

# Классические игры для DOS — Lurkmore



**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!

Суть этой статьи в том, чтобы ознакомить ньюфага с кратким списком того, что следовало бы хотя бы попробовать пройти. Все эти игры создавались в **те времена**, когда целью разработчиков было не сколько заработать бабла, сколько ... создать классную игру. То был период становления известных сегодня игровых жанров и большинство современных игр так или иначе выходит родом из нижеперечисленных. Ввиду **640 килобайт** ставка делалась на качественный игровой процесс, а не на **количество полигонов** в сцене. Потому, если вы оцениваете игру по ре-играбельности — нижеперечисленное вас, скорее всего, затянет надолго.

## 16 bit

### COM и прочие наноигры

Отдельно стоит отметить, юные падаваны, что размер .com-файлов не должен превышать 64КБ, или 65280 байт (256 байт PSP, да и хотя бы 2 байта в стеке не мешало б еще оставить для загружаемого DOS туда 0).

- Paratrooper. Управление со стрелочек делает адову классику ещё более адовой. Валяются с неба парашютисты, тысячи их, за напрасный выстрел — минус очко, за сбитого говнюка — плюс N очков, четверо пропущенных слева или справа — хана твоей пушечке ибо они тут же сделают «пирамидку» из тел и влезут к тебе с **гостинцами**. Хинт: стреляй по куполам.
- Arcade Volleyball. Лютая вещичка, повествующая о взаимодействии трёх мячиков — из них два с ногами и ногами и ещё одним эти мутанты играют.
- Alley Cat — симулятор уличного кота. Цель игры — трахнуть кошку. С голым хуем к ней не подобраться, надо готовить подарок. Геймплей сводится к проникновению в комнаты со всякими ништяками, путём карабканья по бельевым верёвкам. В каждой комнате — миниигра. Цели очень кошачьи — поймать птичку, наловить рыбок, выжрать молоко из мисок у твоей кучи собак, да чтобы те не прочухали... К сожалению, до сих пор никуда не портирована и не переиздавалась. А оригинал эмулятор переваривает очень криво.
- **Тетрис**
- **Сокобан**
- **Digger**
- **Pacman**
- Платформеры от испанской OPERA SOFT (Last Mission, Goody, Livingstone Supongo), характерные шустрой графикой в CGA и одним большим миром, разделенным на экраны.
- Игры от Башурова: **Поле чудес**, Тыща, Кинг с невозбранно спизженными героями расово верного **Союзмультфильма!** А также Black Sea. Обыкновенный морской бой с **носатым** капитаном. Есть пять городов, Севастополь, например, за которые можно биться. Центральный, где всё начинается, и по два у противников. Комп жутко читерит, особенно если начать выигрывать. Хохлосрач в действии.
- Rogue, от которого в RPG **все пошло**.
- Arcanoid и куча его клонов. Оригинальная игра, что интересно, имела вполне драматичный сюжет. Особо выделялся Tugoid, в котором можно было построить свой уровень, **выложив из блоков слово «хуй»** при помощи достаточно обширного инвентаря. В Арканойде тоже можно было строить уровни, но сохранять и встраивать в игру было нельзя. Так же хочется отметить французский «Porcogn», который имел вполне симпатичную графику и защиту от босса по F10 в виде унылой таблицы.
- Space Invaders, известный позже как Galaxian, уже на Денди, однако до Денди добрался и сам Space Invaders, правда на Денди его почти не пиратили, и геймеру России/СНГ он мало знаком (зато хорошо знаком его клон Galaxian на многоигровках). Появился ещё во времена, когда компьютеры не делились на PC и Mac, а каждая фирма выпускала свою модификацию. И на всех модификациях был свой вариант этой игры. Даже на БК-0010.
- Asteroids — изначально появился на игровых автоматах, но порты позже сделали под все имеющиеся платформы, включая, конечно же, DOS. Портируют, между прочим, до сих пор, в меру аппаратных возможностей нынешнего железа. Кроме того, время от времени проводятся соревнования, где особо задротистые задроты **соревнуются**, кто набьёт как можно больший счёт. При этом соревнование может длиться не одни сутки кряду. Под DOS наиболее симпатичной вышла AstroFire, которая на момент выхода даже несколько рвала шаблон своей красочностью и отрисованными с 3D-моделей спрайтами.
- Tarper. Симулятор бармена. Четыре барные стойки, по которым слева валят алконавты, справа — краны с бухлом. Нужно успеть послать ровно столько кружек, сколько алконавтов на этаже, потом собрать тару. За разбитые кружки — штраф, за необслуженных алкашей — game over. Автор неизвестен, платформы — БК, DOS, Спектрум, ...
- Десантник. Отечественное архисложное творение из шести, что ли, уровней, где надо лететь на

- вертолёте, бежать пешком, ехать на машине и т. д.
- Plate. Лабиринт, в котором надо собрать [летающей тарелкой](#) все [канистры с топливом](#) и на поверхности отвалить на следующий уровень.
- Conquest. Игра для двоих с разных концов клавиатуры, управлять орлами: пикируя на NPC-птичек сверху, выбивать из них яйца, которые нужно еще и подбирать; присутствуют препятствия с пропастью и — (!) предтеча этого вашего Physics — клавиши влево-вправо + махать крыльями, чаще машешь — резче взлетаешь; на высших уровнях появляются воздушные потоки, которые уносят вверх/затягивают вниз. Лучшая стратегия — один сверху мочит, другой подбирает яйца, чтобы не замочить друг друга невзначай. Синглплей вроде тоже был, но не заслуживает особого внимания.
- Apple Panic.
- Llamatron.

## ЕХЕ

- Tower Toppler PC. Писинный порт «Тауэра». Графика при переносе под CGA изменилась чуть более, чем полностью, но пучеглазый жабоид по-прежнему ходит на фоне ночного неба по круглым башням, ныряя в окошки и уворачиваясь от НЭХ. Портитован идеально, идет на современных машинах, только заставки с великой и ужасной рекламой какой-то леталки больше не видно — проскакивает менее чем за один кадр монитора. Состоит из: две миссии по 8 башенок.
- [Wolfenstein 3-D](#) и его продолжение [Spear of Destiny](#), nuff said.
- Blackthorne — занятная плоская шасталка-стрелялка. Дикие слаборазвитые внеземные Человеки поработаны оркоподобной сверхцивилизацией, у которой аж уже целый [помповик](#) изобретён (и шмагии мешок припасён тоже). Свинтивший на Землю от выпиливания главгерой осваивает сию вундервафлю и возвращается в родной Муходрищенск, где по ходу выпиливания врагов меняет её на полуавтомат, автомат и напоследок что-то адское типа [АГС-30](#).
- Chaos Engine. Изометрия для двух игроков (один имеет право быть ботом, но не имеет права не быть вообще). К прохождению почти нереальна, хотя, если ковырнуть исполнимый файл и удешевить апгрейды — жить становится сложно, но можно. В зависимости от стартового подбора персонажей место, до которого ты доползёшь и сдохнешь, меняется на 30—40% от общей длины игры.
- [Prince of Persia](#).
- Suparlex. Колобок бегаёт по уровням, собирает инфотроны и ищет выход. Впоследствии появилось чуть более, чем дохуя, дополнительных уровней. [Алсо](#), некоторые [труЪ](#)-фанаты делают их до сих пор.
- F29 Retaliator. Пожалуй, первый авиасим с не совсем отстойной физикой. Имеет две подковырки: пускается только из \Retail\ (да-да, именно от корня) и безжалостен к незнанию матчасти (превышение скорости с выпущенными шасси исключает в дальнейшем какую-либо посадку, но об этом можно узнать разве что из мануала). Три концовки с элементами [ангста](#).
- [F-19](#). Авиасимулятор тщательно скрываемого властями самолёта, не рассекреченного до сих пор. Запас демократии на борту хоть и ограничен, но особо нуждающимся хватит. Алсо на этом же движке были сделаны F-15 и F-117.
- Goblins 1/2/3. Серия квестов про троих/двоих/переменное количество гоблинов, выручающих своих королёшек из бед. Первая серия примечательна пиксель-хантингом как основой геймплея, вторая — адской сложностью из-за необходимости синхронизировать действия балбесов в реальном времени («один то, а второй тем временем быстро-быстро это»), третья — полным соответствием сформировавшимся к тому моменту канонам жанра и отсутствием подобных забавных сюрпризов.
- [Cannon Fodder](#) 1/2. Отряд не заметил потери бойца. Две части игрушки с видом сверху про похождения отряда солдат на территории противника (джунгли, пустыни, космические платформы, непонятные [миры с грибами](#), [размером с дерево](#)). Из оружия имелись автоматы, гранаты и ракеты (последних двух всегда не хватало — но это легко поправилось с помощью freegame). Игра портитована с [Амиги](#) и амижная версия сделана чуть более качественно в плане графики и музыки. Спустя более, чем десяток лет, в [этой стране](#) была выпущена третья часть, более унылая и менее хардкорная.
- Куча квестов от Lucas Arts. [Indiana Jones](#), [Sam & Max: Hit the Road](#), Loom и многие другие. «Maniac Mansion» и сиквел «Day of the Tentacle» определённо тоже достойны отдельной статьи. Более того, именно от них-то всё и пошло: название оригинального квестового движка LucasArts SCUMM (на котором потом были написаны, в частности, такие легендарные вещи как Monkey Island и Full Throttle) расшифровывается как Script Creation Utility for Maniac Mansion.
- Tom & Jerry Cat-astrophe. Противостояние kota и мышки в комнате с определенным набором вещей. Нереально доставляла, да и сейчас. За определенное время (на выбор 3-5 минут) необходимо набрать наибольшее количество очков, всячески раздавая пендалей противнику. Но к сожалению возможно играть только за Джерри.
- Stunts. Гонки, в которых можно прыгать с трамплина, делать мёртвые петли, ездить по стенам туннелей, мостам, грязи и льду. Можно выбирать из кучи тачек. Можно гонять наперегонки с оппонентом на выбор, причём у каждого свои слабые и сильные стороны, а также доставляющие реплики при победе или проигрыше. Можно делать свои треки с возможностью сделать [бочку](#). К сожалению, грабить корованы нельзя. [Фаллометрия](#) продолжается до сих пор.
- Deathtrack. Легендарная и неповторимая гонка-файтер, вышедшая в 1989 году и ставшая предтечей всех прочих гонок с гуро.
- The Incredible Machine. Пространственно-инженерная головоломка. Претендовала на развитие мышления и логики, за что была нелюбима школотой и духовно богатыми особами. Сейчас потихоньку расползается по мобильным платформам, в комплекте с особой любовью школоты и духовно богатых особ.

- **Scorch** — The Mother of all Games, как скромненько её назвал разработчик. Предтеча этих ваших Worms. От двух до десяти танчиков на одном экране, все из которых могут быть ботами — чиста паржать. Огромный выбор оружия, щитов и всяческих рулезов — топлива для перемещения, парашютов для падения с высоты, например. Ботам можно задать уровень ума градаций в двадцать — от полного кретина до терминатора. Зрелищные смерти учаснегов — от тихого пшика до термоядерного ПЫЩ, разносящего половину поля и всех лузеров рядом. Отличная игра для троллей — можно засыпать одного противника землёй и разобраться с другим, пока тот откапывается. Количеством разнообразных настроек поражает воображение. **Есть мнение**, что графика — процедурная. С трудом поддерживает мышь.
- **Shortline**. Отечественная игрушка от компании «Дока», но полностью на английском. Железнодорожный симулятор, где надо успевать строить пути между городами и управлять стрелками и светофорами, чтобы тупо прущие поезда не сталкивались. Всего вырастает шесть разноцветных городов. Поезда соответствующего цвета нужно направить в свой город. Мигающий «бешеный» поезд не слушается светофоров и разбивается о тупики и неправильно включенные стрелки, его нужно отправить в любой город. На починку путей можно вызвать дрезину из любого города. Каждый уровень длится двести лет и **символично** кончается в 2000 году, после чего сложность повышается, и всё начинается заново. На 20 уровне играть уже анрильно — поезда прут как яйца в **Ну погоди** на 9000 уровне, и чуть ли не каждый пятый «бешеный». (*спойлер*: Однако, если серьезно задаться целью и пользуясь наигранными сотнями денег, понимаешь, что нужно менять тактику. "Простые" поезда пускаются под специально построенные (при возможности) или **ВНЕЗАПНО** возникшие/созданные крайне коварными на таких уровнях террористами/твоими фейлами на самом удобном месте откосы, расчищая сеть под намного более дорогие в плане штрафов пассажирские. Изумительная наглядная демонстрация перехода количества (уровни) в качество (тактика). Алсо, если вы, к примеру, строите дачу **IRL** и вам вдруг не хватило стройматериалов — милости просим на 24 уровень с начальными 100 у.е. с целью хотя бы ~~перейти на следующий~~ продержаться еще десяток-другой-...). **Хитрый план** разработчиков: при возвращении в игру после паузы / сохранения(!) из произвольного города обязательно выезжает ещё один поезд. Дабы не менее хитрый игроки не сделали из RTS походовки. Работает только со спикером. К сожалению бажность не позволяет играть уже под XP.
- Stone Age. Отличная по графике и музыке головоломка. Динозаврика надо провести по лабиринту. Лабиринт состоит из пустого пространства, пола, одноразового пола и тележек. В тележках — вся **мякотка**. Они могут ездить в пустоте только до упора, причём с односторонней стрелкой — только в одну сторону, с двойной — только по горизонтали или вертикали, и с крестовой — в любую сторону. Сто уровней, есть пароли. На недельку может занять запросто.
- **Weird Dreams**. Это в натуре Weird. Это трудно пройти даже на заломанной версии с неумещающимися жизнями, зная прохождение и юзая известные глюки. Анонимус осилил тока 64%, это где-то в 2 раза больше, чем описано в вики... Остается только добавить, что в отличие от ДОС (вешало систему по любому чиху), на винде запускалось на удивление стабильно; нехило доставляло монофоническое исполнение классики на system beeper'e.

## Must play безотносительно поколения проца

- **Another World** — истекающий безысходным ангстом квест с зачатками аркады про головоломное выживание человека на другой планете. Векторный, ротоскопный и культовый, без всяких этих ваших хэппи-эндгов.
- Knights of the sky от Microprose — **Первая мировая** в воздухе. В режиме дуэли можно было повоевать со всякими Манфредами «Красными баронами» фон Рихтгофенами и прочими Максами Иммельманами. Корованы грабить нельзя, зато сбивать **дирижабли** вполне себе реально.
- Biing! — немецкое творение на тему администрирования собственной клиники. Годная экономическая стратегия. А также в наличии поциенты, процидурки и прочие эвтаназии. Ну и немцы не были бы немцами, если бы не воткнули в игру немного нрѐна легкой эротики, ибо медсестры — тема благодатная.
- **Metal Gear** — эталонный пример превосходства геймплея над графикой, да и звуком тоже. На NES куда привлекательней. <sup>[**ЩИТО?**]</sup> Первая игра в стелс-жанре. Проникаем на базу и спасаем мир от **ОБЧР**, применяя кучу предметов из инвентаря. Глушитель на пистолете крайне приветствуется, управляемые стрелками ракеты доставляют.
- **Red Alert 1**. Клюква в игре достигает размеров хорошей секвойи, обхватов так тридцать в диаметре и при этом обильно плодоносит. Жутко доставляет, но до медвежьей кавалерии осталась ещё одна часть. Породила множество мемов. Да, и ещё это стратегия в реальном времени.
- Viprolex. Тетрис против арканоида, один строит стену из тетриса, другой ломает её арканойдом. Концентрация вина близка к смертельной овердозе. Каким-то непонятным образом не стало таким же «мастхэвом», как «сапѐр» или сам «тетрис», которые только разве что на микроволновках не стоят.
- **King's Bounty**.
- **HoMM 1, 2**. Игры, способные затянуть надолго (при наличии **предрасположенности**, естественно). Мультишная графика, интересный геймплей и хороший саундтрек (во второй части) отличное, знаете ли, сочетание.
- **Warlords II**. Аналог этих ваших Героев, со своим блекджеком. Годный геймплей не оставлял равнодушным то поколение.
- **Dune**. Квест/адвенчура,

по одноименному фильму, который снят по одноименной книге.

- **Dune 2.** Стратегия в реальном времени, сюжетно к миру Дюны относится слабо. Анонимусу одна из глав по сюжету очень напоминает Старкрафт. Точнее, Starcraft очень напоминает Dune.
- **Civilization** — любимая игра детства (да и взрослой жизни) большинства диванных генералов и президентов: знай себе, повелевай собственным народом, стремись сделать его самым сильным, богатым, образованным, культурным... Некоторые это делают уже 20 лет подряд.



- **Master of Orion.**
- **Master of Magic.**
- **Descent.** Представьте себе классический Doom 320x200 и перенесите это всё в космос, где нет верха, низа, коридоры станции переплетены под мозговывносящими углами, а вместо космопеха парит в невесомости развесёлый кораблик, способный стрейфиться в 4-х направлениях и вращаться вокруг трех осей (крен, тангаж и рыскание). Выдержала кучу сиквелов, но так и осталась малораспространённой мозголомалкой для нердов, решивших, что их пространственное воображение совершенно неуязвимо. А вот и хрен им!
- **Mortal Kombat** особенно доставляет Trilogy а также **Street Fighter 2** самая годная версия для MSDOS Super Street Fighter 2 Turbo.
- **Flanker 1.0** — симулятор Су-27. Поскольку игра православная, не насаждаем демократию, а несем духовность тем, кто находится в пределах Крымского полуострова. Хорошая физика и умеренная хардкорность наблюдаются. К нашему времени серию допилили до LockOn'a и DCS.
- **Leisure Suit Larry.**
- **Lemmings.** Безголовые лемминги прут, куда глаза глядят. В любой момент можно вселиться в одного любого безмозгляка и сделать какую-то осмысленную операцию из разряда «могу копать, а могу не копать». Задача: сделать так, чтобы определённый процент леммингов НЕ убили апстену. Идеальный тренажёр для управления [населением этой страны](#).
- Серия **Space Quest** — люты винрар про приключения уборщика Роджера Вилко.
- Серия **Police Quest.** Самая классная, если не ошибаюсь, 4-я часть, Open Season которая.
- Серия **Kings Quest.** 5,6 части must see.
- Серия **Quest For Glory.** Винрарная серия миксов адвенчуры и RPG. Запомнилась тем, что 95% пазлов сюжетной линии и побочек имели по три решения — для воина, мага и вора, при этом доступность этих решений для ГГ зависела не столько от стартового класса, сколько от фактической прокачки. Первая и вторая части (So You Want to Be a Hero и Trial by Fire) использовали доточенный Sierra Creative Interpreter. Управление героем шло с клавиатуры методом вбивания команд типа «climb the cliff», «rub body with berries», как в Space Quest и прочих квестах Sierra, но было наиболее понятливым. Третья и далее перешли на мышь, сохранив, впрочем, винрарность серии в целом. Позже Сьерра замахнулась на римейки и запилила первую часть (а также первых Ларри, Роджера и Кинг Квест) в новом движке, но на большее порогу у нее не хватило.



- [Cyberia](#) (Не путать с [Syberia!](#))
- *Beneath a steel sky* — квест в киберпанковском стиле.
- [Kyrandia](#) — серия квестов от Westwood.
- *Commander Keen*, он же сын ГГ [Wolfensteina](#) — одно из первых творений [Кармака](#). Этого уже достаточно. И [Dopefish](#) же!
- *Ugh! Натурально* — симулятор первобытного таксиста (!) на первобытном же вертолете (!!). С возможностью играть вдвоем.
- *Prehistorik, Prehistorik-2*. Разухабистая аркада-вид-сбоку про доисторического анонимуса с дубинищей в ручищах и всякую не совсем соответствующую, но тоже древнюю фауну, которую следует этой дубинищей дубасить.
- *High Seas Trader* — эта ваша [Elite](#), только в мохнатые шестнадцатые века, парусники, торговля рабами, оружием, опиумом. Найм команды, перевозка пассажиров в погоне за рейтингом и поиск артефактов по кабакам мировых ебеней. В ассортименте — куча кораблей, оружие, снасти, паруса, 15 человек и бутылка рому. На рею его!
- [Dangerous Dave In The Haunted Mansion](#) — также известный просто как «Дейв» — один из первых представителей зомби-шутеров от ID Software, аркада, в двух версиях. Суть проста — Дейв и его друг ружьё мочили зомби слева направо, тысячи их. Отличительная особенность — анимированное гуро смерти Дэйва крупным планом, от каждой НЁХ разное.
- *Filler*. Игра для двух (реже, в других версиях — четырёх) противников. Начинают с противоположных углов поля, заполненного разноцветными кристаллами. Можно менять свой начальный красталл в один из восьми цветов, кроме цвета соперника в данный момент. Одинаковые по цвету окружающие кристаллы присоединяются к полю. Побеждает тот, кто захватит больше кристаллов.
- *Perestroika*. Винранейшая отечественная поделка. Зелёный лягушонок, Демократ, прыгает по постоянно уменьшающимся кувшинкам к противоположному углу болота, поедая по дороге полезные и не очень шарики, которые могут утонуть вместе с кувшинками. На финише поджидает злая красная гипножаба — Бюрократ, который тоже может бегать за тобой. Лютым вином считалось не только успеть пробежать, но и утопить Бюрократа, но можно неиллюзорно застрять и самому. Оригинальная версия отличается потрясным звуком через матюгальник, более поздняя говноподелка под винду — ацтой.
- *Darklands*. Одна из лучших RPG своего времени от MicroProse. Действие происходит в [Священной Римской империи](#) начала XV века, теснейшее переплетение средневековых реалий и немецкого фольклора.

## 32 bit

### DOS4GW

Золотой век игр. С одной стороны, наработаны и наконец-то оформились жанры (на которые и делим этот пункт-с), с другой — попса ещё не поставлена на поток.

### Квесты

- *Igor: objective Uikokahonia*. Делаем из студента человека, совершаем мужественные подвиги и даём пизды местному альфа-самцу.
- *Teenagent*. Школота, по ебанутой лавочке нанятая в разведку, разоблачает происки жуковатого бизнесмена и его подручных безумных учёных — со всеми сопутствующими смехуёчками.
- *Maniac Mansion*. Немного жутковатый, немного юморной квест, вышедший аж в 1986 году на компьютеры Commodore 64, спустя год была портирована под DOS. Первый квест, использовавший движок SCUMM. Около дома, где проживал гениальный учёный по имени Доктор Фред Эдиссон, [падает метеорит](#), но не простой метеорит, а живой, после чего поработает разум Фреда, используя учёного в своих интересах. Фред похищает из местного колледжа местную красавицу, в которую влюблён главный герой игры Дейв, на опыты. Дейву придётся её спасти. С собой он берёт ещё двоих друзей и они отправляются в особняк [сумрачного гения](#). Игра примечательна возможностью выбора персонажей ([нерд-технар](#), фотограф, писательница, сёрфер...) и разными концовками игры. После выхода первой версии, игра получила ошеломляющий успех и высокую оценку критиков. Чуть позднее была выпущена версия для NES (известной у нас как Денди) и версия для DOS с обновлённой графикой, а спустя 17 лет вышло обновлённое фанатское переиздание *Maniac Mansion Delux*, увы, немного забагованное, но зато игра теперь без проблем запускается в новых виндах и имеет в меню выбора языка русский — в фанатском ремейке принимали участие наши соотечественники.
- *Day of the Tentacle*. Продолжение *Maniac Mansion*, на этот раз не такое мрачное, зато с юморком. Фиолетовое Щупальце из прошлой части выпило йаду, отчего у него отросли ручки и значительно увеличился интеллект, а с ним и ЧСВ, теперь оно Щупальце хочет захватить весь мир, Доктор Фред ловит Щупальца и связывает их в своей лаборатории, но Зелёному Щупальцу удаётся отправить хомьяка-почтовика с письмом к Бернару (тому самому нерду из первой части). Команда студентов бросается на помощь Щупальцам и таки спасает их. Фиолетовое Щупальце сбегает, Доктор Фред гневается и отправляет студентов на изобретённой им машине времени в прошлое на два дня, чтобы предотвратить мутацию щупальца, но в процессе работы машины времени, происходит поломка, ребят разносит по разным эпохам — одного в Вашингтонскую Америку, другого, а вернее другую, в будущее — мир, в котором теперь правят Щупальца. А третий возвращается в своё настоящее. Прошлое невероятно доставляет, особенно если знать историю США, да и вообще вся игра — лютый

- вин. В 2016 году вышла версия на русском языке. Скачать игру и патч-русификатор можно [тут](#). Алсо, вышла Remastered-версия с перерисованным в Full HD графоном, есть в [Steam](#).
- Sam & Max Hit the Road. Начало шестивия кролика Макса и пса Сэма, увы, единственное годное. Все последующие так и не смогли победить первую часть ни по геймплею, ни по популярности. Существует русская версия с годным переводом, запускающаяся под современными виндами.
  - Full Throttle. Байкеры, байкеры, байкеры. Хороший, годный, но более лёгкий, чем Щупальца или Сэм и Макс, квест от тех же разработчиков с хорошим, годным саунд-треком. Недалёкое будущее. Вы — [байкер](#), главарь банды «Хорьки» (есть вариант [перевода «Бойцовские коты»](#)). Вас и вашу банду подставили, вам шьют убийство главы компании, последней в мире производящей мотоциклы, ваша задача — выпутаться из этой задницы. И опять же существует русская версия с годным переводом, запускающаяся под современными виндами, да ещё и не одна, и оба перевода одинаково винrarны.
  - Prisoner of Ice — подлодки, Древние, немецкая база в Антарктиде, путешествия во времени и Ф'танг К'Тулху.
  - LOOM — от тех же Lucas Arts. Очень красивый, даже не смотря на EGA-графон, фентезийный квест с хорошим, годным саундтреком (музыка Петра [этого нашего всё](#) Чайковского из балета «Лебединое озеро»), музыка охуенно дополняла игру, даже не смотря на то, что в большинстве случаев либо извергалась PC-спикером, либо проигрывалась AdLib'ом. Чуть позднее игра была выпущена на CD, с переработанной графикой и звуком, а также существует редкая версия для неких японских компьютеров.
  - Action-adventure Ecstatica. Разгадываем [Сраную Тайну](#) средневекового города, густонаселённого демонами, накликаемыми девушкой со странным именем Экстатика. Вид со статичных камер, чувак (или боевая пацанка) с чем-нибудь колюще-режущим в правой руке и квестовым мусором в левой. С тасканием квестового мусора возникают постоянные тралбы в виде омских демонов на пути, ну да на это-то нам и дана правая рука с каким-нибудь двузубым чехвостом. Персонажи, в пике тенденциям, собраны не из полигонов, а из эллипсоидов, что очень положительно сказывалось на внешности служанок Сотоны — даже [Лара Крофт](#) перед этим буйством [сферичной плоти](#) просто курила в уголке. Ну, по меркам 94-го года, разумеется. Линейка не заброшена — в Экстатике 2 ещё больше винрара, махаха и хуй-знает-что-делать-дальше-Тайны.
  - Goblins, опять же (также см. выше, ибо тянутся с 16 бит и EGA). А ещё в 32-битке [Таралей и Жабокрэк](#) отметились. *Действовать бутылкой на жабокрэка. Жабокрэк: «Крэк, крээк!»* Лютый вин.
  - Серия [Phantasmagoria](#). Первая от Windows-версии почти не отличается, вторая имеет эффект чересстрочной развёртки (DOS-версия), из-за чего обладатели ЖК-мониторов (читай — современных) получают говнографику плюс отсутствие звуков вне кат-сцен. Угарная псевдо-хоррорная серия игр, рекомендуется для прохождения в компании друзей или второй половины для увеличения числа [лулзов](#) во время прохождения. Пример того, как именно надо проходить [A Puzzle of Flesh](#).
  - Серия Gabriel Knight. В отличие от [смехуёчков](#) Phantasmagoria, это — действительно серьёзная и действительно доставляющая серия игр про довольно харизматичного писателя, ставшего охотником на различную нечисть. Первая часть выходила как типичный point-n-click Sierra, вторая — [FMV](#) (ЧСХ, хуже от этого не стала, даже стала лучше), а третья — в 3D (правда, уже не на DOS; и опять же, ЧСХ, лубочность серии от этого никуда не пропала, в отличие от [Братьев Пилотов](#), например). Позднее вышел ремейк первой части от оригинального разработчика и сценариста Джейн Дженсен на Unity. Must have для любителей квестов, детективов и всего потустороннего.
  - The Lost Vikings. Платформер о трех викингах, где они кооперативно выпиливают всякую НЁХ.
  - Bioforge - квест где ГГ киборг, был очень культовый. Дополните описание сами. Я помню что игрушка крута, но надеюсь обитатель чтонибудь до допишет.

## Стратегии

- Z — название состоит из одной этой буквы. Эта стратегия (RTS) повествует о войне красных роботов-алкашей, бухающих на каждой заставке, против синих. У красных два командира-раздолбая, которых пиздит за пьянство на каждой второй заставке некий генерал Зод. Больше сюжета нема, зато геймплей. Геймплей очень динамичен, потому что никакого ресурса кроме времени в игре нет. На крыше производящих зданий тикает таймер, и когда он доходит до 0:00, здание выплевывает очередного механического алкоголика или вундервафлю. Чем больше захваченных зон, тем меньше времени занимает производство юнитов. Карты поделены на зоны, больше зон — больше юнитов, почти во всех зонах стоят заводы, строить их нельзя, можно только захватывать вместе с зонами (а также расхуяривать и восстанавливать краном), в некоторых радары, а в некоторых валяется всякий хлам типа гранат или брошенной техники. Пустые зоны ускоряют тиканье таймера на всех заводах. Комп довольно умен, потому уступать в числе зон ему нельзя, иначе fail (игрок и комп начинают в относительно одинаковых условиях, но поздние уровни начинаются с преимущества компа). Соображать в игре надо очень и очень быстро. Из плюсов — очень хитрый ИИ и необходимость хитро комбинировать войска и вообще думать, чего не увидишь даже в современных играх. Из минусов — у сторон нет вообще никаких различий. Геймплей адов: случалось, что игрок разбивал мышку об стол в буквальном смысле. Созерцать свой горящий форт приходится куда чаще, чем вражеский. Начиная со второй планеты, комп выносит вперед ногами на каждой миссии. Есть мультиплеер через IPX, до 4-х игроков. Дожил аж до переиздания под эти ваши iPhone и Android, естественно геймплей упрощен, современное школие былой уровень сложности - ниасиливает.
- Ascendancy. Пошаговая космическая стратегия или тренажёр для развития анхуманской памяти, кому как. Состоит из связанного графа телепортов между звёздами и сотен планет, на которых надо следить за стройками и ещё ухитряться воевать.
- The Settlers II. Винрарнейшая стратегия про строительство домиков, прокладку дорог между

флажками и то, как из воды и пшеницы получить готовый к употреблению свиной окорок. Классический пример немецкого подхода к игростроению. В 2006 переиздана под эти ваши Винды с современной графикой и микроскопическими изменениями в геймплее, школота может причаститься, не ломая глаза о квадратно-гнездовую графику. Серия продолжает пилиться, к 2010 сделали уже The Settlers 7 и браузерку.

- [Transport Tycoon series](#).
- [Civilization](#) — и колонизация тоже.
- [Warcraft](#) же!
- [C&C](#)
- [Capitalism / Capitalism II: Colonialism](#) — лучший симулятор бизнеса в условиях рыночной экономики ever. Во второй части добавляется Новый Свет: можно безнаказанно геноцидить индейских унтерменшей. А когда они переметнутся к другой великой державе, станут её колонией и геноцид будет грозить нешуточной войной в Старом Свете - проводить "политику канонерок", устраивая блокады портов. Тупо переть армиями тоже можно, но желательно сначала измотать противника экономически.
- [Syndicate \(I\) / Syndicate wars \(II\)](#) — RTS, управляем 4-мя киборгами, выполняем различные миссии; футуризм-стайл. Графика SVGA (ну не CGA точно), сильно зависит от производительности проца (увы), но того стоит... Комфортнее всего идет на Pentium-I 133 (166?). В SW(II) присутствовал баг, позволяющий наживаться на закупке оружия на базе (*спойлер*: Купить самый дорогой девайс одному из шайки, включить режим "всех", продать; etc). По состоянию на 10.2014 создатель серии но уже с новой командой вовсю пилит духовного наследника - [Satelight Reign](#). (уже запилили!)
- [Dungeon Keeper](#) - культовая игра производства Bullfrog

## Аркады

- [Tyrian](#). Вертикальный аркадный скроллер, считается наиболее графически выдроченным в своём жанре, за что и портирован в виде [OpenTyrian](#). Также присутствует свыше **полусотни** весьма недурственных миди-треков, которые даже сейчас очень приятно слушать. В оригинале игры неплохая ко-оперативка (два независимых корабля, управляемых с различных устройств, способных состыковываться в один, причем в этом случае обязанности игроков делятся на пилота/стрелка вперёд, и [стрелка](#), который крутит турель в любую сторону и использует боковые орудия). В дополнение к кооперативу есть хитрая возможность сыграть друг против друга в войну на уничтожение, набрав в главном меню заветное слово destruct, при котором вас выкинет в другое меню с выбором режима. Суть — нужно при помощи набора стоящих на месте пушек уничтожить пушки врага, пока он не опередил тебя.
- [Hunter Hunted](#). Горизонтальный скроллер от Сиерры. Можно было играть вдвоем на одном компе. Доставлял нереально.
- [Alien Breed](#), [Alien Breed Tower Assault](#). Автомат в руках, [Чужие](#) по всей базе, вид сверху. Мародёрствуете, на спизженное с тел бабло закупаете в терминалах себе чего-нибудь посolidнее. Крайне развито хорошее свойство многих тогдашних игр, ныне в основном утраченное: сложность на 100% зависит от правильного порядка обхода комнат aka «подумай, потом лезь». Атмосфера доставляет люто, «Nash is dead. You're on your own» и [алиен с человеческим лицом](#) запоминаются на всю жизнь. Для запуска или замените DOS4GW-расширитель на современный из комплекта OpenWatcom (если у вас эдак примерно четвёртый пенёк), или уж сдавайтесь и пускайте из DOSBOX'a.
- [Grand Theft Auto](#), первая часть.

## Стрелялки

- [Doom](#) — см. статью.
- [Heretic](#). Разработчики Raven Software решили запилить свой Doom с эльфами и магией. Продюсировал игру небезызвестный Ромеро.
- [Hexen](#). Винрарное развитие Heretic, но паззлы на уровнях просто-таки в смертельных дозах, что нравится не всем. Игра примечательна крайне неординарным по тем временам дизайном уровней, также игроку часто неоднократно приходилось возвращаться в ранее посещённые локации (кнопка, нажатая на одном уровне, могла открыть дверь расположенную в совершенно другом месте), порой для решения одной-единственной головоломки нужно было побывать на шести-семи разных картах.

Кстати говоря, [Hexen](#) — первый FPS, в котором игрок получал ранения, упав с большой высоты (очень даже возможен был и летальный исход), избежать быстрой и бесславной смерти помогал артефакт Wings of Wrath.

- Великая четвёрка Build:
  - [Duke Nukem 3D](#) — см. статью.
  - [Blood](#) — см. статью.
  - [Shadow Warrior](#) — шутанчик про старого пошлого ниндзя под развесистой сакурой, по атмосфере похож на Дюка. Интересен тем, что его версия движка Build — самая продвинутая и позволяет уйму интересных штук типа пилотируемой техники. Недавно вышел римейк, но старый лучше.
  - [Redneck Rampage](#) — мегашутан про [реднека](#) с дрободаном, воюющего с пришельцами, стаившими его свиноматку-лауреатку множества премий в области... свиноматочности, и пятой колонной местных пособников из числа фермеров, городских пижонов, шерифов, да и других

свиней недорезанных (в жопу раненная свинья способна потягаться по уровню наносимого ущерба со своим хозяином). Помимо свинованов можно грабить корованы, курованы и, ВНЕЗАПНО, комарованы. Юмор специфический, но доставляющий.

- NAM и WWII GI — тоже Build, но не великая четвёрка. Родоначалники жанра «шутера про войну» (первый про Вьетнам, второй таки про Вторую Мировую).
- [Quake](#) начинался именно под DOS.
- [Tomb Raider](#) № 1. Кстати, поддерживал [ускорители](#).
- MDK. -- шутер от 3-го лица, от создателей Червяка Джима, также наполнен юмором. Есть версия и для DOS, и для Шиндошс (с теми же самыми ускорителями).
- [Dangerous Dave](#) — 4 игры было, между прочим. Винрарность сильно отличается от одной к другой.
- [Magic Carpet](#). Довольно однообразная симуляция мага на [ковре-самолёте](#), но затягивает безбожно. Пауки там такие, что поначалу невольно отбрасывало от экрана. Примечательно, что «в игре задействованы динамически освещённые, тонированные по методу [Гуро](#), изменяемые локации» © Педивикия. Крайне сложно найти все секреты на уровнях, когда маны уже достаточно, но можно ещё найти живность и всяких ништяков.
- [Terminator: Future Shock](#) - внезапно годная игрушка по фильму. Это первый 3D шутер от 1го лица в больших, открытых локациях, с возможностью заходить в дома, открывать двери, в которой помимо 3-х мерных моделей врагов (да, да, квейк вышел на год позже) были еще полный осмотр мышью а также некоторые миссии по управлению техникой. Оружие также напоминает из фильмов - Uzi, M16, дробовик, пулемет M2 ну и плазмаганы из будущего также присутствуют. Возможность бросать гранаты также была уникальной после ваших Doom-ов и Еретиков. В мультиплеере которую привнес DLC под названием SKYNET можно играть за Терминатора с православным красным зрением и цифрами на нем.

## Симуляторы

- The [Need for Speed](#) — прародитель серии рулевых игр на машинках. Первая часть включала в себя сразу все элементы, которые потом развивались каждый в разных следующих частях по отдельности. Например, уже были копы, которые просто обгоняли — и машина автоматически останавливалась. Минус: реализация якобы выбора типа коробки передач — автоматическая коробка означала только то, что компьютерные противники будут сразу на старте улетать в горизонт.
- [Carmageddon](#)
- Destruction Derby — почти как Кармагеддон, только на закрытых треках и без жалких людишек. Но доставляло.
- Big Red Racing — упоротые гонки на машинах/тракторах/лодках/вертолётах/[HEX](#) в разных точках Земли, на её спутнике и до кучи Венере с Марсом. Доставляли комментаторами и открытыми пространствами.
- Hi-Octane — гонки на ховеркрафтах с массовыми расстрелами соперников. Реализует мечту многих автогубителей — подрезавшему сопернику ракету под хвост запулить сам Мулинье велел.
- Metaltech: Earthsiege - симулятор Меха, с динамическим уроном, тюнингом роботов и кучей оружия.
- F-14 Fleet Defender - очень качественный симулятор истребителя F-14 Tomcat, с ВНЕЗАПНО кликабельным кокпитом и возможностью игрой за второго пилота, для любителей хардкора, полная противоположность Top Gun на денди.
- Comanche: Maximum Overkill - культовый аркадный недосимулятор вертолета по настоящему революционной воксельной графикой, с отражениями на воде, и это все в 1993 году.
- Jane's AH-64D Longbow - симулятор вертолета Апач. Выиграл номинацию симулятор года в 1996 году. В том же году Next Generation поставил Лонгбоу на 76 место из 100 лучших игр всех времен.
- Strike Commander - симулятор пилота Ф-16 с голливудским сюжетом, от Криса Робертса, который пилит ваш Стар Ситизен. В 1994 году PC Gamer UK поставил сей блокбастер на 36 место игр всех времен.

## RPG

- Вся серия Ultima. Прародитель RPG, вдохновившись которым японские разработчики из компаний Square и Enix сделали эти ваши Final Fantasy и Dragon Quest, а elf - более [юмористический](#) и хентайный Dragon Knight, о котором ниже.
- Wasteland. Папа [Fallout](#)'ов. Требуется найти, ни много, ни мало, водяной чип.
- Dragon Knight. Интересная серия, пародирующая конкурентов Final Fantasy и Dragon Quest, а также кучу всего другого, плюс содержащая в себе хентай. Разрабатывалась одновременно и как для ниппонских NEC PC, FM Towns и PC Engine, так и для заморских MS-DOS. Недостаток всего один — лунный язык, а переведена на английский лишь самая плохая (по [утверждению](#) самих ниппонцев) третья часть под названием Knights of Xentar (см. ниже). Впрочем, для знающих язык, проблем с прохождением серии не возникнет.
- Anvil of Dawn. Предвестник революции в жанре. Старого стиля недотрёхмерная (намного более «недо-», чем даже Wolfenstein) ролёвочка, в которой уже закладывались ~~зачатки той идеологии~~ ~~геймплея~~ ништяки и нелинейности, которые потом буйно расцветут в Fallout.
- Strife; System Shock. Первый на Doom'овском движке, второй на собственном. Оба суть независимые и параллельные попытки запилить RPG от первого лица, но в этот раз (не в пример предыдущему пункту) получилось очень даже 3D и совсем мало-мало RPG.
- Не поверите — [Fallout](#) 1 имел два движка — Win и DOS4GW. ЧСХ, второй намного стабильнее и шустрее.



