

OLDGAMES.RU

05'2005

 STEP



ОДИН
STEP

К

ЗВЕЗДАМ



СОДЕРЖАНИЕ

Недавно было...	3
Не так страшен пират, как его малюют	5
Римейки игр со спектрума: Часть четвертая	9

ТЕМА НОМЕРА

Интервью со СТЕРОм	17
ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ <i>компьютерная новелла</i>	24
10 лет, СТЕП за СТЕРОм.	34

ОБЗОРЫ

<i>Torin's Passage</i>	
Для тех, кому за восемь	41
<i>Clockwerx</i>	
Легко ли перевести часы?	45
<i>Age of Empires</i>	
Из древних времен	48
<i>Mystic Towers</i>	
Снесенные башни	52

НЕСОФТ

О неофилах, консерваторах, старых и новых ПК	56
--	----

Oldgames.ru 05'2005
 Дата выхода номера:
 22.07.2005

электронный журнал
 распространяется бесплатно
 официальный сайт журнала
www.oldgames.ru

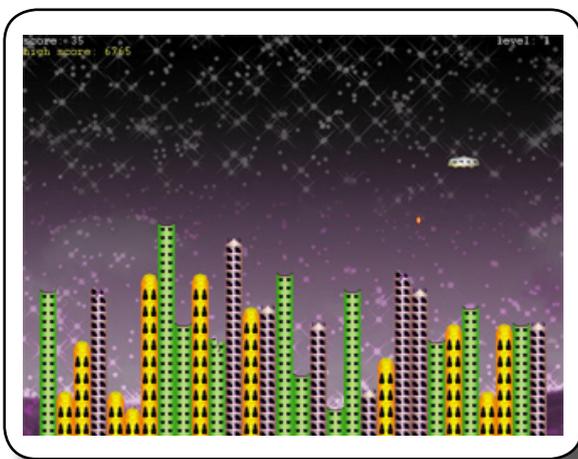
Главный редактор
Верстка, дизайн
 Тимур Салихов
Авторы статей
 Arik
 Moonlight Rambler
 Алекс Сахаров
 Тимур Салихов
 М.Бабичев
 Юрий Матвеев
Корректор
 Сергей Мамаев

Недавно было...

Тимур Салихов



Закончился май, наступило долгожданное лето, а мы все еще с вами, уважаемые любители старины! Несмотря на то, что большинство в этот период отправляется в заслуженный отпуск, мы подготовили для вас море интересного материала, коим и будем делиться все лето. Этот номер напомнит вам о существовании такой знаменитой на Спектруме творческой группе "Step", выпустившей легендарное «Звездное наследие». Но все это в «Теме номера», а пока обратим наши взоры на невспаханное поле римейков и попробуем на вкус некоторые шедевры.



Казалось бы, умерший, проект Street Rod 3 все же ожил, и более того, начал активно двигаться вперед, к релизу. Автор постоянно выкладывает новые билды, что не может не радовать. Надеемся, что SR3 не посрамит предков, и будет радовать нас долгими, хотя бы зимними, ночами. Следить за проектом нужно здесь: [http://](http://www.streetrod3.com/)

www.streetrod3.com/

Классика с Vic-20, игра Blitz теперь доступна и для пользователей РС. Созданная в рамках апрельского соревнования на BlitzCoder, она только в мае появилась в свободном распространении. Кроме Blitz на том же сайте располагается весьма интересный римейк Dam Breach, возможно не шедевр, но все же идея игры неплохая. Скачать, прочитать, обновить старую версию всегда можно здесь: <http://www.dpwshane.pwp.blueyonder.co.uk/blitzbasic.htm#alien>.

Живое ретро недавно было воспроизведено на улицах Нью-Йорка, а точнее Манхэттена. Несколько странно одетых молодых людей изображали из себя... игру Pacman. При этом свои действия они записывали на видео. Подробнее читать: <http://pacmanhattan.com/about.php>.



Не отстают от РС счастливцев и гордые обладатели всевозможных

НЕДАВНО БЫЛО...

консолей. Знаменитый вертикальный скроллер 1942 (NES) обрел новый дом на GBA платформе <http://www.gbadev.org/>, а еще более старые и известные Pong и Space Invaders были перенесены на PS2 <http://ps2dev.org>.

Погонять вечером в старый добрый BombJack (ZX, Amiga, Atari, etc) с новой графикой и музыкой? Легко, предаемся ностальгии и вспомина-

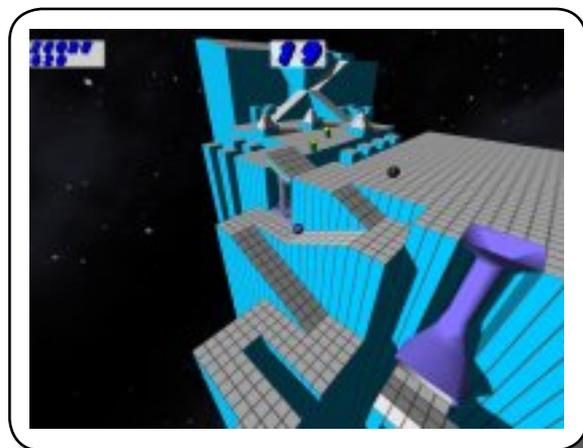


ем игровые автоматы, собранные из подручного Спектрума: <http://www.purearea.net/pb/showcase/show.php?id=4&p=0&sort=1&done=yes&action=myPoj&sQ=2#>.

Трехмерный римейк старой аркады Q-Bert (кубики, висящие в пространстве, голова на ножках, пытающаяся улизнуть от сотни врагов) в реализации Shockwave доступен через портфолио фирмы BlurRedistinction. Для игры естественно необходимо установленное ПО от Macromedia, и кажется, игра стоит выкачанных мегабайт. Наслаждаемся здесь: <http://www.blurredistinction.com/>.

Вполне возможно, что вскоре все поклонники Спектрума дождутся качественного римейка знаменитой R-Type. Вспомнить прошлое, полистать скриншоты с различных платформ и следить за прогрессом можно здесь: http://www.thelegacy.de/Museum/game.php3?titel_id=5084&game_id=5132.

Чем коротают время секретарши и бухгалтера? Правильно, Lines! А настоящие сисадмины? Конечно же, Minesweeper. А если есть желание поделиться достижениями с другими? Теперь это возможно, Планета Минеров, <http://www.planet-minesweeper.com>, кроме огромного количества клонов оригинала еще и коллекционирует рекорды, поставленные в игре. Но, эта возможность реализована только для классического клона игры, но зато учитывается поведение во время разминирования, например – отсутствие флажков на карте. Ставим рекорды!



Знаменитая аркада 84 года, Marble Madness наконец обрела достойного подражателя. Rolling Madness 3D, клон, созданный при помощи таких библиотек, как SDL, OpenGL и FMOD (что говорит о возможной кроссплатформенности), достиг релиза. Погонять шарик можно по шести различным уровням, что при высокой сложности игры вполне достаточно. Наслаждаемся: <http://www.lucaelia.com/games.php>.

На этом новости заканчиваются, я передаю вас в руки наших «мыслителей». Надеюсь, что их соображения наконец вызовут шквал писем с возражениями или одобрениями. Пишите, journal@oldgames.ru.

Не так страшен пират, как его малюют

М. Бабичев



Эта статья, возможно покажется многим излишне эмоциональной и “идеологизированной”. А речь в ней пойдет о мягко говоря, не совсем справедливом (на мой взгляд) порядке, сложившемся в мире программного обеспечения. Итак, начнем пожалуй...

“Последней каплей” стала заметка “Время пиратского софта уходит?”, напечатанная в Новосибирской “Метро-газете” №18 (19 мая 2005 года) на стр. 13. Она написана в стиле “цель оправдывает средства” и в целом исполнена злорадства.

Вначале скажем, что сейчас, как и в сталинскую эпоху, для борьбы с неугодными людьми используется метод навешивания идеологических ярлыков. Если раньше можно было уничтожить любого, объявив его “врагом народа”, “германским шпионом” или “троцкистом-подкулачником”, то

ныне используются другие ярлыки. Один из них называется “компьютерный пират”. При этом слове в голове сразу же возникает образ угрюмой безнравственной личности без каких-либо высоких идеалов, почти что рабпромышленника или наркоторговца. И всем становится ясно - компью-

терных пиратов нужно решительно “мочить”! Но не все так просто. Современное общество проникнуто ложью, лицемерием и слепотой. Оно не желает чуточку подумать, какие беды грозят ему, после того, как оно разделается с так называемыми “компьютерными пиратами”.

Итак, что же пишет уважаемый автор (А.Игнатов) в своей заметке? Грубо говоря следующее: пираты это зло. Раньше у нас с ними не знали как бороться, а теперь ура, придумали. Теперь “уничтожают” не только “штамповщиков” и торговцев дисками, но и пользователей этих изделий. Доблестная милиция по “наводке” какого-нибудь добропорядочного и законопослушного анонимного “доброжелателя” приходит в какую-нибудь мелкую компьютерную контору. “Ага, у вас на компьютерах нелегальный Windows. Конфискуем”. И конфисковывают, естественно не Windows, а компьютеры. Какая эффективная мера! - радуется автор. И конечно справедливая. Ведь если вы купили краденый автомобиль, не обижайтесь, что его у вас изымут - объясняет А.Игнатов.

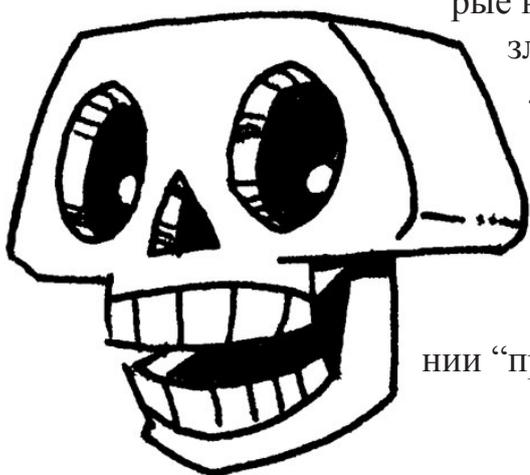
Но помилуйте! - отвечу я. Если вы взялись за аналогии, извольте использовать корректные сравнения. Пиратская программа записана на ЖЕСТКОМ ДИСКЕ компьютера, но программа НЕ ЕСТЬ компьютер. Это должно быть понятно каждому, кто



не хвастается, что “купил компьютер Windows 2000”. Программа пиратская, а компьютер не пиратский, он куплен на честно заработанные деньги и является законной собственностью. Вы привели пример про автомобиль, я тоже приведу свой пример, только более корректный. Пусть вы купили краденую, т.е. пиратскую аудиокассету (“диск с программой”) и вставили ее в автомагнитолу (“записали программу на жесткий диск”), которая установлена в автомобиле (“компьютере”). Уважаемый Игнатов, вы согласитесь, если за покупку пиратской кассеты у вас конфискуют автомобиль?

Зато теперь предприниматели не станут ставить пиратский софт - радуется автор заметки. Потому что любой желающий сможет донести на них в соответствующий органы и компьютеры отберут (вместе со всей отчетностью, бухгалтерией, документами, адресами). И фирма естественно обанкротится. Игнатову невдомек, что при таком подходе к делу, как в 30-х годах, снова вылезут “стукачи”, которые за небольшое вознаграждение еще и избавятся от личного недруга либо от конкурента. И еще один интересный вопрос: кому достаются конфискованные компьютеры? Если правоохранительным органам, то извините... не верю, что там работают исключительно святые люди, кото-

рые не станут злоупотреблять таким сказочным “источником дохода”. Ведь при желании “прикопаться”



можно хоть к фонарному столбу, а тем более к современному мелкому предпринимателю.

Что получается, если живешь по принципу “цель оправдывает средства”? А получается “в борьбе с пиратами все средства хороши”. Пираты - это абсолютное зло, выродки. Защищая законное право собственности производителя программного обеспечения, можно лишить “пирата” его ЗАКОННОЙ собственности (компьютера)?! Казалось бы парадокс. Нет, просто двойной стандарт, язва современного “демократического” общества. Билл Гейтс - это человек, его права на собственность необходимо защищать. “Компьютерный пират” - это недочеловек, его права на собственность можно не защищать.

Удивительное лицемерие проскальзывает в призывах любой ценой бороться с пиратством. Ведь строго говоря, “пиратами” является АБСОЛЮТНОЕ БОЛЬШИНСТВО людей, имеющих дело с персональным компьютером. Всякий, кто пользуется (или пользовался) нелегальной программой, купил хоть один нелегальный диск с программой, игрой, музыкой или фильмом является пиратом. Согласно А.Игнатову, у такого человека следует отобрать компьютер. Интересно, является ли сам Игнатов пиратом по этим строгим критериям?

Это лицемерство и фарисейство! Когда человек на работе пишет статьи, осуждающие “пиратство”, а придя домой, сам делается “пиратом” - мне больше нечего сказать. Наше общество - общество “пиратов” по сути. Но на словах все хорошие и “святые”, и все призывают бороться с нелегаль-

зионным софтом, музыкой, видео и т.д. Я знаю одного такого человека, у которого целый ящик нелегальных дисков с игрушками, софтом и прочим, однако он всерьез уверен, что “надо использовать только лицензионный софт” и “хорошо будет, если этих пиратов накажут”. Чудак, не правда ли?

Раньше, на заре развития компьютерных технологий, программисты не гнались за наживой. Они были своего рода ученые, работали за зарплату в институтах. Среди первых программистов были распространены взаимопомощь и обмен опытом. Один программист написал хорошую программу, хороший алгоритм. И поделился этим с ближними. И тем уже не нужно тратить время на разработку и написание того, что уже есть. Зачем изобретать велосипед? Таким образом взаимобмен способствовал прогрессу в области компьютеров. Однако затем дух стяжательства овладел частью программистов. Они захотели сами все делать и получать за свою работу не зарплату (как в фильме: “чтоб ты всю жизнь жил на одну зарплату!”), а большую прибыль. Но как это сделать в мире альтруистов-программистов, в мире бесплатных ББС? Значит, надо менять мир под себя. Для этого надо каждый свой, извините “пук”, объявить интеллектуальной собственностью.

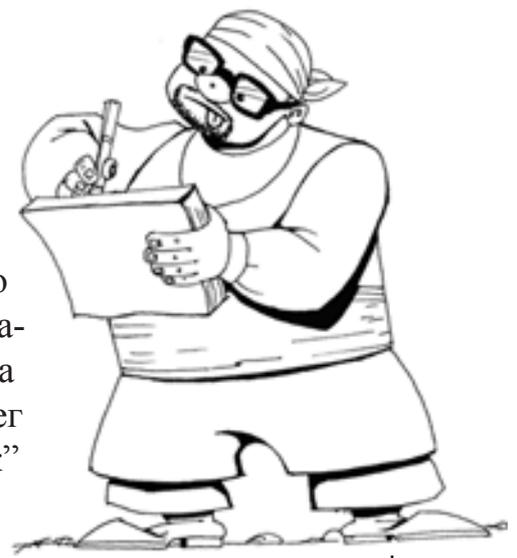
И судиться с каждым, кто использует твой “пук”, не попросив твоего разрешения.

Чтож, так можно построить



общество - эгоистов. Вместо свободного творчества, вместо щедрого обмена результатами творчества - взимание денег за каждый “пук” и бесчисленные судебные тяжбы, отнимающие много денег, сил, времени и здоровья. Один взял с другого деньги за использование своей программы, но и сам заплатил за использование чужой программы. В целом такое общество не может стать богаче, оно может стать просто неоднороднее. Сверхбогатые успешные программисты (Б.Гейтс и иже с ним) - а на другом полюсе бедные пользователи и менее успешные программисты (но, возможно, талантливые админы, сисопы, мастера - “железячники”...). Общество в целом может стать богаче лишь при свободном творчестве и обмене программами и прочей оцифрованной информацией. Когда КАЖДЫЙ имеет доступ к любой музыке или фильму, может найти любую нужную программу, спецификацию или описание.

А ведь как все хорошо начиналось! Гуманистические, человеколюбивые лозунги типа “к 2000 году - компьютер в каждый дом!”, “Интернет - благо для человечества”... Та же Windows 95 с встроенными браузером и медиаплеером... Формат MP3 разрабатывали специально для передачи музыки по Сети. Однако теперь, имея компьютер, воспользуетесь ли вы его возможностями (если полностью запретить нелегальную продукцию)? Много ли музыки вы найдете в Интернете?



Только за дополнительные деньги, либо на “подпольных” сайтах и FTP-серверах. Как будто пользователь мало платит за время в Интернете, пока скачивает MP3-файл. Хорошо, что на официальных сайтах некоторых музыкальных групп позволяют качать почти всю их музыку. Особенно выделю сайт рок-группы “Черный Кофе” <http://www.blackcoffee.ru>, с которого можно взять даже самый новый альбом в формате MP3 с хорошим качеством: 192 кБит/с.

Мне возразят, что пираты вредны, поскольку приносят убыток программистам, музыкантам и т.п. Действительно, это есть. Но с другой стороны, пираты и делают рекламу, широко распространяют то, что создали программисты или музыканты. Пираты приносят творческим личностям популярность, тиражируя диски, выкладывая “сабжи” на сайтах в Интернете. В какой-то период авторам это выгодно. А потом, когда популярность достигнута, можно “прижать пиратов к ногтю”. Считается, что “пират” получает бешеную прибыль, прямо как наркоторговец. Однако какую выгоду имеет, например, человек, собирающий на свои деньги сервер, подключающий его к сети кампусов и выкладывающий на него музыку и фильмы? Какие барыши имеет Си-

сОП, просиживающий ночами возле своей домашней ББС-ки, обслуживая ее, разгребая и сортируя закачанное? Что это ему дает, кроме слезящих-

ся глаз и надоедливых телефонных звонков в любое время суток? То же самое в отношении пользователя, за свои деньги закачивающего любимые программы или песни на свою веб-страничку. А ведь и с этими людьми предлагается бороться почти как с бандитами и террористами!

И не следует забывать тому, кто усердно защищает свою “интеллектуальную собственность”, что он “стоит на плечах титанов”. Титанов-энтузиастов, которые придумали компьютер, сети для компьютеров, разработали первые языки программирования, операционные системы... Ты, законник, благодаря их безвозмездному труду получаешь прибыль! Так чем ты лучше их? Если заглянуть глубже в прошлое, мы найдем ученых, которые заложили фундамент современной науки. И эти ученые публиковали свои достижения, чтобы каждый мог ими воспользоваться. Единственное, что им не нравилось - это когда кто-то подписывался своим именем под их трудами. Скажите, далеко шагнула бы вперед наука, если каждый ученый, открывший закон, требовал бы денег с каждого, кто использует этот закон в своей работе? Например, чтобы использовать в своих расчетах формулу $F=m*a$, вы должны заплатить 100\$ Ньютону, нашедшему “Второй© закон Ньютона atm ”. Дикость, не правда ли? Если бы А.Попов, сделав радио, защитил на него все права, и разрешал другим лицам конструировать радиоприемники только после хорошего



вознаграждения? Немного было бы сейчас радиослушателей и радиостанций! Зато, естественно, Попов был бы богаче Билла Гейтса... Но Попов был нравственно выше Б.Гейтса, и подарил радио миру.

И кстати, насчет радиостанций. Если свято чтить “интеллектуальную собственность”, “пиратами” оказываются вполне невинные люди. Человек послушал музыку по радио. Это нормально. Но вот человек записал песню на кассету, чтобы послушать еще раз. Он что, получается, нарушил “интеллектуальную собственность”? Если нет, то чем отличается от него человек, записавший эту песню в формате MP3? Да и вообще тогда уж надо запретить и музыкальные радиостанции, потому что слушатели не платят за прослушивание музыки по радио.

Итак, эту статью я написал только для того, чтобы показать, что не следует представлять “пиратство” абсолютным злом. Ведь если рассуждать логично, 99% людей - “пираты”. К ним относятся и самые лучшие люди, альтруисты и энтузиасты: ученые, администраторы, программисты и системные операторы... И уничтожив полностью “пиратство”, общество

скорее проигрывает, чем выигрывает, объединив в себе худшие черты России 30-х годов и современного Запада: злоупотребления, стукачество, доноительство, слежку и бесчисленные судебные тяжбы, эгоизм, алчность, двойные стандарты...



Римейки игр со спектрума: Часть четвертая

Arik

Продолжение статьи, предыдущие части см. в номерах 1, 2, 4.

River Raid

Издатель: Activision Inc

Разработчик: Software Conversions Ltd

River Raid - яркий пример того, как из малого получить отличную игру. Вроде и разнообразия не много, и выглядит простовато, а почему-то



затягивает. Летишь себе над рекой, расстреливаешь всякие кораблики, самолетчики, время от времени избавляешь водную артерию от ненужных переправ, по которым все время снуют танки - благодать. Вот только шкала с топливом не дает сосредоточиться на тихой военной идиллии. То ли бак у самолета пробит, то ли модель какая экспериментальная, однако топливо машина жрет с такой скоростью, что в одиночку способна вызвать керосиновый кризис. Приходится регулярно задерживаться на прямоугольничках с

надписью "Fuel".

Однообразие процесса пытаются разбавить крутые изгибы берегов, да различные по своему поведению враги. И надо отметить, что у них это неплохо получается. А может дело все в том же топливе, просто не успеваешь скучать, когда самолет издает тревожные звуки, шкала близка к нулевой отметке, а ближайшая заправка уже подорвана в пылу сражения.

Разработчик римейка: Cleber de Mattos Casali

Адрес сайта: <http://www.retroremakes.com/comp2004/download.php?id=91>

Римейк получился противоречивым. Внешняя часть игры весьма



привлекательна. И враги, и ландшафт смотрятся весьма красиво. Не так часто можно увидеть хорошо исполненную 3D картинку, обычно авторы полагают, что введение полигонов это само по себе здорово. И эффекты и модельки весьма симпатичны, особенно красиво смотрится гладь воды с отражением облачного неба.

С наполнением все много хуже. Чувствуется некоторая недоработанность уровней. Не редко можно наблюдать заправочный пункт, на

половину погруженный в скалы, или корабль, метающийся в более узком проходе, нежели он сам, взрывы, явно выбивающиеся из общего уровня системных требований.

Разнообразие, в результате реконструкции, тоже не досчиталось нескольких элементов. Не хватает целого ряда врагов, нелепо исполнены мосты, даже с топливом не все гладко. Фактически влияние горючего было сведено к минимуму, а ведь в оригинале это была важнейшая часть игры.

Сказать что-то плохое о римейке я не могу, вполне интересно и добротно. Выдавить из себя какие-то действительно теплые слова тоже не получается, старые эмоции от римейка почему-то не всплывают.

Nether Earth

Издатель: Argus Press Software Ltd

Разработчик: -

Идея материализовать игрока в стратегии реализуется не так часто и сегодня. Что уж говорить про года давно минувшие. Для Спектрума это было по-настоящему в диковинку. Как, впрочем, и сам стратегический жанр.

Nether Earth стал откровением. Подумать только, игра, где можно захватывать заводы, собирать из деталей роботов, давать им индивидуальные приказы и, наконец, самому брать управление стальной машиной. Богатый наборчик, не правда ли?

Собственно, стратегическая составляющая игры была не самой важной, хотя и лежала в основании конструкции. Во-первых, команды были уж слишком общими: захваты-

вать нейтральные заводы, уничтожить вражеских роботов и т.д. Во-вторых, главным воином в поле выступал именно игрок, который, в отличие от



менее сообразительной машины, мог занимать выгодные позиции и палить за горизонт по радару. Впрочем, для роботов все равно находились почетные обязанности по захвату заводов, привлечению огня на себя и следованию за игроком в качестве сменного тела. Последнее особенно важно, ведь игрок материален, и для возврата на базу нужно было преодолеть немало миль. Такой вот Battlezone по-спектрумовски.

Разработчик римейка: Brain Games

Адрес сайта: <http://www.braingames.getput.com/nether/default.asp>

Хотя внешнее исполнение римейка местами слабовато, приятных моментов в нем все же больше. Полигонная графика оказалась весьма уместной. Дело в том, что в оригинал, выполненный в изометрической проекции, как раз и состоял из простых объектов с явным преобладанием кубизма. При переходе на полигоны получилось сделать движения, развороты и покачивания очень плавными. Единственная выдающаяся в отрицательную плоскость часть оформления - текс-

туры. Смотрятся весьма аляповато и как-то по любительски.

Зато сама игра воспроизведена достаточно точно. Изменения имеются, но большинство из них положительны. Игровому процессу добавили динамизма, в основном прибавлением скорости. Теперь марш на большое расстояние не является таким скучным занятием. Особенно реактивным стала летающая посуда, символизирующая игрока. На Спектруме возвращение в начало карты к базе было настоящим испытанием, в результате чего про строительство роботов я



вспоминал только при износе до металлолома действующих машин. Проигрались разработчики и с балансом деталей, подкрутив кое-где дальность и скорость. Забавно, что целый ряд несоответствий оригиналу был устранен неким умельцем из России на основе исходников игры (версия 0.52).

Приятным моментом оказалось наличие нескольких карт. Дело в том, что бои оригинала проходили на очень специфической арене, представляющей собой узкую и очень длинную полосу. В римейке же, помимо нее есть еще несколько полей более традиционной формы, и игра на них очень сильно разнится. Такой вот римейк с плюсом. Следование заветам

предка налицо, но без дополнительных плюшек игра тоже не осталась.

Renegade

Издатель: Imagine Software Ltd

Разработчик: Mike Lamb, Ronny Fowles, Fred Gray

Организовать грамотный компьютерный мордобой весьма непросто. Тут вроде и свалка должна быть, и хаоса маленько, но все действие при этом должно управляться логичной и четкой системой. Сколько раз прихо-



дилось наблюдать вместо симуляции единоборств банальное кнопочдолбательство - приговор для любого представителя жанра.

Но на боевой схеме все не оканчивается. Нужны интересные соперники. Не слишком сильные - это для файтингов, но и не бесчисленные мальчишки для битья - исчезнет эффект потасовки.

Дальше идут частности: разнообразный интерьер, красиво прорисованные движения, наличие боссов.

Теперь вооружимся анкетой с перечисленными пунктами и, запустив Renegade, приступим к ее заполнению. Итогом станет столбик плюсов. Еще бы, игра - один из лучших мор-

добоев на Спектруме.

Название: Hard Streets

Разработчик римейка: Park Productions

Адрес сайта: <http://www.parkproductions.btinternet.co.uk/hds.htm>

Римейк такого шедевра, как Renegade должен как минимум соответствовать имени предка. Иначе на него грозятся обрушится гнев фанатов и мой лично. Не знаю, какого из двух пунктов разработчики испугались больше, но потенциальные ругательства и оскорбления так и остались потенциальными.

Хотя до совпадения отпечатков пальцев не дошло, в римейке чувствуется благородная кровь предка. Процесс воспроизведен весьма точно. Есть, правда ряд оговорок, но еще усомнишься, с каким знаком их поставить. Дело в том, что главный герой заполучил себе пару фишек из



спетрумского продолжения - Target renegade. В достаточно широкий список ударов записался пинок ногой в полете с разбега. Помимо этого, разработчики щедрой рукой разбросали по уровням орудия труда. Опять фиш-

ка из продолжения. Стоит отметить, что данные изменения не вводят дисбаланса и не делают игру проще.

Внешний вид весьма средний. Лицом римейк может и вышел, да только отображается это лицо в расквадраченном виде. В смысле, что разрешение 320x240 сегодня впечатляет мало.

Harrier Attack

Издатель: Durell Software Ltd

Разработчик: Mike A. Richardson

Авиасимулятор для Спектрума штука редкая и в чистом виде не всегда грабельная. Толи возраст у меня был не тот, толи Спектрум для такого



жанра слабоват. В любом случае за всю историю моего с ним общения, с “кабинными” симуляторами я практически не пересекался. А в небо то тянет, порассекать на чем-то сверхзвуковом и чтобы непременно с бомбами и ракетами. Что ж, сойдет и аркада в разрезе. Harrier Attack оказался весьма удачным воплощением игры на авиационную тематику. В качестве стартового аэродрома здесь выступает палуба авианосца. Лучше даже не задаваться вопросом, за какую страну мы выступаем и кого бомбим, так оно

на душе спокойнее. Главное - что мы имеем, а также кого и чем. Отвечаю по порядку. Самолет. Вражеские самолеты, ПВО и корабли. Ракетами и бомбами. В принципе, информации достаточно. Подчеркну лишь некоторые нюансы. Например, игра мне казалась весьма реалистичной, по крайней мере, для тех далеких лет. В списке врагов не значится никаких инопланетян и мутантов, только земная техника. Особенно хорошо выполнена противоздушная оборона, разрывы снарядов в небе выглядят действительно натурально.

К главным недостаткам можно отнести скоротечность игры. Местный земной шар облетается за какие-нибудь пару минут. Дальше речь идет либо о повышении уровня сложности, либо о игре на рекорд.

Разработчик римейка: Retrospec Production

Адрес сайта: <http://retrospec.sgn.net/game-overview.php?link=harrier>

Никогда не знаешь, от кого ожидать подвоха. Вот например, клуб римей-



керов Retrospec, который на протяжении многих лет радовал очень качественными играми. Запуская Harrier Attack, я ожидал традиционную массу

удовольствий. Я ждал удовольствия во время загрузки, в главном меню, во время игры, когда искал выход. Ожидание окончилось, когда я наконец достиг рабочего стола, и оказалось напрасным. Это надо видеть, так перелопатить стиль игры. Вместо военного антуража нас атакуют мультяшки. Синенькие, зелененькие, фиолетовенькие. В оригинале они пытались сбить самолет игрока. Здесь такая агрессия смотрится совсем не страшно, мультяшки просто хотят поиграть, потому и стреляют надувными ракетами. А то, что ваш самолет этими ракетами подбивается - так это просто солидарность, чтобы мультяшек не расстраивать.

Помнится, я не раз жаловался на тормознутость Doom 3. Прошу прощения, тогда я еще не был знаком с Harrier Attack. Долго пытаюсь сопоставить уровень картинки и тормоза, я так и не понял, в чем же подвох.

Вместо вывода проведу лучше сеанс гипноза. Итак, я досчитаю до трех, и вы навсегда забудете о существовании этого римейка. Один, два, три...

Pyjamarama

Издатель: Mikro-Gen Ltd

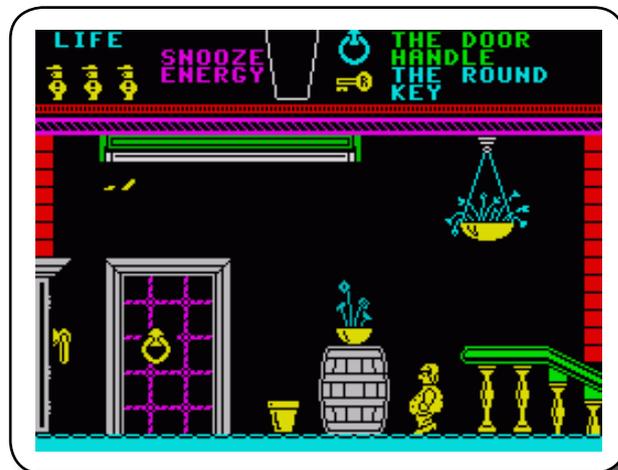
Разработчик: Chris Hinsley

Ночные кошмары случаются у каждого, но чтобы так. Паспорта у Воли я конечно не спрашивал, но догадываюсь, что там имеется штампик о прописке на улице Вязов. Где еще существует столь располагающая к "приятным" снам атмосфера.

Впрочем, любой сон хорош хотя бы

тем, что его можно прекратить. Можно конечно сильно ущипнуть себя, стукнуть, укусить... Но к мазохизму Воли, увы, не склонен. Придется искать более изощренный путь. Например, завести часы с будильником.

Задача конечно левая, но только



по меркам жизни реальной. Во сне все более абсурдно. Именно этим приятным абсурдом и придется заниматься на протяжении игры, применяя поочередно аркадные навыки и умение принести нужную вещь в нужное место.

Антураж игры полностью укладывается в тему сновидений. Во сне трудно почувствовать себя как дома, даже если путешествуешь именно по нему. Все мувиной доведки фантазии, воплощенные в виде бегающих по кухне жареных куриц, летающих топоров, голодных растений и прочая муть. Имеется даже незаправленная ракета, пусть и без Байконура.

Разработчик римейка: Cabi Soft

Адрес сайта: http://remakeszone.com/juegos/juego.php?id=42&lng=english&seccion=playable_games

Я специально оставил этот римейк на конец статьи. Очень хочется за-

вершить обзор на приятной ноте. А RuJamaGata очень подходит для того, чтобы оставить хорошее послевкусие. Сравнивая впечатления о просмотренных мной переделок, невольно возникает мысль наградить игру титулом “лучший римейк”. Отчасти это продиктовано моими теплыми чувствами к оригиналу, но не только. Исполнение просто великолепно. В частности графика вызывает чувства восторга и ностальгии одновременно. По отдельности такое встречается частенько, но чтобы игра имела приятный глазу вид и настолько соответствовала



оригиналу. Да и все прочие элементы построены по ГОСТу предшественника. Достойная переделка, достойной игры.

PS В римейке имеется возможность запустить игру с оригинальной графикой (перетащите файл original.dat на EXE'шник), любители проследиться при виде чего-то подзабытого из детства могут готовить платки.

На этом, пожалуй, поставлю точку. Финал этот весьма условен. Точка не только закрывает предложение, но и позволяет перейти к следующей фразе. Римейкеры продолжают безвозмездно творить, а Интернет потихоньку делится уже существующим, но на-

дежно скрытым. Так что вернуться к теме переделок со Спектрума придется, и еще не раз. А пока предлагаю заняться самообразованием:

Самый-самый сайт о римейках можно найти по адресу <http://remakes.org>. Новости отсюда охватывают большинство выходящих римейков, а база является самой увесистой из существующих. Помимо всего прочего, сайт регулярно проводит конкурсы, которые стимулируют выход целого вороха отличных игр.

Неплохой набор римейков можно встретить на <http://remakeszone.com>. Однако игры здесь представлены в весьма молчаливой форме. В большинстве случаев не дается даже малюсенького скриншота, качать приходится в слепую.

Нельзя не упомянуть сайт <http://retrospec.sgn.net> - место базирования настоящих мастеров кисти и кода. Важным моментом является строгая тематичность проекта, как явствует доменное имя - переделкам здесь подвергаются именно спектрумовские игры.

Продолжая тематическую направленность, надо назвать крупнейший спектрумовский сайт в Интернете - <http://worldofspectrum.org>. Помимо всего, что связано с этой системой (в том числе эмуляторов и образов игр), имеется весьма внушительный список переделок. Единственное “но” - с обновлениями в этом разделе туговато: многие данные устарели, ссылки побились, а новые поступления не идут в ногу со временем.

И на этом все, играйте в римейки, но помните про оригиналы.

ТЕМА НО-
МЕРА

ОДИН
СТЕП

К

ЗВЕЗДАМ



Интервью со STEPом

С карьерой программиста игр у меня как-то не вышло. Мелкие поделки на Спектруме, первые паскалевские строчки на ХТшке, перенос проектов на С++ под Windows 95, радостные мгновения первых шагов юнитов в собственных реалтаймовых министратегиях, бессонные ночи за написанием движка для квеста «промуитролля», участие в написании книги по DirectX'у, попытка участия в нескольких почивших проектах... все без толку. Но мечта о собственной игре осталась и поэтому я всегда по-хорошему завидовал командам, которые не бросили, смогли, преодолели и сейчас твердо стоят на ногах.

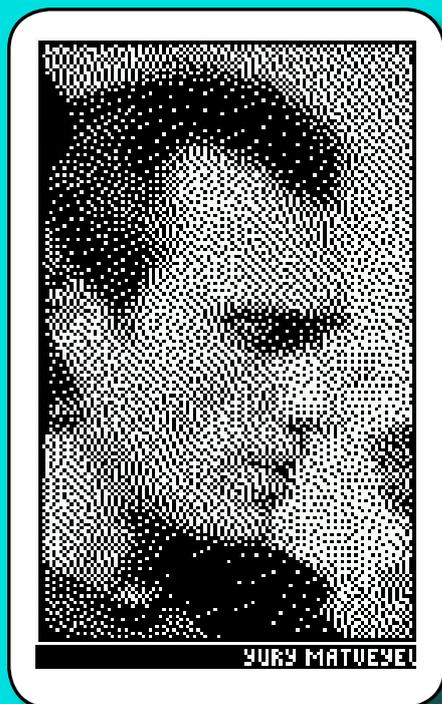
Сообщение, прилетевшее по ICQ от Алекса Сахарова, затронуло струнки души, вызвав ностальгические нотки по прошлому. Неужели тот самый STEP, участники которого выпускали знаменитый Spectrofon, создали культ под названием “Звездное Наследие”, знакомый каждому поклоннику Спектрума в России? Согласны дать интервью? Конечно нужно, срочно передвигаем тему номера на следующий выпуск и работаем по STEPу! Все на www.stepgames.ru, посвящаться!

И тут все заверте...

OG.ru: Добрый день, Юрий Александрович. Редакция журнала “Oldgames.Ru” мечтает расспросить Вас о фирме STEP, “Звездном Наследии” и многом, многом другом. Если Вы не будете против, в этом интервью мы не будем особо касаться вашей новой игры (о ней мы напишем в этом же номере отдельную, весьма субъективную статью), а расспросим Вас о прошлом команды.

И первый вопрос: как началось лично Ваше знакомство с компьютерами, в частности со Spectrum'ом?

Ю.А.: Знакомство с компьютерами началось еще в институте (МЭИ), в который я поступил в 1983 году. В те времена у нас в группе по “обмену” учились иностранные студенты, большую часть которых составляли поляки. Они-то и привозили в СССР бытовые компьютеры Атари. Жутко дорого стоили – 1200 рублей (цена тогдашнего советского видеомэгнифона ВМ-12 или



10 зарплат обыкновенного советского инженера). Тогда играли во всякие разные видеоигры и не только на “Атари”. Где-то в недрах института обнаружился какой-то компьютер (возможно, это был Макинтош, я тогда еще не разбирался в этих марках) - и я увидел на нем монохромную “зеленую” КАРАТЕКУ. Это было что-то... Мы ходили играть после учебы, и, что называется, подсели на это дело. А Спектрум я увидел гораздо позже, уже после всяких разных БК, Микрош и Агатов (приличные, кстати, на них игры были для тех времен). Спектрум впервые появился у моего друга, была это модификация “Байт” минского завода. Во что мы только на нем не играли – и бильярд, и стрип-покер, и всякие прочие Арканоиды. Это была забава, не более. Пока я не увидел игру ELITE. Как-то раз друг позвонил мне и попросил разобраться с какой-то непонятной, с его точки зрения, игрой. Кроме того, что это какая-то космическая леталка он больше ничего не понял. Я пришел,

сел за компьютер (вернее сказать - за телевизор, ибо тогда все игры грузились с кассетного магнитофона, а телевизор выступал в качестве монитора) и, что называется, “подсел”... За несколько часов я с нуля разобрался с управлением, с тематикой, с торговлей, с перелетами через гиперпространство (все изучалось методом научного тыка) и прочими прелестями игры. Домой я ушел уже только под утро, полностью пораженный поистине вселенскими масштабами этой игры. А потом был тушинский рынок, журнал ZX-Ревю и описание ЭЛИТЫ в одном из номеров. После того, как я узнал про встроенные миссии, “башню” снесло окончательно. Именно тогда, видимо, и определился мой жизненный путь. Потом уже была работа в редакции ZX-ревю, предложение организовать раздел “компьютерная новелла” и многое другое. Но об этом, видимо, вы и так все знаете.

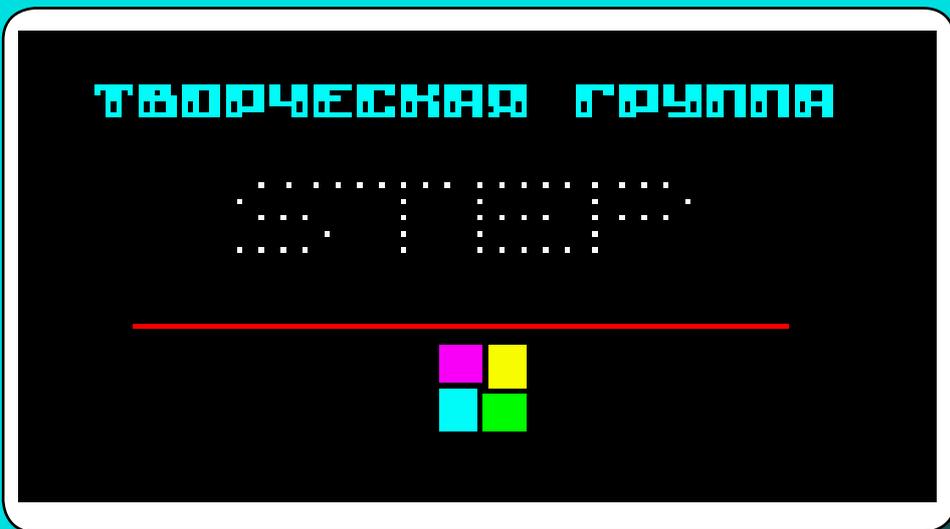
OG.ru: Хотелось бы поподробнее про ZX-ревю. Не секрет, что журнал был единственным бумажным изданием в России, который связывал между собой тысячи любителей Spectrum'a. Как сложились Ваши с журналом отношения, как они развивались?

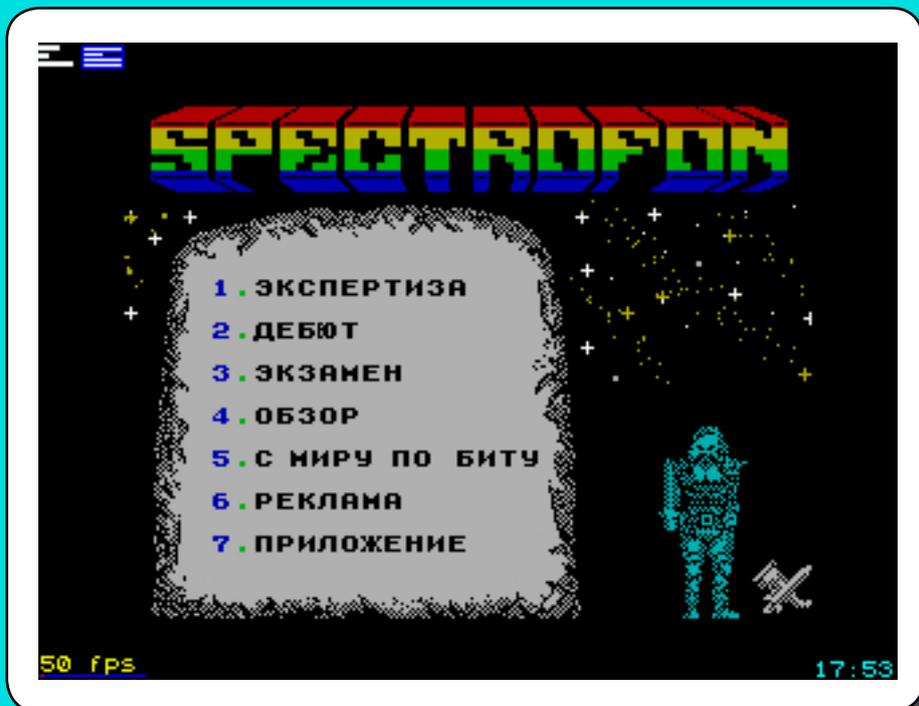
Ю.А.: С редакцией журнала ZX-ревью я познакомился на тушинском радиорынке, где его активно распространяли. Договорился с распространителями журнала, что тоже буду продавать его со своей торговой точки. Соответственно, получив возможность изучить все вышедшие к тому моменту номера, я довольно быстро проникся духом и

атмосферой этого издания и, что называется, загорелся. Журнал мне очень понравился (тогда это было, без сомнений, лучшее издание для спектрумистов) и я решил предложить редакции свои услуги, а именно организовать в журнале раздел “компьютерная новелла” - где бы в форме новелл публиковались описания игр. Так и стал сотрудником редакции. Весь 93-ий год я работал в ZX-Review, пока не родилась еще одна идея - создать электронный журнал “Спектрофон”.

***OG.ru:** Насколько нам известно, команда STEP собиралась из нескольких групп, кто были эти люди, чем они занимались <до того как...>, и как вам всем удалось скооперироваться?*

Ю.А.: Не знаю, откуда взялся этот миф. Я встречал подобное и в других “исторических” обзорах. Это не правда, STEP не собирался из нескольких групп. Почитайте историю у нас на сайте, STEP - это было два человека изначально - я и Сергей Шишлянников - программист. Мне долго его пришлось убеждать делать Spectrofon (я лишь владел в ту пору Бейсиком, но делать такой “амбициозный” по тем временам проект на интерпретаторе не хотелось). В конце концов мы стали делать журнал вдвоем. Он писал обложку, я писал тексты и рисовал в меру способностей. Знакомые поделились музыкой (потом я сам стал писать музыку в одном из трекеров). И получился журнал. Несколько





номеров делали вдвоем, потом к нам присоединился художник Дмитрий Усманов. Долгое время мы делали журнал втроем. Музыка нам стали присылать из разных городов, плюс вставляли свою собственную. Кстати, когда стали делать “Звездное Наследие” (тоже втроем! Не верьте журналу “Хаккер”, который недавно написал, что ЗН делал “большой коллектив талантливых, людей” (цитирую по памяти), нас по-прежнему было трое.

Уже позже (после

выхода ЗН) к нам присоединились Фанатик Стас (он появился раньше, и начал работу над игрой Special Forces), Олдман (Дмитрий Григорьев - в последствии сменил ушедшего С. Шишлянникова на посту технического редактора журнала). Правда это уже было ближе к закату нашей деятельности на ZX. По поводу того, кто чем занимался до объединения - время было смутное, торговали многие. Я и С.Шишлянников познакомились на радиорынке (бывший тушинский, ныне - митинский). Дмитрий Усманов - был нашим клиентом (покупателем дисков с играми, с журналом), чем занимался в то время, не помню уже... Кажется, учился где-то.

OG.ru: Какова история создания ZX версии «Звездного Наследия»? Как родилась сама идея, кто был главным вдохновителем, и на чьей совести лежит решение вторгнуться во вселенную Elite?

Ю.М.: Я давно вынашивал идею создания собственной игры. Хардкорный, как сейчас принято говорить, спектрумовский геймер, прошедший от начала и до конца кучу разного рода игр не мог не мечтать о своей игре. Очень долго пришлось уговаривать про-

граммиста и соратника Сергея Шишляникова ввязаться в еще одну “авантюру” - сделать сюжетную космооперу (очень люблю эту тематику). Он долго упирался. Идея поместить игру во вселенную ЭЛИТЫ (ибо тогда все были больны этой темой) тоже не сильно его вдохновляла поначалу, но когда я сказал, что все события будут происходить на планете Ракксла, он “сдался”. И мы начали работать над игрой. С перерывами, удаленно друг от друга. Каждый на дому.



OG.ru: *Не страшно было трогать священную для всех элитовцев планету “Раххала”, ведь реакция могла бы быть довольно жесткой? И почему враги именно артанги, а не таргоны?*

Ю.М.: Рамки вселенной ЭЛИТЫ к тому времени мне казались узкими (извечные Таргоны и пираты - вот и все враги). Хотелось как бы продолжения событий. Раккслу “трогать” было не страшно. Это был трюк на самом деле. Для привлечения внимания к игре.

OG.ru: *Отрицаете ли Вы схожесть вашей игры с небезызвестной всем синклеристам Danger Mouse, и как Вы относитесь ко всем подражателям, кои, вдохновленные вашей игрой, наплодили море клонов, как удачных, так и не особо?*

Ю.М.: Про Danger Mouse я ничего не слышал... Может ошибка в написании? Я не знаю такой игры. Во всяком случае не припоминаю сейчас. Может напомните? По поводу подражателей - поначалу я вообще “испугался”, когда куча народу бросилась писать нечто подобное... Даже в Спектрофоне эта тема затрагивалась. Кажется, в 14 номере, после выхода игры. Сейчас у меня ко всему этому отношение нейтральное, спокойное. Видимо, так устроен этот мир. И не только наш пример это доказывает. Популярное - копируется.

OG.ru: *По “сецканалам” постоянно курсировали слухи о попытке создания второй части “Звездного Наследия”. Кое-кто даже*



утверждал, что игра была наполовину создана. Правда ли это? И если да, то, что нас ожидало в сиквеле? Какие были запланированы улучшения в графике, музыке, какой должен был быть сюжет?

Ю.М.: Да, мы делали ЗН-2. К тому времени у нас были проблемы с художником. Дмитрий Усманов, рисовавший ЗН-1, бросил Спектрум и занялся приставками.

Долго искали адекватного ху-

дожника, стиль которого нам бы подошел. Были рассмотрены различные кандидатуры. Один из них и нарисовал первые 10-12 локаций ЗН-2. Работы шли медленно и тяжело. На фоне снизившихся продаж Спектрофона было видно, что сцена сжимается. Коммерция на Спектруме умирала. Все как-то постепенно сошло на нет, проект был заморожен. Последние номера Спектрофона доделывал уже совсем другой состав редакции. После чего все кончилось. А ЗН-2 было сделано примерно на 20-25 процентов. Условно - первый эпизод игры, как остров "О" в первой части, только меньше по площади карты. По поводу сиквела - у нас остается надежда, что мы сделаем его под РС, если первая часть будет успешной в коммерческом смысле, поэтому особо распространяться о сюжете второй части не буду. Скажу лишь, что вторая часть - прямое продолжение первой - начинается сразу с темпорального перехода "по ту сторону вселенной". Если в двух словах, то во многом сюжет построен по принципу игры в кошки-мышки - артанги идут по следу Неустрашимого, а он медленно, но верно приближается к разгадке их тайны и ахилесовой пяте главных врагов человечества.

OG.ru: *Несмотря ни на что, Спектрумовская сцена отказывается умирать. Более, того, на волне десятка эмуляторов началось ее возрождение. Следите ли Вы за теми, кто остался по ту сторону РС? Нет ли желания вернуться к истокам (естественно в виде хобби) и порадовать фанатов*

очередным шедевром?

Ю.М.: Не слезу и желания вернуться на спектр нет. Это все уже в прошлом. Надо смотреть в будущее.

OG.ru: *Переход на РС платформу был очень сложен? Повлияло ли ZX творчество на сотрудничество с издателем?*

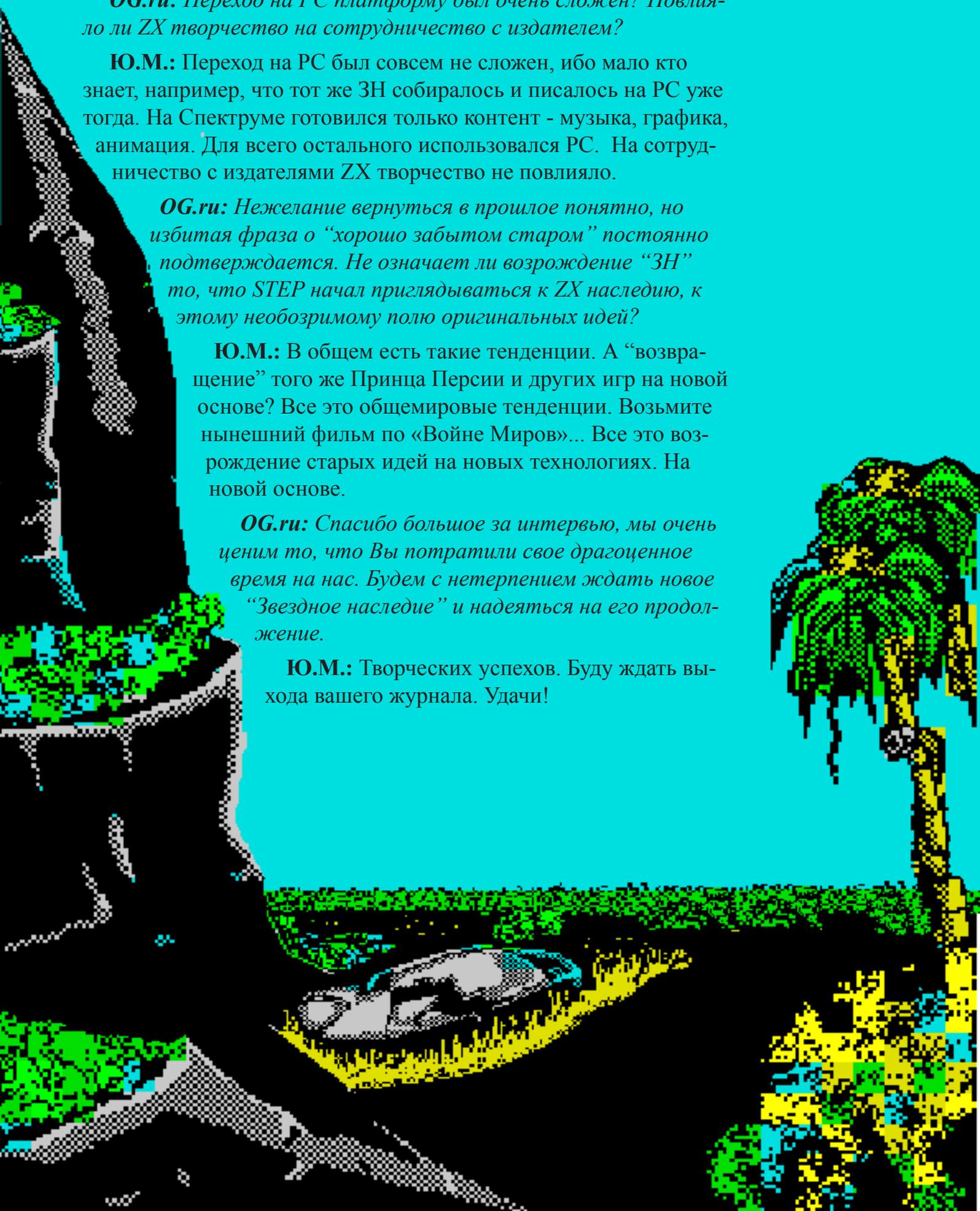
Ю.М.: Переход на РС был совсем не сложен, ибо мало кто знает, например, что тот же ЗН собиралось и писалось на РС уже тогда. На Спектруме готовился только контент - музыка, графика, анимация. Для всего остального использовался РС. На сотрудничестве с издателями ZX творчество не повлияло.

OG.ru: *Нежелание вернуться в прошлое понятно, но избитая фраза о “хорошо забытом старом” постоянно подтверждается. Не означает ли возрождение “ЗН” то, что STEP начал приглядываться к ZX наследию, к этому необозримому полю оригинальных идей?*

Ю.М.: В общем есть такие тенденции. А “возвращение” того же Принца Персии и других игр на новой основе? Все это общемировые тенденции. Возьмите нынешний фильм по «Войне Миров»... Все это возрождение старых идей на новых технологиях. На новой основе.

OG.ru: *Спасибо большое за интервью, мы очень ценим то, что Вы потратили свое драгоценное время на нас. Будем с нетерпением ждать новое “Звездное наследие” и надеяться на его продолжение.*

Ю.М.: Творческих успехов. Буду ждать выхода вашего журнала. Удачи!



ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

Компьютерная новелла

Юрий Матвеев



Я так и не понял, откуда они взялись в этой мертвой тишине гиперпространства, где нет ни звезд, ни планет, где не работает ни один закон Вселенной, где нет даже времени. Где нет ничего...

Но я видел блестящие глянцевые грани их кораблей. Словно гигантские глыбы льда, тщательно обработанные великим мастером. Они шли мне навстречу. Назойливо заверещал опоз-

навательный датчик на бортовой панели. Я уже знал - это патруль. Я умел разговаривать с любым патрулем. Опытный космический волк, десятки лет бороздивший пространство Вселенной, мог противостоять, если это было необходимо, любым юнцам из галактической полиции и патрульных служб. Любым, только не ЭТИМ.

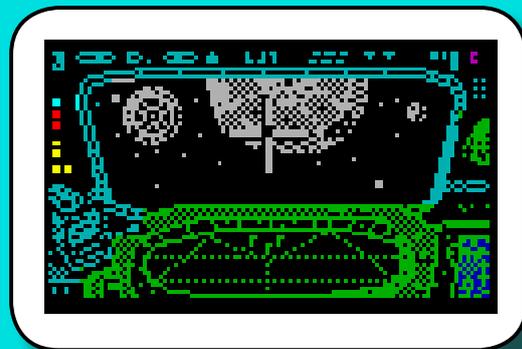
Отступить было поздно. Границы узкого коридора гиперпространства резко разошлись в стороны. Я краем глаза посмотрел на приборную панель: теперь энергии хватит только для одного прыжка. А может быть и не хватит. Я даже не знал, куда вынесло корабль, когда они прервали мой переход. А времени на расчеты у меня не было.

Уравняв скорость своего старого, но довольно мощного корабля с кораблями

патруля, я быстро поймал в пере-



крестие прицела граненого монстра, который неотвратно надвигался на меня. Он шел вперед самоуверенно и достаточно быстро. Два других корабля артангов прикрывали ведущего сзади. Как же мне хотелось ударить лазером по лоснящейся поверхности приближающегося инопланетного корабля! Но я не мог этого сделать. Патруль артангов неприкосновенен. Но разве я мог позволить им досмотреть груз, который находился у меня на борту? Груз, за который меня ждала смертная казнь... Цивилизация



артангов заявила о себе двести лет назад. В те времена влияние таргонов и человечества было ослаблено многолетней кровопролитной войной, подорвавшей могущество этих двух великих очагов разума Вселенной.

Артанги возмутили всех, когда их огромные смертоносные эскадры, в нарушение всех законов Объединенных Галактик, вторглись в пределы Центрального Союза Человеческих Колоний и покорили несколько обитаемых планет. В то же время дипломатические корабли вездесущих таргонов были замечены недалеко от оккупированных артангами планет. Среди пилотов-одиночек стали упорно циркулировать слухи, что во Вселенной рождается новый могущественный альянс. Действительно, таргоны с завидной настойчивостью стремились к заключению договора с артангами, дабы, создав мощный кулак, одним ударом превратить в пыль достижения человеческого разума. Однако, как потом стало ясно, артанги не особенно желали такого альянса. Более того, один из дипломатических кораблей таргонов был уничтожен при подлете к станции новоявленных захватчиков, на которой размещалась военная база артангов.



Все обитаемые миры Вселенной могли наблюдать по каналам гиперсвязи небольшой ролик, показывающий, как артанги расправились с таргонами. Вот он, могущественный восьмигранный корабль таргонов, приближается к станции артангов.

Вот ему навстречу вылетает небольшой патрульный корабль, чем-то отдаленно напоминающий хрустальную люстру с многочисленными подвесками. Таргоны включают опознавательные огни. Медленно в центральной части корабля артангов открывается небольшой люк, а оттуда на поворотном лафете появляется лазерная установка. Яркая вспышка света и голубой луч, бьющий в центральную часть корабля таргонов. Бешеный вихрь

разноцветных огней, а следом вспышка сверхновой. На доли секунды в космосе родилась и погасла новая звезда. У диких аборигенов близлежащих планет, которые могли наблюдать новую звезду, появились убедительные доказательства в пользу существования величественного Бога, которому они поклонялись.

Беспощадные артанги продемонстрировали Вселенной свое могущество и коварство. В верхах

Центрального Союза Человеческих Колоний царил паника. Срочно собранное Военное Совецание под влиянием только что виденного ролика чуть было не объявило очередную мобилизацию, но трезвые головы разумно предположили, что в случае открытых военных действий против артангов от человеческой цивилизации не останется камня на камне. Военные эксперты пришли к общему заключению, что объявлять войну артангам еще рано. Человечеству просто необходимо было установить с ними пусть худой, но мир, что позволило бы оттянуть время войны на неопределенный срок.

Переговоры затянулись. Агрессоры требовали полного и безоговорочного выполнения их условий, которые заключались в следующем:

- артанги полностью контролируют все основные высокоразвитые планеты галактик и обеспечивают режим наибольшего благоприятствования своим торговым кораблям;

- на всех, без исключения, планетах размещаются посты налоговой полиции артангов;

- их патрульные корабли по-



лучают необходимые права на досмотр всех торговых, военных, грузовых и пассажирских судов;

- с кораблями, нарушившими законы артангов, разбирается военный патруль;

- ни одна станция во всех обитаемых мирах не имеет права отказать в приеме любому типу корабля с опознавательными знаками цивилизации артангов.

Планеты, отказывающиеся выполнять законы, уничтожаются без суда. Для уничтожения непокорной планеты достаточно лишь устного согласия Верховного Командующего Экспансией.

В конце концов, с некоторыми оговорками, Центральный Союз Человеческих Колоний подписал мирный договор с артангами на их условиях. В то время люди еще не были готовы к схватке с этим серьезным и опасным противником. И дабы не подтолкнуть захватчиков к созданию альянса с таргонами, а значит, к беспощадной и заранее проигранной войне, двести следующих лет во Вселенной правили зеленовато-серебристые разумные жабы, которые именовали себя артангами.

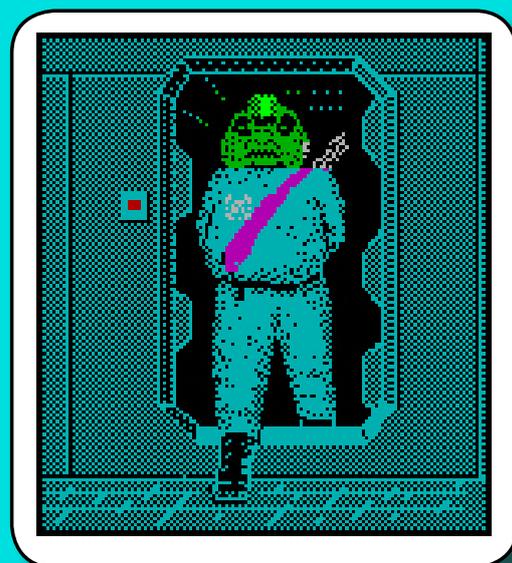
- Говорит межгалактический патрульный корабль “Артанг Великий”. Борт Н-9, откройте первый стыковочный модуль и действуйте по инструкции. - Голос пилота звучал требовательно и жестко.

- Выполняю, - сухо ответил я.

Пальцы вспорхнули над клавиатурой пульта управления. Я не мог поступить иначе. В случае неповиновения артанги не оставили бы мне ни единого шанса.

“Артанг Великий” медленно приближался. Я заметил, что другие два корабля, словно космические шмели, закружились в плавном танце впереди, лишая меня возможности быстрого старта. Мне оставалось жить всего несколько минут. Эти жабы обязательно сунутся в грузовой отсек. Я уже представил себе их реакцию, когда они увидят тонны самого современного оружия...

Удивительная ситуация: ко-



рабль, битком набитый СМЕРТЬЮ, не мог даже попытаться в бою с артангами. Кулаки чесались, но я реально оценивал силы. У меня оставался один шанс из миллиона. И я должен, просто обязан был его использовать. Поэтому, прикинувшись ягненком, я, с широкой улыбкой на лице, отправился встречать патруль.

Когда с тихим шипением распахнулись двери шлюзовой камеры, я не без омерзения поклонился трем вошедшим. Пупырчатые головы в высоких зеленых фуражках ответили мне легкими кивками.

Артанги передвигались на двух толстых, мускулистых ногах. Все трое были одеты в тонкие облегающие одежды из какого-то легкого воздушного материала. Большие до безобразия животы этих жабоподобных существ перепоясывали широкие пурпурные ленты. Один из артангов, видимо, старший по званию, внимательно посмотрел на меня из-под темных очков и прошелся шестипалой ладонью по мокрому лбу:

- Жарко у вас тут, - офицер сказал эти слова на своем языке, но сработал автопереводчик на стене холла, в котором мы находились, и я услышал ровный мужской голос.

В ответ я пожал плечами и улыбнулся. Мне приходилось смотреть на них сверху вниз. Даже самый высокий из артангов едва доставал мне до плеча. Но, тем не менее, вид у этих жаб был достаточно грозный. У всех троих на плечах висели гравиметы. Я знал, что это такое. Как-то раз мне довелось увидеть эту штуковину в действии...

Тогда меня занесло на какую-то забытую Богом станцию, и я зашел в местный протухший бар, чтобы пополнить запасы провианта на своем корабле. На моих глазах один пьяный артанг, выясняя отношения с каким-то отчаянным отшельником, расстрелял несчастного из гравимета прямо у стойки бара, возле которой произошла ссора. Артангу дали тогда спокойно уйти. Но, как только эта жаба покинула бар, толпа недовольно загудела. Со всех сторон сыпались проклятия и комментарии бывалых пилотов. Не в силах слушать всю эту пья-

ную симфонию, я быстро набил контейнеры подходящей едой и унес ноги с этой захолустной станции. С тех пор я больше не встречался с артангами, но знал о них все. Пилоты любили рассказывать о своих злоключениях и встречах с ними в самых ярких красках. И если кто-то и преувеличивал кровожадность и коварство жабopodobных, то ненамного. Трудно было преувеличить рассказчику и свою собственную удачу, поскольку никто не смел даже заикнуться о том, что ему удалось встретиться в ближнем бою с кораблем артангов и победить. Все знали, чем могло грозить даже упоминание о расправе с патрульными и прочими кораблями захватчиков. Артанги не жалели денег для своих осведомителей...

- Есть ли у вас на борту запрещенные товары, оружие, секретная техника? - скороговоркой произнес офицер, осматривая обшарпанный холл.

- Никогда не занимался этим. Я простой торговец. Хочу скопить денег и удалиться на покой, - ответил я, протягивая свои документы и грузовую карточку.

Артанг долго возился с моими документами и со своей миниатюрной аппаратурой, проверяя все нюансы. Наконец из прорези коробочки, которую держал офицер, выскочила сначала грузовая карточка, затем мои личные документы. Я протянул руку, чтобы забрать их, но артанг с гримасой на пупырчатом лице передал мои документы своему напарнику. Тот, не задумываясь, спрятал их в карман.

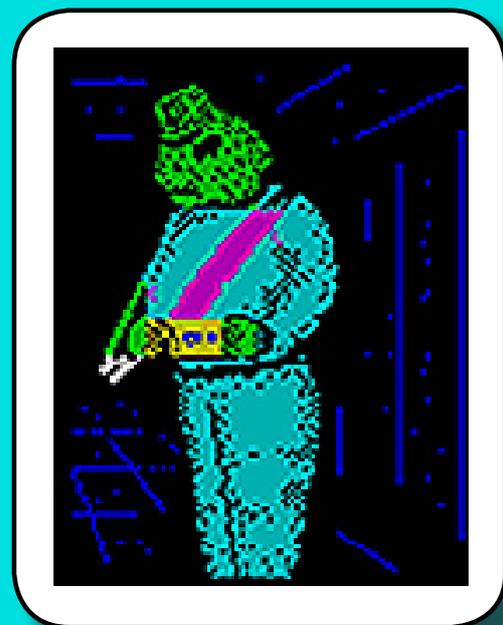
“Началось”, - подумал я, готовясь к самому худшему.

- А вы, оказывается, высококлассный пилот, - с непонятной интонацией сказал офицер.

- Да, я летаю с детства.

- Превосходно. - Он приблизился ко мне, и я почувствовал какой-то неприятный болотный запах, который струился от его тела.

- Значит, вы, вероятно, могли состоять на службе у вашего Во-



енного Сопещания?

Артанг бил прямо в цель. С недавних пор я действительно помогал Человечеству хорошо подготовиться к началу войны. Да, я перевозил оружие на слабозащищенные станции. И вот

теперь, на пятом или шестом перелете, меня взял патруль артангов. Похоже, после этой встречи Военное Сопещание уже не сможет на меня серьезно полагаться. А жаль. Я многое знаю и умею...

- Почему вы молчите?

- Что? Ах, да, извините. Я вспоминал, не было ли у меня родственников, которые работали на Военное Сопещание с момента его образования. Это было, кажется, лет шесть-сот назад? Так вот, по-моему, таких родственников у меня не было. А сам я что, так - мелкая птичка...

Артанг пристально посмотрел на меня, но вопросов задавать больше не стал. Он сделал несколько шагов в сторону грузового люка и обернулся.

- Давайте посмотрим груз.

- Мне надо сходить за ключами, - глупее этой фразы в голову ничего не пришло: артанг прекрасно знал, что грузовой люк можно открыть с помощью ввода кода.

- Вы что, забыли код?

- Но грузовая карточка-то у вас. Я просто не обязан помнить эти цифры.

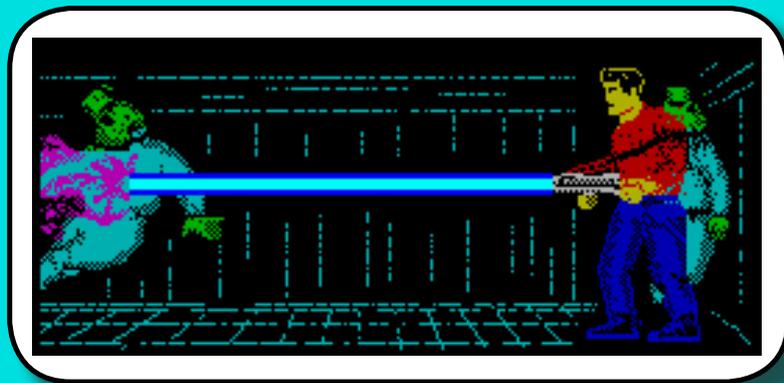
В эти минуты я говорил первое, что придет в голову. Мои мозги были заняты другим. Я ждал, когда два других артанга на время отвлекутся. Мне просто необходимо было перехватить инициативу.

- Хорошо, - старший артанг посерел и повернулся к стоявшим сзади охранникам. - Сержант, посмотрите код. Сержант полез в карман. Я внимательно следил за его второй рукой. Он твердо держал ее на стволе гравимета. Пожалуй, из этой ситуации я вряд ли мог что-то выжать. Пришлось дожидаться, пока сержант зачитает вслух код шифро-замка грузового отсека. Услышав



код, офицер быстро нажал нужные клавиши на цифровой панели. Люк распахнулся.

- За мной, - приказал офицер и вошел внутрь. Я слегка притормозил и вежливо пропустил вперед себя сержанта. Третий артанг слегка подтолкнул меня в спину, давая понять, что сзади пойдет он.



Теперь все решали считанные секунды. Если я не успею что-то сделать в этом, относительно узком, коридоре, который ведет в грузовой отсек, то можно смело заказывать себе похоронную музыку. Там, через двадцать метров, лежали тонны оружия. И я решил рискнуть. Тем более, что рассчитывать на снисхождение не приходилось.

Я резко поднырнул вниз и, дав задний ход, сильно толкнул спиной шедшего сзади артанга. Я постарался, чтобы ему пришлось немного поглотать воздух. На какую-то долю секунды гравимет артанга остался без присмотра. Снимать оружие с жирного тела было не с руки, поэтому, вжав обмякшего артанга в стену, я схватился за гравимет и направил ствол на уже обернувшихся ко мне сержанта и офицера. Если бы я не успел выстрелить, в следующее мгновение меня, с прижатым к стене артангом, разнесли бы в клочья его же напарники. Но я опередил их. Хлопнул гравимет и коридор грузового отсека озарила синяя молния. Две жабы были размазаны по стенам. Я не ожидал, что это у меня получится так лихо. Третий артанг практически не сопротивлялся. Я сорвал с него гравимет и, не задумываясь, отправил его к болотным праотцам.

Вытирая забрызганное вонючей жижей лицо, я выскочил в холл. Решение созрело мгновенно. Распахнув створки перегородки, ведущей в шлюз, я быстро добрался до входа на патрульный корабль артангов. Мне оставалось молить Бога, чтобы все прошло как по маслу. Расстреливать артангов из гравимета - работа не из приятных.

Слишком много воды было в этих

монстрах.

На этот раз мне повезло. На пришвартованном корабле никого не было. Отложив в сторону гравимет, я уселся за пульт управления. Однажды мне приходилось изучать корабли артангов.

Это было два года назад, когда нас готовили к предстоящим схваткам на полигонах Военного Совецания. Кажется, я тогда не ударил в грязь лицом. Теперь я мог испытать себя в бою против артангов. И мы были равны. Пусть покажут, на что способны их хвальные пилоты. Я включил двигатели и медленно повел “Артанг Великий” от своего корабля на решающую схватку.

Артанги, видимо, успели заподозрить неладное. Вот уже несколько минут я не отвечал на запросы их кораблей. Но мне надо было успеть развернуться лицом к своим врагам, прежде чем они

откроют огонь. На бортовых мониторах вспыхивали и гасли отвратительные пупырчатые рожи. Кто-то настойчиво пытался выжать из меня хоть пару слов на их булькающем языке...

Наконец, маневр закончен. Теперь я отлично вижу на переднем экране два растерянных корабля. Кажется, они так и не поняли, что произошло с их сослуживцами. Ну и не надо. Даю залп артанговскими ракетами. После такого залпа от обычных кораблей типа “Кобра” или “Сириус” остается горстка обломков, которые без труда помещаются в любом дорожном рюкзаке. Но передо мной не простой противник. У артангов есть противоядие и на эти ракеты. Правда, я никогда не видел, как работает такая система.

Все, теперь вижу. Голубая стена на секунду вспыхнула и погасла. А где же ракеты? Великолепно. Только одной удалось достичь цели. Но этого оказалось достаточно, чтобы один из кораблей раскололся пополам. Впервые в жизни мне пришлось увидеть лопающихся, как мыльные пузыри, артангов, которых взрывом вынес-

ло в открытый космос.

Второй корабль, видимо, с перепугу, дал мощный залп из всех орудий сначала по моему брошенному в пустоте кораблю, а затем по мне. Я отчаянно маневрировал, но уйти от этой атаки не удалось. Затрещали защитные поля. Вспыхнули панели аварийной сигнализации. Мне показалось, что я еще успею встретить противника финальным огнем. Я рванул вниз, пытаясь забраться под брюхо кораблю артангов, который быстро разворачивался после очередного маневра. Но в этот момент Вселенную потряс страшный взрыв. Я только потом понял, что ракеты артангов настигли мой старый брошенный корабль, настигнутый смертью. Десятки тонн оружия, взрывчатки и бомб в долю секунды превратились в ослепительно яркий огненный шар, который затмил все звезды в бархатной пустоте бездонного космоса.

Я на какое-то время ослеп. Спустя мгновение я уже знал, что в этом мире меня больше не существует. Нет, я, конечно, не умер, как те, кто пытался наказать меня за строптивость характера. Но я уже не был пилотом Вселенной. Мое истерзанное тело в разбитой спасательной шлюпке падало на неизвестную невзрачную планетку, которая, по счастливой случайности, оказалась поблизости от места нашей схватки. Меня ждала совершенно другая, “пыльная жизнь”, как называли пилоты прозябание на планетах. Кто мог подумать, что я закончу свое существование здесь, на этом затерянном острове жизни вдали от главных космических трасс?..



10 лет, STEP за STEPом.

Тимур Салихов

В то время, когда все прогрессивное человечество осваивало просторы IBM совместимых машин, в России чуть приоткрылись двери чудес и через эту небольшую щелочку начали проникать крупинки счастья. Вид они имели квадратный, материал – белый пластик, и были больше похожи на мыльницу чем на компьютеры. Это название – мыльница - надолго прилипло к некоторым модификациям нового для страны компьютера. Иногда гордые владельцы подобных зверьков с достоинством отвечали на вопрос «а какой у тебя Спектрум?», - «Да так, мыльница», и окружающие с пониманием и небольшим уважением кивали головой. Он был свой, посвященный, пусть даже с подобием компьютера, но все же более близкий, чем те, у кого и этого не было.

Случилось то, что и должно было, поток игр из за рубежа иссяк, компьютер, давно уже объявленный мертвым, перестал интересовать зарубежную общественность как платформа для создания, и был списан в музей. Но в России ситуация была обратная, здесь сценой правил Спектрум. Низкая цена, отсутствие необходимости в мониторе, кассетный магнитофон, имеющийся практически в каждом доме, как магнитный накопитель, и тысячи кассет с играми, которые распространяли десятки торговцев в каждом городе – все это только поднимало популярность «недорогого компьютера».

Быстро насытившись играми, многие пытались сотворить что-то свое. Кто-то не прошел дальше встроеного Бейсика, кто-то сумел освоить и обуздать ассемблер, демонстрируя высший пилотаж в системном программировании и создании демонстраций. Но по какой то странной причине игровая ниша долгое время оставалась практически пустой. Нет, были прекрасные

русские игры, созданные великолепными программистами (о них мы обязательно расскажем в одном из наших номеров), но и их было непросто мало и все же основными занятиями синклеристов были взлом и русификация уже готовых западных продуктов.

Многие грезил о собственной игре, пытались прорваться через пробелы в знаниях, в чем неплохо помогала довольно развитая ZX пресса, но действительно сделать это получалось лишь у единиц.

Один из самых популярных, и, наверное, даже единственный в бумажном виде, журнал о Spectrum'е на русском – ZX-Review во всю старался соединить разрозненные группы читателей маленького, но гордого компьютера, объединить их знания в общую информационную базу, помочь тем, кто далек от центра и не имеет доступа к компьютерной литературе. Одним из сотрудников ZX-Review был Юрий Матвеев, с которым вы уже могли познакомиться в предыдущем интервью. Именно он повинен в разделе «Компьютерная новелла», который обрел довольно большую популярность среди читателей журнала.

Но время Спектрума клонилось к закату. Особенно чутко это было видно по все сокращающейся популярности журнала ZX-Review. Желание сохранить и приумножить знания об «окне в мир чудес» Спектруме, породили идею создать свой собственный журнал. Печатная пресса естественно не под силу начинающему творческому коллективу, состоящему из двух человек, поэтому журнал мог иметь только одну судьбу – электронную. Ю.Матвеев и С.Шишлянников начали покорение ZX фанатов.

Конец 1993 года, через радиорынок в Митино начинается распространение демо-версии электронного журнала Spectrofon, будущего хита, столпа и ориентира российской ZX прессы. Кроме обещания выпустить в январе уже полноценный релиз, в журнале было краткое описание будущих разделов, с призывом всех любителей Спектрума присоединиться к творчеству создателей издания, и обзор игры Narcopolice.





Невзрачная оболочка, минимум графики, ненавязчивая и неопределенная музыка – ничего не говорило о том, что здесь и сейчас зарождается новый творческий коллектив, который вскоре станет легендарным.

Первый номер журнала, как это и должно было быть, вышел небольшим, но все же выглядел довольно бодро. Особенно это стало заметно в будущем, когда оказалось, что первоначально предложенные рубрики весьма приглянулись читателю, и менять их особого смысла нет. Конечно, журнал со временем дополнялся новыми разделами,

но основа оставалась прежней, той самой, которая была заложена в первом номере.

Возможно на качество Spectrofon'a повлиял опыт Ю.Матвеева, полученный им при работе в ZX-Review, ведь даже не особо пытливым взглядом можно проследить некоторые параллели в этих двух изданиях. Как бы то ни было, начало было положено, и довольно благосклонно принято довольно критичным ZX сообществом.

Второй номер журнала хоть и не особо отличался наполнением от предыдущего, но уже имел довольно неплохо развлекающую анимацию в виде игрока за компьютером. Анимация теперь навсегда стала спутником журнала, и даже когда не было замысловатой картинки, читателя развлекали хотя бы периодически появляющимися звездочками. А виновником такого счастья стал Дмитрий Усманов, и нужно сказать, что с его приходом журнал стал не просто электронной газетой, а именно красивой презентацией, которую было приятно посмотреть не один раз.

Музыка тоже не отставала, кроме Ю.Матвеева, в журнале зазвучали треки С.Кузина. Благодаря этому музыкальное оформление стало намного разнообразнее и живее. Периодически появлялись мелодии и «временных» композиторов, но в основной костяк оставался прежним.

Журнал встал на ноги, обрел популярность и пришло время двигаться дальше. Мечта о собс-

твенной игре никогда не умирала, но теперь коллектив твердо стоял на ногах и мог позволить себе кинуться в омут «гейммейкерства».

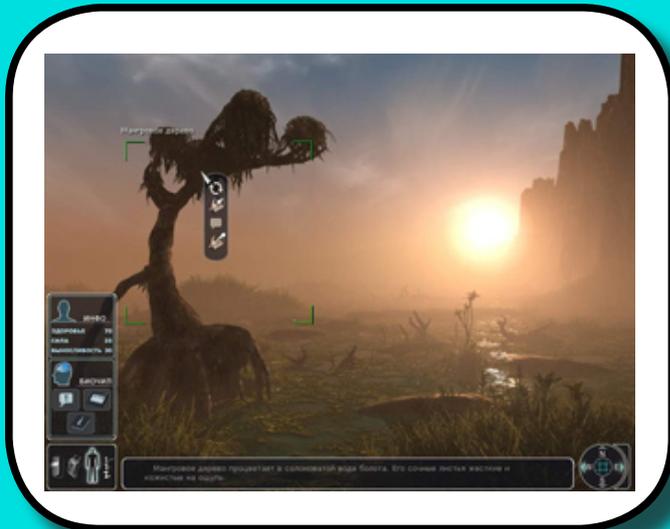
Нужно быть слишком увлеченным, слишком непримиримым, слишком напористым, чтобы создать игру своей мечты. И именно такими людьми были Юрий Матвеев, Сергей Шишлянников и Дмитрий Усманов. Сценарист (и по совместительству музыкант), программист и художник, плюс огромное желание и трудолюбие вот и все, что нужно правильному проекту. А именно таким являлась игра «Звездное Наследие».

Игру действительно ждали. Желавшие чего-то нового и необычного, фанаты раз за разом проходили демо версию игры, которая распространялась с десятым номером Spectrofon'a. Обещанию выпустить «ЗН» в срок верили, коллектив STEP'a неоднократно доказывал, что свои обещания они выполняют. Кроме этого, не иссякал поток писем в Spectrofon, можно сказать, первоисточник «Наследия». Ведь как утверждали авторы, выпуская демо версию игры, они будут тщательно прислушиваться к пожеланиям будущих игроков, если они сообразуют прислать их в журнал.

Мы уже не помним, как это было точно. Но помним одно – «Звездное Наследие» приняли более чем благосклонно. Фидо было переполнено восторженными сообщениями пионеров исследования мира Raхха'ы, обо всех возможностях игры, о великолепной музыке, графике, сюжете.

Необычная адвентюра, это «Звездное Наследие», жанр вроде для Спектрума не новый, но в то же время оригинально реализованный. Вместо вводимых с клавиатуры фраз необходимо было просто-напросто выбрать из предложенного списка действий нужные и наблюдать за результатом. Кроме того, ролевою составляющую, такую редкую на Спектруме, разбавляли бои в реальном времени, призванные отвлечь игрока от мыслительного процесса и слегка пощекотать ему нервы. Смесь довольно необычная, но отлично подобранная и выполненная на отлично, она сыграла в популярности игры не пос-





ледную роль, завлекая не только любителей поломать голову над задачками, но и фанатов ролевого жанра.

Нужно заметить, что большая часть игр на Спектруме страдала труднопроходимостью. Возможно, это было связано со все же довольно скудными ресурсами компьютера, поэтому привязывать игрока надолго приходилось именно увеличением сложности прохождения. Не стало отличием и «ЗН», любая промашка в игре жестоко каралась, от загрузки с последнего сохранения, до полного повторения прохождения игры.

Вот вам пример – в самом начале необходимо было убрать с дороги металлический лист. Самая большая ошибка – выстрелом лазера пробить в нем дыру. Задача, конечно, решалась, но вот зарядов к оружию больше не было, поэтому дальнейшее прохождение становилось просто невозможным. И таких моментов было очень много, что, нужно заметить, слегка раздражало, но зато игрок имел хотя бы мнимую свободу собственных действий.

Кроме таких сложностей, были и другие сдерживающие от мгновенного прохождения факторы. Параметры героя, такие как сила, здоровье, выносливость росли вместе с героем, помогали ему в борьбе с врагами, но при этом неплохо и тормозили его. Пройти игру напролом не получалось по простой причине – вы просто напросто умирали от усталости, истекали кровью от многочисленных ран, или просто, долгое время ничего не делали, и от этого страдали гипердинамией. Просто эксплуатировать героя не получалось, приходилось постоянно следить за его состоянием, не давать ему перенапрягаться и в то же время постоянно тренировать его силу и выносливость. Слияние с персонажем и погружение в игру это этого было просто фантастическое.

Игроки долго не могли оправиться от культурного шока, полученного после прохождения игры, душа требовала продолжения. Spectrofon, выпуск которого не прекращался

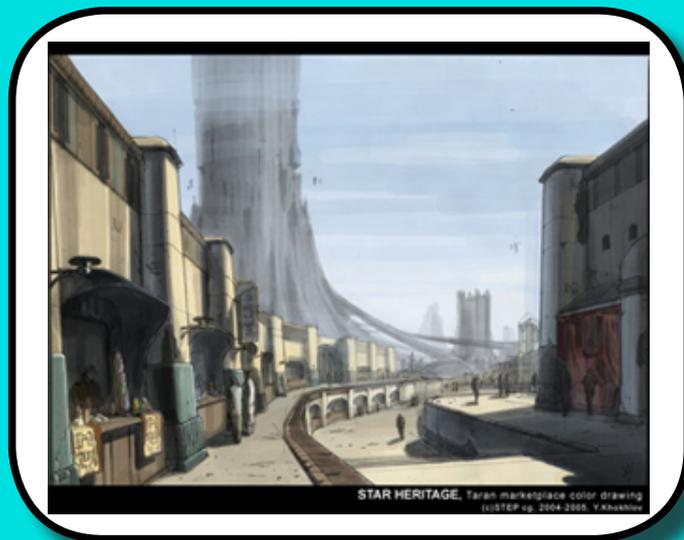
ни на день, превратился не просто в журнал, он собрал вокруг себя преданных фанатов, верящих в гений Step.

Но, к сожалению, все когда-нибудь кончается. Эра Спектрума вплотную подошла к своему закату, не помогло даже появление Sprinter'а, компьютера на базе ZX, но с возможностями IBM совместимых машин.

После выпуска «Наследия», коллектив Step'а неоднократно менялся, что видно по Spectrofon'у. Уходили одни люди, приходили другие, текучка становилась все больше. Вторая часть «ЗН» так и не увидела свет, журнал же прекратил свое существование на 23 выпуске (кстати, посмотрите заставочную картинку к этому номеру Spectrofon'а... не правда ли, символично?).

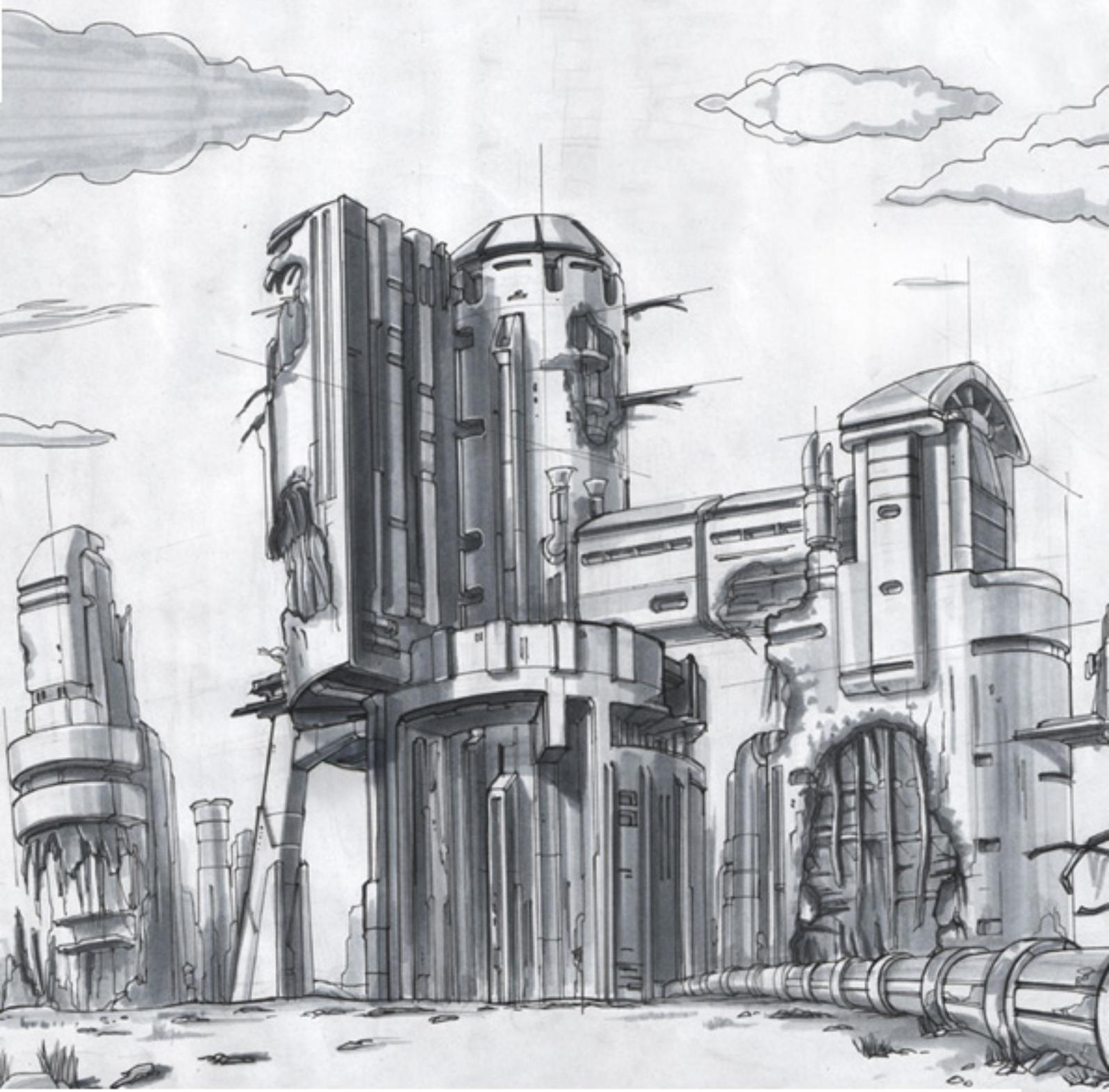
Казалось бы, все, фирма погребена под развалинами ZX платформы, почилa в неизвестность. Но тем и отличаются настоящие художники, что никогда не прекращают творить. Step Creative Group вернулся на PC платформе, да еще как!

Отрадно слышать, что хоть кто то, повзрослев не забыл, с чего начиналось его творчество. Если большинство западных фирм выпускают сиквелы своих старых хитов, Step отважился на настоящий стопроцентный римейк. Улучшенная графика, музыка, интерфейс, и старый сюжет – что еще нужно для счастья настоящему фанату? Мы обязательно вернемся к новому «Звездному Наследию», сравним его с оригиналом десятилетней давности, а сейчас нам остается только надеяться и ждать. Ждать чуда.



STAR HERITAGE. Taran marketplace color drawing. (c)STEP ig. 2004-2005. Y.Kharin

ОБЗОРЫ



СТРАНСТВИЯ ТОРИНА



S I E R R A

Torin's Passage

Обращаюсь к гражданам, которые, прочитав название статьи, собираются в данный момент убежать куда-нибудь подальше - например, на несколько страниц вперед. Не спешите. Истории известны случаи, когда Torin's Passage находилась и, возможно, до сих пор находится на первых местах у некоторых завязтых квестеров, перепробовавших на своём веку не один десяток не менее замечательных образчиков этого жанра.

Жанр: квест/point'n'click

Разработчик/издатель: Sierra-On-Line (в России – Soft Club)

Год выпуска: 1995 (локализация в России – 2003)

Размер: 1 cd

Системные требования: WIN3.1/95, 486, 8 Мб RAM, SVGA видеокарта, звуковая карта, 2x CD-Rom

Для тех, кому за восемь

Алекс Сахаров

Некоторое время до выхода Torin's Passage, Sierra подарила миру седьмую (и на данный момент последнюю из вменяемых) часть серии King's Quest. Так уж сложилось исторически, что каждая часть вышеобозначенной линейки являлась, так или иначе, игрой для всей семьи. В смысле - семейной игрой. Часть номер семь также вполне подходила под это определение, но, например, моего мелкого племянника, о котором ещё будет упомянуто в течение этого повествования, за эту игру было усадить невозможно. Причина проста до безобразия - двумя главными героями являются представительницы прекрасного пола, что моего небольшого родственника не совсем устраивало. Но не будем углубляться в подробности King's Quest 7, как-нибудь в следующий раз я расскажу вам и о нём. Вернёмся к Торину.

Torin's Passage запросто мог бы продолжить серию King's Quest, получив номер 7 или 7.5, или даже 8. Но почему-то стал он именно тем, чем стал. Возможно, причина в надвигающейся, хотя ещё и не столь явной в тот момент полигональной революции, в которую Sierra хотела въехать именно на King's Quest. А возможно Sierra попросту не хотела зацикливаться, и выдавать людям хоть что-то более-менее отвлечённое от сериалов - всё это уже часть истории и на этот вопрос я вам ответить затрудняюсь.

Torin's Passage действительно схож с King's Quest 7. Разделение на главы (здесь их пять), управление, возможность рассматривать предметы вблизи, перемещение между локациями, курсоры. Но даже если вы и не играли в седьмую часть самого известного сериала Sierra, ничто не мешает вам освоиться с управлением и перемещением в течение нескольких минут.

Что же, подойдём ещё ближе к нашему Торину. Сюжет банален, тривиален – называйте как хотите, но все вы его уже слышали не один раз,



Любовь на всю жизнь.

и даже не два. При условии, что сказки, надеюсь, читали. Таким образом, сюжет в духе “короля/королеву убили, маленького принца чудом спасли, отвезли на п.м.ж. в близрасположенный хутор, где он и рос до тех пор, пока приёмные родители не пропали без вести”, вас наверняка не впечатлит. Меня тоже не очень, но это же сказка. В конце концов не по книгам же братьев Стругацких делать детские игры. Что до Торина, то он, конечно же, отправился на поиски, причем, даже не подозревая, что его родители - приёмные.

Отдельного упоминания заслуживает Буги, лучший и единственный друг Торина, который по совместительству является почти идеальным средством для решения множества проблем, и некоторых загадок в частности. Дело в том, что Буги может принимать форму некоторых объектов, что неоднократно поможет вам по ходу действия. К примеру, нет у вас лопаты, которая жуть как нужна. И что же? Разве может нас это остановить? Ведь Буги совершенно недавно выучил навык превращения в лопату, значит, его и будем использовать по назначению. Кстати, ещё один интересный момент: как и во всех квестах Sierra, за каждое правильное действие вы получаете определённое количество очков. Мелочь, но всё же приятно получить за решённую головоломку несколько очков, хотя их и нельзя никуда применить.

Инвентарь, как таковой, разделен на две части: часть первая - непосредственно сами предметы, которые Торин может подбирать и изучать по ходу действия, часть вторая - лиловый друг, вернее его формы, которые он может перенимать у всего окружающего, а потом успешно применять в ситуациях, когда Торин бессилен. Примеры с подобными ситуациями приводить не буду, дабы не засорять текст лишними спойлерами.

Обратим теперь свой взгляд на общий геймплей. Итак, диск с игрой был благополучно вручен вышеобозначенному племяннику. Припоминая, что игра является не столь уж сложной, я был вполне спокоен, совершая данное действие. Однако не тут-то было. Причиной воплей и слюноотделения родственника послужило ни

что иное, как несбалансированность игры. Если первую главу может осилить любой младенец, то уже над второй придётся попотеть. С одной стороны – полезно, пускай чадо развивается. С другой – неправильно, столь яркая градация между очень простыми и очень сложными (для мелкого возраста, конечно) загадками, наводит на мысли об отсутствии предварительного тестирования игры.

Но, по всей видимости, разработчики и сами понимали некоторую несбалансированность и, не мудр-



Дом, милый дом...

ствуя лукаво, предпочли сделать опциональные подсказки. Можно даже выставить определённое время, через которое подсказки будут появляться в помощь застопорившемуся игроку, а можно сделать доступными всегда. А можно вообще убрать – дело ваше. Очень полезная в хозяйстве вещь, кстати. Когда вам надоест бегать к вашему дитю, высунув язык, через каждые 5 минут, включите возможность подсказок и не портите себе нервы. Но есть здесь и три момента, которые стоит упомянуть. Первое – головоломки в конце каждой части игры можно решить только собственными силами,

никакие подсказки игры не помогут. Второе – подсказки изначально не явные, то есть, поначалу вам никто не скажет “возьмите этот факел и используйте его в пещере”. А, к примеру, прозвучит фраза “темновато здесь, надо бы что-то сделать”. Согласитесь, такой вид подсказок развивает логику. Если уж очень туго и жизнь не мила, то очередная подсказка скажет вам всё напрямую. И третье – за каждую подсказку игра отнимет некоторое количество очков.

Теперь надавим на больное – о тех самых головоломках, которые ждут своего часа. Вот здесь вас и поджидает самый большой облом, который готова преподнести игра. Моё субъективное мнение считает, что головоломки не такие уж и сложные, но, позвольте, не такие уж они и детские. Во всяком случае, они раза в два перепрыгивают через планку сложности, которую устанавливает игра в процессе прохождения, даже принимая во внимание общую несбалансированность. К примеру, тот же мой племянник попросту не въехал в две головоломки, расположенные в конце третьей части. Пришлось решать мне. Может быть, Sierra и подразумевает под этим действием определение family-games? Я немножко не согласен, но это, по всей видимости, мои проблемы. Вывод: если какое-то чадо проходит Torin's Passage под вашим пристальным вниманием, не расслабляйтесь. Даже включив возможность использования подсказок.

Придинок к визуальной части нет. Неоднократно Torin's Passage приравнивали к Диснеевским мультфильмам. Мнение по большей части преувеличенное, так как игра всё же несколько

не дотягивает по качеству до продуктов студии Диснея: персонажам немного не хватает колоритности, происходящему на экране - плавности, а рисункам - качества. Никто не говорит, что всё очень плохо. Всё очень даже неплохо. Да и само сравнение, согласитесь, уже как минимум лестно.

Недостатки в движке игры всё же имеют место быть. Правда, я нашёл всего один - отсутствие автоматического скроллинга. И, если в Lagy 7, Sierra вернулась к старому доброму перемещению по экранам, то в дан-



Падения и взлеты.

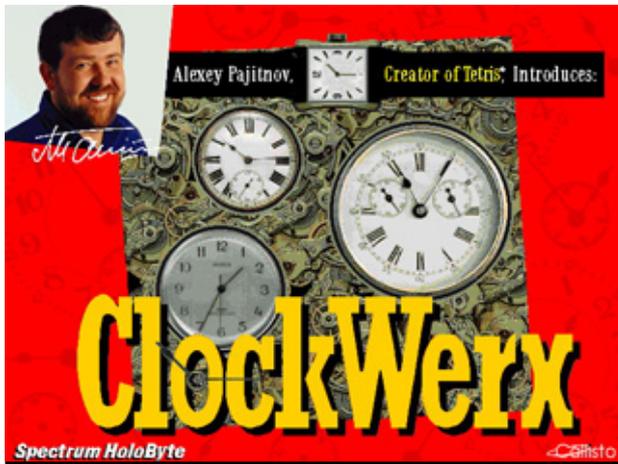
ном случае наблюдаются попытки реализовать скроллинг, но, товарищи, правда, лучше бы его не было. Обратите, пожалуйста, на этот недостаток внимание, так как иногда в ступор может поставить именно это. Конкретизировать не буду, если столкнётесь – поймёте, а не столкнётесь – лучше не забивайте голову.

Оригинал Torin's Passage попал в мои цепкие лапы достаточно давно, а точнее - почти 10 лет назад. Сей раритет уже безвозвратно утерян примерно в то же самое время, аккурат после прохождения. Так что, рецензируемой

игрой в данном случае является локализация от Soft Club. Не считите за рекламу (а вы, возможно, и не сочтёте, если прочитаете далее), просто найти локализованную версию было намного легче. Поэтому пару слов стоит замолвить и о работе упомянутой конторы.

Работа, прямо скажем, была проделана немалая – проблем со шрифтами, которые частенько огребают пользователи локализаций, не наблюдается, да и все персонажи озвучены превосходно. Здесь Soft Club выполнил свою работу на пять баллов. Может быть, кто-то имеет другое мнение, но я остался доволен. Единственный раздражающий момент – вылет время от времени самой игры. К тому же, в процессе прохождения четвёртой главы, мой племянничек получил ошибку при попытке очередного сохранения. Сэйв, кстати, оказался безнадежно испорчен. Да, он успешно загружал игру, но затем при попытке сохранить/загрузить результат, я получал сообщение об ошибке. Такой вот досадный глюк. Несмотря на это, я остался доволен покупкой. Во-первых, Soft Club дали возможность поиграть в то, что было утеряно много лет назад, во-вторых, проделали действительно неплохую работу.

И, напоследок, хочется ещё раз отметить прекрасную работу, проделанную художниками, аниматорами и сценаристами Sierra и сказать им отдельное “спасибо”. Очень жаль, что подобных красочных и в тот же момент неглупых игр не выходит в последнее время.



Clockwerx

Так уж получилось, что жанр головоломок был до этого момента в нашем журнале незаслуженно забыт. По какой причине это произошло - неизвестно, да уже и не столь важно, но пора, дорогие читатели, исправить такое положение дел, благо, что известных и малоизвестных замечательных представителей жанра puzzle - море.

Жанр: puzzle/logic

Разработчик/издатель: Spectrum HoloByte

Дата выхода: март 1995

Системные требования: 486, 8 Mb RAM, Windows

Легко ли перевести часы?

Алекс Сахаров

Интересно, много ли людей помнит сейчас имя Алексея Пажитнова. А с чего вы удивляетесь такому вопросу? Мы-то с вами, конечно, знаем, кто на самом деле создатель тетриса, хотя я и не исключаю, что кто-то из игроков может не знать что такое тетрис вообще. Право, если на нашей необъятной планете уже начали встречаться индивиды, не подозревающие о существовании The Beatles, то о чём собственно говорить. Но это меня как обычно несёт в дебри. Давайте всё же вернёмся к Пажитнову, создавшему рассматриваемую нами игру для Spectrum HoloByte. Поговорим о Clockwerx.

Clockwerx станет первой ласточкой игр жанра puzzle в нашем журнале. Не самая известная, но вполне достойная пары страниц личного мнения. В 1995-м году эта игра совершенно случайно попала ко мне в руки. Откровенно говоря, я даже не припомню как именно это случилось. Но след в памяти Clockwerx всё же оставила. Несмотря на то, что в разработке был задействован не самый малоизвестный человек в игровой индустрии, Clockwerx умудрилась проскочить практически незаметно мимо рядового игрока. К тому же, многие рецензенты посчитали игровой процесс излишне аркадным для головоломки, а для аркады - излишне простым и незамысловатым. Может быть и вы подумаете также, едва взглянув на скриншоты, но не торопите событий.

Clockwerk относится к жанру так называемых аркадных головоломок. Геймплей достаточно оригинален, во всяком случае, мне ничего подобного ранее не попадалось, хотя я и не исключаю возможной вторичности Clockwerk, основываясь на опыте знакомства с Quirks. Кстати, вы встречали головоломки, главную роль в которых исполнял какой-нибудь Супермен



Quirks. Ничего не напоминает?

или Супервумен? Я что-то не припомню навскидку, хотя вариации Пууо Пууо с персонажами Сарсом приходят на ум, но всё же персонажи там для мебели, так что это нечто иное. Речь о том, что обычно нам приходится в аркадных головоломках представлять интересы какого-то объекта, который не относится к чему-то выдающемуся или необычному. В данном случае под нашим чутким руководством находится ни что иное, как стрелка часов. Обычная такая стрелка, минутная, если кого-то это интересует.

Каждый уровень представляет собой поле, на котором в заранее заданном порядке расположены различные объекты. Самые важные для нас - это шпильки, на которых крепятся стрелки часов, и по которым может перемещаться наша стрелка. Она может идти

по часовой или против часовой - это решаете вы, лёгким нажатием Space. Кнопкой Shift осуществляется зацепка за другую шпильку, мимо которой в данный момент проходит стрелка. Это и есть почти весь несложный двухкнопочный процесс игры, а основной смысл - добраться до отмеченной особым признаком шпильки, минуя по пути различные объекты. Можно ломиться напрямую, а можно не торопиться и собрать все призовые объекты, которые раскидала по уровню щедрая рука автора. Что это даёт? Да ничего, в общем-то, разве что определенную позицию в таблице финальных результатов. Надо вам это или нет - думайте сами, автором предоставлена свобода действия. Если хотите, можете называть это нелинейностью прохождения.



Один из многочисленных уровней.

Стрелка может быть запросто уничтожена теми самыми побочными объектами, вольготно расположившимися на просторах уровней. Это могут быть: другие стрелки, закрывающиеся и открывающиеся двери, бомбы, плодящиеся слизи и тому подобные неприятные для стрелки штуки. Количество и разнообразие противников

увеличивается через каждый десяток уровней. В общем, чем дальше в лес, тем больше дров. Но не стоит расстраиваться - жизнью здесь нет, время неограниченное (опционально, на ваше усмотрение) так что играйте в своё удовольствие до тех пор, пока злосчастный участок не будет окончательно осилен. Единственный момент - при уничтожении вас откинет либо на начало уровня, либо на ближайший чек-поинт. Стоит заметить, что при общей расслабленности игры это не выводит из себя и на третий десяток раз, так что все волосы останутся на вашей голове - будьте спокойны. Даже если какой-то уровень вам не под силу - смените сложность, вариаций которой целых четыре штуки, и будьте ещё спокойнее.

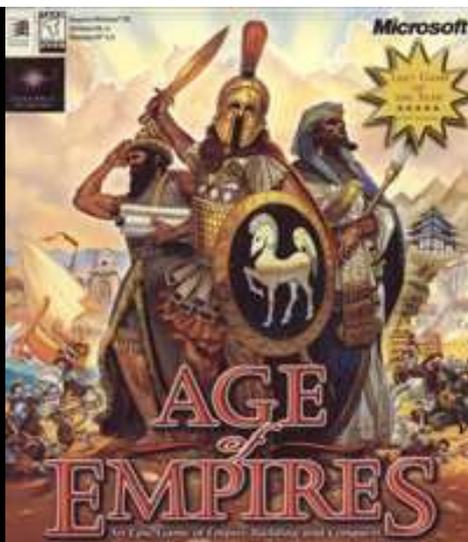
Внутреннему спокойствию способствует и ненавязчивая музыка, и, как бы странно это ни звучало, звуки. Звуковое оформление в целом записано таким образом, что все эти цоканья и тиканья идеально успокаивают. Приятно. К слову сказать, мне не встречались люди, которых раздражают механические часы. Есть в них всё же что-то особенное. А идеальным звуковым сочетанием для игры в Clockwerk послужит дождь за окном. Только без грома и молний. Рекомендую.

Теперь о количестве – внутри вы найдёте целую сотню уровней, из которых десяток отведен под tutorial, максимально разжёвывающий все особенности геймплея. Остальные уровни, конечно же, усложняются и дополняются различными объектами по мере возрастания. Правда уровень



4X запросто может оказаться сложнее какого-нибудь уровня 8X, но это конечно мелочи. И, опять же, многое зависит от того, будете ли вы пытаться собрать все бонусы или мчаться на всех парах к заветной финальной шпильке.

Как и любая другая уважающая себя головоломка, Clockwerk не даст вам попробовать себя целиком сразу, предоставляя на поглощение всего-навсего по одному уровню. К tutorial это, кстати говоря, не относится, можете пропустить по желанию. Осилите вы все уровни целиком, или же пройдёте всего-навсего пару десятков - это не так уж и важно, потому как удовольствие от игры вы, несомненно, получите.



Age of Empires

У каждого, кто соприкасался с игрой, есть своей любимой период. И редко, когда это не самые первые годы освоения столь затягивающего занятия. Первое - всегда первое. И это понятно. Золотые дни, при воспоминании о которых возникает благоговейный трепет, появляется подзабытое чувство восторга, и кажется, что сбросил несколько лет. Особенно сильны чувства, когда игровые сеансы сопровождались серьезными ограничениями.

Разработчик: Ensemble Studios

Издатель: Microsoft

Год издания: Октябрь 1997

Жанр: RTS

Платформа: Windows

Из древних времен

Arik

У каждого, кто соприкасался с игрой, есть своей любимой период. И редко, когда это не самые первые годы освоения столь затягивающего занятия. Первое - всегда первое. И это понятно. Золотые дни, при воспоминании о которых возникает благоговейный трепет, появляется подзабытое чувство восторга, и кажется, что сбросил несколько лет. Особенно сильны чувства, когда игровые сеансы сопровождались серьезными ограничениями. Урвать пару часов на работе у родителей, выпросить мышку у пригласившего тебя поглядеть на чудо машину друга, или даже превратит скучный урок в массовое посещение квартиры более оснащенного в техническом плане одноклассника. При этом даже чувство ожидания такого события сильно врежется в память. Сейчас компьютер - гораздо более доступная штука. А даже при его отсутствии двери многочисленных компьютерных клубов всегда открыты.

Человеческая память забавная вещь. Умудряется стирать все плохое, оставляя приятные эмоции. Отчасти из-за этого возникают фразы вроде "Игры пошли не то что раньше". Так ли это? Думаю, что нет. Иначе чем объяснить тот факт, что этот самый золотой период у всех свой, и что те, кто присоединился к веселью позже называю уже совсем иные идеалы. Значит ли это, что игры были другими? Безусловно. Так что не стоит

удивляться, что ветераны с особым теплом пишут о порой банальных по современным меркам вещам и восхищаются тем, о чем молодым игрокам на полный желудок лучше не читать. Всею свое время.

Лично мне повезло. Золотых периодов у меня было целых три штуки. Уж больно контрастными оказывались переходы. Все-таки смена игр для 286 машин на Pentium (а до того

архитектуры, на зеленом пейзаже. Казалось, что это не снимок из игры, а фотография какого-то очень детального макета. Для запала хватило несколько картинок. Что там был за игровой процесс меня уже волновало мало. Понимаю, звучит как слова неразборчивого человека, тянущегося за красивой оберткой. Таким в то время и был, чего здесь таиться. Да и как понять, что понравится, а что нет, если практически все в диковинку.



Обычная резня. Как всегда больше всего страдают невинные крестьяне.

Спектрумовских) - шаг значительный. Это уже совсем другая эпоха, принципиально другие игры, а значит и принципиально другие впечатления. И одним из первых увлечений, на этом поприще для меня стала Age of Empires.

Встречать принято по одежке. Для игр это тоже актуально. Помнится, когда я увидел скриншоты в одном игровом журнале, я не

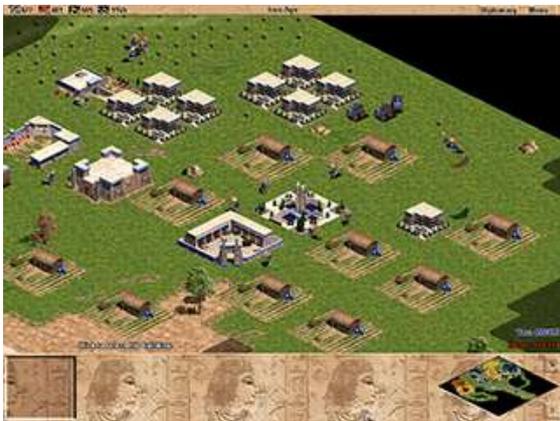
поверил своим глазам. Графика не просто впечатляла, она шокировала. Великолепно прорисованные домики римской



В тот раз повезло. В Age of Empires на ура было выполнено все: и внешняя, и внутренняя составляющие. Картинки в журнале не ввали. Точнее нет, все-таки ввали, на самом деле в движении на мониторе все выглядело еще лучше, чем на глянцевом листе. По сочной зеленой траве от львов бегали антилопы, на берегу грелись крокодилы, в реке плескалась рыба, а посреди этой идиллии зарождался человеческий прогресс, непосредственно с каменного века.

Такого детального подхода к внешнему виду тогда в стратегиях практически не встречалось. Каждый человек, каждое дерево, каждое

здание - все прорисовано вплоть до мелких деталей. Если крестьянин шел рубить лес, в его руках появлялся топор, шел собирать ягоды - корзинка, шел работать на поле - тляпка и шляпа от солнца на голове. Со зданиями еще лучше. Что можно было увидеть на



Утро встает над деревней...

тот момент у конкурентов? Просто какую-то футуристическую коробку или мультяшно нарисованное строение. Здесь же можно было рассмотреть даже горшки рядом с домами. При этом строительство каждого сооружения сопровождалось и графическими изменениями. Вот появились опоры, затем стены, и только затем конечное здание. Мало того, очень необычной фишкой было изменение внешнего вида построек от века к веку. Было бы глупо, если бы док в железном веке так и остался существовать в виде земляной насыпи. Причем менялись все здания, преображая вид города до неузнаваемости. Прейдя к противнику, было достаточно одного взгляда, чтобы понять с кем имеешь дело - с дикарями или развитой нацией.

Можно ли сказать, что игра была открытием в жанре? Скорее



нет, чем да. Хотя создатели и позиционировали свое детище как Цивилизацию в реальном времени, по концепции Эпоха Империй была вполне классической RTS. Этот жанр тогда вообще был на пике популярности. Все-таки, смены трех эпох будет маловато для сравнения с “великой и глобальной”. Более того, в масштабном смысле не было принципиальных отличий и от прочих стратегий в реальном времени. Age of Empires следовала незыблемым заветам Warcraft 2. Но схожесть общих концепций еще ничего не означает. Надо смотреть на частности. В конце концов прогресс развивается не только в виде революций.

Весьма любопытной была система ресурсов. Четыре вида сырья - достаточно большой набор. При этом нет никакой специализации крестьян. Надо отправить на заготовку дерева - пожалуйста, надо заготовить камней - достаточно просто кликнуть по ним и работник, вооружившись соответствующим инструментом, потопает к залежам строительного материала. Особенно авторы блеснули с важнейшим для человечества ресурсом - пищей. Помнится, я никак не мог привыкнуть, что заготовление припасов может осуществляться не одним, а четырьмя способами: сбором ягод, охотой (на разные типы животных), рыбалкой и садоводством.

Сильной стороной игры был и ее исторический антураж. Никакого фэнтези, только четыре века человеческой истории. Тема для меня интересная, что безусловно подкупало. В это время в жанре RTS наблюдалась явная нехватка серьезного уклона. А здесь такое раздолье. Вести армию де-

тально прорисованных колесниц или гоплитов, у которых можно различит мельчайшие элементы брони, вдвойне приятней, нежели отряд выдуманных танков.

При этом разные рода войск - не дань истории и элемент эстетики.



Самое надежное укрепление.

Каждый тип солдат имеет свои сильные и слабые стороны. Бронированные гоплиты хорошо выкашиваются всеми видами стрелков (особенно конными), которые легко уходят от медлительных копейщиков. Но пусть на этих же лучников отряд всадников - получится уже не бой, а резня. И таким традиционным набором тактики все же заканчивается. Дело в том, что у каждого рода войск есть два показателя брони - ближняя и от стрел. В результате с учетом атаки, жизни и скорости перемещения имеем различные комбинации, открывающие простор для тактики. Масштабные и по настоящему красивые бои - типичная для Age of Empires вещь. Лучники, поливающие стрелами врага, катапульты, забрасывающие вражеский город булыжниками, маневрирующие между бронированными солдатами колесницы, бьющиеся на передовой римские воины с короткими мечами, и

подходящие в качестве подкрепления медлительные гоплиты. Достаточно просто послушать звук этого побоища, чтобы проникнуться атмосферой древнейшего из искусств - войны (а не того, что вы подумали). Для тех, кто забыл вступительные слова про то, что некоторые вещи сейчас могут казаться наивными, напомню. О серии Total War тогда не знали даже ее создатели.

Про то, как игру встречают в мире, мне в те дни было не столь важно. Я был в восторге. Мне хватило нескольких часов, тогда еще за чужим компьютером, чтобы полюбить Age of Empires и начать мучительное ожидание своего собственного кремниевых друга. И, как оказалось, в своих позитивных чувствах я был отнюдь не одинок. Игра стала успешной и даже обросла аддоном, золотым изданием, а затем и полноценным продолжением. Таким образом Age of Empires удалось, не смотря на настоящий бум в жанре RTS, пробиться в народ и создать в нем свой многочисленный круг поклонников. Живучести хватило не только на существование, но и на дальнейшее развитие. На момент написания этих строк уже можно рассматривать скриншоты из третьей части, и боже, как же там опять все красиво!





Mystic Towers

Продукт созданный стараниями добрых товарищей из Apogee был назван Mystic Towers и представлял собой нехитрый платформер в изометрической проекции, в котором игроку приходилось управлять бароном Болдриком которого жители деревеньки Римм упростили-таки очистить их башни от монстров. Какой-либо вступительный мультфильм отсутствует и об предыстории предстоящих игроку испытаний приходится читать на бегущей строке на стартовом экране игры. Тогда это еще небыло ничем из ряда вон выходящим.

Разработчик: Apogee Software

Издатель: AnimationFX

Год издания: июнь 1994

Жанр: Arcade / Isometric

Платформа: DOS

Системные требования: 80286, 640 Кб памяти

Снесенные башни

Moonlight Rambler

Добрый десяток лет назад, когда пределом электронных мечтаний подростков была “какая-нибудь” 486DX-66 (на ней Doom просто-таки летал!!!), а Pentium, только-только начавший свое победное шествие по планете, и вовсе был чем-то из разряда научной фантастики, появилась эта игра.

Полная (зарегистрированная) версия игры состоит из шести башен, по пять этажей в каждой. В каждой из них свой набор злобных существ и чем дальше мы продвигаемся, тем страннее становятся наши противники. Поневоле вспоминаешь Diablo и его многочисленные клоны, где заявленное разнообразие противников достигалось в основном за счет различных раскрасок одного вида. Здесь дело обстоит несколько по другому, у создателей игр еще небыло принято обманывать пользователей. Если в начале игры вашими противниками являются какие-то жуки-переростки и муравьи-мутанты, то впоследствии вам придется сразиться с какими-то верблюдами на колесиках, пытающихся поджечь вас струями огня из собственного носа и ведьмами, кидающих в вас молнии из-под своих юбок. И это только те существа которые наиболее легко описать текстом, остальные поддаются этому гораздо сложнее. А справляться с этими кошмарными деятелями барон будет при помощи заклинаний, вроде «Мол-

ния» или «Огненный шар». А можно и вовсе наплевать на эффективность и травить всех ядами. Заклинания, кстати, не вечные и вам придется наматывать не один круг в поисках ингредиентов для них. Но не стоит



Начало пути - первая башня.

пугаться, здесь дело обстоит гораздо проще чем в некоторых ролевых играх или квестах – нет необходимости смешивать несколько вещей для достижения желаемого эффекта, достаточно подобрать соответствующий предмет и в вашем распоряжении окажется несколько единиц соответствующего заклинания. Кроме боевых, барон может лечить раны и отравления, левитировать (все равно не помогает преодолевать препятствия вроде провалов или заборов), исследовать комнату на предмет ядов, секретов и прочей магии, а также телепортироваться, используя начертанные на полу магические знаки. Нечто вроде лифта, ведущего строго в определенное место.

В каждой башне, кроме населяющих ее монстров, живет еще и монстр-генератор, который периодически призывает новых существ взамен уничтоженных вами. И для полной победы добра над злом вам

придется найти его и уничтожить. Это не так легко как кажется – поначалу до него нужно добраться, по тугти найти бомбу, и лишь потом ею подорвать. Причем, нужно умудриться не помереть от голода или от жажды, а то и от рассеянности самого Болдрика – если голод утоляется большинством предметов которые вываливаются из монстров, а жажду можно утолять в фонтанах, любезно разбросанных по этажам, то бороться, скажем, с неторопливым ковырянием в носу, в то время когда перед ним стоит здоровенный саблезубый кролик, довольно сложно. А еще ему может изобразить в самый неподхо-



Враги хоть и забавные, но от этого не менее опасные.

дящий момент какое-нибудь танцевальное па. Я упоминал уже о том что у нашего героя хаотическая аллергия вследствие чего он периодически овладевается приступами чихания? Но все эти несуразицы скорее призваны веселить игрока, чем отравлять ему жизнь – они встречаются не так часто как можно подумать, да и играть таким самостоятельным дядькой куда как интереснее чем каким-нибудь марионеточным Соником или Алладином из одноименных игровых сериалов.

Хочется отметить неплохую работу Арогее об начинающих игроках – начав игру вы будете периодически замечать знаки вопроса на полу, наступив на которые вы обзаведетесь некоторыми полезными знаниями об устройстве игры. Еще приятной неожиданностью является наличие различных башен для обеих уровней сложности – фактически, вы получа-



Вот такой небольшой список башен. И все их нужно пройти.

ете «две части» игры по цене одной. «Ученические» башни более легкие, у вас уже есть карта башни и приходится заниматься в основном истреблением разнообразной нечисти, в то время как «Волшебникам» приходится еще и решать различные головоломки.

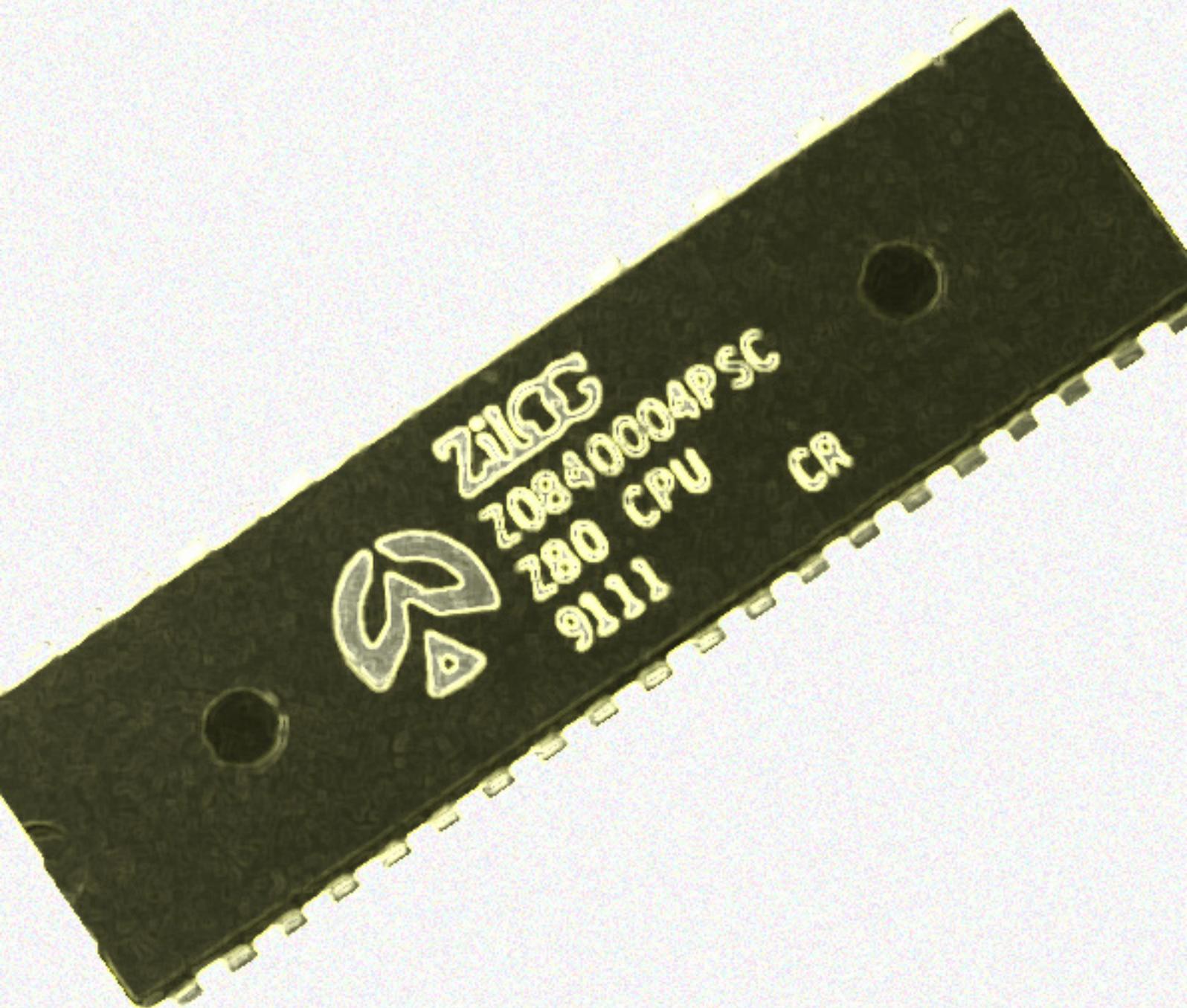
Графику в игре сегодня выдающейся не назовешь, однако в начале 90х годов она была очень и очень недурна. Что Болдрик, что его противники (а они в особенности) все они отлично анимированы. Интерьеры башен не поражают своей неземной красотой, но никто перед ними такой задачи и не ставил – башни, как-никак, а не Третьяковка. Огонь горит, вода капает, а порталы таинственно мерцают, чего от них и требуется. Дизайнеры не зря ели свой хлеб и найти две одинаковых комнаты весь-

ма затруднительно, если это вообще возможно – до конца игру я еще не прошел. Музыкальное сопровождение также вполне недурно, оно отлично соответствует происходящему в игре. И хотя различных мелодий в игре мало, они записаны, достаточно качественно чтобы не вызывать раздражения у играющей публики.

В завершения обзора могу сказать что игра определенно удалась. В меру сложная, но стоит только привыкнуть с перемещениями в изометрическом пространстве, как часть сложностей исчезает. Еще стоит взять за правило не поднимать с пола всякую гадость, а то можно отравиться. На заклинаниях тоже не стоит экономить – игра отлично сбалансирована и вы будете находить «боеприпасы» и аптечки находясь практически при истощении. Разумеется, такая игра достигается не сразу, вам придется несколько попрактиковаться. Разнообразие противников просто-таки радует глаз, а общий вид игры позволяет отлично отдохнуть от сегодняшних воксельных и полигональных монстров, но далеко не таких интересных.

P.S. Не возникает никаких сомнений о работоспособности этой игры под DOS, но поскольку для доброй половины современных игроков этот файловый менеджер является непонятным сочетанием букв, я проверил игру еще и на эмуляторе DOS, DOSBox, версии 0.63, который отлично справился со своими обязанностями. USB-геймпад Saitek p880 распознан без проблем.

HECROFT



О неофилах, консерваторах, старых и новых ПК

М. Бабичев



Компьютерная техника развивается стремительными темпами. Эта фраза - полнейшая банальность, ее можно слышать каждый день. И многие люди, особенно имеющие о компьютерах весьма поверхностное представление, впадают в заблуждение. Они обмануты такими же “специалистами”, оказавшимися волей судьбы в средствах массовой информации.

“Специалисты” эти принадлежат к группе безупречных оптимистов, верящих в силу человеческого разума, в торжество прогресса. По сути дела, они недалеко ушли от фантастов конца XIX века и от советских ударников 30-х годов, создавших новую псевдо-религию индустриализма. Их вера в светлое будущее, в век “стекла и стали” очевидна. Их можно понять.

Но можно ли понять этих современных “ударников”, которые хотя ничего и не строят ударными темпами, но живут с похожими лозунгами: “даешь гигагерц!”, “даешь терабайт!”... Они следят за бесконечным соревнованием между производителями процессоров, памяти и программного обеспечения и восторженно рукоплещут каждому новому “достижению”.

Нет, это даже не соревнование, это безумная гонка, причем в этой гонке некогда думать, зачем и куда все бегут. А подумать стоит. На самом деле это бег загнанной белки в колесе по кругу. Эта белка подчиняется простому закону геометрической прогрессии, согласно которому каждый год параметры вычислительной техники улучшаются ВДВОЕ. Причем этот ужас-

Таблица 1

Год	Процессор	Частота, Мгц	Объем HDD, Мб	Объем RAM, Мб
1983	8086	5	10	0.25
1985	80286	12	20	0.6
1987	80386	25	40	1
1989	80486DX	33	120	2
1991	80486DX2	50	240	4
1993	80486DX4	80	430	8
1995	Pentium	100	640	16
1997	PentiumMMX	200	2100	32
1999	Pentium II	500	8900	64
2001	Pentium III	1000	20000	128
2003	Pentium IV	3000	80000	512

ный закон действует безотказно (см. таблицу 1).

Конечно, это весьма приблизительные цифры, но в целом тенденция очевидна. Причем наблюдается даже увеличение темпов роста. Почему закон назван “ужасным”? Потому что, если такие темпы сохранятся (причин для обратного пока не наблюдается), лет через 5 получим такие цифры:

Частота: 50 ГГц

Жесткий диск: 4 Тбайт

Оперативная память: 16 Гб

Впечатляющие цифры! Но вот скажите: зачем все это надо? Естественно, скажут многие, это нам надо позарез! Гамесы (игры) превзойдут по реалистичности наш материальный окружающий мир, фильмы будут делать целиком и полностью на компьютере (пока додумались делать на компьютере лишь маленькие клипы и отдельные сцены), выдавая за правду плод своих измышлений и фантазий, а новая Windows XXXP (намек ;-) будет “тормозить” на Pentium VI с 8 Гб памяти, занимая 100 Гб на диске.

Вроде бы чудесно, но беда в том, что такой “глупый” рост не приводит ни к чему хорошему. Царь из восточной притчи тоже радовался наивности придворного шахматиста (который попросил у царя в награду зерно в количестве: за 1 клетку шахматной доски - 1, за 2 клетку - 2, за 3 - 4, за 4 - 8 и т.д.). Как видите, здесь тоже

геометрическая прогрессия со знаменателем ДВА.

Получив



консультацию у тогдашнего “вычислительного центра”, царь опечалился - столько зерна ему не собрать и за всю жизнь!

Иначе говоря, проблемы “глупого” роста сейчас очевидны. Конечно, если продолжить и далее гнуть такую линию, можно “пойти по кривой” :-), но катастрофы не произойдет - а все же случится нечто неприятное: человек перестанет контролировать созданную им вычислительную технику. Это будет не бунт роботов, которым нас пугали фантасты XX века. Так как кнопку Reset для усмирения “бешеного компа” еще никто не отменял.

Дело в другом. Чрезмерно усложняя аппаратное и программное обеспечение, мы перестаем понимать суть происходящих в машине процессов, теряется “прозрачность” системы для пользователя и даже для программиста. Можно только позавидовать “предку” с его 8086 под MS-DOS! Если он знал Assembler и нехитрую архитектуру машины, ему не составляло труда вникнуть в алгоритм работы любой программы, изменить что надо по собственному желанию, наконец, удалить весь мусор с диска! Он был полноправным хозяином своего РС.

А сейчас? Даже самый крутой программист не поймет, что происходит в недрах процессора с 10 конвейерами и механизмом предсказания условных переходов, в “интеллектуальном” чипсете, в огромной куче библиотек, драйверов и программ под названием Windows. И ведь почти все это фирмы-производители держат в секрете! А мы не должны знать! Мы - ПОЛЬЗОВАТЕЛИ! Нам нельзя самим лезть в механизм, инициатива наказуема.

Определение пользователя Анти-

кваром: пользователь - лицо, пытающееся извлечь ПОЛЬЗУ из сложной системы, не понимая вполне устройства, внутренних механизмов и процессов.

Далеко не каждый ПРОГРАММИСТ сегодня может навести порядок на жестком диске; он не знает, что делает сейчас его любимая Windows: пишет ли в специальный файл подробный отчет, запоминает ли все его документы и посещаемые сайты или “стучит” на него через Интернет в Microsoft. Кстати, количество “глюков”, “багов”, “дыр”, отладочных переключателей, потайных авиасимуляторов и “арканоидов” в продукции Microsoft не знает похоже даже сама Microsoft! Оно и понятно: за всем не уследишь.

Как видите, даже Microsoft отчасти превратилась в пользователя! Она тоже жертва всеобщей тенденции к усложнению. Непонимание сути приводит к ОТЧУЖДЕНИЮ человека от компьютера (компьютер становится “чужим”, непонятным и поэтому потенциально опасным “черным ящиком”, который вроде делает то, что надо - но каким образом - неизвестно. А может быть делает что-то еще, и не “говорит” об этом).

Итак, теперь вам должен быть понятным феномен консервативных “чудаков”-компьютерщиков, которые несмотря ни на что, не выбрасывают в утиль свой старый 286, 386, 486 и даже скупают старое компьютерное “барахло”. Эти “чудаки” даже делают сайты, выкладывают на них старый софт и ведут “идеологическую борьбу” против крайних НЕОФИЛОВ, для которых все, что старше Pentium III - “фигня, отстой и полный САКС”.

“Чудаки”-консерваторы на самом деле просто компьютерщики со стажем, которые в свое время хорошо освоились в компьютере, в MS-DOS.

Им уютно и комфортно в оболочке Нортон и даже в командной строке DOS. Им нравится быть ХОЗЯЕВАМИ, а не РАБАМИ своего компьютера, пусть и старого. Для них это отдушина (от слова ДУША). Мучимых ностальгией по простому, понятному и полностью контролируемому DOS’у, компьютерных консерваторов привлекают старые компьютеры, программы. Они сами создают что-то новое для старых компьютеров, создавая свой маленький мирок, уютный, понятный и открытый, без корпоративных секретов и тайн.

Не следует думать, что компьютерные консерваторы являются, в противоположность неофилам, неофобами. Они не боятся будущего, просто им не нравится тот вариант будущего, который им упорно навязывают неофилы, начитавшись не самой лучшей фантастики. Конечно, компьютерные консерваторы в явном меньшинстве и не смогут значительно повлиять на ситуацию в компьютерной отрасли. Да это и не надо - навязывать всем свою позицию. Важно предоставить альтернативную точку зрения, на которую обратят внимание те, кому это нужно.

И напоследок некоторые мысли о будущем. Постараемся скрасить невеселые мысли, навеянные не самой



лучшей фантастикой, так полюбившейся неофилам. Компьютерная отрасль очень молода. Она еще в стадии “детского” бурного роста и еще страдает юношеским максимализмом. В скором будущем людям надоест погоня за производительностью, памятью и сложностью. Наломав дров, все начнут разбираться что к чему, что надо, а что нет. Рост вширь сменится ростом ввысь и вглубь.

Многие откажутся от ненужной сложности, дабы не засорять свой мозг и держать ситуацию под контролем. Появятся новые компьютеры, похожие на старые на 386, 486 своей простотой, дешевизной. Но с учетом накопленного опыта и традиций (все-таки история PC насчитывает уже около 25 лет!). Будет создана новая операционная система, в чем-то похожая на DOS - простая, понятная и удобная для большинства людей, без лишних наворотов. Программы станут меньше, проще, понятнее и поэтому дружественнее к пользователям.

Ведь дружелюбность - это прежде всего понятность, удобство и простота даже для неопытного пользователя. а вовсе не обилие менюшек, кнопок и панелей инструментов. Это продуманность и глубокий опыт в создании программ. Ведь, к примеру, хороший учитель даже сложную вещь объяснит

просто, быстро и доступно, а плохой станет долго и сложно говорить, писать и сам не поймет, что сказал :-)

Современные продукты от Microsoft, AutoDesk или MathSoft не вполне дружелюбны. Огромное количество функций, меню, панелей инструментов пугает пользователя. Надо долго осваиваться, и не случайно книжные магазины завалены толстыми самоучителями по Windows, Office, AutoCAD, PhotoShop... Даже хваленый “интуитивно понятный интерфейс” от Microsoft не помогает. А ведь по-хорошему, для освоения программы нужна лишь она сама и Help к ней!

Потому что, если одно и то же действие или настройку можно сделать несколькими способами в разных пунктах меню, или программа делает что-то сама за пользователя неправильно, а чтобы это отменить, надо знать хитрую “галочку” в одной из десяти закладок в одном из пятидесяти пунктов меню программы, есть от чего придти в смятение. Поэтому программы будущего будут меньше перегружены функциями и настройками и... будут больше доверять пользователю, что ли. То есть не станут “держат его за дурака”, а позволят решать самому, что ему нужно.

Итак, в XXI веке компьютеры станут проще, удобнее, дружелюбнее, но более мудро и грамотно организованы. Благодаря накопленному людьми опыту они будут эффективнее и проще решать задачи, но не сами, а под бдительным контролем человека, который так и не станет рабом машины...

