

Развитие пошаговых стратегий



Характеристика

Риск — настольная пошаговая стратегическая игра



- ▶ Основной характеристикой пошаговых стратегических игр является дискретность игрового процесса. Игра состоит из фиксированных во времени моментов («шагов» или «ходов»), которые завершаются только по команде игрока. Во время этих ходов игрок совершает свои действия. Один ход может соответствовать промежутку во много лет в игровом мире, за которые игрок успевает управиться с событиями в каждом городе империи и отдать приказы сотням военных отрядов.

История

Открытая версия
игры Empire с ASCII интерфейсом,
основанная на оригинальном коде Уолтера
Брайта 1977 года

```
aircraft carrier at 1803: moves = 2; hits = 8; func = none; fighters = 0
an army has been completed at city 3434.
User      Comp
85        90
8 S
e
10 c
t
12 o
r
14
16
18 R
o
20 u
n
22 d
24
26
28
0**      +++10++  20 ..+  30..  40  50  60  70
```

- ▶ Компьютерные пошаговые стратегии происходят от настольных стратегических игр, в которых игроки, как правило, совершали действия по очереди. До 1990 года почти все стратегические компьютерные игры были пошаговыми. Большинство первых пошаговых стратегий были либо вариациями существующих настольных игр, либо в той или иной степени были вдохновлены ими.
- ▶ Текстовую игру конца 1960-х годов Namurabi часто называют прародителем компьютерных стратегических игр. В ней игроку предстояло управлять ресурсами и землями шумерского государства, а сам игровой процесс был пошаговым.

Empire



В 1971 году Питер Лэнгстон создал многопользовательскую пошаговую стратегическую игру Empire, которая была основана на одноименной настольной игре, разработанной студентами Рид-колледжа. В 1997 году Уолтер Брайт создал пошаговую стратегию, которая тоже называлась Empire. По словам Брайта, игра не имела никакого отношения к игре из Рид-колледжа и базировалась на настольной игре собственного авторства, созданной по мотивам игры Риск.

Strategic Simulations, Inc

В конце 1970-х годов энтузиаст настольных игр Джоэль Биллингс основал компанию Strategic Simulations, Inc., которая открыла рынок стратегических компьютерных игр. Дебютной игрой компании стала созданная Джоном Лайонсом и выпущенная в 1980 году пошаговая стратегическая игра Computer Bismarck, которую часто называют первым «серьёзным варгеймом для микрокомпьютеров». В 1981 году вышла пошаговая стратегия Eastern Front (1941) для домашних компьютеров Atari, ставшая первой стратегической игрой, добившейся большого коммерческого успеха. Всего было продано свыше 60 000 копий игры.



Civilization

В 1991 году [Сид Мейер](#) создал пошаговую стратегическую игру [Civilization](#), игровой процесс которой заключался в развитии племени через века от доисторического времени до космической эпохи. Журнал [GamePro](#) назвал в 2007 году Civilization самой важной стратегической игрой, а журнал Computer Gaming World поставил в 1996 году на первое место в списке лучших игр всех времен. Civilization дала начала [серии](#) успешных игр, в которой на 2015 год был продан 31 миллион копий.



X-COM: UFO Defense



В 1993 году братья Голлоп создали научно-фантастическую игру [X-COM: UFO Defense](#), включающую в себя элементы стратегической игры, пошаговой тактики и ролевой игры.

«**X-COM: UFO Defense**» (с [англ.](#) — Команда Икс: Защита от [НЛО](#)), также продававшаяся в [Европе](#) под названием «**UFO: Enemy Unknown**» (с [англ.](#) — НЛО: Враг неизвестен) — [компьютерная игра](#), разработанная компанией [Mythos Games](#) и выпущенная 31 декабря 1993 года компанией [MicroProse](#). Игра представляет собой смесь [пошаговой стратегии](#) и [тактической ролевой игры](#).



Пошаговые игры о второй мировой войне

В середине 1990-х Strategic Simulations, Inc. произвела две успешные серии пошаговых тактических варгемов о второй мировой войне — [Panzer General](#) и [Steel Panthers](#)

Panzer General — компьютерная игра в жанре пошаговой стратегии, созданная в 1994 году фирмой [Strategic Simulations Inc.](#), первая из серии аналогичных игр.

Steel Panthers — общее название серии тактических пошаговых варгеймов для компьютеров типа IBM PC. В играх используется оружие со времен Второй мировой войны и до настоящего времени. Первоначально три части игры Steel Panthers разработаны и продавались компанией [Strategic Simulations, Inc.](#) с 1995 по 1997 гг.; дизайн и программирование игр выполнены [Гэри Григсби](#) и [Кейт Брорс](#). Позднее права на игру были переданы двум самостоятельным группам программистов.

