

DEF mag #3

КАК БЫЛО РАЗРЫТО КЛАДБИЩЕ АТАРИ
ДЕМОСЦЕНА: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ
АРКАДНЫЙ КАБИНЕТ СВОИМИ РУКАМИ
SHOVEL KNIGHT
МНОГОИГРОВКИ ТРОЙНОЙ ОБЗОР
НОВОДЕЛ МУЗЫКА ДЛЯ ГЕЙМЕРА

ЖЕНЩИНЫ ИГРОПРОМА
ПОЧТИ ВСЕО GAME&WATCH
GAME BOY SAM для искусства

ТРИ МАЛОИЗВЕСТНЫХ ПЛАТФОРМЕРА НА NES, В КОТОРЫЕ СТОИТ СЫГРАТЬ

БАГОУЗЕРСТВО ДЕБАГГИНГ CIRCUIT BENDING
И ДРУГИЕ СТРАШНЫЕ СЛОВА

GLITCH
ГЛЮКИ КАК ПРОКЛЯТИЕ
МАСТЕРСТВО
ИСКУССТВО

ЛЕТ GAME BOY
ВУНДЕРВАФЛИ, НЕУДАЧЛИВЫЕ ПРЕДКИ
И ПЕРВАЯ КАРМАННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

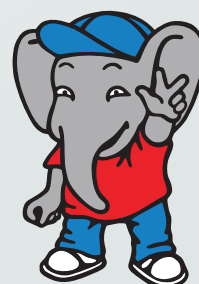
TOP EXCLUSIVE

ИНТЕРВЬЮ С
КОМПОЗИТОРОМ CASTLEVANIA
КИНУЁ Я МАСИТА!

BASSMATE:
ОТ NINTENDO
ДЛЯ РЫБАКОВ

ДЕБАГГИНГ БЕССМЕРТНОГО ДОНА
10 ГЛЮКОВ, ИСПОРТИВШИХ НАШЕ ДЕТСТВО
люди номера: АГЕНТ КУПЕР, ::VTOC::, ДЕНИС ГРАЧЕВ

Дайджест	3
Выставка ретро-компьютеров в БГУИР	6
Аркадный кабинет своими руками	8
10 глюков, испортивших наше детство	10
Три малоизвестных платформера на NES, в которые стоит сыграть	20
Дебаггинг бессмертного Дона в TMNT TF	36
Багоюзерство на примере Battletoads & Double Dragon	43
Женщины в игропроме	51
Эксклюзив: Интервью с Кинуё Ямасита	53
0ff.ff.f.fff.ff. f.ffff. f .ff.f .f.f ..	56
Три эксперта: Shovel Knight	78
25 лет Game Boy	87
Предки, которые не смогли	104
Game & Watch: Первая Карманная Революция	109
Занимательное клоноводство, ч. 2: новодел	122
Многоигровки хорошие, плохие и разные	127
Люди	133
Детосцена: от истоков до наших дней	138
Музобзор	147
Воспоминания о глюках	151
 Ссылки	 155
Авторы	156





ГОЛЛЕНДАРНОЕ КЛАДБИЩЕ ИГР ATARI РАЗРЫТО!

Эта история уходит корнями в седую древность, к знаменитому «Видеоигровому краху» 1982 г., когда американский рынок видеоигр фактически развалился. Этому немало поспособствовала Atari, скоропостижно выпустившая к Рождеству чудовищного качества игроизацию «Инопланетянина» Спилберга. На лицензию затрачены гигантские деньги. Было произведено не-

вероятное количество картриджей - порядка 4 миллионов. 3/4 их вернулись обратно на склады - игроки отказывались покупать ее, а магазины - продавать.

Atari просто не знала, что делать с «лишними» картриджами и консолями, которые никто не брал. И, согласно общепринятому мифу, они были вывезены на грузовиках на полигон близ городка Аламогордо и захоронены в котловане, а сверху для надежности залиты бетоном. Миллионы картриджей. Так, во всяком случае, утверждали местные жители.

Лето 2013-го. Группа энтузиастов решает сделать документальный фильм-расследование и подтвердить/опровергнуть миф. Сбор средств, поддержка

от Xbox Entertainment Studios и долгие согласования раскопок с властями Нью-Мексико...

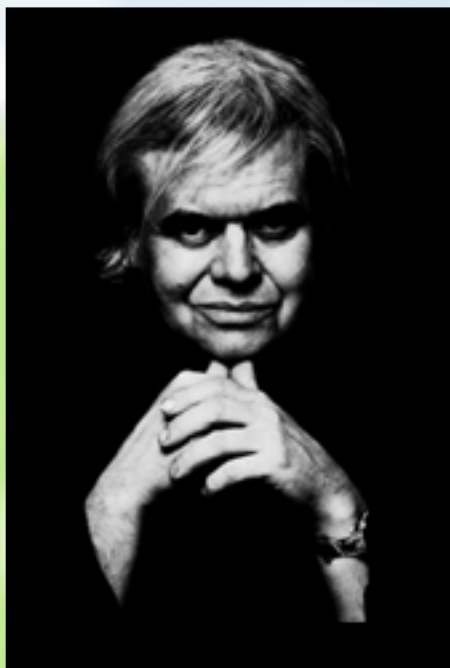
И вот в конце апреля 2014-го сокровище найдено! За первые дни раскопок из-под вековых слоев мусора извлечены сотни картриджей «Инопланетянина». Но не только они. Обнаружены картриджи с десятками других игр Atari, среди которых Asteroids, Berzerk, Centipede, Defender, Pac-Man и многие другие. И если причины захоронения провальной E. T. понятны, то как сюда попали, к примеру, вполне успешные Asteroids, еще предстоит выяснить. Кроме упакованных коробкой и мануалом картриджей из магазинов, обнаружены и «голыши», отправившиеся на свалку напрямую с предприятия. А также отдельно мануалы, промо-книжки и прочий «мерч». И детали консолей и джойстиков. Все, что не было уничтожено при выгрузке, хорошо сохранилось под слоем мусора, без доступа кислорода и воды.





[02]

Печальная весть пришла 30 апреля – на 72-м году скончался британский актер Боб Хоскинс, который сыграл множество замечательных ролей (даже Хрущева в «Враге у ворот»). Среди коих была и роль Марио Марио в посредственном, но все же самом первом фильме по видеоигре...



[03]

И еще одна утрата – 12 мая от травм, полученных при падении с лестницы, скончался художник Ганс Рудольф Гигер. Ему было 74 года. А ведь мы только в прошлом номере посвятили огромную статью его наследию. Мы будем помнить тебя, Руди, ведь столько прекрасных игр вдохновлено твоим творчеством...

[06]

Минувшей весной один небедный геймер, известный по нику Keisuke999, решил купить недвижимость в японском городе Чика. Продавцом была бабушка его девушки. Каково же было его удивление, когда на двух этажах приобретенного здания обнаружился давно закрытый аркадный зал, наполненный автоматами! И все было во вполне рабочем состоянии, и зал вполне можно было снова открыть... Но Keisuke999 решил по-другому и автоматы распродал.

[04]

В июне с молотка одним лотом ушла – ни много ни мало – самая большая в мире коллекция ретро-видеоигр! Майкл Томассон начал собирать ее еще в 1983-м и на момент продажи наколлекционировал больше 11 000 экспонатов. Аукцион стартовал с 1 доллара и за пару недель торгов добрался до немалых 750 205\$. Причем начиная со 150 тыс. борьба за коллекцию шла между двоими – peeps_10091970 и catch123. И первый выиграл. Причина же продажи такого сокровища описывается одним словом: семья.



[05]

В американском городе Маршфилд, что в Массачусетсе, сняли запрет на платные (то есть все) аркадные игровые автоматы, действовавший более 30 лет. Запрет ввели в 1982 г. заботливые родители, считавшие, что дети почем зря прогуливают уроки и просаживают деньги в них (и это недалеко от истины, вообще-то). Запрет уже пытались отменить через суд в 1994 и 2011 г., но безуспешно. Наконец, в 2014-м он был отменен по итогам городского голосования: 203 человека высказались за его отмену, 175 — за продление. И теперь школьники Маршфилда наконец могут без зазрения совести спускать родительские деньги, забросить учебу и предаваться кутежу и разврату!





[07]

В мае был найден один из «священных граалей» Famicom – картридж с забытой на многие годы игрой Dooly Bravo Land. Корейской. Нелицензионной. Про героя местных детишек – динозавра Дули. Оказалась она весьма посредственным платформером, но одна деталь делает ее интересной не только восьмибитным археологам: в одном из уровней в качестве рядовых врагов выступают Марио! Много больших, нажравшихся грибов Марио разом! Такого больше нигде нет. Остается дожидаться ROMa.

[09]

Многострадальный консолькомбайн RetroN 5, умеющий читать картриджи с кучи ретро-платформ, наконец увидел свет этим летом. И после бесчисленных переносов он еще и существенно подорожал – вместо обещанных поначалу 99\$ в США консоль поступила в продажу за 140\$, а в Британии сеть Fun Stock планирует продавать агрегат по £119,99.

[08]

Японский производитель игрушек Takara Tomy, у которого есть лицензии и Sega, и «Трансформеров», решил совместить приятное с приятным и выпустить Segy-трансформер. Mega Drive Megatron поступит в продажу в сентябре по цене 10 000 йен. На правой руке у него вместо пушки флэшка, обратите внимание. Ах да, и еще выпуск его приурочен к юбилею франшизы «Трансформеров». Да-да, в этом году им исполняется 30 лет.



[10]

А компания Analogue Interactive тем временем открыла предзаказы на собственную Hi-End-версию NES – Analogue NT. «Мы полностью перепроектируем оригинальную NES, в то же время сохраняя верность оригинальному железу», – уверяют разработчики. На практике это означает RGB-выход для кристально чистой графики,



два слота для картриджей NES и Famicom, четыре разъема для геймпадов (для игры вчетвером без всяких расширителей), и все это заключено в обтекаемый корпус из авиационного алюминия. В прошлом Analogue Interactive уже отметились выпуском люксового деревянного аркадного стика и столь же люксовой консольной версии автомата NeoGeo CMVS. Тоже из дерева.

«...красивый редизайн классической консоли от энтузиастов своего дела»

Forbes

В конце марта в минском БГУИР проходила выставка ретро-компьютеров. На которой, впрочем, были не только компы махровой глубины времен, но и игровые приставки, и даже калькуляторы – всего более 100 экспонатов суммарной оценочной стоимостью около \$25 тыс. На мероприятие проник наш агент Алексей Пинягин и вернулся с фотоотчетом.



Суровое советское железо.



Легендарная «Букашка».



Да, консоли на выставке тоже были – и родные китайские, и заморские...



...на которых посетители безжалостно мочили уток.



Уголок калькуляторов.



Какой-то летный симулятор... в DVD-боксе?



Большой Красный Рычаг и маленькие картриджи.



Игры на любой вкус – и консольные, и портативные. Даже Brick Game теперь часть истории.



Alf – белорусская приставка начала 90-х на основе «Спектрума». Раритет!



Но очень уж странные у нее геймпады.



Мегамонстр SuperGrafx – продвинутая версия PC Engine. Редкий зверь, для которого выпустили всего 7 игр.



А в DVD-боксе оказалась кассета! Все нормально.



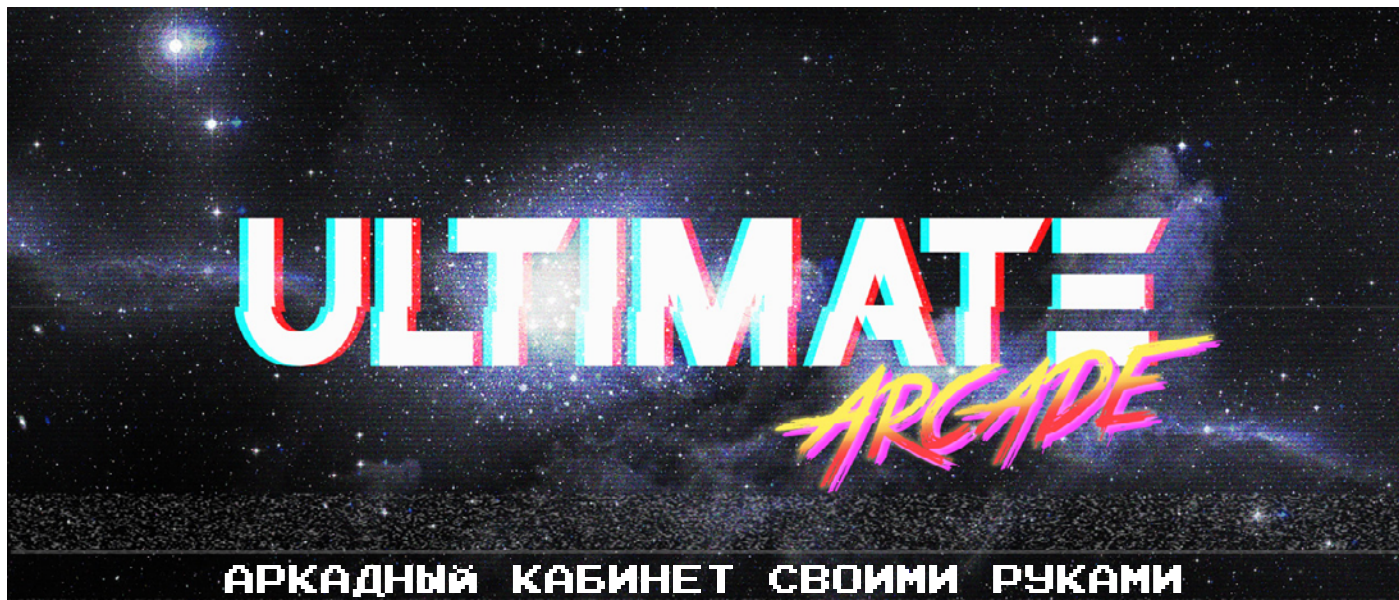
Еще один симулятор, автогоночный. В правильной кассетной коробке.



Amstrad 64k Colour – клавиатура, системник, магнитофон в одном.



«Угадай мелодию»!



АРКАДНЫЙ КАБИНЕТ СВОИМИ РУКАМИ

Пожалуй, любой ретро-геймер в своих поисках сталкивался с фактом, что огромное количество игровых серий и тайтлов взяли начало или выходили исключительно на аркадных машинах. Тут же обнаруживается гигантская культурная пропасть – если 8-, 16- и 32-битные консольные игры более-менее известны на постсоветском пространстве, то их аркадные прародители незаслуженно обделены вниманием. Единственный выход здесь – эмуляторы, однако они с трудом передают ощущение игры в аркадном зале.

С такими мыслями осенью 2013 года наша команда задумала создать собственный аркадный автомат. Наши знакомые уже 4 года проводят поп-культурный косплей-фестиваль, где мы и планировали представить наш проект 1 марта 2014 года. На начальном «застольном» периоде было решено собрать полноразмерный кабинет, а в качестве контроллера использовать известный X-arcade от Xgaming



– вариант не самый дешёвый, однако в нашем дебютном проекте хотелось сделать упор на качество. Запускать «ромы» предполагалось в эмуляторе MAME через оболочку HyperSpin.

В ноябре, преодолев сотни километров и семь кругов ада в лице «Почты России», контроллер был у нас. После непродолжительных тестов и замеров габаритов закипела параллельная работа над корпусом кабинета и компьютерной хาร์ดверно-софтверной частью.

За основу корпуса мы взяли чертежи от оригинального кабинета от

игры Centipede 1982 года, добавив углубление для дополнительных боковых кнопок контроллера и выезжающего ящика для клавиатуры и мыши. Основным материалом для корпуса стал популярный и доступный мебельный щит из ЛДСП. Компьютер и монитор нужной конфигурации мы купили по объявлению с рук. На настройку HyperSpin ушло



довольно много времени – внятных русскоязычных материалов на тот момент в рунете не существовало, а в силу того что программа поддерживается сообществом, вскрылась масса неочевидных моментов. Также необходимо было подчистить колоссальных размеров ромсет MAME'а – мы решили оставить только самые известные, классические или интересные на наш взгляд игры.

Завершающим этапом стала покраска и окантовка кабинета, монтаж стёкол и люминесцентной лампы и оклейка боковых сторон рисунком с персонажами из любимых аркадных игр.

Всё было готово в срок, и 1 марта аркадный кабинет Ultimate Arcade прошёл своё боевое крещение, проработав 11 часов без перебоев. Мы же отлично провели время и познакомились с интересными людьми. Два месяца спустя наша команда участвовала в ярмарке на местном городском карнавале, где уже на открытой площадке довелось поиграть с посетителями и случайными прохожими. В восторге остались не только наши ровесники, но и дети и даже взрослые.



В ближайшее время в наших планах установка монетоприёмников и поиск нового дома для автомата, дабы он и дальше радовал людей и приобщал их к аркадной классике.

На будущий сезон (осень '14 – весна '15) запланировано много идей и замыслов.

Stay tuned!

Наша группа ВК: http://vk.com/ultimate_arcade

by Alex Sabber

ULTIMATE
ARCADE

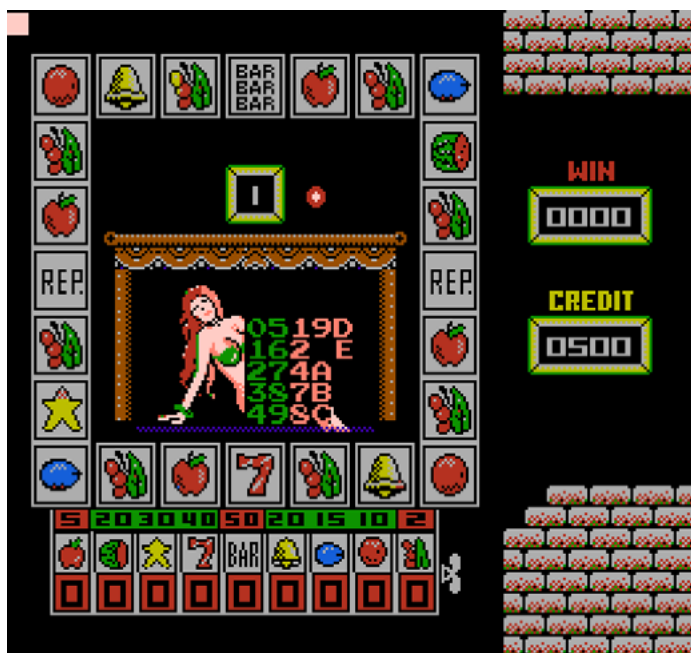
10 ГЛЮКОВ, ИСПОРТИВШИХ НАШЕ ДЕТСТВО

В детстве мы не понимали, что такое «глюки». Мы думали, что так и должно быть. Что зелёный космический заяц умирает от одного касания, а в «Франкенштейне» есть какой-то хитрый способ обойти тупик... Да об этом даже в книжках писали! Став постарше, мы стали догадываться, что что-то здесь не так. Что китайцы, завозя к нам игры, по дороге что-то поломали в их мозгах. Но мы все равно пытались преодолеть эти неведомые западному игроку психоделические препятствия, и иногда мы побеждали их! А иногда – они нас, и мы так и не увидели концовок многих чудесных игр...

10 Small Mario (Xiao Ma Li): Китайская цифровая цензура

Мне эта странная помесь рулетки с «одноруким бандитом» попалась, как и многим, на тривиальной многоигровке 500-in-1, лежавшей в комплекте с первой приставкой. И, наверное, поиграв десяток раз, я бы ее бросил, ведь даже на этом картридже были игры поинтереснее, да и никакого Марио в ней не обнаружилось. Если бы однажды, при наборе какого-то количества очков, из-под занавески вдруг не показалась дева в платье. Это заинтриговало, заставило играть снова и снова, в надежде, что дальше будет что-нибудь поинтереснее...

Увы, игра, как всякое казино, устроена таким хитрым образом, что начинает мухлевать, когда чует, что ты близок к победе. Выиграть честно в ней практически нереально, но всякий пытливым ум рано или поздно обнаруживал, что если нажать одновременно все кнопки на геймпаде, то деву покажут сразу, без рулетки. Причем во всех трех стадиях обнажения! Только вот почему она в самых интересных местах занавешена цифрами и буквами... Конечно, это цензура, думалось тогда, и наверно, ее как-то можно обойти. Но нет, это всего лишь кривая китайская версия кривой китайской игры, и полноценного 8-битного стриптиза наши детские глаза, увы, не увидели.



by masterpeace

09 Toxic Crusaders: Перманентное бессмертие... почти



Давайте начистоту: этот нередко встречавшийся у нас битэмап – весьма унылая и довольно кривая игра. К тому же сделанная по детской телеадаптации мега-трэша 80-х Toxic Avenger. Не лучшая родословная. И, в общем-то, мы можем и спасибо китайцам сказать за то, что они завезли к нам специфическую версию, зараженную вирусом бессмертия главного героя. Причем, судя по всему, у нас картриджи только с такой

версией и продавались.

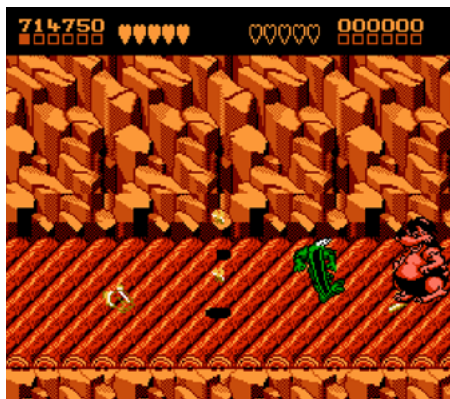
Поначалу это вызывало легкое недоумение: Токси лупят с разных сторон, колошматят ржавыми бочками по зеленому темечку, поливают радиоактивной жижей, а здоровье не отнимается. Боссы плюют в него какой-то гадостью, а ему все нипочем. Как-то же он должен погибнуть! А он не гибнет. Ну и ладно! Приятно же хоть где-то почувствовать себя натуральным Суперменом, хотя бы с перекошенной зеленой рожей (только реинкарнирующий Фидель Кастро из Guerrilla War может встать рядом). И вот мы расшвыриваем врагов одной левой (читерским ударом с помощью кнопки Select это делать еще веселее) и изводим боссов без единой царапины.

А потом, все такие расслабленные и самоуверенные, доходим до последнего уровня. Где маленькие такие островки над ямами. И можно умереть, свалившись в бездну. И все там от неожиданности и умирали, конечно. И желание снова играть в нее как-то пропадало... Полчаса, попивая чаёк, без всякого напряжения идти до этой ямы, чтобы потом мучительно пытаться ее преодолеть? Не каждому по вкусу такое развлечение. Но даже если бы не было этой ямы, великое ли удовольствие от прохождения игры, в которой тебя никто не может убить? Да еще и весьма посредственной игры? Это, знаете, все равно, что получить задарма двести пачек «Доширака» без приправы. Обрадуешься только с великой голодухи.

by masterpeace

08 Battletoads: Должен пройти только один

«Боевые жабы» у нас стоят несколько особняком: они сами, без помощи китайцев собрали столь внушительную коллекцию глюков, что явно претендуют на пьедестал в номинации «самая забавно-ванная NES-игра». И при том, что игрушка сама по себе, прямо скажем, чертовски сложна, она при-пасла за пазухой еще пару неприятностей. Не фатальных, но

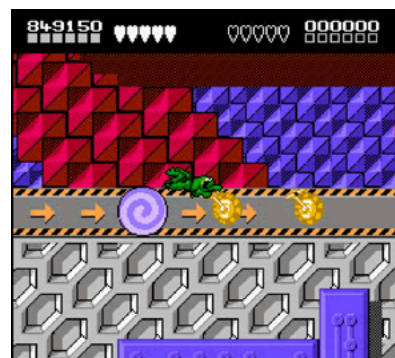


тем не менее.

Так, одна из нападений подстерегала в пятом уровне, сразу после адского серфинга меж бревен и морских мин. Впереди битва

с жирной крысой по имени Биг Блэг, но сначала нужно разобраться со старыми знакомцами – длинноногими ходунами. И вот если одного из этих ходунов ненароком пропустить, он может неторопливо прошагать влево, скрыться за краем экрана и... больше не появиться. И всё, дальше, не убив врага жабе принципы не позволяют идти, экран вперед не скроллится, и остается только, матерясь себе под нос, нажать Reset. А это ведь уже середина игры.

Но самая известная проблема поджидает рискнувших пройти Battletoads вдвоем (а это одна из не-многих игр, которые вдвоем проходить сложнее), причем почти в конце, в 11-м уровне. Клиндер-вингер, безумные гонки на одноколесном драндулете от дьявольского психоделического кругляша. Только вот у жабы, садящейся на второй самокат, почему-то сразу случается паралич конечностей (не иначе от страха), и она перестает реагировать на команды геймпада. Итог – неминуемая смерть второго игрока. Впрочем, какой-никакой выход есть – можно пройти уровень одному и, слив continue, в следующем уровне воз-



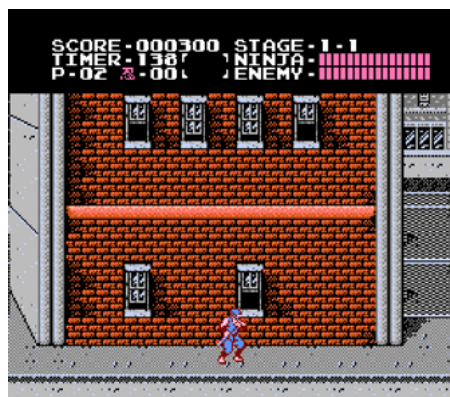
родиться уже вдвоем [а еще можно купить европейскую версию, где этот баг исправили, но это уже другая история]. К тому же в этой ситуации китайские братья нам, как ни странно, даже помогли – на пиратских картриджах работала волшебная комбинация ↑+Start, возвращавшая к жизни павшего товарища. Да и вообще, те самураи, что вдвоем доходили до Клиндер-вингера, и с этой проблемой обязаны были справиться...

by masterpeace

07 Shadow Warrior (Ninja Gaiden): И только верный меч со мной...

Что бы там ни говорили наши матерые мускулистые проходимцы, в детстве Ninja Gaiden была хардкором. Кровью и потом, бесчисленными попытками и часами игры давался каждый новый уровень. И медленно, шаг за шагом, мы продвигались все дальше, чтобы зарезать очередного неприступного босса, чтобы услышать новую отличную музыку в очередном уровне... и, конечно, чтобы посмотреть великолепные анимированные заставки. Таких больше не было ни в одной игре. И пусть мы не понимали ни слова из того, что было написано в диалогах – интрига происходящего на экране захватывала и без того. Вот два ниндзя сражаются в чистом поле, вот кого-то похищают, кого-то убивают, вот какой-то жуткий демон на фоне ночной грозы... И внезапно все повисает. Намертво. Так, что остается только нажать Reset. Пробиваться через толпы озверевших птиц, одичавших боксеров и проклятых автоматчиков, чтобы очередной «мультик», черт возьми, повис! Такое случалось не у всех и не всегда, но у многих и часто. Очевидно, имела место не-

кая несовместимость «Гайдена» с некоторыми приставками. Косвенное подтверждение тому – на моей портативной Pocket Boy 2+ Ninja Gaiden вообще отказывается запускаться, причем с двух разных картриджей.



Впрочем, это еще не худшее, что могло случиться. В конце концов, игру все равно можно было пройти, просто пропуская эти заставки. Кому действительно «повезло», так это владельцам невесты как к нам попавшей пиратки европейской версии Ninja Gaiden, которую европейцы (из-за запрета на слово «ниндзя») обозвали

Shadow Warrior. Каким-то образом из нее... испарились все пауэр-апы. Исчезли все эти фонарики, стрекотки и птички, в которых можно было подобрать дополнительное оружие. А это, как вы понимаете, практически ставило крест на прохождении, ибо одолеть последний уровень с одним мечом дано лишь избранным.

Впрочем, на самом деле некоторое количество бонусов в игре все же осталось. Часть из них висела где-то в невероятных местах, за пределами досягаемости, но часть можно было взять. Таковых было два вида. Пару раз за игру встречался «кувшинчик», пополняющий здоровье. А вот другой бонус – просто верх издевательства: выглядящий то ли как лицо Рю Хаябусы, то ли просто как каракуля, при взятии он вызывал... перманентное зависание игры. И прощайте, часы игры и нервные клетки...

by masterpeace

06 Frankenstein: The Monster Returns: Тупик второго уровня

Образ Франкенштейна – одна из визитных карточек олдскул-ужастика, наряду с Дракулой, Джейсоном, Фредди К. Как и его коллеги, во вселенной Dendy Френки тоже нашел свое выражение. Сюжет игры «Frankenstein: The Monster Returns» не привносит ничего принципиально нового: Франкин, лютое чудовище, пришедшее, дабы нести страх и погибель, похищает из местной деревни девочку Эмили. Юный рыцарь отправляется выручать ее. И попутно все королевство – ибо силою Френки оно оказывается под гнетом черной магии и наводняется демоническими существами. В эту битву мы пустимся с голыми руками, но по ходу странствий у нас есть возможность как укрепить здоровье, так и усовершенствовать оружие.

Было время, Frankenstein: The Monster Returns считалась одной из самых загадочных игр для «Денди». Но не из-за специфической атмосферы игры. И вовсе не из-за обилия секретных локаций, потайных призов, бонусов и т.п. Просто очень много игроков задавалось тут одним-единственным вопросом: есть ли жизнь после озера? Именно так. Рыцарь добирается до 2-го этапа. Пробивается через лангольеров и чудищ; встречает мастера клинков; очередным боем снимает с леса проклятие. После этого он оказывается на берегу озера – это место и есть наш затертый камень преткновения. 2-й этап, 5-й «экран».

В поле зрения игрока здесь два бревна. Задача очевидна: добраться до правого берега, прыгая по бревнам. Однако стоит сделать прыжок на первое из них, и игра намертво виснет. А ведь это тот момент, когда самое интересное еще впереди, но игру уже «распробовал», и появляется настоящее желание увидеть дальнейшие локации и реализовать свои возможности. И на этот раз причина даже не в вырезанных копирайтах, а в банальном сбое в дампе, снятом с оригинального картриджа. Почему-то в дампе изменилось всего три бита, причем практически на одной и той же комбинации младших битов адреса. (Здесь я уже буквально цитирую Санчеза. Если кого-то интересует подробное описание этого сбоя – изложенное в терминах командных строк и тек-

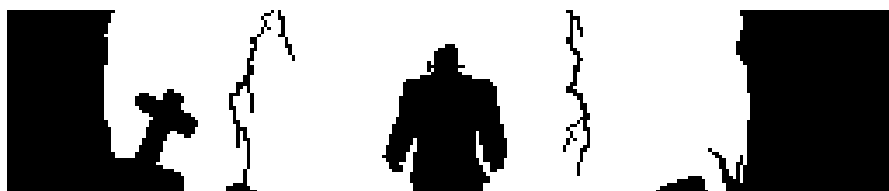


стуры рома – прошу в его блог <http://cah4e3.wordpress.com>, раздел «Немного истории»)

Встречалось такое безобразие, конечно, не на всех картриджах с этой игрой, но на большей их части. Характерным признаком зависающего «Франкина» является отсутствие буквы «N» в текстах игры. Само название «Frankenstein» буква сохраняет, но в остальных мелких текстах и обозначениях (Bandai, Licensed by Nintendo) буква выпала. Пробелы. В помощь отчаявшимся был только пароль на следующий этап. Кому повезло – находили проходимую версию, у друзей или на прилавках. Кому не повезло – дожидались эпохи эмуляторов и проходили сами, или смотрели прохождение уже на Ютубе.

Не хочу принизить подлость

FRANKENSTEIN



глюка, но все же я не считаю его таким уж рогатым злом. Представьте, происходило бы подобное на последнем этапе. Да вы с горя кирпичами немытыми вытрахали бы все, что движется. Это конечный глюк с жирной точкой. Не говорю, что это хорошо, но... это гуманно. Здесь, в отличие за цикленного босса в Солбрейне xxx или бессмертным Шредером, вам ну никак не придет в голову что-то в духе «так и задумано, надо долбить!». И вы не будете изощряться и искать альтернативные способы переместиться на другой берег (проползти под бревнами, искать костюм енота или волшебную пчелку).

by Bucky O'Hare

05 Golden Axe 4 (Astyanax): Развал картинки

Одним из последних картриджей моего детства оказался Golden Axe 4, он же показал мне, насколько не стоит доверять пиратам с одной стороны, с другой – насколько важно упорство в чём-либо. После того, как я увидел оригинальную Golden Axe на DOS, эта игра не давала мне покоя, но играть регулярно я в неё не мог – компьютеры были только в школе. И когда я увидел волшебную надпись на жёлтеньком картридже, я не имел права сомневаться – надо брать. Конечно же, я сразу понял, что это не Golden Axe, но игра мне всё равно нравилась – пока я в первый раз не увидел, что происходит с графикой на вертикальных уровнях...



Я стерпел – все терпели, время было такое – но босс уровня 3-2 выбил меня из колеи. Я понимал, что еще нескоро уговорю маму на покупку нового картриджа, а прямо сейчас у меня была игра, которая просто не проходила! Но поскольку выбора у меня всё же не было, я попытался обойти эти глюки как мог – и мне удалось.

Если бы эту игру было вообще невозможно пройти, то всё было бы понятно – забавованная «пират-ка», и всё тут. Однако её пройти вполне возможно, и в дополнение к мрачному фэнтезийному сет-тингу тут просто мистические обходы глюков, что придаёт игре особого зловещего шарма.

Кокон в 3-2 возможно победить только копьем (первый апгрейд оружия). Если вы доходите до босса с ним, то нужно пять раз наколдовать огонь, то есть насколько максимально хватит маны. И всё – босс уничтожен. Но уничтожается он только та-



ким способом. Если вы дошли до босса с мечом – не колдуйте, ложитесь под ноги боссу, пусть он вас растопчет. Теперь у вас одна попытка для того, чтобы пройти уровень. Если вы дошли до уровня с топором или умерли на уровне с копьем – можете выключать приставку, продолжение загрузится с подуровня 3-2, а апгрейда оружия на нём нет.

Есть также неприятный глюк в начале уровня 5-1, когда вы попадаете туда в первый раз. За пределами начального экрана черная пустота – вот и прыгайте в неё, чего смотреть-то? Потеряете жизнь, но зато продолжите игру.



Босс 6-1 уже более вариативный, чем 3-2. Способ первый: подбегаете к боссу и бьёте в медальон на его груди. Самое главное – не дать ему успеть атаковать либо подвигаться, обрушьте на него решительно и дерзко. Иначе медальон станет либо неуязвим, либо начнёт падать прямо под пол, и в обоих случаях вы в тупике, остаётся только дать боссу убить себя. На случай падения медальона имейте достаточно маны при себе – останавливайте время и избивайте его. После определённого количества ударов он зависнет в воздухе и его можно будет добить. Способ вто-

рой: если вы дошли до босса с копьем, повторите трюк для босса 3-2, только очень быстро, пока медальон не улетит под землю совсем (а падать при этом способе он начнёт обязательно).



Дракона в 6-2 легче всего одолеть так: дойдите до него с секирой, и как только он немного выйдет на экран, останавливайте время и бейте в сердце со всего размаха (с полным PW). Едва дракон начнет двигаться, повторите несколько раз, пока не кончится мана. Дракон в итоге должен стать красным, и пусть у него отвалится голова и исчезнет сердце – не переживайте, голова его нам особо и не нужна, а сердце появится вновь чуть попозже. Еще один размашистый удар секирой – и всё, вы прошли игру! Тем не менее, это самый сложный босс, здесь нельзя ни на секунду мешкать или ошибаться.



А дальше были титры – одни из самых красивых в моей жизни – мало того, что они сами по себе хороши, так ещё и добивался я их полгода. Я был счастлив, что не растоптал картридж и что всё-таки я не ошибся в выборе игры тогда, полгода назад.

by Старик Игоре

04 Snake Rattle 'n Roll: Неуловимый гейзер



Было время, когда не особо редкие игры или картриджи считались редкими только потому, что их не было ни у кого из твоих друзей. Но были и такие игры, которых не было больше ни у кого, зато были у тебя. И по истечении лет, так и не встретив эту редкую игру больше нигде и ни у кого – ты всё больше убеждался в её ценности, и потом даже начал гордиться, что являешься её счастливым обладателем... Да. Плохо только, что эта самая игра как не работала все эти годы, так и не работает по сей день.

Для меня именно такой игрой стала «Snake Rattle 'n Roll», попавшаяся мне на 7-игровом сборнике в 1995 году. Как оказалось, это был достаточно распространённый картридж у нас в стране, и очень многие имели с



ним дело. Среди таких хитовых игр, как «Чёрный Плащ», «Чудеса на виражах», «Микки Маус» и «Робокоп-3» на этом картридже

содержалась также довольно интересная и весьма оригинальная игрушка про змей-головастиков, которые упорно взбирались на некое строение на протяжении нескольких уровней. Приноровившись к управлению, я эту игру полюбил сразу же, и в течение ближайших месяцев я всячески старался забраться в ней как можно выше...

...Пока я не добрался до 7-го уровня. С самого начала он показался гораздо легче, как минимум, двух предыдущих, так как был достаточно прямолинеен. Но на середине локации здесь поджидала маленькая неприятность, ставшая для меня роковой на долгие годы – это гейзер. Этот чёртов неуловимый гейзер. Дойдя до места, где уровень поворачивает наверх, мы видим возвышение, на которое нельзя запрыгнуть посредством простого прыжка. А прямо перед ним мы видим островок, на котором стоит power-up в виде часов, и если их взять, из-под воды вдруг выстреливает маленький фонтанчик. Мы сразу понимаем, что он нужен как раз для того, чтобы подбросить змею вверх и запрыгнуть на этот самый уступ. Но к несчастью, к великому сожалению и к грандиозному непониманию, этот фонтанчик больше ни разу так и не появляется. И более того – через 5-10 секунд после этого момента игра неизменно зависала.

Чтобы я ни делал, сколько бы ни падал в пропасть, сколько бы ни переигрывал заново – всякий раз на этом самом моменте все мои надежды пройти 7-й уровень разбивались об пол, и порой даже вместе с джойстиком. Гейзер появлялся из воды всего на полсекунды, и всегда это происходило только в момент взятия часов, которые находились в нескольких шагах от воды. Даже чисто теоретически было невозможно, взяв часы, сразу прыгнуть в воду – банально не хватало времени. Даже при игре на двоих игроков (а вдвоём добраться до этого места было значительно сложнее), когда, в теории, один игрок мог взять



часы, а другой мог после этого запрыгнуть на гейзер, этого ни разу не удалось проверить, потому что этот проклятый гейзер всегда появлялся в разных местах! Это было настоящее издевательство, продолжавшееся ни один год, которое породило во мне чувство глубокой обиды, что такая офигенная игра просто-напросто не работает. И из-за того, что больше ни у кого из моих знакомых она не попадалась, я потерял всякую надежду пройти её на приставке.

Но появились эмуляторы, спустя всего лишь 7 лет. Когда я дошёл до этого места на 7-м уровне посредством эмуляции и сейвов, и увидел, что после взятия часов гейзер не исчезает – у меня в глазах стояли слёзы. Он не исчезает. Неведомая, столько раз представляемая в воображении область, таившаяся за этим местом, наконец, покорила меня. Тогда я и прошёл игру. Спустя ещё несколько лет я узнал от коллеги CaH4e3'a, что из-за очень кривых пиратских рук в момент взятия часов в картридже не обновлялся один из банков памяти, что неизбежно приводило к краху игры спустя несколько секунд. Тогда же мне удалось найти в интернете и одноигровый картридж с игрой «Snake Rattle 'n Roll», и на нём всё уже работало как надо.

А году в 2006-м я узнал, что в конце 1-го уровня игры есть секретная ракета, на которой можно прилететь сразу на 8-й уровень. С первого – на восьмой, в обход седьмого... Мать твою.

by Kinaman

03 Bucky O'Hare: Когда любой чих врага смертоносен

Легионы захватчиков-жаб. Безликое межгалактическое зло, которому подконтрольны армады космических кораблей, роботов и прочей техно-нечисти. Четыре планеты, напичканные врагами и ло-вушками. Клетка и ее мрачные лабиринты. Танкер «Магма». Все это против вас. С линейкой здоро-вья это увлекательный приключенческий боевик, под конец перетекающий едва ли в «Звездные войны». В отсутствие таковой (т.е. смерть с одного касания) – это ускоренный курс «Учимся срать кирпичами».

Речь идет о Bucky O'Hare – одном из самых прославленных хитов Konami, ярком примере внежанровой игры с геймдизайнерской фантазией, хлещущей через край (да простят меня коллеги за саморекламу). И тем ужаснее представляется глюк, испортивший ее. Впрочем, это и глюком-то нельзя назвать... В отличие от «вируса бессмертия» Toxic Crusaders или неуловимого гейзера из Snake Rattle 'n Roll, здесь режим прохождения без здоровья вполне предусмотрен, и активируется он паролем «HARD!». Беда в том, что нам не оставили выбора. На большинстве картриджей для денди с этой игрой нам был навязан режим «ХАРД».

С «Бакки» все тривиально: процедура изъятия копирайтов сказалась автоматическим запуском условно-бессмертного режима. Бессмертных боссов от этого не появилось. Игра по-прежнему оставалась проходима. Но если при обычных обстоятельствах можно было рисковать, импровизировать и про-сто идти напролом (с хорошими шансами, что враги падут раньше, чем ты), то теперь приходится остерегаться всего, что движется. В условиях «касание – смерть» у тебя просто нет права на ошибку; ты учишься запоминать игру покадрово и реагировать до того, как в кадре что-то начинает шевелиться. Если вы играли в эту игру хоть раз, вы в состоянии примерно представить, насколько это выкручивает яйца.



Какие эпизоды в игре наиболее взрывают мозг при таком раскладе? Зеленая планета, 5 эпизод. Прогулка под стреляющими космолетами. Желтая планета – вся. Особенно самое начало, где необходимо избавиться от змей. Утешает глитч, посредством которого намеренно погибаешь в 4-м эпизоде, чтоб воскреснуть уже сразу перед боссом-луноходом. Голубая планета, 6 эпизод. Путешествие на льдине. О, да, вот это наверняка многим запомнилось. И, конечно, последний этап. Здесь нет права на ошибку даже при полном, прокачанном здоровье. Стоит ли говорить, что в багнутым «Бакки» сие действие превращается в фарс, где даже при зазубривании каждого кадра потребуются изрядная доля удачи? Коридоры с мелкими стреляющими космолетами; схватка с механической змеей, например. Уничтожение главного жабьего корабля можно разыграть как по нотам, без упований на великий Рандом. Но, блин, до чего острожным тут придется быть... Расчет по секундам и кадрам. Зато главный негодяй – жаба-переросток Маршалл в своей космической ступе – покажется сахарной печенюшкой на фоне всего пройденного.

Единственное утешение – пароли, которые давались по прохождении этапа и босса. Персы сохранялись именно в том состоянии прокачки, в котором вы «оставили» их. Альтернатива сохранения. Впрочем, это не просто «утешение» – это та важная деталь, которая в принципе давала возможность игрокам 90-х пройти эту игру. И проходили. Без паролей... ну сами как думаете, реально ее было пройти целиком вот так, на приставке? Это сейчас все можно натренировать на эмуляторе. Тогда же...

В общем, «Бакки» – это долгое приключение. Тот, кто пройдет его от начала и до конца, ни в чем не сможет себя упрекнуть. А «Бакки» на ХАРДЕ у меня и вовсе ассоциируется либо с мазохистами, либо... с теми, кто готовит себя в «краповые береты» на 8-битных полях сражений. Хотите вышколить реакцию? Испытать характер? Стереть нервы в порошок и познать отчаяние во всей полноте? Создайте честные приставочные условия (а лучше – настоящее железо и телевизор) ... и запускайте багнутого Bucky O'Hare. После этого вам мало что покажется задротством.

by Bucky O'Hare

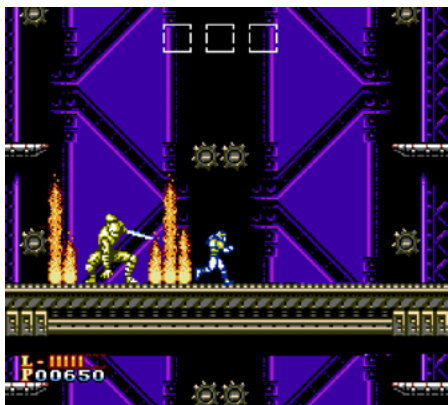
02 Super Rescue (Tokkyuu Shirei Solbrain): День Сурка

«Ад – это бесконечное повторение»

Стивен Кинг

Цитата посвящается всем, у кого в свое время был этот картридж. И пусть бегали мы не в преиспод-ней, а всего лишь по улицам и подъемникам пылающего города – выхода из него не было. Как не было спасения от его босса, ибо, сколько его ни убивай, он все равно был живее всех живых...

Жалко иногда до боли от того, какие классные игры в свое время пострадали от рук одной печально известной расы. Полномка, о которой идет речь, затронула один славный киберпанковский боевик, олицетворение духа фантастики 80-х. Игра имеет две ипостаси: **Tokkyuu Shirei Solbrain** (Яп.) и **Shatterhand** (за пределами Яп.). Отличаются версии своими главными героями, одним (переделан-ным) этапом, последовательностью парочки боссов, плюс небольшие визуальные отличия. В России в 90-е попадалось то и другое, но по большей части эта игра подавалась нам под заголовком **Robocop 3 (Super Rescue)**. Мы запускали ее, видели полицейского, снабженного энергокостюмом, который борется с киберпреступностью будущего... и понимали, что к вселенной Робокোпа игра не имеет никакого отношения. Бродили картриджи «Солбрейна» с Трансформерами и Могучими Рейнджерами на обложке. Нам было не привыкать. К тому же, игра ведь классная, и в отличие множества других подобных «подмен», это не воспринималось как кот в мешке.



Гораздо большее волнение вызывало то, что был «Солбрейн» проходимый, и был

он непроходимый. И, конечно, для нас, Не Искавших Легких Путь, именно непроходимый вариант был более всего распространен у нас на пиратке в 90-е. В чем заключается его непроходимость? Существует 1-й обязательный этап, после которого предлагается режим выбора последующих этапов. Игроку предоставляется свободный порядок их прохождения. Криво-рукие пираты, чтоб придать игре какое-то отличие от оригинала, решили это убрать и сделать ее линейной. Отключив ветку кода с режимом выбора уровней, они нафиг вырубili любую возможность перехода в другой этап. В итоге после 1-го уровня нас автоматом выбрасывает в зону F – город, охваченный огнем. Этап хлопот не доставит, но когда настает черед схватки с боссом на подъемнике... Нет, он тоже особых хлопот не доставит. Но после победы и подсчета заработанных очков картинка темнеет – и перед вами снова знакомая локация, снова традиционное **READY / GO!!!**... и снова битва. И снова, и снова, и снова. Он будет появляться до тех пор, пока вы не потерпите поражение – в рамках игры, или вне ее, потеряв терпение и разбив приставку к чертовой бабушке...

Словом, «тупик второго уровня», прям как с «Франкенштейном». Только это намного более тяжелый случай: вас заставляют переживать один и тот же эпизод бесконечно. Вы можете испытывать себя на усидчивость, на упорство. Можете экспериментировать, кто сломается раньше – джойстик или ваши пальцы. Но босс уровня F не сломается никогда. Игроку, естественно, приходило в голову, что это условие игры: возможно, его нужно победить несколько раз подряд! И побеждали. 5, 10, 20, 40 раз... я не знаю, насколько далеко заходило игровое упорство. Пр процитирую в пример один пост из блога Саh4e3'а, где обсуждается поломанный «Солбрейн»:

HardWareMan: [...] Так что моя теория о прохождении босса 256 раз (переполнение байта) была изначально провальной. Я одолевал его только 64 раза (проверял лимиты на степень двойки). ;)

Как я уже сказал, по большей части «Солбрейн» встречался у нас под личиной «Робокোпа 3». Вот две его наиболее распространенные обложки:



Известно, что под первой обложкой (к слову, это – оригинальная обложка «Солбрейна») в основном версии непроходимые, тогда как под второй – нормальные. Ключевое слово – в основном, потому что попадались исключения и в том, и в другом случае.

В заключение отмечу, что поломанный «Солбрейн» – единственный из картриджей данного топа, который до сих пор доставляет неприятности. Правда, уже не геймерам, а коллекционерам. Само собой, сами они перед продажей или обменом свой картридж проверяют. Но как быть, если продает человек не из круга олдфагов, не сведущий в этих делах? Проверка других «крякнутых» игр особых хлопот не доставит – продавца достаточно попросить один раз запустить игру на приставке и проверить наличие копирайтов. Или наличие всех букв в текстах на титульнике (Frankenstein). Ну, может, пробежаться первые 10 «метров» игры, чтоб посмотреть, не сдохнет ли он от первой же шальной пули (Bucky O' Hare). С игрой Snake Rattle 'n Roll нужно просто знать, что полноценны они только на одноигровке. Но «Солбрейн»... его проверять нужно всегда, а это полное прохождение 1-го этапа. И что, будете упрямиться взрослого мужика всерьез засесть за игру? Ну, удачи...

by Bucky O'Hare

01 БЕССМЕРТНЫЙ ШРЕДДЕР

*«Чтобы убить Шреддера на технодроме (в шестой стадии), бейте его до покраснения и в течение семи секунд не разрешайте ему сделать хоть одно движение»
Журнал «Великий Дракон», письмо читателя*

НЕТ, ЧЕРТА С ДВА!

Как вообще кто-то может быть совсем бессмертным? Это невозможно, это неправильно, так не бывает! НЕ БЫВАЕТ! Должен быть способ, должен. Должен! Кошечка вон победила, а с этим выскочкой тем более справимся... Даа, у всех есть смерть, и у него тоже... все смертны... Да, точно... У меня есть одна идея... Да, да, именно так, почему я раньше не догадался... Сегодня же... Только сначала нужно добраться до тебя сквозь толпы твоих чудовищно сильных прихвостней, но я же уже сделал это 300 раз, сделаю и в 301-й. Сегодня ты умрешь, Шреддер! Аххххахахааа ааа ахаха хаха-хахаааа ааааа....

НЕТ.

Это высшая, абсолютная подлость. Подлость и со стороны Копати, и со стороны китайцев, настолько наплевательски относившихся к «портированию». И со стороны тех, кто пускал слухи, что якобы смог победить Шреддера каким-то хитромудрым



приемом. Или не сам смог, но есть у него друг, старший брат которого точно знает...

Какими бы замечательными играми ни были Bucky O'Hare и Solbrain, черепахи – это черепахи, блин. Это не зеленый заяц и не неведомый японский киборг. Черепахи – это важный компонент детства для большинства из нас. В том числе и игры про них – ведь игры-то отличные. Те, кому довелось раньше поиграть во вторую часть, засев за третью, удивлялись не только похорошевшей графике, то и тому, насколько толще тут стали враги.

А боссы вообще превратились в сущий ад. Их приходилось избивать до кровавых мозолей на пальцах, по крупцам отнимая их чудовищное здоровье. Да, дойти до Него было непросто, очень непросто, но мы, стиснув зубы, доходили. И вот Технодром, и вот Раззар повержен, и мы заходим в дверь...

«На самом деле неубиваемый Шреддер убиваем, только нужно очень долго его долбить»

Форум Retrobit.ru

НЕТ!

Ничто ведь не намекало, что с игрой что-то не так. Никаких глючных меню, зависающих роликов, пропавших букв. И Шреддер, он тоже выглядит вполне адекватным. И здоровье у него отнимается – вот он начинает мигать, как все другие боссы, вот мигает все сильнее и сильнее. И... опять перестает! Ладно, это же не рядовой босс, это же Сам. Наверняка у него несколько жизней, так сказать. Например, три. Нет, не три. Четыре? Шесть? Семь?! Когда же он сдохнет, это же издевательство! Ааа, убил, гад!

Конечно, раз Его нельзя убить обычными черепашьими приемами, значит, нужен особый подход. Рецепты уни-

ения Шреддера передавались из уст в уста, бродили и распространялись, даже печатались на страницах тогдашней игровой прессы. Засверлить насмерть Рафом! Не давать пошевелиться, когда замигает! Не использовать суперприемы, бить только простыми ударами! Не использовать простые удары, бить только суперприемом!

«Насколько знаю, сразу после «покраснения» у Шреддера в той версии начинает очень быстро регениться HP, и потому он, восстановив часть жизней, снова становится нормального цвета. Получается, теоретически, если очень быстро его бить, то успеешь снять с него всю энергию быстрее, чем она будет восстанавливаться»

Форум Emu-land.net



ХРЕН ТАМ!

И даже когда пришло понимание (или хотя бы закрались сомнения), что кто-то тут напортачил, наделив Шреда божественными способностями, все равно не угасала надежда обмануть систему. Какой-нибудь пляской с бубном призвать костлявую и ткнуть ей пальцем: заberi уже вон того, в дурацкой маске! Но та лишь отвечала скрипучим голосом: нет, извини, тут особый случай.

Сегодня причины бессмертия уже хорошо известны. Пресловутая защита Konami. Та же самая, что попила кровушку в Bucky O'Hare. При удалении копирайтов с титульного экрана включается усложненный режим, в котором все враги становятся в два раза жирнее (и каждому рядовому ниндзя нужно нанести 4 удара), а Шреддер при нанесении последнего удара не умирает, а восстает, как Феникс из пепла. Но если игра про зайца вываливала свою «неправильность» сразу же, то TMNT III преспокойно позволяла пройти шесть своих уровней, а потом мощным хуком посылая ничего не подозревающего игрока в нокаут.

Да, не всем так «повезло». В отличие от того же «Франкенштейна», картриджи с проходимой TMNT III встречались. Самый верный признак таковых – сохраненный логотип Konami на заставочном экране. На некоторых китайцы от щедрот своих отсыпали черепашкам дополнитель-



ных жизней – где 30, а где-то даже и 99. К тому же миновала чаша сия и тех, у кого геймерство началось позже, на рубеже веков: к тому времени пираты уже научились ломать защиту, не ломая игру. Наконец, самые любопытные и терпеливые находили-таки способ не убить негодяя, но обойти его: после долгих и упорных попыток чего-нибудь начитерить рано или поздно натыкивался на геймпаде «код Konami» с двумя переставленными кнопками – $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow\leftrightarrow\text{AB}$, открывалось чит-меню, и вот они – два прежде невиданных уровня, о счастье!

Бессмертный Шреддер разрушает веру в людей, вот чем он

страшен. Те, кто встроил такую защиту в игру – подлецы, ведь они должны были знать, что детишкам «третьего мира» будут наверняка доставаться такие ломаные картриджи. Стоила ли детских слез их копирастия, их поза «а сами виноваты»? Те, кто пиратил ее безответственно – бесчувственные барыги, заботящиеся лишь о собственном кармане. Все, кто утверждал, что как-то смог убить Его – лжецы. Среди которых наверняка и один-другой ваш товарищ.

by masterpeace



ТРИ

малоизвестных 8-битных платформера в которые стоит сыграть

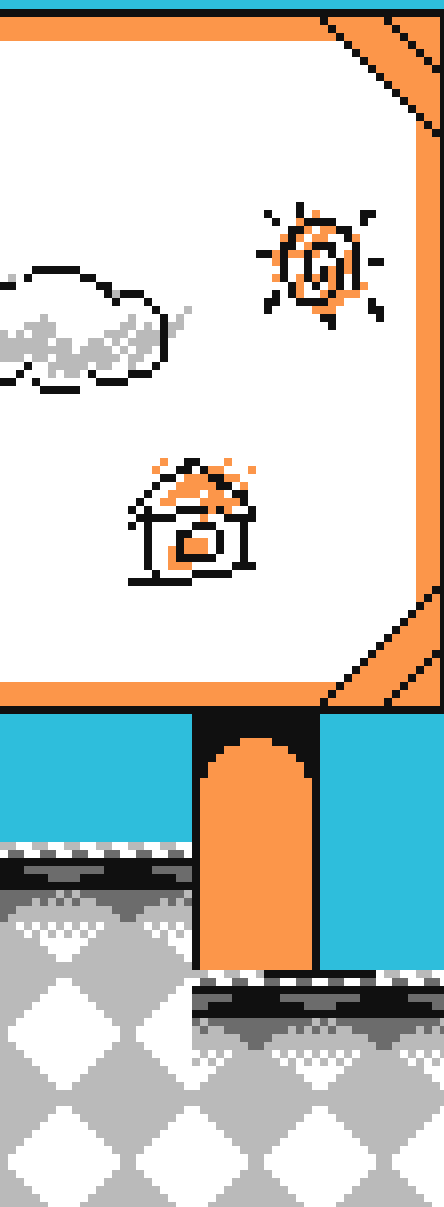
Не всем хорошим играм улыбнулась удача стать хитом. И стоит взять в руки виртуальную лопату и заняться игровой археологией, чтобы обнаружить, что под многолетними слоями посредственности еще скрываются красивые, интересные, качественные игрушки. Правда, поиск их может оказаться непростым — слишком уж мощные пласты этой самой посредственности... DF Mag поможет! Следующие страницы посвящены трем представителям жанра платформеров, которых обошла слава Мастера Хиггинса, Кирби или диснеевских героев, но менее достойными вашего внимания они от этого не стали.



Cocoron



Дата выпуска: **3 мая 1991 г.**
Разработчик: **K2**
Издатель: **Takeru**



Приятно удивляешься, когда внезапно обнаруживаешь на старой консоли хорошую игру с интересными идеями, выходящими за пределы стандартных для неё платформеров. А когда находишь игру, где в качестве эксперимента добавили фишки, которые со скрипом только-только вошли в обиход в современных играх — тогда челюсть выпадает полностью. От игры Cocoron, вышедшей исключительно в Японии, примерно такая реакция и возникает.

У неподготовленного игрока, впрочем, не только челюсть отвалится, но и кукушка даст вертикальный взлёт просто от творящихся в игре вещей и общей атмосферы. Особенно, если бы игра попала к нему в эпоху жизни консоли, на японском, что исключало бы всякую возможность найти какое-либо объяснение происходящему в игре. К счастью, мы живём в 21 веке, когда игры кочуют по интернету и переводятся умельцами, посему сюжет игре становится понятным. Разработчики поступили очень умело и оправдали свой бешеный полёт фантазии сном, в котором, как известно, может происходить любая нелепица и сюда подойдёт абсолютно любой сеттинг. Да, всё очень просто: к герою во сне прилетает волшебный Тапир и отправляет в страну снов, чтобы мы спасли там принцессу Рюа, которую в лучших традициях игровых сюжетов похитили злые силы.



Сны мы видим вполне такие осознанные, и влиять на своё воплощение в волшебном мире можем без особых ограничений. Вот она, первая фишка игры: навороченный по меркам «Фамикома» конструктор персонажей. Для каждого мы можем выбрать тело, голову и оружие. Сначала доступен только один персонаж, но потом дадут создать ещё 5 штук и выбирать между ними перед стартом уровня. Выбор частей в итоге повлияет на количество здоровья и вес героя.



Вес существует не просто так — от него зависит скорость и высота прыжков. И если от головы зависит только внешний вид и соотношение здоровье/ вес, то тела обладают дополнительными свойствами. Рассмотрим их подробнее:

Бронированное тело.

Слоновье здоровье и такой же вес, безо всяких дополнений.

Крылатое тело. Хилое, но легкое и позволяет некоторое время парить в воздухе. Время полёта зависит от веса.

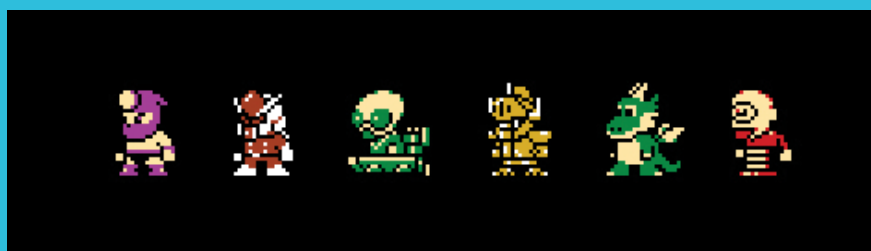
Тело с реактивным двигателем — самая тяжелая туша в игре, здоровье при этом среднее. Тоже позволяет летать, удельное время полёта побольше, чем у крыльев, но из-за тяжеленного веса итоговая длительность обычно меньше.

Тело киборга — чуть полегче и послабее бронированного.

Тело-лодка. Средние параметры, позволяет плавать по воде (другие тела тонут и передвигаются под водой).

Машина. Низкий вес при неплохом здоровье, зато не даёт ничего дополнительного.

Танк. Живучий тяжеловес, при этом гусеницы не дают соскальзывать с наклонных поверхностей.



Можно вместо тела дать герою облачко или пружинку, выглядит потешно, весит как пушинка, не выдерживает даже плевка.

Оружие также не стоит обходить вниманием. Оружие также влияет на вес и имеет 5 уровней прокачки.

Зонтик. При выстреле раскрывается и улетает вверх по параболе. На последних уровнях выстреливается сразу 2-3 зонтика.

Бумеранг. Пролетает небольшое расстояние и возвращается обратно. На последних уровнях появляются дополнительные бумеранги вверх и вниз по диагонали.

Сюрикен. На последних уровнях герой приноравливается кидать ещё одну звездочку назад, а потом ещё и вверх. Самое эффективное оружие.

Бейсбольный мяч. Летит вперёд, падает при касании стены. По наклонным поверхностям катится. При прокачке выстреливаются ещё мячи

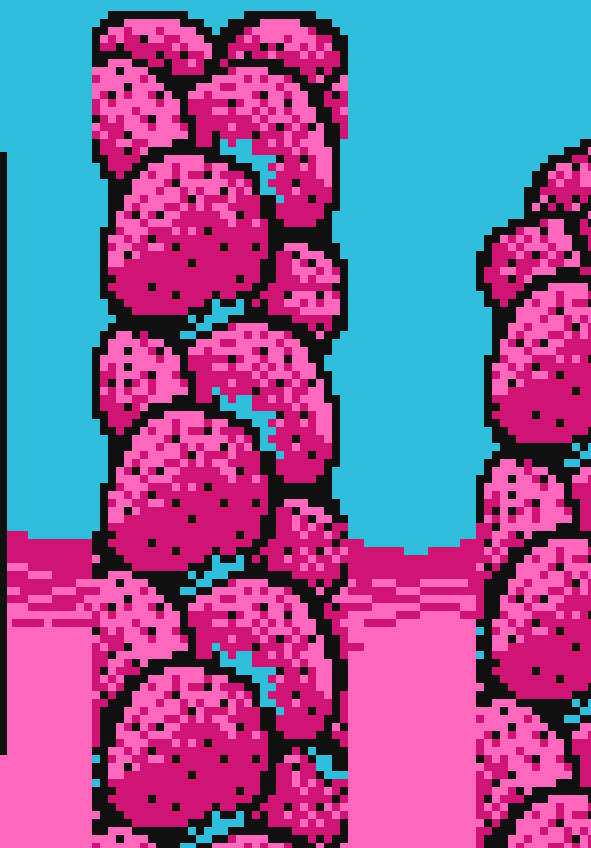
вверх.

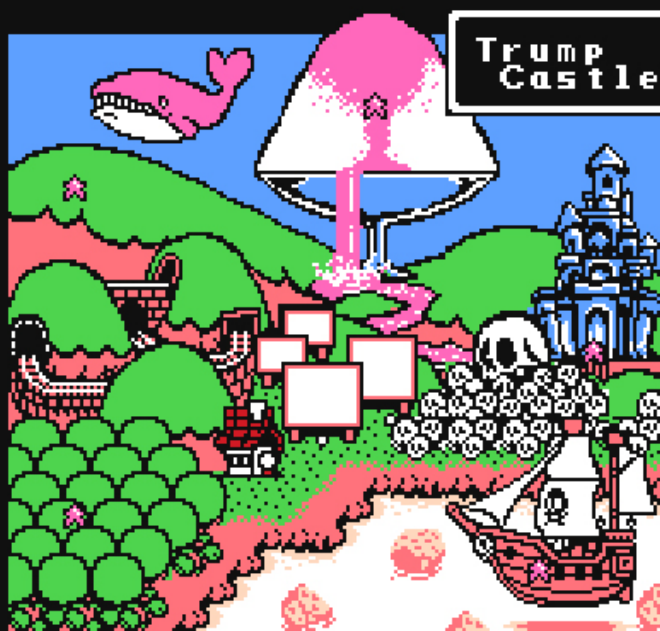
Карандаш. Летит вперёд и втыкается во врага. После прокачки герой стреляет 2-3 карандашами широким фронтом.

Кристалл. Летит по небольшой параболе, при ударе о землю разбивается на два осколка, летящих по диагоналям. После прокачки осколков становится 4 и 8 соответственно.

Ромашковая бомба. Также летит недалеко и взрывается цветущими ромашками. Взрыв держится некоторое время и постоянно наносит урон, за счет чего можно наносить огромные повреждения. При прокачке увеличивается размер и длительность взрыва.

Ноты. Летят по синусоиде. Довольно эффективное оружие, как из-за траектории, так и из-за невесомости.

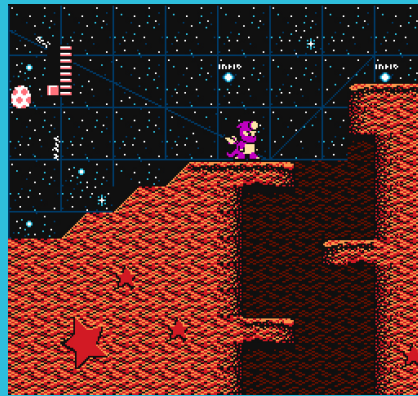
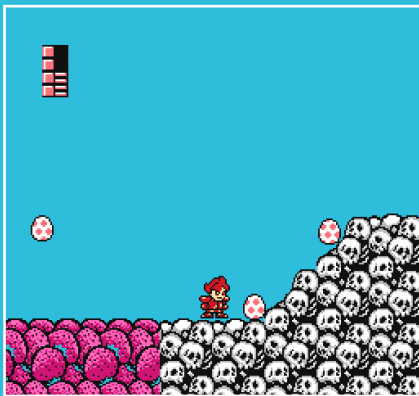




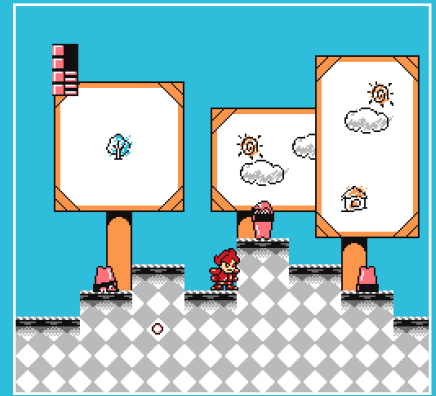
После создания героя мы попадаем на карту. Где искать принцессу — неизвестно, кто виноват — тоже неизвестно, придется обойти весь мир. Пират Флинт, гроза молочного моря и сырных островов, сам к похищению вроде бы не причастен, но и говорить ничего не будет, пока его корабля не лишат. На звёздном холме взойшла Луна с лицом Путина, в полном соответствии лицу страдающая манией величия и мечтающая сиять ярче Солнца. Разумеется, злой волшебник уже подкупил её обещанием исполнить заветное желание взамен на убийство героя. В лесу живёт завистливая королева фей Титания, которая приняла участие в похищении принцессы просто, чтобы убрать конкурентку по красоте. На огненно-ледяной горе живет местный Дед Мороз, который в упряжке вместо оленей использует серебряного дракона. Только вот к нашему приходу как-то так некрасиво вышло, что дракону внезапно надоела участь тягловой скотины, и он узурпировал власть, заключив дедка в лёд. Даже в Козырном замке беда — короля перехитрил коварный Джокер и превратил в игральную карту.



Как видим, завязка типичная для платформеров. Дьявол кроется в деталях. Игра сделана с открытым миром, который для платформера реализован весьма оригинально и своеобразно. Начинаем мы в своём доме в центре карты, на выбор предлагается пять вышеперечисленных мест. При выборе уровня игра строит его в соответствии с начальной и конечной точкой на карте, с плавной сменой ландшафта. Это даёт огромное количество комбинаций, потому что потом мы начинаем путь оттуда, где закончили путешествие в предыдущий раз.



Разные места с разных сторон открываются совершенно по-новому. На огненно-ледяной горе с правильной стороны можно досконально изучить жилища пингвинов, на звёздном холме можно увидеть странные рисунки и формулу $E=mc^2$ на небе, либо встретиться со статей розовых небесных китов (мы во сне, не забываем!), а в лесу можно наткнуться на заброшенную, поросшую мхом канализацию, стекающую прямоком в молочное море. А найдёте ли вы земляничную лужайку либо железную дорогу в горах? Да какой к чёрту Скайрим, когда тут мир сновидений исследовать

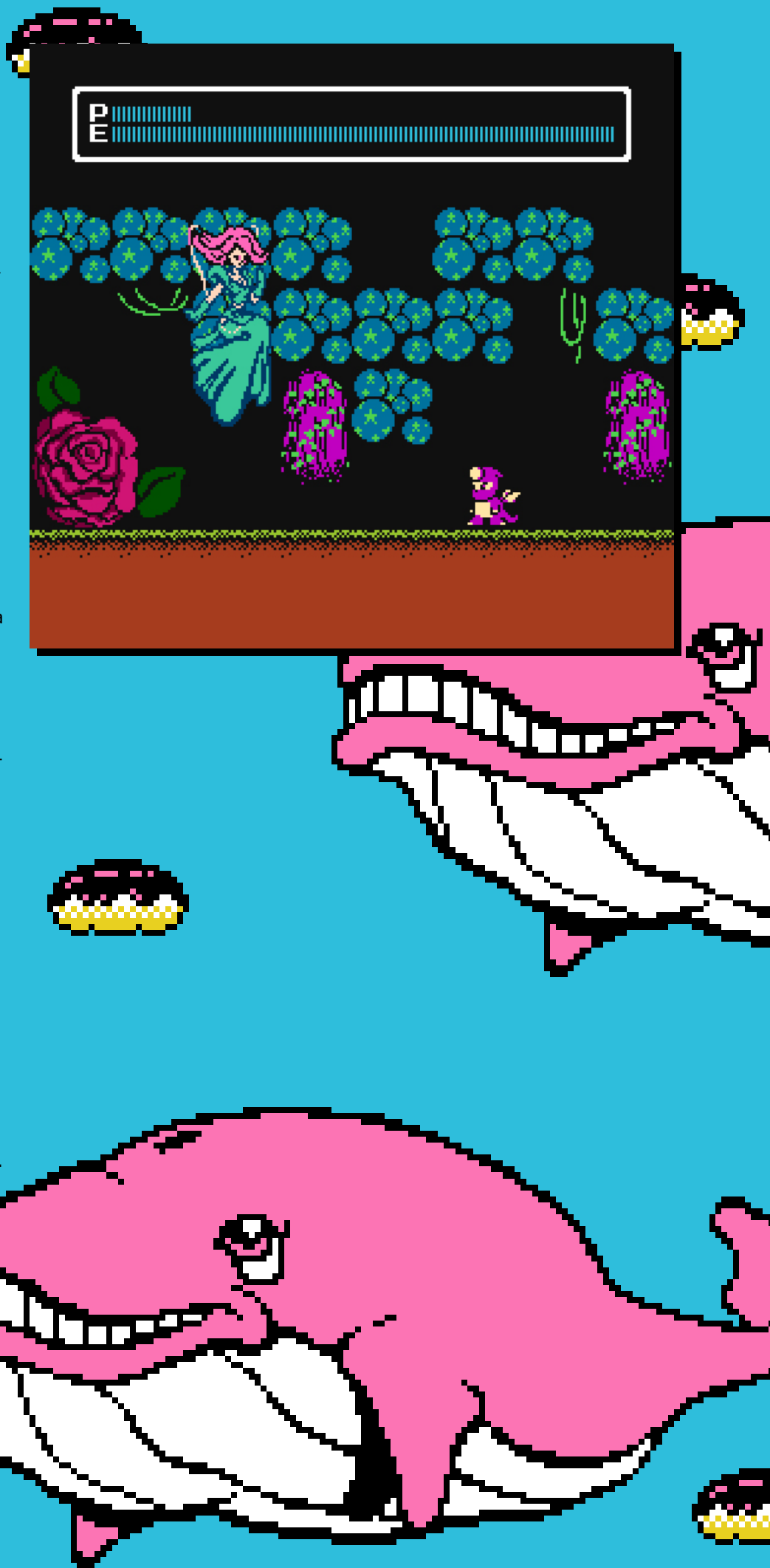


да исследовать! Разнообразие врагов также этому способствует. Видов их, может быть, и не так много, но действуют они в разных местах по-разному: скунсы как устраивают газовую атаку, так и используют свои хвосты как вертолёт, пингины могут плеваться чем-то мерзким либо лопаться на несколько мелких пингвинят, а уж что броненосцы могут вытворять со своими панцирями... это лучше видеть самому. А поиск редких видов типа коров-балерин или огнедышащих львов даст стимул любому юному натуралисту обшарить каждый уголок этого мира.



Играется всё не менее бодро, чем выглядит, каких-то кривостей в геймплее не обнаружено. Всё динамично и разнообразно благодаря возможности взять на приключение любого из созданных героев. Из врагов падают яйца с призами, обычно это либо лечение, либо прокачка оружия. Враги не респаунятся после убийства, но во все места можно заново заходить после убийства босса, поэтому проблем с полной прокачкой всех персонажей не возникнет. Впрочем, можно не париться и всегда брать в игру только одного, остальных просто создавать для галочки и давать им дурацкие имена.

Конец игры также не разочарует. После убийства всех 5 боссов к нам подлетит фей Кокорин, которого держала в плену Титания, и сообщит, что его брат Кокорон неизвестно где, а вот принцесса Рюа спрятана в одном из огромных яиц на границах уровней. Вот это — единственный отрицательный момент в дизайне игры: подсказок о местонахождении этого яйца нет, либо они потерялись во время перевода. Поэтому скажу сразу: оно находится между лесом и молочным морем. Итак, принцесса Рюа спасена, но это ещё не конец: сюжет делает интересный поворот, который лучше узнать самостоятельно, и твоим тщательно подобранным персонажам предстоит финальное испытание длиной в несколько уровней во имя спасения Кокорона и сохранения своих снов от уничтожения. Удачи, игра того стоит!



Ninja Jajamaru — Ginga Daisakusen



Дата выпуска: **29 марта 1991 г.**

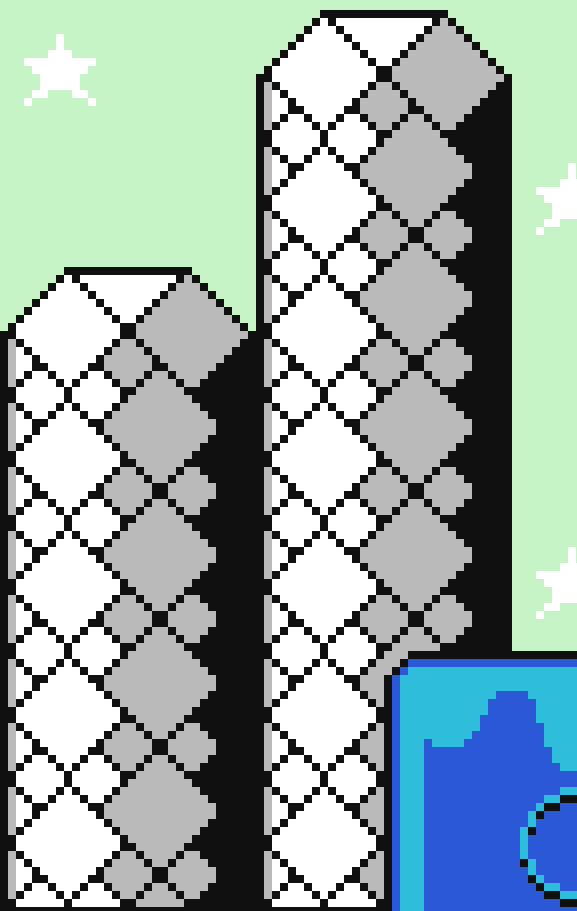
Разработчик: **Jaleco**

Издатель: **Jaleco**

Все (или почти все), конечно, помнят страшенький и кривенький платформер, встречавшийся на многоигровках, в котором крохотный пучеглазый ниндзя в красном балахоне (или что там ниндзя носят), прыгая по горным уступам, пытался перестрелять сюрикенами всех врагов. Получалось у него это не очень хорошо, впрочем. Игрушка называлась немудрено — Ninja-Kun. Так вот, мало кто знает, но происхождения ниндзя-куна со временем разрослись в едва ли не самую многочисленную серию на Famicom — всего в ней вышло семь игр! После четырех платформеров разной степени унылости (в двух из которых в заголовок вынесли имя героя — Jajamaru) серия вдруг свернула в сторону совершенно неизвестных у нас JRPG, а под занавес разродилась еще одним платформером, качеством на световые годы опережающим своих предков. О нем и поговорим.

Что же интересного может быть в, э, седьмой игре не особо популярной у нас серии, предыдущие игры которой одна тоскливее другой? Ну, хотя бы то, что она являет собой пример канонического платформера эпохи Последних Времени NES — качественного во всех аспектах, приятного глазу, на пике восьмибитных технологий, но не несущего в себе ни одной оригинальной идеи. Ровным счетом. Что, однако, не умаляет удовольствия от процесса его прохождения.

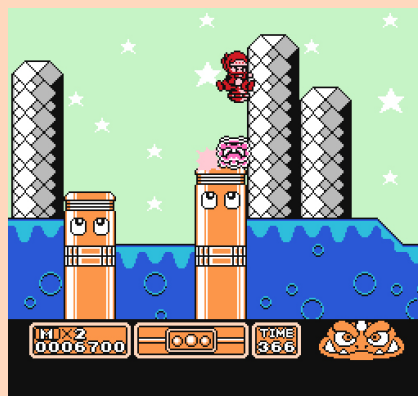
Собственно, кроме жанра, почти ничего не связывает Ninja Jajamaru — Ginga Daisakusen со своими предками. В соответствии с названием (кое в переводе означает примерно «Эпическая галактическая битва»), вместо стереотипной средневековой Японии нас отправляют аж сразу в космос. Завязка, мягко говоря, немудреная. Сидели братец Жажамару и сестрица Сакура под ночным небом, любясь падающими звездами, попивая сок и кушая какие-то тефтельки. Но одна звезда вдруг становилась все больше и больше, все ближе и ближе... и упала неподалеку.



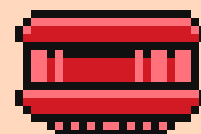
При ближайшем рассмотрении звездой оказался космический аппарат, в котором сидел — ни много ни мало — целый Великий Галактический Император! И он говорит детишкам, мол, на мой трон посягнул злой негодяй, он захватил мою планету, мир в галактике под угрозой! Пожалуйста, помогите! И победить его можно только вот этим оружием! И вручает нашим ниндзя орудия смертоубийства — Жажамару здоровенную булаву, Сакуре — огромный молоток. И детишки думают: а чего бы не помочь старику? Это должно быть весело! И отправляются побеждать вселенское зло. А мы выбираем из двух героев (геймплейной разницы между ними нет никакой, только визуальная), жмем Start и...



...И, черт возьми, разве это не хак Super Mario Bros. 3? Очевидно, где-то в период RPG-ереси Жажамару вдруг узнал о легендарном Усатом Водопроводчике, победителе драконов, вспылал к нему белой завистью, и вот, наконец, осуществил свою мечту — стать как свой кумир. Чтобы перечислить все позаимствованное из SMB 3, не хватит пальцев всего организма.

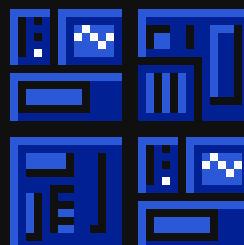


Главгерой больше не мечет во врагов сюрикены, как подобает настоящему ниндзя, а плющит их напрыгиванием сверху, как Тот Самый. Правда, плющит их не пятками, а имперской булавой. Призы выколачиваются из зеленых квадратных блоков — как сверху, так и снизу. Можно залезать в трубы, торчащие как из-под земли, так и сверху! Пушки, стреляющие ядрами по диагонали! Да что там — посмотрите на менюшку внизу экрана! В SMB была практически идентичная. Шрифт, расположение элементов, три слота для призов — утянуто все. Если и этого мало — главгерой носит очень оригинальное и ни на кого не похожее имя Мару. Нет, понятно, что это сокращение от Jajamaru, но уж так ловко он себе имя сократил...



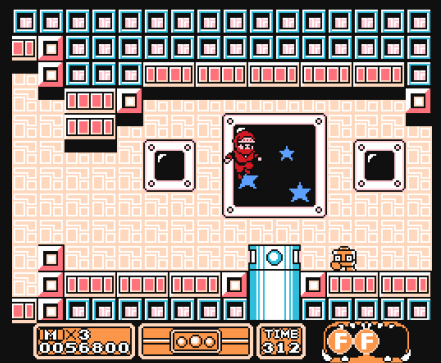


Но вот шок от такой наглости проходит, и за частоколом заимствований становится видна собственно игра. Чертовски хорошая игра. Да, если это и марио-клон, то определенно один из лучших марио-клонов. И один из самых красивых. Это видно уже по самым первым кадрам первого уровня. Какая работа с цветом! Нежно-зеленый, синий и голубой, оттенки серого, желто-оранжевый, плюс ярко-красный ниндзя, контрастирующий с этой пастельной нирваной. Определенно в числе красивейших NES-пейзажей! Тут не грех даже и с Kirby сравнить. Впрочем, не все уровни столь же красивы, но зато все абсолютно разные — тут вам и встретятся и «механические» коридоры, и огненная красно-оранжевая планета, где нельзя долго стоять на одном месте, иначе поджарит пятки, и даже прыжки по кристаллическим метеоритам в черном вакууме.



Физика персонажа прекрасна и своеобразна одновременно. В отличие от Марио, он не умеет разбегаться, но зато может при зажатии В, буксуя ногами, разогнаться на месте, чтобы потом воспарить в воздух длинным прыжком. Этот трюк необходимо освоить, ибо стартовать с места через пропасти и головы врагов придется много и часто. Но когда освоишь — превращаешься в повелителя гравитации. Ибо управляется красноштан- ный ниндзя просто замечатель- но, ловко меняет траекторию в прыжке, а если в момент приземления нажать «вниз»,

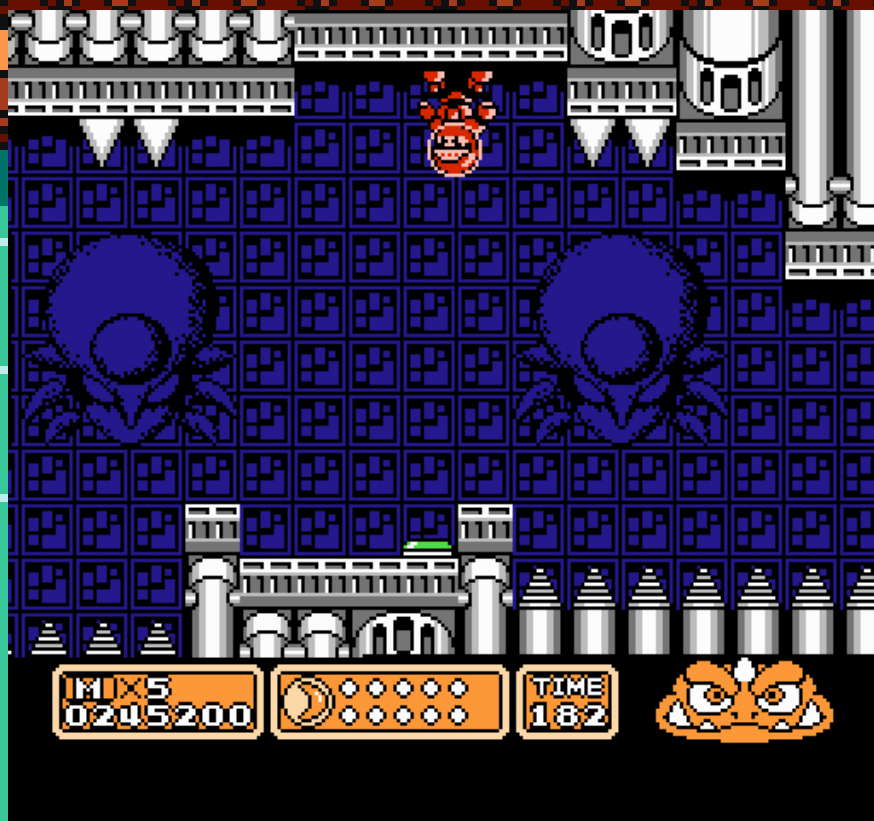
проезжает по земле в шпагате. Красота! Кроме того, Жажмару наделен способностью сворачи- вания в смертоносное перекати- поле, если подольше поддержать разгон на месте. Это умение уже явно позаимствовано у одного синего ежа с другой платформы... Но погодите — первая часть «Соника» вышла в том же 1991-м, но на несколь- ко месяцев позже! Так что еще вопрос, кто у кого научился древней технике «Безумный колобок». Кстати, с тем же убойным эффектом можно скатываться кубарем на вражин по наклонным поверхностям.



Никакой полоски здоровья нет, гибнет ниндзя от одного каса- ния врага, но из зеленого кирпича можно выбить броне- жилет. Вернее, скафандр, действующий как бронежилет — один удар врага он принима- ет на себя, после чего исчеза- ет. Правда, боссам на скафандр плевать, и они убивают одним плевком в любом случае. В тех же кирпичах можно найти и другие пауэрапы — ракетный ранец, позволяющий некоторое время, оседлав булаву, лететь, отталкиваясь от воздуха с забав- ным гудением; способность убивать врагов в прыжке, крутя сальто; часы, замораживающие врагов. Можно выбить и пару видов оружия — довольно бесполезные звезды-гранаты и весьма полезные бумеранги. Самый странный пауэрап — превращение в гигантскую красную механическую жабу. Она обладает способностью пожирать врагов, конвертируя их в призовые жизни, вот только прыгает она так неуклюже и дается на столь короткое время, что толку от нее совсем немного. С другой стороны, это едва ли не единственное, что хоть как-то связывает игру с предыдущими частями (там герой периоди- чески катался верхом на огромной жабе, правда, зеленой и живой).



Всего в игре 8 миров, каждый из которых поделен на 3 уровня, кроме последнего, в котором уровней два. Чтобы пройти уровень, в конце нужно впрыгнуть в висящую в воздухе психоделическую дыру, да еще в нужный момент в полете нажать «вверх», чтобы войти в нее. Сделать это порой непросто, а в одном уровне выход и вовсе висит над пропастью, и малейшая ошибка приводит к гибели. Поначалу это раздражает. А в конце каждого мира вас ждет сражение с боссом, после победы над которым откуда-то сверху спускается один из спасенных королей (видимо, вассалов Императора) и говорит, мол, извини, Марио, но твоя принцесса в др... ой, это же другая игра. Так вот, боссы — пожалуй, самая слабая сторона игры. Все они одинаково просты и неинтересны. У всех есть жирно выделенная «зона поражения», на которую нужно приземлиться 4 раза, и боссы не слишком-то сопротивляются своему убиению, разве что могут случайно зацепить. Даже главзлодей в финале — полное ничтожество.



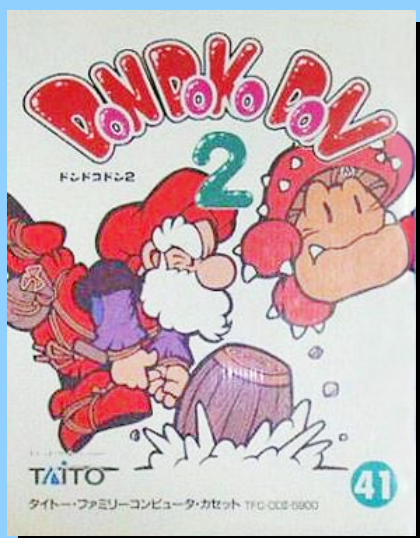
Американская версия получила название Squashed!, но ей не суждено было увидеть свет. По слухам, именно из-за чрезмерного сходства с SMB 3. Был сделан только прототип, обнаруженный и успешно задампленный NES-археологами.



И жаль все же, что желтолицые гении хакерства не додумались завезти ее к нам под соусом какой-нибудь Super Mario Cosmic Ninja. При том, что вообще-то пиратские картриджи с ней существовали, хоть и были очень редки. Мы бы поверили, правда! Это был бы самый убедительный Лжемарио. Кроме разве что игры, о которой речь далее...

автор: masterpeace

Don Doko Don 2



Дата выпуска: **31 января 1992 г.**
Разработчик: **Taito**
Издатель: **Taito**

Как всегда, начну с небольшого экскурса в 90-е. Данную игру я увидел впервые в 1995-м году на одноигровом картридже, позже подаренном мне. На картридже был изображён мужичок с седой бородой и огромным молотком, которым он пытается долбануть какое-то грибоподобное существо. В заголовке над ним красовалась надпись "Super Bros. 8", а справа — непонятная смесь из иероглифов, непонятных букв и цифры 2. После включения игры оказалось, что главный герой — это Марио, а игра, очевидно, называется "Super Mario Bros. 8", и многие годы после этого она считалась у нас настоящим продолжением игр про Марио. Почти через 10 лет я застал эмуляцию, и с появлением Интернета на многое открылись глаза, исключением не стала и эта игра. Как позже выяснилось, игра "Супер Марио 8", которую мы с друзьями всегда называли просто "Марио с молотком" — это не более чем как японской игры "Don Doko Don 2", выпущенной компанией Taito, в котором подверглись изменению лишь титульный экран с названием, главный герой и несколько незначительных спрайтов. Помимо этого, как и полагается у пиратов, их версия легче, ибо в ней игроку добавлено сразу максимум ударов и жизней. Самое забавное, что на моём картридже, помимо пиратского названия "Super Bros. 8", уже было написано и оригинальное название "Don Doko Don 2", но никто никогда не обращал на это внимания. Вот об этой оригинальной игре мы и поговорим...



Игра "Don Doko Don 2" является продолжением платформенного сайд-скроллера "Don Doko Don", созданного в 1989-м году той же компанией Taito. Первая игра пользовалась неплохой популярностью на игровых автоматах. При переносе на NES она много потеряла в графике и была достаточно проста как в оформлении, так и в прохождении. Сюжет первой игры рассказывал (вернее, пытался рассказывать, ибо не имел текстовых вставок) о сказочном королевстве, откуда некие злые существа похитили принцессу. А главные герои — двое храбрых мужичков-коротышек — должны были освободить принцессу и вернуть её в родное королевство. Эти самые мужички-коротышки, коих я так бездумно назвал, являются известными персонажами скандинавской мифологии под названием "Dwarfs" (Дварфы). Это нечто среднее между гномами, эльфами и людьми. Они живут в поселениях, вырубленных среди горных глубин, известны своим воинским умением, отлично орудуют молотами, неплохо относятся к людям и живут более 400 лет. Именно к ним за помощью и обратились люди из этого самого королевства, дабы они спасли и вернули их принцессу. Вторая часть игры "Don Doko Don" сделана уже куда более добротнее, чем первая. По сути — это усовершенствованная первая часть, с более подробным сюжетом и расширенным игровым миром. Однако по сюжетной линии она является продолжением, а не ремейком первой игры.



Сразу же после включения игры и нажатия Start мы наблюдаем завязку истории. Подробности сюжета скрыты от нас за чередой японских иероглифов, но благодаря неплохо анимированным заставкам мы можем догадаться о сути происходящего. Прекрасная принцесса сказочного королевства выходит замуж за не менее прекрасного принца. Они стоят у алтаря, и вдруг прилетает чёрная ворона, и, желая помешать свадьбе, она клюёт принца, насылая тем самым страшное проклятие, и он вдруг превращается в лягушку. Испуганная принцесса падает в обморок, а священник в тюрбане вовсе делает вид, что не следит за происходящим.



Так или иначе, свадьба сорвана, несчастный принц заточён в теле лягушки и это всё надо как-то исправить, не правда ли? Далее мы видим двух коренастых dwarфов, которые находятся на приёме у колдуньи и получают от неё необходимую информацию, что свадьба была прервана не случайно, и за всем этим стоит некий злой сказочный босс сумасшедшего королевства игрушек, только лишь одолев которого, удастся вернуть молодого принца в нормальное состояние. И вы знаете, после всего этого, я, играя в «хаченную» версию "Марио 8", был абсолютно уверен, что эта игра именно про Марио.



Графике в игре многие тогдашние игры могут позавидовать. Я вспоминаю первую часть Taito'вских «Флинтстоунов», которая вышла за год до «Дон Доко Дон 2», и качество графики последней реализовано как минимум не хуже. Это одна из тех немногих игр, графика которых так хороша, что берёт своей атмосферностью. Первые уровни — прекрасно изображённые волшебные леса и таинственные пещеры. Затем — подводные миры и пиратские корабли (с изображением символа главного злодея игры на флаге), небесные миры, холодные и мрачные замки и кладбища... И, наконец, само королевство игрушек — мир хаоса и безумия, тем не менее, отлично организованный, со своими порядками и законами. Всё это создаёт для игрока необходимую и столь ощутимую сказочную атмосферу. Разнообразие персонажей тоже играет в этом немаловажную роль; большинство из них были замечены ещё в первой части игры, однако здесь их прорисовка куда более удачная и колоритная.

Сравнить хотя бы первого босса — тыквенную голову, которая была и в первой и во второй игре: против 4-8-ми кадров движения босса в первой игре, здесь мы видим полностью самостоятельно движущегося и прорисованного вплоть до мелких деталей персонажа (хотя скорее это машина, а не персонаж). Много внимания уделено бэкграундам с большой долей разнообразия. Прорисовка же главного героя (а он, кстати, здесь один, в отличие от первой игры), по сравнению с Марио из пиратской версии, мне показалась скучной, однако это вполне объяснимо подлин-

ным видом настоящих dwarфов — они, как известно, предпочитают простоту в причёске, бороде и одежде. Прорисовка и общий вид боссов в игре блещет оригинальностью, и у некоторых имеет явно сказочный уклон, а у некоторых и несколько бытовой, как, например, босс 3-го мира — лётчик на парашюте, а босс 4-го — безумный трёхглазый клоун, внутри которого сидит сердце с ручками и ножками. В любом случае, анимация делает своё дело прекрасно, и каждый персонаж в игре уверенно обладает необходимой ему долей подвижности.





Что тоже очень важно для создания игровой атмосферы — звуковое сопровождение. И здесь оно тоже, можно сказать, на высшем уровне. Мелодии блещут своим разнообразием и объёмностью звучания и отлично дополняют визуальный вид игры. В игре полтора десятка различных мелодий, которые вполне можно прослушивать и как отдельные самостоятельные музыкальные произведения в отрыве от игрового процесса (например, моя любимая тема — мелодия из уровня в замке прямо перед боссом-клоуном). Думаю, поклонники 8-битной музыки здесь со мной согласятся. Звуковые эффекты тоже на высоте и дополнений не требуют.

Что сказать о самом игровом процессе? Прежде всего то, что игра представляет собой незамысловатый аркадный платформер. Перевожу: уровни большие, нелинейные и местами запутанные, на пути встречается масса грибоподобных существ, летающие свиньи, механические куклы-роботы и т. д., а у вас в руках — молоток. Причём не просто молоток, а здоровенная кувалда размером с вашу голову! Дальнейших объяснений не требуется, аркада — и в Африке аркада. В игре есть несколько видов оружия помимо стандартного молотка, будь то стреляющая огнём завитушка, или ракетка с мячиком на резиночке — такие виды оружия хороши и более применимы для дальнего боя. Некоторые из них необходимы на определённых уровнях.

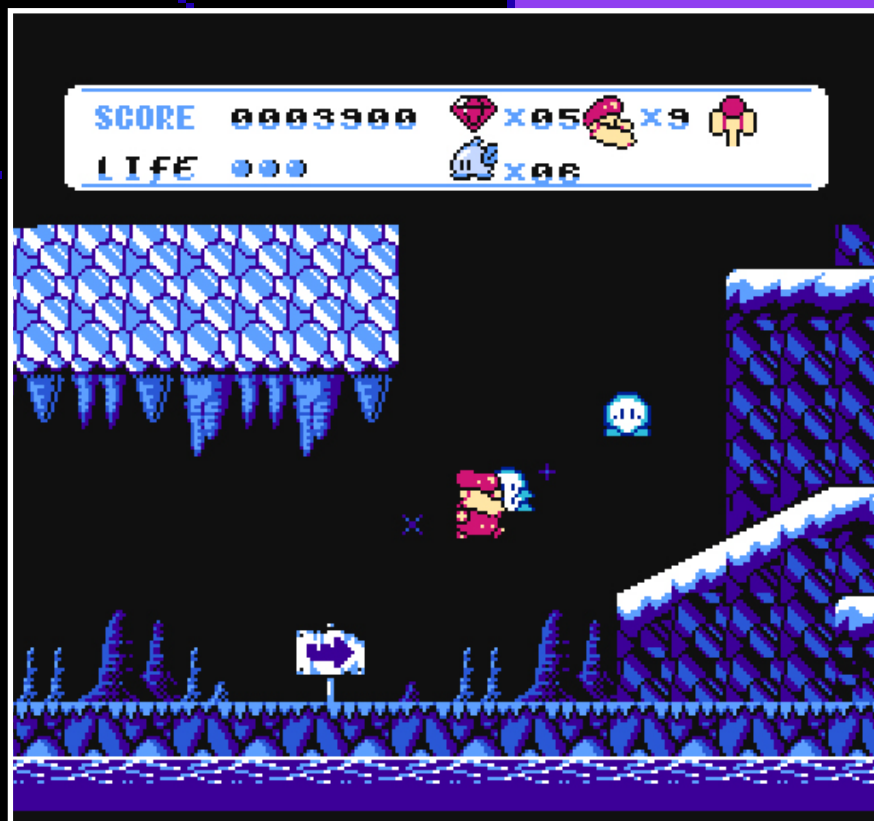
Например, молоток с перьями сделает вашего героя более прыгучим на подводных или на небесных уровнях. Ещё одна прелесть в том, что после оглушения врагов молотком можно использовать в качестве оружия их самих, например, бросив в кого-нибудь — именно таким методом и будет проходить битва с боссами. Всё это достаточно удобно и очень весело. Что касается способов прохождения уровней, то тут тоже есть свои сюрпризы. Практически на каждом большом уровне (а их всего 5) есть что-то, над чем необходимо серьёзно задуматься для того, чтобы пройти дальше. Иными словами — небольшая загадка, без решения которой дальнейший путь будет закрыт. Я не хочу рассказывать о конкретных местах на уровнях, где встречаются подобные вещи,

но могу сказать, что для прохождения таких мест вам необходимо будет сделать какое-либо определённое действие. Вообще, на таких уровнях частенько встречаются подсказки в виде посланий колдуньи, но поскольку игра на японском языке, это вряд ли кому поможет, поэтому до всего надо «догонять» самим. Я в своё время с этим попарился :)

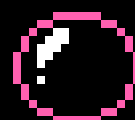




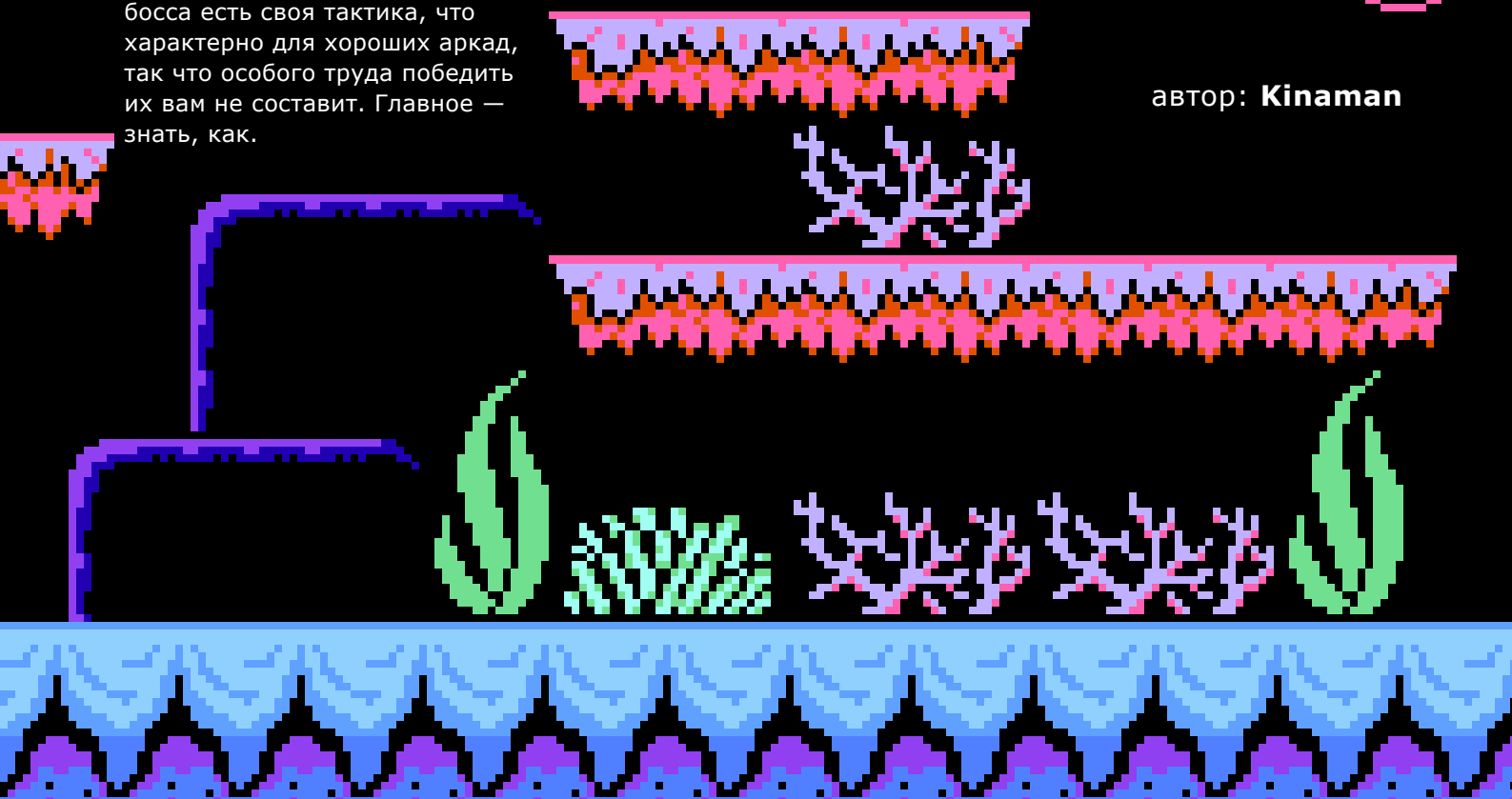
"Don Doko Don 2" — игра не сложная. По части геймплея и уровня интеллекта врагов — всё можно рассчитать и пройти без особых проблем. Другое дело — загадки, тут нужно будет не то чтобы поработать головой, а уметь находить скрытый смысл в, казалось бы, простых вещах. Помимо этого в игре есть скрытые бонусы, встречающиеся на каждом из миров, кроме последнего. Для их нахождения достаточно оказаться в нужном месте, где находится скрытый портал — в этот момент изображение зависнет, и вас перебросит в комнату, где можно сыграть в бонус-игру и выиграть жизнь. В конце игры вас ждут сразу три босса подряд, и если полностью проапгрейдить героя, то на них у вас будет ровно 8 ударов. Для каждого босса есть своя тактика, что характерно для хороших аркад, так что особого труда победить их вам не составит. Главное — знать, как.



Как ни странно, я до сих пор не знаю, почему игра называется "Don Doko Don". Может быть, потому что двух героев-дварфов одинаково зовут «Дон»? Но вторая часть игры, в отличие от первой, рассчитана на одного игрока, так что второй Дон здесь как бы не при чём. Мне проще называть эту игру «Супер Марио 8», а если уже совсем просто — «Марио с молотком», только при таком названии от сути игры останется, наверное, меньше, чем от «Дон Доко Дон»... В любом случае, Don Doko Don 2 — прекрасный представитель жанра платформеров на NES и обязательно понравится поклонникам Dendy своей неповторимой атмосферой красивых и интересных сказок...



автор: **Kinaman**



ДЕБАГГИНГ

Долавливаем баги за разработчиками



Дебаггинг [от англ. *debugging* – разжужкование] – процесс изведения ошибок программного кода, по недосмотру, криворукости или злему умыслу оставленных там разработчиками. Включает в себя детектирование глюка, локализацию его местонахождения в программном коде и последующее убийение.

“Еще одна суперспособность Дона – кидать мяч в любой момент времени. Дон может кинуть мяч во время прыжка, во время пины, во время получения урона, во время нанесения урона, даже во время бросания мяча. Это позволяет Дону миксовать даже во время прыжков с мячом. С помощью данной способности Дон может и вовсе стать бессмертным (снимается бессмертие либо броском, либо пилой). От чего зависит, получит ли Дон бессмертие или нет, не понятно по сей день. Он может стать бессмертным в любой момент бросания мяча в момент получения/нанесения урона, однако происходит это редко, и обычно с Доном все нормально. Есть еще несколько гарантированных способов стать бессмертным – кинуть мяч в верхней точке пины, кинуть мяч во время броска”.

После такого тизера, оставленного в предыдущем выпуске в статье про Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters, пришло время снять покровы с этого бага, а заодно и показать народу, как же вообще находятся причины багов. Название главного инструмента для этого дела весьма капитанское: *debugger* (по-русски – отладчик). Весь процесс называется *reverse engineering* (обратная разработка), а также *disassembling* (перевод машинного кода в ассемблерный). Научившись работать с дебаггером и сопутствующими инструментами, вы сможете пойти еще глубже и начать собственноручно хакать игры, но о том, как делать хаки/переводы/Game Genie коды, я рассказывать не буду. Во-первых, потому что эти радости невозможны без навыков дебага, во-вторых – потому что с такими навыками осилить ромхакинг не составит труда.

Итак, с чего начать? Создадим-ка эмуляторный мувик, в котором у нас будет срабатывать данный глюк, и потом, перемещаясь по нему, отследим причины.

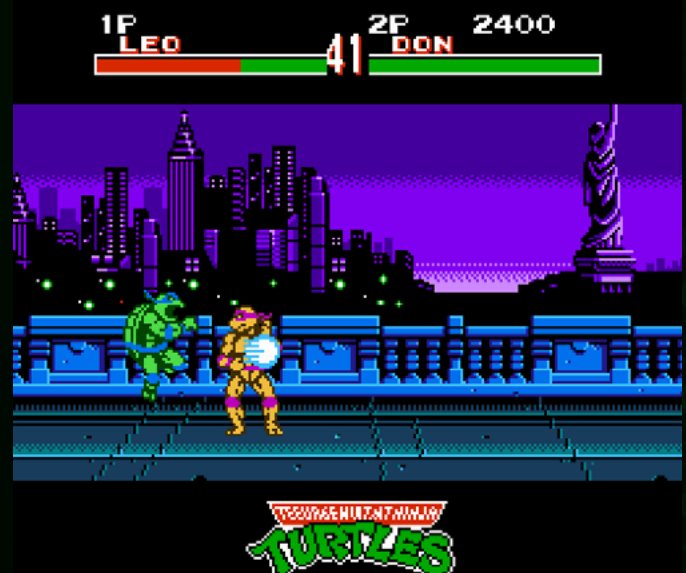
Скачиваем последнюю версию FCEUX, самого богатого на нужные нам фишки эмулятора. Запускаем в нем игру Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters (U) [!].nes, открываем TAS Editor (меню Tools) для упрощения создания мувика и навигации по нему. В меню TAS Editor'a File -> New, ставим радиокнопку “2 players”.

Игра сбрасывается, после чего в панели Recorder ставим галку Recording и радиокнопку “1P”, средней кнопкой мыши снимаем эмуляцию с паузы. Доходим до времени, с которого можно попасть в главное меню игры, жмем на клавиатуре клавишу, на которую назначен Start, и она записывается в мувик на соответствующие кадры. Задача – попасть в режим игры на двоих. В меню выбора игрока ставим игру опять на паузу и снимаем галку Recording. Нужно выбрать для второго игрока Донателло. Для этого в соответствующем наборе столбцов “ТАС Эдитора” (более темные) мышью кликаем по ячейкам, выставляя нажатия на кадры мувика (Вправо, Вправо, то есть 2 нажатия в ячейку “R” одно за другим с перерывом в кадр). Потом для обоих игроков выставляем нажатия в столбце “T”, чтобы сработал старт. Можно вернуть галку Recording, отжать паузу и пронажимать Start на клавиатуре для попадания на арену. Потом нужно подолбить одного из игроков и снять ему больше половины здоровья, чтобы вылетел шарик.

За Донателло подбираем его, нажимая Вниз+Б. Делаем спешл: на некоторое время присесть, потом нажать одновременно Вверх+А. Где-то на середине прыжка остановите

запись (эмуляторная пауза средней кнопкой мыши). Нам нужен момент, пока Дон еще взлетает. Подогнать нужный кадр можно, крутя колесо мыши с зажатой правой кнопкой (или ставя голубой курсор руками, кликая по самой левой колонке). Кликаете по ячейкам, ставя нажатия Дону: “D” (Вниз) на один из кадров, когда он поднимается в воздухе, на следующий кадр “B” и Вперед (“L” или “R”, в зависимости от направления). Дон в игре должен выплюнуть шарик, и после приземления он будет уже бессмертен.

Нужно это проверить, попробовав побить его другим игроком. Для этого в панели Recorder поставьте галку Recording и радиокнопку 2P, потом снимите с паузы и запишите нужный ввод (т. е. избивание Дона). Мувик готов! Можно переходить к поиску причин глюка.

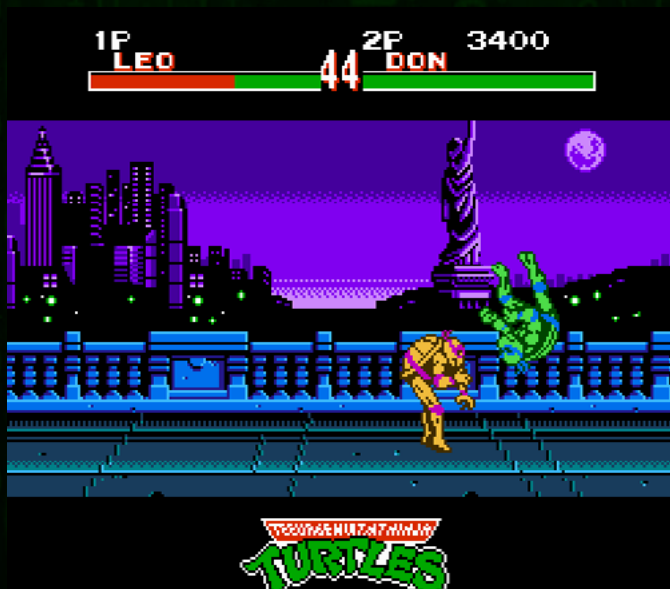


Мое первое подозрение: игра использует флаг неуязвимости, выставляя его в моменты, когда персонаж неуязвим (спасибо, Кэп!), и при наложении одного приема, дающего неуязвимость, на другой, дающий неуязвимость, этот флаг игра забывает обнулить, и он остается активным. Потом при повторении нужного приема (бросок или спешл) флаг таки сбрасывается опять. Проверим, насколько это предположение соответствует действительности.

ПОИСК АДРЕСОВ В ПАМЯТИ

Теперь нужно найти саму ячейку, в которой хранится этот флаг. Лезем в Tools -> RAM Search. Мотаем игру (колесо мыши с зажатой правой кнопкой) на место, где Дон уже неуязвим, то есть после метания шарика. Жмем в RAM Search кнопку Reset. Проматываем немного вперед. В RAM Search ставим радиокнопки: Comparison Operator - “Equal To”, Compare To/By - “Previous Value”. Data Type/Display - “Hexadecimal”. Жмем кнопку Search. Прописываем Дону бросок оппонента (подойти вплотную, нажать Вперед+В). Меняем радиокнопку Comparison Operator на “Not Equal To”. После окончания анимации броска жмем опять Search. Опять меняем радиокнопку Comparison Operator на “Equal To”, проматываем несколько раз вперед, каждый раз делая Search. После определенного количества повторений этой

операции у меня осталось 8 адресов.



Мотаем игру в точку до совершения Доном спешла. Еще раз жмем Search, отсеивая все что изменилось. У меня остался только 1 адрес - 0581, который имеет значение 00 все время кроме периодов совершения Доном бросков и спешлов, когда он становится 80, то есть из всех восьми битов, входящих в байт, у него в периоды неуязвимости ставится один, самый левый.

Тестируем: если убрать нажатие В из комбинации пускания шара, флаг обнулится в верхней точке спешла. Если бросить шар из сидячего положения, флаг вообще не изменится. Когда Дон перекидывает соперника, флаг становится 80, потом сбрасывается. То есть, мое предположение частично не оправдалось: флаг есть, но шарик его не представляет. Зато стала яснее причина: в коде метания шарика, судя по всему, отсутствует снятие флага неуязвимости. А раз Дон может метать шарик в любой момент игры, прерывая любое событие, метание в момент неуязвимости прерывает прием, дающий неуязвимость. Следовательно, и процедура снятия оной, прописанная в коде этого приема, попросту не срабатывает.

Однако наша миссия – не построение самой разумной гипотезы, а копание кода. На вопрос “почему, собственно, метание шарика срабатывает у Дона в любое время, а у других нет?” без этого не ответить. А баг в том и состоит, что шарик у него кидается в период неуязвимости, ведь если бы этого не происходило, код снятия неуязвимости не пропускаться бы. Следовательно, теперь нужно найти адрес, который должен запрещать кидание шарика в определенные моменты. Либо часть кода кидания шарика, которая у всех персов, читает флаг неуязвимости и не дает его кинуть, если флаг установлен, и которая бы была забавана/отсутствовала у Дона. В общем, вычислить прокол в программировании.

Для начала я хочу найти в памяти сам объект шарика, который создается в момент броска после нажатия определенной комбинации, но не создается во время неуязвимости у обычных персонажей.

Маленькое отступление. Практически все игры имеют системы объектов, которыми являются такие элементы игры, как персонажи, враги, айтемы, снаряды и тому подобное. Объект создается в нужный момент (например, при достижении камерой определенной позиции), у него есть дескриптор (идентификатор, номер спрайта, позиция на экране или в уровне, здоровье, всякие флаги состояния) и уникальный код, отличающий его поведение от поведения прочих объектов. Объекты в памяти могут быть расположены по-разному. Самый простой вариант – это статичная таблица слотов (“гнезд”, в которые садятся объекты) фиксированного размера. В ней объекты лежат либо строками

(кончается весь дескриптор одного объекта, начинается дескриптор другого), либо столбцами (игра перечисляет сначала один атрибут для всех объектов, потом другой, потом третий, и так далее). Но может быть и динамическое добавление слотов, например, каждый новый объект вставляется на место последнего созданного, а существующие сдвигаются (Ghosts 'n Goblins), или они вставляются один за другим вверх или вниз, один объект может иметь ссылку на дескриптор следующего (Adventures Of Batman & Robin) – в общем, кто во что горазд.

Даже поверхностное изучение системы объектов в игре существенно облегчит обратную разработку ее движка и трюков/багов. Также сильно помогают Lua-скрипты, которые могут отобразить на экране нужные нам свойства объектов в виде приятной глазу и доходчивой таблицы значений. Хотя если нет нужды что-то всерьез изучать, можно обойтись и встроенным во FCEUX hex-редактором (Debug -> Hex Editor). В нем можно и имена адресам давать, и брейкпоинты ставить, и просто наблюдать за изменениями ячеек, отслеживая закономерности на глаз. Также можно, конечно, и править память, включая копипаст целых страниц (ну, сколько выделите).

Итак, вернемся к шарiku. Проще всего обнаружить его дескриптор, найдя его координаты. Опять же RAM Search, только теперь без пошагового описания. Просто найдите, какое число растет, пока шарик падает, уменьшается, пока он взлетает, и не меняется, пока он лежит на месте. Это будет его Y координата. Также найдите координату X (это лучше делать в самой левой части экрана, где камера равна нулю и байт горизонтальной позиции шарика не будет переполняться).

Что значит “переполняться”? Байт может иметь значение от 0 до 255. Экран NES в ширину 256 пикселей. Если игра использует пространство шире одного экрана, позиция объектов может быть больше 255. В таких случаях играм приходится использовать дополнительный (старший) байт для позиции, который бы считал сколько целых младших байтов игрок уже накрутил. Например, если я пробегу 4 целых экрана и остановлюсь в середине пятого, моя позиция будет чем-то вроде 1120 в десятичном представлении, то есть 0x460 в шестнадцатеричном (которое использует Hex Editor, и префикс которого 0x). Глядя на второе число, сразу понятно: я пробежал 4 целых экрана по 255 пикселей и еще 0x60 пикселей (96 в десятичном виде). Младший байт 4 раза переполнился, каждый раз увеличивая старший на 1.

В общем, я нашел такие адреса для координат: Y - 0x416, X - 0x446. Далее, наблюдая за изменениями соседних ячеек при перемещениях шарика, я выяснил, что дескриптор представляет собой столбец, каждый следующий атрибут расположен в хекс-редакторе на 1 строку ниже предыдущего. Кликая по угаданным атрибутам правой кнопкой мыши, я вызывал диалог задания символического имени и в итоге получил такой файл Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters (U) [!].nes.ram.nl в папке с игрой (эти имена помогут нам при дебаге, заменяя собой адреса):

```
$0406#BallSprite#  
$0416#BallYpos#  
$0426#BallYposSub#  
$0436#BallXposHi#  
$0446#BallXposLo#  
$0456#BallXposSub#  
$0466#BallYspeed#  
$0476#BallYspeedSub#
```

Эти адреса уже можно использовать для рисования методами Lua. Например, скопируйте следующий текст в текстовый файл, смените расширение на .lua и затащите файл в эмулятор:

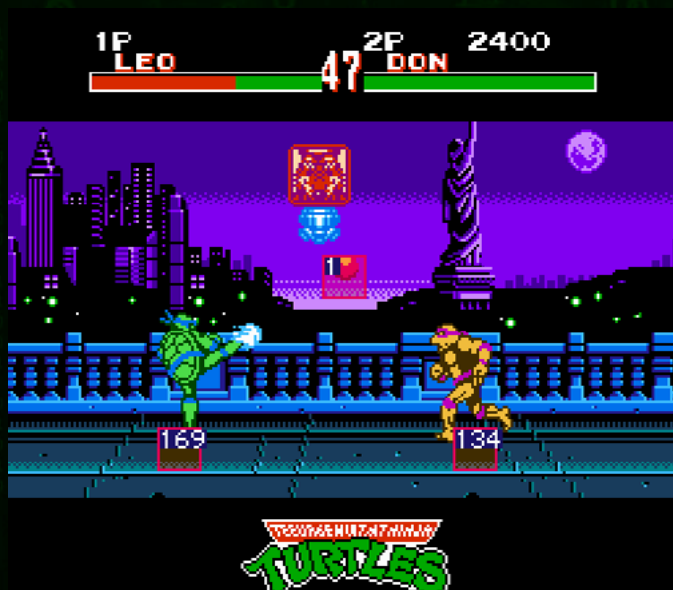
```
function drawBall()  
    objectBase = 0x400
```

--

```

начало таблицы объектов
slot = 6 -- слот
address = objectBase+slot
-- адрес в памяти
sprite = memory.readbyte(address)
-- значение спрайта
y = memory.readbyte(address+0x10)
-- позиция по вертикали
x = memory.readwordsigned(address+0x40, address+0x30) -- позиция по горизонтали, 2 байта
gui.box(x-8, y-8, x+8, y+8, "#ff000040") -- рисуем рамку
gui.text(x-7, y-7, sprite)
-- рисуем текст
end
emu.registerafter(drawBall) -- повторяем каждый кадр

```



Вы увидите рамку вокруг шарика и число, показывающее номер его спрайта. Также видно, что шарик точно следует за персонажем, который его подобрал. Если вы поместите значение slot в скрипте на 0 или 1 (и нажмете Restart в диалоге Lua Script), рамка будет показывать на одного из игроков, а если на 7, то на Сплинтера. Итак, значения спрайта шарика:

- 0 - спрайта нет
- 1 - красный шар
- 5 - стрелка
- 203 - запущенный шар

Вот и наша цель! Надо выяснить, какого лешего после комбинации шарика в его спрайт таки пишется 203 во время спешла и перекидывания. Для Лео (который у меня первый игрок) это значение 202, и он не то что при спешле или перекидывании, он даже при простом прыжке отказывается кидать шар. Значит его код тоже стоит изучить и сравнить с доновским.

Так как между комбинацией и броском шара есть задержка в несколько кадров, проще будет ставить брейкпоинт не на появление шарика, которое всегда следует за анимацией, а на сам запуск анимации у персонажа. Для этого посмотрим, как активируется шарик у Дона. Слегка изменим скрипт:

```

function draw(slot)
objectBase = 0x400 -- слот
address = objectBase+slot --
адрес в памяти
sprite = memory.readbyte(address)
-- значение спрайта
y = memory.readbyte(address+0x10)
-- позиция по вертикали

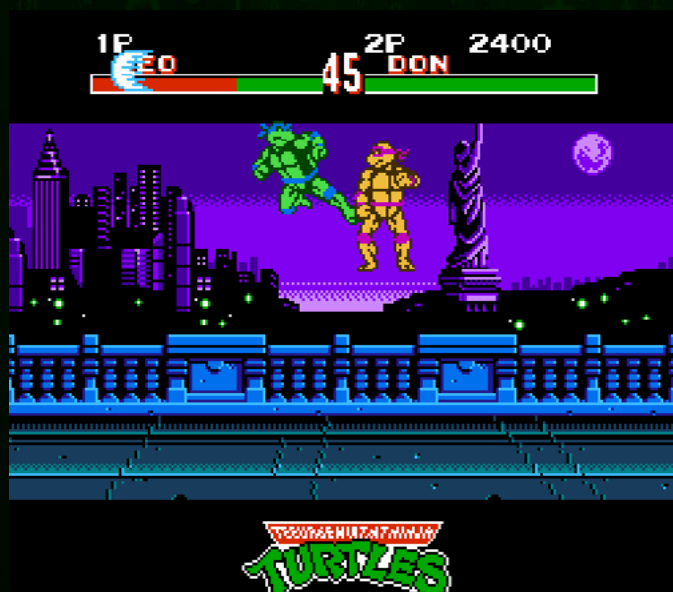
```

```

x = memory.readwordsigned(address+0x40, address+0x30) -- позиция по горизонтали, 2 байта
if sprite>0 then gui.text(x-7, y-7, sprite) end -- рисуем текст
end
function all() -- рисуем все 3 объекта
draw(0)
draw(1)
draw(6)
end
emu.registerafter(all) -- повторяем каждый кадр

```

Видно, что при выполнении спешла спрайт Дона будет 178/179, потом внезапно он сядет в воздухе (сразу после Вперед+В), а его спрайт станет 153 (0x99). Спрайт Лео же из просто стоящего станет "интенсивно дышащим", со значением 195 (0xC3) сразу после Вперед+В. Мы будем отслеживать запись этих значений в адреса спрайтов.



Последнее недостающее звено - это адреса, в которых игра хранит ввод кнопок. Их найти легко. Выставьте голубой курсор на любой кадр без нажатий, прямо перед ним поставьте нажатие "R" и сделайте поиск ячейки, равной 1 (значение кнопок NES вписывается в 1 байт и каждая кнопка соответствует одному биту). Смените нажатие на "L" и найдите ячейку со значением 2. Потом вместо этого выставьте нажатие "A" и найдите ячейку со значением 128 (0x80). Останутся ячейки 0x91 и 0xFA для первого игрока, и 0x92 и 0xFB для второго. Можно их добавить в RAM Watch или список имен .nl. Из наблюдения в хекс-редакторе за адресами 0x91, 0x92 и сопутствующими им видно, что 0x91 и 0x92 хранят удерживаемые кнопки, а 0x8E и 0x8F - только что нажатые.

Нам понадобится найти зависимость между нажатием кнопок метания мяча и срабатыванием этого приема. Если обнаружится разница в цепочке "обработчик кнопок - передача нажатий - активация приема" для Дона и Лео, задача будет решена.

ДЕБАГ

Сделаем файл символьных имен более универсальным, заодно добавив адреса ввода:

```

$008E#1pTap#
$008F#2pTap#
$0091#1pHold#
$0092#2pHold#
$0400#Sprite#
$0410#Ypos#
$0420#YposSub#

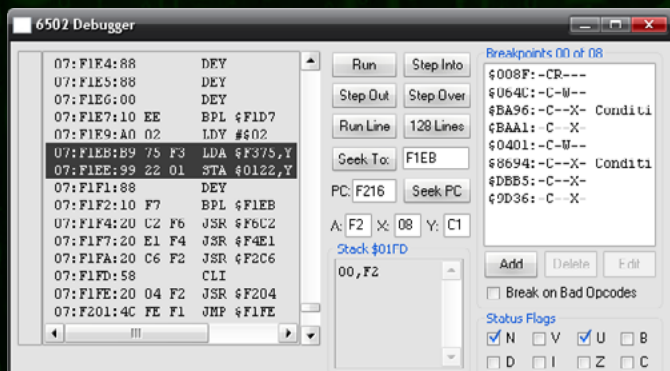
```



```

$0430#XposHi#
$0440#XposLo#
$0450#XposSub#
$0460#Yspeed#
$0470#YspeedSub#

```



Пропишем для Лео кидание шара и перейдем в кадр нажатия Вперед+В. Откроем долгожданный диалог дебага: Debug -> Debugger. Около поля Breakpoints нажмем кнопку Add. В поле Address пишем 400 (для Лео), ставим галку Write, жмем OK. В диалоге дебаггера жмем кнопку Reload Symbols, а затем Run.

Игра остановилась на строке

```
01:8694:9D 00 04 STA Sprite,X @ Sprite = #$80
```

которую мы видим в поле дизассемблированного кода. Что она означает:

01 - это банк POMA, в данный момент загруженный в память.

8694 - это адрес в POME, в котором приписан код записи спрайту определенного значения.

9D 00 04 - это машинный код команды, нам он малоинтересен.

STA - собственно команда (опкод) записи в ячейку памяти приставки (RAM) из аккумулятора (одного из регистров процессора).

Sprite - адрес для записи.

X - указание, что надо записать не непосредственно в указанный адрес, а в ячейку, отстоящую от него на значение в регистре X.

@ Sprite = #\$81 - расшифровка, показывающая адрес, полученный после выполнения смещения, и его текущее значение. В следующий момент игры оно изменится на то, которое записано в аккумуляторе.

Взглянем теперь на регистры.

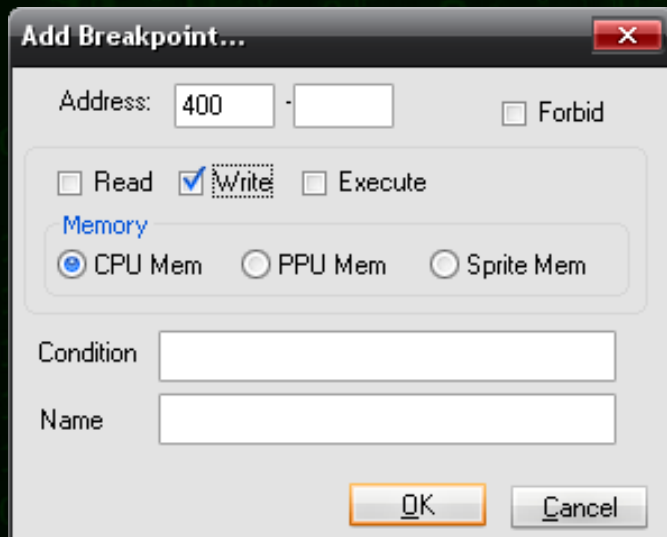
A: C3, X: 00.

Видим, что из аккумулятора (A) в адрес спрайта, который был равен 0x80, запишется число 0xC3. Так как X равен нулю, запись будет в слот первого игрока. При записи второму игроку X будет равен 1, для шарика будет 6, для Сплинтера 7, сдвигая целевой столбец до нужного слота.

Для справки: у процессора NES три наиболее важных для нас регистра: аккумулятор, X и Y. Это подобно наличию в памяти всего трех байтов. Большинство операций производится с аккумулятором. Прочие регистры, хоть и могут хранить значения, но не так критичны для дебага нашего уровня.

Правый клик по 8694, вписываем в поле Name: SetBallSprite.

Теперь найдем обработку кнопок. Предположим, что адреса для удерживания кнопок тут не участвуют, так как шарик активируется немедленно после нажатия Вперед+В. Значит ищем, кто и зачем читает из 0x8E (для Лео) и из 0x8F (для Дона).



Кнопка Add брейкпоинт. Вписываем адрес 8E и ставим галку Read, OK. То же самое для адреса 8F. Пока что выключим их оба и запишем одному из персонажей (у меня это Дон, второй игрок) кидание мяча. Ставим игру на кадр, в который произошло нажатие Вниз+В. В следующий кадр оно будет прочитано, и брейкпоинт должен сработать. Активируем нужный из них и жмем кнопку Run.

Видим код:

```

07:F25A:A5 91 LDA 1pHold = #$00
07:F25C:05 92 ORA 2pHold = #$42
07:F25E:85 93 STA $0093 = #$42
07:F260:A5 8E LDA 1pTap = #$00
>07:F262:05 8F ORA 2pTap = #$42
07:F264:85 90 STA $0090 = #$04

```

Стрелка указывает на текущий шаг.

LDA - загрузка значения из адреса в памяти в аккумулятор.

ORA - побитовое сложение его с другим значением в памяти.

STA - запись значения аккумулятора в память.

Видно, что адреса \$90 и \$93 хранят сумму нажатий первого и второго игрока и, видимо, игра где-то это использует, но нам это ни к чему, так что новое имя в лист мы добавлять не будем.

Жмем Run еще раз, видим код:

```

>01:9D86:B5 8E LDA $8E,X @ 2pTap = #$42
01:9D88:29 40 AND #$40
01:9D8A:1D 4B 06 ORA $064B,X @ $064C = #$02
01:9D8D:9D 4B 06 STA $064B,X @ $064C = #$02

```

Загружается значение из 2pTap (\$8E + номер слота в регистре X), с ним делается побитовое умножение (AND) с числом 0x40, то есть отсекаются все биты 2pTap, которые не содержатся в числе 0x40. В бинарном (двоичном) виде оно будет 0100 0000. Этот бит соответствует нажатию В на геймпаде. Полученное число, которое равно либо 0, либо 0x40, побитово складывается (OR) с \$064C (\$064B + номер слота) и пишется в него же. Видим, что в этом адресе уже хранится двойка, отвечающая за нажатие Влево, неплохо бы выяснить, как она туда попадает. Для этого посмотрим выше по коду:

```

01:9D7C:B5 91 LDA $91,X @ 2pHold = #$42
01:9D7E:25 08 AND $0008 = #$02
01:9D80:1D 4B 06 ORA $064B,X @ $064C = #$02
01:9D83:9D 4B 06 STA $064B,X @ $064C = #$02

```

Берется значение адреса удерживания кнопки, с ним делается AND со значением из адреса \$8, который равен двум. Держу пари, он отвечает за то, в какую сторону пер-

сонаж смотрит. В окне дизасма кликом правой кнопкой мыши по \$0008 и впишем имя temp Facing.

То есть двойка в \$064B взялась как раз от сложения битов адреса удерживания с адресом направления. Напомню:
 - 1 (в двоичном виде 0000 0001) это нажатие Вправо
 - 2 (в двоичном виде 0000 0010) это нажатие Влево
 - 3 (в двоичном виде 0000 0011) это нажатие Влево+Вправо

Персонаж пустит шар только в случае, когда он нажимает в ту же сторону, в которую смотрит.

Для верности глянем, кто пишет двойку в \$8. Снимаем текущий бряк, щелкаем хоткей Frame Advance, ставим новый: на запись в адрес \$8. Мотаем на кадр нажатия Вперед+Б, жмем Run. Игра встает, и мы видим:

```
01:99EF:A0 01 LDY #$01
01:99F1:BD 10 05 LDA $0510,X @ $0511 = #$40
01:99F4:0A ASL
01:99F5:10 01 BPL $99F8
01:99F7:C8 INY
>01:99F8:84 08 STY temp Facing = #$87
```

LDY #\$01 – игра загружает в Y единицу (дефолтный фэйсинг).

LDA \$0510,X – в аккумулятор считывается из адреса \$0511 число 0x40.

ASL – арифметический сдвиг влево, то есть значение умножается на 2.

BPL \$99F8 – если полученное в аккумуляторе число положительное, прыгнуть на адрес \$99F8, иначе продолжить исполнение.

INY – исполнение продолжилось, увеличить Y на 1.

STY temp Facing – выставить полученное число из Y в адрес temp Facing (\$8).

Смысл: когда значение \$0510, умноженное на 2, имеет 7-й (левый) бит, ответственный за знак (больше или равно 0x80 – значит, отрицательное), игра вписывает двойку в фэйсинг, иначе вписывает единицу. Кликаем правой кнопкой по \$0510 и называем его Facing.

Frame#	A	B	S	T	U	D	L	R	A	B	S	T	U	D	L	R
0002246																D
0002247																D
0002248																D
0002249																D
0002250																D
0002251																D
0002252																D
0002253																D
0002254																D
0002255																D
0002256																D
0002257																
0002258									A						U	
0002259																
0002260																
0002261																
0002262																
0002263																
0002264																
0002265																
0002266																
0002267																
0002268																D
0002269									B						L	
0002270																
0002271																
0002272																
0002273																
0002274																
0002275																
0002276																
0002277																
0002278																
0002279																
0002280																

Умозаключение “персонаж пустит шар только в случае, когда он нажимает в ту же сторону, в которую смотрит” полностью подтвердилось. Правый клик по \$9D7C, задаем имя Check Facing. Правда, как функционирует \$064B все еще

не ясно. Ставим бряк на запись в \$064C (\$064B + оффсет для Дона), перед этим выключив текущий и нажав Frame Advance для выхода из межкадровых событий. Можно мотнуть назад на несколько кадров, еще до нажатия Вниз. Нажав там Run, увидим знакомый код Check Facing, в котором \$064C равно нулю, поскольку нажатий нет (AND двойки и нуля дает нуль). В следующих пустых кадрах этот код повторяется, но вот в кадр нажатия Вниз мы видим:

```
01:9DBD:A9 00 LDA #$00
>01:9DBF:9D 4B 06 STA $064B,X @ $064C = #$00
```

Нуль эксклюзивно загружается в аккумулятор и пишется в наш адрес. Это называется инициализация, цель ее – выкинуть весь мусор, который может содержаться в \$064C, и исключить возможные вычисления. Назовем адрес \$064B BallCombo. Ведь при прочих приемах значение этого адреса равно нулю, а после нажатия комбинации шарика становится 0x42. Причем, если нажать еще и Вправо (т. е. назад, ведь у меня Дон справа), значение адреса будет опять 0x42, и шар вылетит, а если убрать Влево (вперед), значение будет 0x40, и шар не полетит. Check Facing тогда можно переименовать в Check BallCombo, а \$9DBD – в Init BallCombo.

Теперь с чистой совестью можно продолжить мониторить чтение нажатий. Отключаем все бряки, включаем тот, что был на чтение с \$8F. Запускаем эмуляцию с кадра нажатия Вперед+Б. Первый код мы уже видели, это адрес 07:F25A, который можно переименовать в SumBothPlayerInput и забыть про него. Потом будет функция Check BallCombo, она уже тоже вся изучена. Снова жмем Run.

```
01:BA96:BC 26 06 LDY $0626,X @ $0627 = #$00
01:BA99:D0 23 BNE $BABE
>01:BA9B:B5 8E LDA $8E,X @ 2pTap = #$42
01:BA9D:29 03 AND #$03
01:BA9F:F0 0D BEQ $BAAE
01:BAA1:9D 24 06 STA $0624,X @ $0625 = #$00
01:BAA4:A9 01 LDA #$01
01:BAA6:9D 26 06 STA $0626,X @ $0627 = #$00
01:BAA9:A9 1E LDA #$1E
01:BAAB:9D 28 06 STA $0628,X @ $0629 = #$00
01:BAAE:60 RTS -----
```

В начале этой процедуры \$0626 + слот сравнивается с нулем, и идет прыжок на \$BABE, если нулю не равно.

Код встал на точке, в которой снова проверяется нажатое направление:

AND #\$03 отсекает от 2pTap все, что не содержится в тройке.

BEQ \$BAAE сравнивает результат с нулем и прыгает на адрес \$BAAE, если результат равен нулю.

\$BAAE же содержит команду RTS, что значит выход из сабрутины (процедуры).

Если же результат не равен нулю, он пишется в \$0624 со смещением по номеру слота.

Потом в \$0626 + слот пишется единица, а в \$0628 + слот пишется 0x1E, и так выходит из процедуры. Назовем \$BA96 CheckDirectionTap, а \$BAA1 – FireDirectionTap.

Если поставить бряк на выполнение (Execute) по адресу \$BAA1 и добавить условие (Condition) X==#1 (следить только за слотом второго игрока), можно будет протестировать работу этой функции. При каждом новом нажатии направления срабатывает бряк. Причем если мы жмем направление 2 раза подряд (активация бега), второй раз он не сработает. А если три, то сработает на первое и третье нажатие. Также он срабатывает, если к нажатию направления добавлять удар. Зато если нажать два раза подряд комбо мяча, бряк не сработает, то есть, видимо, невозможно все-таки пустить мяч, пуская мяч (см. цитату из предыдущего номера). [На самом деле можно отменять анимацию броска мяча броском мяча, пока он еще не вылетел – прим. Сергей Сполан]

Если сменить условие в бряке на X==#0 и потестировать кидание мяча за Лео, увидим, что функция работает, даже

когда Лео перед комбо мяча делает нечто запрещающее мяч (например, прыгает или делает спешл). Значит, баг должен быть в промежутке между этой функцией и записью спрайта. Тут нам понадобится трейс-лог исполняемого кода для шарика Лео и для шарика Дона, причем для обоих из них нажмем один раз Вверх за 10 кадров перед нажатием Вниз.

TRACE LOG

Сначала кинем шар за Лео (все бряки можно отключить), потом добавим ему кнопку "U" в десятый кадр перед комбо. Шарик отменился, Лео просто ударил рукой в прыжке. Перейдем на кадр нажатия Вперед+В и откроем трейслоггер: Debug -> Trace Logger. Ставим галки:

- Log state of registers
- Symbolic trace
- Log Processor status flags
- Use Stack Pointer for code tabbing

Ставим радиокнопку Log to File, задаем файл с именем "Leo" кнопкой Browse. Start Logging. Жмем хоткей Frame Advance один раз. Stop Logging.

Прописываем Дону бросание шарика из стоячего положения и также добавляем "U" за 10 кадров до. Шарик срабатывает. Таким же образом делаем лог в файл "Don" за 1 кадр. Можно посравнивать логи. Для чтения логов я использую Notepad++ с простеньким подсветчиком синтаксиса 6502 (но можно и просто Assembly), перенос строк выключен.

Открываем логи и первым делом ищем исполнение кода по уже известному адресу в каждом из файлов: Ctrl+F и пишем FireDirectionTap. Сразу нашлось:

```
$BAA1:9D 24 06 STA $0624,X @ $0624 = #$00
```

Теперь сравним код для Дона и Лео. Один из файлов надо открыть в другом окне Notepad++: правый клик по имени вкладки – Переместить в Другое Окно. Выставляем строчки с нашей командой в этих двух файлах на одном уровне. Потом меню Вид -> Синхрониз. вертикальную прокрутку, Синхрониз. горизонтальную прокрутку. Растягиваем Notepad++ на весь экран.

Вплоть до этого момента (FireDirectionTap) код Konami можно считать правильным. Скроллим вниз и ищем отличия. Логи начинают отличаться после строчки \$D04E:6C 02 00 JMP (\$0002)

У Лео адрес \$0002 равен \$84FC, а у Дона \$863B. Скобки означают, что считывается не число напрямую, а значение в указанном адресе. А так как это прыжок по коду, и адреса у нас двухбайтовые, то считывается не 1 байт, а оба. То есть ячейка \$0002 равна 0xFC, а ячейка \$0003 равна 0x84 (гуглим big endian).

Итак, игра делает прыжок (безусловный переход) по определенному адресу, содержащемуся в \$2. Надо выяснить, почему он там разный у разных персонажей. Если поставить бряк на исполнение по \$D04E для Лео и выполнить нормальный шарик, увидим, что у шарика Лео функция та же, то есть (\$0002) = \$863B, как и у Дона. Значит весь косяк в том, что пишется в \$0002. Желающие могут дать в дебаггере адресу \$863B имя ThrowBall.

Код Лео:

```
$D041:B1 00 LDA ($00),Y @ $8193 = #$FC A:81 X:00 Y:03
$D043:85 02 STA $0002 = #$82 A:FC X:00 Y:03
$D045:C8 INY A:FC X:00 Y:03
$D046:B1 00 LDA ($00),Y @ $8194 = #$84 A:FC X:00 Y:04
$D048:A4 03 LDY $0003 = #$00 A:84 X:00 Y:04
$D04A:85 03 STA $0003 = #$00 A:84 X:00 Y:00
$D04C:A5 04 LDA $0004 = #$00 A:84 X:00 Y:00
$D04E:6C 02 00 JMP ($0002) = $84FC A:00 X:00 Y:00
```

Код Дона:

```
$D041:B1 00 LDA ($00),Y @ $819B = #$3B A:81 X:01 Y:0B
$D043:85 02 STA $0002 = #$82 A:3B X:01 Y:0B
$D045:C8 INY A:3B X:01 Y:0B
$D046:B1 00 LDA ($00),Y @ $819C = #$86 A:3B X:01 Y:0C
$D048:A4 03 LDY $0003 = #$00 A:86 X:01 Y:0C
$D04A:85 03 STA $0003 = #$00 A:86 X:01 Y:00
$D04C:A5 04 LDA $0004 = #$00 A:86 X:01 Y:00
$D04E:6C 02 00 JMP ($0002) = $863B A:00 X:01 Y:00
```

LDA (\$00),Y – загрузить в аккумулятор значение из адреса \$00, прибавить к нему содержимое регистра Y (3 для Лео, 0xB для Дона), потом взять полученное число как адрес и прочитать с него в аккумулятор. Так как \$00 = \$8190, для персонажей будут в итоге читаться \$8193, равный #\$FC, и \$819B, равный #\$3B, соответственно.

STA \$0002 – записать прочитанное число в адрес \$0002. Это число будет использовано как младший байт для адреса прыжка. Дон прыгнет в код шарика, Лео – в код удара рукой.

INY – увеличить Y на 1.

LDA (\$00),Y – прочитать байт, следующий за только что прочитанным из памяти. Более совершенные консоли читают такие двухбайтовые адреса целиком в 1 присест, здесь же приходится так вот изгаляться.

LDY \$0003 – сохранить в регистре Y прежнее значение \$0003.

STA \$0003 – перезаписать \$0003 значением из аккумулятора, то есть старшим байтом адреса прыжка.

LDA \$0004 – загрузить в аккумулятор значение адреса \$0004.

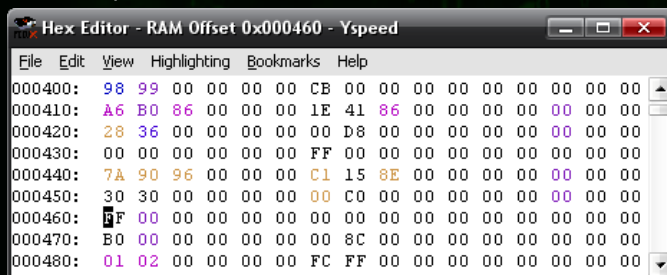
JMP (\$0002) – наконец прыгнуть по тому, что у нас получилось в \$0002 и \$0003.

Так как вся разница начинается со значения в регистре Y, узнаем, как оно формируется, глядя выше по логу:

```
$818B:BD 20 05 LDA $0520,X
$818E:20 32 D0 JSR $D032
$D032:84 04 STY $0004
$D034:85 05 STA $0005
$D036:0A ASL
$D037:84 03 STY $0003
$D039:A8 TAY
$D03A:C8 INY
```

У Лео в \$0520 единица, у Дона 5. Это число загружается в аккумулятор, потом пишется в ячейку \$0005. Потом арифметический сдвиг влево, то есть умножение на 2. Потом результат пишется в регистр Y и увеличивается на 1. Новый вопрос: что за \$0520? Мониторим в Хекс Эдиторе, играя за перса. Выглядит как байт состояния:

- 0 – на земле
- 1 – в воздухе
- 3 – получает удар
- 4 – нокдаун
- 5 – кидает шар
- 7 – сидит
- 8 – делает спешл
- 9 – перекидывает
- 10 – перекидывается



Хм, кажется, придется еще покопаться. Например, найти причину записи 5 в состояние Дона. Выделяем этот адрес, подсвечивая зеленым, и скроллим вверх файл Дона (при построчном несовпадении можно отключить вертикальную синхронизацию), видим запись пятерки:

```

$9D9B:A9 05    LDA #$05
$9D9D:9D 20 05 STA $0520,X @ $0521 = #$01

```

Но в логе Лео этого нет! Значит, надо опять искать отличия в предыдущих функциях. В функции Set temp Direction видим у Лео:

```

$9D36:BD 50 05    LDA $0550,X @ $0550 = #$00
$9D39:C9 03      CMP #$03
$9D3B:F0 0D      BEQ $9D4A
$9D3D:BD 20 05    LDA $0520,X @ $0520 = #$01
$9D40:F0 08      BEQ $9D4A
$9D42:C9 07      CMP #$07
$9D44:F0 04      BEQ $9D4A
$9D46:C9 06      CMP #$06
$9D48:D0 EB      BNE $9D35
$9D35:60         RTS (from $9D1F) -----

```

У Дона:

```

$9D36:BD 50 05    LDA $0550,X @ $0551 = #$03
$9D39:C9 03      CMP #$03
$9D3B:F0 0D      BEQ $9D4A
$9D4A:BD 50 05    LDA $0550,X @ $0551 = #$03
$9D4D:C9 02      CMP #$02
$9D4F:D0 25      BNE $9D76
$9D76:A5 08      LDA temp Facing = #$02
$9D78:09 40      ORA #$40
$9D7A:85 00      STA $0000 = #$8B
Check BallCombo

```

В зависимости от значения \$0550, код либо прыгает к \$9D4A, либо нет. Понаблюдаем за \$0550 у обоих персов. Выставляется в начале раунда и не меняется? Да это же персонаж! Называем адрес Character.

- 0 - Лео
- 1 - Раф
- 2 - Майк
- 3 - Дон
- 4 - Кейси
- 5 - Хотхэд
- 6 - Шреддер

Тут начинаются странности. Номер перса сравнивается с 3, и если равно, игра прыгает на \$9D4A, а там... этот же адрес сравнивается с 2!!! И прыгает на \$9D76, если не равно. Ясен пень, не равно, ты только что выяснил, что оно равно трем! Код целиком:

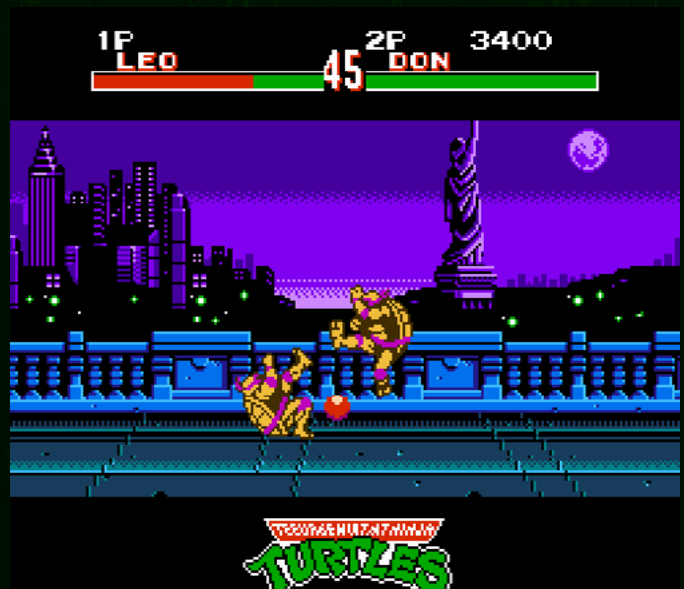
```

01:9D36:BD 50 05    LDA Character,X @ $0551 = #$03
01:9D39:C9 03      CMP #$03
01:9D3B:F0 0D      BEQ $9D4A
01:9D3D:BD 20 05    LDA State,X @ $0521 = #$01
01:9D40:F0 08      BEQ $9D4A
01:9D42:C9 07      CMP #$07
01:9D44:F0 04      BEQ $9D4A
01:9D46:C9 06      CMP #$06
01:9D48:D0 EB      BNE $9D35
01:9D4A:BD 50 05    LDA Character,X @ $0551 = #$03
01:9D4D:C9 02      CMP #$02
01:9D4F:D0 25      BNE $9D76

```

Если перс равен 3, пропустить, для всех прочих проверить состояние. Если состояние 0 (стоит) или 7 (сидит), прыгнуть на \$9D4A (не равен ли перс Майку); если состояние 6, то на \$9D35 (RTS). То есть, для Дона пропускается проверка состояний и идет код шара. Но есть еще Майк (2), который, сидя или стоя, тоже прыгнет сразу на \$9D76, а остальные персонажи выполнят дополнительный код.

На самом деле, на этом можно остановиться. У Кейси бессмертие все равно зависит не от шарика (он его кидает как все), а прокол в коде Дона мы нашли: разработчики решили добавить ему клевую фишку шарика в любом состоянии, но, видимо, не протестировали шарик при спешле и перекидывании.



Кейси становится бессмертным, если выполнит вихрь во время попадания в нокдаун. Если есть желание, сами отследите причины в качестве домашнего задания. А за сегодня мы научились:

- Использовать TAS Editor: <http://www.fceux.com/web/help/taseditor-ru/>
- Находить адреса: <http://www.fceux.com/web/help/RAMSearch.html>
- Понимать код: http://www.emuverse.ru/wiki/MOS_Technology_6502/Система_команд
- Ставить брейкпоинты: <http://www.fceux.com/web/help/Debugger.html>
- Писать трейс-логи: <http://www.fceux.com/web/help/TraceLogger.html>
- Давать адресам имена: <http://www.fceux.com/web/help/NLFilesFormat.html>
- Тратить время и, наконец...
- Долавливать баги за разработчиками

Mission accomplished, тратьте время с пользой!

by Feos

БАГОЮЗЕРСТВО на примере



Багоюзер[от англ. bug user – «пользователь жуков»] – игрок, в своих корыстных проходимских целях или просто развлечения ради использующий изъяны программного кода игры, о которых порой не ведали даже сами разработчики.

1. Предисловие

Несомненно, одной из самых лучших игр на NES, она же Dendy, является Battletoads and Double Dragon. И, конечно же, в неё играл каждый, кто знаком с восьмибитной приставкой, получая море удовольствия от прохождения вновь и вновь.

Глюки, баги или, как мы их любили называть, «косяки», делают прохождение игр намного интереснее и веселее. Ведь никогда не знаешь, что может случиться в игре. Багов в BT&DD довольно-таки много. Некоторые из них могут быть полезными, некоторые смешными, а иногда даже фатальными. Итак, представляем вашему вниманию глюки и баги игры BT&DD.

2. Начало. Длинный прыжок

Самый известный баг в BT&DD – это длинный прыжок. Вы наверняка находили его в детстве и часто им пользовались. Делается он довольно просто, нужно нажать: **→, → + A.**

Такой прыжок очень полезен для спидранов, то есть прохождений на скорость. Лучше всего он получается у Pimple и Billy. У Jimmy он получается не всегда, а зелёными (Zitz и Rash) его и вовсе проблематично сделать. Кроме того, в таком прыжке можно выполнять удар, если нажать кнопку B. Ещё можно высоко взлетать на мотоциклах и перепрыгивать большие ямы на третьем уровне. Как говорится: «Верёвка для слабаков!»



4.4. LEVEL 2-3. Big Blag

Несомненно, один из самых лучших багов в игре.

Что только не происходит на боссе: уровень вдруг становится 7-1 вместо 2-3, откуда-то появляются глючные летающие пушки с первого уровня, куча непонятных спрайтов. В общем, вы сами должны увидеть всё своими глазами.

Сделать данный баг несложно (особенно используя сейвы): вам просто нужно любым способом протащить врага до босса.



5. LEVEL 3-1. Скроллинг и дверь

Уже на старте третьего уровня вы можете сделать небольшой баг. Для этого вам нужно быстро убить первую бабу с хлыстом и продвинуть экран максимально вперед. И вы увидите примерно это:



5.1. LEVEL 3-1. Баг с верёвкой

Также неподалеку от начала третьего уровня вы можете попробовать баг с верёвками. Оставьте одного игрока на углу средней платформы. Второй игрок должен продвинуть экран максимально вперед. Затем заберитесь на веревку и пробуйте пройти к первому игроку через верхнюю часть экрана. Но будьте аккуратнее, лучше всего делать этот баг в режиме 2А, иначе вы можете застрять, и вам придется сбросить игру.



2. Начало. Бег по лестницам



Бег по лестницам – довольно-таки интересный и полезный баг, в частности, для тех же спидранов. Помимо того, что можно быстро перемещаться по лестницам, с помощью такого трюка можно сделать еще некоторые баги, – Исчезновение на мотоцикле, Хождение по воздуху – но об этом чуть позже. Так же на уровне **2-2**, **2-3** вы можете лазить по стенам. Делается же такой баг примерно также, как Длинный прыжок: нужно стоять перед лестницей и нажать: $\rightarrow, \rightarrow + \uparrow$ или наоборот: $\rightarrow, \rightarrow + \uparrow$

3. The first attack, или Первая атака

Суть Первой атаки в том, что мобов и боссов можно бить заранее, перед тем как они появляются. Например, первого босса, Abobo, можно ударить по голове в момент, когда он только начинает разбивать стену. На протяжении всей игры можно привести массу таких примеров.



4. LEVEL 2-2. Нога робота



Бесполезный баг, как раз-таки относящийся к разделу фатальных. Делается он только на роме Battletoads & Double Dragon - The Ultimate Team (E) [!p].nes. Чтобы сделать его, вам нужно ударить один раз робота-ходуна, а затем, находясь перед лестницей, вы должны ударить его пару раз кулаком и тут же добить ногой с лестницы.

4.1. LEVEL 2-2. Огонь при ударе



Странный баг спрайта, получается только при игре на двоих. Делается он довольно просто: один игрок ждет на лестнице пока второй игрок (жаба) не поднимет врага над головой. В этот момент, пока враг висит на палке – нужно убить его ногой. Затем вы можете слезть и ударить жабу, и она загорится.

4.2. LEVEL 2-2, 2-3. Исчезновение на мотоцикле



Очень интересный баг. Вы можете исчезнуть и без проблем доехать до босса, попутно пиная врагов за экраном. С первого раза сделать такой баг у вас может и не получиться. Вам нужно на уровне 2-2, войти в лифт, используя баг с бегом по лестнице. Затем, когда вы сядете на мотоцикл на уровне 2-3, вам просто нужно ударить стекло ногой.

4.3. LEVEL 2-3. Синяя жаба



Довольно-таки смешной баг со спрайтом. Ведь наверняка вы еще не видели синюю жабу! А быть может, это скрытый персонаж? Интересно, как бы его тогда звали... Играя на режиме 2A, ударьте Billy ногой, перед тем как он врежется в преграду. И вы увидите, как он превратится в жабу, да ещё и синюю!

6. LEVEL 5-1. Баг с экраном

Как вы могли заметить, на уровне 5-1 и 5-2, когда на экране нет врагов, камера движется немного влево и вправо. С помощью данного эффекта уже в начале 5-го уровня вы можете сделать с экраном такое:

Как только вы приземлитесь на корабль, идите в левую часть экрана. Далее вам нужно делать так, чтобы камера максимально уходила в левый край корабля. Для этого ходите взад вперед, чтобы камера приходила в движение. Особой сложности вам это сделать не составит, а вот терпением придется запастись.

Если у вас все получилось, то, дойдя до второго быка, вы увидите следующий баг: Огонь от турбин* внутри комнаты.



*Также хочу добавить, что, если вы хотите избежать огня от больших турбин, которые расположены низко, то просто присядьте, и они вас не заденут.

6.1. LEVEL 5-1, 5-2. Хождение по воздуху

Как вы помните, мы упоминали об этом баге в разделе Бег по лестницам. Это как раз отличный пример, как один баг может породить другой.

Смешной баг, местами даже фатальный. Всё зависит от того, как поведут себя mobs. Ничего сложно в его исполнении нет. Просто сделайте Бег по лестницам, и когда вы начнете быстро ползать, отпустите кнопку ☐ у нижнего края лестницы.



5.2. LEVEL 3-1. Баг с пушкой



Ещё один невероятный баг в BT&DD, также относящийся к разряду фатальных. Без сомнения, вы должны сами это увидеть! Делается такой баг только при игре на двоих. После первого спуска на 3 уровне вы должны убить четырех баб с хлыстами. Затем, не дожидаясь, пока экран продвинется вперед, вы должны быстро перепрыгнуть яму, используя Длинный прыжок. Также обратите внимание на висящую там стрелку – если она осталась на месте, то вы сделали всё правильно.

После того, как вы приземлитесь, быстро залезайте на пушку вторым игроком и начинайте её бить. Если все сделано правильно, то вы упадете на пол вместе с пушкой. Удачи!

5.3. LEVEL 3-2. Прочь с моего пути



Очень смешной баг. Его также можно отнести к разделу фатальных, после которого придётся ресетнуть игру. Вы буквально можете заставить прессы провалиться под экран. Также иногда удастся управлять стрелками и убирать призы с экрана.

На уровне 3-2, перед первой пропастью из двери выйдет баба с хлыстом. Вам нужно упасть в яму, при этом держа её за волосы. Делать это лучше всего постепенно, таща её

за волосы к яме. Если у вас все получилось, то вы будете бить как бы невидимую бабу, но при этом вы не сможете передвигаться. Для этого бага я рекомендую вам играть на режиме 2A.

5.4. LEVEL 3-2. Хождение по текстурам



Бесполезный мини-баг – вы можете пройтись по текстурам. Падая в яму, в самом низу экрана попробуйте нажать прыжок, и ваш персонаж должен подпрыгнуть от воздуха (правда, это не всегда работает).

6.2. LEVEL 5-2. Robo-Manus



На боссе вы можете сделать трюк с продвижением экрана назад. Лучше всего делать это, используя сохранения. Если у вас хватит терпения, то босса можно будет продвинуть до середины ракеты, а если использовать Бег по воздуху, то и до начала уровня. Также вы можете попробовать двигать экран, находясь в ракете.

7. LEVEL 6-1. Проход вниз экрана



Еще один смешной и весьма полезный баг. Работает только в некоторых местах на уровне 6-1. Чтобы уйти вниз экрана, вам нужно подойти к нижнему краю и нажать $\boxtimes \rightarrow \rightarrow$ (держат вниз и сделать бег).

Так же вы можете поделаться некоторые приколы. Если мужиком взять палку, встать чуть ниже пола и начать заколачивать врага, то вы увидите, как тот пролетит через экран и появится сверху. Ещё вы можете устроить бокс между врагами:

если взять мужика на руки и бросить его за экраном, то он появится сверху и начнет боксировать. Сделайте это с тремя врагами, и они начнут колотить друг друга! Этот баг также будет полезен против Shadow Boss. Если встать в нужном месте, то вы сможете наносить ему удары, не получая урон в ответ. Единственно, что вам нужно делать, это перепрыгивать его, когда он начинает злиться.

7.1. LEVEL 6-1. Баг с люстрами



Чем-то этот Баг, напоминает Баг с пушками. Здесь вы сможете разбивать люстры, сколько угодно раз. Так же стоит отметить, что это фатальный баг. Враги могут убежать за экран и не вернуться. Наверно, вас там ищут. Сделать данный баг будет непросто. Советую вам играть на двоих и использовать сейвы. Как вы могли заметить, люстры немного двигаются влево и вправо. Так вот, смысл в том, чтобы зацепиться за край левой люстры, в тот момент, когда экран продвинется вперед.

7.2. LEVEL 6-1. Shadow Boss

Наверно, последняя серия багов, которые вы можете увидеть в игре. Вообще, на боссе происходят странные вещи – помимо того, что вы можете ударить его заранее, иногда случается так, что из него выпадает бомбочка.

Чтобы сделать данные баги, вам нужно минимально продвинуть экран перед боссом. И, как только он выйдет, идите в левую часть экрана.



8. TAS (Tool-assisted speedrun)

В игре также существуют некоторые интересные баги, которые можно выполнить, только используя TAS. Сделать такое самому не получится, даже при использовании сейвов. Так что, я предлагаю вам просто посмотреть, как это сделал небезызвестный **Feos**:

[Смотреть ВИДЕО](#)

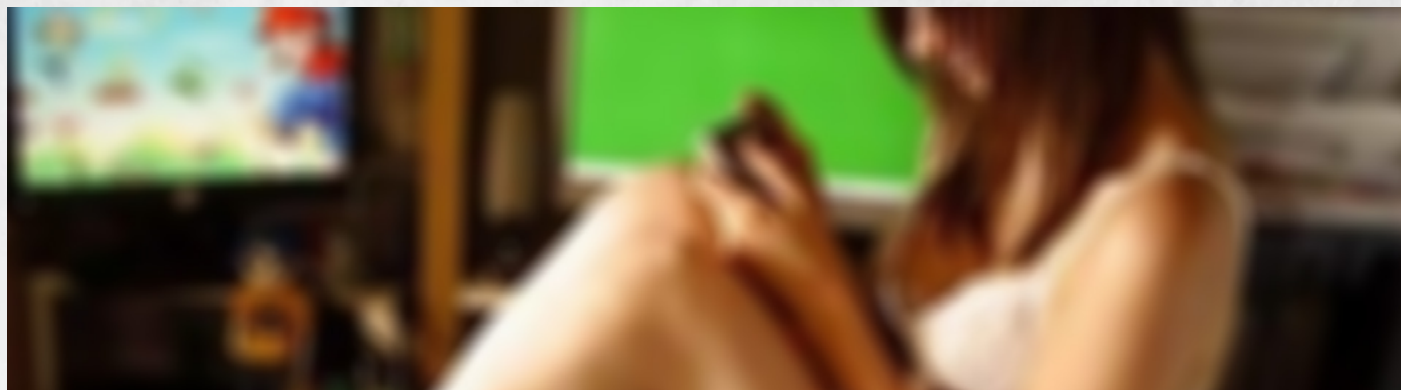


9. Постскрипtum

Как вы могли заметить, мы пропустили уровни 4-1, 4-2 и 7-1. Нам просто нечего про них рассказать. Возможно, там ещё не было найдено каких-либо багов, а возможно, их там и вовсе нет. В целом, хотелось бы вам сказать – лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Поэтому, если вам понравилась наша статья, то попробуйте сделать всё сами, тем более что большинство багов несложные. Играйте в Battletoads & Double Dragon, играйте в Dendy и не забывайте о великих ретро-играх, они всё-таки часть истории. **Всем удачи!**



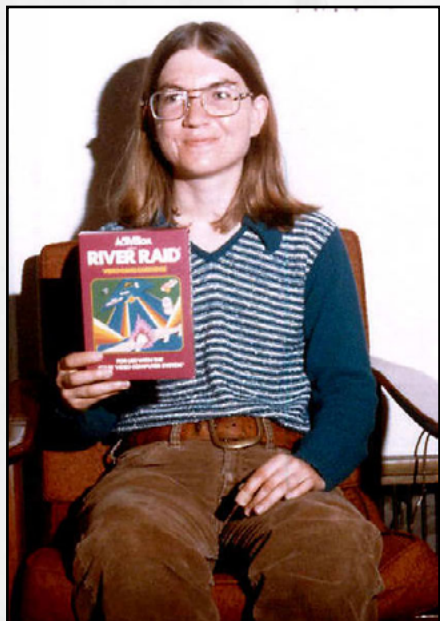
by Валентин Ильичёв & Игорь Иванов



ЖЕНЩИНЫ В ИГРОПРОМЕ

«It's not gamepad sl%ots!»

Если при словосочетании «девушка-геймер» воображение рисует вам типичную модель, облизывающую джойстик, то мы с вами в одной лодке. Тем не менее, исследования показывают, что в России 54% геймеров – именно девушки (хотя, конечно, стоит признать, что играют они, в основном, в браузерки и «Симсов»). Однако зачастую многие забывают, а то и не догадываются, что женщины ведут весьма активную деятельность и по ту сторону монитора. Самое время познакомиться с женщинами, оставившими свой яркий след в истории игр. Эти дамы действительно знают, как доставить мужчине (и не только) удовольствие!



Кэрол Шоу

Начнем отсчет, пожалуй, с 1978 года. В этом году на полках появилась игра для Atari2600 под названием 3D Tic-Tac-Toe. Что же в ней было особенного? Она стала первой в истории игрой, программистом и дизайнером которой была женщина – Кэрол Шоу. Естественно, Кэрол на этом не остановилась, и, будучи сотрудником уже Activision, стала разработчиком игры River Raid. К сожалению, к середине 80-х ее карьера в качестве разработчика пошла на спад:

в 1983 она выпустила последнюю свою игру, Harry Trails, и с кризисом индустрии на время отошла от дел. Финальным аккордом ее карьеры стало участие в разработке River Raid II в 1988 году. Тем не менее, ее имя золотыми буквами вписано в историю видеоигр в качестве пионера среди женщин-разработчиков.



Роберта Уильямс

Эта женщина – одна из самых знаковых фигур в истории видеоигр, наверняка знакомая поклонникам квестов. Роберта с мужем в далеком 1979 году стали авторами первого графического квеста в истории – Mystery House. Позже, семья основала компанию On-Line Systems, ныне известную как

Sierra. Забавно, но к тому моменту, как миссис Уильямс начала заниматься созданием видеоигр, она не имела никакого специального образования, и вдохновляла ее только любовь к играм. Молодая мама двоих детей, начиная с карандашных набросков, выросла в одного из самых известных игровых дизайнеров. К моменту ее выхода на «пенсию» в 1999 году Роберта Уильямс приложила руку к созданию более 30 компьютерных игр, включая King's Quest и скандально известную Phantasmagoria.



Дона Бейли

Еще одной яркой персоной, одной из первых женщин в традиционно мужском поле деятельности, стала Дона Бейли. В 1980 году она стала инженером в Atari. Так как к тому моменту Кэрол Шоу уже работала в Activision, мисс Бейли осталась единственной женщи-

ной-разработчиком в компании. И получила она это место явно не «за красивые глаза»: Дона приняла участие в разработке и дизайне аркадного хита Centipede. Тем не менее, несмотря на большой успех игры, женщина покинула индустрию более чем на четверть века. В 2007 году Дона, наконец, появилась на публике в качестве спикера на конференции Women in Games, где призналась, что уйти из индустрии ее заставило давление и критика со стороны коллег-мужчин. На сегодняшний день госпожа Бейли занимается преподаванием, в том числе и гейм-дизайна, и активно поддерживает девушек, решивших вступить в конкурентную борьбу на поприще создания видеоигр.



Бренда Лорель

Как часто мы задумываемся о том, что игры могут приносить реальную пользу? Бренда Лорель посвятила жизнь изучению взаимодействия людей и компьютеров, а также пользе, которую из этого взаимодействия можно извлечь. Очевидно, что она не могла обойти стороной и игры: еще в начале 80-х Бренда работала в исследовательской команде Atari, а в 1987 году при ее участии был выпущен образовательный медицинский симулятор под названием Laser Surgeon: The Microscopic Mission, позволявший виртуально совершать операции на мозге. Продолжая заниматься исследованием и разработкой виртуальной реальности, Бренда основала компанию Telepresence, но не забывала и об игровой индустрии, став со-основателем компании Purple Moon, специализирующейся на создании игр для девочек 8-14 лет. Сегодня Бренда продолжает активную деятельность в области виртуальной реальности и взаимодействия между компьютерами и людьми, сотрудничая с такими компаниями, как Sony Pictures и Apple.



Джейн Дженсен

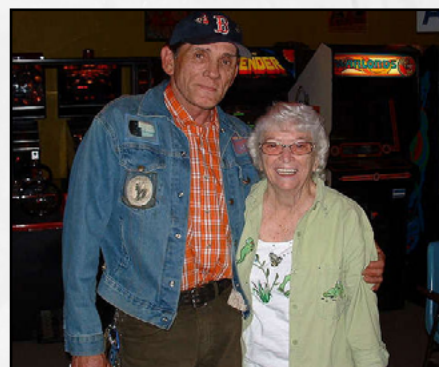
Начав свою карьеру в качестве программиста в Hewlett-Packard, Джейн Дженсен вошла в ряды женщин-разработчиков в начале 90-х, получив работу в компании Sierra под руководством уже известной нам Роберты Уильямс. Джейн принимала участие в разработке различных игр, включая King's Quest, но первым ее самостоятельным проектом стал квест Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Игра стала настолько успешной, что выросла до масштабов трилогии. Однако в связи с тяжелым финансовым положением компании серию пришлось завершить. Но Джейн Дженсен ни в коем случае не покинула индустрию, продолжив работать над небольшими паззлами, постепенно вернувшись к истокам – квестам. По сей день Дженсен продолжает свою деятельность на поприще разработки видеоигр, выпустив в 2011 году игру Gray Matter. Вот-вот должен увидеть свет и ее новый проект, Moebius, поэтому я думаю, что о госпоже Дженсен мы еще услышим.



Энни Уэстфолл

Энни – человек серьезный. Блестящий программист, создав-

ший первую программу для структурирования подразделений для микрокомпьютеров. Но известная английская поговорка гласит, что all work and no play makes Jack a dull boy – в общем, отдыхать тоже нужно уметь. Так, в 1981 году Анна на пару с мужем создает компанию Free Fall Associates, ныне живущую под именем Free Fall Games. Их компания стала первым независимым разработчиком, подписавшим контракт аж с Electronic Arts. Крупнейшим их хитом стала игра Archon, ставшая в свое время бестселлером EA. Но серьезности у Анны не поубавилось, и на протяжении шести лет она была членом совета директоров Game Developer Conference. Вот это признание в игровой индустрии!



Дорис Селф

Конечно, говоря о женщинах, принимавших непосредственное участие в создании видеоигр, грешно будет не вспомнить и такого человека, как Дорис Селф – первую в истории киберспортсменку. И, будто бы этого факта самого по себе недостаточно, Дорис выделяется не только этим. В 1983 году г-жа Селф приняла участие в чемпионате Video Game Masters Tournament, где побила мировой рекорд в игре Q*Bert со счетом в 1.112.300 очков. На тот момент



Дорис было... 58 лет! Повторюсь, пятьдесят восемь лет! Лично я признаю ее самой продвинутой бабушкой в истории. Вот уж воистину, начать никогда не поздно.

Согласно исследованиям, на сегодняшний день женщины составляют менее 15% всех кадров в индустрии интерактивных раз-

влечений. Это вызвано рядом факторов, начиная от невысокой заинтересованности самих женщин в работе в такой сфере и сравнительной сложности освоения такой профессии, заканчивая проявлениями сексизма (с чем, кстати, было связано несколько сканда-

лов на конференциях разработчиков) и общей подверженности стереотипам, мол, бабам место на кухне. Конечно, вопросам гендерных ролей посвящено множество работ, мнения в которых расходятся, как, собственно, и в обществе в целом. Но история показывает,

что женщины никогда не остаются в стороне от традиционно мужских профессий, будь то работа за станком, тушение пожаров, полеты в космос, или программирование, разработка и гейм-дизайн. И я думаю, что это круто.



Несмотря на ряд проблем и трудностей, которые приходится преодолевать девушкам, конкурирующим с мужчинами в создании видеоигр, постепенно (хоть и очень медленно) количество женщин в игровой индустрии увеличивается. Американский журнал Fortune составил и опубликовал список самых влиятельных женщин из них на сегодняшний день:

1. Хоуп Кохран (Hope Cochran), финансовый директор студии King, выпускающей казуальные игры;
2. Стефани Бэриш (Stephanie Barish), исполнительный директор фестиваля независимых игр IndieCADE;
3. Холли Лиу (Holly Liu), соучредитель Kabam, занимающейся мобильными проектами;
4. Эмили Грир (Emily Greer), одна из основателей и руководитель ресурса Kongregate, посвященного казуальным играм;
5. Джессика Тэмс (Jessica Tams), управляющий директор Casual Games Association;
6. Кейт Эдвардс (Kate Edwards), исполнительный директор International Game Developers Association;
7. Кики Вулфкилл (Kiki Wolfkill), исполнительный продюсер Halo, работающая в составе 343 Industries;
8. Эми Хенниг (Amy Hennig), сценарист и творческий директор Naughty Dog, работавшая над Legacy of Kain, Uncharted и The Last of Us;
9. Люси Брэдшоу (Lucy Bradshaw), старший вице-президент Maxis, контролирующая разработку The Sims и SimCity;
10. Джейд Реймонд (Jade Raymond), управляющий директор Ubisoft Toronto, продюсер оригинальной Assassin's Creed и Splinter Cell: Blacklist.

by Алина Панкова

ЭКСКЛЮЗИВ!

КИНУЁ ЯМАСИТА – далеко не последний человек в игропроме: композитор, автор музыки и звуковых эффектов к множеству игр, в числе которых и такие хиты, как *Castlevania*, *Esper Dream*, *Parodius*, *Power Blade*, *Mega Man X3*. И когда она любезно согласилась дать интервью для российского ретроигрового комьюнити, мы, конечно, такой шанс не могли упустить. Собирали вопросы всем миром, отправили, и после многих-многих-дней ожидания – о чудо – пришли ответы! Так что предлагаем вашему вниманию первый настоящий эксклюзив нашего журнала.

Когда вы поняли, что музыка ваше призвание и начали заниматься ей всерьез?

Ну, я не ходила в музыкальную школу. Вместо этого я обучалась радиоэлектронике. Но так получилось, что первая же работа, на которую я устроилась после школы, была в Konami. Так что начало моей музыкальной деятельности было в некоторой степени случайностью.

Хотя в детстве я играла на фортепиано, и это, безусловно, помогло мне.

Какие инструменты вы предпочитаете использовать – как в процессе сочинения, так и в готовых композициях? Что насчет компьютерных программ (секвенсоров, плагинов)?

Все меняется со временем. Ког-



да я первый раз работала композитором в Konami, у меня не было секвенсора. Сейчас при сочинении я часто использую клавиатуру. Мне нравится клавиатура с 88 клавишами, как у фортепиано. И да, я использую секвенсор, и клавиатура

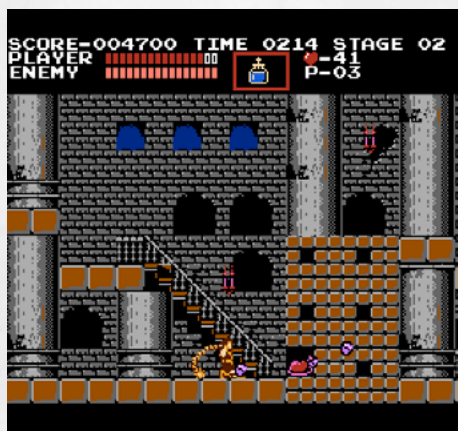
подключена к компьютеру. Сейчас это Logic, но в прошлом я пользовалась Digital Performer и Vision.

Какая музыка повлияла на вас как на композитора? Какую музыку вы слушаете сегодня?

Никакая конкретная музыка не повлияла на мои сочинения. В детстве я играла классическую музыку на фортепиано. А еще подбирала темы, звучавшие по японскому ТВ. Сегодня мне нравится и классика, и джаз, и другие музыкальные направления. Хотя я слушаю не так уж много музыки. Но мне нравится смотреть телешоу вроде «Голоса» или American Idol в США.

Существует ли в наше время у композитора технические рамки для выражения творческой мысли? Ведь раньше, в 8-битную эпоху, часто приходилось подстраиваться под возможности железа.

Да, в прошлом, конечно, было множество технических ограничений. Компьютеры многое изменили. Сейчас технологии уже очень продвинутые, но все равно постоянно разрабатывается что-то новое. Так что какие-то ограничения определенно еще существуют. Но творческий потенциал всегда находит выход, несмотря ни на какие барьеры. Я думаю, возможно, даже наоборот – иногда слишком большая свобода выбора сковывает творческий импульс. Можно угодить в ловушку бесконечных сомнений, какой звук лучше и т. п.



Вашим дебютом был саундтрек для Castlevania. Что вдохновило вас на создание такой атмосферной и аутентичной музыки?

Если память мне не изменяет, сама игра меня и вдохновляла. У

меня была возможность посмотреть демо игры и сцены из нее. Тематика самой игры помогала создавать музыку. В голове рождались мелодии, которые хорошо подходили к образу игры. Потом я эти мелодии играла на маленькой портативной клавиатуре и заносила их в виде шестнадцатеричных данных в компьютер.



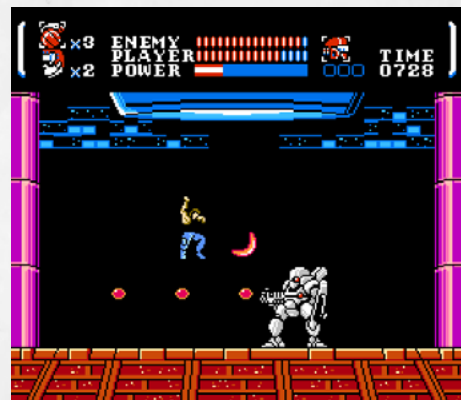
Вы намеревались писать музыку и для второй части Castlevania, но тогда вас направили работать над другими саундтреками. Удалось ли все-таки реализовать это желание в каких-либо других композициях?

Да, я начала работать над другими проектами. Так что на самом деле даже никаких идей для Castlevania 2 не родилось. Я полностью сосредоточилась на играх, над которыми работала тогда. Так что все идеи приходили уже от этих игр.

Создание игр и музыки в эпоху Famicom происходило в технически очень ограниченных условиях. Расскажите, как тогда создавались игры. Какое «железо» использовалось? Как Вы сочиняли музыку и какое оборудование применяли?

Да, возможности создания звуков для NES были ограничены. В частности, способностью приставки воспроизводить звуки – в арсенале NES лишь четыре звучания (шум, «треугольник» и два «квадрата»). Клавиатуру не было возможности подключить к компьютеру (тогда еще не было среды вроде DTM). Сначала я наигрывала музыку на маленькой портативной клавиатуре. Потом делала звуковую программу по мнемоникам (Z80, 6809 и 6502). Звучание NES получается при введении данных в шестнадцатеричном виде в соответствии с форматом данных. Кроме того, NES не умела воспроизводить эффекты вроде

хоруса, задержки и т. п., так что их приходилось программировать. К примеру, в мелодии требовалась задержка (delay). Я брала два «квадратных» сигнала, с одной и той же мелодией на каждом, и задавала начало одной мелодии чуть позже другой и с чуть меньшей громкостью. Таким образом получался эффект задержки. Или возьмем хорус, к примеру. Точно так же я брала два «квадрата» с одинаковыми мелодиями. Потом они воспроизводились одновременно, но высота одной чуть изменялась, и получался эффект хоруса. Так я получала множество различных эффектов, и этим было интересно заниматься. При создании музыки для Castlevania эти методы интенсивно применялись. До работы в Konami я никогда не сочиняла музыку и потому не думала, что всего четыре звучания – это как-то неправильно. Но вот создавать звуковые эффекты для игр вроде «прыжка» или «удара» было непросто.



Когда Вы сочиняли музыку к какому-то уровню, Вы уже видели его готовым или имели на руках только «техническое задание»? Какой подход Вам лично кажется более правильным?

Все всегда было по-разному. Иногда была возможность увидеть уровни, иногда нет. Конечно, лучше иметь возможность увидеть уровень, понять, как выглядит и движется персонаж. И тогда проще написать музыку, которая будет соответствовать именно этому месту в игре.

Насколько отличается процесс создания музыки на разных платформах? Легче или сложнее вам было писать музыку для Super Nintendo в сравнении с NES, например?

У обеих платформ есть ограничения на количество звучаний. Но,

конечно, SNES способна воспроизводить больше звуков. SNES может использовать и сэмплы, но только с низким битрейтом. Поэтому ее все же нельзя сравнивать с живыми инструментами, которые звучат в современных играх. Но атмосферу, ощущение она все же может создавать. Не могу сказать, что с той или другой платформой было проще работать, обе они были сложны.



Какой из своих работ вы гордитесь больше всего?

Больше всего горжусь музыкой, которую я сочинила для серии Medabots, Megaman X3 и Castlevania.

Почему раньше композиторы и разработчики игр часто скрывали свои настоящие имена под псевдонимами?

Честно говоря, не могу точно сказать, в чем причина. Я сама удивилась, когда узнала об этом, а случилось это всего несколько лет назад. Думаю, компании старались таким образом «прятать» своих талантливых сотрудников, дабы не потерять их в конкурентных войнах. Это единственная причина, которую я могу предполагать.



Сегодня наблюдается огромный интерес к ретро-играм, и он только продолжает расти. Выходит множество инди-проектов в ретро-стилистике, появляются ремейки старых игр, музы-

канти делают каверы и ремиксы «классических» саундтреков. С чем это связано, как Вы считаете? Ностальгия выросших геймеров 80-х или что-то еще?

Да, я думаю, так и есть. Сегодняшние взрослые ностальгируют по своему детству. И музыка вызывает воспоминания о том, как они играли в эти видеоигры. А для тех, кто помоложе, эти игры могут видаться чем-то новым, ведь они не росли с этими играми, не видели их в детстве.

В последние годы появился целый субкультурный пласт VGM – каверов на игровую музыку. Кто-то переигрывает мелодию «один в один», кто-то сооружает из 30-секундной композиции полноценный 3-минутный трек, кто-то оригинал изменяет до неузнаваемости. Что вам лично приятнее слышать из этих вариантов? Если можно – на примере Castlevania, ибо на нее существует огромное количество самых разных каверов.

У меня нет каких-то конкретных предпочтений. Приятно слышать различные аранжировки моей музыки. Некоторые из них оркестровые, другие на одном фортепиано, третьи – в рок-составе. Так что могу только сказать, что такое разнообразие, которое может рождать музыка из видеоигр – это просто здорово.

Как вы относитесь к VGM? Ведь по сути это несоблюдение авторских прав. Что вы думаете о музыкантах, исполняющих каверы на живых выступлениях: это проявление фанатской любви или недопустимое нарушение закона?

Если кто-то играет мою музыку на сцене и фэны получают удовольствие – я считаю, это замечательно. И мне нравится смотреть и слушать такие выступления. Но права на эту музыку принадлежат не мне, поэтому я не могу точно ответить. Когда я впервые посмотрела of Video Games Live на YouTube 6 или 7 лет назад, я не знала заранее, что там будут играть мою музыку. И я написала им: «Большое спасибо за то, что исполнили мою музыку!». И они ответили: «О боже, нам сам композитор написал!».

Вы играете в видеоигры в свободное время? Какая часть серии

Rockman X ваша любимая?

Ха-ха, нет, теперь я уже не играю в видеоигры. Хотя в прошлом играла. А из серии я знаю только Megaman X3.



Какие у вас есть интересы помимо музыки?

Я люблю проводить время с семьей. У меня есть пес породы уиппет. Люблю природу, люблю играть в теннис. Наблюдаю за белками, бурндуками, оленями, сурками, лебедями – все они живут по соседству.

И напоследок – что вы можете пожелать нашим читателям?

Передайте читателям мое «спасибо» и наилучшие пожелания из Японии (и из Нью-Джерси, ха-ха)!

by Иван Athene Сычев & Co.



エ。X 引込/テオ下のシ、セ、N
C(空LIFE)バ、Gにす亦、E
ZのXPOWER)亦、材亦、部、X、5

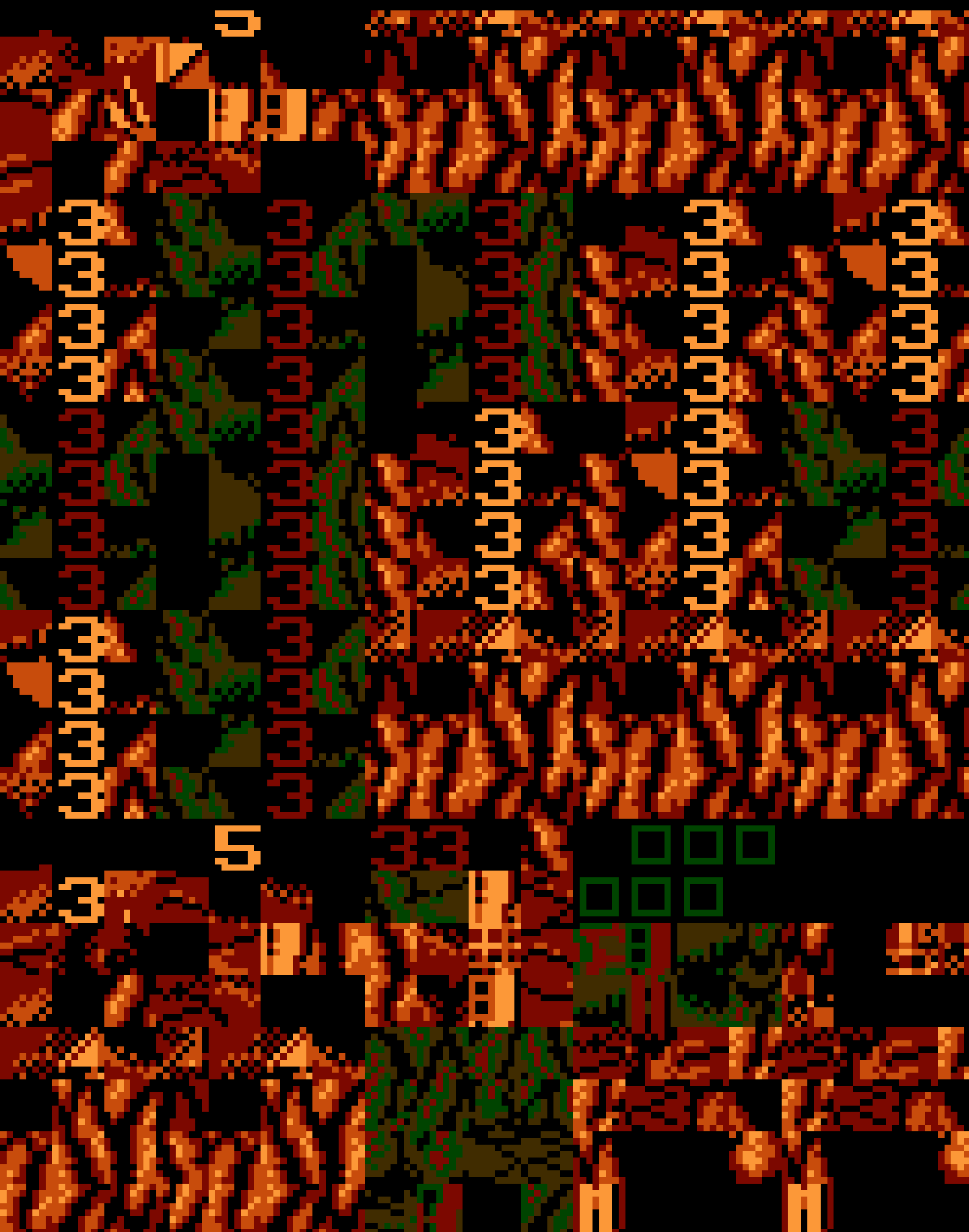


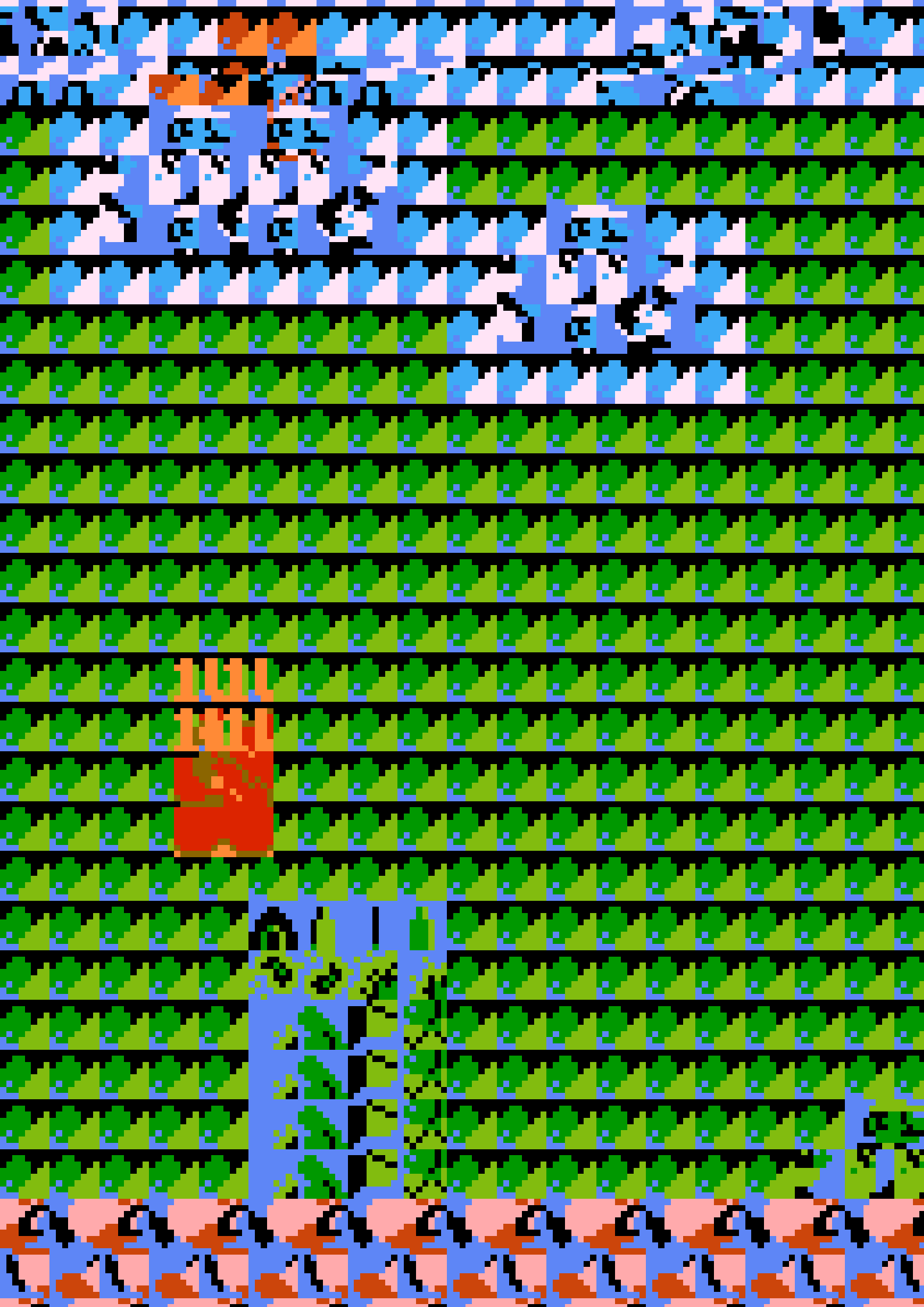


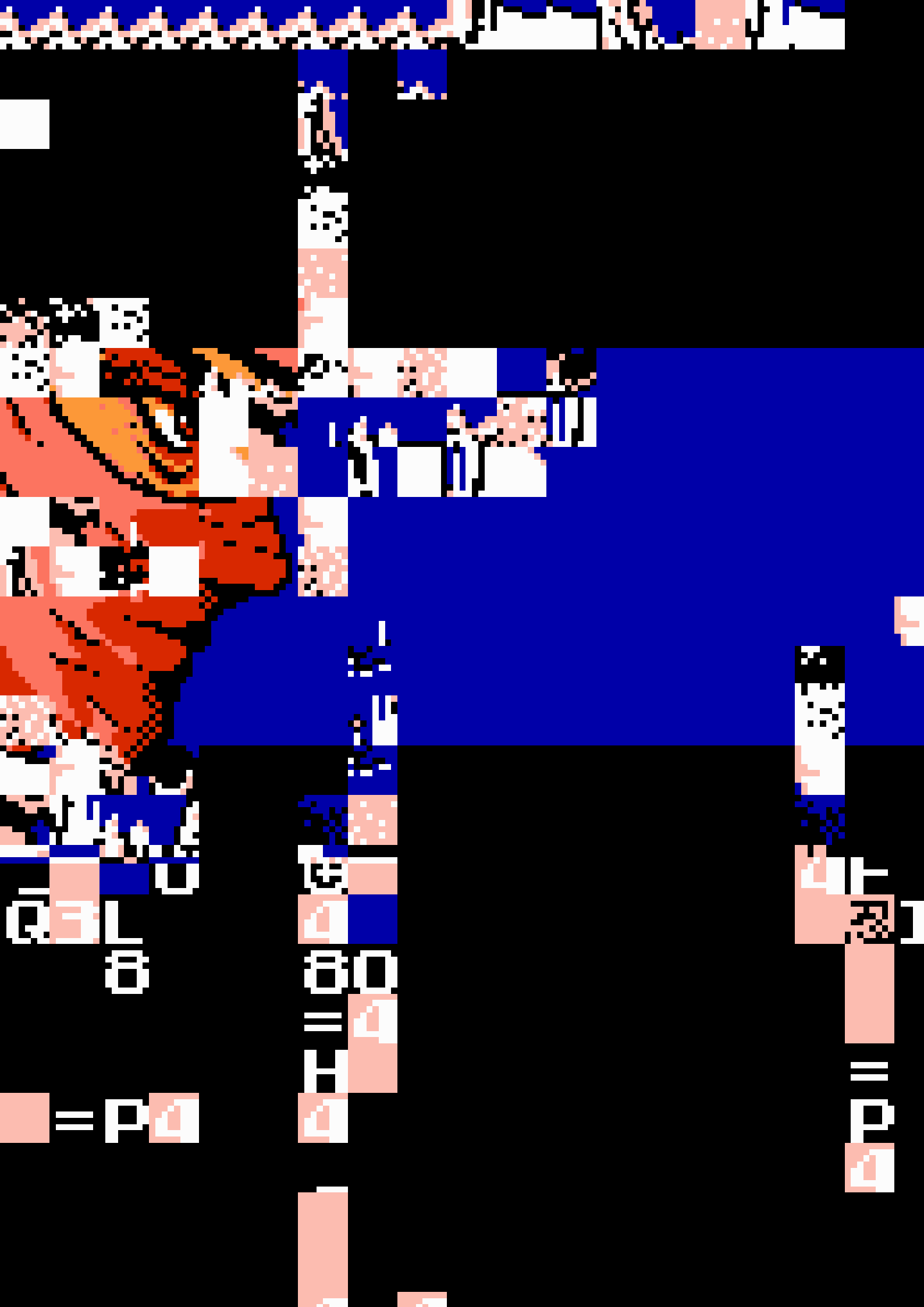
005000

0000

00







$Q = L$
 δ

$= P$

$\delta = H$

$p = p$





*WELCOME
TO GLITCH*



В 60-х и 70-х американский кореец Нам Джун Пайк, основатель видеоарта, экспериментирует с телевизорами, катушками и электромагнитами, отклоняя катодный луч, изгибая, искривляя и выворачивая в три погибели изображение на экране, сплетая его в абстрактные фигуры.

Само слово «глитч» происходит, вероятно, из идиша (glitsch), куда пришло из немецкого (glitschig — «скользящий»). В современном значении его, как принято считать, популяризовал астронавт Джон Гленн, обозвав им помехи в электрической цепи. Скоро оно распространилось сначала в своей аэрокосмической тусовке, а потом и везде, где приходилось сталкиваться со сбоями электроники. Которой с каждым годом становилось все больше. И глюков, соответственно, тоже.

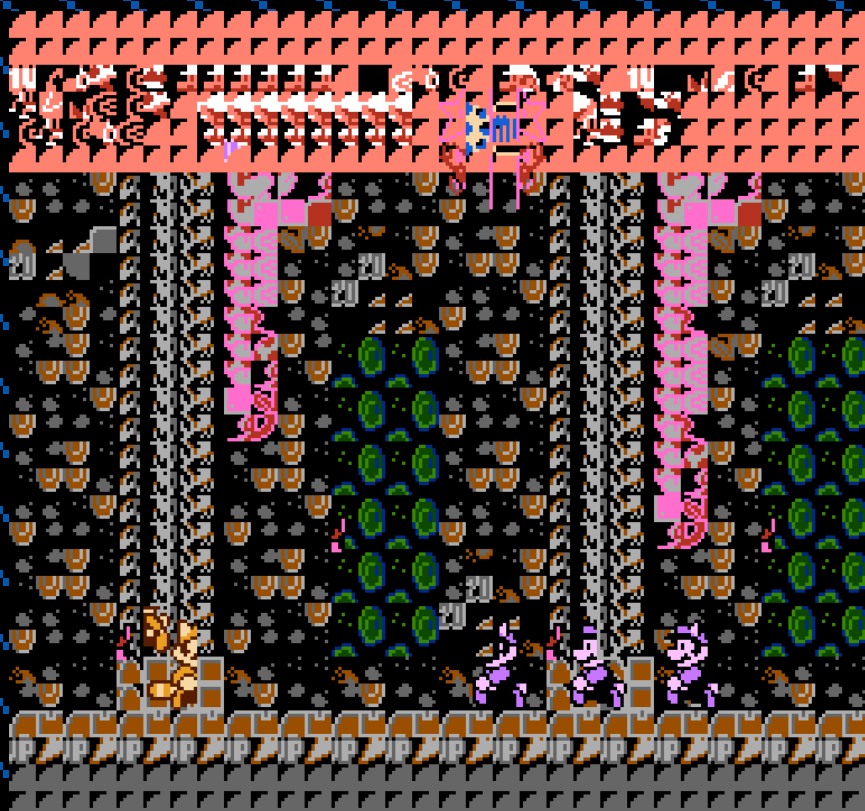
В 1979 г. Рауль Зарицкий, Джейми Фентон и Дик Эйнсворт создают первый образчик видеоигрового глитч-арта — Digital TV Dinner. Манипуляции с былинной консолью 2-го поколения Bally Astrocade вызвали появление на экране ритмических паттернов из линий и прямоугольников. Результаты были записаны на видеокассету.



Сегодня всё проще — у нас есть эмуляторы, позволяющие проникнуть в самые глубины подсознания игры, разорвать ее синапсы и создать новые. Это сродни психиатрии (сиречь лоботомии) — мы толком не понимаем механизмов, мы режем вслепую, мы созидаем, разрушая, надеясь получить результат. Необязательно ожидаемый. Да, это варварство. Но интересное.

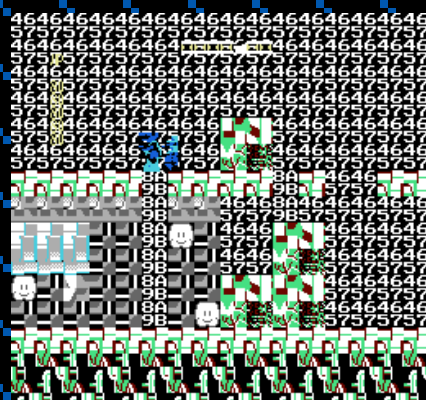
Пересадка сознания

Самый элементарный метод, не требующий никаких лоботомических познаний — загрузить в одну игру сохранение от другой, а дальше — рандооооо0000ммfsfsf!! 11. Эмулятор сначала, конечно, выплюнет предупреждение, мол, не тот сейв загружаете, товарищ, но ему лишь нужно бросить в ответ «да знаю, знаю».



Castlevania — Super Mario Bros 3

Нередко результатом будет перманентный черный экран, но если нет, то картина получается любопытная. Сознание двух игр смешивается в безумный хаос. Игра-донор (от которой взят сейв) приносит с собой расположение объектов — героя, врагов, платформ. Игра-реципиент (в которую загружен чужой сейв) — спрайты и тайлы, разорванные в клочья и перемешанные. Если устраивать соитие близкородственных игр (разных частей «Мегамена», например, или Super Mario Bros. 1 и ее японского сиквела), а также игр с их собственными хаками, результат может быть даже играбельным.

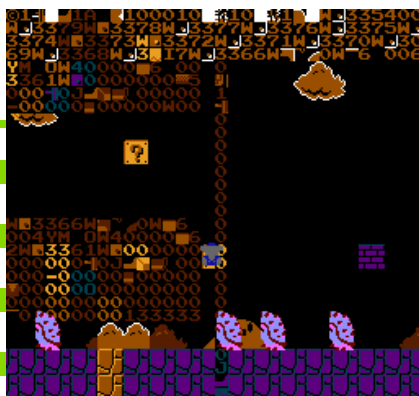
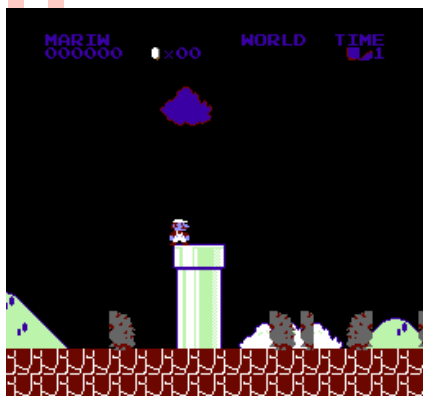


Megaman — Super Mario Bros

IKAAAE — заклинание, которого боится Марио

Чтобы проникнуть глубже в игровые мозги, берем вот эту остро заточенную штуковину под названием Game Genie. И шандарахаем по ней молотком под названием IKAAAE!

Коды Game Genie — это такие точечные уколы с относительно известными последствиями для конкретной игры. Проблема в том, что у всех игр синапсы расположены по-разному, и тот код, что одну игру лечит, другую калечит.



Методика:

- запускаем игру;
- в эмуляторе Nestopia проследуем в Options > Cheats;
- жмем верхнюю кнопку Add (под полем Static codes);
- в открывшемся окошке выбираем пункт Game Genie и в нем набираем нужный код;
- жмем Submit. Всё, пока код отмечен галочкой, он работает.

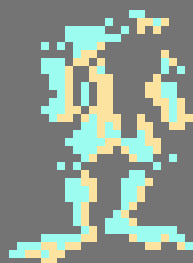
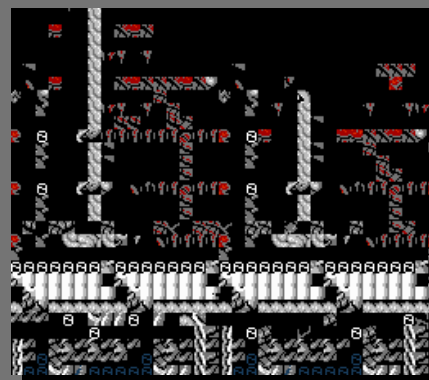
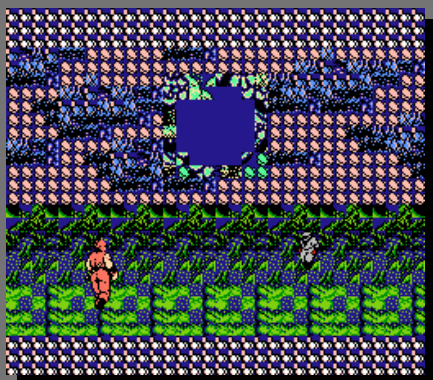


Эпический код IKAAAE проверен на многих играх, и последствия его применения всегда разные. Где-то он вызывает глухое зависание, где-то пропадает музыка, расползаются спрайты врагов, возникают невидимые стены... Но почему-то больше всего страдают пропитые мозги водопроводчиков. У Марио начинаются жестокие галлюцинации, небо меняет цвета, с неба сыплются черепахи, цифры и буквы водят хороводы, сам он то теряет голову, то разваливается напополам. И каждый новый шаг по уровню погружает все дальше в пучину безумия.

HEX EDITOR

Самый тонкий инструмент. Эмулятор FCEUX, Debug > Hex Editor, и вот перед вами в отдельном окне сама сущность игры, разложенная в шестнадцатеричных кодах. И можно видеть сам пульс игры, ее дыхание, то, как при каждом действии изменяются значения...

Hex Editor — мощное оружие в руках кодера, хакера или дебаггера. Но нам нужны не практические, а художественные результаты. Потому сохраняем игру и начинаем кромсать мозги направо и налево, вводя везде подряд случайные значения — 88, например, или AA.



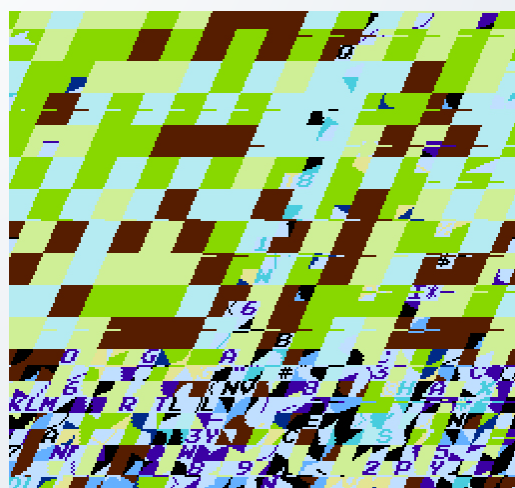
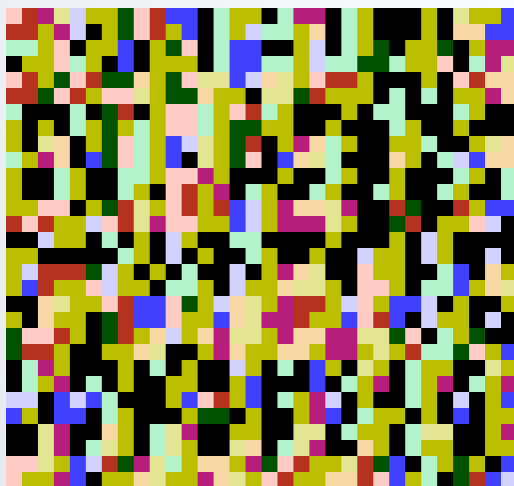
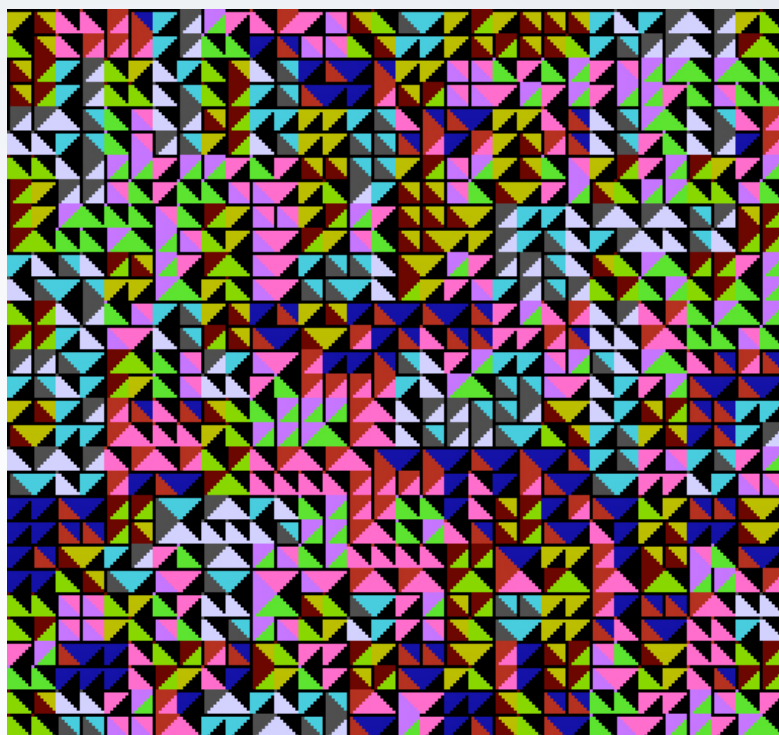
Если игра зависает — перезагружаем сейв и маршируем дальше от того значения, которое вызвало ее смерть. Рано или поздно мы нащупаем точки, на раздражение которых игра реагирует жуткими корчами. И на них уже стоит задержаться и экспериментировать с разными значениями. Таким путем можно тонко управлять безумием игры.

GlitchNES



Дон Миллер, более известный как *No Carrier*. Нью-йоркский художник, педагог и мультимедиа-артист. Большой любитель абстрактно-психоделических цветных полотен. Участник сообщества 8bitpeoples, кое занимается пропагандой восьми-битной эстетики. GlitchNES — один из его проектов.

Это ROM для NES, единственная задача которого — генерировать визуальный паттерновый хаос, похожий на те самые игровые глюки. Все кнопки геймпада так или иначе влияют на происходящее на экране, а D-pad позволяет «перемещаться по глюку» во всех направлениях.



ROM можно скачать здесь:

<http://www.no-carrier.com/index.php?/glitchnes/>

Всего есть две версии (0.1 и 0.2), и они существенно различаются. Вторая более продвинутая и более заточена для «лайва» (визуального сопровождения к музыке, например) — в ней больше разновидностей паттернов, добавлено управление со второго геймпада, а картинка может скролиться автоматически в любую сторону.



Сам No Carrier в своих инсталляциях для управления GlitchNES применял контроллер-«коврик» Power Pad.

CIRQUIT BENDING: Путь самурая

Бендинг [от англ. *circuit bending* — «искривление цепи»] — хирургическое вмешательство в центральную нервную систему электронного устройства с целью вызвать его художественно привлекательное безумие.

Игры с эмуляторами — это полумеры. Глитч требует выхода в реальный мир, а значит, нужно брать в руки настоящий инструмент и настоящую приставку. Дмитрий Морозов, более известный как *::VTOL::* — медиа-художник и музыкант-экспериментатор, подвергающий хирургии различную электронику и изобретающий собственные инструменты. Есть в его арсенале и пара препарированных игровых приставок, превращенных в «визуальные синтезаторы».



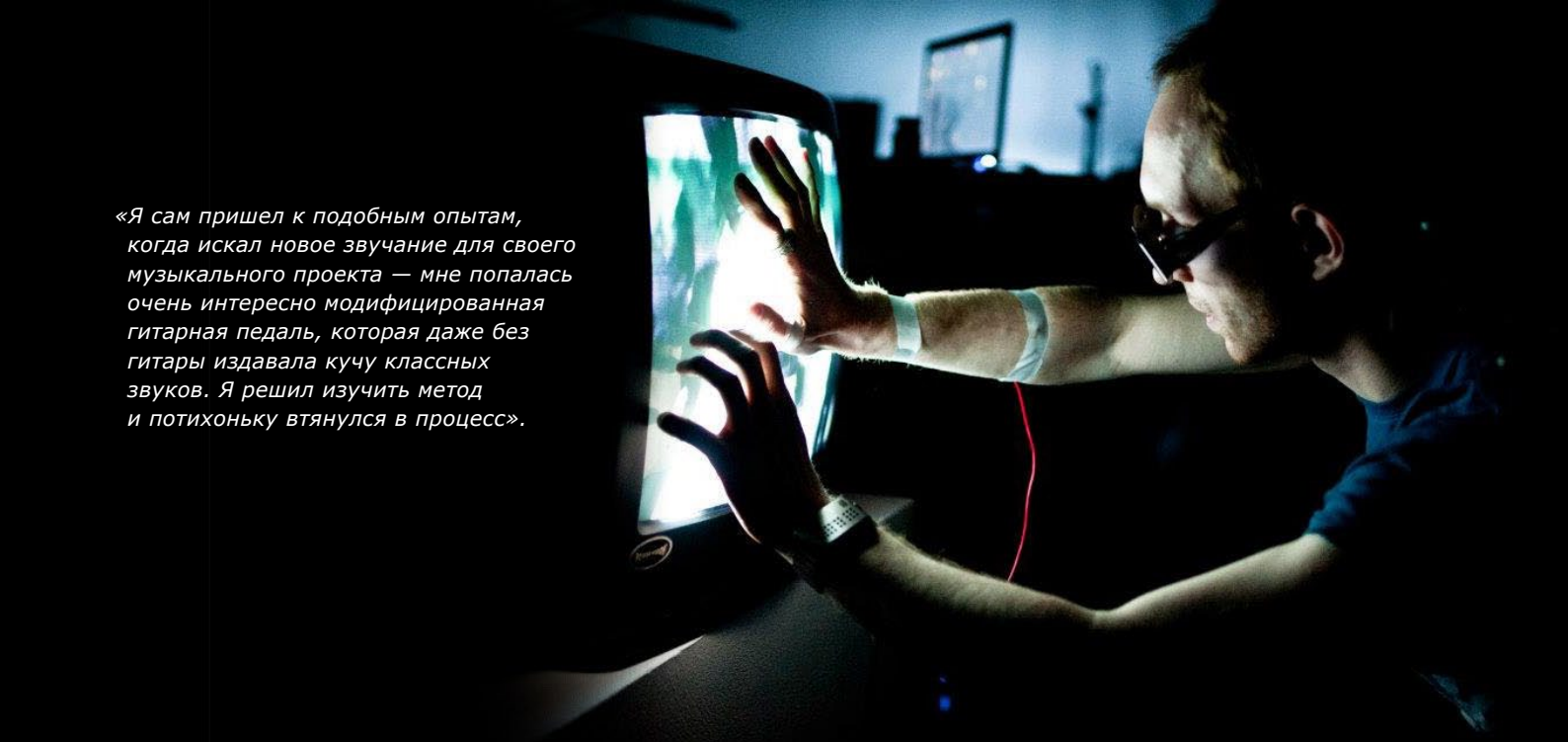
Что есть circuit bending

«Circuit bending — своего рода модификация и одновременно взлом прибора ради получения новых функций. Как правило, бендят недорогие звуковые игрушки, видеоприставки, старые драм-машины и даже бытовые приборы. Изначально бендинг был популярен только среди музыкантов, но потом многие видеохудожники тоже обратили взор в сторону этого метода».

«Тут важно обозначить, что подобные препарации ставят перед собой исключительно художественную задачу — получить новое интересное сумасшедшее звучание, новый «видео-глюк» и т. д. То есть не стоит расценивать это как инженерные опыты, плюс важно понимать, что подобные изменения далеко не всегда ведут к поломке прибора, и он продолжает функционировать по своему первоначальному предназначению, если в этом есть необходимость».



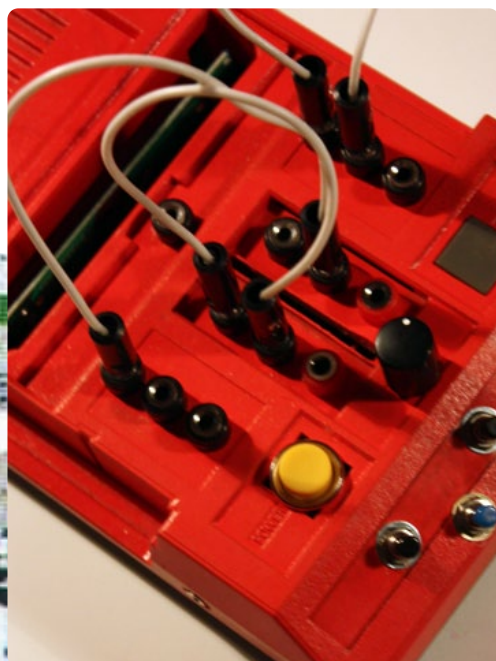
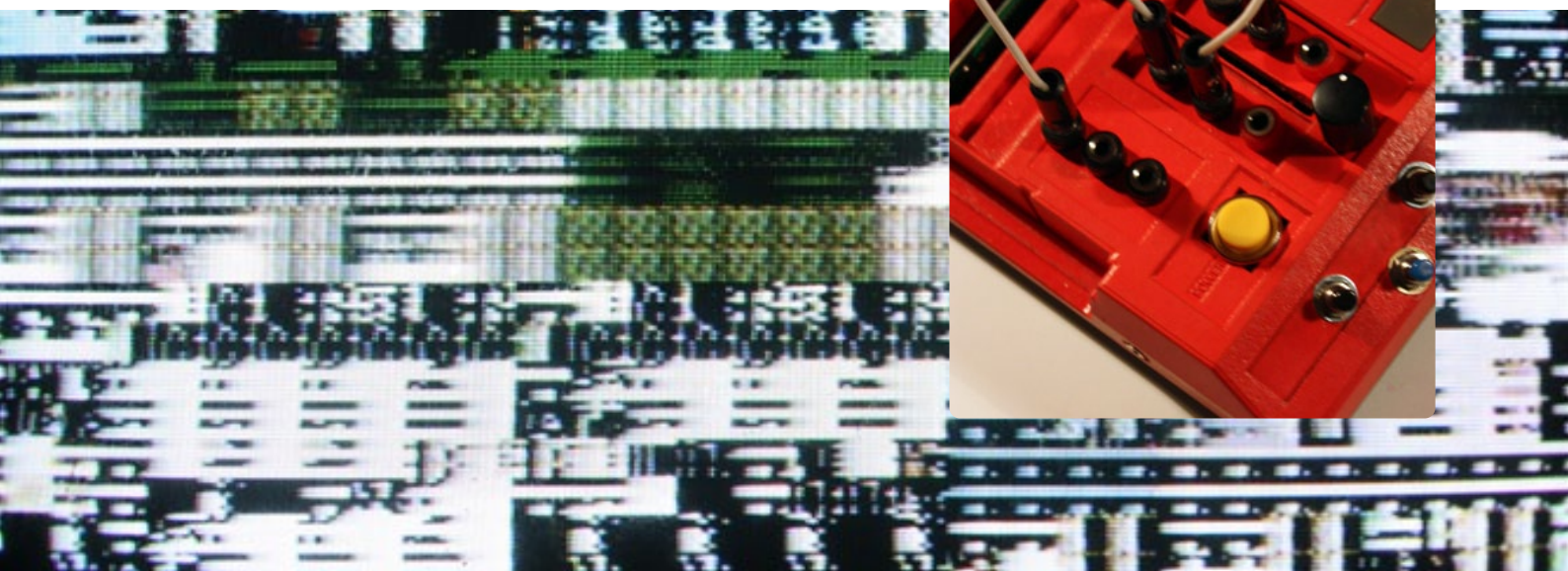
«Я сам пришел к подобным опытам, когда искал новое звучание для своего музыкального проекта — мне попалась очень интересно модифицированная гитарная педаль, которая даже без гитары издавала кучу классных звуков. Я решил изучить метод и потихоньку втянулся в процесс».



Dendy

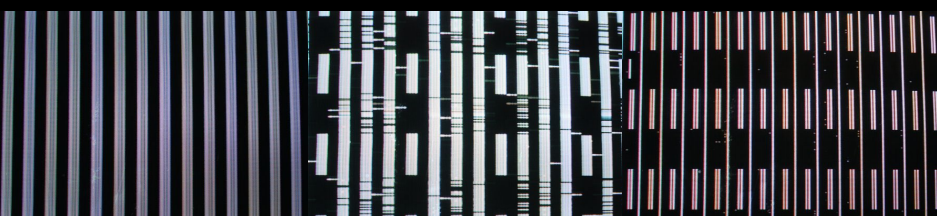
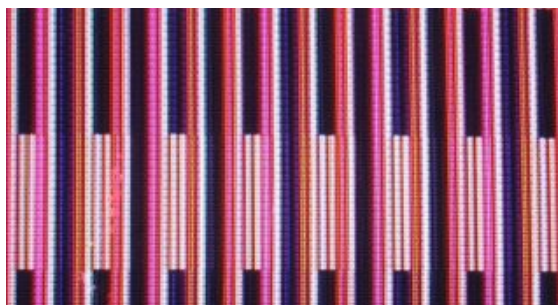
«Когда мне попалась Dendy, я уже видел, что люди делают много всего интересного с приставками, поэтому и сам решил попробовать. Купил ее на блошином рынке в Калининграде за 50 рублей, как нерабочую. Починил и заодно препарировал, превратив в генератор видео-глитча. Достигается это путём замыкания контактов ROMa».

«Это была старая Junior, еще из 90-х. В игры я на ней не играл, а вот на выступлениях много использовал — в качестве сопровождения для концертов экспериментальной электронной музыки».



Sega

«Sega оригинальная — купил ее специально на GBX, оригинальные дают наиболее качественную и интересную картинку. Принцип схож с тем, что делается с Денди — поиск наиболее интересных в визуальном отношении соединений на видео-памяти. Но вот визуальный результат существенно отличается — Sega дает гораздо более разнообразную картинку с большим количеством цветов и геометрических абстракций».



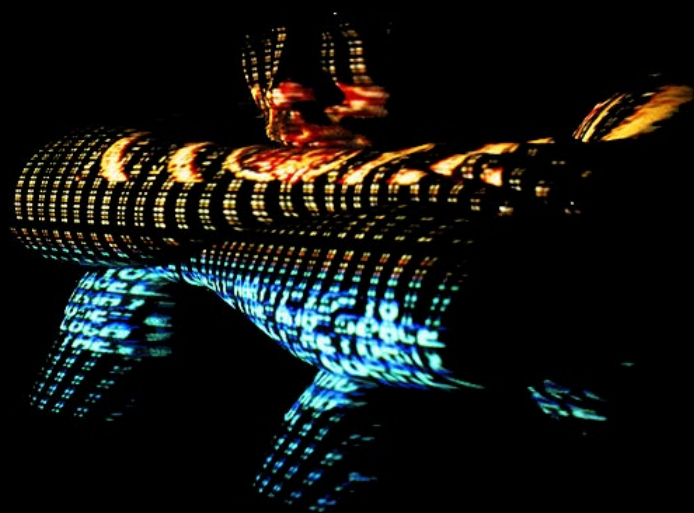
«Процесс достаточно контролируем — ты не можешь знать, какую точно картинку ты получишь, но разные соединения дают типичные для каждого из них типы изменений: горизонтальные полосы, вертикальные, видео шум и т. д».



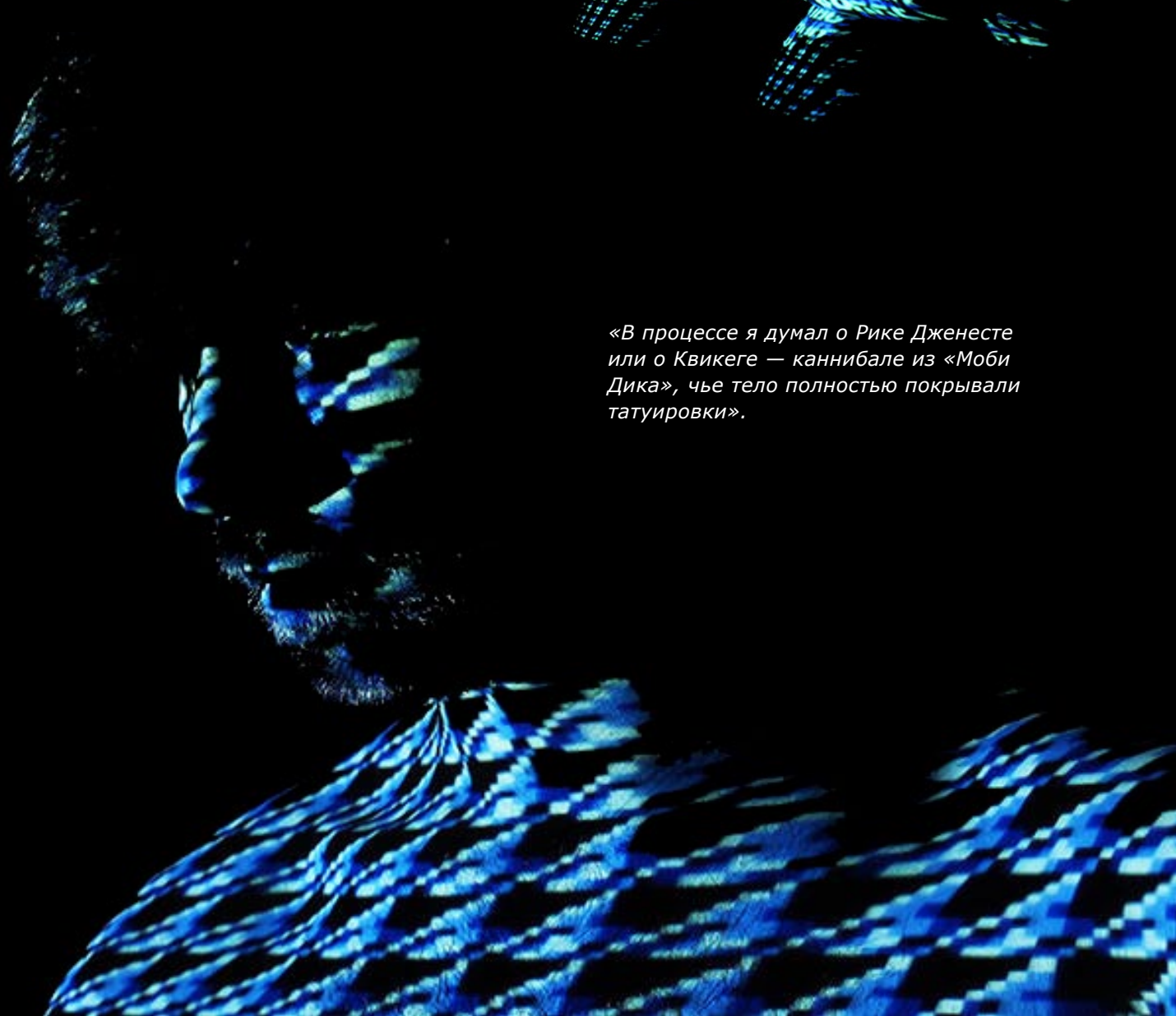
«Чтобы сделать бендинг самому, достаточно базовых навыков пайки и самых примитивных познаний в электронике плюс, конечно, посмотреть какие-то tutorиалы в сети — очень много описаний подобных препараций».

Однажды фотограф Джейми Боултон зарылся в свою гигантскую коллекцию 8-битных глитчей. Выключил свет и включил проектор. И направил его на себя.

«Это было очень странное чувство. Свет словно обволакивал руки, и изображения ощущались, как одежда или оболочка».

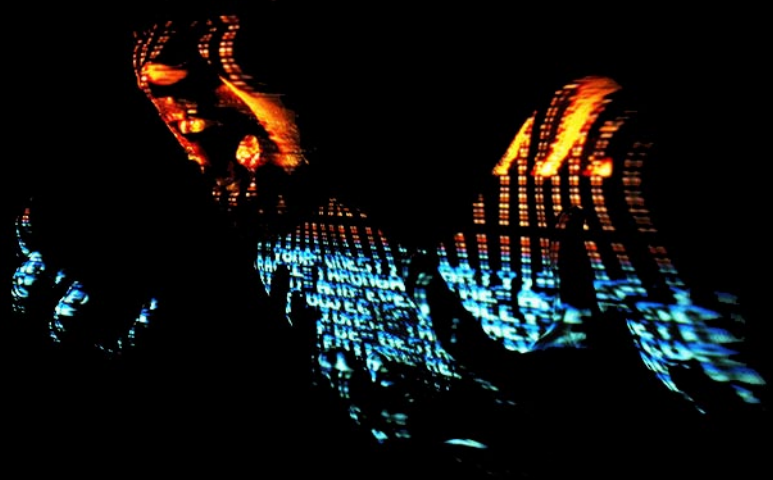


«В процессе я думал о Рике Дженесте или о Квикеге — каннибале из «Моби Дика», чье тело полностью покрывали татуировки».



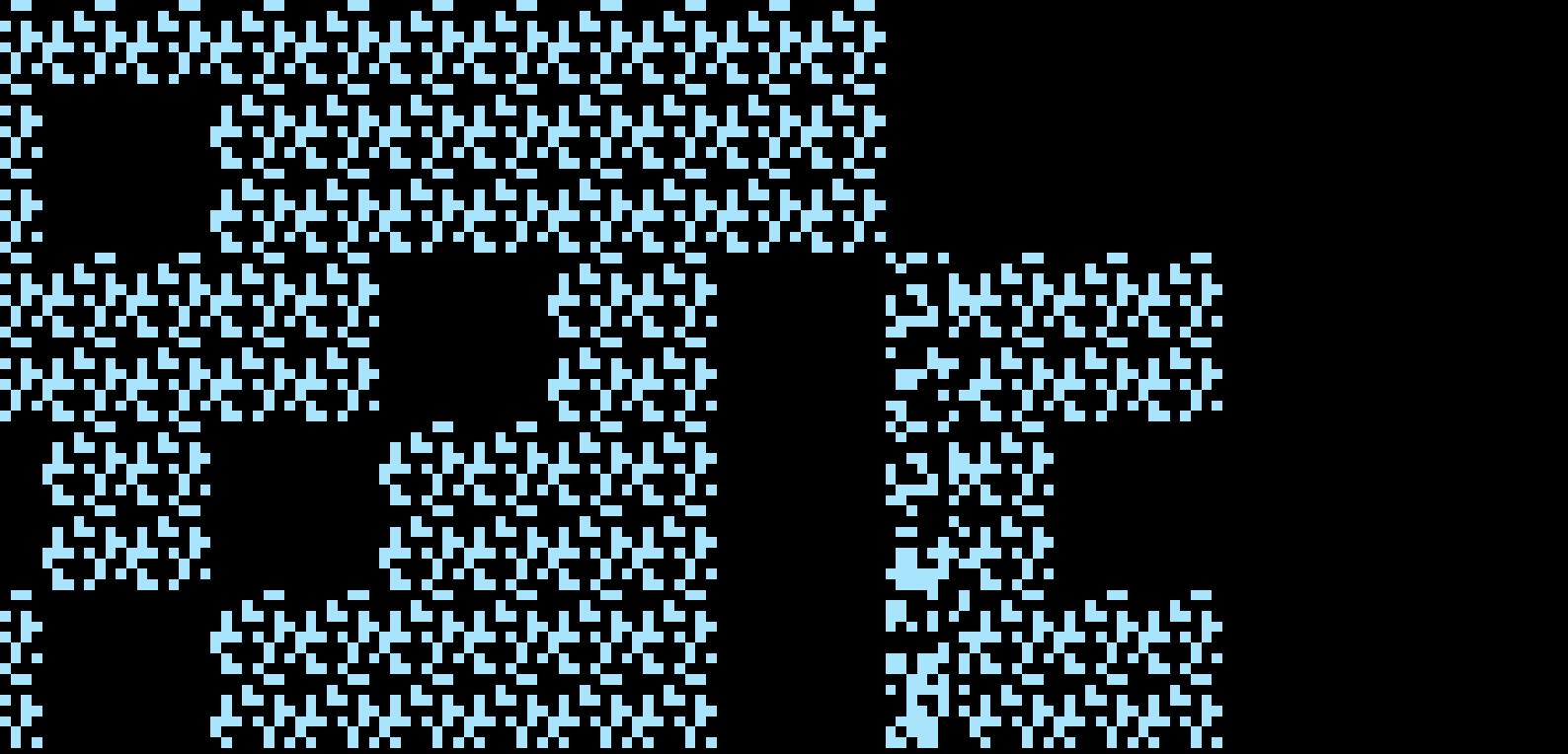


«Это была словно ритуальная раскраска
пост-апокалиптического племени».



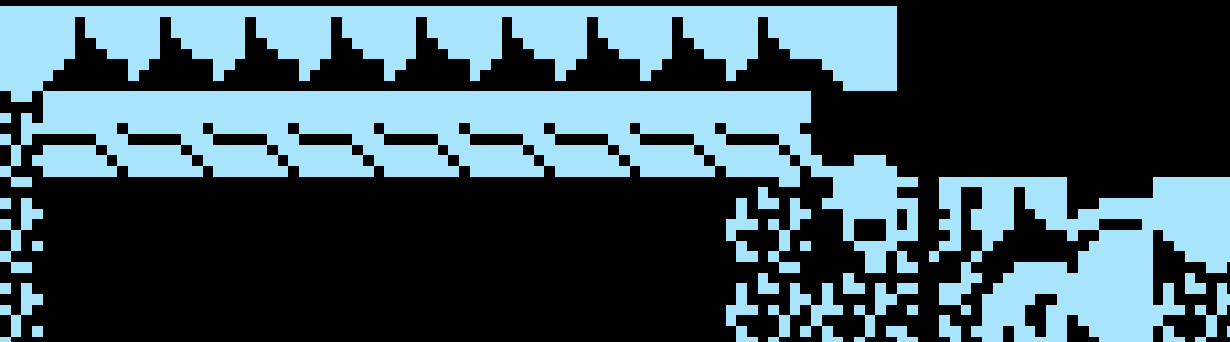
«Особенно эффектно
выглядели скриншоты
из покореженных
игр NES».

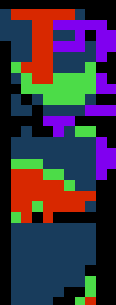
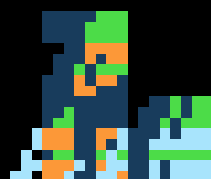
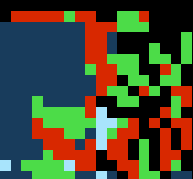
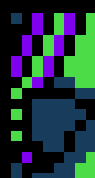




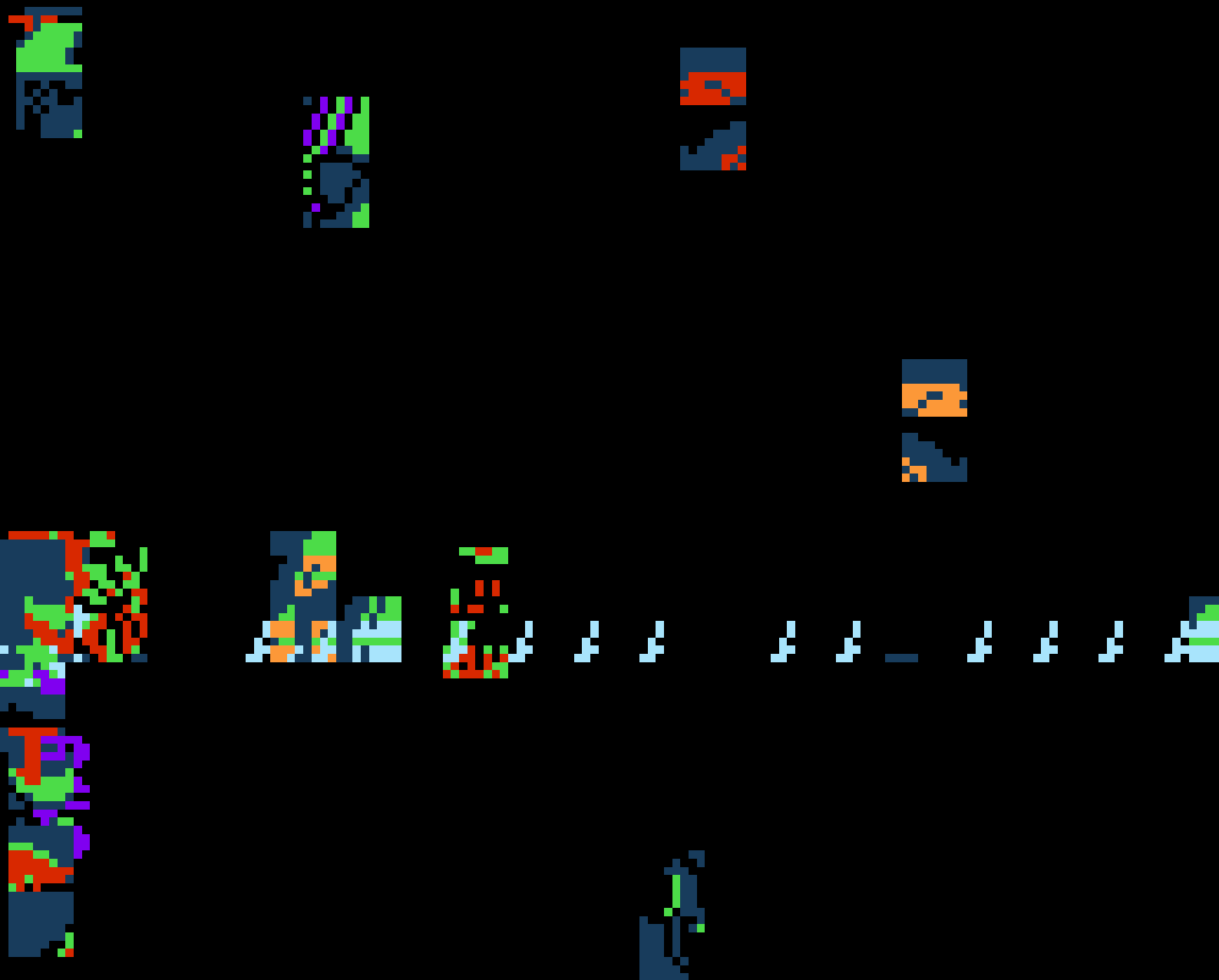
TERMINATED

~~~~~









RESET

Тройной обзор:

# SHOVEL KNIGHT



Наши эксперты:

Дмитрий FCst1 Удалов

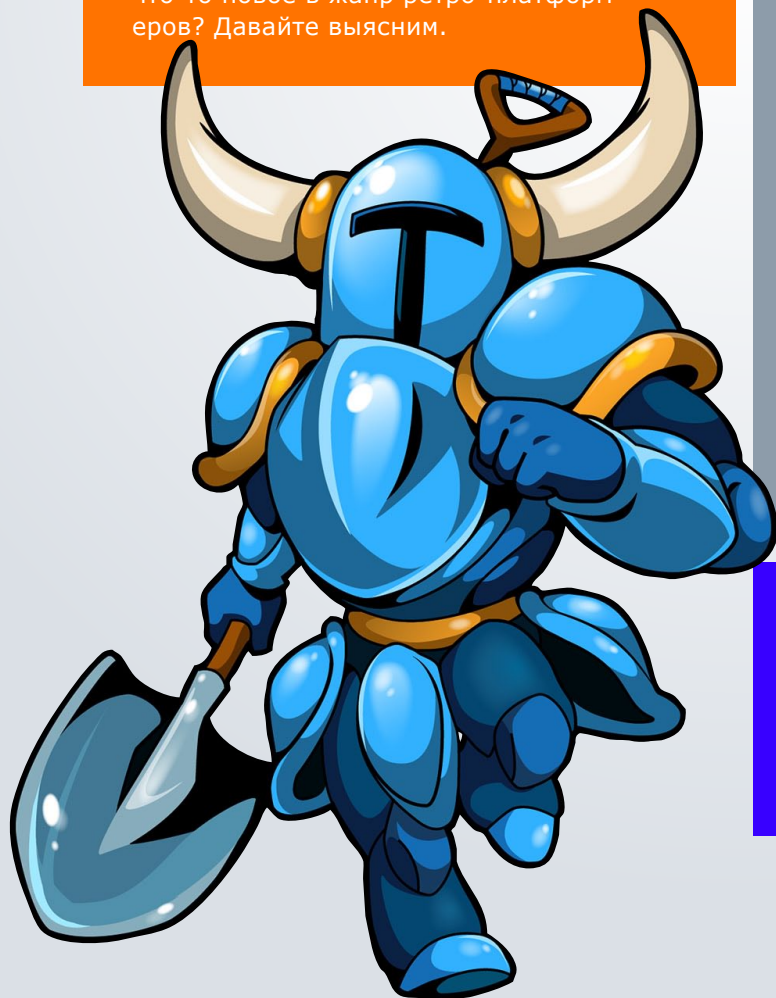
Psyduck

Артем Молодчиков



# Intro

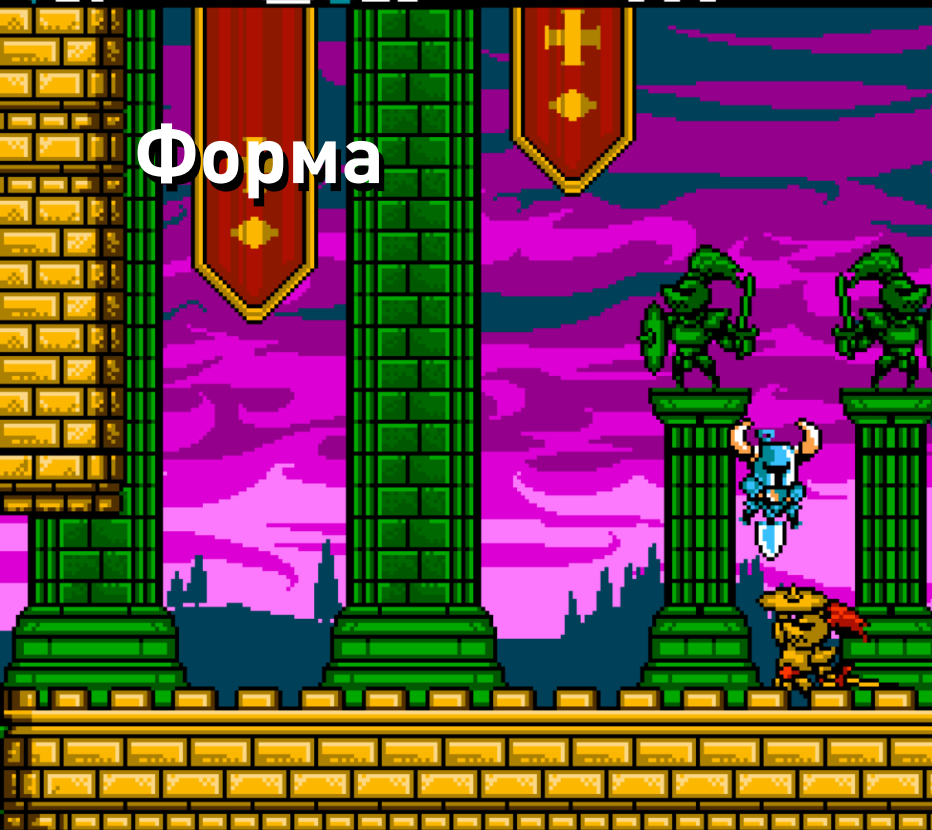
Я всегда любил и буду любить инди-поделки, выполненные в ретро-стилистике, будь то Super Meat Boy, FEZ или AVGN Adventures. Но, как ни странно, о грядущем выходе двухмерного платформера Shovel Knight я узнал совершенно случайно и, кроме того, достаточно необычным образом — в очередной раз проверяя e-shop моей Nintendo 2DS на наличие чего-нибудь новенького, я наткнулся на трейлер этой, как мне тогда показалось, очень занятой игры. Однако «мегаменовское» строение уровней заставило насторожиться — неужто очередной клон? Также смутила объявленная цена — 15\$! За такие деньги можно купить какой-нибудь вышедший пару лет назад AAA-проект в любом сервисе цифровой дистрибуции! После этого вопрос о покупке игры сразу после выхода для портативки от N был отложен (увы, не только по моей вине, ведь в Европе игра выходит существенно позже, чем в Америке), однако была также объявлена версия для PC, и сыграть в Лопатного казалось вполне так возможным. Привнёс ли этот проект что-то новое в жанр ретро-платформеров? Давайте выясним.



Блеск успехов, звон металла — поступь рыцаря с лопатой! Как ни иронично, но главный герой этой игры вооружён не великолепным мечом, не грозным топором, не могучим молотом — нет, в своих руках он держит обычный, казалось бы, огородный инструмент. И всё-таки наш рыцарь является подлинным мастером своего оружия! С первого трейлера разработчики предвещали нам задорную историю о приключениях экстраординарного героя — это средневековый эпос, преображённый в сказку. Я был одним из тех, кто следили за игрой с момента её появления на Kickstarter, удручённо вздыхая и в декабре прошлого года из-за отодвинутой даты выхода, и в марте сего года по той же причине. Но вот, пришёл июнь, Shovel Knight увидела свет! Несколько дней я не притрагивался к игре, наблюдая за реакцией общественности. Говорят, первое впечатление обманчиво, а если уж у человека завышенные ожидания — пиши пропало. Вот и мне всё казалось, что целый год обещаний, трейлеров и дважды отложенный релиз выйдут игре боком. Ну что ж, встречаются по одежке, а провожают по уму.

Я не особо слежу за новостями об инди-играх, и если бы не её пиар в группе Dendy Forever, я вполне мог бы её пропустить. Но не пропустил, и поэтому готов поделиться с вами своим мнением об этой замечательной игре.

# Форма



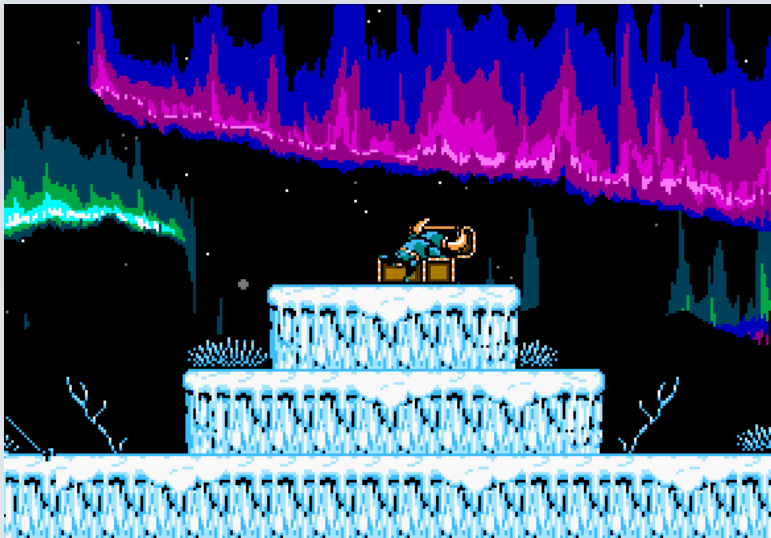
Давайте сначала обратимся к визуальной составляющей этой игры, а конкретно — к графике и анимации. И, как только начинается игра, в глаза сразу бросается необычно цветастая палитра на некоторых первых уровнях. О чём думал дизайнер, когда на одной локации преобладают два поистине вырвиглазных цвета — ядовито-жёлтый и лиловый? Поэтому первое время мне было сложно привыкнуть к такой цветастой картинке, и я не мог в полной мере оценить всю красоту бэкграундов. Но чем дальше я продвигался по игре, тем больше я присматривался к фонам и отмечал для себя, что сделаны они действительно на совесть.

Однако не могу сказать то же самое про анимацию и, более того, про изображение некоторых врагов, появляющихся на нашем пути. Если идею с одинаковым спрайтом врага-рыцаря, который появляется на каждом уровне, но каждый раз раскрашен в разные цвета, можно понять как дань ретро-приставкам с их ограничением на графическую память, то откровенно кривые изображения некоторых врагов ну уж никак нельзя не отметить. Непонятные товарищи с вентиляторами, например, выполнены крайне коряво. Однако тут же есть и противоположная сторона, и опять же — прилично выходящая из общей стилистики игры: спрайты волков имеют ну очень плавную анимацию, чего нельзя сказать про других персонажей и врагов.



Ну а в целом, за перечисленным выше исключением, всё смотрится очень даже хорошо, а особенно — все игровые боссы. Каждый в отдельности запоминается, каждый исполнен просто шикарно, а ведь в игре их так много! И во время прохождения игры становится ясно, что именно на боссов команда разработчиков из Yacht Club потратила больше всего усилий. Пожалуй, визуалке смело можно ставить 8 из 10.





Вот музыка — это что-то действительно странное. Она есть, она интересная, она стилизована под чиптюн, она может тебе нравиться, но как только ты закончишь играть — напрочь её забываешь. Конечно, есть интересная особенность, связанная именно с музыкой: в деревнях она немного изменяется при переходе от экрана к экрану. Однако, как я уже писал выше, запоминающейся это её не делает, поэтому лишь 6 из 10.

Первое, что мы видим после запуска игры — логотип разработчиков и титульный экран. Никаких уже привычных вступительных видеороликов, никаких ярких задников. Чёрный экран, несколько опций, а над всем этим большими буквами гордое название — идеальное напоминание о старых играх. Наличие профилей для отдельных игроков нехарактерно для восьмибитных игр, если только не вспоминать Famicom Disk System, имевший на своих дискетах место под несколько сохранений. Однако эти профили — дань удобству, практичности и современности. Впрочем, наличие в главном меню окна достижений тоже намекает на попытку угодить фанатам подобного рода развлечений.

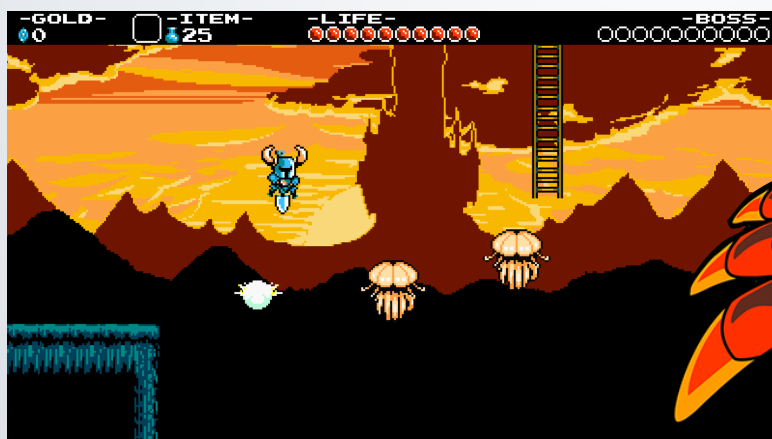
# SHOVEL KNIGHT

START GAME  
FEATS  
OPTIONS  
EXIT

© 2014 YACHT CLUB GAMES



Внешне Shovel Knight под стать тем самым восьмибитным платформерам, на которые она и опиралась. Более того, эта шутовская пародия использует широко распространённых в современности «чибики» — персонажей с непропорционально маленькими телами и большими головами, напоминающих детей-дошколят. Игра дружелюбна и забавна в целом: лёгкая и динамичная музыка, звонкие звуковые эффекты, приятная палитра цветов. Дизайн уровней, элементы игрового управления, противники, боссы, глобальная карта, локации, мелодии — всё это вперемешку напечтает не только Megaman, DuckTales и Castlevania, но даже Kick Master, The Legend of Zelda и Golden Axe. Отдельной похвалы заслуживает музыка — саундтрек в игре одновременно и напоминает чиптюн, и превосходит его на голову. Итак, Shovel Knight берёт с миру по нитке и демонстрирует ладно скроенное игровое полотно.



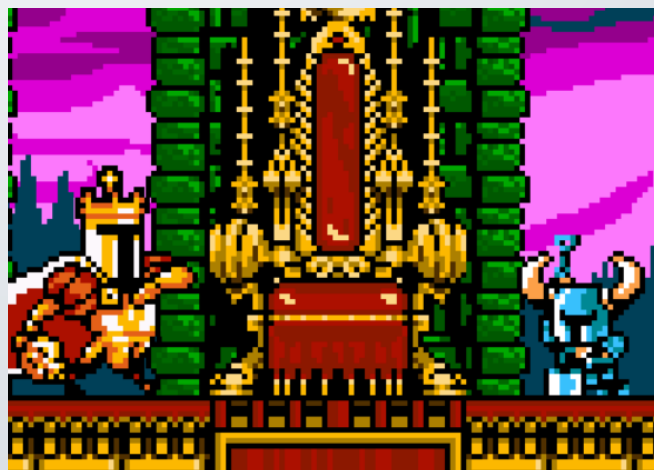
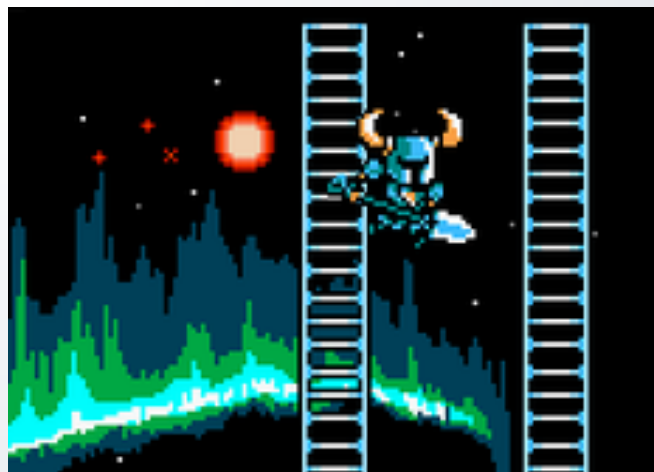


# Содержание



Кстати, о поверапах — в игре они покупаются в течение прохождения, и некоторые помогают попасть в определённые секретные зоны, дабы разжиться дополнительными монетами и потратить их на новые поверапы — этаким замкнутый круг. Также можно приобрести новые виды брони (все, кроме одной, показались мне крайне бесполезными) и улучшения для вашей лопаты (усиление удара и скорости копания, а также возможность бить энергетическим импульсом, когда ваше здоровье на максимальном уровне — привет серии The Legend of Zelda). Разумеется, вы можете также повышать количество вашего здоровья и маны (тратится на использование поверапов) во время прохождения, но это расценивается как нечто само собой разумеющееся для современных платформеров, у которых сложность уровней растёт в арифметической прогрессии. Так что, в общем и целом, геймплею можно дать 9 из 10, да и то, балл вычтен за малую оригинальность и присутствие нескольких бесполезных поверапов.

Пора перейти к самому главному — к геймплею, и, как и в случае с любым другим платформером, возникает вопрос — что на этот раз скопировали? Ответы на него меняются в течение игры. С первых минут кажется, что в игре есть что-то от NES'овских Duck Tales (сравните хотя бы прыжки на лопате и прыжки на трости, а также наличие секретных комнат), по мере прохождения и особенно в момент получения поверапа «Якорь» игра становится копией Castlevania (ведь это же топор!), но к самому концу понимаешь, что это всё-таки Мегамен с лопатой вместо бластера. То есть, как по мне, в плане геймплея создатели не привнесли абсолютно ничего нового в жанр, но... делает ли это игру плохой? Нет! По части геймплея игра просто шикарна, и во время прохождения постоянно есть желание двигаться дальше и узнать, что же ждёт тебя в конце каждой из локаций, ведь самое главное — это боссы, а тут они неповторимы. Битва с каждым из них — это невероятный челлендж, это придумывание тактики, это манипулирование поверапами, и это не может не радовать.



Управление в игре отзывчивое и послушное — каждое движение персонажа легко чувствуется и просчитывается. Для облачённого в доспехи рыцаря наш герой даже слишком лёгок и подвижен, но мы же в сказке. Число необходимых кнопок минимально и полностью соответствует геймпаду Famicom — четыре стрелки крестовины, A (удар) и B (прыжок), Select и Start. Именно поэтому пользователи ПК могут использовать как клавиатуру, так и идентичный контроллер — и это ещё один плюс. В этой части вопроса нареканий никаких.



Уровней сложности игра не содержит, и я затрудняюсь сказать, хорошо это или плохо. Однако наверняка найдутся недовольные единственным существующим игровым балансом. К слову об этом: по начальным уровням игра создаёт впечатление простоватой. Наибольшее испытание для игрока составляет именно платформенная сторона, поиск секретных областей и собственно достижения. Сражения с противниками большой сложности не отличаются — поведение каждого из них угадывается быстро, и угроза устремляется к нулю. Однако меня порадовали и внезапные события на карте мира, и оригинальные боссы, и бонусные уровни. Динамика игры держит в постоянном движении, при этом она ничуть не однообразна.

К характерным достоинствам можно отнести незатейливый сюжет: с одной стороны, в каждой реплике звучит торжественность и эпичность, с другой стороны, общая комичность всего мира идёт вразрез с этим пафосом. Взять, к примеру, рыбу troupple — её имя и внешний вид указывают на смесь truth (форели) и apple (яблока). Население местной деревеньки тоже любит пошутить на разные темы, да и вид её обитателей аляповат. Это ничуть не мешает играть — напротив, это делает игру ещё больше игрой, я бы даже сказал, фантазией.

В игре таки есть сюжет, в его дебри я особо не заглядывался, ибо диалогов тут немало, а с английским у меня туго. Хотя и без него понятно, что это типичное противостояние доброго героя против злой колдуньи — в общем, он тут для галочки и ничего не мешает вам просто пропустить все диалоги и погрузиться в сам процесс.





Пришло, наконец время сказать пару ласковых и о геймплее. Тут получилась такая сборная солянка из элементов разных классических игр. Управление персонажем больше всего напоминает Скруджа из Duck Tales, боссы пришли прямиком из Megaman (даже всеми любимые рефайты тут есть), отдельные враги и элементы уровня навевают воспоминания о Castlevania, экран выбора уровня как в Super Mario Bros 3. Но при этом есть кое-что и из современных игр — конечно же, я говорю о потере части золота после смерти, которое можно подобрать, если дойти до места гибели (прямо как в Dark Souls, если кто не понял).

Как видите, чего-то нового тут нет и в помине, но это и не важно, так как старое тут выполнено просто отлично. Есть и один минус, маленький, правда, да и не всем он таким покажется. Я говорю о сложности, и раз уж выбора уровня сложности тут нет, не упомянуть об этом я не могу. Дело в том, что игра достаточно проста для прохождения, враги не представляют серьёзной угрозы, уровни влёт пролетаются благодаря высокой подвижности рыцаря, а многие боссы могут быть вынесены с первого же раза, при том без использования дополнительных предметов, облегчающих и без того несложную игру.



# Outro

Перед написанием рецензии я ознакомился с мнением нескольких геймеров, игравших в эту игру, и заметил, что все ставят в минус некую «затяннутость» игры. Я прошёл Shovel Knight за семь с половиной часов, практически в один заход, и время пролетело крайне быстро — так о какой затянутости может идти речь? Однако после прохождения, желания играть в Hard-режим не было, да и в ближайшее время оно вряд ли появится — когда с первой попытки находишь 98% всех секретов, то желание перепроходить игру на время отпадает. Суммарно Лопатный получает 7,5 баллов (0,11 в периоде были вычтены за крайне слабый сюжет — да, в наше время даже платформерам необходим какой-никакой сюжет).

На какой здравый смысл мне следует опираться при выставлении оценки? Нужно ли сравнивать игру с прототипами? У неё должны быть радикальные новшества для игрового мира? Не повторяет ли Shovel Knight ошибок DuckTales Remastered? Размышляя над этими вопросами, к счастью, я не вижу повода сомневаться. Shovel Knight — динамичный ретро-платформер, который стал находкой и событием первой половины года. Тем, кто не застал эпоху восьмибитных игр, будет на что посмотреть, а остальным найдётся что вспомнить. Это потрясающий дебют для Yacht Club Games. Быть может, однажды их талант порадует нас ещё одной необыкновенной идеей.

Список инди-игр, стилизованных под восьмибитную классику, пополнился ещё одним типичным представителем. Не предлагающий ничего нового, но играющий на ностальгии игроков. Если вы уже давно желали чего-нибудь олдскульного, при том напоминающего игры вашего детства, то Shovel Knight определённо должна быть в вашей библиотеке игр.

## Оценки

7,5

10

8,5

Сводная оценка участников  
Dendy Forever:

7,46



25 **летие**

## Великой Карманной РЕВОЛЮЦИИ

80-е были временем расцвета портативных игр. Их выпускали десятки фирм, они были самых разнообразных видов, цветов и форм. Карманные и настольные, с LCD- и VFD-экранами, в форме крошечных игровых автоматов и в виде стереочков... Не хватало главного: полноценной карманной игровой консоли. Чтобы все по-настоящему, все как в телевизоре, чтобы разные игры на картриджах, но поиграть можно было в любое время и в любом месте. Попытки создать ее предпринимались, но они были безуспешны. Пока за дело не взялся Великий Придумщик из Nintendo Гумпэй Ёкои. И вот 21 апреля 1989 г. На полки японских магазинов (а позже и всего мира) легло его новое творение, которому было суждено стать самой успешной портативной консолью на долгие годы. Game Boy.

автор: **masterpeace**



# Технические характеристики

Слот для картриджа



Индикатор заряда

Разъем внешнего питания



Регулятор контраста экрана

Порт расширения



Регулятор громкости



Дисплей

- Монохромный (4 градации серого)
- Цвет: «гороховый суп»
- Разрешение: 160x144
- Размер: 2,6" (66 мм)

## Производительность

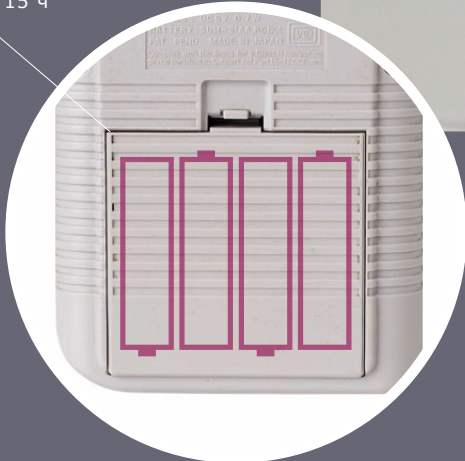
- **CPU:** Sharp LR35902 DMC 4,2 МГц
- **Основная память:** 64 кбит
- **Видеопамять:** 54 кбит
- До 40 спрайтов на экране, до 10 спрайтов в строке
- **Размер спрайта:** 8x8 или 8x16



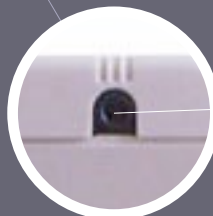
Управление точно такое же, как у NES/Famicom: «крестовина» D-pad, Select, Start, A, B.

## Питание

- 4 батарейки типа AA
- Время работы до 15 ч



Звук: стерео, 4-канальный



Разъем для наушников 3,5 мм





Один из залогов успеха Game Boy — он постоянно развивался. Оригинальный «серый гробик» был только началом пути. С каждой новой версией он становился все совершеннее, обрстал новыми функциями и возможностями, и ни одна другая игровая консоль ни до, ни после не видывала такого разнообразия модификаций. И с каждой новой моделью начавшие было увядать продажи вновь устремлялись вверх...

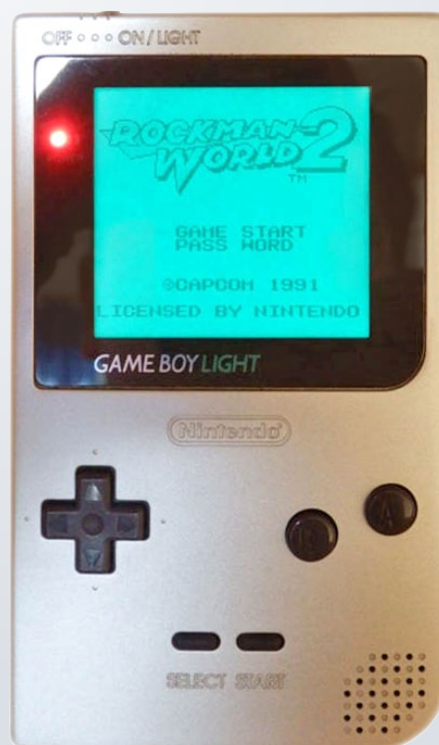
## Game Boy Pocket (1996)



Тоньше, легче, менее прожорлива — как портативная консоль Pocket-версия лучше предшественника буквально по всем статьям. Теперь Game Boy работает всего на двух «мизинчиковых» батарейках, правда, и срок работы сократился в полтора раза. Изменился и экран — вместо болотно-зеленого он приобрел здоровый цвет в градациях серого, картинка стала четче, а персонажи избавились от «плащей». Поначалу убрали и индикатор заряда батареи, что слева от экрана, но по просьбам игроков все же вернули на место.

## Game Boy Light (1998)

Своеобразная ревизия Pocket-версии, Game Boy Light выходил только в Японии. По сравнению с предшественником он чуть больше, и батарейки вновь увеличились до AA-формата. И все это ради главного нововведения — появилась встроенная подсветка экрана, позволявшая играть в темноте без всяких дополнительных агрегатов (о которых речь ниже). Правда, и время работы при этом сокращалось почти вдвое — с 20 часов до 12. Впрочем, срок жизни «Лайта» в любом случае был недолог, ведь всего через полгода вышла новая версия, совершившая огромный и важный шаг вперед...



## Game Boy Color (1998)



Color



Pocket



Original

Чуть больше, чем Pocket, чуть меньше, чем «ориджинал». Экран потерял 6 мм в диагонали... но черт с ними, с миллиметрами, ведь он стал цветным! Вместо четырех серых теперь на экране может быть до 56 цветов. Палитра — приятно-кремовая. Стала более мощной начинка — вдвое быстрее процессор, вчетверо больше памяти. Да, это уже не просто очередная «ревизия». При этом Color сохраняет совместимость с играми для предшественника. Кроме того, добавлен беспроводной ИК-порт расширения, но он оказался настолько мало востребован, что в последующих моделях его убрали.

И все же при всех наворотах Color был далеко не передовой портативкой в техническом плане. Многих тогда удивляло, почему Nintendo выпустила консоль, которая была слабее даже Game Gear, вышедшей на 8 лет раньше. Но Nintendo, как всегда, сыграла на другом: Color был более портативным, более доступным и главное — обладал большой библиотекой отличных игр. Да еще и был полностью совместим с почти всеми играми «обычного» Game Boy. Этого оказалось достаточно, чтобы растоптать всех конкурентов.

А потом был Game Boy Advance в трех разных ипостасях, но его уже можно считать следующим поколением портативок Nintendo, и поэтому мы его здесь рассматривать не будем.





# РАДУГА GAME BOY



**Н**о не только новые модели могла предложить Nintendo. Начиная с 1995 г. она сделала то, до чего прежде никто почему-то не додумался — начала раскрашивать «Геймбои» во все цвета радуги и даже делать их прозрачными. В результате каждая модель наполнилась множеством новых цветных вариантов, вплоть до десятков, и разнообразие их устремилось к бесконечности, возбуждая коллекционеров. Первым расцвел «оригинальный» Game Boy — в серии Play It Loud было выпущено семь вариантов расцветки, включая один с прозрачным корпусом. Pocket-версия сразу выпускалась в девяти цветных вариантах, а со всевозможными специальными изданиями их число выросло еще на десяток. Эксклюзивно японский Game Boy Light первоначально имел лишь две расцветки — «серебряную» и «золотую», но вскоре обрел еще пяток цветных собратьев. Правда, найти их было не так просто — например, голубую версию могли получить только подписчики журнала Famitsu. А семейство Game Boy Color, и без того самое цветное, приросло аж на 28 новых членов — 7 Limited Edition, 14 Special Edition и сериями Pokemon из семи штук с разноцветными кнопками и логотипами!



# ВУНДЕРВАФЛИ

Портативность. Наконец-то инженеры вундервафлестроения получили в распоряжение полноценную игровую платформу, которую можно везде взять с собой. Океан новых возможностей! Неудивительно, что всевозможных расширений, дополнений, девайсов и гаджетов разной степени полезности и бесполезности было выпущено огромное количество — тут вам и кабели для игры «по сети», и переходники, чтобы играть в геймбой-игры на SNES, и читерские девайсы для взлома игр... Но они-то нам как раз неинтересны. Полет фантазии порой заводил разработчиков в куда более психоделические дебри...





## Handy Boy

Маленький бледный экран, невозможность играть в темноте, тихий звук... Для устранения всех этих недостатков чего только не изобреталось — и экранные лупы, и «растровые» жалюзи для экрана, якобы делающие картинку невероятно контрастной, и дополнительные колонки и наушники... Все это можно было купить по отдельности, но STD Entertainment решили вылечить все болезни портативки одним ударом со своим мегакомплектom Handy Boy! Ну, или почти все. Просто надеваем всю сбрую на свой Game Boy — и готово!



## Booster Boy

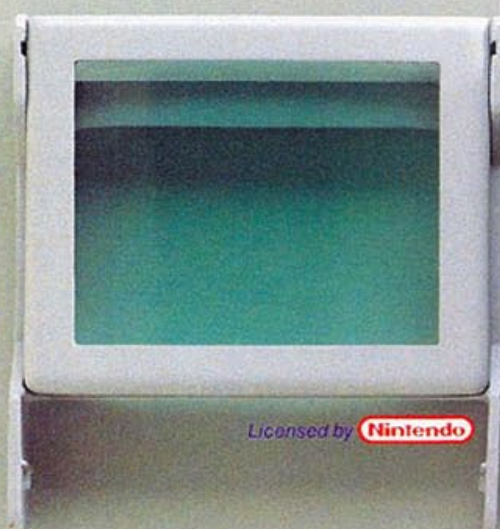
Агрегат, аналогичный Handy Boy, в свое время выпускала Saitek, позже прославившаяся качественными авиасимуляторными джойстиком. Здесь тоже «полный фарш» — экранная лупа, подсветка, стереоколонки, джойстик, только сделано все в едином толстом округлом корпусе, в который Game Boy вставляется сверху. Какой карман нужен для того, чтобы вместить эту распухшую портативку, даже страшно представить.





# TRANSFORM Your Game Boy™

Make the action bigger, brighter, and better with these snap-on accessories from NUBY.



Licensed by **Nintendo**

## GAME BOY™ MAGNIFIER

Brings the action closer to you  
• 2X power magnification makes viewing easier, more fun.

#GC-6

Suggested Retail Price.

**\$7.95**

Make the action bigger, brighter, and better.



## Nuby Accessories

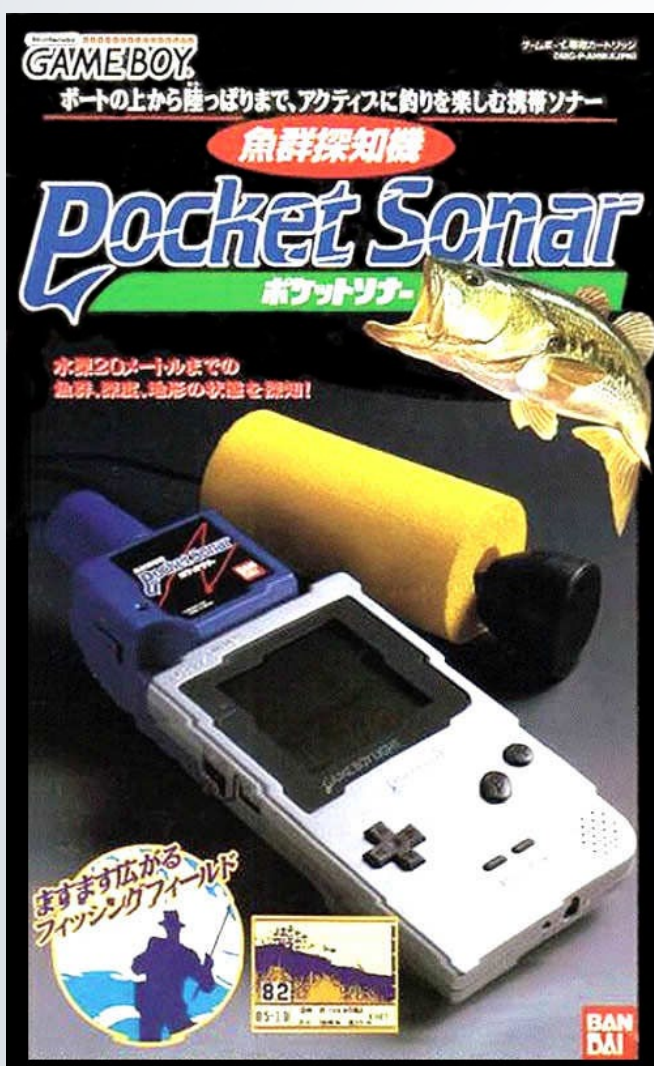
Из той же оперы и наборчик от Nuby, компоненты которого — Magnifier, Amplifier и Game Light — продавались и отдельно. В полном обмундировании Game Boy становится похож на какого-то робота прямиком из 60-х. В голову которого для работы всего этого богатства требуется вставить аж 4 дополнительные батарейки.

**NUBY**  
MANUFACTURING CO.  
A Division of  
Curtis Manufacturing Co., Inc.



## Konami Hyper Boy

А чего мелочиться с полумерами, если «Геймбой» можно превратить в натуральный настольный аркадный автомат! Этим озаботилась сама Konami, выпустив свой Hyper Boy. Его и не назовешь дополнением для Game Boy — скорее наоборот, нинтендовская портативка выглядит довеском к нему. Могучий tabletop-корпус. Джойстик — так джойстик, а не «гвоздик» под большой палец! Для питания — две дополнительные D-батарейки (помимо тех, что уже есть в «Геймбое»). И, конечно, штатные лупа и подсветка экрана и стереозвук. Внушительный и, в общем-то, неплохо работавший агрегат... который никому не был нужен.



## Pocket Sonar

Может ли Game Boy понадобиться рыбаку? Разве что скоротать время в отсутствие поклевки. Но в Bandai рассуждали по-другому и в 1998 г. выпустили это чудо — рыболовный сонар или, по-нашему, эхолот, предназначенный для того, чтобы облегчить рыбацкую участь и обнаруживать скопления рыбы под водой. Это нашим рыбакам достаточно червячка наживить, да, послушав палец, определить направление ветра. Японцы же без электроники не могут шагу ступить. Сам Game Boy нужен для этой штуки в качестве интерфейса — на экран выводится рельеф дна и, если повезет, обнаруженные косяки форели. Или что там водится в японских водоемах. Ибо кроме Японии данный девайс нигде не продавался. Состоит он из собственно сонара и картриджа, соединенного с ним проводом. Сонар опускается в воду, картридж вставляется в консоль. И рыба становится видна, как утверждает производитель, на глубинах до 20 метров.



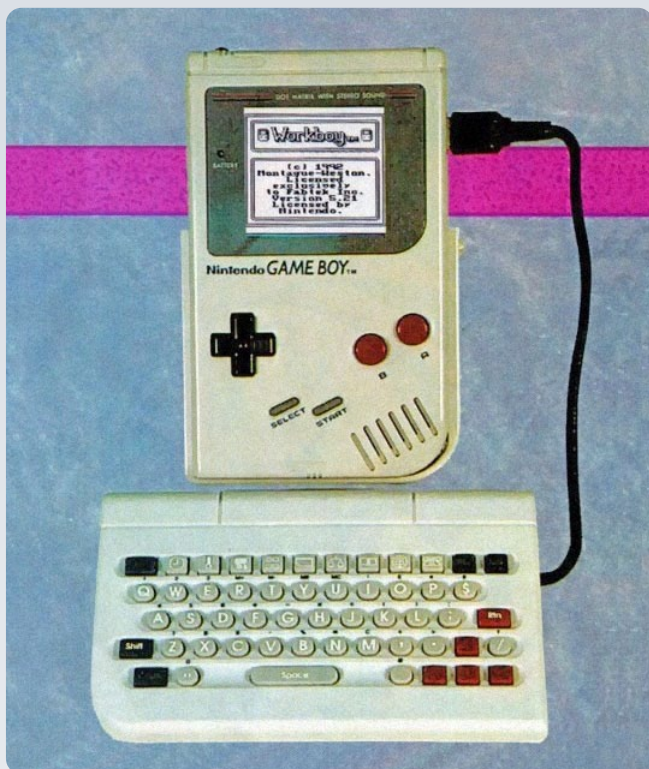
## Grander Musashi RV

А для «диванных рыбаков», которые довольствуются цифровыми карпами и пиксельными лещами, Bandai припасли кое-что другое. Вообще, симуляторы рыбалки — штука даже более унылая, чем симуляторы охоты. И крохотный нецветной экранчик «Геймбоя» явно не делает их интереснее. Но не такова Grander Musashi RV — игроизация одноименной манги и аниме, посвященных спортивной рыбалке (!). В коробке с игровым картриджем лежит еще и рукоятка, навроде как у спиннинговой катушки. Она устанавливается так, что накрывает кнопку А, и при кручении усиленно строчит по ней, как швейная машина. На кнопку В при этом нажимать становится очень неудобно, но это мелочи — ведь теперь Game Boy превратился в почти настоящий спиннинг!

## GameTunes Stereo FM

В 80-х и 90-х у каждого второго школьника стран победившего империализма (а в Японии — у каждого первого) был «уокмен», и непременно со встроенным радио. Но что делать тем, у кого его все-таки не было, а радио послушать хотелось? Как раз для них фирма Beeshu выпустила в 1993 г. картридж, превращающий Game Boy в FM-приемник! Собственно, сам картридж и есть полноценный радиоприемник, а Game Boy ему служит лишь для питания. Сбоку прямо на картридже находятся колесики настройки, а на другом боку — разъем для наушников, которые прилагаются в комплекте. Хорошая идея, чертовски хорошая!





## Workboy

В майском номере журнала Nintendo Power за 1992 г. появился анонс любопытного девайса от фирмы Fabtek. Выглядающий, как полноценная qwerty-клавиатура, он подключался к Game Boy, и получалось нечто вроде органайзера или даже КПК с дюжиной новых функций: калькулятор, блокнот, календарь, конвертеры валют, температур и мер и т. п.

Fabtek совершили очевидную промашку с целевой аудиторией. Телевизионные и журнальные рекламы Game Boy населяли исключительно школьники, которым органайзер не нужен никаким боком. А изображенному в анонсе девайса серьезному дядечке портативка определенно не нужна была для игр, и уж точно он не купил бы ее лишь для того, чтобы приобрести к ней еще дополнительный девайс и превратить таким образом во «взрослое» устройство. К счастью, Fabtek вовремя это осознали, и «Рабочий парень» в серию так и не пошел.

## Singer IZEK

Примерно в 2000 г. фирма Singer (да-да, которая самый-самый известный производитель швейных машин) выпустила модель IZEK, в комплекте к которой прилагался Game Boy Color небесно-голубого цвета. И специальный картридж. Вставив картридж и подключив "Геймбой" к машинке, можно было с его помощью выбирать узоры для вышивки и создавать собственные. Швейный станок с ЧПУ! Пожалуй, это единственный в истории случай, когда к бытовому прибору (телевизоры не в счет) в комплекте прилагалась игровая консоль. Правда, уже была попытка использовать в этом качестве NES (читайте о Nintendo Knitting Machine в первом номере DF Mag), но тогда ничего не вышло...





## Glucoboy

Этот девайс жаждет вашей крови! Причем в буквальном смысле. Австралиец Пол Вессел разработал его в начале 2000-х специально для детей-диабетиков, после чего три года добивался от Nintendo разрешения на производство. В сущности, это портативный глюкометр, определяющий уровень сахара в крови. Для чего, соответственно, нужна капля крови из пальца. Эта процедура и взрослым не нравится, что уж говорить про детей. Вот Пол и родил идею сделать процесс хоть сколько-нибудь приятнее, совместив глюкометр с «Геймбоем». Результаты теста конвертируются в так называемые «глюкозные очки» (натурально — Glucose Reward Points), которые используются для... разблокирования игр. Больше крови — больше игр! Все честно. В Австралии кровожадная вундервафля продается и сегодня по несмешной цене 260 \$, и Пол не оставляет попытки выйти с ней на мировой рынок. Пожелаем ему удачи.

## PediSedate



Какая оригинальная идея — снабдить симулятор дайвера вундервафлей в виде дыхательной трубки! Хотя погодите, какой еще симулятор дайвера. Нету на «Геймбое» такого. Что же это за штукавина тогда? Название... Какое странное название. «Педи»... Гусарымолчать! Тут явно имеется в виду «дети». А sedate — «успокоить». Успокоитель детей! Да, для этого и было создано это нечто — успокаивать детей в медучреждениях. Дети очень не любят лечиться, знаете ли. В больнице им или скучно, или страшно. И они, соответственно, либо носятся по коридорам, либо режут. Но стоит лишь надеть на ребенка PediSedate и вручить ему Game Boy, и все будет хорошо. В процессе игры маска вознаграждает ребенка порциями закиси азота. И он становится все тише, все спокойнее... и засыпаает...



## Game Boy Camera

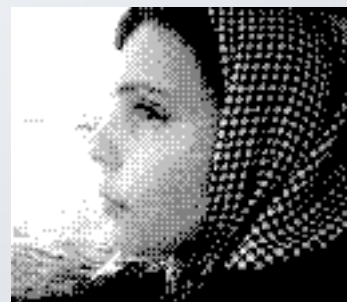
*Идеальный Lo-Fi*

Сейчас самое время для второго пришествия Game Boy Cam. В наш век победившего хипстеризма, моды на «интеллигентный лоуфай», она удобно устроится где-то между «Ломо», «Полароидом» и катушечным магнитофоном.



На момент выхода 27 сентября 1998 г. Game Boy Cam была самой маленькой цифровой камерой, и это засвидетельствовано в Книге рекордов Гиннеса. Снимки с разрешением 256x224 (причем при сглаживании разрешение снижается еще вдвое) в четырех градациях серого — даже сама Nintendo понимала, что с такими характеристиками серьезного фотоаппарата не выйдет, и позиционировала камеру главным образом как детскую игрушку. Обещанная же цветная камера GameEye для Game Boy Advance так и не была выпущена.

Подключив еще один девайс — термопринтер Game Boy Printer, можно печатать снимки. Размером с почтовую марку. На специальной фирменной термобумаге. Учитывая, что и принтер, и бумага не выпускаются больше десятка лет, это не наш метод. Куда удобнее подгружать сделанные снимки на компьютер.



## Съемка

Game Boy Cam элементарна, как сибирский валенок. Фиксированное фокусное расстояние (50 мм), никаких настроек выдержки и диафрагмы... Поэтому следуем в софт, в котором три раздела, а также менюшки под кнопками Start и Select.

### Shoot

Как следует из названия, это собственно съемка, и в этом разделе пять подразделов:

- **Shoot:** *собственно съемка.* Всего можно сохранить до 30 снимков. Прямо как в старые добрые пленочные времена. Если прикупить дополнительно Mega Memory Card, это число можно существенно увеличить.
- **Item.** Здесь два пункта:
  - *Self-Timer* — таймер. Просто таймер.
  - *Time-Lapse* — модный сегодня «таймлапс», т. е. последовательная съемка нескольких кадров через заданные интервалы.
- **Magic.** В этом подразделе 4 пункта, которые нам не особо понадобятся, если мы планируем экспортировать фото на ПК:
  - *Trick* — эффекты «зума» и «зеркала»
  - *Montage* — «смешивание» нескольких кадров в один.
  - *Panorama* — единственный полезный пункт здесь. Позволяет склеивать последовательно снятые фото в ряд или столбик, получая горизонтальную или вертикальную панораму.
  - *Game Face* — позволяет сделать 4 разных снимка лица пользователя камеры, которые потом можно использовать в прилагаемой к камере игре (о которой ниже).
- **View** — Просмотр только что сделанного фото.
- **Run.** А если нажать сюда, увидишь вот это. Шутки старушки Нинтендо...



### View

Раздел просмотра отснятого. В нем два подраздела:

- **Album** — просмотр альбомов, хранящихся в памяти.
- **Show** — собственно показ снимков. Здесь три опции:
  - *Slideshow* — слайд-шоу, ага.
  - *Animation* — выбираем фоновую музыку, и фотки, сменяясь, двигаются как бы под нее.
  - *Hot-Spot* — весьма интересная функция. Позволяет задавать переходы между снимками путем кликов на определенные места на них. Тут можно поэкспериментировать. Например, сделать игру (квест) из нескольких зон, связав их переходами. При этом можно еще наложить спецэффект и звук перехода.





## Start и Select

Если нажать Select, всплывает выбор из 4-х пунктов:

- **Doodle** — позволяет пририсовывать к уже снятому фото усы, рога, нехорошие надписи и тому подобные детские шалости.
- **Link** — открывает меню передачи снимков на принтер либо на другой Game Boy по кабелю Game Link.
- **Special** — здесь лежат настройки точек перехода для Hot-Spot и еще некоторые игровые функции.
- **Edit** — здесь можно удалять и анимировать снимки.

По нажатию Start появляется меню, в котором можно ввести данные пользователя (имя, возраст, пол и т. п.), а также просмотреть рекорды и титры из игры. О которой ниже.

## Play

А еще к камере прилагается мини-игра Space Fever II. В которую встроены... еще мини-игры. Но мы же не играть сюда пришли, верно? Так что идем извлекать наши фото и переносить их на жесткий диск.

## Перенос на PC

Поскольку никаких переносов изначально не задумывалось и конструктивно не предусмотрено, чтобы переселить отснятое на жесткий диск, придется исполнить лихую пляску с бубном. Коллективный разум изобрел несколько методов этого священнодействия, и суть всех их в том, что сначала нужно перенести на PC файл .sav и из него затем извлечь снимки посредством специальной проги-экстрактора, которую можно скачать, например, здесь:

[http://drx.a-blast.org/~drx/projects/gameboy/howto/gb\\_cam\\_dump.zip](http://drx.a-blast.org/~drx/projects/gameboy/howto/gb_cam_dump.zip)

Кроме того, любой из путей потребует наличия тех или иных дополнительных железяк.

### Путь 1

- Перенести .sav с камеры на Mega Memory Card;
- Перенести .sav с Mega Memory Card на флэш-картридж EMS USB;
- Перенести .sav с флэш-картриджа на PC;
- Экстрактором извлечь картинки.



### Путь 2

- Залить ROM софта камеры на флэш-картридж (найти его несложно);
- Вставить флэш-картридж с ромом в один «Геймбой», камеру с картинками — во второй;
- Перекинуть .sav с камеры на флэш-картридж;
- Перенести .sav с флэш-картриджа на PC, извлечь фото экстрактором.

Этот способ можно проверить, если есть второй Game Boy и линк-кабель.



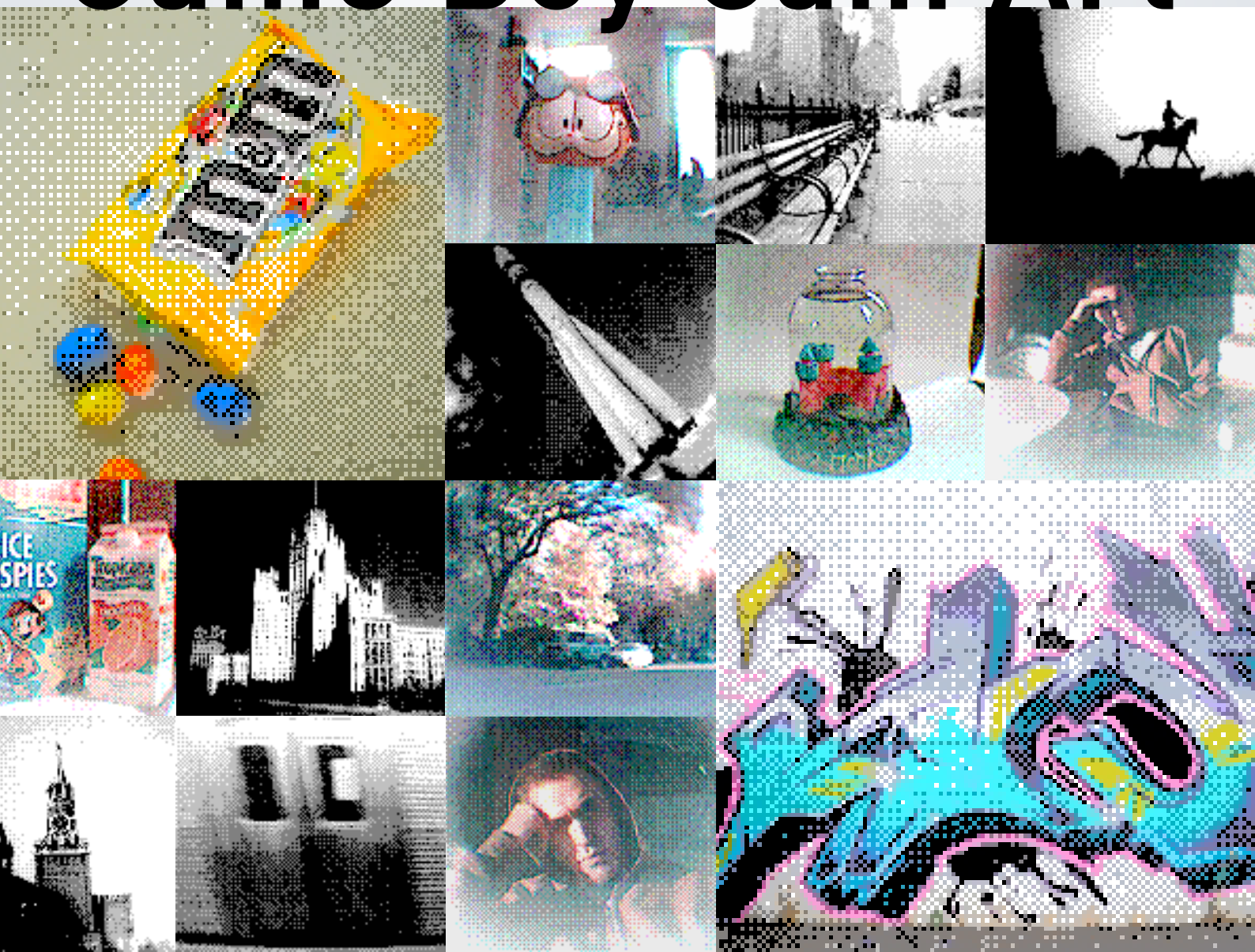
### Путь 3

Самый простой, но для него потребуется не флэш-картридж, а другой агрегат — либо Gameboy Xchanger, либо Mad Catz Camera Link. Оба подключаются к параллельному порту компьютера.

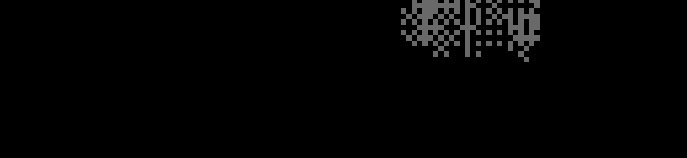
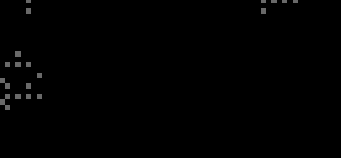
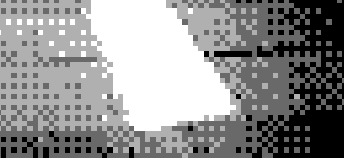
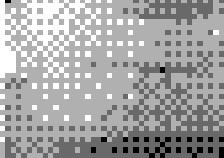
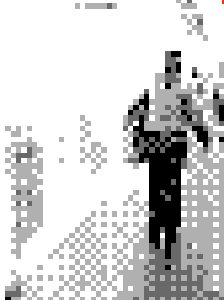
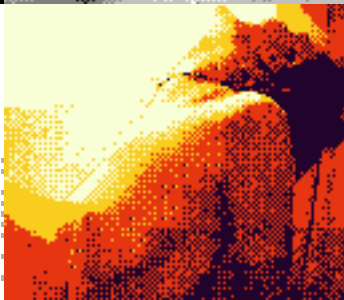
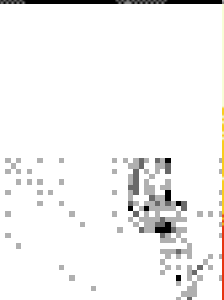
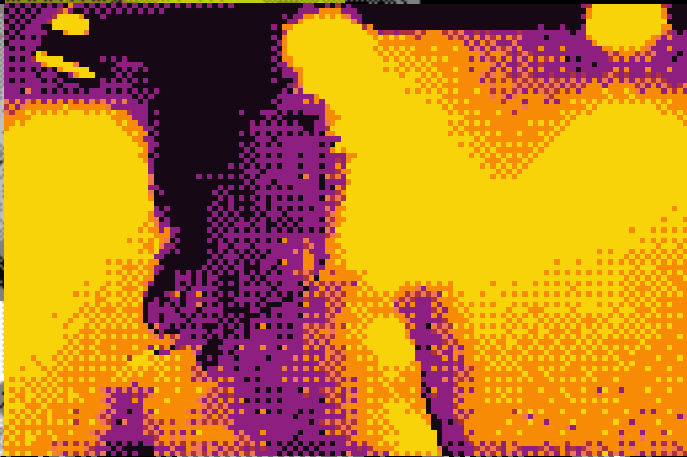
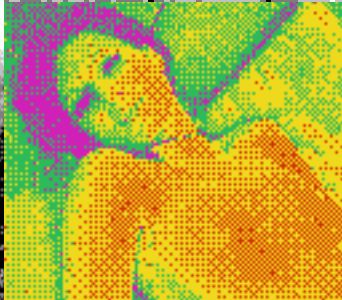
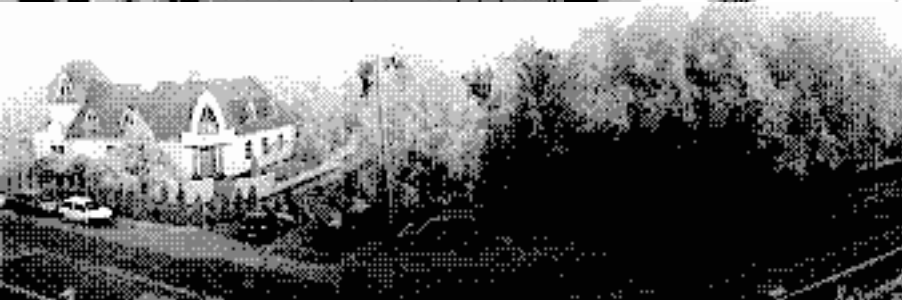
- Вытащить камеру из «Геймбоя» и подключить к Xchanger или Camera Link;
- Перенести .sav с камеры на PC, используя инструментарий девайса;
- Экстрактором извлечь картинки.



# Game Boy Cam Art









# ПРЕДКИ, КОТОРЫЕ НЕ СМОГЛИ

Быть пионером в чем-то — еще не гарантия успеха. Не так важно что-то сделать первым, как сделать первым правильно. Game Boy не был не только первой портативной игрой — он даже не был первой полноценной карманной платформой. До него уже создавались портативные игры со сменными картриджами, с универсальным, а не сегментированным экраном, с 8-битным процессором. Создавались и пропадали в пучине времен...





# Milton Bradley Microvision (1979)

**В** ноябре 1979 г. фирма Milton Bradley (дебютировавшая годом ранее с очень успешной электронной игрушкой Simon) явила миру то, что чаще всего называют предтечей Game Boy — Microvision, первую в историю портативную консоль с играми на сменных картриджах. Устройство она имела по нашим временам весьма оригинальное. Сама консоль, в сущности, представляет собой лишь интерфейс — на ней расположен маленький (очень маленький) LCD-экран с разрешением 16x16 точек, подложка, распознающая нажатия, и единственный орган управления — аналоговый «штурвал», как у ранних ТВ-приставок. На картриджах, помимо самой игры, находится центральный процессор (4- или 8-битный, частотой 100 кГц) и кнопки управления, коих в разных играх могло быть от двух до двенадцати. Картридж не вставляется в какой-нибудь разъем, а накладывается сверху, заместо лицевой панели.

На новинку быстро обратили внимание. Несколько игр на одном карманном устройстве! Приставка, которой не нужен телевизор! Невиданное дело. Сразу после появления в магазинах продажи Microvision бодро пошли вверх. В комплекте прилагался картридж Block Buster — портативно-минималистичная версия Breakout от Atari (она же всем известный «Арканоид»), в которой управлять ракеткой можно было тем самым штурвалом. Это и правда было достаточно увлекательно. За первый год было выпущено еще 7 картриджей... а потом вдруг наступило разочарование. Уже на следующий год продажи резко упали, а еще год спустя выпуск новых консолей прекратился. В 80-м и 81-м вышло всего 4 новых игры — по 2 в год, да еще одна, последняя, была выпущена в 1982 г. только в Европе. Первопроходец отправился на полку игровой истории с тринадцатью играми в багаже.



## Почему не получилось?

■ **Суровый минимализм.** На крохотном экране 16x16 точек не то что не развернешься — вообще трудно придумать что-то вразумительное. Все немногочисленные игры представляли собой вариации на толкотню квадратов в тесной камерке и быстро надоели публике. Годы спустя тов. Пажитнов доказал, что и в таких условиях можно сделать интересно. Но тогда еще не умели.

■ **Технические проблемы.** Консоль оказалась весьма ненадежной. Тонкая пластмассовая стенка с контактами, отделяющая распознающий нажатия чип от кнопок, ломалась от нажатий; несовершенный ЖК-экран постепенно «выгорал», становясь все темнее, разбивался от малейшего падения, портился от нагрева и солнечного света; слабо защищенные процессоры на картриджах горели при подключении и отключении их от консоли. Результат — лишь немногие особи дожили в здравии до наших дней. Особенно трудно найти исправные картриджи.

■ **Прожорливость.** Две могучие 9-вольтовые батарейки Microvision высасывала за 6 часов работы. Не для дальних поездок.

# Entex Select-A-Game Machine (1981)

**Ф**ирма Entex, основанная в 1970-м, заглянула в мир электронных портативок совсем ненадолго, но след оставила яркий — ее игры со светодиодным, а чуть позже VFD-дисплеем составляли реальную конкуренцию продукции Mattel и Coleco. Тут вам и качественные спортивные игры настольного формата, и приличные карманные версии вездесущих Pac Man и Space Invaders. И вот в 81-м Entex выходит на рынок с Select-A-Game Machine — портативкой со сменными картриджами. А это уже наш пациент.



Конструкция довольно причудлива. По бокам от экрана — два «уха», на каждом по семь кнопок. Ухи не складываются — серьезный удар по портативности. В комплекте прилагается картридж Space Invaders 2. Вставляем его в разъем снизу, и после этого хочется повернуть консоль боком, кнопками к себе. Так и надо сделать! И тогда все понятно становится. Вот кнопки со стрелками — предок ниндендовского D-pad. Вполне удобно. И еще три — прямо как у геймпадов «Мегадрайва». А второе ухо нужно для второго игрока. Да, это первая портативная консоль с картриджами, которая позволяла играть вдвоем! Экран, таким образом, имеет вертикальную ориентацию. Он, как уже говорилось, сделан на VFD-технологии и состоит из 16 рядов «пикселей» — овальных ламповых индикаторов — по 7 в каждом ряду. Индикаторы красные и голубые, и ряды с ними чередуются. Такая получается условная двухцветность.



## Почему не получилось?

■ **Суровый минимализм.** Хотя она и вышла на пару лет позже Microvision, но кое в чем была даже еще примитивнее. Экран с фактическим разрешением 7x16 мог предложить только самые рудиментарные развлечения.

■ **Контрэксклюзивность.** Практически все игры, которые успели выпустить для Select-A-Game, уже выходили раньше. Причем не только на других платформах — сама Entex уже выпускала портативные Space Invader, Pac Man 2, Football 4... Ничего нового Select-A-Game предложить игрокам не могла.

■ **Прожорливость.** VFD-экран не может быть экономичным. 4 батарейки типа C, его питающие — это много и тяжело. Другой вариант — питание от сети через адаптер, только вот адаптер этот в комплект не входил, его нужно было заказывать отдельно по почте.

■ **Авантюризм.** Уже в 1982-м Entex отказалась от поддержки Select-A-Game, чтобы бросить силы на создание и раскрутку дьявольского агрегата Adventure Vision — мини-аркадного автомата с вращающимся зеркалом внутри. Век которого тоже был совсем недолог. Еще пару лет спустя Entex и вовсе прекратила существование.



# Epoch Game Pocket Computer (1984)

Если у кого и были шансы первым завоевать мир под флагом полноценной карманной игровой платформы, так у этого детища Epoch, которое в родной Японии ласково прозвали Pokekon (не путать с покемоном!). В сравнении с предыдущими попытками это был огромный шаг вперед, а вот с Game Boy, который выйдет пять лет спустя, «Покекон» сравнение выдержит без стыда. Передовой для 1984 года LCD-дисплей с разрешением 75x64 позволяет показывать игры лицом не намного хуже, чем у Atari 2600, а не доисторическую войну квадратиков. Управление — удобнее не придумать: круглый аналог D-pad слева и четыре кнопки справа (тогда как Game Boy довольствовался двумя). 8-битный процессор с частотой 6 МГц — мощнее, чем у Game Boy! При этом от двух AA-батареек Pokekon может проработать невероятные 70 часов, тогда как Game Boy — скромные 15. В 4-килобайтной памяти установлены две программы, запускающиеся без картриджа: игра с буквами наподобие «пятнашек» и совсем простенькая рисовалка. Картриджи размером со спичечный коробок вставляются справа от экрана.

И при таком арсенале могучий агрегат с эпическим названием Epoch Game Pocket Computer не смог добиться практически ничего. Он так и не выбрался за пределы Японии, да и в самой Японии оказался не нужен почти никому. Очень скоро он тихо исчез с полок магазинов, оставив после себя всего пяток картриджей с играми:

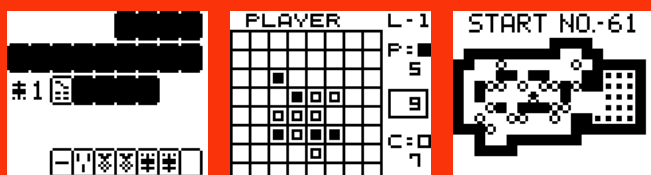
**Mahjong** — как ясно из названия, обычный маджонг;

**Reversi** — столь же тривиальная настольная игра реверси, она же «отелло»;

**Sokoban** — всем известная логика про перемещение ящиков по складу;

**Astro Bomber** — карманная версия конамиеской Scramble. Несколько заторможенный, но играбельный скролл-шутер;

**Block Maze** — лабиринтно-логическая игрушка, сильно напоминающая классическую Turtles.



Уже в наше время энтузиасты, расковырявшие консоль и научившиеся под нее программировать, показали ее потенциал. Например, что она способна на вполне адекватный платформер со скроллингом экрана.



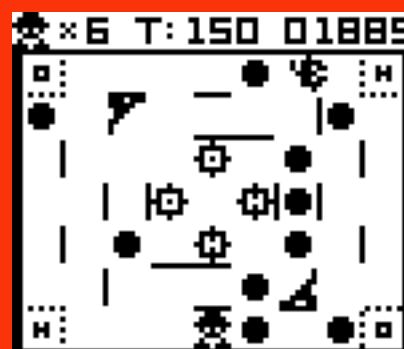
## Почему не получилось?

■ **Дизайн.** При взгляде на творение Erosch слово «карманный» в названии может вызвать только усмешку. Громоздкая увесистая штукovina шириной даже больше, чем два рядом положенных «Геймбоя» (21,5 см). Явно не для детских ручек. Если развинтить «Покекона» и заглянуть внутрь, окажется, что по части портативности не очень-то и старались: все компоненты расположены крайне нерационально, оставляя много пустого места.

■ **Суровый звук.** Пьезодинамик может издавать угрожающий скрип и скрежет, раздражающий писк и мрачный шорох, но вот нормальные звуки не может, увы.

■ **Стартовые игры.** Только две из них — Astro Bomber и Block Maze — можно назвать сколько-нибудь увлекательными, остальные три — нагоняющие зевоту «настолки», доступные к тому же на куче других систем. Они и близко не раскрывали потенциал системы. Кто будет покупать консоль, на которой нет интересных игр? Фатальная ошибка многих, многих перспективных игровых платформ...

■ **Отсутствие игрового картриджа в комплекте.** Кто будет покупать консоль вообще без игр? То есть, конечно, тут имеются предустановленные «пятнашки» и программка-рисовалка, которых хватит на десяток минут развлечения. И пустой картридж-заглушка, просто чтобы место зря не пропадало. Издевательство.





# NINTENDO IN MY POCKET

Game Boy поднял портативные игры на новую высоту, но первую карманную революцию Гумпэй Ёкои совершил почти на десятилетие раньше — с Game & Watch.





Дело было в 1979-м. Ехал великий придумщик Гумпэй Ёкои по главной железнодорожной магистрали Японии — Синкансэн. Ехал и вдруг обратил взор на сидящего рядом бизнесмена. Тот, заснувший, достал обычный калькулятор и развлекал себя, нажимая кнопки на нем. И тогда Гумпэя посетила очередная из многих его гениальных идей. Людям в Японии приходится ездить на поездах много и часто. И многим из них нечем занять себя в пути. Почему бы не сделать для них «убийцу времени» — простенькую карманную электронную игру с LCD-экраном? И для пущей полезности совместить ее с часами. Это общепринятая легенда, и весьма вероятно, что она правдива.



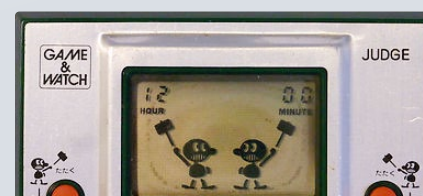
**К** началу 80-х Nintendo все больше присматривалась к видеоиграм, отходя от «обычных» игрушек. Идея Гумпэя попала на плодородную почву: LCD-технологии к этому времени подешевели, а видеоигры постепенно овладевали умами человечества. Вот только поиграть в них можно было либо в аркадном зале, либо дома, у телевизора. Но никак не в дороге. Нет, портативные игровые устройства уже существовали, Nintendo в этом не были пионерами. Но что они собой представляли? Прimitивные «футболы» и «боулинги» со светодиодами вместо экрана. К тому же они были громоздки, угловаты, тяжелы и за обе щеки кушали батарейки. В общем, на роль карманных игр не годились. Подход Ёкои был другим. Игрушка должна свободно помещаться в карман пиджака, обладать прочным металлическим корпусом, не иметь выпирающих элементов типа джойстиков (значит, управление — только кнопками) и работать от маленьких и легких батареек-«таблеток» достаточно долго — для этого придется отказаться от подсветки экрана, а вот экономный ЖК-дисплей подходит как нельзя лучше. И грянула Первая Карманная...



## Silver ↗

Все началось в 1980-м, с игры с незамысловатым названием Ball. Столь же прост и геймплей. Стоит в середине жонглер, над его головой летают мячики, и он своими длинными руками должен не дать им упасть. Управление — две кнопки, вправо-влево. При элементарных правилах играть совсем непросто: полет шариков постепенно ускоряется, а единственный промах ведет к перманентному проигрышу. В этом один из главных постулатов философии игр Nintendo: easy to learn, hard to master. Правила выучить легко, а вот научиться по-настоящему хорошо играть — попотеть придется.

В том же 1980-м выходит еще 4 игры — Flagman, Vermin, Fire и Judge. Вместе все пять составили «серебряную» серию — по цвету корпуса. Хотя название серии еще не было официальным и нигде не упоминалось.







## Gold

Выпущенная в первой половине 1981 г. «золотая» серия, можно сказать, промежуточная — в ней всего три игры — Manhole, Helmet и Lion, и это еще не следующее поколение. Но прогресс все же есть. Если экран «серебряных» игр был совсем аскетичен и при выключении превращался в серое ничто, то здесь появляются цветные декорации. Пусть просто нарисованные на стекле. А название серии теперь появилось на коробках и, таким образом, стало официальным.



## Wide Screen

Чем отличается третья серия, запущенная летом 81-го, видно из названия: экран стал больше, сразу на 30%! При этом габариты самой портативки не изменились, и она по-прежнему легко помещается в карман. Увеличенный экран позволил вместить больше сегментов изображения, геймплей стал сложнее и разнообразнее. И победоносное шествие Game & Watch началось. При словах Game & Watch перед глазами в первую очередь возникает именно серия Game & Watch. Десять игр, всемирное признание и бесчисленные подражательства и пиратские копии.

Практически все знакомые нам с детства «Электроники ИМ-XX» скопированы именно с этой серии. «Тайны океана» от рождения назывались Otopus, «Веселый повар» — Chef, «Космический мост» — Fire, ну а былинная «Ну, погоди!» в оригинале носила простое имя Egg. Правда, в большинстве игр картинки на экране были немного изменены — так, в той же «Ну, погоди!» иностранного волка заменили на родного нам. Интересно, что оригинальная Egg была самой редкой в серии, у нас же ее копия, напротив, стала самой популярной. Позже, разобравшись с начинкой, «Электроника» начала выпускать и собственные вариации игр.



## Multi Screen

Тесны рамки LCD-экранчика, и в Nintendo постоянно шла работа над тем, как можно сделать игры еще интереснее. И следующий шаг был логичен — добавить второй экран! Это открывает кучу возможностей — геймплей можно сделать и одновременно на обоих экранах, и последовательно то на одном, то на другом, и даже два разных геймплея на разных экранах. А чтобы сохранить портативность, сделать игры складными. Как книжки. И стартовавшая в 1982 г. серия получилась более чем успешной, да что там — просто чудовой. Обладание «раскладушкой» делало тебя первым парнем в классе, прибавляло 50 очков крутизны.

Первой игрой была Oil Panic, которая уже вышла отличной, несмотря на то, что почти все действие происходило на одном верхнем экране, а управление

было элементарное — две кнопки «вправо-влево». Но всех затмила Donkey Kong, эта по-настоящему прорывная портативная консоль. Впервые удалось сделать портативную версию аркадной игры настолько качественную, что она почти не уступала оригиналу. Но даже не это главное.

Проблемой при разработке было, как реализовать управление персонажем. Джойстик, как на аркадном автомате и консолях того времени, пришлось отменить — он, торча из поверхности, нанес бы непоправимый ущерб портативности игры. И тогда появилось очередное гениальное изобретение Nintendo (патент на которое, к слову, принадлежит не Ёкои, а Ичиро Шираи). Вот оно, в левом нижнем углу. D-pad. По-нашему — «крестовина». Золотой стандарт для всей игровой индустрии. Без D-pad вряд ли бы добилась успеха вышедшая год спустя главная консоль Nintendo — Famicom. К форм-фактору «раскладушки» Nintendo вернулась через 15 лет, при разработке Nintendo DS. А началось все с портативного «Донки Конга».



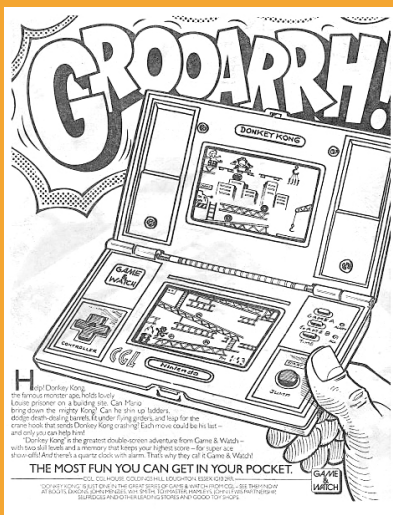




«Возможно, вся индустрия портативных игр не существовала бы, если бы не изобретение D-pad. Он был тем самым первым, необходимым изобретением, которое сделало возможным существование портативных устройств. С D-pad отпадает необходимость в джойстике, и контроллер сразу становится проще и занимает меньше места».

*Лара Криггер,  
независимый журналист*

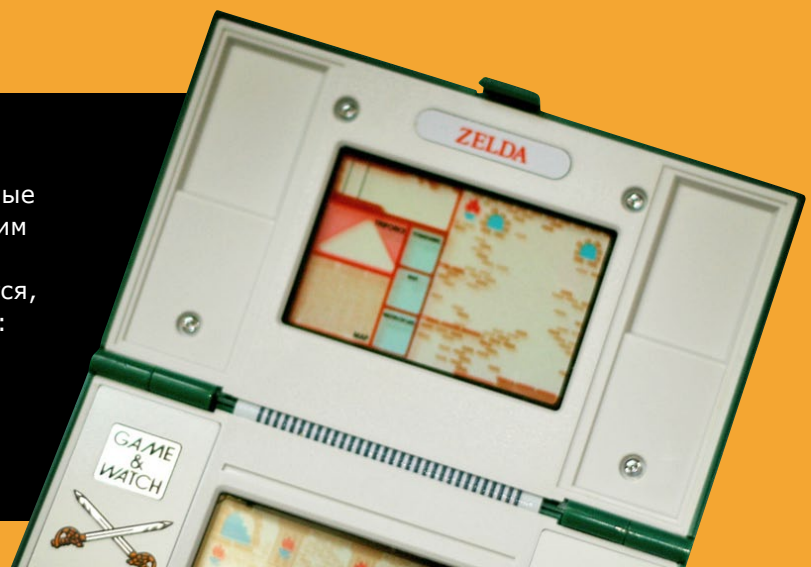
Более 1,5 млн копий Donkey Kong было продано в одной Японии и еще не меньше 8 млн во всем остальном мире. Это больше, чем, например, весь тираж Sega Game Gear.



А в «мультискрине» Mario Bros. впервые появляется зеленый братец Марио — Луиджи. Портативка разрабатывалась параллельно с аркадной и консольной версиями игры, но увидела свет на несколько месяцев раньше. Так что свою родословную Луиджи ведет именно отсюда. Правда, здесь он трудится грузчиком, а в водопроводчики переквалифицировался уже в аркаде.

Серия получилась более чем успешной, отлично продавалась, и в ней было выпущено больше игр, чем в любой другой серии — 15, последней из которых стала Zelda. Она увидела свет в августе 1989 г.

Особо ценятся у коллекционеров так называемые Pocketsize-версии, выпускавшиеся американским подразделением Nintendo. Которые, вообще говоря, от японских версий ничем не отличаются, кроме упаковки. Но в упаковке и есть вся суть: красочные коробки с замечательными артами смотрятся на полке куда лучше унылых «японков».

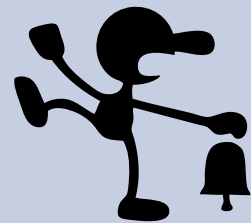
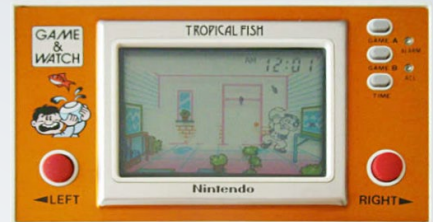


## New Wide Screen

Прямое продолжение «широкоэкранной» серии разрабатывалось параллельно с «раскладушками», и игры в ней продолжали выходить еще немало лет, даже уже после выпуска Game Boy. В Nintendo к этому времени уже поняли, что их портативки годятся не только для развлечения заскучавших пассажиров, но и для детей, и стали оформлять их куда красочнее. Корпуса расцветают всеми цветами радуги, на экране становится больше декораций и сегментов изображения, а у половины из восьми игр серии слева вместо пары кнопок четыре — практически D-Pad. Все это позволило сделать геймплей интереснее и разнообразнее и даже реализовать пару простеньких платформеров — Super Mario Bros. и Climber, в которых платформы движутся влево, создавая впечатление скроллинга экрана.



Последняя игра серии замкнула круг истории. Mario The Juggler, вышедшая в 1991-м, в сущности, ремейк самой первой Game & Watch, только вместо чернокожего жонглера здесь сам Марио. Она же стала и последней Game & Watch вообще — наступила эпоха Его Величества Game Boy.



Чернокожий большеголовый паренек — главный герой многих игр Game & Watch, начиная с самой первой, Ball. Правда, на самом деле это разные личности, все сплошь безымянные, но в итоге из них был выбран один представитель и назначен маскотом всей серии портативок. Только имя ему так и не придумали, и он остался просто Mr. Game & Watch. Позже он появляется и в других нинтендовских играх — в сериях Super Smash Bros. и WarioWare. А также в качестве продавца в Wario Land 4 — там это одна из многочисленных форм принцессы Шокора.





## Table Top

Game & Watch продолжали развиваться, но при всех достоинствах им не хватало чего-то очень важного... Цвета! Черные силуэтики на белом фоне — вот и все, что могли себе позволить жидкокристаллические технологии того времени, не так ли? Так, да не так. Решение проблемы было очень остроумным. Но для этого в 1983-м Nintendo пришлось свернуть с генерального курса «карманности» и сделать игры портативные, но не настолько — настольного формата.

Четыре игры серии Table Top (она же Color Screen в Японии) — Donkey Kong Jr, Mario's Cement Factory, Popeye и Snoopy — имеют вид маленьких аркадных автоматов. С большим цветным экраном. Чтобы игры расцвели, всю систему пришлось сделать шиворот-навыворот. Персонажи и игровые объекты здесь прозрачные, а окружающее пространство черное. Свет падает не спереди, а сзади, через окно, закрытое матовым стеклом, и проходя сквозь игровой экран. Осталось покрыть персонажей цветной прозрачной пленкой, а «черноту» включать, чтобы они исчезали, а не появлялись — и готова яркая, насыщенная цветная картинка. При этом игрушки были невероятно экономичными — ведь использовалась все та же LCD-технология, а внутренней подсветки не было, для игры достаточно было повернуть мини-аркаду спиной к источнику света. К окну, например. Согласно инструкции, игра могла протянуть на двух батарейках типа С три года непрерывно! У них даже нет кнопки выключения.

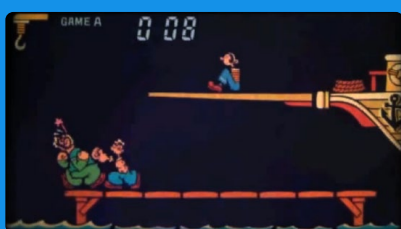
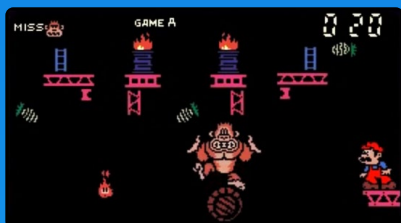
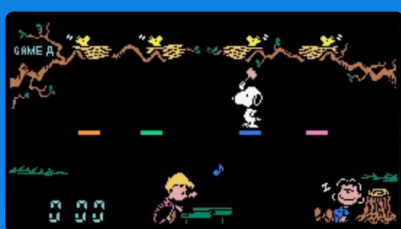


## Panorama Screen

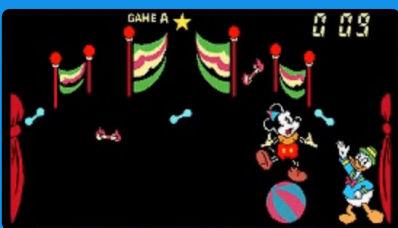
Как сделать цветную игру с помощью черно-белых ЖК-кристаллов, придумали. Но это в настольном формате, а с карманным возникала проблема. Свет должен падать сзади, проходя сквозь экран, а карманные игры, как правило, держат задней стенкой вниз. Снизу света недостаточно. Выход был найден, но пришлось изобретать весьма хитрую конструкцию.



У игр серии Panorama Screen в сложенном виде экран повернут «к лесу передом, к игроку задом». Сверху, соответственно, оказывается окошко, пропускающее свет. Чтобы поиграть, экран нужно приподнять на шарнире примерно на 45°. И смотреть не на экран, а на зеркало, которое находится под ним и отражает происходящее в правильной перспективе. Окошко подсветки при этом направлено вверх и вперед от игрока — как раз туда, где света больше всего.

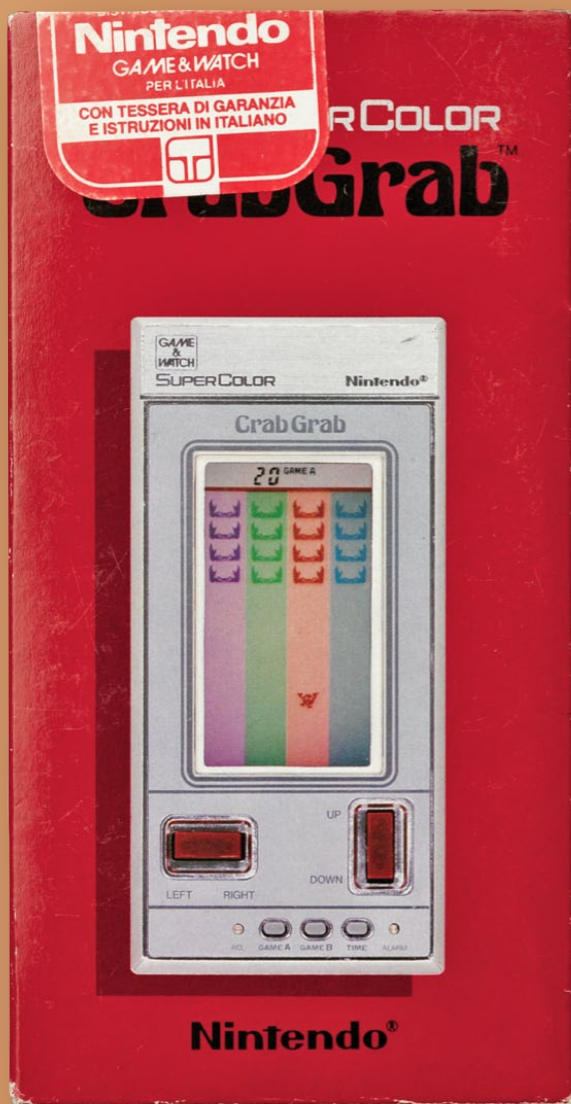


Из-за сложной конструкции с зеркалом и шарнирами игры стали больше и тяжелее (в кармане особо не потаскаешь), а также и более хрупкими. Да и стоили дороже. Но все же серия была достаточно успешной, и в ней выпущено 6 игр — портативные версии «тэйбл-топных» Snoopy, Poryu и Donkey Kong Jr., а также новые Donkey Kong Circus, Mario's Bombs Away и Mickey Mouse.



Редкий электрониковский «Винни-пух» скопирован именно с этой серии, точнее, с Donkey Kong Jr. Отечественные инженеры тут немного поработали мозгами и сделали экран съемным, в виде картриджа. Видимо, планировалось сделать несколько игр, но Винни так и остался одиноким.





## Super Color

Но Nintendo на этом не успокоилась, и ее стремление во что бы то ни стало сделать настоящие цветные игры, без всяких зеркал и окошек, привело к созданию серии Super Color. Самой бесславной серии Game & Watch.



Super Color была запущена в 1984 г. Внешний вид прямо-таки источает крутизну. Сияющий металлом корпус, большой экран. Изменился форм-фактор — и экран, и вся консолька теперь имеют вертикальную ориентацию. В общем, все отлично, кроме обещанного в названии «суперцвета». На поверку оказалось, что это все те же черные фигурки на белом фоне, только местами наложены цветные фильтры, окрашивающие силуэт однородным зеленым или, например, красным. Вот и весь суперцвет. Никакого сравнения с по-настоящему красивой картинкой Table Top и Panorama Screen. Стоили же Super Color прилично — на тот момент это были самые дорогие «геймэнд-вотчи». Итог — практически провал: всего две игры (Spitball Sparky и Crabgrab) и худшие продажи из всех Game & Watch.



Наши доблестные электроники скопировали и эту серию. Правда, цветов она по дороге лишилась. Наш «Воздушный тир» — черно-белая копия Spitball Sparky, а вторую игру по этой же схеме придумали сами — «Суперкубики», которые на самом деле тетрис.

## Micro vs. System

Параллельно с цветными экспериментами Nintendo трудилась над решением еще одной проблемы портативных игр — возможностью играть вдвоем. Результатом стала великолепная, но, увы, очень маленькая серия Micro vs. System, состоящая всего из трех игр — Donkey Kong 3, Donkey Kong Hockey и Boxing\ Punch-Out!!. Главный их секрет скрывается за задней крышкой — если ее открыть, внутри обнаружатся два маленьких чудесных круглых геймпада, соединенных с консолькой проводами. Все три игры по сути очень похожи — для победы нужно перетолкать что-нибудь на сторону соперника, будь то шайба или летящие пчелы, или даже сам соперник, как в Boxing\ Punch-Out!!. Последняя игра впоследствии получила развитие на NES в виде... нет, не Mike Tyson's Punch-Out!!, а Urban Champion, первого восьмибитного файтинга.



## Crystal Screen

Последняя серия, запущенная в производство 1984-м, задумывалась как «люксовая» версия Wide Screen. Стильный дизайн со «стеклянной» окантовкой, экран стал еще больше, но главное — теперь он совершенно прозрачный! То есть задней стенки нет, и сквозь экран виден окружающий мир, а не внутренности консоли. Благодаря этому можно менять фоны в играх (карточки с ними поставлялись в комплекте) и даже рисовать собственные. Или же играть просто «на просвет».



Увы, на этом достоинства оригинальной конструкции заканчивались, и начинались недостатки. Из-за отсутствия серебристого отражающего фона играть можно только при хорошем освещении — в сумерках на экране ничего не видно.

К тому же такую игру особо не потаскаешь с собой: без задней стенки экран очень легко повредить. И его повреждали: сегодня непросто найти полностью исправную Crystal Screen. Прибавим сюда еще не самую демократичную цену — люксовая версия же!

Рядом на полках лежали куда более дешевые New Wide Screen с новыми играми, а «хрустальные экраны» предлагали лишь точные копии трех более старых Super Mario Bros., Climber и Balloon Fight. В общем, эксперимент получился не самым удачным. Но все же они чертовски красивы, этого не отнять.





## Модель YM-901

Ее нельзя было просто прийти и купить в магазине. Эта оригинальная, желтая (YM означает Yellow Magic), раритетная версия «широкоэкранки» Super Mario Bros, упакованная в желтую коробочку в виде Диск-куна, маскота FDS, с поздравительным письмом от Nintendo внутри, могла достаться только прожженным геймерам.



### Чтобы ее заполучить, нужно было:

- 1) приобрести на дискете для Famicom Disk System игрушку F-1 Grand Prix;
- 2) поучаствовать во всеяпонском турнире, проводившемся весной 1987 г., а для этого достаточно было хорошо сыграть, набрать приличное количество очков и сохранить результат вместе с персональными данными на дискете;
- 3) отнести дискету к ближайшему автомату Disk Tax — о них мы подробнее писали в первом номере — сунуть в дисковод, и данные отправлялись на сервера Nintendo.

И если ваш результат был достаточно хорош, чтобы попасть в призеры, вы вознаграждались данной портативкой. Соревнования были настолько массовыми, что этих призовых Game & Watch было выпущено аж 10 000 штук. Что, конечно, все равно очень мало по сравнению с серийными играми, и очень скоро они стали большой коллекционной редкостью...

## Green House 20 000 000 Edition



...которая, однако, не идет ни в какое сравнение с мегараритетностью данного издания «раскладушки» GH-54 (Green House). Ее выпуском был отмечен своеобразный юбилей — общий тираж Game & Watch преодолел двадцатимиллионный рубеж. На сияющем металлическом корпусе красуется заветное юбилейное число, а вокруг радостно пляшут персонажи их всех вышедших на тот момент игр. Счастливыми обладателями ее стали сотрудники самой Nintendo, а вернее, друзья и ближайшие коллеги самого Гумпэя Ёкои. Сколько было этих счастливиц, точно не известно, но определенно не больше нескольких десятков. Это не просто раритет, это настоящий священный Грааль для собирателей игровых древностей. Который если и всплывает на аукционах, то крайне редко, а цена достигает тысяч долларов.

# BASSMATE | Неизвестный отпрыск семейства Game & Watch

Родила Nintendo в ночь  
Не Game Boy и не Game & Watch  
Не мышонка, не лягушку  
А компьютер для рыбалки.

А. С. Пушкин, «Сказка о царе  
Салтане». Вроде бы.

Итак, десяток серий, одна серия переизданий, 59 игр, плюс пара раритетов, всё известно, сыграно и описано, не правда ли? Так и считалось вплоть до совсем недавнего времени. Но вот летом 2013-го авторитетный коллекционер Сандер Слоотвер в процессе привычного поиска по Ebay наткнулся на любопытную вещь — портативный рыбацкий компьютер Bassmate, датированный 1984 г. Изображение на обратной стороне коробки уж слишком напоминало игры из серии Multi Screen.



Тщательный осмотр лишь усилил подозрения: форма корпуса, кнопки, даже защелка — все такое же, как у Game & Watch! В уголке красуется надпись Made in Japan. Какие-то безвестные японские умельцы спирали дизайн Nintendo?

Правда открылась после приобретения девайса. Нет, это не копия, пиратская или лицензионная. В инструкции черным по белому написано: Производитель: Nintendo Co., Ltd. Japan. Продукт Nintendo, о котором 30 лет ничего не было известно.

Что же он собой представляет? И зачем вообще рыбаку компьютер? Сначала немного предыстории. Разработал Bassmate американский инженер Билл Оллиджес. Он уже имел дело с видеоиграми — в 70-х работал в американском отделе Taito, где занимался аркадными автоматами. Потом случился кризис игровой индустрии, Билл уехал во Флориду, где увлекся рыбалкой.





На окуня. Ловля окуня — наука хитрая, требует учета множества условий, в зависимости от которых требуется выбирать приманку. Поэтому продвинутые окупеловы постоянно вели дневники и таблицы, по которым производили свои рыбацкие расчеты. И Билл подумал: а нельзя ли автоматизировать этот процесс? Сделать компьютерную программу, которая сама бы подбирала приманку, если ввести в нее соответствующие условия? И тут очень удачно на американский рынок приходит Nintendo со своими Game & Watch, и Билл понимает, что вот он, самый удобный формат! Через знакомых в Taito Биллу удалось выйти на Nintendo. И в Nintendo заинтересовались. Для них это был новый сегмент рынка, своего рода эксперимент.

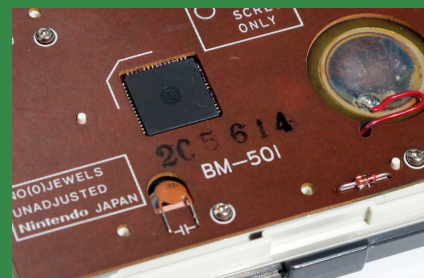


Bassmate Computer был воплощен в материале командой самого Гумпэя Ёкои. Правда, Nintendo здесь выступила в роли OEM-производителя и не продавала гаджет под своей маркой. Реализовывала Bassmate компания Telko. А в официальной истории Nintendo о Bassmate даже упоминаний не было...



Bassmate укомплектован непромокаемой сумкой и термометром — чтобы замерять температуру воды. Открываем «компьютер» — внутри два экрана, точно как у раскладушек Multi Screen. На нижнем вводим условия рыбалки — время года и суток, температуру воды и воздуха, силу ветра и т. п. Жмем кнопку Compute — и на верхнем экране показывается, какую наживку лучше применить.

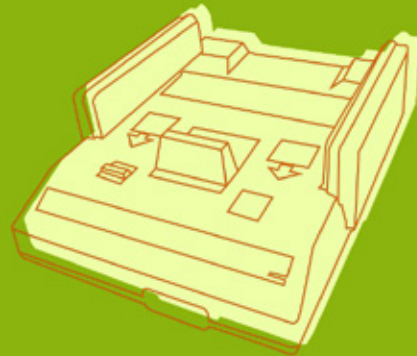
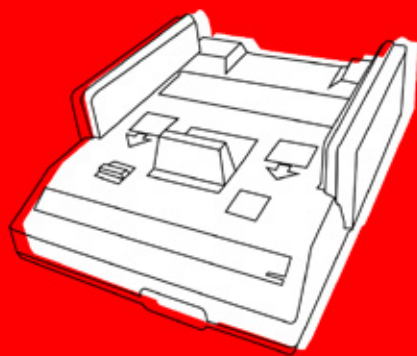
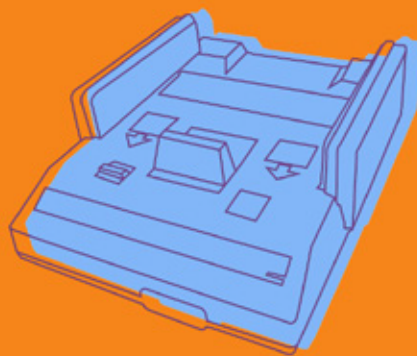
Если свинтить заднюю крышку, на плате обнаружится фирменный штамп Nintendo Japan. И серийный номер BM-501. Точно такой же, как у всех Game & Watch — две буквы и цифры. BM — это, конечно, Bassmate. И он имеет полное право занять свое место в почетном строю Game & Watch. Хотя бы тридцать лет спустя.



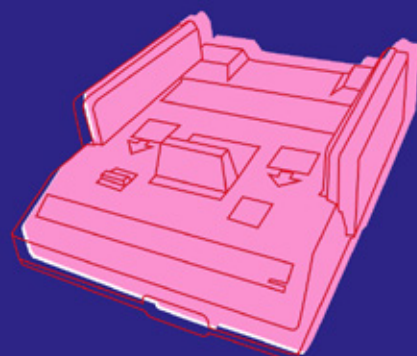
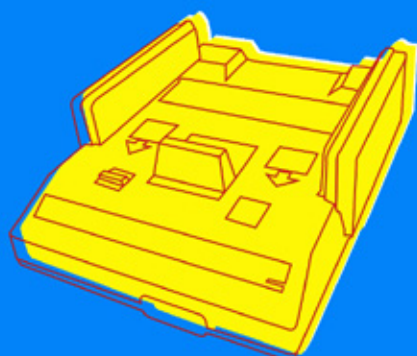
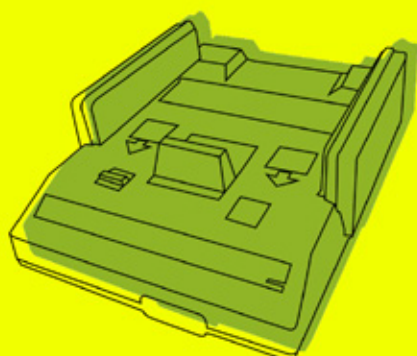
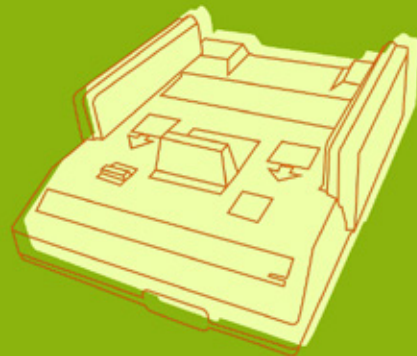
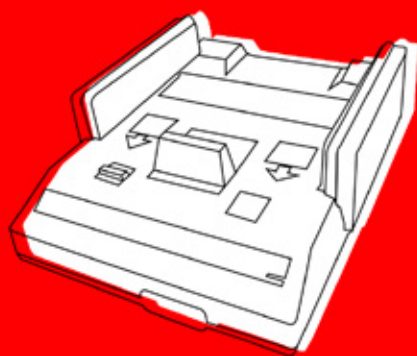
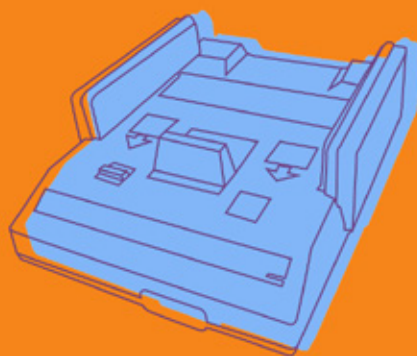
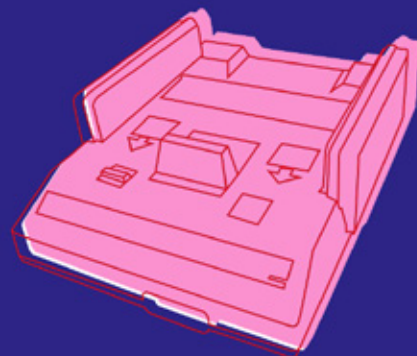
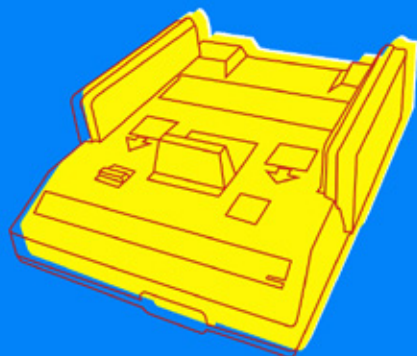
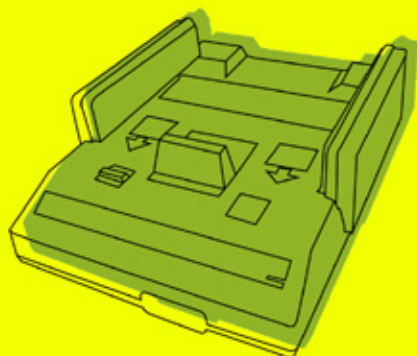
По материалам  
[www.nintendolife.com](http://www.nintendolife.com)  
[blog.beforemario.com](http://blog.beforemario.com)

Подробнейший обзор всех игр Game & Watch см. в этой замечательной статье:  
<http://gbx.ru/index.php?s=38de75eac3dcc865f9562b35665cea45&showtopic=47585&st=0>

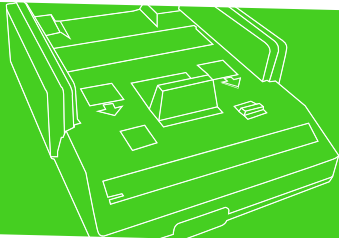
Поиграть онлайн в великое множество Game & Watch и других портативных игр — тут: <http://www.pica-pic.com>



# НОВОДЕЛ, или Жизнь после смерти... Dendy







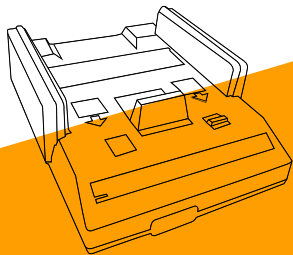
*Дисклеймер: статья не претендует на 100% достоверность, так как одни и те же модели приставок могли поставляться под разными марками. Баузер их разбери, этих китайцев...*

Итак, о грустном. Жизнь легендарного слонёнка официально оборвалась в далёком 1996 году вместе с развалом компании Steepler. Еще пару лет в магазинах и на рынках можно было приобрести «оригинальные» приставки и аксессуары Dendy, чуть дольше продержался Subor, хотя качество поздних изделий оставляло желать лучшего, о чём говорилось в предыдущей статье (во 2-м номере DF Mag). Но, как бы ни были популярны Sega Mega Drive и набирающая обороты на постсоветском пространстве Sony Playstation,

восьмибитные девайсы оставались самым простым и, что немаловажно, доступным путём погружения в мир консольных игр. И вот незаметно складские запасы приличных клонов заканчивались, наступил постапокалиптический мир «неофициальных» клонов, продолжающийся и по сей день, хотя и в небольших масштабах. Сейчас уже, наверное, неизвестно, что появилось раньше – понаме-клоны, приезжающие к нам прямоком из Китая, или изделия последователей Dendy, самыми известными из которых являлись Simba's и

NewGame. Это вопрос явно из серии вселенских загадок про курицу и яйцо.

Признаться, не знаю, с чего начать. Пожалуй, брошу игральную кость. Выпадет чётное число – первыми пойдут под раздачу «фирменные» клоны, нечётное – безымянные восьмибитные консоли. К аксессуарам это тоже относится, кстати. Итак...



**SIMBA'S**

Первой под флагом Весёлого Роджера шагает контора Simba's, существующая и поныне. Как ни странно, вместо ожидаемого львёнка на логотипе изображен Zitz из легендарной игры Battletoads. Эта фирма активно рекламировалась на страницах книг а-ля «100500 игр для Денди» и поставляла на наш рынок 8- и 16-битные клоны приставок, а также игровые аксессуары для компьютеров. В основном, конечно, нас интересует прямой клон Денди (клон клона, ага) – **Simba's Junior**.

Внешне приставка ничем не отличалась от «каноничной» Dendy Junior, за исключением логотипа. Та же бело-серая цветовая гамма, та же форма консоли и джойстиков, даже на коробках в большинстве случаев был изображён знакомый мотоцикл.

Качество... применительно к клону – довольно неплохое, пластик вменяемый как на джойстиках, так и на самой приставке. Джойстики имели круглую крестовину, и, внезапно, ненавистное всем от-



сутствие кнопок Start и Select на втором джойстике. Впрочем, это было небольшой проблемой, так как джойстики были съёмными, подключались они к двум широким разъёмам на передней части консоли. Можно было докупить еще один «первый» джойстик, благо, провода в них были выведены сверху, что немаловажно, учитывая небольшую длину провода (экономия, понимаете ли). Естественно, чтобы подключить световой пистолет, второй джойстик нужно было выта-

щить, что проводило быструю смерть гнезда.

Кнопки джойстика имели довольно большой ход, но, в отличие от других клонов, практически не болтались. Украшала джойстики декоративная наклейка белого, или, почему-то, желтого цвета. Схематически приставка была выполнена по «экономной» системе из трех плат, соединяющихся шлейфами. Вся эта конструкция выдавала приличный звук и изображение. А вот пистолет был выполнен не так, как «классический» Zapper, а более похожим на тот, что шел в комплекте с «Сюборами». Также для любителей «Сюборов» выпускались Simba's Junior черного цвета.

Дополнялось всё это ярко-оранжевым картриджем с рекордным числом игр – 9 999 999, на заставке которого были уже не любимые чайки, парящие под аккомпанемент «Unchained Melody», а львенок Симба, безуспешно пытающийся взобраться на скалу из первого уровня портированной с Sega игры Lion King. Видимо, так же безуспешно компания Simba's пыталась достичь уровня Dendy.

Дальше в восьмибитном арсенале этой фирмы следовала



приставка с пафосным названием **Simba's Mega Power II**, внешне представлявшая собой не что иное, как копию Sega MD2. Когда-то такими же подтасовками занималась китайская фирма Zhiliton(g), о чем можно прочитать в нашем журнале за номером 2. На коробке не было ничего интересного. На фоне водоворота коричневой жидкости красовалась сама приставка, джойстики и пистолет. Конечно, были и другие варианты. Цветовая гамма приставки была точной копией азиатской или японской версии Sega – черно-красно-синяя. Качество изготовления – довольно средненькое, что заметно даже по весу приставки. Внутри была небольшая основная плата, сблокированная с платой питания и контроллер джойстиков, а также очень много китайского воздуха. Такой легкой не была даже азиатская Sega, не имевшая металлического защитного экрана.

Джойстики также повторяли шестикнопочные сеговские. На удивление хорошего качества, насколько оно могло быть хорошим – на кнопках В и Y были «оригинальные» пупырышки, а кнопка Select занимала место кнопки MODE, располагаясь под указательным пальцем. А вот провода были ужасно короткими. Пистолет был достаточно оригинальным – он имел форму револьвера, и подключался в непривычный для «сеговского» корпуса третий, широкий разъем.

Картридж был аналогичен «юниоровскому», разве что черного цвета.

Третьим «основным» продуктом была обучающая приставка **КИБОРД-003**. Она, как следует из названия, была не просто игровой консолью, а целым компьютером, подобным советскому «Корвету» или «Байту». Имелась полноценная QWERTY-клавиатура и шариковая двухкнопочная мышка. Подключалась она в гнездо второго джойстика, как и пистолет... а вот, собственно, второго джойстика и пистолета в комплекте не было. И если с приобретением джойстика особых проблем не возникало, то покупка пистолета была проблемой... да, 9-штырьковый узкий разъем.



Зато цветовая гамма этих моделей поражала воображение и центральную нервную систему игроков. Приставки выпускались красного, синего (самая вменяемая), кислотно-салатового и серебристого цвета. Вдобавок, каждый блок клавиатуры имел свой цвет, но это можно списать на удобство запоминания расположения клавиш. Джойстик был в цвет консоли и имел форму, сильно напоминающую джойстик PlayStation. Мышка же была ничем не примечательного серого цвета и сомнительного удобства. Собственно качество изготовления приставки было ниже остальной продукции Simba's – бренчащая пластмасса, хлипкие джойстики и мышка, про жесткий ход и залипание клавиш я даже не говорю.

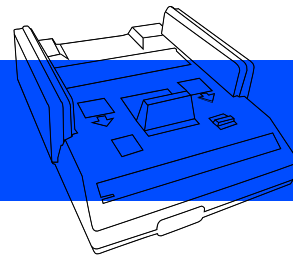
Прилагающийся картридж был довольно интересен – он содержал в себе аж целый клон Windows! Текстовый и графический редакторы, клавиатурный тренажер, игры для мышки и даже интерпретатор BASIC! Причем всё это на почти адекватном русском языке.

Инженеры постарались на славу – для меня до сих пор загадка, каким образом обрабатывается сигнал с клавиатуры – схематически она параллельна второму джойстику, и на этот же разъем вешается еще и мышка... если бы этот монстр еще и изображение со звуком выдавал толковое – было бы очень интересно. А так – довольно странный продукт конца 90-х, но с функционалом «Корвета».

Никак не получается сказать «на этом все». Simba's имели в арсенале еще и 16-битные консоли, причем кардинально отличающиеся по качеству (Mega Drive X, кстати, продаваемая и поныне, сделана весьма хорошо, чего не скажешь о приставке в виде PlayStation), и более поздние 8-битные приставки ерундового качества, с кучей встроенных игр, но, поверьте, они не стоят упоминания в этой статье.



# NEWGAME



Следующими под раздачу попадают изделия фирмы NewGame, странным образом существующей и поныне. На логотипе изображен подозрительной внешности инопланетянин, символизирующий явно космические страдания, которые испытывают владельцы продукции NewGame. Сейчас поймете, почему.

Прежде всего, конечно, рассмотрим клон **Dendy Junior**, продававшийся, да и поныне встречающийся на прилавках. Причем – под тем самым названием – Dendy Junior. Интересно, что думают об этом создатели «слонёнка»? Упаковка консоли представляет собой практически полностью скопированную коробку Dendy, ту, что с мотоциклом. Внешний вид девайса просто убивает своей китайцевостью. Оригинальную цветовую гамму упорол до неузнаваемости. Грязно-белый корпус, серая наклейка, красные или синие кнопки корпуса, красная крышка гнезда картриджа, рычаг Eject... а, всё нормально, его нет. Оптимизация производства, видимо. Хотя куда уже дешевле – непонятно. Контроллеры вообще поражают воображение – тот же грязно-белый пластик, цветные



кнопки и наклейка с претензией на золото. Пистолет того же цвета, что и корпус.

Качество изготовления соответствует ожиданиям – ерундовый пластик, болтающиеся кнопки... ну скажите, как можно было сделать так плохо? Джойстики после непродолжительного использования трескаются, а об острые края проще простого поцарапать руки. Провода – тоньше и короче некуда. Наверное, из расчета, что современные телевизоры позволяют сидеть близко без существенного вреда для глаз. Внутри консоли – три маленьких ракушки платы, выдающих... в общем, звук и изображение. Единственный плюс тотальной экономии – очень

компактный импульсный блок питания, по конструкции аналогичный зарядке от телефона. Правда, такой блок применяется только в последних версиях приставки.

Традиционно в комплекте оранжевый картридж с 9 999 999 игр в одном. Как производителям до сих пор не стыдно...

Кстати, встречался и аналогичный клон под названием **Star Trek Junior II**, поставляемый, судя по надписям на коробке, из Китая через Польшу. Отличало его только то, что корпус был скопирован с Dendy Junior II, отличавшейся более плавными гранями.

Дальше, видимо, эта фирма NewGame стала сотрудничать с Дэвидом Блейном, потому что так скопировать корпус от Sega мог только он. Это даже клоном назвать сложно, скорее приходит на ум то, что Sega высохла и стала маленькой и восьмибитной. Называется это дело **Magistr Master/Magistr Savia**. Выпускалось (и продолжает!) это чудо в белом (Master) либо черном (Savia) варианте. Всё строго одного цвета, даже джойстики и пистолет. Слегка разбавляют эту строгость цветные кнопки консоли



и джойстиков, а также накладки на рукоятке пистолета. Сами джойстики представляют собой практически полную копию Sega, только производитель решил не выпендриваться и сделать кнопку Select не сбоку, а рядом с кнопкой Start. О качестве сборки, звука и изображения говорить очень не хочется, да и не очень оно отличается от предыдущей. В целом – если хотите приобрести себе восьмибитную приставку – это не лучший вариант.

Эта консоль встречалась также

и под названием **Dendy Revolver**, поставляла её другая фирма. В дополнение к вышеперечисленным... гм, конструктивным особенностям, Revolver выпускалась в фиолетово-бирюзово-красной цветовой гамме. Джойстики тоже отличались формой – они представляли собой копию «рогатых» контроллеров Sony Playstation.

У всех трех вариантов картриджи в комплекте отсутствуют, зато имеется куча встроенных игр. Вопреки традициям, игр заявлено на-

много меньше, чем 9 999 999. Непорядок какой.

Также в начале 2000-х фирма NewGame приобщилась к выпуску картриджей. Качество их недалеко ушло от качества остальной продукции. И дело даже не в том, что они имеют всего одну залитую смолой микросхему – это вполне логичное и грамотное решение. Сама плата имела настолько маленькую высоту, что микросхема располагалась совсем рядом с контактной группой, из-за чего упиралась в корпус, ис-

кривляя плату. Из-за этого (и из-за маленьких контактов) картриджи часто глючили и очень плохо вставлялись в разъемы.

В данный момент эта фирма, как и Simba's, продолжает существовать, выпуская приставки разного рода, с кучей встроенных игр и даже с поддержкой SD-карт. Качество при этом не улучшилось ни на йоту, и зачем плодить кучу вариантов приставок, создавая искусственный ассортимент – непонятно.



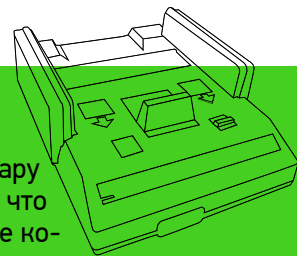
Внимательный читатель, наверное, подумает – странно, либо статья из разряда «раньше и трава была зеленее», либо все действительно плохо на рынке восьмибитных девайсов. Нет, просто всё самое приятное решили оставить «на закуску».



Например, приставка **Hamy**, она же **Gen-X** на некоторых рынках. Производится компанией Tectoy. С виду подозрительно напоминает Sega Genesis 3, но это простительно. Ведь она поддерживает картриджи как 8, так и 16 бит! В комплекте два джойстика, аналогичных Sega Mega Drive, увесистый блок питания и шнур AV. Пистолета, к сожалению, нет, и подключить его не представляется возможным. Жирный минус, что же тут сказать. Приставка имеет два разъема под картриджи, один – для 8-битных, второй, соответственно – для 16-битных. Рыча-

## NONAME

Ну и на закуску кратко расскажем про пару «почти ноунейм»-клонов. Объединяет их то, что оба они, как и Simba's Mega Power II, внешне копируют Sega.



Первый – **Lin Tong**. Чаще всего встречался именно под этим названием, хотя попадались экземпляры, подписанные иероглифами. Отличался он от остальных сегоподобных, во-первых, слегка уменьшенными размерами корпуса, во-вторых – ерундовейшим качеством изготовления. Кнопки болтаются, а створки гнезда картриджа, похоже, вырезаны вручную ножницами. Штампованные надписи смазаны, а печатные – нанесены пафосной золотой краской. Конструкция тоже примитивна – разъема для пистолета просто нет (возможно, он подключался во второе гнездо, что странно, ведь гнезда имеют по 9 штырьков). Количество деталей сведено к «прожиточному минимуму», хотя какой-то звук и изображение консоль выдавала.

Второй – **MIRO MR-111**. Корпус китайцы решили не уменьшать, да и изготовлена приставка более качественно, чем предыдущая. Если верить наклейке на корпусе, производилась она каким-то китайским ООО «Хэн Мэй Ле». Джойстики полностью копируют Sega, традиционно для подобных клонов кнопки C/Z работают как A+B. Иногда это удобно. С пистолетом снова тайна, покрытая мраком, потому что используются опять же 9-штырьковые разъемы, и отдельного, широкого, не предусмотрено. Тем более, что в комплекте пистолета не было. Кстати, картриджа тоже не было, что огорчало любителей 10-значного количества повторяющихся игр. Внутри – снова строжайший минимализм. Непонятно, зачем тогда делать такие огромные, по сравнению с начинкой, корпуса – можно было бы неплохо экономить на габаритах самой приставки и, понятное дело, упаковки.

жок включения имеет три положения – «8bit/OFF/16Bit». Почему так сделано, очень легко понять, заглянув внутрь корпуса. Платы там 4 – плата контроллеров, две платы с процессорами и гнездами картриджей и плата звука/изображения/питания. Размеры всех плат очень компактные, что наводит на нехорошие мысли. Впрочем, эти мысли оправдываются лишь частично. Приставка выдает приемлемую картинку и звук в режиме 16 бит и немного похуже – в восьмибитном.

Качество сборки тоже получше большинства дешевых клонов, доступных на рынке. В общем, как «рабочая лошадка», наверное, лучший вариант из доступных. Хотя есть и минусы: несовместимость с некоторыми играми, нестандартные джойстики, которые нечем заменить при поломке, неудобное расположение кнопок в режиме 8 бит. Проблема джойстиков решена во втором поколе-

нии консоли – там используются обычные джойстики Sega.

В последующих поколениях Наму вообще разместили вместо разъемов для картриджей SD-слот и сократили размеры приставки до миниатюрных размеров. Но... это уже не совсем «клон».



Вполне толковые клоны производит и компания **Retron**, но, во-первых, в СНГ их купить проблематично, во-вторых, эти монструозные консоли достойны, пожалуй, отдельной статьи.

by Алексей Пинягин





# МНОГОИГРОВКИ

«Поздравляем Вас с приобретением пиратского многоигрового картриджа 50-в-1! Прежде всего, спешим Вас обрадовать тем, что на этом картридже содержится не 50, а целых 58 игр! Но все же вынуждены сообщить, что на самом деле на нем всего 5 игр».

50 in 1. Инструкция на русской языке.  
(«Хроники Денди» № 9)

## Продолжаем беседу о наболевшем.

В первом выпуске мы обсуждали картриджи-реликвии. В основном, одноигровки. Такие, которые Россия в 90-е годы не видела... либо такие, которые встречались у нас крайне редко. Их обладатели могли считать себя избранными. Ведь иные коллекционеры и сегодня заказывают такие вещи прямоком из-за границы через посредников, отчаявшись найти их у соотечественников.

Сегодня мы отойдем от темы диовинного и супер-редкого. Мы обратим внимание на другую сторону игрового бытия эпохи денди – на то, что было у всех и каждого; то, с чего абсолютное большинство олдскульщикиков 90-х впервые познало Вселенную денди.

Многоигровки «100500 in 1».

Само понятие «многоигровка» свойственно только рынку фамиклонов. Праотцы-«фамики» изначально одноигровки. Это касается и NES. Нет, среди NES-картриджей также попадались сборники, но у них это было, скорее, исключением, чем нормой. У нас же сборники культивировались. Мало того, что они просто предлагались тоннами на прилавках – они обязательно подавались в комплекте с приставкой. Так называемые стартовые картриджи.

Сколько же их было... Хоть тележкой грузи.

Типичные подборки 35 в 1



мы могли заполучить в комплекте Джуниора



Знаменитый 9999-в-1 (далее – «Чайки»)



то и дело курсировали «на борту» Сюбора



Большой черный ТВ-Гейм 1000-в-1





мы вполне могли выудить в комплекте с «Победоносным»



мы бы выудили с Лифой или Сьюбором. Ну а знаковый «Супер-хик» 23-в-1



Такую симпатягу



вообще с кем только не был замечен.

Да, собственно, все вышеозначенное – условно. Обозначенные картриджи свободно попадались в комплектах других фамиклонов. Так же, как и в комплектах обозначенных фамиклонов свободно попадались и другие разные многоигровки формата «xxx... in 1».

К слову, многоигровки встречались в комплекте не только приставки, но и... в комплекте, скажем, отдельного пистолета / стрелкового гаджета.

подавали с Пантерой YF-888, а эта



была спутницей фамиклона Zhiliton 938-а. Эту прелесть



И по первости они цепляли. Голубая мечта любого денди-боя – «идеальная многоигровка», в которую поместились бы все или абсолютное большинство полюбившихся игр. Чтобы можно было свободно переключаться между играми в рамках одного меню, и чтобы не забивать картриджами полки и выдвигаемые ящики. Сейчас с этим нет проблем: я то и дело встречаю в барахолках фамикомовский картридж современного производства «150/198/245/400 in 1» с абсолютно разными играми. Причем забитый не какими-то там «Утиными охотами», «Диким стрелком» и прочим в этом роде, а именно серьезными, как говорят, «пацанскими» играми – полноценными платформерами, РПГ, квестами. Лучший вариант, если ты не обременен но-



стальгией 90-х.

Тогда мы хотели видеть нечто подобное на наших стартовых многоигровках. И видели... на обложке, в лучшем случае. О том, какие чудные обманки они из себя представляли, наверное, распространяться не стоит. Это уникальный опыт, который объединяет нас всех без исключения.

**Вопрос:** Как на одном картридже может уместиться такое огромное количество игр – «52000-in-1»? (Николай Дедков, г. Москва)

**Ответ:** Игры, значит, такие.

*Видео-Асс Денди Новая Реальность № 16, рубрика «Ваш вопрос – наш ответ».*

Вероятно, Николай имел в виду этот картридж «52000-in-1»



содержавший по факту 13 игр: Master Fighter II, Monster in My Pocket, Adventure Island, Chinese Chess, Tetris 2, Duck Hunt, Hogan's Alley, Wild Gunman, Binary Land, Ice Climber, Tank 1990, Dig Dug и Lode Runner. И ведь, согласитесь, неплохой сборник. «Контру» и «Остров приключений», размноженные на отдельные позиции, допустим, мы привыкли видеть в таких вот «резиновых» многоигровках. Но чтобы Monster in My Pocket вдруг затесался сюда же, по-моему, нонсенс. В любом случае, заявленная цифра в юном возрасте и правда рвет все шаблоны.

Сколько может поместиться игр на картридже для денди? Примерно 90, плюс-минус десятка, при условии, что это игры в 16–32 килобайта. То есть мелкие игрушки либо для самых маленьких, либо для офисного планктона во время перерыва. Если говорить о серьезных, полноценных играх – то многие скажут 8–10. В принципе, так и есть, большая часть крутых подборок не выходят за эти рамки. Впрочем, мне на глаза недавно попала вот такая, на мой взгляд, умопомрачительная подборка



14 «пацанских» игр! ОК, 13, если не брать в счет Donkey Kong 3.



Ума не приложу, как такие вещи просачивались на наш рынок. Предприимчивые ребята старались такого не допускать, ведь это было коммерчески невыгодно. Поэтому едва ли кто-нибудь у нас мог увидеть, скажем, полный сборник «Мегаменов», «Робокопов», и я уж не говорю о супер-практичных многоигровках, под завязочку забитых одними хитами, без всякой шушеры. Нет, на наш рынок куда выгоднее было поставлять их – симпатичные, цветастые обманки, всегда подававшие большие надежды на витрине... и почти всегда разочаровывавшие на деле.

Итак, стартовая многоигровка, вопреки заявленным на обложке цифрам, это по факту 4 – 12 игр, разбитые на космическое количество отдельных позиций, едва отличающихся от оригинала.

И опять же, вопреки заявленным картинкам этой обложки – где наверняка будут красоваться парни из «Контры» или бойцы из вселенной «Стрит файтер» – их содержимым будут мелкоформатные, чаще всего одноэкранные игрушки. А также пистолетные стрелялки – это самый типичный наполнитель таких сборников.

По типикону содержащихся игр, многоигровки можно разделить на следующие виды:

1. С самыми примитивными играми: Duck Hunt, Hogan's Alley, Wild Gunman, Pacman, Popeye, Bomberman, Battle City, Dr. Mario, Tetris, Clay Shoot. При этом каждая из них свободно кочует из сборника в сборник, независимо от типа;
2. Здесь уже попадают игры чуть посерьезнее: Mappy, F1 Race, Ice Climber;
3. Здесь – еще более серьезный контент: Contra, Bomberman, пореже – Adventure Island;
4. Спортивные многоигровки (11 в 1 «Ball series», 22 в 1 с Track'n'Field и др.);
5. Пистолетные стрелялки («Shoot range»). Единственный род игр, которые вы найдете только на многоигровках – «обманках» XX / XXX... in 1. Хотя выходили с ними и одноигровки, но они были редчайшим (и бессмысленным) исключением.

Такая градация много лет назад была предложена на форуме Emu-Land. Не официально, конечно, в порядке «имхо». Поэтому все довольно условно и обобщенно. Но мне нравится, хотя полностью принять ее (в рамках статьи) я не могу, поскольку нас интересует формат «XXX in 1». Под такой формат попадают сборники из пунктов 1–3, а те, что под п. 4 и 5, обычно не вмещают больше 20–30 игр.

Еще условно их можно поделить на две категории по характеру повторяемости: у одних в начале меню перечислены все содержащиеся игры, и лишь ОДНА из них потом повторяется до самого конца: А,В,СССССС....



у других все же присутствует какая-то последовательность повторений: A,B,C,A,B,C....; A,B,C,D,AAA,BBB,CC-C,DDD...; AAA,BB,CCCC, AA... и т.п.  
Не буду, опять же, брать в счет сборники, где ОДНА игра повторяет саму себя, как это было с Super Contra или Cross Fire – по-моему, в таких картриджах никогда не было больше 30 позиций.

Существует отдельная категория многоигровок, которую я не стал включать ни в одну классификацию. Это универсальные сборники «игровой мишуры», где перемешиваются мелко- и среднеформатные игрушки из всех перечисленных выше категорий, плюс они обязательно разбавлены 1–3-мя серьезными играми. Их уникальность в том, что там содержится от 50-ти и больше действительно разных игр. В некоторых случаях это 90% содержимого. В народе их еще называют No-repeat-картриджи.

«64 в 1» – вероятно, наиболее известный представитель такого рода



52 разные (!) игры, 12 повторов. Продемонстрирую также еще один «64 в 1»:



48 разных игр, 14 повторов.  
В обоих картриджах присутствуют общие игры, но также следует отметить, что каждый из них много чем выгодно отличается от своего «собрата». Так, «64-в-1 [2.0]» имеет ряд малоизвестных «маленьких» игр (Millipede, Space 2050, Clu Clu Land, Javelin Throw и др.), тогда как «64-в-1 [1.0]», напротив, содержит

весьма маститые вещи, которых нет у второго (Super Mario Bros., Goonies, Donkey Kong / Jr / 3). Не путать эти сборники с таким 64-в-1



который не имеет никакого отношения к универсальным сборникам (содержит по факту 7 игр)!

Другие примеры сборников «No repeat»:

76-в-1,



Возможно, самый уникальный из «No repeat»: все 76 игр разные! Правда, картинку подобрал немного не корректную, в плане чисто внешнего его вида... Все-таки считается, что TV Game-картриджи, отлитые в необычные цвета, особенно голубой или фиолетовый, попадали на западный сегмент рынка. Например, в Бразилию, Аргентину. Исключением в этом плане можно считать только «продукцию» компании Steepler у нас в стране, плюс картриджи, попадавшие к нам из Польши – но эти отливались только в маленьких корпусах. Надеюсь, не принципиально: достоверно известно, что сборник ходил по рукам наших игроков в 90-е в России под тем или иным цветом и формой корпуса.

400-в-1,



Вполне достоин присутствовать, 31 разная игра.



212-в-1,



86 разных игр.

110-в-1,



96 разных игр.

Вот такие вещи у нас в детстве были действительно незаменимы. И пусть по большей части они собирали «мишуру» – даже ее иметь всю в одном флаконе было хорошо и практично. Один такой картридж заменял 10-20 обычных «резиновых» сборников «XXX in 1». Лучший вариант как стартовый картридж, с которого начинается знакомство с Dendy.

Очередной, на мой взгляд, интересный пример – сборник 5000-в-1



Это, конечно, не категория «No repeat» – здесь всего 11 игр. Зато каких игр: Contra, Life Force, Rush'n Attack, 1943, Legendary Wings, Zanac, 1944, Nuts and Milk, Ninja-kun - Majou no Bouken, Balloon Fight, Binary Land. Представление о «резиновых» многоигровках как о сборниках самоповторяющейся игровой шелухи никак не вяжется с этим картриджем. Ладно, там, «Бинари Лэнд», леталки 1943/44, «Ниндзя»... но «Контра», «Береты», «Лайф Форс», «Занак» – это, знаете ли, подборка, скорее, для солидной марки Super Hik. С таким содержимым картридж где-то на промежуточной

позиции между «No repeat» и остальными сборниками-обманками (со сдвигом к последним).

В качестве лирического отступления от темы вброшу еще вот такой образец



Человек купил его на одной из наших барахолок в 96-97-м году. Классика. Синий корпус, слоник. Старый добрый «Арканоид», скажете вы. Пока не запустите картридж. А там...



Неплохо? И что характерно – Arcanoid там присутствует, в числе прочих игр. Это, наверное, единственный пример обманки – наоборот, когда вместо ожидаемой одной игры тебе на блюдечке их преподносят аж «восемьсот», и в кои-то веки это радует. Жаль только, что это частный случай. Мы говорили с владельцем картриджа и пришли к выводу, что подмена платки, вероятнее всего, на совести одного конкретно взятого продавца. Зачем ставить туда другую платку, непонятно... Хотя, кто его знает, о чем они тогда думали?

Если б меня попросили составить хит-парад самых «народных» комплектных многоигровок, то пьедестал бы заняли:

1. «Чайки»;
2. Аналог «Чаек», 999999-в-1



3. Супер Хик 23-в-1.

Ну, честно, сколько тем ни шерстил, больше всего упоминается о них.

Что выгодно отличает «Чаяк» от других стартовых? Помимо заявленного космического числа игр, якобы содержащихся в нем? Правильно – мелодия. Не знаю, как вам, но по мне это был беспроигрышный вариант: запустить столь романтическую тему Unchained Melody (The Righteous Brothers) под сменяющийся дневные/вечерние цвета пляжный пейзаж с чайками... В юных, неокрепших мозгах застревает, знаете ли.

Вообще, интересный момент – музыкальная тема в меню. «Чайки» – единственная стартовая многоигровка из всех, какие мне доводилось запускать, где в меню присутствует музыкальное сопровождение. Ребят, ежели знаете другие многоигровки «over 100 in 1» с музыкой в меню, прошу, дайте знать. Лично я больше нигде такого не встречал. «Чайкоподобные» подборки не в счет, естественно (999-в-1, 1997-в-1, 999999-в-1 и др.).

Хотя нет, вру. В 2002-м я приобрел многоигровку – 9 999 999-в-1. Ну, знаете, типичный новодел начала нулевых – неплохой такой, еще не «волнистой» формы и даже без этой поблескивающей голограммы на обложке. И там, на светлом фоне меню игр в 8-битной обработке играет тема старой забугорной



колыбельной «Twinkle, twinkle, little star». Или новодел тоже не в счет? Так или иначе, во всех остальных многоигровках – «немой» список игр на черном (в лучшем случае – синем/сером) фоне.

Именно с многоигровками связано больше всего легенд. Самая простая из них – что через нажатие (возможно, упорное и неоднократное) Reset в меню открывается 1-2 новых игры. Не буду критичен – возможно, на чем-то такое у кого-то да выходило. Вдвойне легендой это становилось, когда придумывали совсем невообразимые варианты игр, которые якобы всплывали после этой операции. И все это обязательно дополнялось предупреждением: «Помни, если у тебя это удастся, то только один раз в жизни!». Я не говорю уже про бесконечные перелистывания страниц меню, когда просматриваешь повторяющиеся позиции одной игры в надежде, что вот «где-то здесь» должен быть запрятан ее секретный/тестовый этап. Как с поисками новых миров Марио в «Чайках». Помните этап E-1, когда Марио падает в черноту, не в силах что-либо изменить, а где-то справа издевательски поблескивает ящик с призом? Сколько я выслушал инструкций от знакомых ребят, как на этом этапе «включать свет»... как «достать до призового ящика» во время падения. И сколько придумывал собственных. Впрочем, это легенда конкретного хакнутого недоуровня. Возвращаясь к нашим баранам, упомяну еще одну – на экране меню зажимались select, start и сразу Reset, после

чего появлялась надпись «test», а минуту спустя выдавалась текстура рома, где проглядывались командные строки... А вид текстуры заставлял благоговеть, правда? И наше юное воображение пыталось разглядеть в ней таинственные коды, которые ответили бы нам на такие вопросы, как, скажем, день рождения Рю Хаябуса, или дата конца света. Настоящего.

### Заключение

В группе «Dendy Forever» проводился опрос, считаете ли вы добром или злом пиратки, которым посвящена статья. К моей радости, победил вариант «добром». Хотя победил с небольшим отрывом:



Это можно понять, уж слишком многих и слишком сильное постигло разочарование в свое время. И все же наводненность наших коллекций такими картриджами я считаю хорошим опытом. Было весело сидеть компанией перед телевизором и играть в «угадай игру по исковерканному названию» на щелбаны. Стоит упомянуть и чисто практический плюс: разбиение какой-либо длинной, серьезной игры на множество позиций по уровням/оружию, что позволяло без труда пройти ее. Экономило усилия, нервные клетки; удовлетворяло любопытство.

... Говорят, когда дело подходит к концу, невольно вспоминаешь, с чего все начиналось. Эпоха 8 бит давно отгремела, но память снова и снова возвращается к этим многоигровкам. Нужно любить и уважать то, с чего ты начинал. И не важно, что это могло быть подделкой поставщиков. Не важно, что частенько это было просто плодом халтурной работы. Ведь любовь и память отдается не изготовителям, и даже не микросхемке, одетой в пластмассу – но кусочку эпохи... и детства, со всем присущим ему волшебством и беззаботностью.

За помощь в написании статьи хочу поблагодарить пользователей и владельцев ресурсов:

<http://www.emu-land.net>

<http://dendygames.wordpress.com>

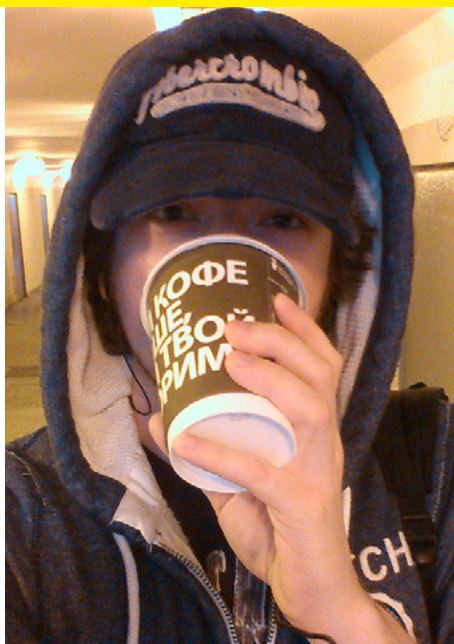
<http://oreanor.narod.ru>

... а также пользователей сообществ [vk.com/dendyforever](http://vk.com/dendyforever) и [vk.com/kinamania](http://vk.com/kinamania), у кого были украдены фотографии картриджей для Dendy.)



by Bucky O'Hare





### Валерий Корнеевака Агент Купер

Экс-автор журналов «Видео-Асс Dendy», «Великий Дракон» и «Страна Игр», ныне редактор otaku.ru и арт-директор компании Reanimedia.

**Как ты приобщился к видеогам? Какие интересы и вкусы к играм и консолям у тебя на данный момент?**

Моя игровая история началась точно так же, как у большинства ровесников из «поколения 76-82», с советских игровых автоматов. В детстве хватало спорадических сеансов общения с «Видеоспортом», Atari, Famicom и всякими «Тайнами океана», по-настоящему я увлекся играми в старшей школе, это уже 1993-1996 годы. Первый компьютер — БК0010-01, первая собственная приставка — Mega Drive 2. В магазине консоль комплектовали одной из двух игр на выбор, Sonic 2 или Evander Holyfield's Real Deal Boxing, я попросил положить мне «Соника» и люблю фантазировать, что жизнь сложилась бы совсем иначе, возьми я тогда боксерский симулятор.

Работая в околоигровой прессе, я особенно внимательно следил за японским рынком. Высоко ценю гейм-дизайнера Фумито Уэду, его проекты Ico и Shadow of the Colossus — в числе моих любимых. Сейчас практически не играю, хотя по инерции слежу за состоянием отрасли (то есть зачем-то имею представление о том, чем отличаются друг от друга три части Final Fantasy XIII). Последние пройденные до конца вещи — L.A. Noire и «Путешествие» на PS3. Поглядываю в сторону Bravely Default, но ради одной игры обзаводиться 3DS было бы странно.

**Расскажи о начале своей деятельности в «Великом Драконе». Кажется, всё началось с того, что ты выиграл в конкурсе передачи «Dendy: Новая Реальность»?**

В 1994 году я нарисовал довольно-таки глупую рекламу журнала «Видео-Асс Dendy» в виде короткого комикса. Она заняла призовое



место на конкурсе журнала, в одноименной телепрограмме Сергей Супонев вручил подарки победителям (об этом я рассказывал в тексте к 50-летию Супоневы), а через некоторое время я принес Валерию Влади-

мировичу Полякову — это главный редактор «Dendy» и, впоследствии, «Дракона» — первые мои тексты об играх, подписанные идиотским псевдонимом «Агент Купер». ВВП их подправил и поставил в номер, и следующие поставил, и так я начал регулярно публиковаться. «Дракон» стал моей школой юного журналиста, а школа юного журналиста при журфаке МГУ оказалась повторением пройденного, и я туда перестал ходить, а потом поступил на журфак, куда тоже ходить быстро перестал, потому что делать журналы было интереснее, чем слушать о том, как их делают.

**Расскажи подробнее о работе в ВД.**

Строго говоря, ход работы над номером «Дракона» в 1995–2000 годах, когда я вертелся в редакции, принципиально не отличался от происходившего в других игровых изданиях. На общей встрече с авторами ВВП составлял примерный план номера, мы разбирали игры, дома проходили их, прислушивались к ощущениям и набивали тексты. В редакции стоял «съёмочный» компьютер с ТВ-тюнером — когда нужно было сделать скриншоты, к нему подключались консоли или видеоманитон. Получив тексты, часто представлявшие собой крошечную галиматью, Поляков их вдумчиво читал, правил в программе «Лексикон» (отмечая спорные места буквами ЖЖЖ; когда редактуры выходило много, то есть почти всегда — сажал автора рядом и проходил вместе с ним по списку этих ЖЖЖ, пункт за пунктом, объясняя свои претензии и предлагая варианты правок), после чего передавал

материал на верстку. Версткой занимался Лёша Филатов — он в выходных данных журнала назывался «заведующим компьютерным бюро» и был старше нас, школьников, лет, может быть, на восемь. Лёша помог мне освоиться с «Маком» и QuarkXpress, со временем свои статьи я уже оформлял и верстал сам (позднее этот навык очень пригодился в работе над «Страной Игр», «АнимеГидом» и, в общем, всеми проектами, которыми я занимаюсь последние лет пятнадцать). Часть тиража «Дракона» обычно хранилась прямо в редакции, выгрузка журналов из финской фуры входила в число приятных авторских обязанностей.

**Думаю, многим будет интересно узнать об истории создания культурной рубрики «Мир аниме». Кому в голову пришла идея заниматься этим, как всё вышло?**

Лёша Пожарский (Lord Hanta) посмотрел рубрику про японские мультфильмы в великом британском журнале SuperPlay, рассказывавшем об экосистеме Nintendo так, словно редакция сидела не в городке Бат, графство Сомерсет, а в Токио или Осаке. После первой пары материалов о «japanimation» Ханта к этой своей затее слегка охладел, эстафетную палочку подхватил я — и с тех пор, получается, из рук не выпускаю. Как раз тогда, в 1996 году, появился первый в стране клуб любителей аниме и манги, R.An.Ma. Журнальная рубрика «Мир Аниме» в некотором смысле была его информационным бюллетенем.

**С кем-нибудь из авторов из ВД поддерживаешь отношения до сих пор?**

Поддерживаю на уровне взаимных поздравлений с днем рождения, лайков в Инстаграме и эпизодической переписки в Фейсбуке. Зоя Васильевна Жарикова, поначалу отвечавшая за визуальную, так сказать, эстетику ВД (мне кажется, что рубрика «Забор» — ее идея; могу ошибаться), как-то выдала окрыля-

ющую характеристику: «вы, ребята, кончите в канаве, один Илюша Фабричников станет человеком». Илюша — это Duck Wader, а канавы, насколько могу судить, успешно избежали все. Кое-кто даже избрался в муниципальные депутаты, уму-дрившись при этом остаться человеком.

**Игровая журналистика с тех пор сильно изменилась. Как и сами игры. Как ты оценишь эти изменения?**

Сомневаюсь, что игровая журналистика в России сильно изменилась. Понятия новости, рецензии, интервью и авторской колонки своих смыслов не меняли, а профессиональный рост отдельных авторов едва ли повлиял на общее состояние массива доступных околоигровых текстов. Почти всё лучшее, что я читаю об играх по-русски, публикуется в закрытой фейсбучной группе, где собираются обычные, не «игровые», журналисты. Наверное, если бы эти люди вдруг взяли и выпустили сегодня журнал о видеоиграх, он получился бы очень хорошим, но по разным причинам они такого журнала не выпускают.

**Насколько я знаю, ты увлекаешься художественным творчеством. Это твоё хобби?**

Рисую в свободное время, ничего особенного.

**Известно, что ты часто бываешь в Японии. Расскажи о своих впечатлениях. О стране в целом, в частности, об отношении японцев к видеоиграм как к части культуры.**

Последние десять лет непрерывно рассказываю об этом на страницах разных изданий, сайтов и блогов. Могу адресовать интересующихся к архиву журнала «АнимеГид», в котором мы с коллегами много писали о современном японском обществе, тамошних развлечениях и популярной культуре. Сейчас я работаю над циклом документальных программ

«Отаку на видео» — он будет прилизительно о том же.

**Каково твоё отношение к ретроигровым сообществам? Считаешь ли ты, что это важная часть истории видеоигр, которую нельзя забывать, или нет смысла заниматься этим?**

Ретрогейминг крепко вписан в индустрию развлечений, забыть о нём сложно уже потому, что крупнейшие гейм-издательства поддерживают архивы прежних блокбастеров для новых платформ. Покупая портативную приставку, мы получаем доступ к онлайн-каталогу игр, знакомых по



предыдущим поколениям консолей. И если кто-то, наигравшись в хиты прошлых десятилетий из Virtual Console, просиживает вечера в музее 15kor.ru, шерстит eBay с Avito на предмет антикварных картриджей, учит иероглифы по Dragon Quest, пишет музыку для чипа RP2A03 или восстанавливает до рабочего состояния выпущенный из-за границы аркадный After Burner — честь такому человеку и хвала.

**Наш традиционный вопрос. Что бы ты пожелал нашим читателям?**

Не выгорать.

**by Dart**





**Денис Грачев aka RetroSouls**  
Инди-разработчик

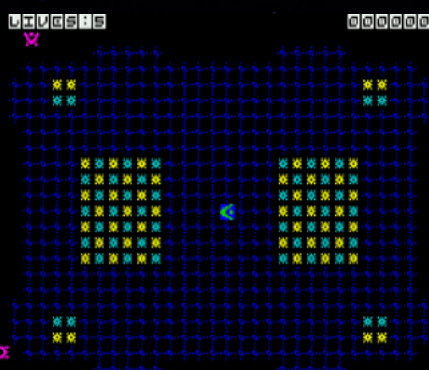
*Первым делом – поздравляю с победой на Retro Game Battle! Расскажи, что за конкурс такой, насколько представительный, как пришла идея в нем участвовать?*

Привет! Спасибо за поздравления, честно говоря, я не ожидал что займу первое место! Конкурс зародился прошлым летом на главном русскоязычном форуме по «Спекки» zx.rk.ru. Его организовал один хороший человек Дмитрий Пугачёв, он и выступил спонсором. Ему помогал известный спектрумист-организатор Вячеслав Калинин (newart) – он собрал в жюри известных спектрумистов и сделал красивый сайт с онлайн-голосованием. По условиям конкурса необходимо было сделать игру для Spectrum без каких-либо жанровых ограничений. Уровень работ оказался очень высоким, среди игр есть даже Tower Defense!

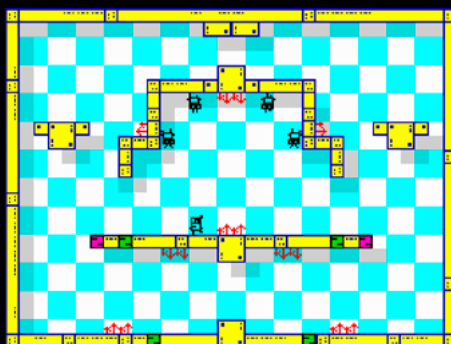
Идея поучаствовать у меня появилась спонтанно. К моменту начала конкурса я уже 2 года не занимался ретро-кодингом и не планировал. А в ноябре меня захлестнула

*Давно уже хотелось устроить допрос нашему знатному инди-разработчику и «спектрумисту» Денису Грачеву aka RetroSouls. И тут представился хороший повод: 1 апреля его игра AlterEgo 2: DreamWalker победила на конкурсе разработчиков для ZX Spectrum «Retro Game Battle». А уж когда оказалось, что Денис практически мой земляк и проживает в Бийске, что в Алтайском крае, интервью стало неминуемым...*

очередная волна ностальгии, и я решил поучаствовать. И так, на волне ностальгии, я сделал сразу 3 игры: продвинутый ремейк старой игры 1984 года – Sector, логический платформер с ботами и гравитацией – Gravibots и продолжение моей логической игры 2011 года – AlterEgo 2.



Sector



Gravibots

После этого я подумал, что три игры на конкурс – это слишком, выложил Sector вне конкурса и увлёкся Commodore 64. В результате моего

знакомства с этой новой для меня ретро-платформой родился порт первой части моей старой логической игры AlterEgo.

*Над AlterEgo 2 работала команда из трех человек. Расскажи о соратниках немного. Это постоянная команда или же собранная для этой конкретной игры?*

Команда скорее временная, у меня во всех проектах так. Мне просто нравится работать с разными талантливыми людьми. Конкретно с Alter Ego 2 мне помогали известный спектрумовский художник Алексей Голубцов (Diver) и легендарный музыкант Сергей Косов (MmCM). Я думаю, тем, кто любит «Спектрум», даже не нужно их представлять. Ещё мне помог молодой украинский парень Алексей Биличенко (Crash Nicker, Brightentayle), который написал биперную мелодию для моделей без звукового чипа.



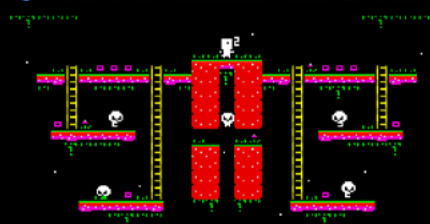
Загрузочная картинка от Diver'a



Хочется отметить, что косвенно в игре участвовало гораздо больше народа. Так как я использовал огромное количество работ других спектрумистов: пакеры, библиотечку шрифтов, мультикольный движок, быстрый проигрыватель музыки и т. д. Все они перечислены на вступительной заставке к игре.

*Игра создавалась специально для конкурса? Сколько времени заняла разработка? И в чем отличия сиквела от первой AlterEgo?*

В декабре 2013 года один из бразильских спектрумистов выпустил мультикольный движок под названием Nirvana, который позволял значительно увеличить цветовое разрешение Спектрума. И я решил ещё раз вернуться во вселенную AlterEgo. Так появилась AlterEgo 2 для «Спектрума» с невероятной графикой. К слову, это первая игра на этой платформе с таким большим мультикольным полем.



Alter Ego2: DreamWalker

**DREAMWALKER**  
Alter Ego 2



Press 'Fire' To Start

Alter Ego2: DreamWalker

Изначально я не планировал выставлять её на конкурс, так как я начал делать её в январе, а работы нужно было сдать до конца февра-

ля. Однако она как-то легко получилась и была готова уже к 10 февраля.

Отличий от первой части немного – «радужная» графика, новые виды пикселей и врагов. Основная задача был показать новый уровень графики, который выводит «Спектрум» к новым горизонтам.

*Сейчас наблюдается явный всплеск интереса к ретро-играм – в каждом смартфоне эмуляторы, ожил вторичный рынок, выпускаются реплики старых консолей и т. д. Коснулось ли это «Спектрума», стало ли больше «движухи» в его отношении, как тебе кажется?*

Конечно, коснулось. «Движуха» началась примерно с 2011 года. Конкретно на «Спектруме» в год выходит сумасшедшее количество игр и демок. Появились игровые конструкторы, движки, инструментарий. Это коснулось и железа. Выпускаются Spectrum-совместимые компьютеры на новой элементной базе (Specsy 2010, ZX-Evolution), различное железо, позволяющее загружать игры с флэш-карточек и т. д. В общем – пока всё хорошо, народ активен!

*Вообще, есть подозрение, что на нашей земле старина Спекки сейчас себя чувствует бодрее, чем на Западе.*

Я бы так не сказал. У них очень много действующих «реалов». Вообще, у нас немного «свой» Spectrum, с нашим русским колоритом и демо-уклоном. У них выходит больше игр, у нас – больше демок.

*ОК, «движуха» на «Спектруме» со стороны разработчиков есть – игры делаются, конкурсы проводятся, значит, платформа жива. Но есть ли у этих игр игрок? Играют ли в игры для Spectrum так же, как, например, в NES и «Сегу» на эмуляторах?*

Отзывов много, карты рисуют, виде-

опрохождения в «ютуб» выкладывают – значит, играют. Как количество оценить, я даже не знаю. Конечно, фанатская база NES гораздо больше, просто потому что разный возраст. Фанаты «Спектрума» старше, особенно за рубежом, и у них меньше времени играть – семья, дети, работа. У меня это хобби, и мне нравится держать свой мозг в тонусе с помощью ассемблера :)

*Ты живешь в, прямо скажем, далекой провинции. Нашлись ли единомышленники по ретроигровой теме на родной земле?*

Честно говоря, в родном городе единомышленников не нашлось. У нас даже просто игроделов нет, я пытался на местных форумах искать, но не судьба. Может, плохо искал.

*Я играл в первую AlterEgo, и мне она некоторыми моментами напомнила известную пингвиноаркаду Binary Land. Не она ли послужила источником вдохновения?*

Нет, я не думал про неё, когда делал AlterEgo. Хотя я, конечно, играл в неё и, возможно, подсознательно что-то и почерпнул. AlterEgo родилась как упрощенный порт моей игры 8 Bit Night, вот её я и держал в уме.



8 Bit Night

*Известный инди-затворник Shiru сделал порт первой Alter Ego на NES. Можно об этом поподробнее (его это была идея или твоя и т. п.). И есть ли планы то же самое проделать со второй частью?*

Это была полностью его инициатива. Тогда в 2011 году я попросил у



него биперную мелодию в игру, поэтому у нас состоялось знакомство. В это время он увлёкся написанием игр под NES на Си и попросил разрешения на портирование. Я всем всегда всё разрешаю. Результат меня просто поразил, Александр невероятно талантливый парень! Со второй частью планов нет, давно не общались. Хотя сейчас, после моего знакомства с Commodore 64, я и сам могу портировать на NES – у них один процессор. Время бы только найти.

*А какова судьба другого твоего проекта – воксельного «шмапа» Air Knight? Прошлогодний геймплейный ролик выглядел весьма многообещающе, но потом что-то все затихло.*

Он отменён, я как-то остыл к современным платформам. Мне немного жаль свой воксельный движок, поэтому я, возможно, и сделаю на нём что-нибудь ещё.

*Каковы планы на будущее? Как минимум я видел в Твиттере скрин из «новой многоцветной игры для ZX Spectrum» :)*

Пока все планы связаны со «Спектрумом». На данный момент там интереснее всего. Сейчас я работаю над продолжением Sector под названием Sector: Invasion. Потом планирую сделать ту самую «многоцветную игру из Твиттера» под

названием MultiDude. Это будет мой любимый жанр – логический платформер.

А дальше у меня есть туманные планы. Например, я хотел бы портировать GraviBots на Commodore 64 и наконец-то попробовать что-нибудь сделать для NES.

*И напоследок – тройка наших «классических» вопросов:*

*Как начиналось твое геймерство? Первая приставка/компьютер, первые игры, эмоции, с этим связанные, какие-то моменты, навсегда оставшиеся в памяти.*

Геймерство началось с невзрачного самопального клона «Спектрума». А так как отец-меломан не признавал кассеты, то первое время мы загружали игры с «бобин». Первыми играми были Video Pool и невероятный Exolon. Те эмоции и чувства я до сих пор помню – это было невероятно. Добрый «дядя Ваня» из прокуренного игрового салона записал нам на бобину все спектрумовские хиты Saboteur, Barbarian, Batty, Rick Dangerous и т. п. Мы играли запоем. Ещё у нас был 5-кнопочный самопальный джойстик, напоминающий современный NumPad. На нём были перепутаны направления, но мы быстро приспособились. Как сейчас помню, что «вверх» – это было «вперёд». В общем, это было детство, это было невероятно здорово. По-

том появилась Dendy... Мы переворачивали Castlevania2: Simons's Quest, срисовывали иероглифы-пароли с невероятной Captain Tsubasa 2, пытались пройти Battle Toads. Но это уже совсем другая история.

*Как относишься к современному игровому мейнстриму? Куда движется игровая индустрия в наше время?*

Вообще не в курсе, чего там происходит и куда движется. Последней игрой, которую я купил, была Unreal Tournament 3. После этого я интересовался только инди-играми или играми на Xbox Arcade. Последняя игра с «серьёзной» платформы, которая доставила мне радость, была Castle Crashers на Xbox 360. А сейчас и инди-игры движутся непонятно куда с их бюджетами, приходится вводить термин «тру-инди».

*Нужно ли современным детям знакомить с игровой классикой? Или у них будет своя классика?*

Конечно, нужно, у меня дочка трёхлетняя, например, любит «Спектрум». Я знаю, многие показывают своим детям классические игры, и они играют в них. Может, им просто интересно, а может, старые игры выглядят не так, как все современные и притягивают их.

*by masterpeace*





DEMO

С  
Д  
Д

DEMO

Д  
Д  
Д  
А

А  
Д  
Д  
Д  
С

СЕНА  
СЕНА  
СЕНА

ВУРОМАНВАЛЕЕВ

СЕНА



**Демосцена** — это субкультура и направление компьютерного искусства, главной особенностью которого является выстраивание сюжетного видеоряда, создаваемого в реальном времени компьютером, по принципу работы компьютерных игр. Таким образом, демо является симбиозом программирования и искусства. Демосцена — киберкультура, существующая в Юзнете, Фидонете и Интернете.

Википедия



Вообще, о демосцене можно говорить часами, если не сутками. Это отдельное направление программирования, написания музыки, рисования, а не «демка» в привычном понимании простых смертных, где имеется в виду обрубленная игра или программа в самом интересном месте. Демосцена зародилась давно, в середине 80-х годов прошлого века, зародилась сама собой. С выходом первых массовых компьютеров (Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga и прочих) появились и народные программисты, часть из которых была хакерами-крякерами. В основной своей массе они ломали защиты игр, встраивали трейнеры. Так как тогда не было андеграундных сайтов и прочих варезников, а чувство собственного величия у них тоже было, хакеры начали встраивать свои имена в экраны загрузки, дабы показать всем, что VasyaPurkin\_1295 смог сломить защиту, а вы нет.

CRACKED BY BILL GILBERT © 1988

Вот тут и началось зарождение демосцены, так как хакерам стало недостаточно уже просто надписей, они писали анимированные заставки с берущими строками, где, как правило, передавали привет, короткие послания пользователям, пару слов о взломанной ими игре. Дальше — лучше. Дошло до того, что качество интрошек превосходило качество са-мой игрушки как по графике, так и по музыке, а юзеры все чаще запускают игрушки только из-за просмотра интро. На этой волне кодеры вышли на новый уровень - теперь они делают видеоряд с музыкой отдельной программой. Полноценные демы начали появляться к концу 80-х. Главной целью демок было показать «смотри, что я смог выжать из моего компьютера» и «смотри какой эффект я накодил». Тогда же демосцена начала показывать по-настоящему стоящие произведения искусства, начали формироваться подклассы демок:

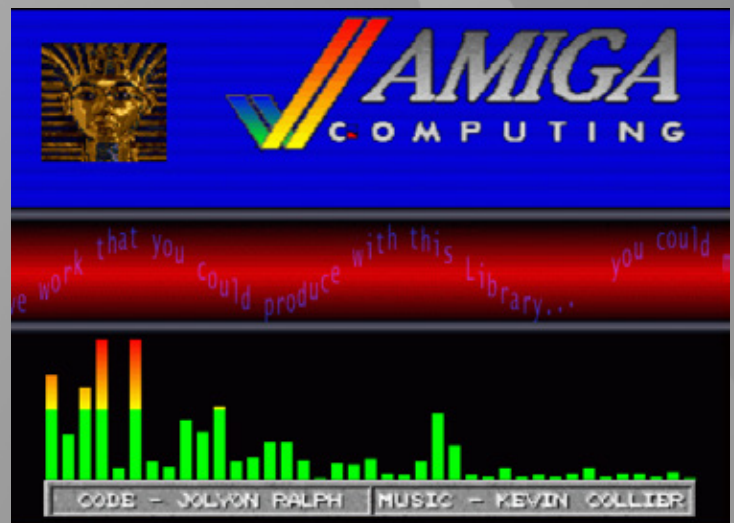
- Intro
- Intro 64k
- Intro 4k
- Intro 1k (а так же 512b, 256b u128b!)
- Megademo
- Trackmo





## Разберемся.

**Intro** – короткий (от 1 до 5 минут) фристайловый вид демо, где какой-либо текст (приветы, трудности жизни, ворклог и прочая болтовня, как правило, бегущей строкой) скрашивает какой-либо красивый эффект.



**Intro 64k** – видеоряд, ограниченный размером в 64Кб (аналогично, размер может быть 1Кб и даже 128б). От кодера требовалось огромное мастерство, чтобы уложить свою задумку в отведенный размер. «Если бы вы знали, что 1кб текста - это примерно одна страница в WorkPad, вы бы поняли, что требуется от программиста для создания демо в этой категории», – сказал BoyC из команды Conspiracy. В этом виде интрошек обычно не вставляли приветствия, а полезный объем отдавали полностью под эффекты.



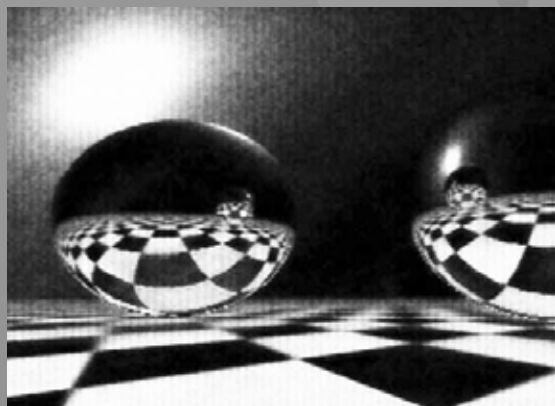
**Megademo** – это сборник интрошек и демок, где пользователь может выбрать какой-либо эффект или прервать его показ, приветствуется различная музыка (как правило, в Trackmo был один трек на весь видеоряд), пояснения к текущей сцене, управление эффектом (скажем, такими частями, как амплитуда колебания бегущей строки, скоростью движущихся элементов и т. п.). Бывало, что авторы подкладывали «пасхалки» – в самом конце бегущей строки (надо сказать, что требовалось большое терпение, чтоб дочитать ее до конца) была описана секретная клавиша (комбинация



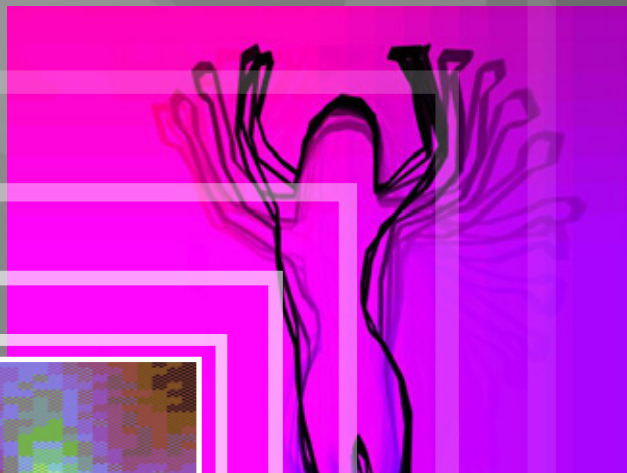
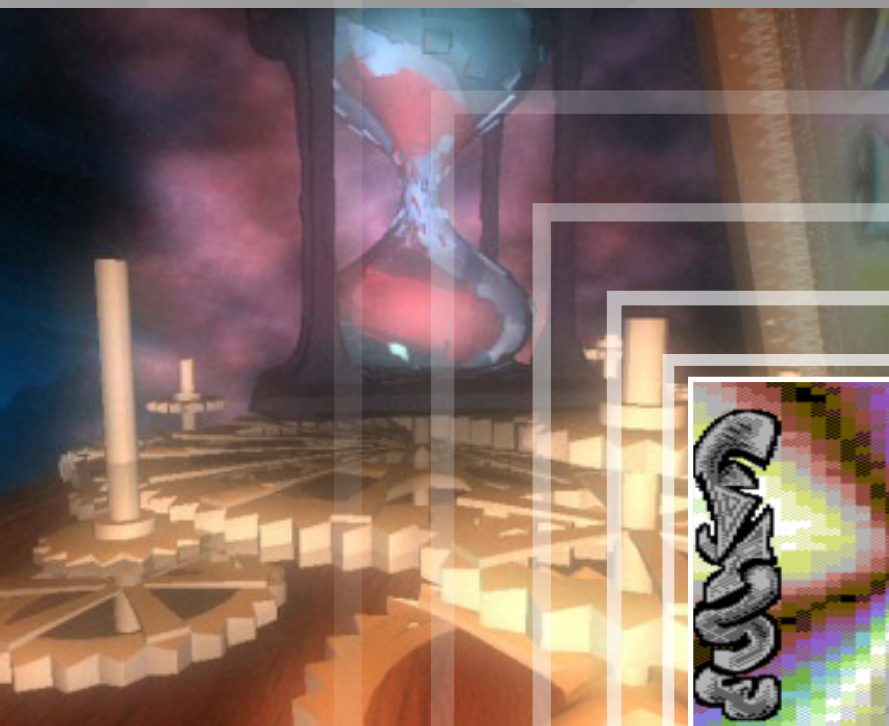


**Trackmo** – грубо говоря, это видеоряд из нескольких интрошек, где показываются разнообраз-ные эффекты в ритм сопровождающей музыки, обычно длительностью от 5 до 10 минут. Является основным видом демок на демопати (о них ниже), обычно весь показ проходит без участия пользователя, то есть не надо ничего выбирать и нажимать, все идет друг за другом, что позволяет правильно рассчитывать время показа.

клавиш), по нажатию на которую, появлялась скрытая сцена. Распространялись они по почте между единомышленниками/ участниками и зрителями демопати, а от них по соседям и другим простым смертным (реже продавались на всяких толкушках и радиорынках).



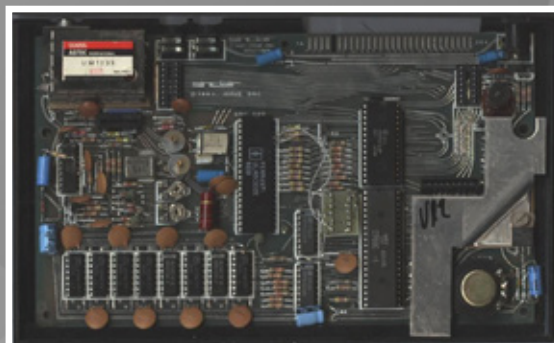
Вообще, родиной демосцены принято считать Польшу – именно оттуда пошли первые крикнутые программы на кассетах и дискетах. Поначалу люди не понимали, что это за бесполезная программ-улька лежит среди остальных программ – она же ничего не делает! Поэтому пик популярности демосцены пришелся только на начало 90-х. Надо сказать, что в России активность демосцены как субкультуры начала проявляться позже всех. Самым популярным компьютером в странах бывшего СССР был ZX Spectrum (точнее его клоны), в то время как на западе он уже был вытеснен «Амигами» и, в меньшей степени, Atari ST. Демомейкерство у нас началось именно с этого морально устаревшего компьютера.



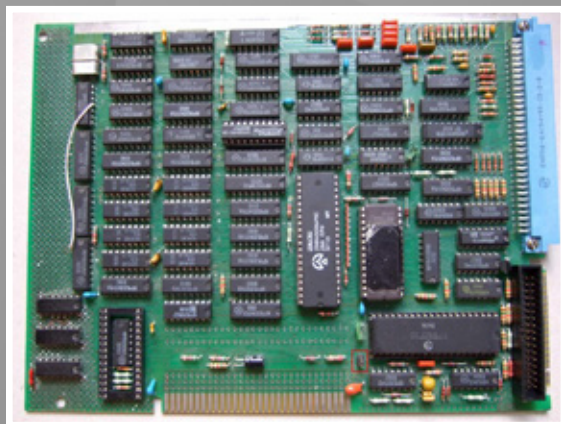


Хочу тут сделать сноску. В России было очень мало оригинальных ZX Spectrum'ов, но наши умельцы смогли расщепить пару специализированных микросхем на ведро советских микросхемных аналогов и на этой базе построить вагон совместимых компьютеров (в этом мы переплюнули планету всю — «Пентагон», ZS-Scorpion 256, «АТМ-Турбо», «Байт», «Балтика», «Бриз» и еще куча), отдельные экземпляры которых технически превосходили своего фирменного собрата. Подавляющую часть клонов можно было собрать дома из доступных деталей. Эти факты и стали причиной дикой популярности этого компьютера в России. Что есть — на том и работаем. Полетела и у нас волна демомейкерства. Начали организовываться демопати.

**Demoparty** — мероприятие, как правило, в большом (или не очень) актовом зале, где участники демонстрируют свои демы на суд публике, с последующим выбором победителя. Но это только официально. Чаще всего демопати было местом встреч единомышленников, где они обменивались опытом, кусками кода и выпивали цистерны пива.



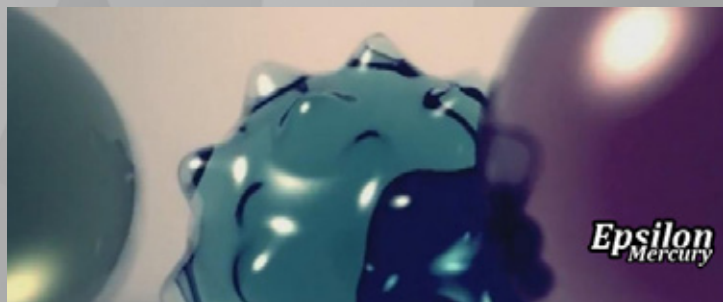
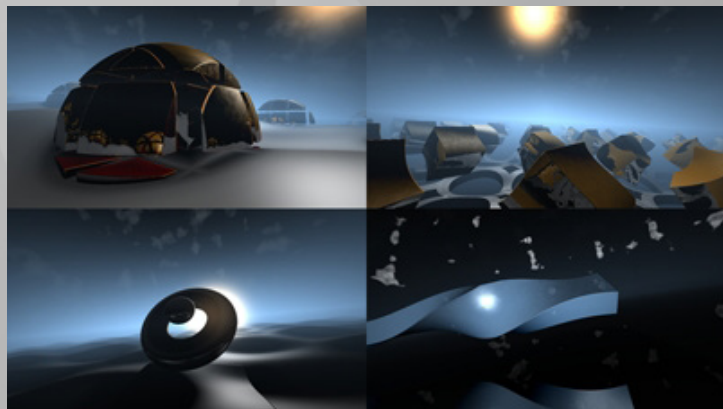
Плата фирменного «Спекки»



Плата ZS Scorpion 256, наш советский клон. Один из множества.

В рамках демопати проводятся компо (от англ. compete, «соревноваться») — конкурсы по различным направлениям компьютерного творчества: собственно программам-демонстрациям, компьютерной графике и музыке, другим. Помимо конкурсов для заранее созданных работ, на демопати проводятся реалтайм-конкурсы, целью которых является создание конкурсной работы за ограниченное время (обычно несколько часов). На мно-гих демопати присутствует свободный конкурс (Wild Compo, где, как правило, выставляется видео, но может быть и околокомпьютерная работа, например, акапелла под 8-битную музыку, демо на контроллере от холодильника или просто тупой и нудный видеоролик) и чисто развлекательные конкурсы (например, на дальность метания винчестера). Что касается современной демосцены (а она эволюционирует так же быстро, как и железо) — остались каноны классического демопати, то есть конкурсы такие же, но с некоторыми оговорками: если в 90-е годы кодеры выжимали чуть больше, чем полностью из своего железа, показывая мастерство программирования, то сейчас сценеры делают акцент на дизайне, ибо современное железо настолько мощное, что можно не думать об оптимизации. Но все равно основными работами являются трекмо, рисованная и рендеренная графика, а также Intro 1k и 64k - организаторы намеренно загоняют сценеров в жесткие рамки, дабы удивить народ и показать мастерство.





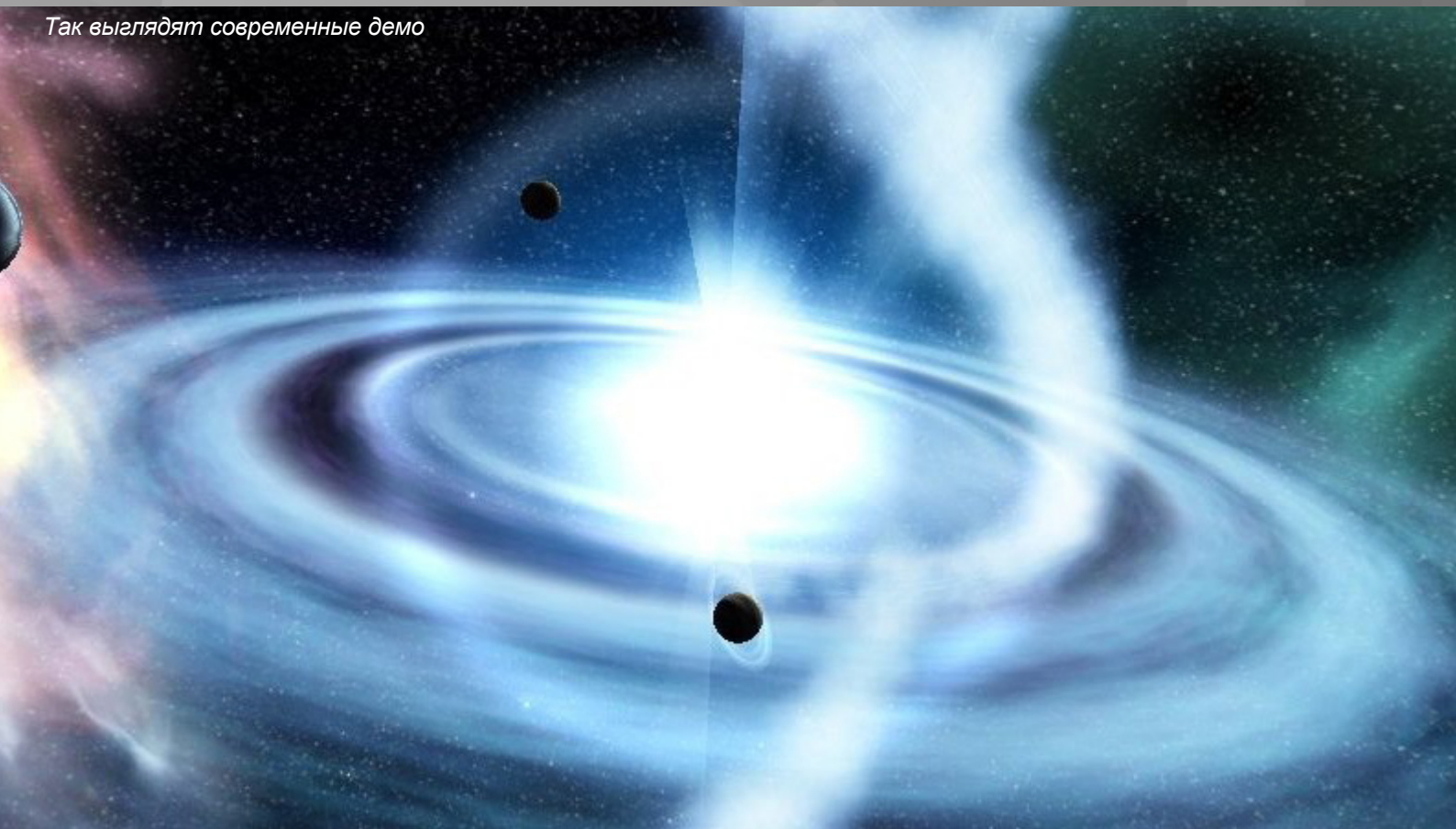
В России наибольшую популярность получили такие демопати, как:

- ENLiGHT (Санкт-Петербург)
- Chaos Constructions (Санкт-Петербург)
- DiHalt (Дзержинск, Нижний Новгород)
- Paradox (Ростов-на-Дону)

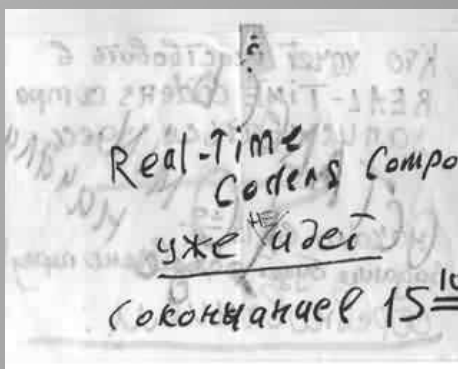
**ENLiGHT** – первое в России крупное демопати, проводившееся в Санкт-Петербурге в 1995, 1996, 1997 годы. Впоследствии его сменило демопати Chaos Constructions. В 1995 году платформа ZX Spectrum представлена не была. В 1997 г. был проведён только первый день, и хотя ZX Spectrum-конкурсы были проведены полностью, никаких результатов подведено не было. С ENLiGHT-а на дискетах были выпущены сборники призовых работ.

В 1999 г. Всеволодом Потаповым (Random) с друзьями был организован Chaos Constructions'1999. На тот момент этот фестиваль никак не был связан с ENLiGHT – за редкими исключением, его организаторы не пересекались и не были знакомы с организаторами ENLiGHT. CC'1999 также проходил в Санкт-Петербурге – в актовом зале школы по ул. Брянцева, 10. По масштабу он примерно соответствовал ENLiGHT'1995, за исключением технической части – здесь впервые на отечественных demoparty появился видеопроектор, а также был организован платный вход (70 р.). Кроме того, было введено правило пропускать девушек бесплатно (его сохранили и в дальнейшем). В остальном CC стал таким же некоммерческим мероприятием, с аналогичными конкурсами и общими с ENLiGHT'ом посетителями и участниками. CC'1999 посетило около 150 человек, были представлены конкурсные работы для PC, Commodore Amiga, ZX Spectrum.

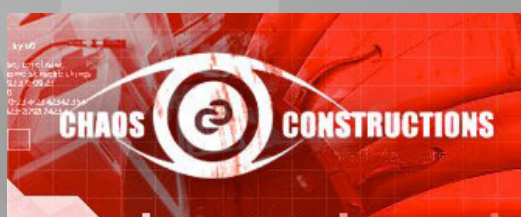
Так выглядят современные демо







Вот так выглядело первое демопати в постсоветском пространстве



Надо отметить, что исторически Random начинал с ZX Spectrum, что (среди прочего) определило важность этой платформы на последующих СС.



СС'99: результат эволюции налицо



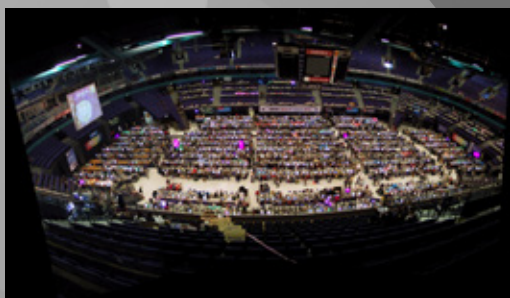
А так выглядело СС'11





**DiHalt** — демопати, проводимое в Нижнем Новгороде. Является вторым по величине в России после Chaos Constructions. Первый раз было проведено в 1999 году в Дзержинске. После долгого перерыва проведение демопати продолжилось в 2005 г. и стало ежегодным мероприятием. С 2006 года место проведения было перенесено в Нижний Новгород. Организаторы — группы Master Home Computer Group и Eye-Q. Первое демопати серии было посвящено исключительно платформе ZX Spectrum. Начиная с 2005 г. на демопати также представлены платформы IBM PC и Amiga, а в 2012 году Commodore 64.

Название DiHalt представляет собой последовательность из двух команд для процессора Z80, приводящих к прекращению выполнения программы (запрет прерываний и ожидание прерывания).



В конкурсах представлены работы участников из разных стран. Во время пати работает прямая интернет-трансляция. Работы показываются в реальном времени (причём работы для ZX Spectrum — с реальной аппаратуры). Победители во всех конкурсах определяются голосованием зала. В 90-х было сложно организовать демопати, так как не было спонсоров, все было сделано на чистом энтузиазме, что сказалось на качестве мероприятий. Ситуация начала выравниваться после 1999 года, когда настала вторая волна отечественного демомейкерства. На новый уровень вышли такие крупные демопати, как CC и DiHalt, были, конечно, и локальные пати городского масштаба, но они были скорее спонтанными, чем постоянными. Примерами могут быть ижевское ASCII'2003, Omega party и даже уфимский Millenium. В основной своей массе такие пати проводились однократно. В настоящее время демо-пати носят мультиплатформенный характер, список платформ заявляется в правилах пати. Что касается мировой демосцены, то там жизнь течет активнее. Крупными демопати на сегодняшний день являются финская Assembly (первое пати состоялось в 1992 г.) и немецкий Breakpoint (с 2003 г.)

*Assembly. Впечатляет, особенно если сравнить с отечественными*



*Breakpoint. Тоже неплохо*

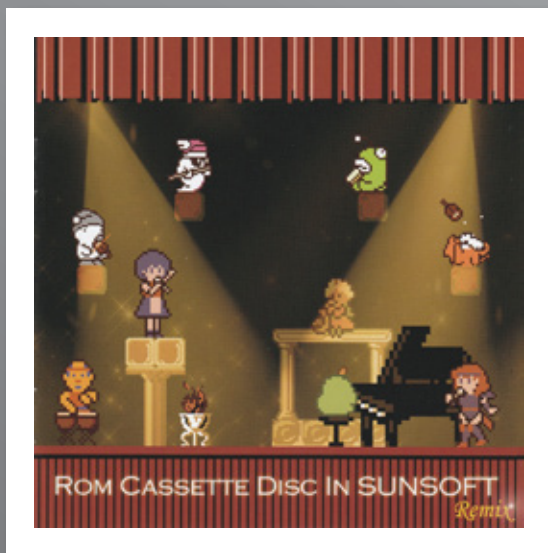
По традиции Assembly проходит каждый год между последними числами июля и первыми числами августа и длится три-четыре дня. Была организована демо-группами Complex и Rebels от Amiga и PC-демогруппой Future Crew. С 1999 года они арендуют самую большую арену в Финляндии — Хартвалл Арена в Хельсинки для того, чтобы вместить свыше 5000 участников демопати со всего мира. Вот это настоящее мировое пати!

Breakpoint является наследником легендарной Mekka & Symposium. Ежегодно эту демопати посещают около 800 человек, что делает её одним из крупнейших событий демосцены в Европе. Также на этом мероприятии проводится церемония награждения Scene.org Awards. Демосцену многие хоронили и продолжают хоронить по сей день, считая ее неблагодарным делом, ибо демосцена считается полностью бесплатной и существует как хобби программистов и дизайнеров. Но всегда находятся новички, которым это интересно и они продолжают ремесло дедушек сцены, хотя и сами основатели демосцены еще все светятся на ней, но уже в единичном количестве.

Многие выходцы демосцены подались в геймдев. Такими были легендарная финская Future Crew, основатели Remedy (все же играли в «Макса Пейна»?), Rovio со своими злыми птичками, музыку для Unreal, Unreal Tournament и Deus Ex написали известные демо-музыканты AlexanderBrandon, Andrew 'Necros' Sega, Michiel Van Den Bos и Peter 'Skaven' Hajba. Jesper Kyd, автор саундтреков к эпичным проектам вроде серий Assassin's Creed и Hitman, также выходец из демосцены. Среди соотечественников также можно выделить своих звезд: музыканты Manwe, Tangerine, Хрех, Massage ex DJ MoHaX.

*by Роман Валеев*





## Rom Cassette Disc In SUNSOFT Remix (2011)

Rom Cassette Disc In SUNSOFT Remix – странноватое название альбома, но вижу, что вы уже заинтересованы словосочетанием последних двух слов. Какие музыканты и чем они занимаются на нём – не станем вдаваться в подробности, т. к. там уйма народу. Лучше перейти сразу к музыке, которую "ремиксом" можно назвать лишь отчасти.

На первом диске представлены каверы, общий жанр которых трудно назвать, поэтому просто перечислим: а капелла, электро-танцевальная, синт-поп-рок, метал, оркестровые аранжировки, и также есть композиции с вокалом. Особенно отметим сильное попури SUNSOFT Special Medley.

На втором диске представлены оригинальные композиции к игре Gimmick!, которые затем были переведены в программный код (да, вся игровая музыка на приставках по сути дела является аранжировками), а также 2 авторских кавера от Masashi Kageyama в джазовом стиле. Хотя для многих оригинальные композиции Gimmick! будут звучать как сыгранные один в один каверы =)

Как бы то ни было, послушать это творение довольно любопытно.

## Mega Beardo – Black Ice (2014)

На днях Mega Beardo опубликовал новый релиз – "Black Ice". Это EP, записанный зимой этого года в жанре Black Metal и посвященный "ледяным" уровням таких игр, как Super Mario Bros. 3, The Goonies II, Snake Rattle 'n' Roll и Sonic the Hedgehog 3. Также в записи трека "Blue Burr" приняли участие Stemage и Viking Guitar.

Всё сыграно очень хорошо: грутально, технично, зловеще, только "Ice Cap Zone" немного выходит за рамки стиля, к тому же основную мелодию сыграли близко к оригиналу, а она, как мы знаем, слишком радостная для атмосферы Black Metal.

В общем, любители жанра останутся довольны. Как раз самое то слушать в жаркие дни лета.



## Koopa Soundworks – World 1-2: Encore (2013)

World 1-2: Encore - второй альбом проекта Koopa Soundworks музыкального директора Mohammed Taher, для работы над которым он привлёк много известных и начинающих музыкантов. В отличие от предыдущего альбома World 1-2 здесь только каверы. Но на следующих альбомах Koopa Soundworks планируют записывать только музыку собственного сочинения.

В вышедшем на бис "Мире 1-2" представлены следующие жанры: унылая, но редкими местами нормальная электроника, немного рока с различными примесями электроники и клавишных, капелька джаза и фанка. Как видите, полностью это всё вряд ли кому-то понравится, но большинство найдут хотя бы несколько приятных для себя каверов.

Возможно, вам будет интересно почитать интервью Mohammed Taher с композиторами Manami Matsumae (Mega Man) и Keiji Yamagishi (Ninja Gaiden, Tecmo Bowl, Captain Tsubasa 1-2) - <http://koopatv>



## CRTified Technician –Insomniac's Entertainment System (2010)

CRTified Technician – одно из имён американского проекта Petriform, под которым были выпущены данный альбом и EP (который заранее советую послушать). Выполнены они в классическом NES звучании. Альбом, судя по названию трэков, возможно, является саундтреком к несуществующей игре.

Простенькая «Mission Briefing», как и положено, просто подготавливает нас. Уровни Stage 1-3 блещут мелодичностью, трогательными нотками и атмосферой напряжения. А Final Stage неплохо передаёт ощущения игрока в последнем уровне, когда после предышки открывается второе дыхание. Вряд ли удастся понять P.N.K.A.I.T.B.O.S. без расшифровки, а Duel своим названием больше намекает на тему главара и в ней есть серьёзный настрой.

Boat Song сплетена из умиротворяющих мелодий, связанных интересными переходами. The Cursed Wheel Of Time наполнена мистической атмосферой, которая затем разворачивается в забойную мелодию, под которую хочется нестись вперёд и прыгать.

Crimson City – сложная по меркам обычной игры тема, с множеством переходов и смен ритмов и настроений. А Credit Roll оказалась недолгой прощальной темой без особо запоминающейся мелодии.

Итог: очень интересный и разноплановый альбом, с простыми и сложными композициями. Его интересно слушать каждый раз. Среди прочего советую заценить творения музыканта под другими именами: dtrx / hc, Oliver Arcane, Petriform.

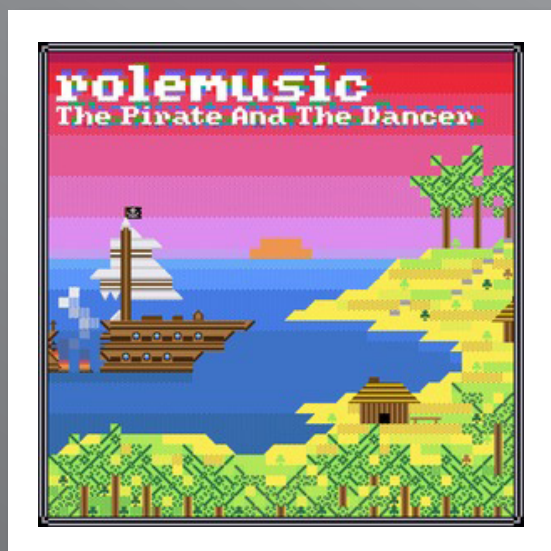


## grmlztzr – Digital Imperfections (2013)

Чиптюн из Латвии – любопытно, не так ли? Вопреки названию альбома, здесь мы слышим только «цифровые совершенства». В альбоме 9 треков в классическом NES-звучании с примесью электро, но бас-линия не давит на мозг, а используется строго по назначению и в нужном месте.

Композиции все сложные, интересно развиваются, атмосфера везде разная, про мелодичность я уж вообще молчу. Местами мне слышались нотки какой-то русской народной песни, «Имперского марша» из «Звёздных войн» и, возможно, чего-то ещё. Может быть, что это просто влияние или совпадение – значения не имеет, всё было совершенно в тему. Рассказывать в данном случае о каждом треке трудно по вышеуказанным причинам. Поэтому воображению приходится ориентироваться по названию треков.

Музыкант правильно сделал, что на Bandcamp цена его трём альбомам очень мала – 2 \$ за каждый в среднем, так скорее больше людей не пожалеют их потратить на каждый альбом, а он этого определённо заслужил. Кроме этого альбома, было записано ещё два: «Life Form Disposal» и «Acid Vapour Lullaby». Вам их тоже непременно стоит оценить.



## rolemusic – The Pirate And The Dancer (2013)

Несколько веков назад пиратский корабль затонул в Тихом океане. Спустя три дня после кораблекрушения единственный оставшийся в живых был недавно найден женатым на местной танцовщице с Карибских островов.

Именно так должен звучать геймбойный чиптюн: без мозгосверляющей долбёжки и с легко различимой мелодией. Релиз написан с использованием LSDJ и отрендерен в эмуляторе bgb. Жанр в целом описывается как поп с примесью бачата и меренге.

Как вы поняли из эпилога, в альбом вплетена необычная история, но точно понять всё то, что хотел рассказать музыкант, довольно трудно. Поэтому у каждого это будет собственная история, в построении воображением которой нам поможет вышепредставленная аннотация автора к альбому и как обычно названия треков.

## Armadillo Tank – We Are Not Men (2009)

Знакомьтесь, Armadillo Tank – ушедшая с VGM-сцены американская группа, игравшая каверы на музыку из игр с женским вокалом и собственными текстами. Просуществовали два года, дав несколько концертов на геймерских фестивалях и записав один альбом «We Are Not Men», о котором и будет идти речь. После распада группы трое участников образовали группу Krieger.

Жанр их творчеству дать невозможно: это смесь скримо, хардкора, стоунер-рока, классического металла и немного раннего панка с американским роком 70-х. Радует, что среди известных игр есть малоизвестные названия: Alien Crush, Smurfs, Amagon.

Первое впечатление может быть отрицательным, но может зацепить позже, есть в этой музыке что-то особенное. Пост об этом альбоме в группе «VGM: Каверы на музыку из игр» был встречен довольно прохладно, с жалобами на плохое качество записи и на то, что губительно смешивать каверы и вокал. Поэтому если вам не понравилось – советуем вам переслушать альбома через год, а может, и через 2-3, есть шанс, что он понравится. По крайней мере, так было у автора этих строк.



## Hurricane Mixer: Main Theme Arrange Second CD

Hurricane Mixer: Main Theme Arrange Second CD – 18-й альбом от лейбла Dangerous Mezashi Cat. Из названия понятно, что здесь переигрываются главные темы.

На этот раз тут больше неторопливого мягкого рока, соло и, конечно же, синтезаторов. Также есть приятные электронные аранжировки и медляки. Выбор игр радует наличием малоизвестных нам названий, например Fire Emblem, Genpei Toumaden, Rad Racer, Super Star Force, Top Landing, Terranigma. А каверы на заезженные темы таких игр как Castlevania, F-Zero, Contra приятно удивляют интересным исполнением. А русские слушатели с удовольствием оценят интересный кавер на заглавную тему всем до боли знакомой Yie Ar Kung Fu.

Итак, DMC в очередной раз оправдали наши ожидания.







# ВОСПОМИНАНИЯ ... О ГЛЮКАХ

Орфография и пунктуация сохранены в почти  
первозданном виде!

У меня есть только одно «глючное воспоминание». Я знаю, оно такое было не у меня одного, а наверное, у каждого, кому попадал в руки картридж (дискета - так мы их называли) Robosor 4.

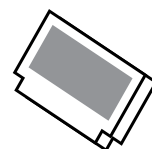
Все уже поняли, что речь пойдет о Tokkyuu Shirei - Solbrain. Был я в четвертом классе. К нам в село приехала новая учительница, которая стала нашим классным руководителем. В параллельном классе учился её сын. Так вышло, что с Ириной Ивановной мы состояли в хороших, если не сказать в дружеских, отношениях. Думаю, это относилось не только ко мне, но и ко всему классу. Да и вообще, очень приветливая и приятная женщина. Её сын Славик тоже оказался веселым парнем, так что и с ним мы неплохо ладили, хоть и недолго. И вот однажды я узнал, что у него тоже есть приставка и какая-то игра. Да, именно так он мне и сказал. Я так понял, что он вообще не особо убивается по играм. Так что игру он мне дал просто так. Я, кажется, даже взамен ему ничего и не дал. В школе условились, что вечером зайду за

игрой. Так и случилось - когда уже стемнело, было около восьми вечера, я отправился к ним домой. Жил он от меня совсем недалеко, к тому же рядом со школой, так что родители отпустили без проблем. Когда он вынес мне картридж, в свете их фонаря я с трудом смог разглядеть обложку. Но даже при таком свете мне удалось прочесть надпись «Robosor» на фоне какого-то неизвестного мне то ли скафандра, то ли водолаза. Ну вот, подумал я, четвертый робокоп. Какая дрянь (просто незадолго до этого мне уже давали поиграть картридж «Робокоп 4», и мне он совсем не понравился после моего второго копа. Это после я узнал, что тот 4-й коп - это 3-я часть).

Ну, ничего не поделаешь. Мне на тот момент играть особо было не в чего, так что я поблагодарил Славика и пошел домой. Но когда я включил приставку, был приятно удивлен. Да что там, я просто афигел! Совершенно новая игра. Такую я еще не видел. Музыка радовала, играть удобно. Какие-то штуки собирать можно из альфа и бета. В общем, игра меня

захватила сразу и надолго. Ровно до второго уровня. Да, именно там меня ждал непроходимый босс. Это был белый ниндзя, с которым я сражался, поднимаясь на огромном подъемнике. После победы над ним все повторялось: тот же подъемник, тот же ниндзя. И так до бесконечности. Лично я выдержал 30 с лишним побед и сдался. Порой я даже думал, что это кара мне за то, что я использовал комбинацию «вверх+старт» для бесконечного здоровья...

Спустя какое-то время, наша учительница решила уехать в другое село и картридж Славика я вернул. Не помню сколько точно он у меня пробыл, но всякий раз включая игру, я доходил до этого босса, побеждал и все повторялось снова и снова... Я уже даже не использовал комбинацию, настолько отточил свои навыки. И все надеялся, что когда-нибудь я увижу следующий уровень.



Алексей Кукушкин

У меня в детстве был Джуниор. Хороший, качественный, стиплеровский... И я не столкнулся ни с зелёной Книгой джунглей, ни с глючным Принцем Персии, в Дак хант я всегда попадал именно туда, куда и целился, у меня не ломались джойстики и не горели блоки питания и вообще все бы отлично... так мне казалось. Я не очень любил проходить игры, но однажды решил одолеть игру во что бы-то ни стало, играл неделями, доходил почти до самого конца и....

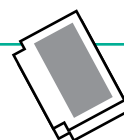
Мне так хотелось быть «паравозиком который смог», но я не смог.

Я не знаю как это повлияло на мою жизнь, какие комплексы я заработал, и что случилось с моим характером, но я очень часто вспоминал эту игру и тот факт что первый раз я хотел выложиться на 200% и не довел дело до конца.

Спустя лет 17, из фильма Павла Гринёва я узнал что Шредер в Манхэттэн проджект был неубиваем. Я не спал всю ночь. «Китайцы п%#@#&сы»,

крутилось у меня в голове... Теперь я куплю НЭС версию, и смогу, смогу... смогу!!

Дмитрий Савельев



Очень эпичный глюк у меня произошел в игре Mickey Mania на Sega Genesis. Не секрет, что это очень сложная игра. Контов нет. Только те жизни, которые нашел в секретках или не нашел (время то было не гугловское, не рамблеровское и даже не интернетное). Обычно я сливался в уровне с лосем или в следующем цветочном уровне. Приобрел книжечку с скодами в плачевном состоянии в которой страницы выпадали. Нашел там пару секретных жизней. Проходить стало легче. И вот я уже научился доходить до замка. В самом замке было всё очень грустно. Особенно в 4-й локации, там этих рыцарей просто прорва, да еще и трольские платформы над пропастью в мегаменовском стиле, только на пути у них были шестеренки, которые нужно было перепрыгивать. И вот. На последней жизни я дохожу до огненной

башни. И что же? Этот огонь быстро мимо меня прошуревал вверх. Я на это внимания не обратил, экран то тоже двигается, только медленнее. Я ж с экраном поднимаюсь вверх и где-то на третьем прыжке жизнь Микки обрывается. Почему? Какого? Меня задело? Не подозревая о случившемся, дохожу до этого момента снова, уже с тремя жизнями. И каждый раз происходит одна и та же ботва. Огонь устремляется вверх, я делаю три прыжка и так до гейм овера. Посмотрел я в книжке с кодами чит на выбор уровня. Для этого надо в меню выставить спецэффект, музыку и голос. Вот незадача а такого голоса, который указан в чите в моём картридже то и нет) Я поменял в магазине этот картридж на другую копию. Такая же история. И третий картридж был таким же. И все картриджи с Микки Манией

заканчивались в башне. Вот вам и пираты. Прошел я эту игру только на эмуляторе сеги на приставке Sega Dreamcast, в которой была и заставка (пиратский начинался с нажмита старт) и нужный голос для активации чита и вся игра проходила. И вот, как после этого уважать консоль? Чуть позже, когда я добрался до компьютера и эмуляторов, то узнал что пираты распространяли бета-версию игры. Молодцы, да?)

Владислав Чарник

Думаю, все хотя бы раз встречали картриджи, игры на которых имели побитые спрайты. Так вот, мне тоже посчастливилось поиграть в такое. Более поздняя игра с такой радостью - Аладдин (тот самый пиратский порт со снес). Спрайты были рассыпаны почти все. Глав герой, предметы (большинство), задний фон, очки и т.д. Остались неизменными только спрайты врагов. К моему счастью, я в Аладдина (без глюков) уже играл, и потому проходить игру не составляло особой сложности. Те, кто это видел, ужасались. Но увы, других Аладдинов у меня не было, а играть хотелось. Если кому-то кажется, что надпись в конце игры The End плохо выглядела, на ТАКУЮ игру лучше не смотреть. Игра до сих пор со мной.

Но тут всё было не так плохо. Другой разговор - когда играешь с такими глюками в игру, которую ни разу не видел во вменяемом виде. И этой игрой оказались Черепашки Ниндзя 2... Аналогичные симптомы: бэкграунд рассыпан и выглядит как чёрт знает что (ям и проходов не разобрать - ходил на ощупь), персонаж в виде набора символов, а вот враги (и боссы в т.ч.) опять же неизменны (хотя бы видно, кого бить). И что самое страшное, хоть и было нихрена не понятно, но было интересно! И ещё хуже - в таком виде я проходил ВСЮ ЧЁРТОВУ ИГРУ (правда всего пару раз). Картридж не сохранился, увы. Был бы трофеем. Не думаю, что сейчас бы я заставил себя проходить через все эти извращения.

Ахмед Агибаев

Часто в детстве облизывал картриджи, когда начинали глюкать, всегда после этого работали.

Павел Троян

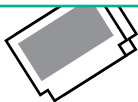




Я одно время очень часто развлекался с игрой в Танчики. Когда уже все стандартные уровни надоели, я стал потихоньку вытаскивать плату с игрой из разъема приставки отчего картридж начинал глючить и генерировать весьма забавные карты, составленные из хаотичных спрайтов, они тогда весьма поражали меня своим видом и необычностью, я тогда сразу подумал что человек бы

такого никогда не нарисовал - вот оно искусство искусственного интеллекта! Конечно не все они были проходимыми, иногда мой танк был отрезан от врагов непробиваемыми стенами, но чаще всего все было играбельным. Сейчас у меня денди нет, но помнится мне что бы поиграть в такие уровни, нужно было слегка вынуть картридж из платы до момента появления артефактов на телевизоре, потом запустить из меню

игру Танчики, выбрать сгенерированный глючный уровень и вставить картридж в разъем до упора обратно, что бы игра не зависла окончательно и уже после этого играть. Что и говорить, в те школьные годы я чувствовал себя во время этого процесса настоящим хакером, взламывающем компьютер!



Владимир Лалов

Играл как-то в Марио 3, на втором уровне зашел в пирамиду, и тут понеслось: экран разделило на двое по вертикали, пирамида превратилась в мусор из спрайтов, время вообще не шло, Марио стоя на месте, и смотря влево летел вправо, и так продолжалось вечно. Пришлось перезапустить игру.

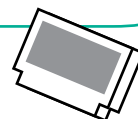
Александр Кашин

Не помню уже когда, находясь перед тв, сидя на полу после попытки прохождения рокн ролл рейсинг на сего я стал исследовать систему паролей. В то время книжка с кодами у меня была только по денди, поэтому у меня был интерес, что же скрывается под всеми этими комбинациями. Методом перебор я сначала открыл Олафа, что для меня стало неожиданностью, лишь годы спустя я понял, что его можно вызвать

специальным читом. Но на олафе я не остановился и пошел дальше и заметил одну особенность - кое-какие комбинации не отвечают вообще не за что. И перебором я обнаружил еще одного персонажа. Сложно его описать - это был черный экран, банально, однако. При попытке игры - музыка вся из игры исчезла, а приставка при финишировании могла просто зависнуть, пестря разными цветными эффектами, зато машина ехала как

будто прокачена по полной. Как только я обнаружил этого персонажа, с приставкой я пошел к знакомому, мы часто играли вместе. Так вот при игре на двоих - игра зависала практически сразу.

P.S. вчера на эмуляторе я задался целью повторить эксперимент, поэтому собственно сам пароль - DGMH RSPV WS6.



Илья Хвощевский

Есть такая игра на NES - Astyanax. Уж сколько мне не попадалось картриджей с этой игрой - все они были глючные (кто играл - тот поймет): глюк с боссом на... вроде, 5 уровне. Какой-то монстр, похожий на броненосца, после пары ударов по нему просто исчезал, и продолжить игру было невозможно. Но ВНЕЗАПНО, когда у меня было второе по мощности оружие

(зазубренный меч), я решил долбить его одними суперударами (тот, где огненные шары выбрасываются в нескольких направлениях. И получилось! Я его убил! Словами не передать тот восторг, который охватил меня в тот момент, когда я понял, что теперь наверняка пройду до конца эту игру.

Кстати, там потом еще пара неприятных

багов по ходу прохождения возникало (которые, как и в описанном мною случае, могли запороть дальнейшее прохождение), но с ними все-равно были не такие проблемы, как с первым случаем.



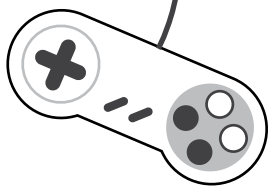
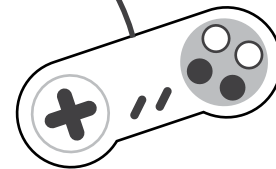
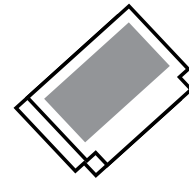
Денис Южанин

На денди было много весёлых глюков и интересных историй, связанных с ними, но мне хочется рассказать, о том, как китайская денди "Haili LM-888" (получалось только на ней) умеет переносить уровни из одной игры в другую. Для эксперимента возьмём многоигровку 64-in-1, саму приставку и попытаемся перенести часть уровня игры Марру в Рас-Ман. Почему Рас-Ман? Да потому, что у него один лабиринт на всю игру, это слишком однообразно.

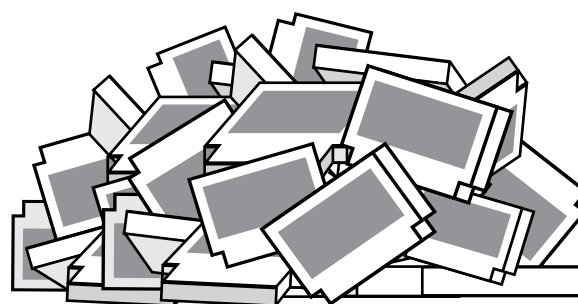
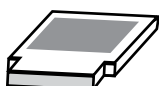
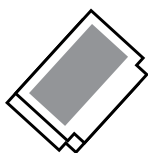
Запускаем Марру, во время игрового процесса нажимаем паузу и с хирургической точностью приподнимаем правый угол картриджа до появления причудливых вертикальных полос. Затем нажимаем

сброс и выбираем всеми любимого Пэкмена. Важно запомнить, где находится игра, в таком виде меню совсем не видно, нам нужно действовать на слух. Запускаем игру, пока играет вступительная музыка, возвращаем картридж в исходное положение.

И... Вуаля! Мы получили совершенно новый уровень! Чудеса левел дизайна! Здесь более широкие просторы вместо узких лабиринтов, бонусы сохранены, есть односторонние телепорты! Такого в Рас-Ман ещё не было. Так же выясняется, что привидения находясь у себя дома, не причиняют вреда. Жаль, что этот уровень пройти не получится, не все бонусы находятся в пределах досягаемости.



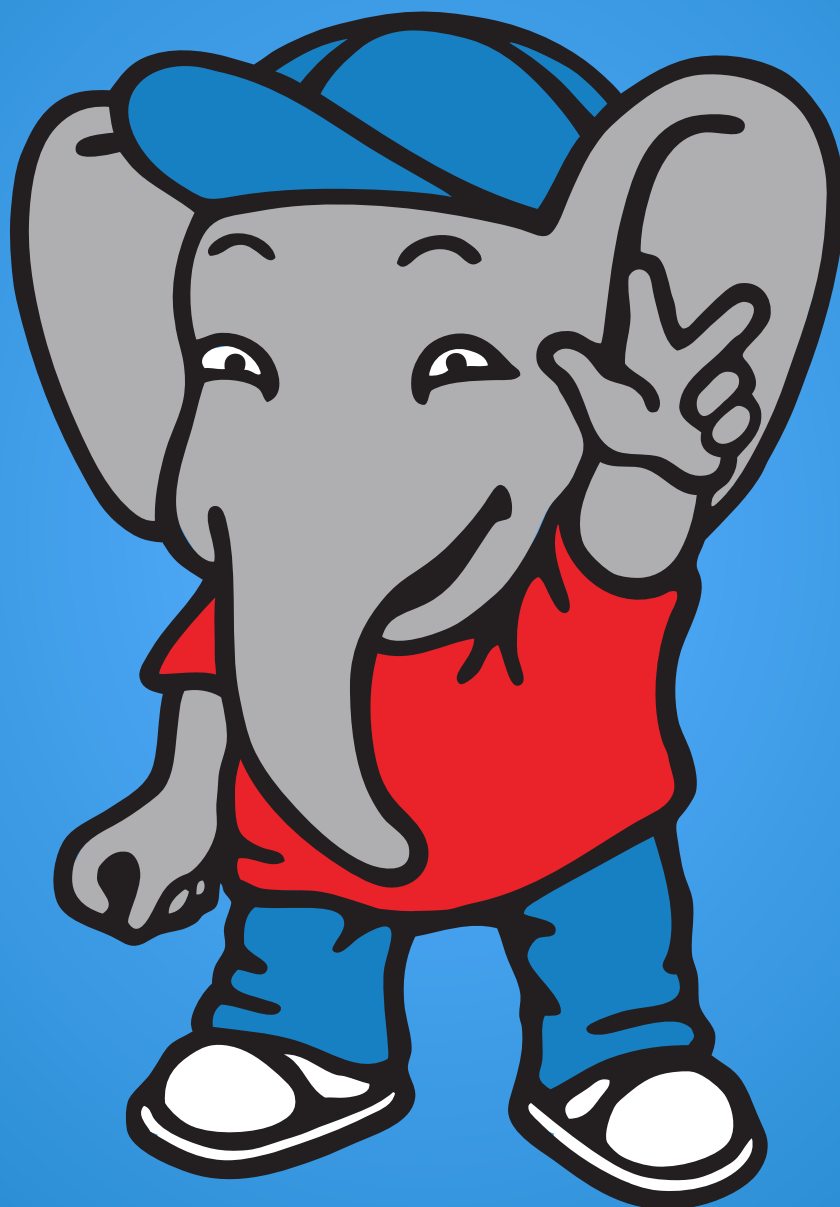
Михаил Рублёв





# Dendy

Forever!



Группа ВК: [vk.com/dendyforever](https://vk.com/dendyforever)

Ютуб: [youtube.com/user/TheSmoke332](https://youtube.com/user/TheSmoke332)

Стримы: [dendyforever.ru/live.html](https://dendyforever.ru/live.html)  
[dendyforever.ru/live3.html](https://dendyforever.ru/live3.html)

Команда

## DF Mag #3:

Алина Fake\_Tan Панкова

Kinaman

Дмитрий Dart Алексов

Роман Валеев

Alex Sabber

Bucky O'Hare

Maelstrom

Feos

Иван Athene Сычев

Алексей Пинягин

Старик Иморе

Дмитрий FCst1 Удалов

Psyduck

Артем Молодчиков

Сергей Пядышев

Евгений Eyescream

masterpeace

Дмитрий Dart Алексов

Валентин Ильичёв

Игорь Иванов

Максим Капустянский

Павел ROCKFe Логашев

Зиннур Умаров

Артем Лякин

Александр Стародубцев



**В следующем номере:**

Нерожденные игры  
для NES

**Dendy**  
Forever!