

# Elite — Lurkmore

Эта статья о компьютерной игре; о других значениях см. [здесь|Элита|здесь](#).



## A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



## НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

«

1. These games are crap, but sell for money. 2. My games are not crap. 3. Therefore my games could sell for money.

»

— Рецепт **ПРОФИТА** Дэвида Брабена [1]

**Elite** — компьютерная игра в жанре космического симулятора с элементами торговли. Горячо почитаема в кругу [олдфажных геймеров](#) и любителей научной фантастики. [Значимость](#) игры для игростроя достигает мифических масштабов, при практически полной безвестности среди [современных](#) игроков. [Что весьма прискорбно](#).

[Сабж](#) ни в коем случае нельзя путать с [Илитой](#), хоть игра по-всякому имеет отношение к [Элитизму](#): если вы в своё время играли в неё — вы по праву можете считать себя элитным [геймером](#).

## Отцы-основатели



73h 1337 \$|9n<sup>[1]</sup>



Сожми космос, командир!

«Мы играли в «Элиту» в лучших традициях буддизма — зная, что нельзя записаться и в любой момент можно очутиться перед пустым экраном. »

— *Космический хардкор*

Авторами «Elite» (первоначально она называлась «The Elite») являются [полу](#)[бог](#)-[полу](#)[не](#)[р](#)[д](#) — Дэвид Брабен и ещё один [матанщик](#) —

Ян Белл (в те времена простые голые студенты Кембриджского университета). Игра является плодом слияния их двух собственных проектов: Брабен разрабатывал космическую стрелялку, а Белл — [игру с экономикой](#).

С момента прекращения разработки второй части они [не в лучших отношениях](#) друг с другом. В 1999—2000 годов их отношения даже переходили в открытую [конфронтацию](#), после того как Белл решил выпустить все версии «Elite» для свободного распространения. Спорщики так и остались каждый при своём мнении, и сейчас многие версии «Elite», в том числе — версии Брабена, можно найти на сайте Яна Белла.

## Что наша жизнь? — Игра



Это вам не [Crysis](#).

Первая часть вышла в далёком [1984 году](#) на платформе BBC Micro, позднее стали появляться модификации для других платформ (тогда ещё не знали, что такое портирование, и версии для разных платформ отличались разными наборами фиш и багов).

Выглядела она примерно никак (закрашенный кружок — местное светило, незакрашенный — планета, крутящийся кубооктаэдр — станция, разнообразные трехмерные тела — корабли, точки — космическая пыль, мигающие линии — значит вороги открыли по вам огонь), но зато представьте себе, как она выглядела на фоне своих тогдашних конкурентов типа [Boulder Dash](#), [Road Fighter](#) и [Sopwith](#) (не в обиду последним будет сказано). Это было почти [труп](#) 3D и столько свободы, сколько ещё ни одна видеоигра никому даже не пыталась доставить. Умели [тогда](#) игры с геймплеем и [душой](#) делать.

В отличие от последующих частей, физика тут была [никакая жидковакуумной](#) — то есть по достоверности симуляции полёта не отличалась от X-Wing, TIE Fighter, Wing Commander и прочих аркадных космосимов.

[Определённую долю наслаждения](#) доставляла процедура стыковки со станциями. Так как стыковочный компьютер стоил [бабла](#) и покупался далеко не сразу, то задрачивали эту процедуру все. Почему задрачивали? Потому что станция для создания искусственного притяжения крутилась вокруг своей оси, а стыковочный шлюз был достаточно узкий, так что синхронизация вращения корабля с оной станцией было задачей не самой тривиальной — хоть пару раз [апстену](#) себя убивал каждый. И не сразу было понятно, что попадать в шлюз вовсе не обязательно — главное подлететь к станции под нужным углом. Шлюз просто помогает проверить правильность угла.

Была также фиша для совершения гиперпрыжка без задрачивания на стыковку и подъемом при этом немеряного бабла. Заключалась в том, что при вылете из станции, предварительно закинув в бортовой компьютер координаты планеты, нужно было развернуться на 180 градусов и перед входом на станцию включить гиперпрыжок. Вуаля! Мы находимся на другой планете, пристыкованными к станции, где можно забарыжить товар или купить ништяки на свой корабль. Таким образом, можно было за 1 час накопить на военный лазер и отправляться зарабатывать фраги.

## Сюжет

Итак, вы начинаете свою боевую и деловую карьеру. Для начала вы располагаете [пепелцем](#) модели *Cobra MK III* и суммой в [сотню денег](#). Корабль заправлен топливом, достаточным для гиперперехода на семь световых лет и [вооружён](#) одним импульсным лазером, а также тремя самонаводящимися ракетами. В исходном состоянии вы пришвартованы к орбитальной станции планеты [Lave](#), так как именно там выдают пилотские лицензии.

И... и всё. Весь «сюжет» — в этом, дальше — полная свобода действий.

Отсутствие в игре с геймплеем сложнее [тетриса](#) основной сюжетной линии способно ввести любого



Они создали целую вселенную, [а что сделал ты?](#)



Мини-игра «Стыковка со станцией»: Попади во вращающийся прямоугольник.



Станция «Кориолис» вдохновляет

игрока в ступор. Ведь как же играть, когда сценарист не ведёт тебя за ручку от tutorials до триумфа, а левел-дизайнер не раскатывает перед тобой красный коврик, а программеры не следят, чтоб монстры ненароком не оказались сильнее тебя и случайно не пришибли? Редкая игра, которая на это отваживается — [неиллюзорно рвёт шаблон](#).

В Элите отсутствие сюжета легко заменялось наличием других, не менее затягивающих стимуляторов.

Изничтожив очередного [пирата](#), игрок мог прочесть на экране надпись «Right on, Commander!», означающую, что он сделал что-то очень правильное — записал на свой счёт ещё 256 фрагов. Да, игра внимательно следила за количеством сбитых кораблей и рапортовала об этом в виде рейтинга на странице информации о пилоте. Желание, чтобы на этой странице появилась надпись *ELITE* и [побуждала](#) игрока вести бои с противниками, совершенствовать корабль — а для всего этого нужны деньги, добыть которые можно было разными способами: как законными, так и не очень. Брабен, полагая, что достичь этого рейтинга будет непросто, предложил всем игрокам, получившим звание *ELITE*, отправить прилагавшуюся к игре открытку в офис Acornsoft. Однако, всего через несколько дней приёмная директора Джонсона-Дэвиса была просто завалена этими открытками.

Можно было грабить [эти ваши корованы](#), или корованить самому, развернув [челночный бизнес](#) между системами, заняться [разработкой](#) минералов на астероидных поясах или [охотиться на пиратов](#) (за каждого сбитого пирата выплачивали премию). Незаконные методы обогащения (вроде пиратства или контрабанды) приносили прибыль быстрее, но при этом ухудшали ваш правовой статус, который изначально был *CLEAN* («чистая репутация»). Доведя его до состояния *FUGITIVE* («беглый преступник»), игрок становился врагом народа номер один. Любая попытка приблизиться к станции превращалась в крупномасштабную полицейскую операцию по выпиливанию игрока. Однако вернуть себе статус *CLEAN* было очень просто. Достаточно было купить спасательную капсулу, «спастись» из корабля — опачки! — вы снова законопослушный гражданин Галактики.

Свято веря в то, что он предоставлен себе, игрок мог наблюдать следующие изменения в графе «Rating»:

Боевые ранги в «Элитах» и требуемое количество фрагов			
Ранг	E I	F: EII	F: FE (EIII)
Harmless	0	0	0
<a href="#">Mostly Harmless</a>	8	4	4
Poor	16	8	8
Below Average	-	16	16
Average	32	32	32
Above Average	64	64	64
Competent	128	128	128
Dangerous	512	1000	1000
Deadly	2560	3000	3000
ELITE	6400	6000	6000 <sup>[2]</sup>

И тут наступал момент, когда игра опять рвала шаблон игроку, уже обтесавшемуся во вселенной Элиты — самым верным решением создателей игры (а может, они просто забыли) было не рассказывать о том, что, собственно, в этой игре ещё есть.

Пристыковавшись к очередной базе с целью продажи партии компьютеров тамошним [ниграм](#), вместо привычного меню купи-продай наш командир с изумлением читал просьбу забрать с базы беженцев и отвезти их на безопасную планету, потому что эта звезда [прямо сейчас готовится стать сверхновой](#) и [экстерминировать](#) всё в округе. Вот тут как раз и начинается ИГРА, ибо в ней [ВНЕЗАПНО](#) появляется сюжет, а игрок совершенно не имеет представления, чем всё это кончится и что вообще будет дальше. За спасение беженцев командир получает награду в виде мешочка алмазов и на некоторое время все опять успокаивается (вот только обнаруживается, что когда вы рвали когти с гибнущей системы, то при уходе в гиперпрыжок, сверхновая дала вам такой пендель под зад, что вместо соседней системы вы вывалились вообще в другую [галактику](#), с незнакомыми системами, так что все торговые связи вам надо будет завязывать заново). А потом — после определённого количества пролетевших справа командиров — ему предлагалась следующая миссия, поинтересней.

## Мифы и легенды

Игроки, которым «повезло» получить с игрой мерчендайзинговый [высер](#) в виде [фантастического рассказа](#) «Тёмное колесо» ([русский перевод](#)), заражались идеей найти планету *Raxxla* (*Ракксла*). Как гласила легенда, с неё было возможно путешествие в любую точку пространства. Не найдя планеты экспедиционными методами, фанаты в поисках этой планеты изучили код игры и определили, что в генераторе названий планет используются двухбуквенные слоги, причём слог *XX* в нём отсутствовал. Позднее в своём интервью Белл [подтвердил](#), что планеты *Raxxla* не было в оригинальной версии игры. Однако и это не остановило слухи. Один из таких слухов гласил о том, что под символом *XX* были

зашифрованы неизвестные буквы. Игроки даже нашли в четвёртой галактике планету *Rainla*, подходящую под этот шаблон, но описанными качествами она, естественно, не обладала.

Ещё в игре присутствовала такая фишка, как случайное изменение данных игровых объектов, что **невозбранно** позволяло встретиться с **неведомой хуйнёй** неизвестной конструкции. А так как случалось такое весьма и весьма редко, то незнакомые с этим явлением игроки породили множество легенд о встречах с **НЛО**, как, например, с присутствовавшими в описании, но отсутствовавшими в игре **кораблями поколений** и **заброшенными заводами-платформами**.

Также в режиме паузы можно было включить **возможность перехвата злобных таргоидов-инопланетян в гиперпространстве**. Теоретически, храбрый капитан выскакивал прямо перед ничего не подозревающими таргоидами, уничтожал их корабли, подбирал их дистанционно управляемые штучки с лазерами (одна из миссий в этом и заключалась) и с триумфом возвращался домой. Однако, как правило, первая встреча с таргоидами происходила немного не так. Режим перехвата включался случайно, новоиспечённый командер оказывался перед несколькими боевыми кораблями врага и героически погибал прежде, чем успевал сказать «**ВОТ, БЛ~**».

## Generic-принцип

«Bell and Braben used generated content in Elite because they didn't have the space to store their entire dataset at once. Now we are looking to generated content because we've got *so much* storage space that we can't possibly hand-create enough content to fill it. »

— Anthony Salter

Движок «Элиты» способен сгенерировать 281,474,976,710,656 уникальных галактик! В каждой по 256 звезд. Если просматривать каждую галактику всего лишь одну секунду, то для просмотра всех понадобится 535,530,777 лет. При этом игра весила всего 22Кб. Сегодня **высер** некоторых школьников в интернетах на две страницы весит больше, а тогда это был размер труп-игр.

Как такое возможно? Ответ прост: *procedural generation* — способ, когда игровое окружение (мир, карта, уровень) не создаётся предварительно девелоперами игры и сохраняется в её ресурсах, а генерируется по определённой формуле, в которую подставляются переменные игры и одна константа, призванная следить за тем, чтобы генерируемый элемент оставался тем же самым при повторной комбинации этих переменных. Этот способ можно легко спутать с **Random-ом** **Random**'ом, но в действительности он всего лишь часть процесса.

Так, в Элите практически все игровые элементы генерируются заново каждый игровой цикл и «реально» существуют только в непосредственной близости от игрока. Вся информация заложена в одном числе (т. н. *seed*, англ. *зерно, семя*), генераторе псевдослучайных чисел и наборе простых алгоритмов для генерации всевозможных данных (координаты, названия, описания и информация о системах, цены в магазинах). В целях экономии памяти вместо восьми шестибайтовых чисел использовалось одно. Да, уважаемые **быдлокодеры**, сорок байт это много. Для каждой следующей галактики использовалось то же число, но со сдвигом на один бит в каждом из шести байт. Так как в байте восемь битов, то и в игре получалось всего восемь галактик, но некоторые **народные умельцы**, воспользовавшись дизассемблером и найдя те заветные шесть байт, меняли их на другие и получали в своё распоряжение совсем другую вселенную. А так как шесть байтов равно  $2^{48} = 281,474,976,710,656$ , и учитывая что в каждой вселенной по восемь галактик, число вариантов игры составляло 35,184,372,088,832.

Белл и Брабен так и задумывали сначала, но издатели, увидев цифры, посчитали, что потенциальные покупатели не поверят в возможность триллионов вариантов игры и заставили игру понерфить — использовать только 8 фиксированных галактик.

К слову, этот метод не изобретён создателями Элиты, а был реализован ещё до них в текстовых **Rogue-like** RPG (они, в отличие от Элиты, при старте новой игры в качестве *seed*'а использовали случайное число), давними потомками которых являются всеми любимая **Diablo** и прочие подобные Hack'n'Slash RPG: **Dungeon Siege**, **Sacred** и т. п. Кстати, рогаликовые RPG пишутся до сих пор, как например **Crawl**.

Сей принцип используется также:

- В **Dune 2**, для генерации карт: если открыть файл с любой миссией (который представляет из себя простой .ini файл), то сразу видно, что за карту отвечает всего одно число, в данном случае и являющееся константой.
- В **ПТ**: В Сигиле имеется вход в «скрытый» лабиринт Модронов (где, собственно, и можно разжиться Нордомом). Лабиринт этот каждый раз перетасовывается по желанию игрока: как его конфигурация, населяющие его монстры, так и находящиеся в нём предметы — всё генерируется по generic-принципу **rogue-like** игр. При этом геймплей данной подигры ничем не уступает большинству упомянутых выше RPG. Таким образом девы ПТ какбэ высказывают своё мнение о подобных играх.
- В **Spore**: Для создания видимости параллельного развития в различных регионах галактики иных рас



(в то время, когда на самом деле они генерируются при посещении игроком планеты, достаточно удалённой от границ его империи). Уровень новооткрытой расы же зависит от времени, прошедшего с начала игры. Схожим образом генерируются планеты, их тип и прочее...

- По этому принципу снимается 97,968% [аниме](#).
- По этому принципу создаётся каждый последующий президент [этой страны](#) после [ЕБНа](#).
- [Minecraft](#) же!

## Интересные факты

- В версии игры «Elite+» для ПК периодически предлагают купить загадочных существ — Tribble, по цене пять тысяч кредитов. Со временем эти существа начинают размножаться в геометрической прогрессии и их изображения начинают заполнять обзорный экран, что приводит к определённым затруднениям при космических перелётах и в бою. Избавиться от этих нежелательных пассажиров возможно только заправившись топливом от ближайшей звезды, что связано с определённым риском для корабля и пилота. Данный момент является [фансервисом](#) для всех олдфажных [трекки](#), ибо [Tribble](#) — существо из одного эпизода [тв-сериала Стар Трек](#). Так-то!
- Версия для [ZX Spectrum](#) пестрила своими собственными багами, [кошерность](#) которых порой превосходит полезность [руководельных читов](#):
  - Если совершить гиперпрыжок во время захода в орбитальную станцию, то при выходе из него сразу же попадаешь внутрь орбитальной станции в той звёздной системе, куда перепрыгнул. Это давало возможность значительно экономить средства и время. Более интересные возможности открывались если во время входа в станцию пилот выбирал гиперпрыжок с включением *Галактического Гиперпривода (Galactic Hyperdrive)* [G+H]. Такой манёвр позволяет переместиться в любую звёздную систему текущей галактики без расхода топлива и потери привода.
  - Если во время заправки корабля от звезды с помощью *Заборников Топлива (Fuel Scoops)* совершить гиперпереход к другой звёздной системе, то можно с удивлением обнаружить, что *Заборники Топлива* продолжают заправлять корабль... Таким образом можно добраться до орбитальной станции с полным баком и сэкономить на топливе. (При этом обнаруживается, что на станции все сплошь гопники. Прилетаешь на станцию, а тебе говорят, что корабль нуждается в заправке. Деньги за заправку исправно возьмут, а так как бак полон — клиент претензий не предъявляет).
  - Не все знают, что выбрасываемые таргонами малые корабли поддержки («alien atrifacts») можно использовать после выполнения квеста «alien computer» в качестве дополнения к обычным торпедам. К сожалению, для атаки вашего врага лазерное оружие ими использоваться не будет, только простой [таран собой](#).
  - Кроме того, для версии компьютера ZX-Spectrum в режиме паузы можно было задавать помимо настроек выхода в гиперпространство и другие настройки игры: инвертирование координат джойстика, изменение режима вращения корабля (после возврата джойстика в нейтральное положение корабль может, постепенно замедляясь, остановить своё вращение или же вращаться до выполнения джойстиком аналогичных противоположных манипуляций), циклическая перестановка по кругу установленных лазеров.
  - А в одной из версий (Elite-128к), запущавшейся и на [Спектрумах](#) (64к) ленинградской сборки (панельки вместо клавиш и звуковая мембрана вместо внешнего выхода на запись), можно было изначально играть с бессмертием, единственным врагом которого являлся [холодильник](#).
  - В версии для ZX-Spectrum 48к если сразу же после загрузки игры сделать сэйв, то игрок начинал игру со статусом Elite, загрузкой торгового отсека на 180 тонн (вместо стандартных 20), кучей бабок на счету, практически полностью «обвешанным» кораблем и в неизвестной галактике. При отстыковке от станции происходило примерно то же, что и в квесте про беженцев, только высвечивалось сообщение Fuel leak (утечка топлива), и автоматически срабатывал межгалактический гиперпрыжок, который забрасывал игрока в неизвестную галактику.



Elite Chronicles. OEM bundle flopped edition.

## Элита по-русски

Кроме официальных продолжений игры стоит отдельно упомянуть одно неофициальное (хотя по современному это стоило бы назвать модом), а именно «Elite 2» (после выхода «Frontier: Elite 2» её переименовали в «Elite 3») или «Новосибирская Элита» для платформы ZX-Spectrum, написанная российским программистом Владимиром Кладовым. Главные нововведения которой:

- Новые возможности и миссии, в том числе перелёты "вручную" между системами, глобалка "война с таргонами" и возможность подцепить "минеральную жизнь".
- Новый корабль — *Cobra Mk-4* (доступный, если в системе на главной диагонали карты, пролететь через тучи сильных врагов к звезде, встретить там вторую станцию, охранять и состыковаться с ней вручную; ах да, ещё нужна огромная куча денег).

- На планетах с развитием технологии 15 продавался лазер с силой шахтёрского и скорострельностью военного.
- Более натуральное поведение НПС-кораблей (теперь не только вы можете стать мишенью для пиратов но и ещё кто-нибудь).
- Упрощена жизнь новичкам (полицейские эскорты) и усложнена жизнь старичкам (врагам улучшен ИИ и поправлен баланс оружия в соответствии с «реальными» образцами).

Следует отметить, что ещё раньше "Кладовской" Элиты была выпущена Элита от, скажем так, корпорации "ТНД". Особенностью её было наличие нового меню, где продавались крутые вещи вроде ещё более мощного оружия или расширителя трюма за огромные деньги, и... наличие бага, из-за которого после встречи с перрвой миссией - "Взрыв сверхновой", во всех последующих системах также взрывались сверхновые. Бага стала отдельным мемом.

## Frontier: Elite II

Продолжение, вышедшее в 1993 году, являло собой уже полностью переработанную игру, воплотившей многие мечтания игроков той, первой элиты. Игроку больше не приходилось прикладывать воображение, чтоб представить на месте геометрических фигур игровые объекты, а геймплей был перепахан если не начисто, то по крайней мере, с гораздо более конструктивным подходом к вопросу:



Тёплый ламповый космос.

- Небесные тела стали двигаться согласно законам небесной же механики. Это касается и кораблей. Но об этом чуть ниже.
- Значительно улучшенная графика, на корабли и планеты уже накладывается текстура.
- Галактика осталась одна, зато стала размером с настоящую и с миллиардами звёзд, ВНЕЗАПНО появились: Солнечная система, [Альфа Центавра](#), и прочие знакомые и не очень с детства названия.
- Политическому устройству вселенной была придана глубина: заселенный человеком космос оказался поделен на несколько фракций, две самых крупных из которых являлись идейными наследниками [Той](#) и [Этой](#) Стран — *Федерация* и *Империя Эла* соответственно. Нанесение ущерба одной никак не влияло на отношения с другой, что предоставляло благодатную почву для [пиратства](#), корсарства, буканьерства и прочего каперства. Помимо них ещё были независимые миры, в которых чуть менее чем полностью царил беспредел.
- Теперь можно было садиться и на планеты. Как вам, скажем, посадка в [Нерезиновой](#) или Париже?
- Появились системы с несколькими обитаемыми планетами и планеты с несколькими станциями вокруг них (например, одна из земных называлась [Mikhail Gorbachov](#)). Как следствие, стала возможна межпланетная торговля в пределах одной системы и появились корабли, не имеющие гипердрайва вообще — тот же Lifter хотя бы.
- Возникли так называемые «[закрытые системы](#)», посещать которые можно было лишь при наличии пропуска или какого-либо иного специального разрешения.
- Также появилась возможность разрабатывать астероиды.
  - Новые сюжетные миссии;
  - Повторяющиеся частные миссии — пассажирские, курьерские задания, поиск людей, заказные убийства (сейчас такое называют "radiant quests");
  - Служба на военщину Федерации и Империи — задания похожи на частные, плюс шпионаж и диверсии. Кроме денег вояки ещё дают звания и медали;
  - К добыче минералов из астероидов добавилась возможность вести добычу на поверхности планет и спутников, также топливо, собираемое около звёзд, теперь можно продавать;
  - Можно было заделаться мусоровозом (покупка отходов увеличивала баланс на счете) и сбрасывать мусор в глубоком космосе, подальше от центра системы или вообще в соседних необитаемых, а то штраф мог многократно превысить профит. Или же успешно использовать в качестве мин.
- Теперь доступны новые варианты начала игры: [нищеврод](#) за пределами Солнечной системы, полный нищеврод на планете Марс, нищеврод на крутой тачиле без тюнинга на планете *Lave* (как и в первой Элите) и с долгом по 70,000 кредитов перед Империей и Федерацией.
- Кроме новых устройств и товаров, появилась возможность покупать новые, всё более крутые корабли, причём имеющие определённые функциональные отличия. Можно купить вместительный корабль и возить на нём [сотни нефти](#) и нехуёвую гору всяких табуреток, а можно и шустрый зубастый кораблик и пиздить всяку тварь с комфортом. Корабли имеют разное оснащение и количество слотов под оружие, также появилась возможность прихренячить лазер вообще в орудийную башню (если такая в данной модели корабля предусмотрена) и спокойно себе отстреливаться от пиратов, улепётывая на полной скорости. Некоторые имели даже [парочку вариантов раскраски](#)

## Физика

Начиная со второй части она [Ньютоновская](#), [nuff said](#), но, для [двоечников](#) непосвящённых: Если вы когда-нибудь играли в космосимы и даже уверены, что играли в симуляторы с «реальной физикой» — то забудьте, не было этого, вам приснилось! Дело в том, что игры, на которых сейчас пишут

«космо-симулятор» — не более чем аркады, даже самые продвинутые<sup>[3]</sup>. Кораблики, на которых игроку приходится [спасать галактики](#) — просто 3D-модельки без массы и вообще хоть каких-нибудь физических характеристик, зато с какими-то иллюзорными [RPG-прибабасами](#), типа брони, щитов и (!) максимальной скорости... Так вот, да будет вам известно, юные друзья, что все тела в макрокосмосе (да и практически все в микро- тоже) ограничены только одной планкой максимальной скорости, а именно — «с» и имеют совершенно невозбранное право к ней стремиться, пока им сообщается энергия. Хотя, как уже и говорилось, в Элитах II и III физика ньютоновская — она там ещё к тому же виртуальная и поэтому кораблики ограничены совсем другой планкой скорости в 204,522.25 км/с, при её достижении корабль внезапно начинал лететь в противоположную сторону практически с той же скоростью, что объясняется переполнением переменной, в которой хранится это значение. Но сама попытка реализовать в симуляторе законы материального мира, вместо их эмуляции — уже вызывает у гиков и нердов как минимум симпатию.

Однако, даже на такой скорости путешествие между звёздными системами — дело десятков, сотен, а порой и тысяч лет. Поэтому авторы таки оставили с первой части исконно православный НФ-элемент в виде [гиперпрыжков](#). Выход из подпространства был за пределами действия [гравитационных ям](#) всех небесных тел системы, и приходилось пилить первые полпути разгоняясь, а вторые тормозя<sup>[4]</sup>, и так порой целыми неделями, а в системах с двойными светилами, где выкидывает дальше от центра — ещё дольше. Слава [Б-гу](#), в игре есть автопилот и функция компрессии времени. Правда, это справедливо только для II и III частей — в первой не было ни таймера времени, ни автопилота, да и выкидывало поближе к планетам.

Вдобавок, в игре с некоторой долей достоверности передана гравитационная модель, что даёт возможность применять так называемую *гравитационную пращу* — проходя мимо космического тела большой массы по касательной и воспользовавшись силой его притяжения, увеличивать свою скорость за более короткое время, экономя при этом топливо. Однако все расчёты происходят весьма приближённо, и например, у игрока не получится выйти на стабильную орбиту вокруг планеты, аки спутник — высота орбиты с каждым витком будет меняться как ей заблагорассудится. Ещё был интересный глюк при переходе корабля из зоны гравитационного действия объекта А в зону действия объекта Б — значение скорости не изменялось из расчета разницы скорости и направления движения объектов А и Б, а оставалось тем же, что приводило к забавным результатам. Например к невозможности приблизиться к ближайшим спутникам Юпитера — у них орбитальная скорость огромная, а радиус гравитационного действия маленький; корабль при переключении точки отсчёта с Юпитера на спутник мгновенно приобретал огромную скорость относительно последнего и улетал прочь, надолго лишая игрока управления (или жизни, если футболнёт в тот же Юпитер).

Отдельной болью было наличие пары злодремучих багов. Из-за одного кривовато работал автопилот, прицеливавшийся на текущее положение планеты, что приводило к большому перерасходу топлива, или вообще "гонке зайца с черепахой" (корабль бесконечно летел к планете, планета от него бесконечно улетала). Другой были какие-то ошибки пересчёта координат при переходе от "внутрисистемного" полёта к "околопланетному". В результате корабль мог мгновенно оказаться под поверхностью планеты, где тут же и разбивался.

Кроме того, отдельного упоминания заслуживает [вооружение](#): если это лазер — то рельса, выжирающая топливо из бака в соразмерных доставляемым вражине мегаватт/[пиздюлях](#) (да ещё и нехило греющаяся), а не бесконечный разноцветный фейерверк, аки в [SW](#); если ракеты — то не запас на сотни штук, а столько, сколько ракетных пилонов под крыльями (выстрелил без наведения на цель — значит зря таньга потратил); ECM, ECCM... И прочие какбе [IRL](#) прелести.

## Черная дыра

Видимо прочухав, что наличие в игре большого мистериозного [пасхального яйца](#) вроде *Раккслы* неимоверно доставляет игрокам, Брабен запустил в массы слух <sup>[пруфлинк?]</sup>, что во второй части игры, где-то в центре галактики<sup>[5]</sup> находится [чОрная дыра](#), и нашедшему её будет выплачена сумма в шесть мегабаксов. [Есть мнение](#), что [фанаты](#) первой части, поражённые такой детальной реализацией, задолбали Брабена расспросами о наличии во вселенной Элиты всяких иллюзорных и не очень объектов вроде чёрных дыр и продолжали ебать ему [моск](#), несмотря на все заверения, что их там таки нет (наверное, дело в том, что для [производства ЧД требуется поделить на ноль](#), а ни тогдашние, ни современные компьютеры этого [не умеют](#), хотя Он [таки пытался](#)). В общем, таким образом маэстро какбе сказал, что их там конкретно нет. Но всем ведь похуй и через некоторое время некий кадр нарезал [скриншотов](#), удостоверяющих, что он якобы повстречался с данным феноменом и даже был выпилен им из пространства. В ответ на посвящённых игре [БэБэСях](#) незамедлительно началось [бурление говн с разоблачениями](#). Все ссылки на эти [драмы](#), к сожалению, давно сдохли, но по причине того, что Брабен вознаграждение не отзывал и того, что скриншоты эти, видимо ради [лулзов](#) до сих пор доступны для широкого показа [тут](#), время от времени на различных ресурсах, отдельно взятые [слоупоки](#) повторяют расследования один в один. Например, вот [отечественная версия](#).

## Frontier: First Encounters

По сути, третья часть была ничем иным, как

[Elite 3: Frontier First Encounters \(FFE\) intro](#)



тяжеломодифицированной второй Элитой и большая часть кошерных финтифлюшек осталась и радовала игрока (когда игра таки работала). Из нововведений:

- И ещё более улучшенная графика: bitmap-текстуризация, детализация планет и городов на них, междуморд...
- Новые скрытые корабли-вундервафли, которые **нельзя было купить**, а только получить после выполнения заданий повышенной сложности.
- **Гойзеты**, на которые за символическую копеечку можно подписаться и почитать, пока автопилот рулит корабль между зоной выхода из подпространства и целью назначения<sup>[6]</sup>. Каждая фракция выпускала свою версию «Правды» и иногда было небезинтересно наблюдать, как одни и те же события перевираются по-разному, например, в **таком ымперском Imperial Herald и либерастическом Federal Times**. А тем более забавно порой раскрыть свеженькую и прочитать о своих собственных похождениях по негенерированным квестам.

## Детализация

В третьей части все небесные тела были представлены вычисляемыми в реальном времени трёхмерными сферами. Количество вершин, образующих 3D-каркас и текстура рассчитывались исходя из расстояния до игрока: чем ближе — тем деталей *генерировалось* больше. Фактически, этот алгоритм был прадедом современного LOD. Зачатки его замечены ещё во второй части, но именно в третьей части его КПД доведён до предела.

## Teh Drama

Смеркалось Апрель 1995 года.

К вящему ликованию элитафагов, фирма «Gametek» (издатель) объявляет о выходе «Frontier: First Encounters». Для рекламной кампании был выпущен плакат, на котором пара акушеров склонилась над коробкой с игрой. Слоган был такой: «Как любой новорождённый, этот не даст Вам спать ночами». Как позднее выяснится — это были патологоанатомы на вскрытии трупа игры.

Буквально через несколько дней после начала продаж появляются первые сообщения от игроков о том, что игра вылетает с сообщением: «Unhandled Exception Error». Вскоре становится понятно, что нет ни одного сообщения о том, что кому-то удалось нормально запустить игру! Линия поддержки фирмы «Gametek» советует **отключить музыку и звук**. Игроки так и делают — игра стартует, но тут же начинается новый поток сообщений о том, что игра вылетает при малейшем движении игрока, а некоторые баги будут получше любых читов. Алсо, несмотря на то, что в требованиях к железу стоит **386** и выше, даже на весьма быстрых тогда 486-ых машинах текстурированная графика тормозит. И в это же время «Frontier: First Encounters» входит в двадцатку лучших игр по списку Гэллага (список охватывает все компьютерные платформы) под номером шесть.

На третью неделю после релиза магазины начинают снимать игру с продажи. Один дистрибьютор игры заявил в прессе: «Отличная работа, Геймтек! Приз за самый худший релиз 95-го Ваш почти наверняка!» «Gametek» заявляет, что все просто раздувают из мухи слона, **ошибок в игре не больше, чем в любой другой**, а количество жалоб **over 9000** — всего лишь малый процент от общего числа покупателей, ведь игра пользуется огромной популярностью и ниипёт.

Через месяц (!) **игры на напильнике**, «Gametek» выпускает патч для устранения «проблем совместимости», но игроки обнаруживают, что надо иметь ОЗУ в 8 мегабайт. Звук и музыка стали наконец доступны, но в них нашлись свои баги фичи. Патч содержит полную копию игры и не проверяет лицензию. Так что путём добавления к патчу нескольких системных файлов можно было получить лицензионную копию бесплатно. Игра поднимается в списке Гэллага на пятое место.

**Дотошные игроки** раскапывают на дисках патча исходник игры. В нем обнаруживаются комментарии и замечания Дэвида Брабена, которые он делал своим кодерам, подробные данные по всем кораблям, присутствующим в игре и тексты всех миссий. Выясняется, что в игре этих миссий всего-то не более полдюжины, а таинственного корабля «Мираж» и иноплане-**тян** вовсе нет.

«Gametek» выпускает второй патч. На деле же оказывается, что этот «патч» помимо ошибок искал тот самый скандальный файл-исходник **и удалял его**, вдобавок работал неаккуратно. В дистрибутиве же файл **оставался**, лол. С исчезновением **teh** самых двух мегабайт у игрока на винчестере появлялось восемь мегабайт мусора. Для оценки масштаба **биды**, представьте себе патч к современной игре, который генерировал бы после себя восемьдесят гигабайт мусора. Игра в списке Гэллага на третьем месте.

От фирмы «Gametek» поступает третий патч, который оставляет без внимания игроков с **флоппи**-версиями игры. К нему приложен файл с историей устранения ошибок, и из него следует, что по крайней мере

Full HD Quality. No shit, srsly.

## FFED3D - Constrictor P66 (1

Real Full HD Quality, 15 лет спустя (допилена отечественными Левшами).



Эльдорадо, блин. Сертификат ПДС брать будем?



тринадцать ошибок были хорошо известны фирме уже в третью неделю ([взаимоисключающие параграфы](#) прилагаются). Всего же устранено 29 ошибок. После третьего патча игра начала тормозить даже на «четвёрках» с 4Мб, теперь ей нужен был «Пентиум» с 8-16 Мб RAM. А тех игроков, которые почти два месяца ждали решения проблемы с джойстиком, «обрадовала» рекомендация: «Отключите джойстик для решения большинства проблем — игра разрабатывалась в расчёте на мышь». Алсо, прошлые сейвы игры теперь стали с оной несовместимы. Тем игрокам, которые сумели хоть как-то добраться до рейтингов Deadly и ELITE, надо было начинать игру с нуля (может быть, для других игр это и не страшно, но те, кто играли в ELITE, знают, **что** это значит для данной игры). Те, кто всё ещё не бросил попытки в неё играть, так и сделали, и быстро выяснили, что с третьим патчем нельзя пройти первую миссию! Игра на шестнадцатом месте в списке Гэллапа.

Через четыре месяца был выпущен четвёртый патч, но ошибок он не убавил. «Gametek» заявляет, что выпущена и поступила в продажу новая версия игры. Продавцы ничего об этом не знают. Игра вылетает из списка двадцати лучших игр Гэллапа.

Надо заметить, что хоть игра и была [досовской](#), но на истую радость обладателям новенькой тогда ещё [Венды 95](#), под ней запускалась, и даже давала поиграть в благоприятные по [гороскопу](#) дни, но ровно столько, чтоб игрок лишь успел уютненько устроиться, а затем с [ехидным хихиканьем](#) завешивала машину.

В итоге, хотя по причине инертности фандома игра не стала финансовым провалом и в [Былинах Геймдевовских Отказов](#) не упоминается, поклонники серии сходятся в том, что третья Элита — [EPIC FAIL](#). Причина проста и тривиальна: [жадный издатель](#) в погоне за профитом заставил [программистов](#) выпустить сырой код на рынок. Чему народ научился с тех пор? Гляньте хотя бы на «[S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо](#)». Брабен не особо охотно и тепло вспоминает об этом своём детище, и сам с тех пор выпускает [какие-то детские аркады](#), ну а «Gametek» ещё два года [срало полимерами](#) и таки приказало долго жить. Никто о нём не плакал.

На данный момент существуют вполне играбельные фан-реализации и этой части игры, где забагованность сведена к минимуму, а описанные выше нововведения выпячены на первый план, что де-факто делает данную часть игры как бы лучшей в серии (и снова [взаимоисключающие параграфы](#)). Казалось бы, всего каких-то десять-пятнадцать лет патчевания...

## Elite: Dangerous

Она же «Elite 4», «Frontier 3» или «Frontier: Next Encounters».

[Alpha Phase 3.0 - Docking Tutorial](#)

Стыковка со станцией в альфе... ностальгия...

Первые слухи о продолжении поползли ещё в 1998

году. В 1999 году Брабен в одном из интервью заявил, что работа над ним началась и выйдет он в следующем тысячелетии. Фанаты уже давно шутят, что Брабен спокойно может делать «Элиту 4» до 3000 года. Всё замерло до 2006 года, когда его [конторка](#) объявила о том, что ничего она не разрабатывала, а упомянутый Брабеном проект был дропнут в двухтысячном году и представлял из себя [MMORPG](#) по вселенной Элиты/Фронтiera. В 2007-ом году Брабен делает следующее по счёту заявление о том, что разработка новой Элиты начнется после завершения проекта с символическим названием «[The Outsider](#)» (тоже заморожен в 2011). Очередное пришествие «Elite 4» было запланировано на [2011 год](#), однако Брабен так заморочил всем голову, что никто уже особенно не верил... но надеелся, да. Разумеется, зря. Конец света не за горами, а игры всё нет.

06.11.2012 внезапно для всех в попсовом кикстартере появилась новая игра серии — [Elite: Dangerous](#), которая таки собрала полтора миллиона фунтов с мелочью из запланированных 1 250 000.

Таки до 22.11.14 Elite: Dangerous находится в бете, 22.11.14 — последний вайп, переход в гамма, и 16.12.14 — долгожданный релиз. Стоит игрушка не много не мало 60 фунтов бета+предзаказ, или 35 фунтов простой предзаказ. Что при нынешнем курсе получается около 3900 руб за паиграть. Элито-олдфаги покорно платят денюжку, а нищевродской школите она один хуй не нужна. Стоит отметить, что Frontier Development не смогли отказать себе в модном современном развлечении разработчиков игр — «Наеби игрока и удали часть функционала после того как собрал деньги». Дополнительной драмой стало то, что вернуть деньги после объявления стало несколько проблематично. В интерпретации Брабена, если игрок поиграл в бету несколько часов, то стало быть уже наслаждался всеми радостями продукта и вернуть его взад уже нельзя. Что и вызвало бурления говн. В определенных кругах ходят упорные слухи что весь контент для игры включая звезды, планеты и их названия таки находятся в клиенте игры, а на стороне сервера находится только экономика. [А Брабен скрывает](#).

16.12.14 — Релиз. Тихий и без лишней помпы. По сути последний гамма билд был наречен релизным 1.0. 05.08.15 — Анонс первого платного дополнения (а точнее - сезона) "Horizons", в котором таки добавят долгожданные посадки на планеты (А также аванпосты, миссии и артефакты), обещанные Дэвидом Брабеном ещё во время разработки. И всё бы ничего - да только в это дополнение в любом случае будет включена сама Элита. Породило нехилый срач на форуме благодаря своей цене. Подробности - ниже. Игра уже продаётся в стиме, цена была [недавно](#) урезана до 1500 деревянных.

## Frontier и читерство

Особого драматизма достигла ситуация с читерами. Часть игроков у которых кроме Elite: Dangerous есть еще семья и дети. Несколько огорчившись отсутствием кнопки «пауза» и наличием прибитого гвоздями и совершенно неуместного требования быть постоянно онлайн, открыли для себя программу Cheatengine. С помощью которой, при наличии определенных навыков, любой желающий может приостановить получаемый урон на время укачивания ребенка. Что стало в принципе неплохой альтернативой кнопке пауза в режиме соло. Однако, какие-то хулиганы, начали использовать сию программу во зло в режиме совместной игры. Что послужило причиной массовой попаболо со стороны школьников grindивших игру для циферок в рейтинге. Frontier Developments пошли на встречу школите и прикрутили возможность пожаловаться на игрока-обидчика, а также запилили систему так называемой «Телеметрии», призванную ловить коварных, противных и всячески нечестивых. Но ввиду особой рукожопости реализации системы «телеметрии», она вызвала гомерический хохот со стороны нечестивых. Нечестивые читеры, да и просто умерщвленные во время PVP, а также просто огорченные игроки начали использовать кнопочку «пожаловаться на читера». Использование этой кнопочки, наряду с рукожопой реализации телеметрии привело к щедрой раздаче предупреждений всем подряд.

## Октябрьская революция

В месяце октябре 2015 года, нечестивые хакеры придумали новую методику: так называемый «реверсивный чит». Ввиду особой рукожопости программистов Frontier, появилась возможность модифицировать урон ничего не подозревающему оппоненту. Какие-то хулиганы начали умело применять этот чит следующим образом: урон жертвы увеличиваем в 1000 раз и одновременная модифицируем свои щиты, чтобы компенсировать это увеличение. Жертва с модифицированным уроном попадает в черный список телеметрии и получает бан. Все довольны.

## Frontier и steam

В сентябре 2014, довольно известный в интернетах и не только, небольшой журнальчик eurogamer в интервью в котором, самый честный представитель Frontier Developments Девид Брабен, отвечая на вопрос о возможности выхода игры на Steam, заявил что бабла у них полно и необходимости пилить для Steam не видят. Однако, в апреле 2015 Девид Брабен и Frontier Developments доели свой **золотой батон**. Внезапно Elite : Dangerous появилась в **Steam**. Восторгу преданных фанатов не было предела. Прошлые **вкладчики** резонно попросили снабдить их ключами. Однако, компания Frontier **заявила**, что для добавления в Steam совсем не нужен ключ, достаточно просто добавить папку с игрой в Steam клиент. Подобное заявление породило **нешуточный** срач состоящей из **любителей** воспользоваться советами Frontier и достаточно большой группой других **лиц** желавших получить ключ. Компания Frontier, уединившись всем составом на яхте со шлюхами , закусывая остатками золотого батона, судорожно начала подсчитывать соотношение **лояльных** и **оскорбленных**. Через недельку, поняв что оскорбленных значительно больше, пустили скупую слезу и поломавшись еще месяцок таки пошли навстречу оскорбленным.

## Девид Брабен Неполживый и маркетинг

Благодаря особо талантливому менеджменту компании к месяцу августу 2015 цена акций компаний плавно снизилась на приблизительно 30 процентов. Учитывая то, что компания в 2014 году показала убыток, который едва не перекрыл операционную прибыль за 2012 и 2013 годы (время оленей, обещаний и щедрых подношений), Девид Брабен Неполживый объявил о выпуске нового дополнения Elite Dangerous: Horizons. Особой изюминкой анонса дополнения стала невероятно щедрая модель распространения этого DLC. Предложение было настолько щедрым, что многие участники забега почувствовали **боль в области спины**. Текущие владельцы смогут получить дополнение всего навсего по цене игры класса AAA с небольшой скидкой, тогда как новые покупатели купят дополнение с игрой в комплекте по той же цене и без скидки. Серьезно запахло эпическим коммерческим успехом. Однако в феврале 2016-го года компания учла свои ошибки и теперь Горизонты выпускаются как DLC, стоимостью, как сама Элита, которая, в свою очередь, стала стоить в 2 раза меньше.

## Влияние™ на...

- **Звёздное наследие** (1995) — адвенчура для **ZX Spectrum**. В ней описываются приключения командира звездолёта, который совершил вынужденную посадку на планете *Raxxla*. В конце 2005 года вышел римейк для **Windows** «Звёздное наследие 1: Чёрная кобра».
- **Серия игр X (Икс)** — «Вселенная X» по праву считается лучшим преемником «Элиты», но **бида** — доведя экономическую часть до уровня серьёзных экономических стратегий, разработчики забыли положить в коробку флай-симулятор.
- **EVE Online** — современная онлайн-игра. Пипл очень хаваает.
- **Космические рейнджеры** — расовая русская тактическая RPG с элементами стратегии... да и вообще лютая кроссжанровая монструозина, пропитанная гемплеем Elite чуть менее, чем полностью.
- **Battlecruiser 3000AD** — те немногие, кто разобрался, как устроено управление в игре и вдобавок умудрился в неё поиграть, знают, что по глобальности задумки и амбициям она даже превосходит Элиту во многих аспектах. Но таких немного и половина оных — сами разрабы игры.
- **Infinity: The Quest for Earth** — уже долгое время в разработке. MMOG, по уверениям авторов, должна наиболее полно из всех приблизиться к игровой механике Элиты.

- **Freelancer** — какбэ тоже выполнен в жанре экономического флайсима, но *на самом деле* — просто аркада от **Микромягкого** издателя.
- **Parkan** — симулятор космического спасителя всего, можно грабить все что не прикручено гвоздями к полу.
- Все эти ваши **Корсары** и **Пираты Сида Меера**.
- **Flatspace** — отличительная особенность: действие происходит после тепловой смерти вселенной, поэтому звёзд нет, только станции, метеориты, пыль и двумерное пространство.
- **Vegastrike** — Elite-подобная игра, можно торговать, грабить корованы, выпиливать грабителей корованов, исследовать вселенную и много чего еще.
- **FAR7** — игра про космос и кораблики в духе старой школы. Прямо в окне браузера всякая там торговля, друзья, враги, подвиги, астероиды и прочие вещества.
- **Pioneer (space sim)** — неофициальный римэйк elite 2, на новом движке. Делается настолько дотошно, что сохраняет допущенные ошибки в оригинале.
- **Galaxy on fire** — изначально была игрой для мобильных. Вторая часть стала лучшей игрой на телефонах, я гарантирую это! На данный момент уже портировалась на ПеКа. Кстати, в игре можно не только грабить корованы, но и защищать их от огробиителей.
- **Deer3D** — как и предыдущий вариант, игра для мобильных. Повторяет схему «StarCraft → Submarine Titans», то бишь космосим Элиты был перенесен в океанские глубины. Путешествия, торговля, добыча, апгрейды, охота на пиратов — практически все исходные фишки на месте.
- И вообще все игры в жанре privateer/trader.

## См. также

- **Спектрум**
- **Star Control**

## Ссылки

- **Frontier News** — новостная лента.
- **EliteWiki** содержит информацию как о классической «Elite», так и о современных продолжениях.
- **Elite Games** — отечественный задрот-ресурс с огромной базой данных по Elite-like играм, а также штаб-квартира одноименной команды престарелых задротов.
- **Oolite** — современная реализация «Elite I» для всех ОСей («Oolite»).
- **Roolite** — сайт русской поддержки «Oolite».
- **Elite для МК-52 и МК-61** — была даже на программируемых калькуляторах!
- **Java Elite** — клон на java, работает прямо из окна браузера.
- **FFEStarsys** — маленькая утилитка, позволяющая невозбранно просматривать галактику Frontier: First Encounters в любом масштабе.
- **glFFE** — GL-версия Frontier: First Encounters.
- **Проект FFE под Direct 3D** — вялотекущий, но уже полностью игральбельный порт Frontier: First Encounters под DirectX 9.
- **Frontier Curious stuff** — подборка открытий от исключительно задроченных исследователей глубокого космоса.
- **Dream-Ware: The FFE Journals** — полный архив газет из вселенной FFE.
- **Конец великой русификации** — креатифф из журнала "Спектрофон", насыщенный мемами первой элиты.

## Примечания

- ↑ *leet*. «*Teh leet sign*», англ. «*The Elite sign*», рус. «*Знак Элиты*».
- ↑ В моде Jades' FFE, для достижения уровня Элиты надо нарубать **Over 9000** фрагов, а именно **9801**
- ↑ Хотя есть и исключения: Homeplanet, Babylon 5, Evochron, Orbiter, Terminus, но редкие и обычно непопулярные.
- ↑ Если быть точным, то разгоняться приходилось одну третью часть пути и тормозить остальную, так как тормозные двигатели обычно были в два раза слабее главных. Поэтому умные люди просто разворачивали корабль в противоположную сторону и тормозили главными. Более умных этот вопрос не ебал, ибо на автопилоте и со сжатием времени разница была невелика (хотя в некоторых миссиях на время она и оказывалась критичной). Некоторые обнаружили, что можно было вообще разгоняться весь путь до станции — самое главное было вовремя узреть индикатор станции и активировать докинг-компьютер, которому было абсолютно пофиг на уже имеющуюся запредельную скорость и он невозмутимо моментально сбрасывал относительную скорость до нуля, начиная манер стыковки. Ну а если промахнуться и включить автопилот слишком поздно, то корабле{ {subst:ударение} }ль по инерции улетал в хрен знает какие ебеня и оказывался там без топлива, которое до этого было сожжено на разгон.
- ↑ Надо заметить, что игровые координаты [0,0] лежат не в центре галактики, а в нашей родной солнечной системе, которая, как известно, находится где-то с краю.
- ↑ Примечательно, что находясь в гиперпрыжке один или более месяцев стандартного реально-игрового времени, игрок газет не получает, зато на выходе — его засыпают **спамом** за всё это время, что вполне логично.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



### Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online  
Exo-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect  
Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft  
StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран  
Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди  
Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасности Гуррен-Лаганн Доктор Кто  
Жестокая Галактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза  
Космическая гонка Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху  
Кыштымский карлик Лунный заговор Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи  
Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО  
Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды  
Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали Трансформеры  
Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра  
Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики

[en:w:Elite \(video game\)](#) [w:Elite](#) [de:w:Elite \(Computerspiel\)](#) [tv:Elite](#)