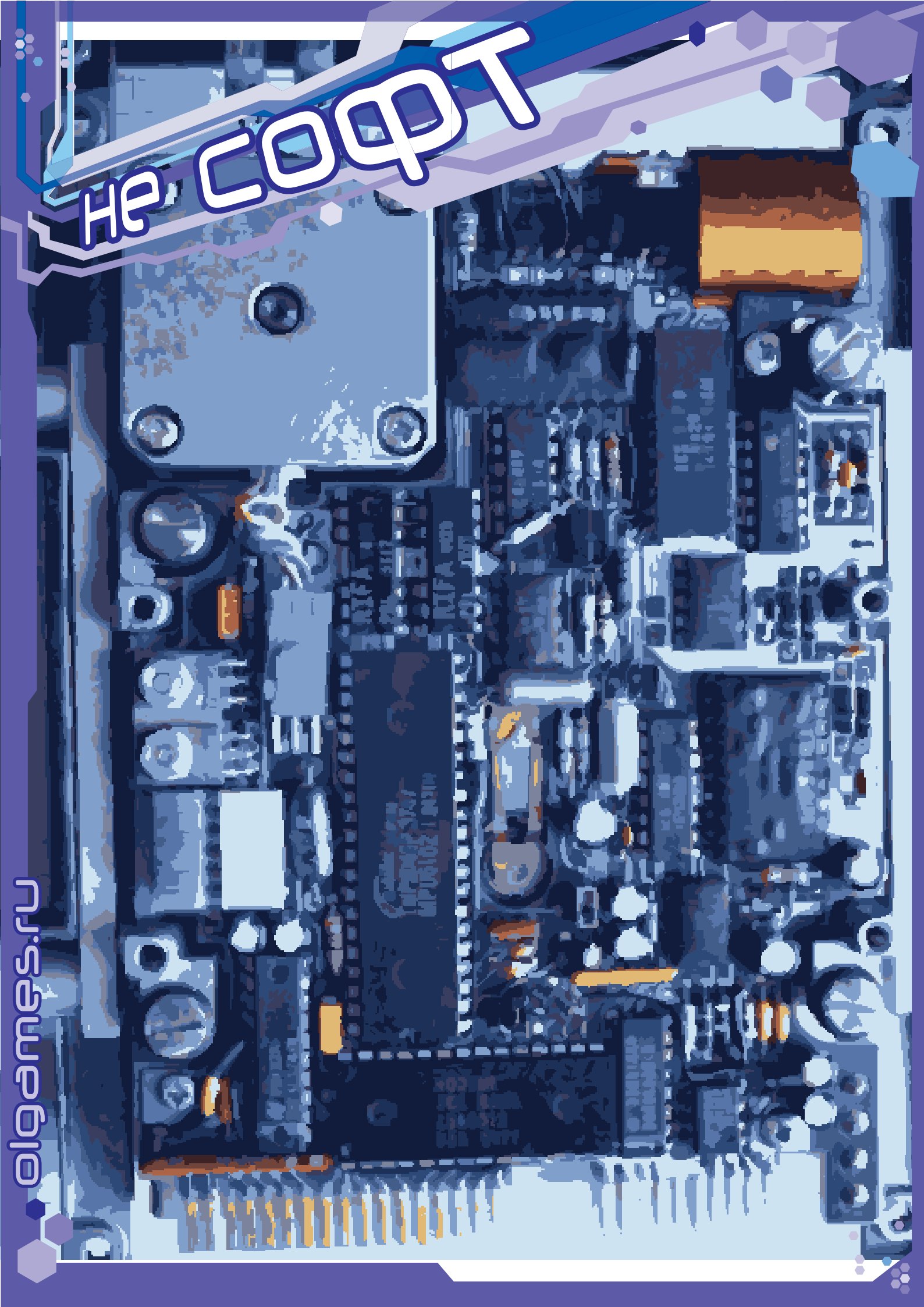


Да, все возможности прописаны заранее. Но это лишь один пример из сотни, которые весьма способствуют в разнообразии игропроцесса.

Иногда, когда игрок достигает волшебных высот в развитии какой либо расы, на свет выползают таинственные временные путешественники. Неожиданно происходит темпоральный выброс энергии, и на шкале времени возникает катаклизм, не похожий на обычное событие. Если верить документации, нас посещают представители расы «Hood», к которым, судя по всему, относится и сам игрок. Зачем им портить на настроение и уничтожать плоды наших трудов, не совсем ясно, но терзает меня смутное подозрение, что это есть ни что иное, как временной парадокс, и встречаться приходится с самим собой. Иначе, спрашивается, почему таинственный незнакомец так странно себя ведет? Создается впечатление, что он сам не понимает, что происходит.

Давайте подведем черту под этой слегка бессвязной (от восторга, это же очевидно) рецензией. Что мы имеем? Необычный стык жанров, который довольно легко смешался в удобоваримый салат. Игра должна, просто обязана понравиться гурманам, которые нередко встречаются среди поклонников старых игр. От души хочу пожелать вам бессонных ночей, проведенных за Millennia, и успеха в достижении эквилибриума.

oldgames.ru


Не софт
olgames.ru

Тимур Салихов

«Совместимые с IBM»

Недавно ко мне вернулась книга, которую я одолжил еще лет так 7 назад. В свое время она была отличным справочником, который мог поведать читателю про внутренности его компьютера, причем намного лучше, чем любой учитель информатики. Множество малоизвестных фактов, простой стиль изложения – все это делало «Библию по техническому обеспечению Уина Роша» интересной и полезной книгой. Сейчас она представляет скорее исторический интерес, так как вышла в Америке в 1989 году, а в России в 1992, и большая ее часть рассказывает об уже давно неиспользуемых технологиях. Позднее выходило новое издание, дополненное более современными данными, но, к сожалению, найти ее мне не удалось.

Эта книга побудила меня начать цикл статей, посвященных истории компьютерной техники, а в частности — IBM совместимому компьютеру. Давайте вспомним, откуда растут ноги у современных монстров, работающих уже на гигагерцовых мощностях.

Итак, начнем мы с процессоров, которые являются сердцем любого компьютера.

4004

Первый микропроцессор Intel изготовлен в 1971 году, это был четырехбитный 4004. Хотя на первый взгляд, кажется, что разрядность его слишком мала для возможности производить какие либо расчеты, тем не менее, при своих 108кГц он довольно успешно справлялся с возложенными на него задачами по сложению и вычитанию.

Использовался процессор исключительно в микрокалькуляторах, а создан был по заказу японской фирмы Busicom. Разработан он был еще в 1969 году, но производство налажено лишь три года спустя. Одной из затруднительных особенностей было то, что Busicom заказала разработку двенадцати различных микросхем, а это весьма замедляло работу и кроме того, увеличивало стоимость разработки. Но Тед Хофф, работающий в то время в Intel, сумел объединить в одном чипе все особенности заказанных микросхем, причем процессор прекрасно работал и практически открыл век дешевых микрокалькуляторов.

8008

Хотя процессор 4004 и справлялся с простыми операциями, которыми манипулирует микрокалькулятор, стало очевидно, что фирма, которая желает править балом, должна ориентироваться на нечто большее, а именно — на компьютеры. Четырех бит явно не хватало для работы операционных систем, да и для простейших программ, в принципе тоже. Кроме того, компьютер должен обрабатывать данные, понятные и привычные человеку, а именно — текст, состоящий из букв, знаков препинания и цифр. Так был сделан выбор в восемь бит, ставший знаковым для всего мира персональных компьютеров.

oldgames.ru

Процессор 8008 являлся простым развитием 4004, в основном расширение коснулось разрядности регистров и команд, позволив тем самым кроме увеличения количества обрабатываемых данных, увеличить и скорость

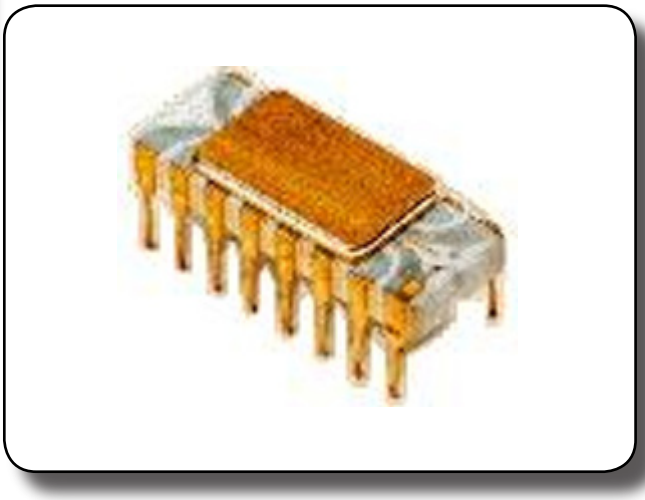


работы. Уже в 1972 году процессор был поставлен на поток и широко использовался в различных персональных компьютерах, которые собирались практически на коленке огромной армией любителей техники (частично этот факт освящен в фильме «Силиконовая долина», где мы можем увидеть, как начиналась заря компьютеров).

8080

Отрасль не стояла на месте, и Intel было необходимо двигаться дальше. Следующим шагом была разработка в 1974 году процессора 8080. Главное отличие от предшественника — то, что сама концепция микросхемы была разработана с нуля, и сразу ориентировалась на 8-битную разрядность. Кроме значительного расширения набора команд и поднятия частоты до 2МГц, этот процессор стал одним из первых, который мог аппаратно выполнить процедуру деления (ранее для этого использовалась функция вычитания, что существенно сказывалось на скорости работы).

Процессор 8080 оказался настолько удачным, что некоторые инженеры Intel, углядев в нем большой потенциал, покинули стены корпорации и разработали собственный аналог, превосходящий оригинал. Zilog Corporation, созданная именно этими инженерами выпустила знаменитый процессор Z80, который прекрасно известен (да что там, даже горячее любим) поклонникам Спектрума. Увеличение набора команд позволи-

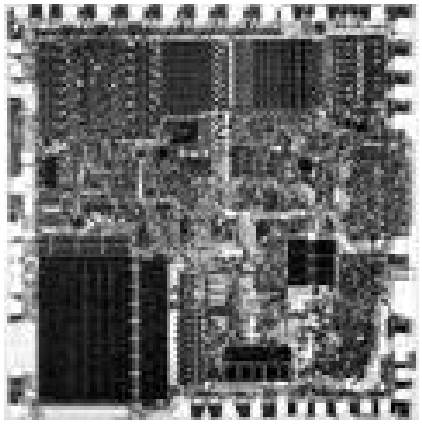


ло этому производительному (при достаточно низкой тактовой частоте) процессору обрести большую популярность, и он еще долгое время использовался не только в компьютерной, но и в бытовой технике.

Кстати, система CP/ M, являющаяся практически прародительницей всех текстовых операционок, писалась как раз для работы с процессорами 8080 и Z80. В последствии именно ее набор команд был полностью скопирован в PC-DOS, которая в дальнейшем выпускалась Microsoft как MS-DOS. Но об этом в следующий раз.

8085

Intel продолжила работы над 8-битными процессорами, и выпустила продолжение линейки 8008, именуемый как 8085. К сожалению, микросхема практически потерялась в истории компьютеров, но, тем не менее, она послужила полигоном для разработки некоторых особенностей процессоров, которые до сих пор успешно используются производителями мик-



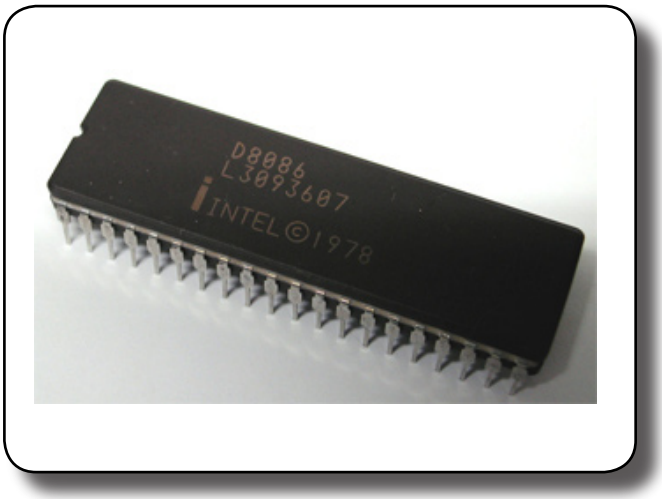
ропроцессорной техники. Процессор был действительно существенным прорывом вперед, так как имел в наличии вектора прерываний и порты ввода/ вывода, без которых современные компьютеры так и остались бы на уровне микрокалькуляторов.

8086

Эпоха 8-битных компьютеров подошла к концу, и Intel усиленно приступила к разработкам нового процессора, который волей судьбы должен был установить довольно долгую доктрину IBM на рынке персональных компьютеров.

Увеличение размера регистров и шины данных в два раза позволило процессору существенно оторваться от своих предшественников. Кроме того, процессор унаследовал множество команд 8080 и даже Z80, что позволило достаточно легко перенести некоторые программы с этих платформ. Более того, 16-битная разрядность не означала полный отказ от 8-битности, что еще более упрощало работу для тех, кто переходил на новый процессор с 8080. Чип работал на частотах — от 4.77 до 10 МГц, что было очень не плохо для своего времени.

Новый процессор таил в себе множество новых технологий, которые не только увеличивали производительность, но и снижали энергопотребление. Технология CMOS (ранее использовалась система NMOS)



стала одной из причин, сделавшей возможным появление ноутбуков, впервые была использована Intel именно в процессорах 8086.

Надолго закрепившаяся адресация памяти, которая была разработана для нового процессора, представляла из себя деление на 16 сегментов по 64 Кбайт, что предполагало наличие 16-битных микросхем памяти. Некоторое время это было узким местом процессора, так как такие модули памяти стоили довольно дорого, и в некотором смысле 8086 опередил свое время.

oldgames.ru

8088

Буквально через год после презентации процессора 8086 Intel объявила о разработки нового процессора — 8088, который на самом деле представлял собой настоящий шаг назад. Практически полностью копируя архитектуру собственного брата — 8086-ой процессор, он при этом имел 8-битную шину данных. Это позволяло использовать более дешевые, 8-битные микросхемы памяти, что намного уменьшало стоимость аппаратуры. Кроме того, для удешевления была снижена частота процессора, она колебалась от 4.77 до 8 МГц.

Хотя, если бы не IBM, которая все таки выпустила компьютер на базе этого процессора, 8088 мог затеряться в истории микропроцессорной техники так же, как и 8085. Но «Голубой Гигант», решив подготовить почву для серьезного вторжения на рынок 16-битных процессоров, блестяще провел настоящую аферу, всучив покупателю практически неполноценный процессор. Несмотря на то, что 8088 при незначительной доработке воспринимал программы, написанные на популярной тогда CP/ M, процессор был в два раза медленней 8086 и не был аппаратно взаимозаменяемым. Это был первый раз, когда фирмы IBM и Intel крупно кинули своих клиентов, всучив им низкопроизводительный процессор под маской 16-битности. Кстати говоря, Россию подобная участь тоже не миновала, некоторые «слизанные» с западных образцов советские компьютеры базировались именно на 8088, и своей неспешностью доводили учителей информатики практически до состояние бешенства.

Конкуренты 8086

Одним из источников дохода компаний является продажа лицензий на использование собственных изобретений. Так было и в случае с 8086 - Intel продала права фирмам AMD и IBM, которые довольно успешно осваивали рынок микропроцессоров под чужой лицензией. Для каждой из этих фирм, участвующей в подобного рода сделке это является довольно выгодным делом. Продавец лицензии получает дополнительную прибыль, полностью при этом контролирую конкурентов, а покупатели лицензии экономят время и деньги, которые могли быть потрачены на разработку подобных чипов.

Но неприятная история случилась с корпорацией NEC, которая не пожелала приобрести лицензию от Intel, но, несмотря на это решила доработать чужой процессор и выпустить аналогичный. Результат оказался более чем успешным, микросхемы от NEC, именуемые V20 и V30 (8088 и 8086 соответственно), отказались на 10-30% быстрее своих аналогов. Естественно, Intel это не понравилось и последовало следствие и обвинение NEC в копировании более 25% команд 8086 путем реверсивной разработки.

80186 и 80188

Об этих процессорах очень мало информации, кроме той, что они были выпущены в 1982 году и предназначались для использования в IBM совместимых машинах. Кроме того, в них была реализована функция турборежима. Отличия 80186 и 80188 такое же как и у 8086 и 8088 - в разрядности шины данных.

oldgames.ru

онлайн-журнал
olgames.ru

главный редактор	Тимур Салихов
зам. главного редактора	Алекс Сахаров
дизайн	{GaD}
верстка	Тимур Салихов
авторы статей	Алекс Сахаров
	Андрей Поддубный
	Олег Бобрышев
	Тимур Салихов