

ПРЕДСТАВЛЯЕТ



а также:

Продажные герои реклам- ных игр



Shovel Knight Arcade СВОИМИ руками



Книги кодов и паролей

Odallus: The Dark Call



Сегодня в номере:



3 Дайджест

9 Hand Made: Аркадный кабинет *Shovel Knight*

12 Интервью: Александр Александров, коллекционер ретро-компьютеров

Игры:

19 30 не самых известных фактов о *Super Mario Bros.*

45 30 лет *Battle City*: откуда есть пошли «танчики»

51 Рекламные игры и реклама в играх

58 Обзор: *Odallus: The Dark Call*

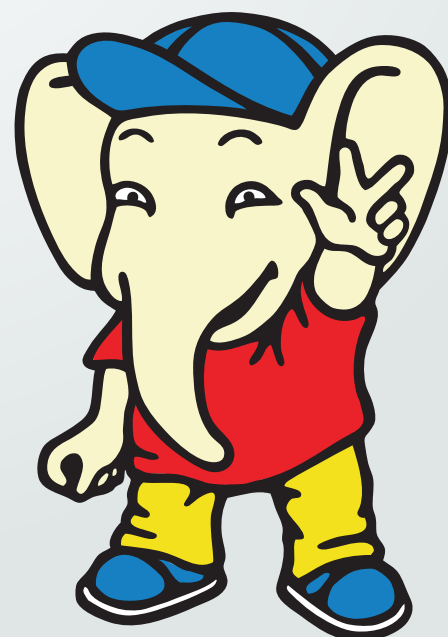
69 Железо:

30 лет *Amiga*

77 Угол Слона:

Книги кодов и паролей

91 Авторы и ссылки



DIGEST DIGEST DIGEST

[01]

LE ROI EST MORT...

11 июля ушел из жизни четвертый президент Nintendo Сатору Ивата. Ему было всего 55 лет.

Ивата возглавил Nintendo в 2002 г., сменив на посту ушедшего на пенсию Хироси Ямаути. Под его руководством Nintendo запустила такие успешные игровые системы, как DS и Wii, подтвердив свой статус безоговорочного лидера индустрии. Однако и до своей работы в Nintendo Ивата успел оставить след в игровой индустрии – еще в 1983 г. он пришел в компанию HAL Laboratory, где работал, в частности, над играми *Balloon Fight*, *EarthBound* и *Kirby's Adventure*. В 1993 г. Ивата возглавил HAL, а в 2000 г. перешел в Nintendo.

Журналистам и геймерам Ивата запомнится как открытый, веселый и неунывающий человек. Он регулярно общался с поклонниками, приоткрывал тайны «кухни» и истории Nintendo в своей серии интервью *Iwata Asks*, его выступления и презентации всегда были наполнены юмором.

Последние два года Сатору боролся с тяжелым онкологическим заболеванием, из-за чего пропустил две выставки Е3.



...VIVE LE ROI!

16 сентября стало известно имя нового главы Nintendo – Татсуми Кимисима. Он, как и предшественник, работал в компании с 2000 г., с 2002 по 2006 г. возглавлял подразделение Nintendo of America, отвечал за запуск DS и Wii на западном рынке, позднее занял пост управляющего директора Nintendo. Теперь вот будет возглавлять всю корпорацию.

Что ждет Nintendo с новым президентом во главе? Кто знает. Но пока можно сказать, что суровый Кимисима совсем не похож на источавшего позитив Ивату... но гораздо больше похож на типичного президента японской корпорации.



DIGEST DIGEST DIGEST

[02]

Спустя 22 года обнаружена и выпущена потерянная часть приключений Диззи на NES – Wonderland Dizzy. Причем сделали это сами ее разработчики, Oliver Twins. Предыстория такова: игра готовилась к выпуску в 1993 г., однако у братьев-разработчиков случился разлад с издателем Codemasters на почве того, что они желали выпустить ее на отдельном картридже, тогда как издатель – в составе сборника «4 in 1». Ссора зашла так далеко, что привела к разрыву отношений с Codemasters, от-



мене игры, а вместе с этим и беславным окончанием всей серии Dizzy.

И вот годы спустя братья как-то предавались воспоминаниям о славных былых деньках и

вдруг вспомнили, что за ними числится одна незаконченная игра про Диззи (да-да, они про нее просто забыли). И один из братьев-разработчиков, Филипп, нашел среди своего старого барахла дискету с исходным кодом и графикой этой незаконченной игры. Летом этого года дискета была отправлена известному польскому фану серии по имени Lukasz Kur, который ее скомпилировал в работающий ром для NES. И вот буквально на днях братцы запилили сайт, где можно поиграть в эту утраченную игру про Диззи:

<http://wonderlanddizzy.com/>

[03]

И еще одна важная (даже куда более важная) находка случилась этим летом – обнаружена легендарная консоль «Play Station» совместного производства Sony и Nintendo. Да, было время, когда два этих японских монстра-конкурента работали совместно над CD-адаптером для SNES. В обмен на сию услугу Sony должна была получить право на выпуск собственной консоли под совместным брендом, однако договориться не удалось, и Sony отправилась в самостоятельный полет. А от той совместной консоли остал-



ся, вероятно, единственный прототип, который и был найден гражданином под ником Dnldbl – как и в предыдущем случае, где-то среди хлама в кладовке. Как раритет оказался именно у него? Все просто – некогда его отец работал в компании Advanta Corporation, сотрудничавшей с Nintendo. Однако в 2009 г. компания

обанкротилась и, вынося из помещений ставшее ненужным имущество фирмы в коробках, он заметил интересную приставку, которую предполагалось отправить на свалку. Но хитрый папа не стал ее выбрасывать, а забрал домой, где она и пролежала до наших дней.

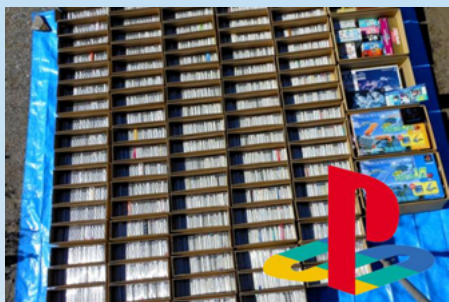
Ну а в эту компанию консоль попала благодаря тому, что ее глава, Олаф Олаффсон, работал в Sony как раз в годы ее разработки. И, уйдя из Sony, Олаф прихватил с собой и прототип, тогда, видимо, никому особо не нужный.

[04]

К 30-летию Super Mario Bros. Nintendo совместно с Mattel выпустила специальную юбилейную серию машинок Hot Wheels, посвященную, ясное дело, Той Самой Игре. Вернее, каждая машинка в серии (а всего их шесть) посвящена одной из игр серии, включая спин-оффы Dr. Mario и Mario Kart.



DIGEST DIGEST DIGEST



[05]

Продолжают уходить с молотка внушительные ретроигровые коллекции. Прямо тенденция какая-то. В августе на японском Yahoo была выставлена на продажу, ни много ни мало, полная коллекция игр (японских версий) Playstation 1. В итоге была продана за 3 000 000 йен ровно, что чуть больше 1,5 млн. рублей. Всего в коллекции больше 3000 игр, причем помимо стандартных версий немало боксовых коллекционок.

[07]

Поступила в продажу реплика ZX Spectrum под названием ZX Vega, собиравшая средства на Indiegogo в прошлом году. Тогда еще толком ничего не было понятно, даже финального дизайна агрегата не было. И вот на заводе SMS Electronics выпущена первая партия из 4000 штук, укомплектованных SD-картами с 1000 загруженных «спектрумовских» игр на каждой. И теперь очевидно, что это таки не полноценный компьютер, а такой компактный геймпад-моноблок – с клавиатуры убрали почти все клавиши, оставив количество, достаточное для игр. Для большинства игр. Но не для всех, увы. На сайте разработчиков (<http://retro-computers.co.uk/>) ZX Vega можно заказать за сотню фунтов.

[06]

Окончание эпопеи с «кладбищем игр Atari» (об этой истории мы подробно писали в дайджесте третьего номера): обнаруженные и выкопанные картриджи наконец распроданы и в итоге принесли неплохой доход – больше 107 тыс. долларов (конкретно - 107 930 \$ и 15 центов). Из этих денег, правда, 65 037 \$ достанется администрации городка Аламогордо, в черте которого покоилось сокровище. Еще 16 659 \$ получит Историческое общество бассейна Ту-



лароса (что бы это ни было). 26 000 \$ ушло на отправку картриджей всем покупателям. Самый дорогой картридж был продан за 1535 \$. Сотню картриджей игроархеологи оставили себе. На память, видимо.

[08]

Случалось ли вам, уходя в школу, не отключать приставку, чтобы, придя, продолжить незаконченную игру? А вот японец под ником Wanikun, чтобы не потерять сохранения, не выключал свою Super Famicom двадцать лет! Вообще-то в картридже с игрой Umihara Kawase есть батарейка для хранения сейвов, когда приставка отключена. Но однажды, еще в середине 90-х, Wanikun обнаружил, что батарейка скончалась. И тогда он принял героическое решение больше никогда не отключать приставку. Правда, однажды это все же пришлось сделать –



при переезде в новую квартиру, но, видимо, батарейка успела подзарядиться достаточно, чтобы пережить этот переезд. История, прямо скажем, звучит несколько фантастично, так что верить утверждениям товарища Ваникуна в Твиттере или не верить, решать вам.



DIGEST DIGEST DIGEST

[09]

А для тех, кто провел детство не со «Спекки», а с консолями, в продаже появился «японский ответ Retron 5» – консоль-комбайн Retro Freak, способный переваривать картриджи аж одиннадцати форматов. Хотя, по большому гамбургскому, в эти 11 включены и разные региональные форматы одних и тех же консолей (SNES и Super Famicom, к примеру). При этом почему-то нет NES – только Famicom, что наверняка опечалит западных ретрогеймеров. Зато есть PC Engine / TurboGrafx-16. Но самая вкусная фишка – возможность сохранять прогресс и даже целые ромы игр на SD-карту. Плюс графические фильтры, поддержка геймпадов Dualshock 3 и 4 – в общем, «Ретро-фрику» есть чем ответить «Ретро-ну». Дизайн, правда, подкачал.



Впрочем, и у конкурента он не лучше.

«Стандартная» комплектация Retro Freak продается на Play-Asia за 169,99 \$. Анонсирована еще Premium-версия, но что она будет собой представлять, на момент написания не было известно.



[10]

Главдизайнер оригинальной Earthworm Jim Ник Брути (Nick Bruty) намекнул, что желал бы сделать продолжение. В октябре Reddit пост, касающийся его новой игры, и когда в комментариях его спросили, мол, а что же там со стариной Червем, он ответил следующее:

«Ох, ребята. Новая игра про Джима с оригинальной командой у руля почти случилась 5 лет назад, но тогда не срослось с правообладателями. Думаю, однажды все будут готовы взяться за это. Я чувствую, что у нас есть незаконченное дело, но собрать всех будет трудно. А я не хочу за него братья без ключевых игроков».

Сейчас Ник работает над экшен-адвенчурой First Wonder, правда, попытка надонатить на нее на «Кикстартере» провалилась.



ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Минувший период оказался удивительно урожайным на ретроигровое чтиво: было выпущено или анонсировано сразу несколько книг, так или иначе связанных с ретро-играми. Окинем взглядом самые интересные.

В сентябре первая PlayStation отметила 20-летие запуска на Западе (9-го в США, 29-го в Европе), и в честь этого издательство Imagine Publishing выпустило книгу **The PlayStation Book**. Книжка небольшая – 180 страниц – и вмещает историю



создания консоли и обзор наиболее значимых игр для нее. Негусто, в общем, но приятный подарок фанатам.

А вот японская **Famicom Kouryakuhon Museum 1000**, вышедшая 2 октября – по-настоящему могучее издание. Это, внимание, книга о руководствах к играм для Famicom. В ней собраны стратегические гайды и мануалы игр эпохи Famicom числом, как понятно из названия, аж 1000 штук.



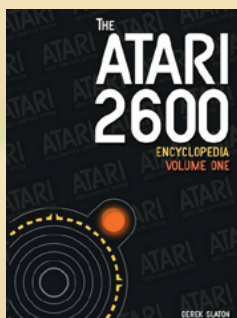
Вернее, не сами гайды, а их обзоры. Все очень красочно и очень полезно коллекционерам – жаль, что на японском.

The Unofficial Game & Watch Collector's Guide за авторством Д. Гшмайдлера и Дж. Мейера, пожалуй, еще более



«специальная» – она ориентирована на коллекционеров былинных нинтендовских портативок Game & Watch. И уж для них тут «полный фарш»: каждой портативке уделено по две страницы с подробными описаниями, рейтингами редкости, ценами и т. п. Но и простым смертным, интересующимся видеоигровой историей, есть что почитать – книга очень красочная и богата всевозможной инфой о каждой игре серии, об истории их создания и об их многочисленных клонах (да, про нашу «Электронику» тоже есть). Но и стоит немало – 40€ за «простую» версию и 60€ за «люксовую» в твердом переплете.

Atari 2600 родилась и умерла задолго до начала геймерства в наше необъятной, но всякому гражданину США за 30 она близка не меньше, чем нам Dendy. В первую очередь им (а также и всем неравнодушным к истории видеоигр, да) адресована **The Atari 2600 Encyclopedia**. Это именно энциклопедия – на более чем 400 страницах разместились описания и скриншоты игр этой древней системы – всего



примерно четверти из выходивших в США. Да, это только первый том, так что продолжение следует.

Super Famicom: The Box Art Collection пока еще только анонсирована. Ее автор Стюарт Бретт еще в прошлом году выходил с ней на Кикстартер, но тогда кампанию пришлось отменить из-за копирайтовых проблем. Но сейчас, похоже, все проблемы улажены, и найден издатель – Bitmar Books, уже известный книгами, посвященными графическому стилю различных ретро-платформ. Эта же книга, как ясно из названия, будет посвящена бокс-артам, т. е. оформлению коробок игр для Super Famicom. Конечно, как все «графические» книги, она больше «про посмотреть», чем «про почитать» – красочно, радует глаз, но текста мало.



КВАДРАТНЫЕ ДАТЫ

20 июля 1995-го, **20 лет** назад, Nintendo выпустила свой первый провальный игровой агрегат – Virtual Boy. Время виртуальной реальности тогда еще не пришло. И, наверно, еще не пришло и сейчас...



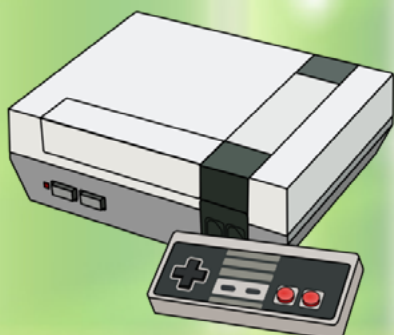
27 июля Марио отметил **25-летие** своей врачебной практики – четверть века назад вышла Dr. Mario. Первоначально она называлась Virus и никакого Марио в ней не было, но, как известно, присутствие усатого волшебным образом в разы увеличивает продажи. Вот и пришлось переучиваться из водопроводчиков в вирусологи.

10 июля исполнилось **35** Самому Злому Игровому Обзорщику всех времен – Angry Videogame Nerd, или просто AVGN, в миру Джеймсу Рольфу. Поздравляем, чего уж.

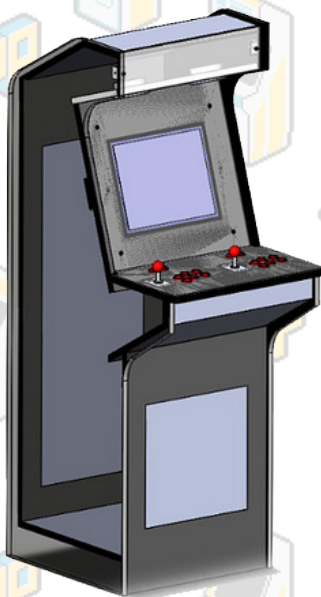


24 августа 1995-го, **20 лет** назад, вышла великая и могучая Windows 95. Та самая, стартовый джингл к которой сочинил сам Брайан Ино.

17 сентября отметил **50-летний** юбилей Юдзи Нака. Он много чего сделал для игровой индустрии, однако прославился прежде всего как ведущий программист, менеджер и продюсер серии Sonic, начиная с самой первой части. Но и еще до этого он, например, руководил разработкой Space Harrier, Out Run, Spy vs. Spy и Phantasy Star.



18 октября – большой праздник для всего западного мира и гораздо меньший для нас: **30 лет** назад, в 1985-м, в США пришла Nintendo со своей NES, чтобы вытащить зачахшую игроиндустрию из посткризисного болота. Хотя на самом деле все шло не так уж гладко, и первый запуск NES был не особо удачным... Впрочем, подробнее об этих исторических событиях вы можете прочесть в самом первом номере DF Mag.



Аркадный автомат SHOVEL KNIGHT

by Иван Карманов

Почти два года назад мой друг ellanorsh написал статью «Жизнь самодельного аркадного автомата». И я хотел бы рассказать продолжение нашей истории. Ведь рассказать есть о чем. Мы побывали на ряде мероприятий, попробовали собрать денег на постройку автомата через краудфандинг и, наконец, договорились с авторами игры *Shovel Knight* и сделали собственный аркадный автомат с нашим дизайном.

В своих первых экспериментах мы сделали аркадную тумбочку на китайской jamma-плате, которая через полгода вышла из строя. Но за это время мы успели свозить тумбочку на «Старкон», «Гик Пикник» и еще пару мероприятий поменьше. Везде к нашей икеевской аркадной тумбочке выстраивалась очередь.

Во время мероприятий мы старались привлечь игроков в наш краудфандинговый проект на российском аналоге «Кикстартера» — «Планета.ру». Там мы хотели собрать средства на постройку по-настоящему крутого аркадного автомата. А затем установить его в общедоступном месте Санкт-Петербурга. Реализовать наш план не получилось, но мы даже не думали сдаваться.

Затем нам захотелось не просто скопировать классический аркадный автомат, а сделать что-то то



свое. В ходе всех наших экспериментов мы познакомились с кучей интересных и заинтересованных людей, и наша команда разрослась с двух человек до пяти.

Примерно в то же время я поддерживал на «Кикстартере» проект ретро-игрушки *Shovel Knight*. Через

год после «Кикстартера» я получил свою игровую копию, и она привела меня в полный восторг. Приключения рыцаря с лопатой, классные боссы и сочные уровни — как раз то, что нужно для нового аркадного автомата. И я решил связаться с их разработчиками, чтобы получить у них разрешение на изготовление

[HAND MADE]

аркадного автомата с использованием артов и собственно игры. Разработчики были в восторге от нашего предложения, и работа закипела.

Для начала мы набросали новую версию аркадного корпуса в Google Sketchup, вставив Стена Ли для масштаба. Затем сделали подробный чертеж в автокаде и с ним отправились в мастерскую для расписки и сборки каркаса.

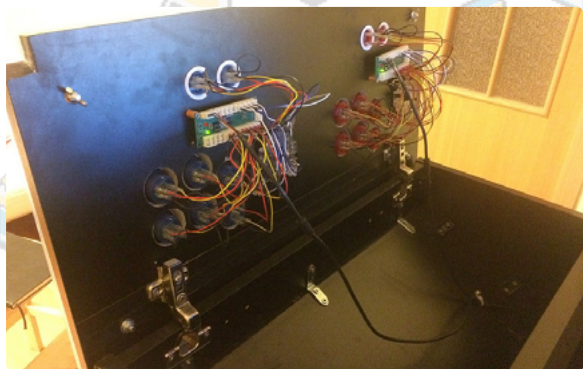
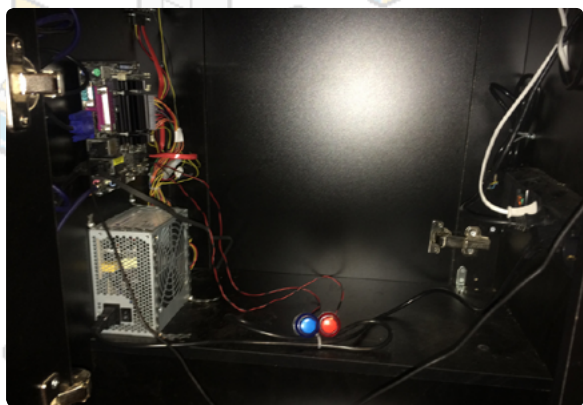


Так как игра разработана под ПК, внутри автомата установлен бюджетный компьютер с выведенными кнопками включения и перезагрузки.

Кнопки и джойстики для панели управления подключаются к специальным китайским платам, которые подключаются по USB и воспринимаются как контроллеры без дополнительного ПО. Для удобного к ним доступа и удобной замены кнопок или проверки подключений было решено сделать панель управления откидывающейся, как капот автомобиля. Естественно, капот можно закре-

пить, чтобы лишние ручки туда не залезали.

Сам автомат выполнен из ламинированного ДСП и оргстекла. Наклейки на боковинах печатались на пленке, а вот верхний титул и накладка на панель управления на специальном пластике. И тут стоит сказать, что сложности в сборке возникали на каждом этапе. Вначале мы воевали с мастером, который целый месяц не мог приступить к распилу листов ДСП, придумывая все новые и новые отговорки. После «серьезного» разговора каркас автомата был распилен и собран за неделю.



[HAND MADE]

Затем право затягивать процесс сборки перешло типографии. Вначале она неделю не могла напечатать наш заказ, а потом еще неделю переделывала бракованные рулоны. Но итог стоил того! Правда, оказалось, что боковины автомата были выпилены на глазок и не совпали с чертежами и наклейками, но с этой проблемой мы справились, заклеивая пустоты полосками от бракованных версий пленки. На следующем своем автомате будем печатать иллюстрации сразу на листке ДСП. И, конечно же, хотим в будущем выпиливать каркас лазером, чтобы свести погрешности к минимуму.

На готовый автомат мы поставили билд Shovel Knight, который нам предоставили разработчики игры.

Вы могли заметить, что игра задумана для одного игрока, но автомат имеет пару джойстиков и два набора кнопок. Так как автомат не предусматривает наличия монетоприемника, мы также установили на него эмулятор MAME и купили оболочку Maximus Arcade, чтобы помимо рыцаря с лопатой можно было играть в «Marvel vs Capcom» и любые другие аркадные хиты.

Здесь, кстати, тоже не обошлось без сложностей. Разобраться с эмулятором MAME — та еще работенка. Нужно скачать сам эмулятор, BIOS'ы для игр, сами игры, и все это должно быть между собой совместимо. Некоторых игр приходилось ставить по пять копий, чтобы выбрать среди них те версии, которые корректно запускаются, содержат меньше всего «ненужных» экранов и нормально работают в требуемом разрешении.

А сейчас, с учетом накопленного опыта, мы уже приступили к производству следующего аппарата. Постараемся избавиться от всех шероховатостей, отточить производственные процессы и оптимизировать конструкцию.



ИНТЕРВЬЮ

Александр Александров – не просто очередной коллекционер ретро-компьютеров. Это человек, регулярно выносящий коллекцию за пределы фотографий в интернете, дающий возможность прикоснуться к этой истории всем желающим. Я уже делал в одном из номеров фотоотчет с выставки, теперь же Александр выкроил немного времени персонально для меня, и из этого получилось вот такое немного неформатное интервью.

Итак, поднимаемся на 13 этаж общежития студенческого городка...

by Алексей Пинягин



- Поехали. Вообще, с чего всё началось, с какого компьютера, или может быть еще с какого-то девайса началось твоё увлечение?

- Да, много раз уже это у меня спрашивали...

- Ну это стандартный вопрос такой, чтоб начать.

- Началось все с того, что в середине 90-х, когда рубль белорусский обесценивался очень сильно, надо было куда-то деньги со сберкнижки девать. Родители купили много чего, и в том числе компьютер, который у меня до сих пор сохранился. Это был «Байт» брестский. Я и читать по нему учился, и в программировании первые шаги на нем делал, всё детство с ним прошло. Я в садик не ходил, а сидел с бабушкой, и она мне раскладывала компьютер. Папа уходил в магазин, она раскладывала компьютер.

- Я уже завидую, у меня такого не было, ни компьютер, ни «Денди».

- Ну, как сказать, тогда у соседей были уже довольно-таки крутые девайсы, те же PlayStation и прочее... А у меня был «Байт», поэтому мастерская подстройка магнитной головки, загрузка игр, поиск на слух, это всё было прокачано на высоте в итоге.

- А как вообще это в коллек-

ционирование переросло?

- Вот это да, это уже интереснее вопрос.

- Про первый «экспонат» я уже спросил, а что было вторым, третьим?

- Дальше как пошло? Году в 2000, наверное, я добрался до папиных журналов «Радио», они лежали в полке и меня к ним обычно не пускали, потому что маленький, порву еще... А тут как-то раз отец чинил видак «Электроника ВМ-12» и вытащил журналы, где была схема видеоманитфона, и там же была статья «Музыкальный редактор для Радио-86РК», в которой был листинг на Бейсике, страниц на 5. Я не мог понять, что это вообще такое, но понял, что это можно попытаться на Байте запустить. Естественно, на Байте запустить ничего не получилось, потому что там надо было переделывать программу... В итоге я начал перебирать все журналы в поисках программ на Бейсике, чтоб хоть одну на Байте запустить и нашел статью про «Орион-128», чтоб самому собрать, про «Радио-86РК».

- Я так понимаю, это уже в плане вычислительных мощностей было не очень актуально, но сам процесс сборки был интересен.

- Ну как... у меня был «Байт», и я уже им был сыт, хотелось

нового. Была к тому времени уже и Sega у меня. Dendy вот не было. В общем, видел, что есть схемы в журналах, что есть детали и тормозил папу, хотелось что-то такое собрать. В итоге папе сотрудник отдал недособранный «Радио-86РК» и вот мы его собрали, я по нему учился шестнадцатеричные коды и дампы вбивать из журналов. Тогда так печатали. Телевизор мне давали мало, я мог подключить компьютер к телевизору раз-два в неделю или когда дома никого не было, втихаря. Поэтому я включал компьютер без телевизора и набивал вслепую.

- Это, по-моему, и есть 80-й уровень слепого набора.

- Точно так же вслепую это записывалось на кассету, и потом, когда я добирался до телека, загружалось, разбиралось, искались ошибки.

- Я даже не знаю, что на это сказать. Нет слов.

- Ну вот так, прикольно было. «Орион» очень долго хотел собрать и не собрал, хотя потом тоже мне плату подарили.

- А «Орион» тоже самостоятельная чья-то разработка?

- Это да, тоже авторская разработка, кстати, авторы «РК» и «Ориона» до сих пор живы, мы с ними общались, они свои истории рассказывали. А потом мне одноклассник уже в

4 классе отдал «Commodore 16» в коробке, но из комплекта только сам комп, блок питания и провода. Пришлось методом тыка изучать, без документации... а потом уже появился ПК и, соответственно, форумы, из которых я узнал и про «Commodore» этот, и про то, что есть куча других интересных компьютеров такого плана, и в итоге ушел в это с головой...

- И все заверте...

- Да, и мысль была такая: вот я подрасту, буду зарабатывать деньги, куплю себе и все «Commodore», и все Спектрумы, и все у меня будет ... А потом от папиного знакомого досталась куча таких девайсов разных, просто два или три «москвича» целых.

- Слушай, а какие временные рамки подразумевает определение «ретро»?

- Ну, вообще для меня это все, что не ПК. Скажем, 286-й уже с натяжкой «ретро», 386 уже, в принципе не то.

- Ну а вот эти IBM-ки, например?

- А это Intel 8088, это 1983 год! Поэтому это, естественно, ретро, хоть это и ПК, но такой своеобразный относительно, старый. Вот у меня еще есть Мак G3, я его к ретро не отношу, у него довольно интересная платформа PowerPC.

- А как относятся к этому друзья, знакомые? Пальцем не показывают? Понятно, что БГУИР подразумевает, что круг общения будет понимающий, но все же...

- В школе примерно так оно и было: я мог притащить Коммодор какой-нибудь, к проектору подключить, народ смотрит – старье, но прикольно. А сейчас уже, поскольку это выросло в серьезное увлечение, лекция разрослась, то и народ более уважительно стал относиться.



- Это ж затрат требует, не упрекают – лучше б машину купил, еще что-то...

- Машину я успею купить. Обычно так никто не говорит, и девушка поддерживает мое увлечение, помогает, но ругает, если слишком много трачу на это все средств.

- С местом, я так понимаю, тоже есть вопросы, вот тебе тут выделили какие-то комнаты... на рейдерский захват не похоже, это официально?

- Да, в общежитии маленькая комната этажом ниже и вот эта комната. Здесь должен быть клуб ретро-компьютеров, я сказал – дайте мне помещение, буду делать клуб. Помещение дали, но здесь получилась мастерская. Сфоткай, я не запрещаю, вроде носков тут не валяется нигде.

- Мне вот интересно, как ты это используешь? Журнал у нас про приставки, на них понятно, можно поиграть, с друзьями вспомнить детство, а как ты используешь компьютеры, какая цель?

- Изначально, когда начинал собирать, мысль была такая: попытаться приспособить это старье к современным нуждам. Одно время у меня было так, что сдох ПК, и почти месяц или полтора мне его заменял практически полностью Amiga 500. Я подключил к нему матричный принтер, я мог что-то печатать, но он была без винче-

стера. Зато с кучей дискет. То есть я хотел применить компы максимально в современных нуждах.

- Ты говоришь «хотел», в прошедшем времени, а сейчас?

- А сейчас это приносит моральное удовлетворение, мне приятно эти машины щупать, я занимаюсь тем, что перегоняю дискеты, кассеты, достаю софт, который был неизвестен для этих машин. Я пытаюсь как-то сохранить клочок истории у себя. Если раньше каждый компьютер был – вау, что-то новое, круто, то сейчас уже такого эффекта нет.

- А где ты берешь это все? Не только ж по объявлениям?

- И объявления, и знакомые отдают...

- А какие-нибудь истории интересные связаны с получением экспонатов? Доставка с чердака в заброшенной деревне, что-то такое, обмена на эксклюзивный самогон...

- Очень много дарят. А вот как-то раз досталась огромная сумка чистых запечатанных бобин «Славич» которые мне отдали за 2 бутылки пива. Я сумку еле увез.

- А компьютеры все «традиционно» доставались?

- Много из России привозится, что-то на работе нахожу. В основном реально или дарят знакомые и не сильно знакомые люди, или покупаю, или





меняюсь. Хотя стараюсь обмениваться не заниматься, ибо, когда «Корвет» появился, я его обменял на «Амигу», отправил его в Светлогорск. А потом очень сильно захотелось «Корвет», но уже не было нигде такого комплектного. Кстати, именно этот «Корвет» через несколько рук ко мне вернулся.

- А какой самый интересный экспонат в коллекции? Что-то такое, чего, может быть, нет ни у кого? Эксклюзив?

- Есть компы, которых действительно мало во всем мире. Это вот «Электроника 15-ВСМ5». Такая вот здоровая, как калькулятор с магнитофоном. Мне ее подарили в Академии Наук. В ней прошивка действительно ПРОШИТА проволокой, оперативка на ферритовых кольцах, но она, к сожалению, сейчас неисправна. У нее нет понятия процессора, все на мелкой логике сделано, как у СМ-ки.

- Какого года эта «Электроника»?

- Это 1976 год.

- А, ну все в голове у меня встает на свои места.

- Вот такая уникальная вещь. СМ-ку если достанем, уникальная будет вещь. Она не будет моей личной, а как бы универсальной, но никому я ее не дам.

- А особенные, необычные девайсы?

- Ну... например, медиацентр на базе Amiga. Корпус как у видеомагнитофона. У нее диск

кладется в специальную коробочку, потом уже вставляется в привод. Она умеет AudioCD играть, или игры на дисках. При наличии видеodeкодера MPEG-1 читает, VideoCD. Можно подключить клавиатуру и мышь, внешний дисковод, можно память наращивать. Встроены ЖК часы, и управление воспроизведением. Есть ИК-пульт в виде джойстика.

Или вот «ДВК», у которого в составе куча золота просто. непонятно, зачем.

Или Commodore 128, у которого внутри 2 процессора, Z80, как в Sega и Spectrum, и 6502, причем работает либо один, либо второй, но не одновременно. Иногда архитектура машины вот настолько замороченная была.

Еще вот «Корвет» – компьютер с самой быстрой графикой среди подобных, обставлял даже MSX. Реально классная графика, но в играх его использовать было сложно. В основном игры на «Корвет» портировали с MSX. Я даже сам портировал туда «Клад», советский аналог Lode Runner.

- А что-то такое вроде демосцен было на них?

- На «Корвете» и ему подобных демосцен нет. Демосцены в основном были на Spectrum. Точнее, даже не на них, а на «Пентагонах» делаются все отечественные демосцены, потому что это такой суперключный клон, у которого частота кадров 48 Гц, и за счет этого люди умещали туда шикарные спецэффекты. Очень все плавно. А если запустить это на обычном Spectrum или «Байте», то эф-

фекты будут сползать, замедляться темп, один код будет накладываться на другой.

- Если уже затронули тему ремонта сломанной электроники... Насколько присутствует спортивный интерес в ремонте? Азарт, можно так сказать.

- Конечно! Достается труп, который ты никогда не видел живым, ты его хочешь запустить, ты не представляешь, как он должен работать, ты его чинишь-чинишь, бывает, даже схем нету, восстанавливаешь, играешься, и все.

- И закуливаешь.

- Ага, вроде того, но сейчас уже не так. На первом курсе – действительно, я когда восстанавливал компы, это было что-то такое сверхкрутое для меня, я тогда только учился это делать. Было очень трудно. Сейчас уже я могу покурить схему, посидеть, потом я раскладываю все это на столе, сажусь и за вечер я могу локализовать неисправность с точностью до 90%. Еще, конечно, интересно ремонтировать то, что не ремонтировал раньше, не только компьютеры. Например, отремонтировал Xbox 360, а недавно купил и отремонтировал для него плазменный телевизор. Вот я жду, чтоб начали ломаться PS4. Рабочую я себе не куплю, они слишком дорогие, жаба душит отдавать такие деньги, а трупика да, вполне, только не такого, который с балкона уронили, а именно теоретически ремонтпригодного.





- Смотрю, кроме компьютеров у тебя и приставки есть.

- Ой, много чего есть. Я занимаюсь еще магнитофонами, проигрывателями – всем, что связано со звуком, еще качественная видеотехника и нестандартная интересна. Betacam, Video2000, LaserDisc, бобинные видеомагнитофоны. У меня есть один, цветной, репортерский. Я веду канал на «Ютубе» небольшой, правда, сейчас подзабил уже. Я там выкладываю всякие заставки, анонсы каналов 90-х-2000-х.

- Заставку ВИДа с Ярмольником не нашел еще?

- А ее нашли без меня уже. Я сам хотел, потому что я в детстве его боялся, убегал со слезами, мама успокаивала. Это был детский страх.

Кстати, я записывал момент отключения аналогового телевидения, я писал с нескольких тарелок, с нескольких ресиверов, у меня даже фотографии есть, где у меня стопка видеомагнитофонов стоит и пишут. Или вот телетекст, например, научился с видеокассет доставать. Один британец сделал скрипты на «Питоне», которые вытаскивают телетекст с записей, с его помощью и вытаскиваю.

- Примерно это я и подразумевал под спортивным интересом, то есть результат не то что бы важен...

- Скажем так, результат исторический. Ладно, 90-е годы...

но люди достали телетекст 1974 года, когда он только зарождался, нашли на BBC архивные бобины с записями эфира и вытащили оттуда телетекст. Расчехлили здоровенный видеомагнитофон Ampex, у которого персональная компрессорная станция и огромная частота вращения барабана, и с помощью него оцифровывали видео.

Радиосвязь еще интересна, цифровая и аналоговая. Я сам выходил в радиоэфир, но меня не пустили, так как я без позывного. Мечтаю сдать экзамен и получить-таки позывной.

- Кстати, а есть какой-то «девайс» мечты? Понятно, что некоторые экспонаты покупаются «увидел-купил», а есть что-то, что в планах, что целенаправленно ищешь?

- Да, есть. Когда появятся лишние средства, куплю оригинальный Spectrum 48 с резиновыми кнопками. То, с чего все эти компьютеры и начались. Еще хотелось бы достать Apple 2, собрать всю линейку Commodore, благо, у меня почти все есть. Amiga 4000 тоже машина мечты, одна из последних, мощная, классная, но стоит несколько тысяч евро сейчас. Под них до сих пор делают девайсы и периферию, правда, цены тоже бешеные. Я знаком с несколькими владельцами этих ПК.

Очень хочу видак под «Видео2000», чтобы посмотреть записи немецкого ТВ 80-х, там даже падение Берлинской стены есть. Или вот если CM-ку достанем, это будет вау-эффект, это то, что для меня дей-

ствительно необычно. Я хочу ее сюда поставить, расчистить все это дело, восстановить, показать ее людям. Ее можно в интернет выпустить, даже сайтик разместить. Сделать так, чтобы она была не просто грудой железа, как в других музеях, а чтобы работала. Она с ключа заводится, представляешь?

- Какого она года?

- Середина 80-х, 83-84 год.

- То есть у нормальных людей были компактные IBM в середине 80-х, а у нас...

- Ну это ж не персоналка, это мейнфрейм. К ней можно было 16 терминалов подключить, и мультизадачную ОС запустить, поэтому тут... если одна задача подвисала, у других, вероятно, тоже. Как-то так.

- Насчет «знаком с владельцами», кстати – как вообще контакт с другими коллекционерами? Общаетесь или ведете затворническую жизнь?

- Затворников я очень много знаю, которые делают назло, перехватывают девайсы из-под носа, хапают себе все и сидят потом на нажитом добре, а потом внезапно вся эта коллекция всплывает на аукционах и барахолках. Но вообще общаюсь с коллекционерами и с российскими многими, в частности, очень хорошо общаюсь с питерцами, еще с немцами общаюсь. Скоро в Москву поеду, там с клубом ретро-ком-



пьютеров встречусь. Большой очень клуб, у них есть просто все, что только можно, пополню немного коллекцию. Заберу у них пару ПК «Апогей», это тот же «Радио-86РК», но в очень красивом корпусе, они могут цветную картинку выводить, игры классные есть, тот же Dizzy, например, в псевдографике.

- А мероприятия? На двух выставках я был, а было что-то еще?

- В HackerSpace сейчас провели вечер ретро-приставок. HackerSpace – это сообщество людей, ребята собираются, паяют, у них там куча всякого инструмента, 3D-принтер, фрезер координатный. Занимаются железом, такой клуб по интересам. Присоединяйся!

- Ну и, наконец, о главном: что насчет музея?

- А насчет музея все вроде круто. Пока музея как такового нет, но нам уже выделили помещение в актовом зале универа. Это треть зала, 85 квадратных метров. Будем отгораживать, делать ремонт и выставляться там. Есть проблемы, конечно, например, высоченный потолок, это же актовый зал все-таки... но будем решать. Вход в здание с проспекта, очень

хорошо, центр города. Мы уже план розеток составили, подсчитали, какая мощность нужна. По экспозиции уже прикинули, будет 50-70 столов.

- И все экспонаты будут включены?

- Будут.

- Не боишься за сохранность, за износ, девайсы-то не вечные, меня этот вопрос волнует.

- Ну, они лежат у меня в коробках. А если будут там стоять просто, какой толк? Пускай работают, радуют людей. Конечно, все постоянно включены не будут, но, может, по выходным, или по запросу, если кто-то заинтересуется, буду включать. Естественно, когда будут дни открытых дверей и выставка будет работать с утра до ночи, большинство будет включено и на каждой машине буду стараться что-то загружать. Те же «Коммодоры» с кассетой загружать, напри-

мер. Главное, интерес у людей есть, и мы его поддержим.

- Надеюсь, все у тебя получится. Спасибо, что нашел время.

- Тебе спасибо. Приятно, на самом деле, что неформальные издания интересуются.



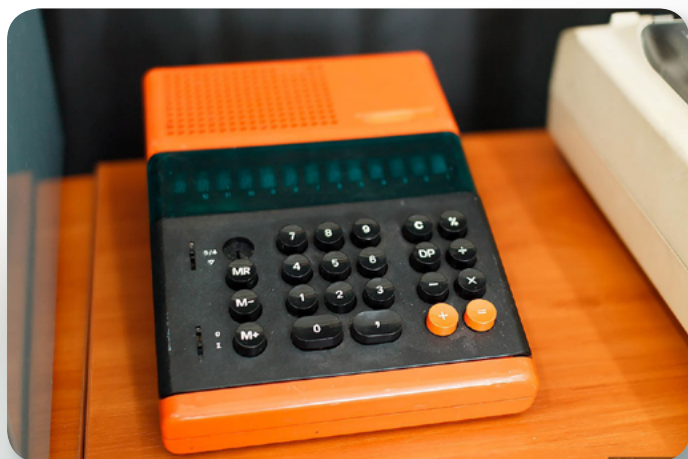
На самом деле мы говорили еще о многом, Александр пугал меня номерными радиостанциями, показывал еще кучу различных девайсов и других артефактов советского наследия, но если взяться все это описать, понадобится делать еще один журнал. Надеюсь, в одном из следующих номеров сделаю репортаж с открытия музея.



5 сентября открылась первая экспозиция организованного Александром Александровым «Музея ретрокомпьютеров». Пока еще без собственного помещения. О том, как это выглядело – на следующих двух страницах. Фото **Артура Чумака**.

Группа музея ВК: <https://vk.com/bytespaceby>







30 лет назад, 13 сентября 1985-го, увидела свет игра, которая все изменила. *Super Mario Bros.* Она проповедовала новый подход к электронным развлечениям. Все привыкли, что игры издеваются над геймером, испытывают его скилл и нервы и вознаграждают чувством победы над очередным адски сложным уровнем. *Super Mario Bros.* вознаграждала самым игровым процессом. Удовольствием от зафутболивания черепашьего панциря. Радостным бегом и семимильными прыжками. Веселым испепелением толпы врагов огненными плевками. Скольжением вниз по флагштоку. Тонной секретиков, наконец. После нее игры стали другими, а Марио, уже успевший засветиться на главных и второстепенных ролях в более чем десятке игр, обрел статус суперзвезды, в коем остается и по сей день.

Игра, которая прошла красной нитью сквозь все наше детство, в которой каждый кустик, каждый кирпичик и грибочек такие родные и знакомые, где мы знаем каждый закоулок. Непросто будет рассказать про нее что-то не всем известное. Но мы постараемся.

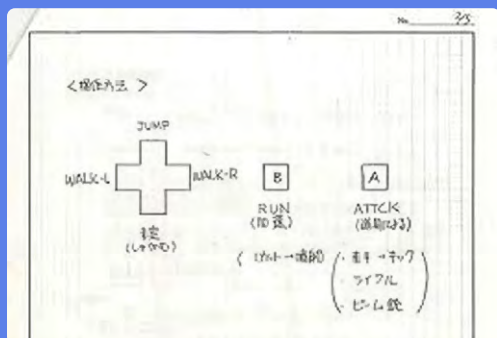
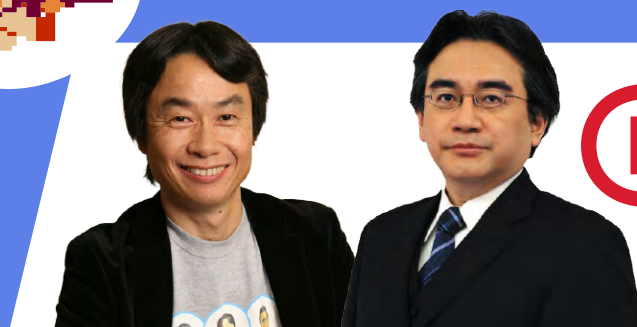
▶ [Видео-версия](#)

автор: masterpeace



1

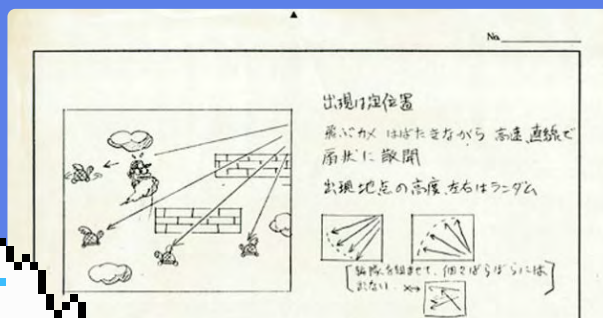
Марио, вооруженный винтовкой и прыгающий при нажатии «вверх» на крестовине — можете представить сей кошмар? А ведь так могло и случиться. Однажды «папа» Марио *Сигеру Миямото* давал дружеское интервью президенту *Nintendo* *Сатору Ивата*. И захватил с собой пару любопытных документов из самого начала разработки *Super Mario Bros.* И в них все выглядит несколько иначе.



Вот ранний набросок управления. Здесь оно существенно отличается от привычного: прыжок назначен на самый неудобный из всех возможных вариантов — «вверх» на крестовине. Отличный шанс испортить всю игру (вспомните хоть одну хорошую с такой раскладкой), а все ради того, чтобы кнопку A освободить под «атаку». Нет, не бросание цветочных фаерболов. Марио должен был вооружиться настоящим огнестрелом, а при его отсутствии валить врагов кулаками и ногами.

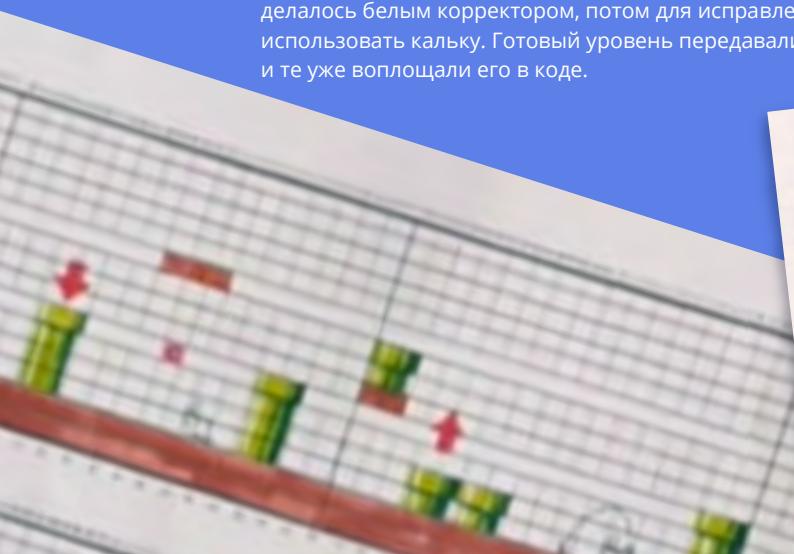
2

И еще один концепт-набросок из архивных документов. На нем Марио летит верхом на облаке! Предполагалось, что платформерные уровни будут перемежаться скроллерными, в которых Марио будет, летая на облаке, разить врагов из «лучевой пушки». Более того — на самой заре в качестве летного средства обсуждалась ракета. В итоге было решено отказаться и от облака, и от ракеты, и от огнестрельного оружия.



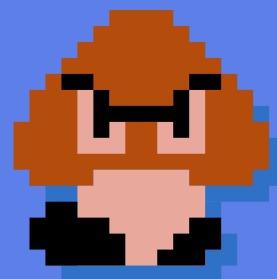
3

В середине 80-х еще не было визуальных игровых редакторов, нельзя было просто сесть за компьютер и «нарендерить» нужный уровень. Как же тогда создавалась *Super Mario Bros.*? Вот так: дизайнерам команды выдавались специальные «планировочные листы», размеченные координатной сеткой, и те на них вручную, закрашивая «пиксели», разрисовывали уровни, а также стартовый экран, межуровневые «заставки» и всю прочую графику. «Undo» делалось белым корректором, потом для исправлений додумались использовать кальку. Готовый уровень передавали программистам, и те уже воплощали его в коде.



4

Самый первый враг, которого Марио встречает на пути — *гумба* — был добавлен в игру самым последним. Миямото вдруг решил, что в игре не хватает «учебного» врага, который бы легко убивался одним прыжком и давал меньше всего очков. К тому времени игра была почти готова, и на картридже оставалось очень мало места. Чтобы втиснуть гумбу, его пришлось делать как можно проще — ромбик с глазами и анимацией из двух кадров, которая представляет собой просто отражение одного спрайта туда-сюда.

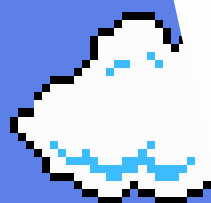


5

В 1993 г., когда уже и *NES* отгремела, и *SNES* не уступала Сеге в войне за американский рынок, в *Nintendo* вдруг решили, что пора уже своих главных персонажей стандартизовать, дабы зарегистрировать как торговые марки. И выпустили «Руководство по персонажам Nintendo» — этикетки ГОСТы, где было расписано все, от того, каким цветом должна быть кепка Марио, до того, насколько Луиджи выше принцессы Пич. А также их «бэкграунды» — характеры, любимая музыка и т. п. Из него мы можем узнать, например, что:

- Марио родился в Бруклине;
- Цвет его кепки — Pantone 485;
- Рост всех персонажей вселенной Марио отмеряется от высоты короны принцессы Пич;
- Йоши принадлежит к виду T. Yoshisaur Michakooras, и на всех материалах он почему-то всегда должен смотреть влево;
- Луиджи — младший брат Марио и в детстве играл его вантузами;
- Варио — не «злой двойник», а друг детства Марио;

и еще немало интересных и странных деталей, которые в основном больше нигде и не упоминались и порой вообще противоречат тому, что мы знаем из самих игр (разве Марио и Луиджи не двойняшки?).



Character
information
Super
Mario World™

— Yoshi capsule in an egg until
— Yoshi's dinosaur and the
— Yoshi from the

In lieu of the colors shown on the previous page, you may use the following PANTONE® Colors or the process color screen tint controls for the PANTONE Color Standards; refer to the current editions of the PANTONE Color Publications.

Hat
For Red, use PANTONE 485
or 100M + 100Y

Initial
For Red, use PANTONE 485
or 100M + 100Y

Gloves
White

Shirt
For Red, use PANTONE 485
or 100M + 100Y

Eyebrows and Moustache
Black

Flesh
For Black, use PANTONE 155
or 10M + 20Y

Buttons
For Yellow, use PANTONE 116
or 22M + 100Y

Badge
White

Whites of Eye
White

Pupils and
Black

Eyes
For Blue,
or 80C

Hair
For Red,
or 100M

Teeth
White



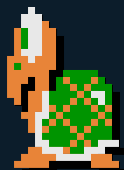
6

Все мы знаем, как официально зовутся обитатели Грибного королевства — *Goomba*, *Koopa Troopa*, *Piranha Plant*... Но это имена, данные им при локализации для запуска американской версии, а игра сделана в Японии! Изначально разработчики назвали своих героев совсем по-другому, более того — вкладывали в их имена некий смысл. Вот настоящие имена персонажей *Super Mario Bros.*:



Гумба

Курибо
«каштанчик»



Черепаха

Ноко-ноко
«бродить туда-сюда»



Летающая черепаха

Пата-пата
звук хлопающих крыльев



Жук

Мет
от англ. *helmet* — «шлем»



Дикобраз

Тогезо
от «тоге» — «колючка»



Хищный цветок

Паккун
от «паку!» — «цан!». Да, имя Пакмена происходит отсюда же



Рыба

Пуку-пуку
звук «бульканья» под водой



Кальмар

Гессо
от «гесо» — «щупальца»



Пуля

Киллер
Да! Так и зовется Пуля Билл в японской версии

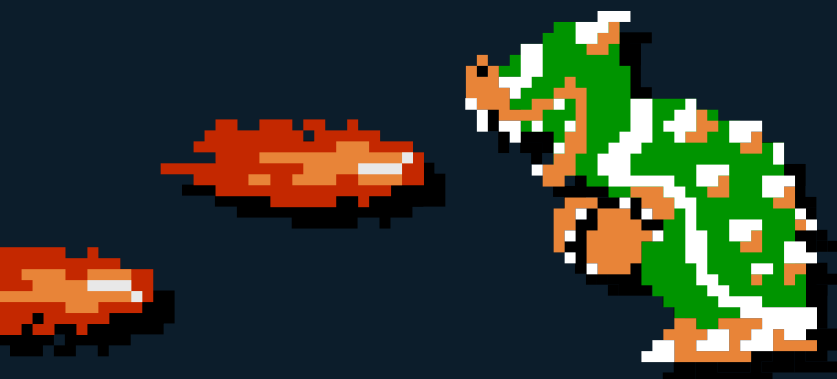


Тоад

Кинопио
от «киноко» — «гриб». Возможно, тут же отсылка к Пиноккио?

7

Огненные плевки Боузера летят задом наперед! Если огненный сгусток летит вперед, логично, что за ним будет оставаться хвост пламени. Однако здесь хвост почему-то впереди. Может быть, так оно и задумано, конечно, но тогда почему? А вот невыловленная ошибка кажется более логичным объяснением.



8

Super Mario Bros. — первая игра, действие которой разворачивается в Грибном королевстве. Погодите, а как же ее предшественница *Mario Bros.*, где и черепахи есть, и Марио уже получил свое имя и профессию водопроводчика? Ан нет — в *Mario Bros.* согласно сюжету братцев отправили зачи-
стить от неведомых монстров всего лишь канализацию Нью-Йорка. А никакого не королевство.



9

Автор оригинальной японской обложки игры — Ёичи Комабе, пришедший в Nintendo в 1985-м, когда игра уже была практически готова. Взяв за основу рисунки самого Сигеру Миямото, Ёичи довел их до совершенства, создав характерный радостно-солнечный стиль иллюстраций к играм про Марио. Ёичи проработал в Nintendo до 2007 г. Он известен и деятельностью за пределами «Большой N» — в качестве художника он участвовал в создании множества аниме, начиная аж с 1959 г.

10

В *Super Mario Bros.* можно попасть «минус первый» мир, просочившись сквозь стену в конце уровня 1-2! Стоп, это вы, конечно, знаете, это же самый знаменитый глюк игры. Бесконечно зацикленный подводный уровень. Но существует другой «минус-мир» — в версии *SMB* для *Famicom Disk System*, т. е. на диске. Прodelав тот же трюк, Марио внезапно окажется в странно-галлюциногенной версии мира 1-3, где зеленый замок, можно плавать по воздуху, а вокруг — принцессы Пич и безголовые Боузеры. Более того — если обычный «минус-мир» зациклен, то здесь за «-1» следует «-2», идентичный уровню 7-3, и «-3» — замок, в котором по воздуху летают кальмары (за убийство которых выдают аж 1000 очков) и нет Боузера в конце. Пройдя все три «отрицательных» уровня, вы попадете назад на стартовый экран с разблокированным сложным режимом, как после прохождения всей игры. Напрашивается вывод: не сделали ли в FDS-версии из глюка пасхалку? Очень может быть.





11

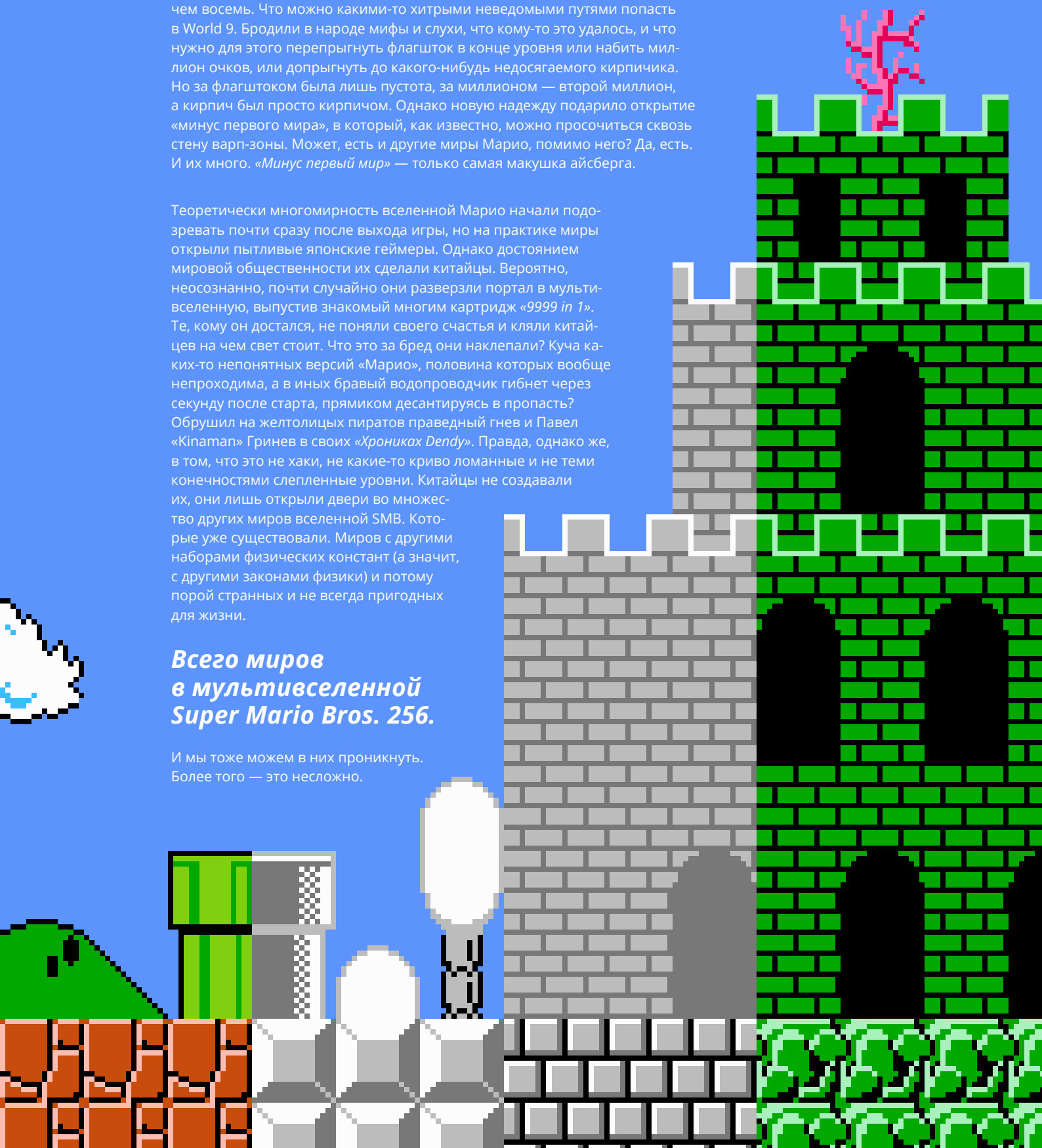
Мультивселенная Super Mario Bros.

Мы всегда подозревали или хотя бы надеялись, что миров в SMB больше, чем восемь. Что можно какими-то хитрыми неведомыми путями попасть в World 9. Бродили в народе мифы и слухи, что кому-то это удалось, и что нужно для этого перепрыгнуть флагшток в конце уровня или набить миллион очков, или допрыгнуть до какого-нибудь недостижимого кирпичика. Но за флагштоком была лишь пустота, за миллионом — второй миллион, а кирпич был просто кирпичом. Однако новую надежду подарило открытие «минус первого мира», в который, как известно, можно просочиться сквозь стену варп-зоны. Может, есть и другие миры Марио, помимо него? Да, есть. И их много. *«Минус первый мир»* — только самая макушка айсберга.

Теоретически многомирность вселенной Марио начали подозревать почти сразу после выхода игры, но на практике миры открыли пытливые японские геймеры. Однако достоянием мировой общественности их сделали китайцы. Вероятно, неосознанно, почти случайно они разверзли портал в мультивселенную, выпустив знакомый многим картридж *«9999 in 1»*. Те, кому он достался, не поняли своего счастья и кляли китайцев на чем свет стоит. Что это за бред они наклепали? Куча каких-то непонятных версий «Марио», половина которых вообще непроходима, а в иных бравый водопроводчик гибнет через секунду после старта, прямиком десантируясь в пропасть? Обрушил на желтолицых пиратов праведный гнев и Павел «Kinaman» Гринев в своих *«Хрониках Dendy»*. Правда, однако же, в том, что это не хаки, не какие-то криво ломанные и не теми конечностями слепленные уровни. Китайцы не создавали их, они лишь открыли двери во множество других миров вселенной SMB. Которые уже существовали. Миров с другими наборами физических констант (а значит, с другими законами физики) и потому порой странных и не всегда пригодных для жизни.

**Всего миров
в мультивселенной
Super Mario Bros. 256.**

И мы тоже можем в них проникнуть.
Более того — это несложно.



История открытия

Всюкую игру сразу после выхода игроки пытаются не только пройти, но и поковырять на предмет возможных секретов, скрытых проходов, полезных глюков и т. п. Super Mario Bros. очень быстро стала сверхпопулярной, и искателей, соответственно, были толпы. «Minus world» был открыт уже через несколько месяцев, а скоро в журнале *Family Computer Magazine* появилось письмо читателя, в котором он утверждал, что обнаружил девятый мир в результате глюка, вызванного ударом молнии. И хотя к заявлению прилагалось фото, история выглядела уж слишком фантастично, и ей мало кто поверил.

Вскоре после этого один сотрудник *Family Computer Magazine*, занимавшийся составлением подробного гайда по SMB, объявил: девятый мир — не сказка, более того — существует аж 256 миров!



На волне ажиотажа в журнале была опубликована целая большая статья о вселенских изысканиях. Был даже призван к ответу сам Верховный Создатель *Сигеру Миямото*. Но даже творец вселенной не ведал о таинственных мирах — все, что он ответил, это что никаких секретных уровней в игре не планировалось, и если кто-то что-то нашел, то это не более чем глюк. Однако тема так заинтересовала Верховного, что в сиквеле он реализовал тайные миры за пределами восьмого уже вполне официально.

Позже тот самый парень, что объявил о 256 мирах, разъяснил: он нашел их с помощью компьютера, просматривая RAM игры в реальном времени. То есть эти миры существуют лишь гипотетически, никакой возможности попасть в них обычному игроку с помощью обычной приставки нет.

Он ошибался. Игроки, теперь уже согреваемые лучами надежды, продолжали поиски, применяя самые экстремальные подходы, вплоть до физического повреждения картриджей. И однажды метод был найден. Насколько странный и абсурдный, что вообще непонятно, как до этого могли додуматься. История не сохранила имя героя, открывшего водопроводчику новые бесчисленные горизонты. Но метод стал достоянием публики благодаря публикации во все том же *Family Computer Magazine*.

Методы проникновения

Трюк 1

NES хоть и считается западной версией японской Famicom, но имеет некоторые отличия, в частности, антипиратский чип 10NES. Может, именно из-за него, а может, в силу еще каких-то архитектурных различий американские детишки не имели шанса попасть за пределы восьми миров — трюк работает только на Famicom. Наши любимые китайские клоны на этот предмет не проверялись. Дерзайте, пробуйте!

Итак, нам понадобятся два картриджа — собственно *Super Mario Bros.* и *Tennis*. Последовательность действий:

- Вставить картридж *Super Mario Bros.*, включить приставку;
- Выдернуть картридж «наживо», оставляя ползущие по экрану глюки. Потенциально губительно для картриджа, но мы же все так делали в детстве, и ничего;
- Вставить *Tennis*, нажать *Reset*;
- Запустить игру, подать мяч и немного побегать;
- Прodelать обратную трансплантацию: выдернуть без наркоза *Tennis*, вставить *SMB*, ресетнуть;
- Запустить «Марио», но не просто, а с помощью continue-кода A+Start.

Если все проделано правильно, вы окажетесь в доселе невиданном мире. Что самое странное — порядковый номер этого мира определяется тем, сколько шагов вы сделали в «Теннисе»! Так что хотите залезть подальше — бегайте побольше.

Трюк 2

Для него потребуется уже не *Tennis*, а более редкий картридж *Family BASIC*, позволяющий напрямую изменять адреса памяти в игре. А также клавиатура, подключаемая к приставке. Опять же, работает ли трюк на наших клавиатурных «Сюборах», неизвестно и требует проверки.

- Включаем приставку, запускаем **BASIC**, вводим следующий код:

```
10 FOR I=&H7D3 TO &H7DC:POKE I,0:NEXT
20 POKE &H7FF,&HA5
30 INPUT "WORLD=";A
40 POKE &H7FD,A+255AND255
```

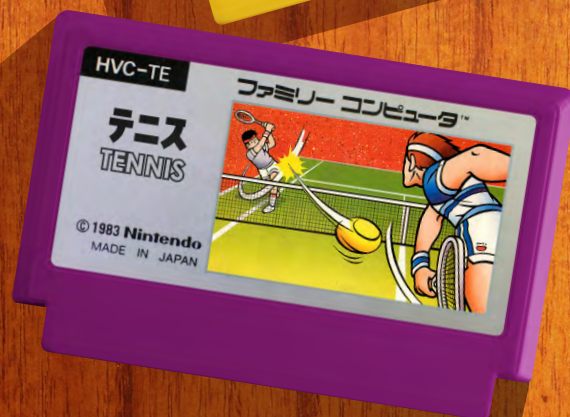
- Жмем **F8**, чтобы запустить программу;
- Когда она запросит «WORLD=», вводим номер желаемого и жмем *Return*;
- После ответа «OK» выдергиваем картридж без наркоза и вставляем *SMB*;
- Ресетим, запускаем с continue-кодом — готово!

Трюк 3

Для нас, вооруженных эмуляторами, все намного проще — есть мощный инструмент под названием *Game Genie*. Пара совместно запущенных кодов **NNXAZZYE + AANAAXZG** открывает порталы во все миры. Выбирай на титульном экране и ныряй.

Трюк 4

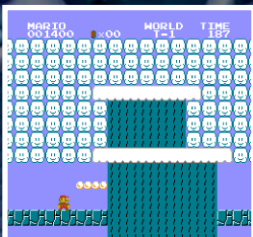
Для него потребуется эмулятор *FCEUX*, а вернее — его встроенный редактор Hex Editor. Запускаем (*Debug > Hex Editor*), открываем просмотр ROM'a (*View > Rom file*), открываем поиск (*Edit > Find*) и находим в ROM'e строчку **00 05 0A 0E 13 17 1B 20**. Не будем вдаваться в подробности, но это — коды миров. Сразу за этим куском начинается «область уровней», где кодами заданы, соответственно, уровни. Нам нужно, чтобы вместо уровня 1-1 на старте загружался какой-то из неведомых миров, верно? Мир 1 задан первой ячейкой вышеуказанной строчки, т. е. **00**. Код первого уровня идет сразу после этой строчки. По умолчанию там **25**, и загружается 1-1. Если вместо **25** подставить любое другое число (от **00** до **FF**), вместо него загрузится другой уровень. Сей способ хорош тем, что измененный ROM со стартом с нужного уровня можно сохранить и потом запускать на любом эмуляторе.



Миры

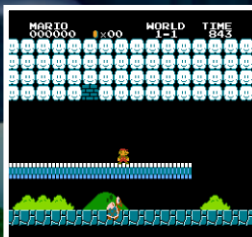
подавляющее большинство «альтернативных» миров аналогичны обычным, только иногда перенесены в другую «среду»: там, где в оригинале был день, будет ночь, а замок, например, окажется под водой, и в нем можно будет плавать. Многие также имеют искаженную цветовую палитру. Но есть в мультиселенском спектре и некоторое количество совершенно уникальных миров, аналогов которым нет среди привычных восьми. Однако готовьтесь и к тому, что уровень может внезапно повиснуть в середине или окажется пересеченным непроходимой стеной. Так что перед штурмом других вселенных лучше вооружить Марио «Походным комплектом исследователя миров» (см. в конце).

Дорога с облаками



World T-1 — пожалуй, самый знаменитый из «странных» миров (далее по счету у него еще несколько «двойников»). Прямая дорога, уходящая вдаль, и массивный слой гранитных непроходимых облаков над головой. Увы, очень скоро Марио неминуемо наткнется на неодолимое препятствие — трубу, упирающуюся в облачный свод. Честным путем дальше не пройти, но с читом прохождение сквозь стены можно узнать, что еще дальше и облака, и дорога заканчиваются, и начинаются разреженно висящие в воздухе островки. Потом кончатся и они, и что дальше, видимо, никто не знает... А еще тут летающие рыбы, которые при напрыге на них превращаются в черепахи.

Ночная дорога с облаками



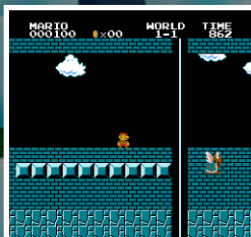
Мир, весьма похожий на предыдущий, но с некоторыми отличиями — дело происходит ночью, нет прегоражающих путь непроходимых труб, в одном месте в воздухе висит развальный мост из замка Боузера. И очень скоро Марио добежит до финишного флажка, который в отсутствие замка превращается в смертельную ловушку — Марио в его поисках продолжает бесконечно и неконтролируемо брести вперед... Но мы же знаем, что флаг можно запросто перепрыгнуть!

Великий Крест



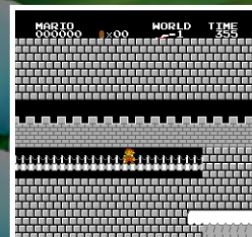
Два мира, рассеченных посредине крестом из пересекающихся непроходимых стен. Нет никакого честного способа пройти этот крест — он несет неизбежную смерть от истечения времени. Насколько он простирается в пространстве, неизвестно. Возможно, пересекает всю вселенную.

Бесконечные канаты



Подземный коридор с поднятым полом, который разрезают по вертикали канаты, на которых в «нормальных» мирах висят платформы-весы. Они спускаются с неба, пробивают пол и уходят куда-то вниз, вероятно, в бесконечность. А еще в нем стоят древние, ржавые, давно не работающие пушки.

Длинная крепость



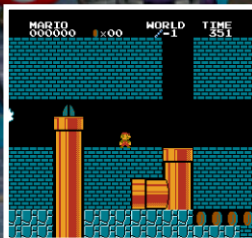
Мир 62-1. Длиннейший коридор, проложенный в каменной толще, способный выдержать прямой ядерный удар. Местами в него выходят трубы, кое-где сверху спускаются канаты. Для чего он построен? Неизвестно. В этом мире Марио не может двинуться с места без чита «разморозки». Существует еще «кирпично-подземная» версия этого мира.

Небесный коридор



Коридор с облаками, трубами и пушками, по которому какая-то неведомая и неодолимая сила влечет Марио вперед, не давая ни остановиться, ни прыгнуть. Не помогает и чит разморозки.

Оранжевые трубы



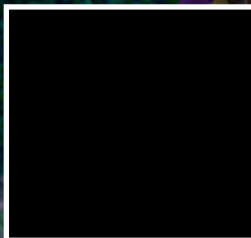
Коридор подземелья, в котором парят облака, а из пола торчат... оранжевые трубы, да.

Пустая ночь



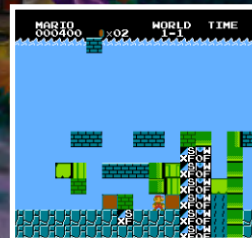
Островки, висящие на огромных расстояниях в пустом холодном черном пространстве с белыми облаками. И бездна внизу. Выжить здесь можно только с читом воздухоплавания.

Черные дыры



Пустота. Черная пустота. Нет ничего. Черных дыр в мультиселенной довольно много, точно больше десятка.

Хаос



Миры, генерируемые переменными данными из областей RAM. Представляют собой невероятно беспорядочное нагромождение кирпичей, врагов и объектов. Возвращаясь в мир хаоса в следующий раз, вы никогда не будете знать, что там увидите — все будет по-другому.

Походный комплект исследователя миров

Эти коды **Game Genie** будут весьма полезны и порой жизненно необходимы в путешествиях по мультиселенной:

GIIVVY — прохождение сквозь стены;

POAPIG — плавание по воздуху;

VGYOKE — 900 секунд на таймере;

SLTOLP — «разморозка» в тех мирах, где Марио не может двигаться.

P. S. A на самом деле... На самом деле указанными способами можно попасть только в первый уровень каждого мира. А их, как вы знаете в каждом мире 4. А на самом деле их не 4. А 256. В каждом из 256 миров. Чтобы добраться до них, нужно уже копать в коде игры. И хотя фактически по некоторым причинам уровней меньше, чем 256x256, знайте: всего уровней в *Super Mario Bros.*

32 768

12

«Дикобразы», которых бросает летающий на облачке Лакиту, летят вертикально вниз. Однако это результат неисправленного бага! По задумке дикобразы должны были десантироваться по более сложным баллистическим траекториям в зависимости от скорости полета Лакиту и местонахождения Марио внизу, и при ударах о стены отскакивать от них. В 2014 г. энтузиасты сделали патч, исправляющий поведение дикобразов. И уровень 4-1 стал существенно сложнее.

13

Если бы Марио был реальным человеком среднего роста, то весь путь, который он проделывает от старта и до томящейся в темнице принцессы, составил бы примерно **5,4 км**.

Из них 370 м Марио пришлось бы проплыть. Самый длинный мир — 8-1, приблизительно 315 м.

Самый короткий — 4-3 (130 м).

Если Марио посетит все бонус-уровни, его путь увеличится еще на 480 м, включая 105 м воды.

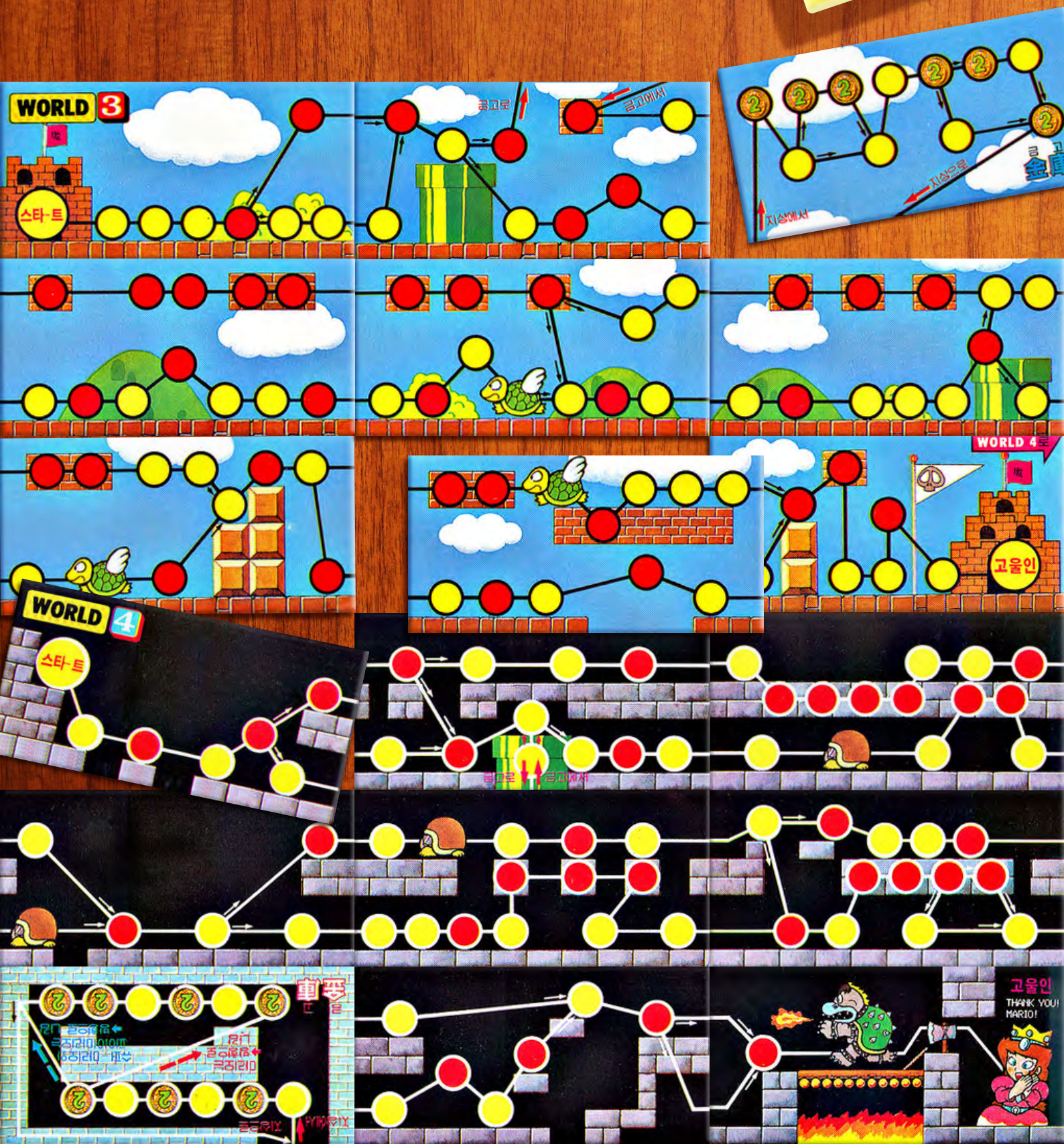
14

Hammer bros. могут погнаться за Марио! Эти черепахи, швыряющиеся молотками, и так самые сложные враги в игре, хоть и перемещаются лишь на ограниченном участке. Однако если постоять в сторонке порядка 40 секунд, Hammer bros. еще и сорвутся с места и начнут наступать на Марио. Зачем это сделано, почему нужно ждать так долго? Секрет, еще один баг или просто разработчики решили так подтолкнуть замешкавшегося игрока? Неизвестно.

15

В конце каждого мира Марио заходит в большой замок, отвешивает там лесть очередному двойнику Боузера и потом в следующем мире выходит из этого большого замка — поэтому он и стоит в начале каждого первого уровня. Логично, не правда ли? Но почему-то в начале мира 5-1 замок маленький. В мире 4-4 Марио заходит в большой замок, а в 5-1 выходит из маленького. Это единственный такой случай в игре. В чем дело? Опять недосмотр? Ну это уже слишком, товарищи.

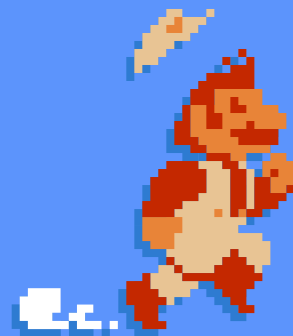
В Корею (Южной, разумеется) в 1986 г. выходила настольная игра *Super Mario Bros.* за авторством фирмы *Jolly Game*. Это, в общем-то, довольно стандартная игра с хождением фишками по карте, однако к делу подошли основательно. В комплекте была целая книжка с правилами, а действие разворачивалось на четырех картах-«мирах», по которым Марио шагал, крутя волчок. Каждый мир состоит из девяти отдельных карточек, которые можно складывать в единую карту по-разному, получая разные уровни. В трех мирах нужно спасти Тоадов, в последнем — как водится, победить Боузера и заполучить принцессу. В общем, все почти по-настоящему.



17

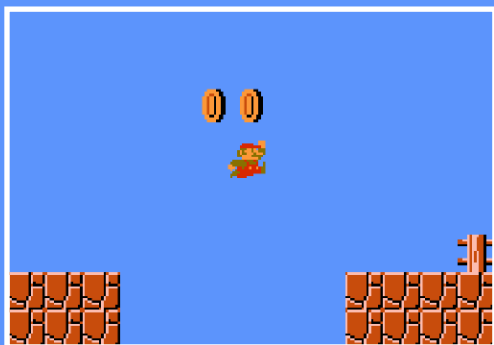
Действующий рекорд скоростного прохождения *Super Mario Bros.* — 4:57,69, или 17 891 кадр. Его установил в июне 2014 г. игрок под ником *Blubbler*, побив предыдущее достижение всего на 0,4 с. Но игра на сегодня уже настолько хорошо изучена, что для выгрызания этих четырех десятых пришлось поплясать с бубном. К примеру, рассчитывать время так, чтобы не появились фейерверки. Кроме того, прыжок на самый верх шеста экономит примерно 11 кадров. Еще один трюк был применен в мире 8-2 — Марио добегают до шеста одновременно со снарядом и впрыгивают от него в блок под шестом, благодаря чему отменяется анимация входа в замок, опять же экономя около 0,7 с.

*UPD.: Пока верстался номер, рекорд был побит. Спидраннер **darbian** обновил достижение, пройдя SMB за 4:57,627, т. е. всего на семь сотых секунды быстрее.*



18

Не намного проще, чем побить рекорд скорости, пройти *Super Mario Bros.*, набрав минимально возможное число очков. До недавнего времени считалось, что невозможно набрать меньше 600, однако в феврале 2014 г. игрок *NotEntirelySure* прошел игру с 500 очками. Не убить ни одного врага. Не тронуть ни одной монетки. Прыгать в самый низ шеста, когда таймер на нуле. Но и это еще не все. Хитрый трюк, например, пришлось применить, чтобы с помощью бага, не выбивая лозу, попасть в варп-зону в уровне 4-2. Но самым сложным было совершить дьявольский прыжок в уровне 8-1, чтобы не задеть висащие над пропастью монетки — это и позволило побить «антирекорд». Честно это сделать невозможно, и нужно применять трюк «wall jump», прыгая в пропасть и отталкиваясь от стены. Ошибиться нельзя даже на один пиксель и один кадр (1/60 секунды).



Меньше 500 набрать уже никак — в любом случае придется пройти пять уровней, и в конце каждого всучат по сотне за касание флага.



19

Super Mario Bros. намеревались сделать таким «прощальным хитом», последней игрой на картридже для *Famicom*. Как такое возможно, ведь именно благодаря SMB взлетели продажи NES на Западе, с нее, можно сказать, все только начиналось? Но то NES, а в Японии *Famicom* жил-поживал уже два года, и его планировали перевести на более прогрессивные носители — диски, отказавшись от картриджей. Но с add-on *Famikom Disk System* не очень заладилась, а невероятный мировой успех NES заставил Nintendo пересмотреть планы — игры на картриджах продолжили выходить до самой кончины NES/*Famicom* и даже после, на консолях следующих поколений. Однако сиквел *Super Mario Bros.* вышел все ж таки на дисках.





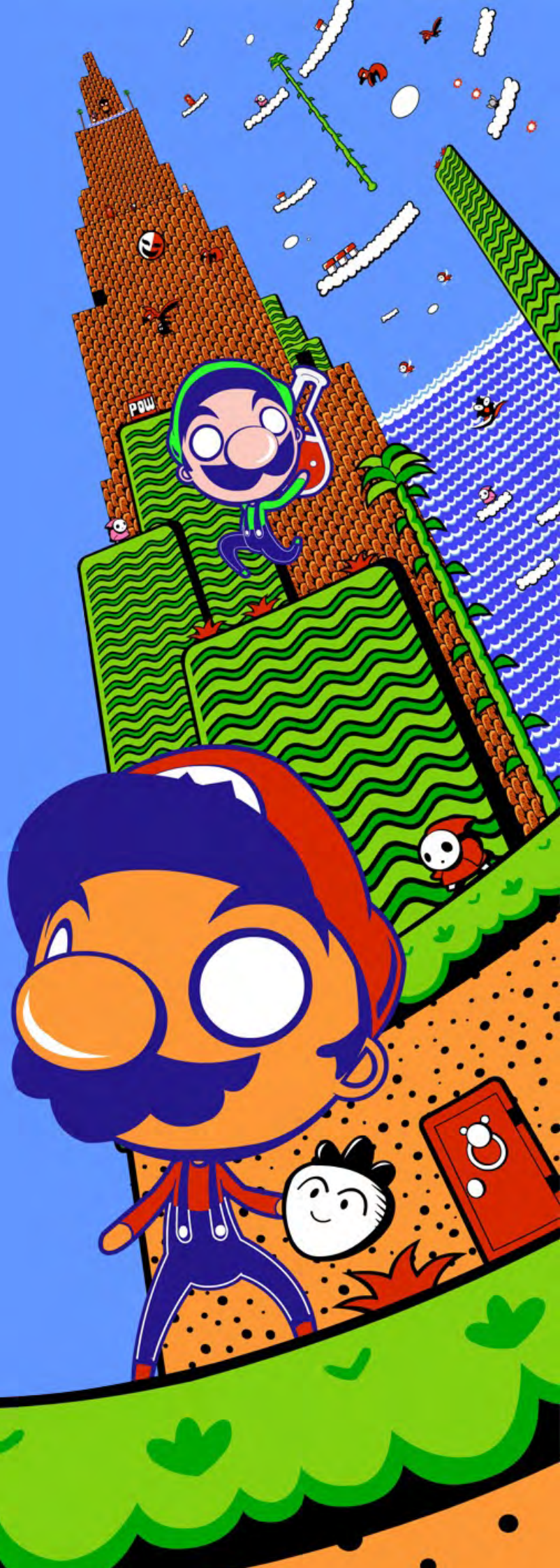
Не наши Mario

В 90-х великий желтолицый народ завез к нам бесчисленное множество прежде невиданных Марио. Марио-ниндзя и Марио-грузины, Марио-пещерные-человеки и Марио-разносчики-пиццы... Рецепт обычно был прост: бралась какая-нибудь игра смежного платформерного жанра, менее известная, чем, собственно, SMB, и спрайт главного героя аккуратно заменялся на Марио. Иногда — выдернутого из игры, иногда — специально по этому случаю нарисованного (как в Jackie Chan's Action Kung Fu). Если было желание, заменяли и врагов. В особо тяжелых случаях (The Flintstones) заменялась только голова персонажа. Ну и перерисовать заставочный экран — вуаля, готова новая часть похождения водопроводчика. Да, мы видели больше ипостасей Марио, чем кто бы то ни было. Но все же не все.

На волне успеха Марио начал проникать на всевозможные малоизвестные платформы — так, например, на японских домашних компьютерах появилась своя Super Mario Bros. за авторством, как ни странно, Hudson Soft — создателей заклятого конкурента SMB, серии Wonder Boy / Adventure Island.

В то же время по другую сторону Японского моря делал первые робкие шаги не ведавший авторских прав корейский игрострой. Им нужно было с чего-то начинать, и они учились у японских братьев по разуму, учились на краденых технологиях, на чужих идеях, учились делать, как в Super Mario Bros...

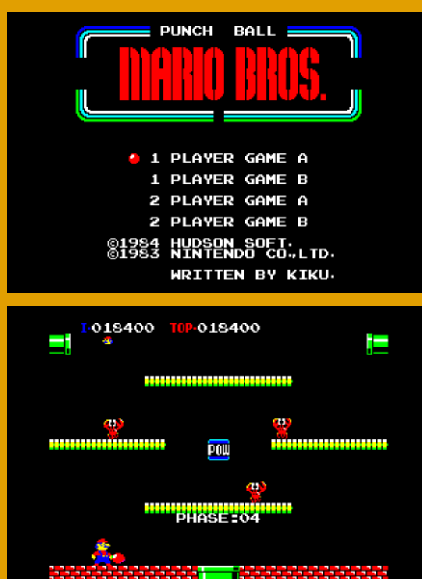
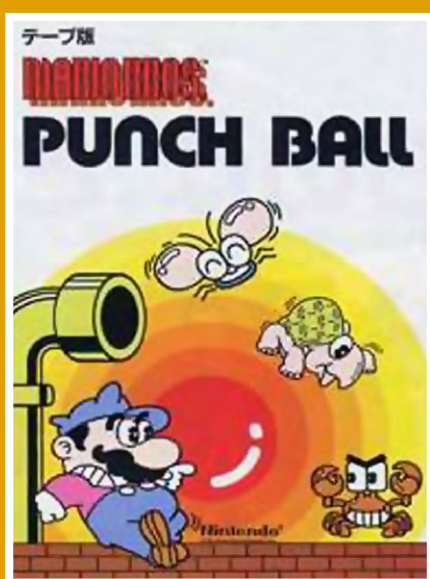
Итак, добро пожаловать в мир странных приключений Марио...



Глава I, японская

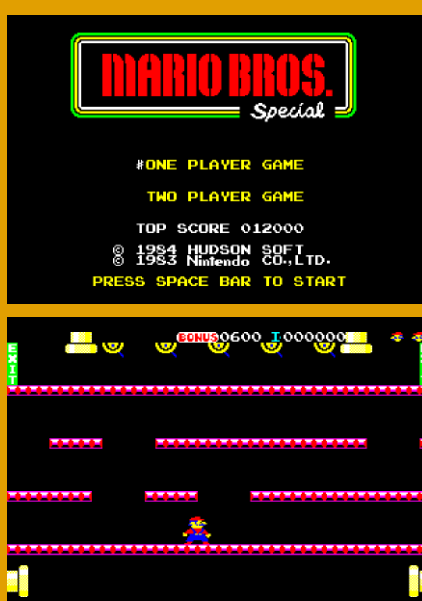
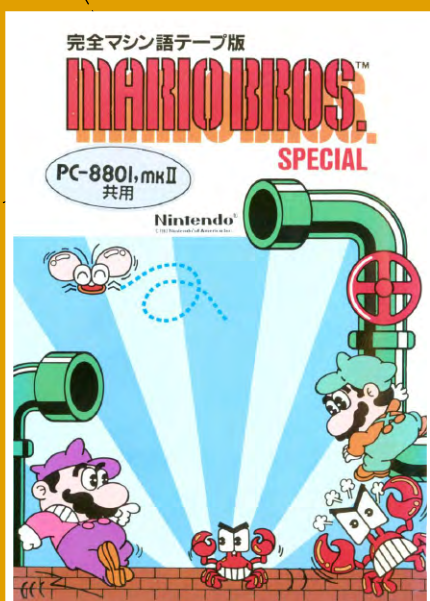
Mario от HUDSON

Совершенно непонятно, каким образом Hudson получила добро на работу с практически главной интеллектуальной собственностью Nintendo. Нигде и никогда это официально не объяснялось. Возможно, в Nintendo планировали поиметь выгоду с рынка домашних компьютеров и поручили разработку компании, уже имевшей опыт по этому направлению. Так или иначе, начиная с 1984 года, Hudson сделали аж три совершенно лицензионные игры про Марио на таких махровых платформах, как NEC PC-6001, Fujitsu FM-7 и Sharp X-1. Причем это не были прямые порты нинтендовских игр — каждый раз Hudson старались привнести что-то свое в геймплей. Иногда удачно. Иногда нет.



Punch Ball Mario Bros. / Mario Bros. Special (1984)

Первые две Марио-игры от Hudson — как можно понять из названия, порты Mario Bros. на японские компьютеры. Точнее, не порты даже, а вполне себе полноценные «игры по мотивам», дополненные собственными находками. Так, Punch Ball Mario Bros. очень похожа на оригинал, но с одним существенным геймплейным отличием: здесь нельзя убивать врагов, ударяя снизу по платформе. Вместо этого Марио/Луиджи вооружен мячом, который и метает во врагов. Причем после каждого броска герой остается безоружным, и нужно бежать за мячом и подбирать его. Kid Kool? Ara.



Mario Bros. Special вышла практически одновременно с Punch Ball и, в общем, непонятно, зачем Hudson делали параллельно две похожие игры про братьев. Как бы то ни было, эта игра еще больше отличается от оригинала и более разнообразна. Здесь всего четыре уровня, но все они предлагают разный геймплей. В первом нужно подняться вверх по движущимся платформам и нажать пять рубильников. Во втором вместо платформ батуты, и нужно убить двух черепах. В третьем — конвейеры, лифт посередине и множество врагов. Наконец, четвертый — просто бонус-раунд с собиранием монеток.

Super Mario Bros. Special (1986)



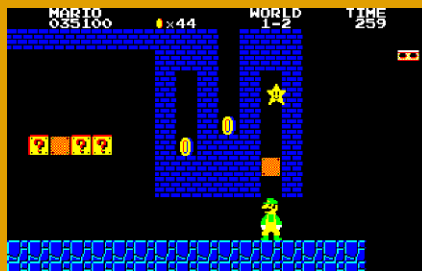
И вот два года спустя Hudson берется перенести на ПК главный на тот момент хит Nintendo. Поскольку это опять не просто порт, можно сказать, что это отдельная глава приключений Марио. И тогда получается, что это самое первое продолжение SMB, вышедшее даже раньше «японского сиквела», известного на западе как *Lost Levels*. Увы, попытка столкнулась с непреодолимым препятствием: ограниченными возможностями «железа». Их хватало для игр уровня *Mario Bros*, но полноценный платформер древние японские компьютеры были не в силах переварить.



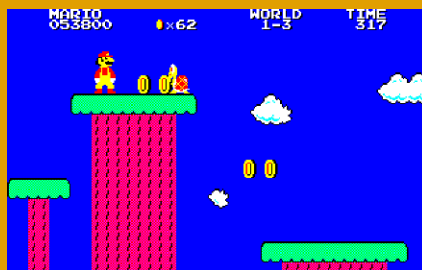
Сначала о хорошем. Слово *Special* в названии все же неспроста — Hudson потрудились сделать собственные уровни; кроме того, тут есть враги из *Mario Bros*, а также несколько оригинальных паузрапов: часы (добавляют время), крылья (позволяют плавать в воздухе), молоток из *Donkey Kong* и нечто, убивающее всех врагов на экране. И даже знаменитая Hudson-пчела, дающая 8000 очков.



Теперь о плохом. Первое, что бросается в глаза — ужасная цветовая палитра. Игра вышла в двух версиях — на Sharp X-1 и NEC PC-88, и если на X-1 цвета просто кислотно яркие, то на PC-88 все какое-то красно-оранжевое, а зеленый вообще отсутствует — вместо него месиво из желтых и синих пикселей, которые, наверно, сливаются в некое подобие зеленого на мониторах древних ПК, но не на эмуляторе.



Здесь нет плавного скроллинга — экран перемещается скачками (на X-1 Марио «перевозят» на следующий экран, как Мегамена между зонами, на PC-88 экран и вовсе просто гаснет, и появляется следующий участок). Мало того, что это на корню рубит главный фактор удовольствия SMB — радостно нестись вперед — так еще и порождает кучу проблем с расчетом прыжков и внезапно возникающими врагами.



Уровни здесь, конечно, свои, оригинальные, вот только Миямото-сан скрупулезно вымерял на своей миллиметровке, куда поставить очередного врага или кирпич, а в Hudson, похоже, этого совершенно не понимали и доверились Всесильному Рандому. В результате — никуда не ведущие трубы, невидимые блоки, висящие в непредсказуемых местах и отправляющие в пропасть ничего не подозревающего игрока, и паузрапы, встречающиеся единственный раз за игру.



Добавим сюда пригоршню глюков, понюшку странностей (Марио не заходит сам в трубу в начале уровня 1-2, к примеру — его нужно вручную завести туда), отсутствие варпов (одна варп-зона есть, но не работает — Марио просто застревает в трубе, пока время не вытечет), кривую физику и дергано, неплавно движущиеся спрайты — и получим отличное блюдо «хардкор под мазохистским соусом». Но если таки возьметесь ее проходить — выбирайте версию для X-1. Она и визуальнее получше, и для нее проще выставить нормальную скорость эмуляции: обе игры по умолчанию идут слишком быстро, но версия для PC-88 при снижении скорости начинает глючить и тормозить.



Глава вторая, корейская

1. Mario от ZEMINA

Zemina (в переводе — нечто вроде «Это весело!») была одной из первых компаний, проросших на благодатной бутлежной почве Кореи, кто начал разрабатывать игры собственными силами. Большая часть из них все равно была попытками портирования известных японских тайтлов, но впоследствии компания начала стряпать более оригинальные игры и даже доросла до выпуска одной игрушки по лицензии (*Nemesis 3* от *Konami*, под названием *Salamander 2*). Главной платформой для *Zemina* была *MSX*, но очень многие игры были также портированы на *Samsung Gam*boy/Master System*, клон *Sega Master System*. И именно *Zemina* внесла наибольший вклад в клонирование главного нинтендовского игрогероя.

Первая Марио-игра от *Zemina* называлась *Hyeongjae-ui Moheom / Brother Adventure* и вышла в 1987-м на *MSX*,



но мы здесь не будем ее рассматривать, ибо это кондовый порт *Mario Bros.*, разве что братьев тут зовут Титан и Гамма. Перейдем сразу к следующей.

Super Boy I (1989)

MSX



А вот и первый заход «Земины» на территорию *Super Mario Bros.* Вернее, не на всю территорию, а лишь на 4 первых мира — больше, очевидно, втиснуть в 32 кб не удалось. Однако не хватает не только половины миров. Здесь мы в конце каждого мира не встретим Тоада с его коронной фразой — вместо него лишь пустая комната с честной надписью «*Sorry nothing*». Начисто отсутствуют подводные уровни. Нет и всех тех приятных мелочей, которыми дышала *SMB* — варп-зон, труб, в которые можно заходить, бонус-уровней. А из того, что есть, многое не работает как надо.

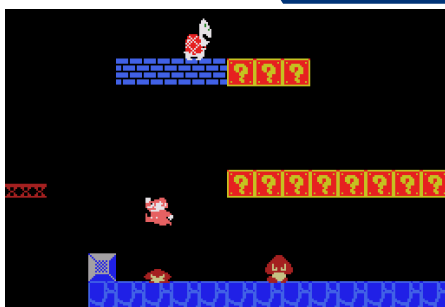
Например, «лифты» здесь не лифты, а просто платформы, которые падают, если на них встать. Расположение блоков с призами и здесь доверили батьке Рандому.

Super Boy II (1989)

MSX, SMS



Этот «сиквел» имеет примерно такое же отношение к *Super Boy I*, как японская *Super Mario Bros. 2* (она же *The Lost Levels*) к первой части *SMB*. Хотя и на это не тянет — в *Lost Levels* был «плохой» гриб, а здесь есть лишь другие уровни. И их снова 16, то есть лишь 4 мира, и никакой концовки после прохождения нет в помине.



Super Boy II — первая игра *Zemina*, портированная на *Sega Master System*. Поскольку *MSX* и *SMS* имеют очень похожую архитектуру, игры легко и безболезненно портируются с одной системы на другую. Собственно, никаких трудов по портированию не заметно, и обе версии, видимо, абсолютно идентичны.

Super Boy III (1991)

MSX, SMS



Третья часть походов Марио от «Земины» на первый взгляд может показаться клоном *SMB 3*, но на деле это не так: оттуда позаимствованы только некоторые спрайты, включая самого Марио. Еще что-то корейцы нарисовали сами и многое стянули из *Super Mario World*. Причем не просто стянули, а странно переосмыслили своими корейскими мозгами — диагональные трубы тут, например, почему-то выглядят как лестницы.

В этой части вновь лишь 16 уровней, но в этот раз все уровни полностью «свои». В конце каждого уровня поджидает Hammer Brother, а финальный босс — жирдяй из *SMB 3*. Марио невероятно медленно ходит (то есть, экран невероятно медленно скроллится), и даже бег не особо его ускоряет. Ассортимент бонусов ограничен теми, что уже были в самой первой части.



Super Boy 4 (1992)

SMS

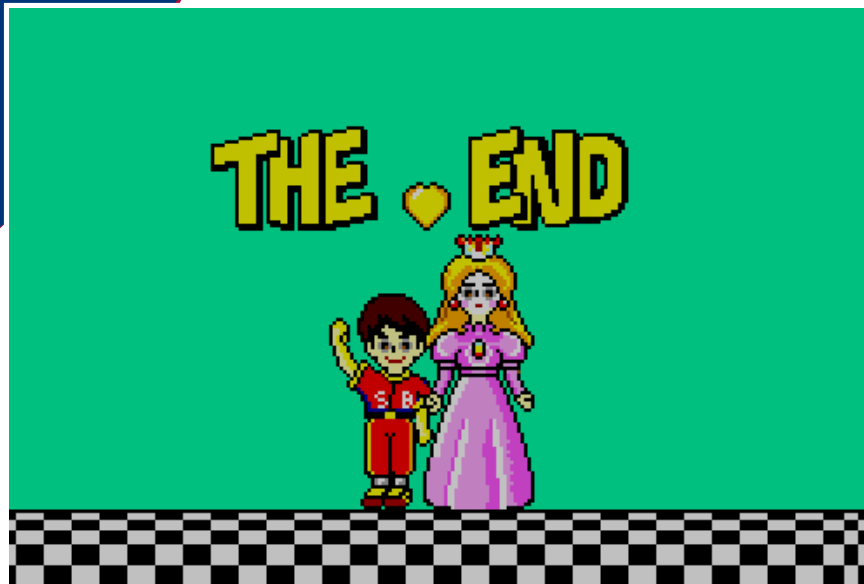
Следующая ступень эволюции серии Super Boy. Игра разрабатывалась эксклюзивно для Gam*boy / Master System, и это сразу заметно: художочный MSX уже не висит камнем на шее, и визуально игра на три головы выше предыдущих частей. А еще она наконец-то не про Супер Марио, а про Супер-Мальчика. То есть главгерой здесь другой. Да и вместо грибов он употребляет в пищу молоко, что гораздо полезнее для растущего организма.



Здесь много новых видов врагов — каракатицы, бабочки, боссы — антропоморфные лягушки. Однако никакой революции не случилось: большая часть элементов по-прежнему утащена из Super Mario World. Причем многое из украденного вообще не работает. Например, ягоды, которыми питался Йоши, здесь просто висят в качестве декорации — просто потому что никакого Йоши тут нет. Там, где в оригинале были «батуты», корейцы воткнули обычные платформы. Черепахи панцири не умеют разбивать лежащие впереди блоки, они просто отскакивают от них. Ну и так далее.



В финале мы встречаем свою прекрасную принцессу... глядя на которую, задумываешься: а стоила ли вот она того, чтобы ее спасти? Впрочем, это дело вкуса, главное, чтобы Супер-Мальчику нравилась. Благо он и сам далеко не красавец.

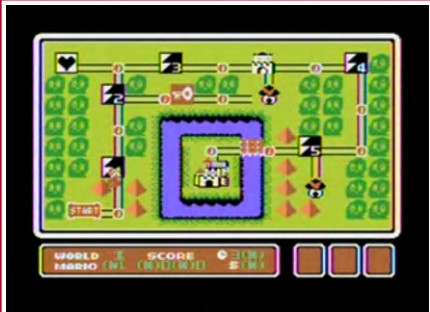


2. Прочее Марио-корейство

Super Bros. World 1

(Clover, 1991)

MSX



Поскольку «Земина» свернула несколько в сторону и, начиная с третьей части, пыталась делать хоть немного, но «своего» Марио, нишу заполнила Clover, выпустив клон *Super Mario Bros. 3* на MSX. Заставка и карта позаимствованы из оригинала, но уровни построены по-другому, есть новые виды врагов, например, гомбы-бомбардировщики (видимо, заменившие гомб, кидавших маленькие грибы). Кроме того, она, как водится в Корее, намного короче оригинала. И, конечно, не надо забывать, что MSX, мягко говоря, слабее SNES. Так что клон вышел совсем уж совсем пролетарский.



Серия Super Bioman

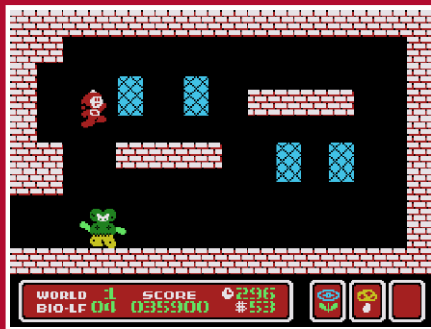
(Hello Soft, Segyero Electronics, 1992)

MSX, SMS

Эта серия — в сущности, несколько хаков вышеупомянутой *Super Bros. World 1* с измененной графикой и уровнями. Серия довольно темная — разные ее части делались разными компаниями и в разное время, а некоторые пропали в пучине истории.



Первая часть *Super Bioman* разработана Hello Soft в 1992 г. и выглядит, в общем и целом, тоже как нищесловесный клон *SMB 3* — со страшненькой графикой, тормозами, но зато с другими уровнями и другим главгероем — тем самым Биочеловеком, зело напоминающим телепузика.



Вторая и третья части приключений Биочеловека окутаны тьмой — о них практически ничего не известно, кроме того, что они существовали. Зато хорошо известна и широко распространена четвертая часть серии. Делала ее, по более-менее подтвержденным данным, все та же *Zemina*, что ответственна за серию *Super Boy*. Правда, нигде не указана и потому точно не известна дата ее выхода. Игра мало отличается от предыдущих «биоменов», хотя графика вновь перерисована, и главгерой здесь напоминает Марио в колпаке. То же тормознутое управление, такое же рандомное расположение призов, та же «общая карта», позаимствованная из *SMB 3*. Палитра несколько странная, и враги порой сливаются с фоном, что создает дополнительные проблемы. Кроме того, здесь есть «плохой» приз, как в *Lost Levels*, который опять-таки легко спутать с «хорошим» из-за странной палитры.



Dooly Bravo Land

(Daou Infosys, 1992)

Famicom

Контора *Daou Infosys* выпустила целую серию игр на основе популярнейшего в Корее мультисериала *Agi Gongryong Dooly* о похождениях зеленого динозавра по имени, соответственно, Дули. Предыдущие части были экшенами, эта же, третья по счету, представляет собой чистый платформер. Нам же сия игра интересна по двум причинам. Во-первых, это одна из очень немногих корейских игр, сделанных для *Famicom*. То есть и с нашими дендиклонами она совместима. Во-вторых — это, наверное, единственная в природе игра, где Марио выступает в качестве рядового врага! Более того, здесь можно встретить одновременно нескольких больших, наевшихся грибов Марио на одном экране!



Игра была на долгие годы утрачена, и лишь около года назад был обнаружен картридж с ней. Однако рома в сети до сих пор нет. Будем ждать — где ж еще посчастливится в роли динозавра наподдать самому Марио...



Сказ об испанских сестрицах, вздумавших итальянских братцев объегорить

Что за сестрицы такие?

Когда Марио окреп, возмужал и обзавелся титулом *Super*, на его могучей спине возжелали прокатиться многие. Кто-то делал это тихо и незаметно, как корейцы со своими «Супер-боями» и «Био-ментами». Кто-то честно шел на поклон к *Большой N*, как *Hudson Soft*, дабы выпускать свою игру легально. Команда *Time Warp Productions* решила действовать нагло и открыто. Поскольку ПК совершенно не интересовали *Nintendo*, пришествия туда Марио ждать не приходилось. Вот и решили германские разрабы подарить владельцам компьютеров своего Марио. Правда, без итальянских братьев. Но с испанскими сестрами.

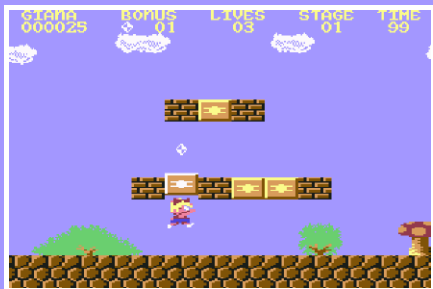
Итак, мы играем за девицу по имени *Gianna*, как написано на обложке. Или *Gianna*, как гласит заставочный экран. В общем, за Жанну. Она родом из Мадрида. У нее есть сестра по имени Мария. Видимо, какой-то разлад произошел между сестрами, потому что однажды Жанне приснилось, что Мария пропала, и ее нужно спасать, а для этого найти некий волшебный алмаз. Который далеко — аж в 32 уровнях впереди. И Жанна, не просыпаясь, отправляется спасать Марио. Тьфу ты, Марию.

И начинается... *Super Mario Bros.*



Что, прям совсем-совсем Super Mario Bros?

Нет, не совсем-совсем, конечно. Вместо Марио и Луиджи тут Жанна и Мария, как-никак. Вместо черепах — совы. Нет гриба, увеличивающего рост, опять же — вместо него мяч, превращающий девичью прическу Жанны в панковский ирокез, которым она может разбивать кирпичи. Да и бегать ускоренно Жанна не умеет. Да и Боузера тут нет — вместо него какие-то раки и птеродактили... Но чтобы понять, насколько ничтожны эти отличия на общем фоне, достаточно взглянуть на скриншоты. А в остальном...

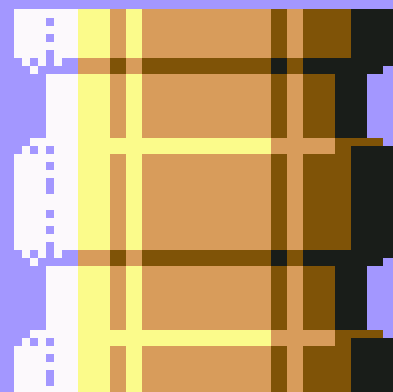
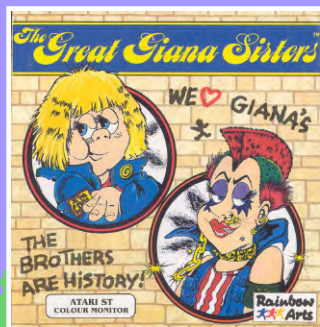


- ◆ Тут есть три типа уровней — наземный (с синим небом, кустиками и облачками), подземный (с тьмой и кирпичами) и замок (с неразрушаемыми стенами и боссом в конце);
- ◆ Тут нужно прыгать на врагов сверху и выбивать пауэрапы из кирпичей снизу;
- ◆ И даже есть блоки, из которых можно набить несколько монеток (вместо них тут алмазы, правда);
- ◆ Имеются трубы (в которые нельзя заходить) и грибы (которые нельзя взять);
- ◆ Подобрал один пауэрап, можно метать во врагов фаерболы;
- ◆ Варпы — в наличии;
- ◆ Бонусные «нычки», в которых можно набрать монет алмазов — есть;
- ◆ Интерфейс сверху экрана — практически идентичен;
- ◆ И просто, черт возьми, все это выглядит и играется, мягко говоря, похоже.

Да, разработчики отсыпали чуток и от себя. Здесь есть, например, препятствия, которых не было в SMB — огонь, шипы, «тающие» под ногами мостики. Или вот пауэрап, вооружающий героиню самонаводящимися пулями. И еще бомба, убивающая всех врагов на экране. Но одно дело заимствовать чужие хорошие идеи из игры, другое — заимствовать хорошую игру, слегка удоблив ее своими идеями.

И что, им ничего за это не было?

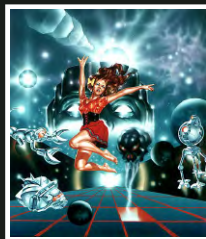
Еще как было. Разработчики не то что не скрывали сходства своего детища с *Super Mario Bros.* — наоборот, трезвонили об этом на каждом шагу. Апофеозом стала обложка версий для *Amiga* и *C64*, на которой прямым текстом было написано, что, мол, братья уже в прошлом. Столь беспечное тягание японского тигра за хвост окончилось предсказуемо: тигр осерчал и аккуратно откусил храбрецам все, что смог. Долгое время считалось, что *Nintendo* через суд запретила выпускать игру на всех платформах (а их было аж шесть!), однако никаких подтверждений этому не было найдено, так что это, скорее всего, легенда. Однако сама *Nintendo* позднее подтвердила, что надавила на магазины, заставив их убрать сестричек с полок, как уже не раз делала до того. Продажи прекратились, и дискеты с *The Great Giana Sisters* превратились в коллекционный раритет. Версия для *ZX Spectrum* и вовсе не успела выйти, хотя была закончена.



Тут и сказочке конец?

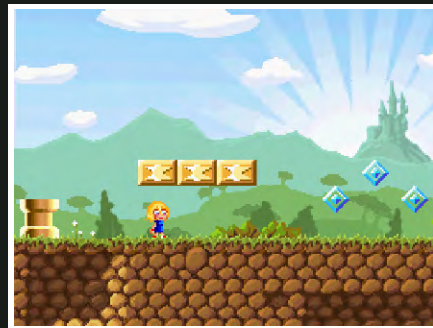
Ан нет. Игра-то, несмотря ни на что, прямо скажем, удалась, а фоне острого дефицита качественных экшенов на домашних компьютерах так и вовсе выглядела выдающейся. Во всяком случае, бесконечно лучше полуиграбельного официального порта от Hudson. Критики осыпали сестриц высокими оценками, отдельной похвалы удостоился отличный саундтрек. И постепенно игра стала культовой. И, как ни странно, у нее были продолжения.

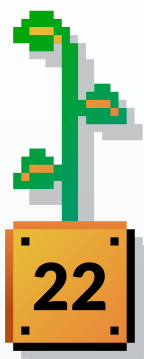
С запланированным сразу после выхода первой части сиквелом не вышло — под зорким оком разгневанной Nintendo продолжать приключения сестриц не представлялось возможным. В итоге игру, названную *Giana 2: Arther and Martha in Future World*, пришлось переименовать в *Hard'n'Heavy* и попутно переделать весь сюжет и антураж. В итоге это был уже и не сиквел никакой, а совсем другая игра, увидевшая свет в 1989-м.



Потом про Жанну да Марию забыли на долгие годы. Права на них кочевали из рук в руки и в 2000-х оказались у разработчика *Spellbound*. Который и решил вернуть сестер из забвения, и в 2009-м была выпущена *Giana Sisters DS*. Как можно понять из названия — на нинтендовской портативке. С обновленной графикой, разумеется. Ирония судьбы — игра, зарубленная Nintendo, годы спустя выходит на ее платформе...

Но и это еще не все. В 2012-м свежее образованная компания разработчиков *Black Forest Games*, собрав деньги на «Кикстартере», выпустила третью игру серии — *Giana Sisters: Twisted Dreams*, на этот раз уже на всех актуальных платформах. Да, жива в народе память о сестрах Жанне и Марии...





Марио многоликий

Пока Марио не стал супергероем, не существовало какого-то канона его внешности. Что было про него известно? Усатый мужчина в самом расцвете сил, рабочей профессии, в рабочем комбинезоне. В остальном полет фантазии художников ничто не ограничивало. И на обложках, в рекламах, в мультфильмах Марио принимал самые разные обличья...



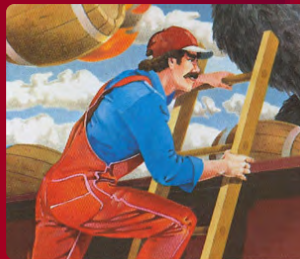
01 Этот гарный хлопец с вихрастым чубом и в рубахе в клетку — самый ранний, с аркадного кабинета *Donkey Kong*.



02 Этот усач с рекламного флаера *Donkey Kong* надолго стал каноничным *Jumpman*'ом.



03 На обложке картриджа для Colecovision Марио удивительно реалистичен.



04 А на обложке порта на Intellivision — как заправский мексиканский мачо.



05 Таким Марио впервые появился на телеэкранах в мультсериале *Saturday Supercade* в 1983-м.



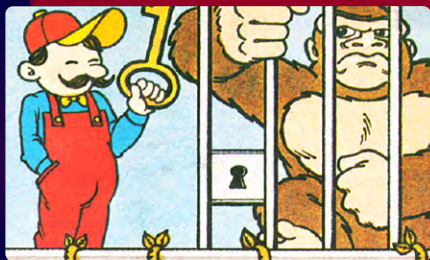
06 На флаере *Donkey Kong Jr. Марио* — злобный коротыш с кнутом.



07 Другой вариант флаера — другой Марио.



08 Улыбчивый мужичок в бейсболке и бабочке на картридже *Donkey Kong Jr.* для Colecovision.



09 Самый злобный Марио — в рекламе той же игры в версии для *Game & Watch*.



10 ...а самый психоделический — на обложке сборника головоломок по ее же мотивам.



11 На обложке *Famicom*-версии *Mario Bros.* Марио снова глазастый карпауз в помятой кепке.



12 На картридже *Atari 2600* братцы имеют ту же комплекцию, но изображены более... художественно.



13 Наконец, на обложке *Wrecking Crew* Марио почти уже похож на привычного себя... но не совсем.



23

Nintendo владеет правами на два пародийных порнофильма 1993 г. — «*Super Hornio Brothers*» и его сиквел. Заполучила она их с одной целью — дабы не позволить этим, хм, экранизациям увидеть свет.



24



B *Super Mario Bros.* появляется первый пауэрап с глазами — звезда неуязвимости, она же *Super Star* или *Starman*. Грибы и цветы прозрели только в третьей части. Со временем глазастые призы, а также блоки, облака, деревья и прочие объекты окружающей среды стали неотъемлемой частью вселенной *Mario*.

25

Мы в детстве называли *Super Mario Bros.* просто «*Марио*», и всем было понятно, какая игра имеется в виду. Мы говорим «*Марио*» — подразумеваем *Super Mario Bros.* Японские детишки тоже придумали для нее сокращенное название, но другое — «*Суумари*». «*Пойдем, в «Суумари» поиграем*», — говорили они. И тоже все понимали.



26

B 2010 г. в испанском городе Сарагоса по случаю 25-летия игры название *Super Mario Bros.* дали улице в новом квартале, где, по задумке мэрии, все улицы будут названы в честь видеоигр. На церемонии присвоения названия присутствовал уса́тый собственной персоной. А также струнный квартет, исполнивший ту самую тему, и фальшивая стена из марио-кирпичей, на которой и висела табличка — самой-то улицы еще не было.



Super Mario Bros. не разлетелась по всем платформам, как аркадная классика вроде Pac-Man или Space Invaders, однако и на одной лишь NES на засиделась. Даже если не брать в расчет бесчисленные пиратские и фанатские порты, а также ремейки и переиздания на более поздних платформах, есть несколько вполне официальных версий SMB. Загибаем пальцы (одной руки не хватит):



Оригинальные картриджи для Famicom и NES.



Дискеты для Famicom Disk System.



Аркадный автомат Nintendo PlayChoice-10.



Аркадный автомат VS. Super Mario Bros. с усложненными уровнями.



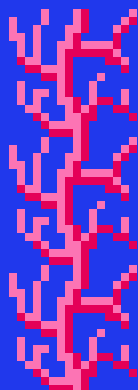
All Night Nippon Super Mario Bros. для FDS — версия, сделанная по заказу одноименной японской радиопрограммы, в которой привычные персонажи заменены спрайтами разных японских медиа-персон. Да, были времена, когда Марио рекламировал радиостанции...



Портативка Game & Watch. Конечно, перенести на нее геймплей в хоть какой-то сохранности не представлялось возможным, но все же Марио — есть, платформы — в наличии, даже какое-то подобие скроллинга имеется, так что почти настоящий платформер про Марио.



YM-901 — особая желтая версия портативки для победителей всеяпонского турнира по F-1 Grand Prix, который проходил весной 1987 г. Раритет.



Игровые часы Super Mario Bros!

28

В Бразилии — главном оплоте пиратства в Западном полушарии — игра выпускалась под заголовком *Super Irmãos*, что означает просто «Супер-братья». И вот с таким великолепным артом на обложке.



29

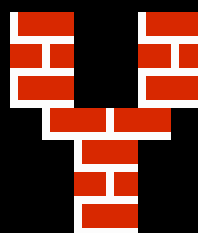
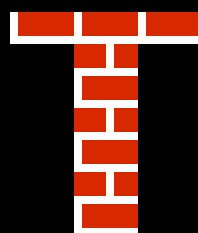
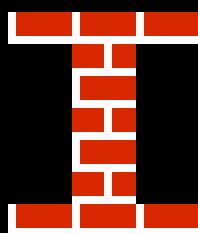
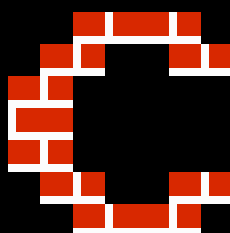
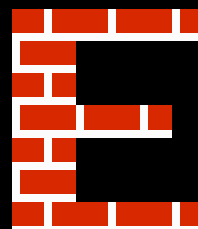
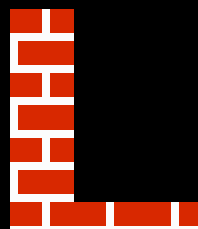
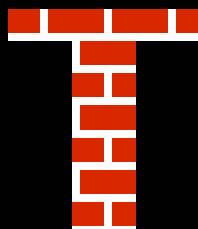
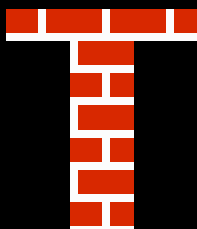
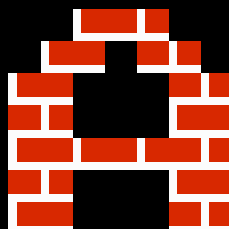
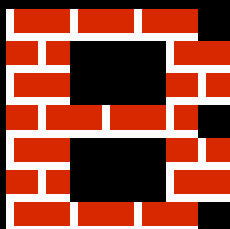
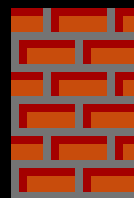
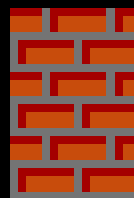
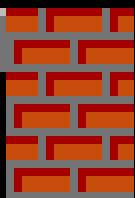
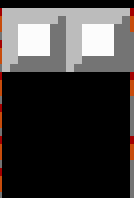
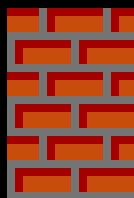
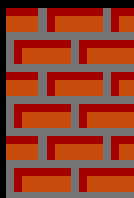
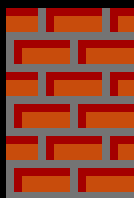
Проведенный в США в начале 90-х опрос *Q Score* — это такой общенациональный замер популярности брендов, персон и т. п. — показал, что среди американских детишек Марио более узнаваем, чем Микки Маус.



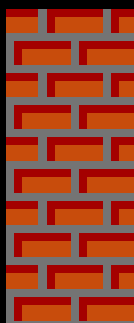
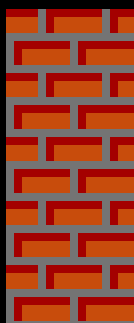
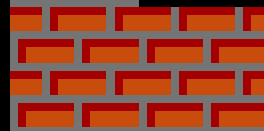
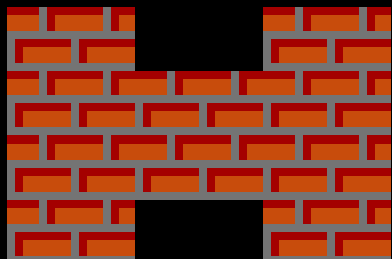
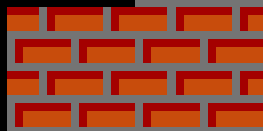
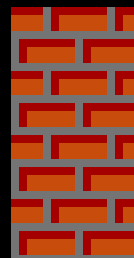
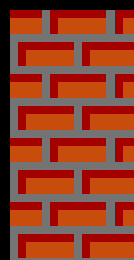
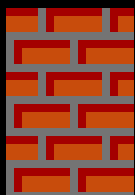
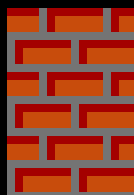
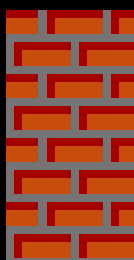
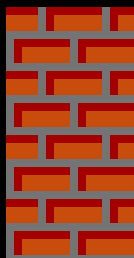
30

4 июня 2015 г. за свой «культовый статус, долгожительство, географическое распространение и влияние» *Super Mario Bros* одной из первых игр введена в свежесозданный «Зал славы видеоигр». Идея его возникла у руководства музея *The Strong National Museum of Play* в США. Было собрано жюри из разработчиков, теоретиков и прочих заслуженных деятелей игровой индустрии, они отобрали шорт-лист из 15 кандидатов, и 4 июня шесть из них были увековечены — помимо нашего героя это *Tetris*, *Pong*, *Pac-Man*, *Doom* и *World of Warcraft*.

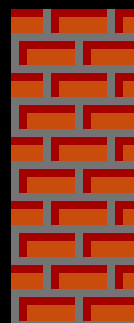
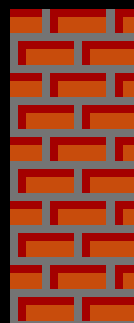
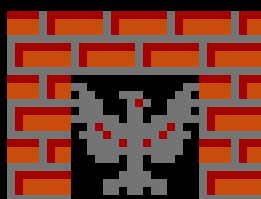




— 30 лет танковых сражений —



автор: Роман Служебный



Началось все с аркадных автоматов, что характерно для тех времен — в 1980 г. вышла аркада **Tank Battalion**, в которой нам предлагалось защищать базу от нашествия, соответственно, вражеского танкового батальона.

Здесь царствовал минимализм: один вид вражеских танков, один вид препятствий — кирпичи, и никаких паузапов. Зато на одном из уровней кирпичи выложены в виде двуглавого орла!



Эта игра не обошлась и без портов — например, на японский MSX. Эта версия порта была также перенесена на компьютер Вектор-06Ц в 2008 г. — уже неофициально, конечно же.



Battle City также считается портом **Tank Battalion**, тем не менее, она настолько улучшена, что ее вполне можно считать сиквелом. Появились апгрейды для танка, а вражеские танки и препятствия стали разнообразными — число и тех и других выросло до пяти. Правда, пятый танк открывается лишь на последнем уровне игры, а на втором круге он замещает всех остальных врагов.

Весьма прогрессивным нововведением явилось и то, что в **Battle City** появился кооперативный режим — в 1985 году таких игр было весьма мало. Сами вспомните — на стартовых «Денди»-картриджах именно эта игра была зачастую единственной, в которую можно было играть одновременно вдвоем. Но новаторским в этой игре был не только мультиплеер — это одна из первых игр, содержащих паскалки. Вот что рассказывает об этом **Сah4e3**:

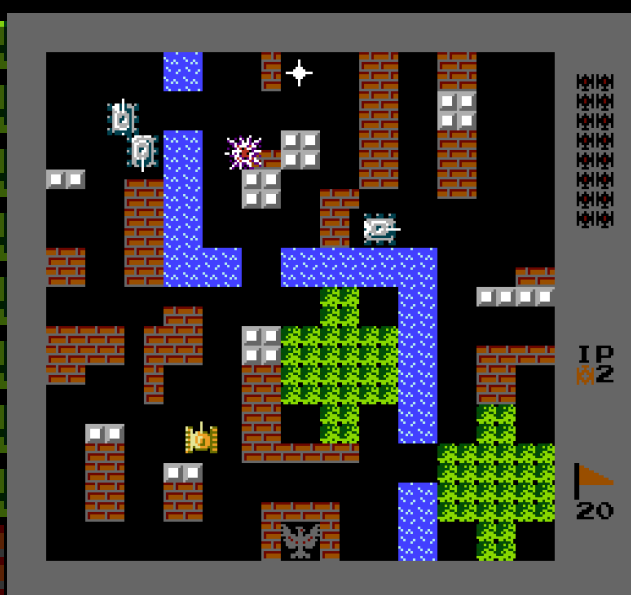


«Если на титульном меню поставить указатель на опцию «CONSTRUCTION», нажать 14 раз кнопку Start на первом джойстике, таким образом войдя и выйдя из режима создания карт 7 раз, затем при зажатой на первом джойстике кнопке Down нажать кнопку A на втором джойстике 8 раз, а при зажатой на первом джойстике кнопке Right нажать на втором джойстике 12 раз кнопку B и в конце концов нажать на первом джойстике Start, то строчка за строчкой медленно появится сообщение:

THIS PROGRAM WAS
WRITTEN BY
OPEN-REACH
WHO LOVES NORIKO



а затем по экрану упадет «слезинка»...



Печально, но игра была выпущена лишь для Famicom, западный мир ее не увидел. Зато увидели мы, а что еще интереснее — ее оценили умельцы из китайской конторы YS. Их хакнутые версии под общим названием **Tank 1990** возымели еще большую популярность у игроков, несмотря на дисбаланс и кучу откровенной халтуры. Играть-то было веселее!



Как-никак, здесь появились пауэрапы, позволяющие преодолевать воду, «подстригать» лес, а самой главной вкусностью явился «пистолет». Он одним махом прокачивает оружие до максимального уровня и дает броню — всего на один выстрел, но все же. Вообще, этот самый «пистолет» вполне себе читерский, и надо думать, именно это и нравилось многим игрокам. Спрайт этого улучшения, кстати, есть и в оригинальном коде Battle City, но использовать его не стали.



Тем не менее, дав нам такую огневую мощь, YS сделали врагов намного агрессивнее: после появления они едут прямо к базе, а не тыкаются в кирпичи, лениво постреливая вокруг. На любом из танков, независимо от их типа, брони сколько угодно — быстрый танк может быть особо прочным, а тяжелый танк иногда можно взорвать с одного выстрела. Бонусные танки стали появляться гораздо чаще, и количество бонусов в них, как и броня, стало случайным — от одного до трех бонусов в одном танке. Что не так уж полезно, поскольку в пылу битвы за всеми бонусами просто невозможно доехать. Зато вражеские танки с удовольствием пользуются улучшениями, и из-за пары подобранных ими бонусов можно запросто слить игру. Количество уровней зашкаливает за сотню, правда, халтуры среди них больше двух третей.

Есть и модификации самого хака под скромными именами А, В, С и так далее. Они отличаются незначительно, но местами интересно — в версиях от Н до N вражеские танки могут брать выпавшие пауэрапы, весьма усложняя игру и в то же время делая ее намного интересней. Например «лопата», подобранная врагом, полностью убирает ограждения вокруг базы, а часы останавливают игрока на месте. Все эти изменения вкупе превращают плановые перестрелки оригинальной игры в такую адскую мясорубку, какая и не снилась Namco.

Вдохновлённые успехом, YS продолжили танковые вариации и спустя четыре года выпустили... **Tank 1994**. У этой модификации, впрочем, есть и другое название — **Missile Tank**, которое полностью себя оправдывает. В целом, это тот же **Tank 1990**, но теперь «фамиковский» геймпад используется гораздо эффективнее — на кнопку А «повесили» ракеты, способные пролетать сквозь блоки прямо к врагу. Их количество ограничено, но новые ракеты можно выбить из танков — появился соответствующий бонус. А когда заканчиваются ракеты, танк трансформируется в бульдозер — кнопкой А можно вытащить немного кирпича или бетона из стены и поставить их куда угодно — например, окопаться или залатать дыру в ограждении базы. Строительством, правда, заняться не получится — враг еще напористей и безжалостней, чем раньше. Например, лучше не медлить с уничтожением вражеских танков, иначе они начнут пробивать бетон.





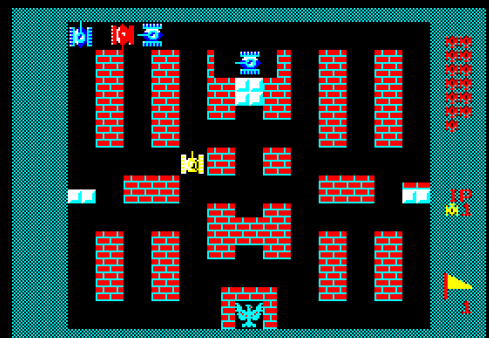
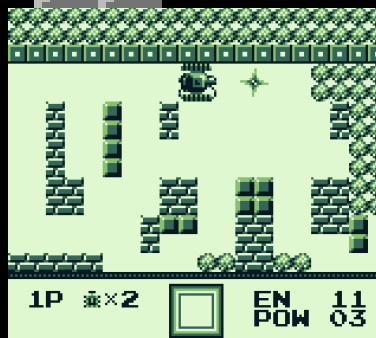
А тем временем на Тайване программисты конторы *Gamtec* взяли да и сделали с нуля полноценное продолжение *Battle City*, названное *Taan Hak Fung Wan King Tank*. Также игра встречалась под названиями *Great Tank* и *Super City Tank*. Эта «пиратка», судя по всему, написана с нуля, но насколько же хороша игра! Выглядит она как полноценный сиквел оригинального *Battle City*. Нам вернули сбалансированный геймплей и добавили пару новых пушек, используемых как альтернативное оружие — ракеты, как в *Tank 1994*, и огнемет, который косит теперь не только лес, а вообще все, что попадает к нему на пути, включая бетонные блоки. Типов блоков стало больше: ящики и бочки как вариации кирпича, два вида бетонных блоков, к лесу добавили металлическую сетку, а лед вообще убрали. Вражеских танков также пять видов, но бронированных танков больше нет, как нет и возможности навесить броню на собственный танк. Уровней в игре 50, после них игра заканчивается, и мы видим финальный «мультик». Но выбирать уровни уже нельзя — это компенсируется бесконечными продолжениями.

Также у этой игры был порт на «Мегадрайв» под названием *Super Tank War*, но тут особо похвалиться нечем.



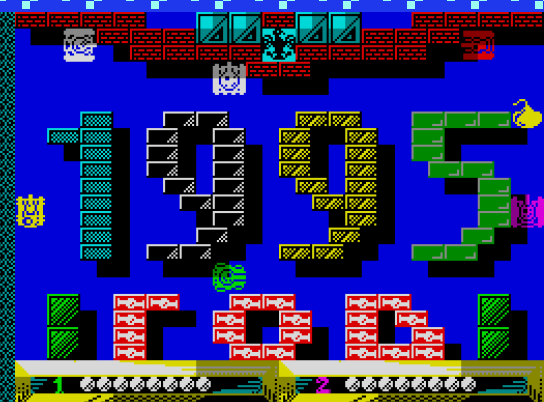
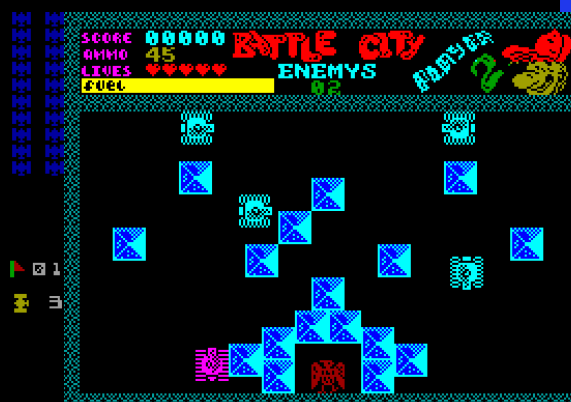
Графика, конечно, прибавила в цветах, появились и совершенно новые уровни. Но сами уровни обзавелись дополнительным типом ландшафта — тоннелями и неким подобием рельсов, что сбивает динамику. С пауэрапами стало вовсе скудно — пропала броня на танк, пропало дополнительное оружие. Можно лишь прокачать основную и единственную пушку. Сами пауэрапы выпадают на поле совершенно случайным образом, вне зависимости от подбитых танков. А при столкновении с вражеским танком взрывается и игрок, и противник. Игра явно сбалансирована не в сторону игрока, хоть здесь и есть меню опций, где можно настроить сложность. Тем не менее, это единственные «Танчики» на SMD (если не считать одного уже современного любительского порта, который на картриджах, конечно, не выходил).

Оригинальная же *Battle City* недостатка в портах не знала. Официальными из них были только порты для *Game Boy* и бытовых компьютеров *Sharp X1* и *FM-7*. Вышли они опять же только в Японии. Если версии для компьютеров просто повторяют оригинал в меру своих технических возможностей (а носителями там были обычные аудиокассеты), то версия для *Game Boy* выворачивалась как могла.



Геймплейно игра полностью схожа с домашней версией, но видимую часть полигона пришлось урезать, что попытались компенсировать мини-радаром внизу экрана. Ну и, конечно же, играем мы в одиночку и в черно-белой палитре.

А неофициальных портов было еще больше. Например, юные российские программисты середины 90-х сделали аж несколько портов для ZX Spectrum. К сожалению, в основном это малоиграбельные поделки, где больше времени было затрачено на вступительный экран, чем на саму игру — такие, как порты 1995 г. от *Scorpion Soft*, *Mr. LTD* и *Maksim Yakin*.



А вот более ранний порт 1993 г. от *Alexander Makushin* радуется максимально точным переложением оригинала на чужую консоль.

А порт под названием *Flamin' Iron* от *Paint World* 1998 г. может привлечь весьма мрачной атмосферой.



Ну а до всей этой вакханалии в 1991 г. *Namco* не сидели сложа руки, а выпустили продолжение *Battle City* на игровых автоматах, назвав его *Tank Force*. Игра просто достигла своего совершенства — улучшили все, что было нужно улучшить. Препятствия стали отличаться внешне, но по сути они такие же, как и в предыдущей части, а лед все же убрали. Бонусов просто гора — помимо знакомых нам улучшений, добавили пульсационную пушку, пулемет, двойной выстрел, четырехсторонний выстрел. А вместо бомбы теперь бомбардировщик, точно так же начисто уничтожающий врага на экране. К уже знакомым видам

танков прибавились юркие джипы, расставляющие динамит, огромные и медленные танки, стреляющие огнем, совершенно неповоротливые ракетные установки и реактивные минометы с четырьмя зарядами. А еще в стане врагов появились боссы — они появляются на каждом четвертом уровне. К сожалению, они довольно однообразны: в верхней половине экрана влево-вправо ездит несколько больших пушек, а в нижней части находится собственно игрок(и) и появляются рядовые танки. Появляются вражеские танки здесь не в точках респауна, а аккуратно выезжают из-за края экрана.



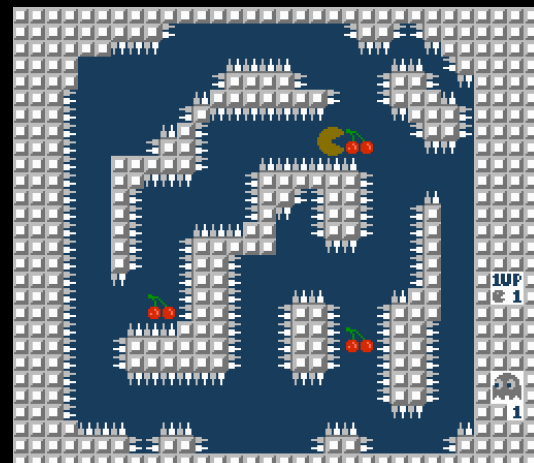
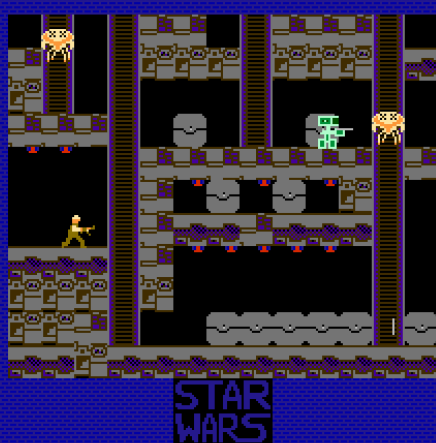


Если рассмотреть взаимодействие с союзниками, то и тут все очень хорошо. При попадании в штаб игроком он не разрушается, а дружеский танк при попадании в него не замирает, а всего лишь немного съезжает в сторону выстрела. И самое главное — есть возможность играть не то что вдвоем, а аж вчетвером. Противников становится в этом режиме немного больше, но при слаженной командной работе разница почти незаметна — мишенью больше, мишенью меньше.

Игра в этот раз не зациклена, и после 36 уровней мы празднуем победу. Остается лишь пожалеть, что игра не была портирована ни на одну консоль, и увидели ее в основном ретроархеологи. А ведь она могла бы урвать немалую часть славы у своей старшей версии, да и эмуляция автомата с бесконечным запасом монет — удовольствие лишь для очень дисциплинированных людей.



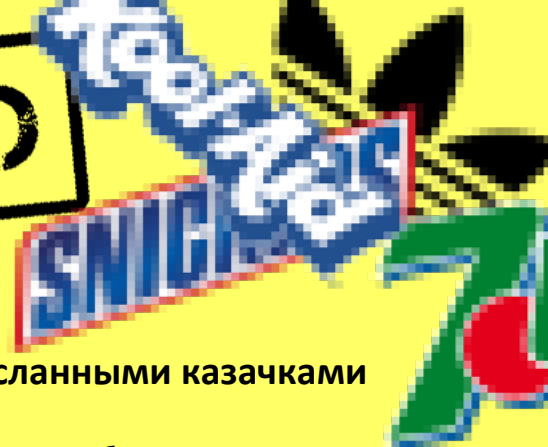
На этом танковую историю можно заканчивать, но на самом деле она продолжается и сейчас, уже без издания на физических носителях — ведь ромхакеры даже много лет спустя продолжают модифицировать любимую игру. В основном это малозначительные изменения, но порой на движке оригинальной игры они умудряются создать совершенно непредсказуемые вещи. К примеру, платформер *Star Wars*, гонки *Battle Road*, хардкорнейшая аркада *Pacman Saw*.



Но все это меркнет перед шедевральной *Binary City* — аркадной головоломкой, вроде как совмещающей *Battle City* и *Binary Land*, но на самом деле авторы зашли в совершенствовании своего творения так далеко, что как этот вполне заслуживает отдельного обзора.



А вот теперь, пожалуй, все.



Почему герои видеоигр иногда оказываются засланными казачками

В первой половине 80-х видеоигры окончательно превратились в явление массовой культуры, впитав в себя все основные современные тенденции окружающего мира. Реклама, как известно, двигатель торговли, и самые продвинутые производители товаров, будучи в поисках новых направлений воздействия на неокрепшие подростковые умы, обратили свой прозорливый взор на видеоигры. Фильмы, книги, фильмы, даже музыкальные композиции – все это, конечно, по-прежнему важно, но видеоигры! Подростки так страстно увлечены ими, это обязательно нужно использовать.

Product placement («размещение рекламы») или, по-нашему, по-простому – «скрытая реклама», уже больше сотни лет преследует нас буквально по пятам, норовит затесаться на страницы любимых книг или спрятаться в кадре из любимого мультфильма. Сейчас кажется вполне естественным, что ярый поборник справедливости моряк Попай был придуман производителями шпината в банках, но кто бы об этом подумал в детстве? А ведь это только один пример из сотен.

Многие популярные игры насквозь пропитаны рекламой, а некоторые герои олицетворяют собой образы рекламных продуктов. Об этом явлении

попробуем сегодня поговорить, попробуем классифицировать и *product placement* мира видеоигр. Конечно, охватить необъятное, как всегда, не получится, я лишь постараюсь упомянуть наиболее яркие и известные примеры, которые оставили заметный след в игровой индустрии.

Всего можно выделить три основных типа скрытой рекламы в видеоиграх (их используют профессиональные маркетологи в работе). Разумеется, дифференцировать со стопроцентной точностью у меня не выйдет, так как некоторые примеры можно отнести ко всем трем сразу. Но все же попробую.

1. Компания или бренд полностью занимается производством и разработкой игры. Главный герой игры зачастую является маскотом рекламного бренда. Самый большой подраздел в нашей заметке.

Pepsi Invaders (Atari 2600, 1983)

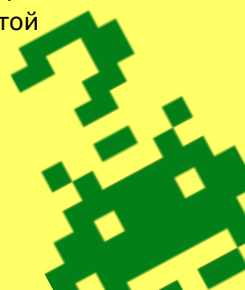
Огромные буквы из космоса атакуют беззащитных жителей планеты Земля. Нет, это не страшный сон филолога, это – суровая реальность первой половины 80-х и первые попытки принести *product placement* в мир видеоигр. Отточенный, проверен-

ный временем геймплей знаменитой *Space Invaders* все еще был хорош и мог увлечь игрока на долгие часы. Это и взяли на вооружение разработчики: просто, возможно, бесхитростно, но безотказно и прямо в цель.

Несмотря на то, что *Pepsi Invaders* считается одной из первых игр с продакт плейсментом, игра не так проста и таит в себе большой сюрприз. Все дело в том, что проект с именем «Пепси» в названии был разработан по заказу Coca-Cola Company – главного конкурента компании Pepsi и, очевидно, направлен на



моральное уничтожение соперника. Сейчас *Pepsi Invaders* вряд ли можно назвать отличной игрой, но благодаря особенности в виде скрытой рекламы, фанаты готовы купить картридж с игрой за тысячи долларов.



Pepsiman (Playstation, 1999)

В 1999-м на консоли PlayStation появилась еще одна игра с упоминанием Pepsi в названии. Pepsiman основана на японском маскоте компании «Пепси», и вполне логично, что видеоигра вышла только в Стране восходящего солнца. Впрочем, этот факт вовсе не помешал многим американским и европейским геймерам оценить сей необычный проект.

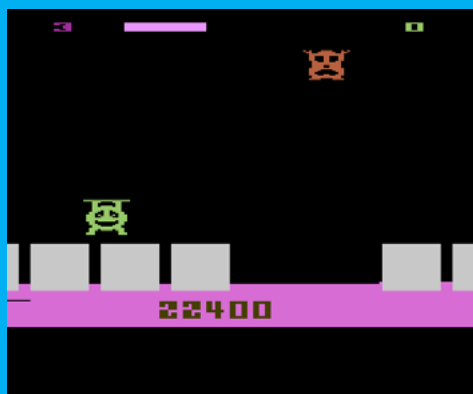


Геймплей представляет собой некое подобие современного жанра «раннер» (либо «бесконечный раннер»), коих достаточно много выходит сегодня на планшетах или телефонах. Мы так же бежим вперед, огибаем или перепрыгиваем препятствия, собираем банки с логотипом Pepsi, а главная цель каждого уровня – найти торговый автомат с... угадайте чем – да-да, с той же Pepsi. Возможно, описание игрового процесса звучит не слишком интересно,



однако есть что-то такое в Pepsiman, что затягивает и сейчас. Идеальный пример чистого, выверенного геймплея, без лишней, как говорят, шелухи.

Tooth Protectors (Atari 2600, 1983)



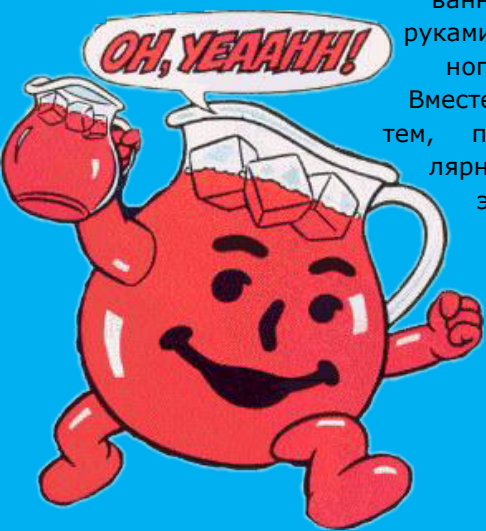
В том же 83-м на небольшой рынок «промоигр» – а именно так их тогда называли – ворвалась компания Jonson&Jonson, известная на весь мир благодаря производству санитарно-гигиенических средств.

Tooth Protectors не отличается оригинальным геймплеем. За основу взяли безоговорочный хит Kaboom: что-то падает сверху, мы это что-то собираем или отбиваем обратно. На про-

тяжении нескольких уровней герой, зеленый колобок, храбро защищает зубы от злобных гадов в лице бактерий и микробов. В случае полного провала есть риск лишиться всех зубов. Стоит также отметить, что Tooth Protectors не продавалась в магазинах видеоигр, а распространялась исключительно бесплатно в виде акций; позже этим методом будут пользоваться многие разработчики «промо-игр».

Kool-Aid Man: Video Game (Atari 2600, 1983)

Kool-Aid Man – маскот производителя сухих напитков (в России были более известны аналоги в лице Yuri или Invite), и он... странно выглядит. Seriously, это просто кувшин с растворенным напитком, с присосованными руками и ногами. Вместе с тем, популярность этого героя



была высокой, в том числе благодаря своему отмоороженному виду – он и сейчас гость различных ТВ-шоу, таких как Family Guy или The Simpsons, правда, если честно, над ним там больше шутят. В 2011 г. британские журналисты включили этого персонажа в список десяти самых странных маскотов всех времен.

Маркетологи Kool-Aid, однако, оказались прозорливыми дельцами и догадались использовать своего нелепого и забавного героя в видеоигре. Ведь видеоиграми тогда интересовались большей частью именно подростки, которые часто потребляли и прохладительные напитки. Kool-Aid Man: Video

Game – это платформер с примитивной графикой, основная цель которого – победа над врагами, которые зовутся «жаждой», и они, в свою очередь, стремятся уничтожить всю воду в округе. Победил жажду, утолил жажду, усмирил жажду, проще говоря, жажда осталась не у дел, а наш герой – на коне.



M.C.Kids (NES и другие платформы, 1992)

McDonald's Treasure Land Adventure (SMD, 1993)

Разумеется, такая любимая подростками компания, как McDonald's, не могла обойтись без собственных игр. Стоит отметить, что выходило их довольно много, да и до сих пор выходят игры, так или иначе связанные с McDonald's, но хотелось бы отметить две наиболее яркие.

M.C. Kids представляет собой мариообразный платформер с двумя братьями-героями, несколькими занятыми мирами и

Рональдом Макдональдом в качестве рассказчика и помощника. Из интересных механик стоит вспомнить антигравитацию, которая переворачивает экран вверх ногами. В мире M.C. Kids регулярно встречаются отсылки к McDonald's – это и рестораны, и еда, и, кажется, все пропитано духом «Макдака».

В **McDonald's Treasure Land Adventure**, еще одном платформере, нам, напротив, выпадает возможность поиграть за

маскота – Рональда Макдональда. Ну, признавайтесь, кто об этом мечтал всю жизнь?! Как гласит название игры, основная цель – это поиск неких сокровищ на каком-то острове. Разумеется, от такой игры не стоит ждать какого-то увлекательного сюжета, ведь атрибутика McDonald's – это только оболочка, а главное – это добротный геймплей и увлекательное приключение в мире гамбургеров, мороженого и газировки.



Captain Novolin: The Insulin Game (SNES, 1992)

Для Sculptured Software создание игр по лицензиям не было чем-то диковинным и необычным. Да что там, большинство проектов этой американской студии так или иначе были связаны с популярными

лицензиями (можно вспомнить занятный платформер The Simpsons: Bart's Nightmare или наскоро перенесённую на домашние консоли настолку Monopoly). Но даже для таких мастеров-конъюнктурщиков, беспринципных дельцов сотрудничества с издателем Raya Systems оказалось совсем не тривиальной задачей. Шутка ли, сделать обучающую игру для детей, да так, чтобы ключевую роль в ней занимал продукт компании Novo Nordisk, датского производителя инсулина.

Captain Novolin: The Insulin Game повествует о похождениях супергероя-диабетика, который занимается рутинной для каждого супергероя работой: спасает мир от злых пришельцев, освобождает похищенного мэра-диабетика и... борется с вредной едой. В роли сладких

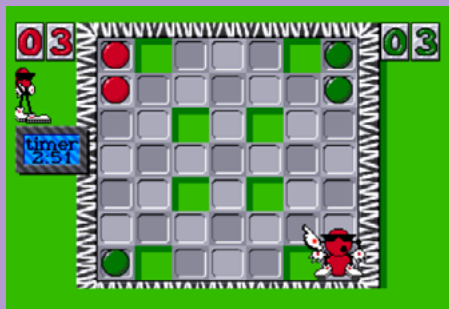
пончиков, гамбургеров и газировки выступают сами инопланетяне, впрочем, Капитан Новолин им и вреда толком причинить не может, вынужден уворачиваться. Линейкой жизни служит глюкометр: перебрав сладостей, герой умирает в муках от диабета.

Обучающая часть представляет собой небольшой тест на знание диабета и методов борьбы с ним. Разработчики Captain Novolin утверждают, что после выхода игры было опрошено несколько американских подростков, которые оказались в восторге от этой идеи и отметили, что они не только узнали о сахарном диабете много полезного для себя, но и рекомендуют «Капитана Новолина» своим друзьям.



Cool Spot (различные платформы, 1993)

Spot Goes to Hollywood (различные платформы, 1995)



Похождения бравого красного пузыря в чёрных очках по имени Spot, талисмана сладкой газировки 7UP, по миру видеоигр начались в далеком 1990 г. Spot: The Video Game – это головоломка, в которой необходимо перекладывать фишки, что-то вроде традиционной детской забавы под названием «пятнашки», о которой сейчас не вспомнит даже заядлый любитель приставок.

Однако наибольшую известность получил платформер Cool Spot 1993 г., и, по моему скромному мнению, эту игру можно отнести к лучшим играм четвертого поколения домашних консолей. Во многом это, как мне кажется, связано с участием в работе мэтров – Дэвида Перри (знаменитого геймдизай-



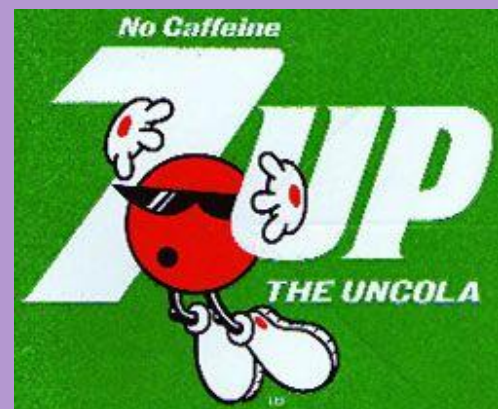
нера) и Томми Талларико (музыканта, который написал саундтрек к множеству популярных видеоигр).

Стильный, беззаботный ритм органично вписывается в общий мотив Cool Spot. Летнее непродолжительное приключение не успевает наскучить и не отличается высокой сложностью. То, что нужно для яркого впечатления в подростковой голове. Пляж, отдых и 7UP, которая то и дело встречается на протяжении всей игры.

Продолжение, Spot Goes to Hollywood, вышедшее спустя два года, предложило смену концепции. Как и прежде, во главе угла наш герой – Cool Spot; на этот раз судьба забросила бедолагу в киноаттракци-



он (здесь мы увидим и отсылки к пиратским фильмам, к фильмам-хоррорам, многое другое) в модном изометрическом формате. Хотя версии для Mega Drive/Snes все еще хороши, порт для PS/Sega Saturn имеет несколько неплохих дополнительных уровней, и я рекомендую с ними ознакомиться поклонникам «крутого парня».



Yo!Noid (NES, 1990)

Kamen no Ninja: Hanamaru – недурной платформер, один из многих для платформы NES и, в отличие от большинства других игр студии Now Production (среди них можно вспомнить Jackie Chan's Action Kung Fu и Adventure Island II), не был основан на какой-либо известной франшизе или популярном герое. Интересный, с изюминкой, но, возможно, не настолько привлекательный для американских подростков. К западному релизу в ноябре 1990-го «Ханамару, ниндзя в маске» об-

рел не только новое имя – игра, можно сказать, родилась заново.

Всему виной, видимо, послужил издатель Сарком, в те годы активно использующий для своих продуктов известные на весь мир лицензии. Только для компании Disney сколько игр было сделано. Еще на этапе разработки активно обсуждалась идея выпуска product placement-игры совместно с американским производителем пиццы – Domino's Pizza. Идея, казалось



бы, интересная, только вот как это всё реализовать? Выход был найден: героя Ханамару заменили на мascota Ноида – нелепого и довольно забавного человека в костюме кролика, который с 1986 года мелькал на



экранах ТВ в рекламе пиццы «Домино».

Кроме героя, изменили некоторых врагов, оружие протагониста (йо-йо вместо боевого ястреба), частично был переработан и саундтрек. Так, в *Kamen no Ninja: Hanamaru* боссы на этапах были разнообразными, но, по всей видимости, они плохо вписывались в общую концепцию *Yo!Noid*, поэтому их заменили злодеем по имени *mr. Green*. Что характерно, это тоже забавный человечек в костюме кролика, но зеленого цвета. Оригинально же, ну, правда? В противостоянии двух полу-

кроликов и проходит основной сюжет игры.

Что интересно, в коробке с картриджем был вложен купон на скидку в пиццерию. Не знаю как вы, а я бы не отказался от такого бонуса.



Поговаривали, что для консоли Nintendo 64 готовилось продолжение игры про забавного человечка в костюме кролика, однако, как известно, этому продолжению не суждено было появиться на свет.



Chester Cheetah: Too Cool to Fool (1992, SMD, SNES) **Chester Cheetah: Wild Wild Quest (1993, SMD, SNES)**



Стильный, но наивный и поверхностный платформер Chester Cheetah редко встречался в России; в основном, конечно, по той причине, что игра не выходила за пределы США. На протяжении четырех разноцветных уровней Честер, максот чипсов Cheetos, занимается всем тем, что любят мультяшные гепарды: прыгает с пальмы на пальму, лазает по лианам и катается на скутере. Любопытно, что сами чипсы на протяжении всей игры нигде не встречаются.



Для ознакомления с этой серией я, пожалуй, рекомендую Chester Cheetah: Wild Wild Quest. Это все еще непродолжительный красочный платформер, который можно пробежать за полчаса. Однако геймплей гораздо разнообразнее, сам мир игры состоит из нескольких уровней на манер *Super Mario World*, а боссы и вовсе не дотягивают до лучших образцов лишь самую малость.



В играх про Честера (как в самой игре, так и в мануалах) встречается такой любопытный момент, как *engrish* – это такой ярко выраженный акцент, с которым говорят выходцы из Мексики или Японии. Честно говоря, я так и не понял, зачем он нужен, но, наверное, какая-то особая фишка.



2. Рекламный бренд использует только часть игрового пространства.

В *Zool: Ninja of the Nth Dimension* и *Zool 2*, приличных платформерах, то и дело встречается реклама Chupa Chups, известного производителя конфет. Герой, гремли-ниндзя, пробирается сквозь горы из леденцов и марципановые лабиринты, побеждая вкусных врагов.



Тему сладостей продолжили японские разработчики Konami: в гонке *Biker Mice from Mars* можно разглядеть рекламу батончика Snickers. Любопытно, что батончики Snickers производятся компанией Mars, Inc (с Марса, напомним, прилетели мыши-инопланетяне). Совпадение? А вдруг нет?

В серии *James Pond* встречается реклама производителя бисквита. Правда вы об этом можете узнать только в версии для компьютеров Amiga (в остальных версиях сюжетные ролики были вырезаны); в одной из вставок на голову героя падает коробка Penguin Biscuits.



В сеговском битэмапе *Dynamite Dux* появляется аж сам полковник Сандерс, основатель ресторанов быстрого питания KFC. Если Вы не слышали об этой игре раньше – нет ничего удивительного, ведь *Dynamite Dux* выходила только на аркадных автоматах.

Стоит вспомнить и *California Raisins* (феномен поп-культуры 80-х, на основе которого выпускалось множество тематического мерчендайза). Игра, хотя и была почти готова, так и не появилась на прилавках. Более подробно о ней мы писали в DF Mag №4.



2. Рекламный бренд использует только часть игрового пространства.

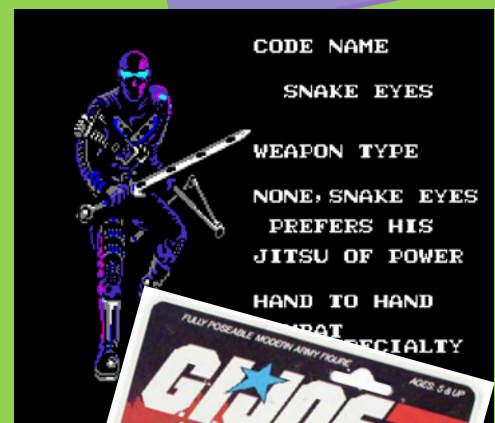
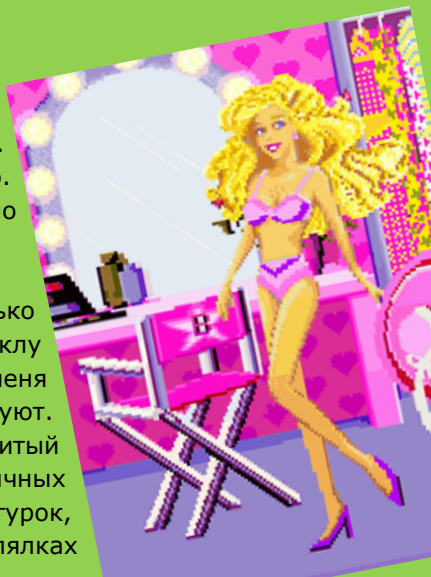


Раздолье для спортивных и гоночных игр. В серии FIFA вполне логично можно найти производителя фут-футбольной экипировки Adidas и почему-то Panasonic (хотя почему и нет). В японских симуляторах бейсбола время от времени встречались упоминания нишевых производителей еды. Создатели скейтов и роликов как следует оттянулись в симуляторах скейт-спорта: уже первая часть Tony Hawk's Pro Skater наполнена рекламой доверху.

В гонках то и дело попадает реклама моторных масел, марок автомобилей и прочих полезных любу-бому водителю штук. Так, в играх под маркой Formula One есть реклама заправочных Shell; дальше всех пошли создатели мотосимулятора Kawasaki Super-bikes. А ведь какой, казалось бы,

простор для мысли: Porsche Supercar, Lamborghini Megacar. Мда, было бы забавно. Жаль, что до этого дело не дошло.

Было выпущено несколько игр про популярную куклу Barbie, которые лично меня все-таки мало интересуют. Компания Hasbro, именитый производитель различных настольных игр и фигурок, засветилась в стрелялках G.I. Joe и Action Man; карманные вертолёты той же Hasbro на ведущих ролях в Cobra Command. Уверен, что про серию Micro Machines вы без всякого труда вспомните сами, и – сюрприз! – они тоже являются продуктом скрытой рекламы популярной одноименной коллекции игрушечных машинок.



Сложно переоценить влияние рекламных брендов на игровую индустрию. Нынешние маркетологи уделяют внимания играм не меньше, чем кино или другим площадкам. Как мы смогли убедиться в заметке, product placement не помеха хорошей игре: вокруг интересного, нешаблонно-

го маскота можно выстроить вполне занятный мир, подкрепить увлекательным геймплеем и получить на выходе нетленку уровня, как минимум, Yo!Noid, а уж если повезёт и за дело возьмутся признанные мастера жанра, то в этом случае и вовсе – хит уровня Cool Spot. Не меньше.

by Сергей Крылов

Odallus

The Dark Call

«Наша главная цель – делать игры для веселья. Для нас под весельем понимается одна важная вещь: игровой процесс, бросающий вызов игроку»

JoyMasher

Примерно так разработчики из JoyMasher представляют себе создание игр. Можно дополнить это высказывание тем, что под игровым процессом они подразумевают сложных и интересных игровых механик. В целом, с ними можно согласиться, если только «вызов игроку» будет продуманным и адекватным. Тогда – да, это будет действительно весело. Если вспомнить прошлую игру от этих разработчиков (Oniken), то она была очень непростой, особенно последние уровни. Тем не менее, игра была вполне качественной и интересной. И вот, в середине июля 2015 года, JoyMasher выпустили свою новую игру под названием *Odallus: The Dark Call*.

«Название было выбрано не случайно. Odallus происходит от «Одал», названия одной из рун Старшего Футарка (Старший Футарк – древнегерманский рунический алфавит) и означает «наследие». Во время игры игрок может увидеть множество рисунков Одала на стенах священных мест, но вы также заметите, что мы рисовали их перевернутыми. Это был личный выбор нашего художника Данило, потому что Одал использовался в нацистской символике во время правления национал-социалистической германской рабочей партии. Мы не хотели, чтобы символ ассоциировался с теми событиями».

Разработчики были удивлены тем, что многие люди, игравшие в Oniken, считали, что катсцены между уровнями тормозят геймплей. Не всем игрокам интересен сюжет – они просто хотят порубить монстров. Поэтому для *Odallus* они решили сделать повествование сюжета немного другим. Оно представлено тут в трех видах: катсцены (начальная и конечная), диалоги и рунические камни. Начальная катсцена вводит нас в игру и рассказывает нам завязку истории, финальная катсцена – своего рода награда за усилия игрока. Из диалогов и монологов мы узнаем о настоящем и немного о прошлом. Рунические камни повествуют нам о событиях

прошлого. И только все вместе поможет составить полную картину происходящего. Сама завязка сюжета выглядит примерно так: главный герой игры, охотник по имени Хаггис, был бесстрашным солдатом во время войны. Он потерял свою любимую, но у него остался сын. Чтобы обеспечить его, каждую ночь Хаггис отправлялся на охоту. В одну из таких ночей, остановившись у костра, Хаггис почувствовал что-то неладное. Охотник незамедлительно отправился в деревню и обнаружил ее в огне. Здесь и начинается путешествие нашего героя. В общем, начало вполне незамысловатое, но это только малая часть картины. С прохождением каждого уровня и

разговором с боссом будут появляться все новые и новые детали сюжета.

Большинство игр с исследованием повторяет устоявшуюся концепцию серии *Metroid* либо *Symphony Of The Night*: есть огромная



Как и в Oniken, катсцены нарисованы очень качественно.



Карта мира.



Куда же без отсылок к другим играм?

локация, поделенная на определенные участки; есть препятствия, которые мешают продвижению по этой локации; есть улучшения для персонажа, позволяющие эти препятствия преодолеть. Разработчики из JoyMasher решили строго этой концепции не придерживаться. Второй и третий пункт остались, но огромную локацию было решено убрать – Odallus имеет четкое деление на уровни. Всего в игре девять этапов, включая последнюю локацию. Для доступа к ней необходимо победить всех боссов на уровнях и забрать у них кусочки магического камня. На карте выбора этапа (см. рисунок) можно увидеть, что некоторые локации имеют развилки (это мне напомнило Castlevania 3, Rondo Of Blood или Demon's Crest). Как писали сами разработчики, это, так называемые уровни «А» и «Б». К ним я еще вернусь чуть позже. Также на карте можно

увидеть основную информацию по уровню: его название, количество найденных/не найденных секретов, побежден ли босс. Еще есть опция «Skin», то есть возможность поменять облик персонажа. К сожалению, воспользоваться ей могут только те, кто подкинули денег на разработку игры. В целом, внешний облик героя никак не влияет на его способности.

Перейдем непосредственно к геймплею. По своей сути Odallus – это экшн-платформер. Хаггис умеет прыгать, приседать, бить мечом, цепляться за уступы, толкать предметы. В процессе продвижения по игре главный герой будет находить дополнительное метательное оружие, которое имеет ограниченный боезапас, и приобретет новые способности. На ранних этапах игры Хаггис крайне медленно орудует мечом, поэтому некоторых жирных

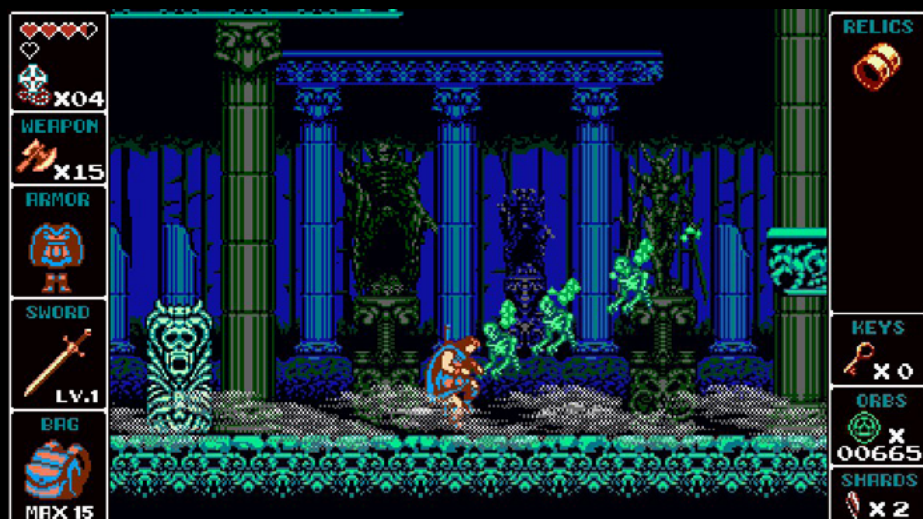
противников придется атаковать аккуратно. Из врагов выпадают души, которые выступают в качестве местной валюты. На уровнях можно встретить торговцев, которые за определенную плату могут пополнить боезапас метательного оружия, восстановить часть здоровья, продать 1-ур (описание всех часто встречающихся предметов можно посмотреть в таблице). С ними можно еще поговорить. Стоит еще отметить, что с каждой покупкой цены будут расти.

Исследование локаций происходит практически по той же самой схеме, что и в большинстве игр исследованием. Допустим, мы только начали проходить игру. Идем по первому уровню, встречаем на пути огромный блок, который главный герой толкать не может. А за камнем лежит Сердце. Побродив по уровню, мы находим только

Таблица часто встречаемых предметов

	Дает 1 сферу души. На них можно купить что-нибудь у торговца.
	Дает 5 сфер душ.
	Дает 10 сфер душ.
	1-ур
	Открывает закрытые двери. После использования исчезает.
	Восстанавливает 1 сердце лайфбара.
	Полностью восстанавливает лайфбар.
	Дополнительные боеприпасы. 5 топоров.
	Дополнительные боеприпасы. 5 факелов.
	Дополнительные боеприпасы. 5 копий.
	Увеличивает лайфбар на половину сердца.
	Увеличивает максимально количество переносимого дополнительного оружия на 5.

сумку, блоки в полу, которые мы не можем разбить. Допроходим оставшуюся часть уровня, так и не найдя способ для того, чтобы сдвинуть тот огромный блок. Идем на следующий уровень. Исследовав его, мы обнаруживаем браслет, позволяющий нам толкать огромные блоки. Мы можем допрыгнуть уровень, а можем вернуться на карту и перейти в предыдущий уровень. В общем, все как и обычно, за исключением долгого и зачастую нудного бэктрекинга по огромной локации, как во всех играх без быстрого перемещения.



Отдельно отмечу левел-дизайн — выполнен он очень качественно. В каждой локации есть свои интересные геймплейные элементы: тут вам и подводные уровни, и ледяные пещеры, и ветряные горы, непростые платформинговые секции и многое другое. Необходимо будет использовать имеющиеся у героя способности по максимуму.

Еще хотелось бы сказать, что разработчики добавили очень много мелких деталей в свою игру, которые не сразу бросаются в глаза. Однако если приглядеться, можно заметить много чего интересного. Например, уровни «А» — это все уровни на поверхности, и Хаггису они более или менее известны, да и выглядят более «нормальными» (деревня, лес, горы). Уровни «Б» больше напоминают древние храмы или их руины. В каждой из локаций враги разные, да и ведут себя каждый по-своему. К примеру, в деревне врагами выступают люди, в то время как в каком-нибудь затопленном храме много подводных врагов. Разговоры с каждым торговцем отличаются друг от друга, и в одном из них можно наткнуться на отсылку к Castlevania 2: Simon's Quest. Стоит обращать внимание на интерьер локаций: в одной из них можно заметить скульптуру босса на колонне, в другой есть разные статуи, которые могут дать подсказку для решения головоломки. Как видим, игра очень хорошо проработана.

Музыка в игре на должном уровне: каждая мелодия действительно прекрасно дополняет атмосферу своей локации. Однако в отрыве от игры она воспринимается не так хорошо (лично для меня).

Задний план хорошо проработан и выглядит чертовски круто.

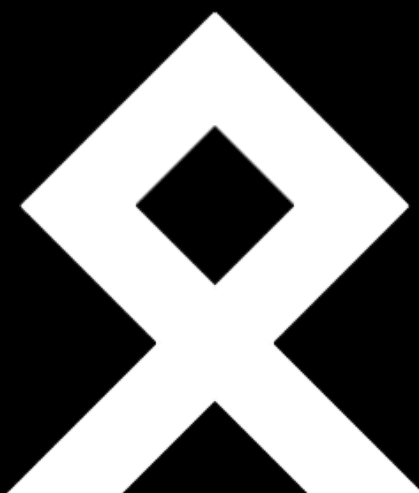
Что касается сложности — она тут вполне вменяемая. При первом прохождении проблемы с некоторыми боссами наверняка возникнут. Однако когда узнаешь расположение всех секретов, то большинство боссов легко убиваются «впрямую». В какой-то мере это можно расценивать как дисбаланс, хотя и небольшой. С другой стороны, чем лучше ты знаешь игру, тем проще она проходится — все логично. Через какое-то время был выпущен патч, вносящий небольшие изменения в баланс и добавляющий перевод на русский язык. Также разработчики трудятся над уровнем сложности Veteran, который будет значительно сложнее стандартного уровня сложности. Что ж, будет интересно это увидеть.

В игре есть некоторое количество багов: например, проиграв одному боссу, я вернулся на чекпойнт и снова пошел с ним сражаться; в это время камеру загнуло, и она переместилась сразу на босса, оставив меня за пределами экрана — когда началась битва с боссом, я не смог выйти из-за границ экрана. После смерти, все стало нормаль-

но, и битва с боссом прошла успешно. Игра все-таки новая, поэтому разработчики все еще работают над ней и исправляют недостатки. Кому-то может не понравиться цветовая палитра, кому-то — музыка, кому-то — еще что-нибудь. Мне почти все в игре понравилось, и прошел я ее с удовольствием.

В итоге мы имеем великолепную, хорошо проработанную игру с множеством интересных находок. Чувствуется влияние серии Castlevania, а именно тех ее частей, что вышли до Symphony Of The Night. Любителям инди-игр в ретро стиле определенно стоит ознакомиться с Odallus: the Dark Call.

by Гриша Павлов



ОЦЕНКА

9,5

Indie

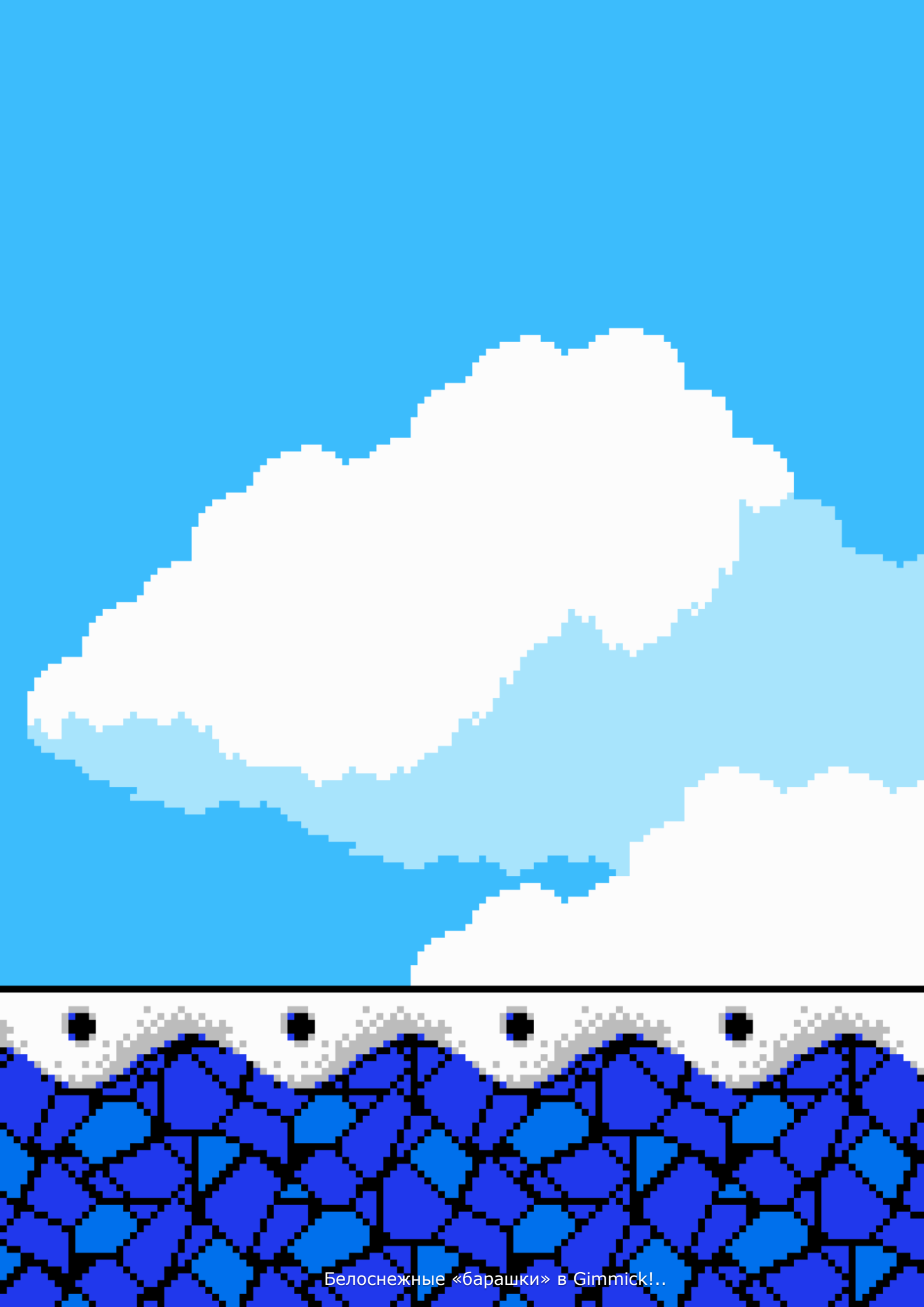
The background is a vibrant blue sky filled with pixelated white clouds of various sizes. At the bottom, a horizontal rainbow with distinct bands of red, orange, yellow, green, and blue stretches across the width of the image. The overall aesthetic is reminiscent of 8-bit computer graphics.

8

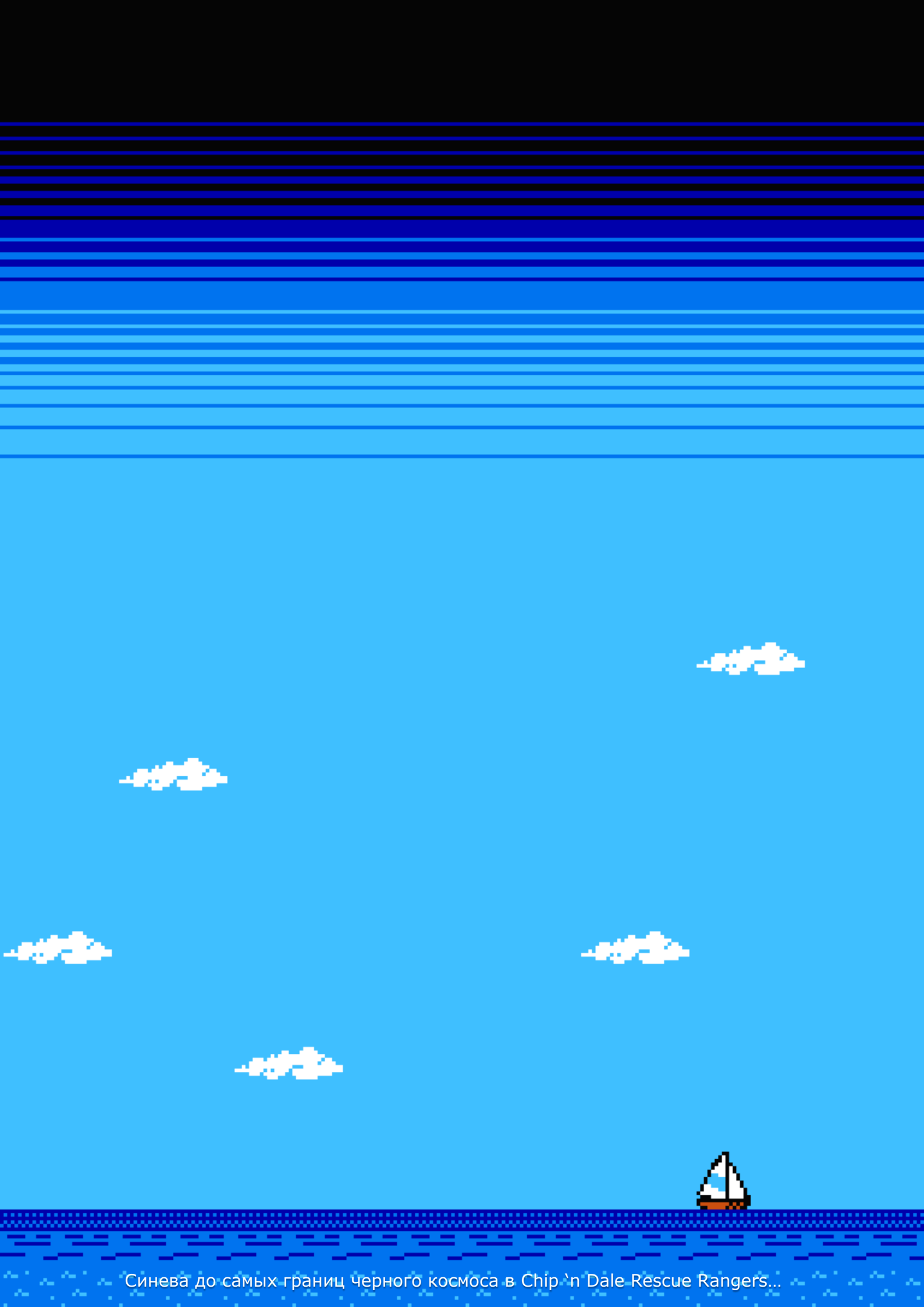
bit

SKIES

Вглядитесь в восьмибитные небеса – ведь они бывают так красивы...



Белоснежные «барашки» в Gimmick!..



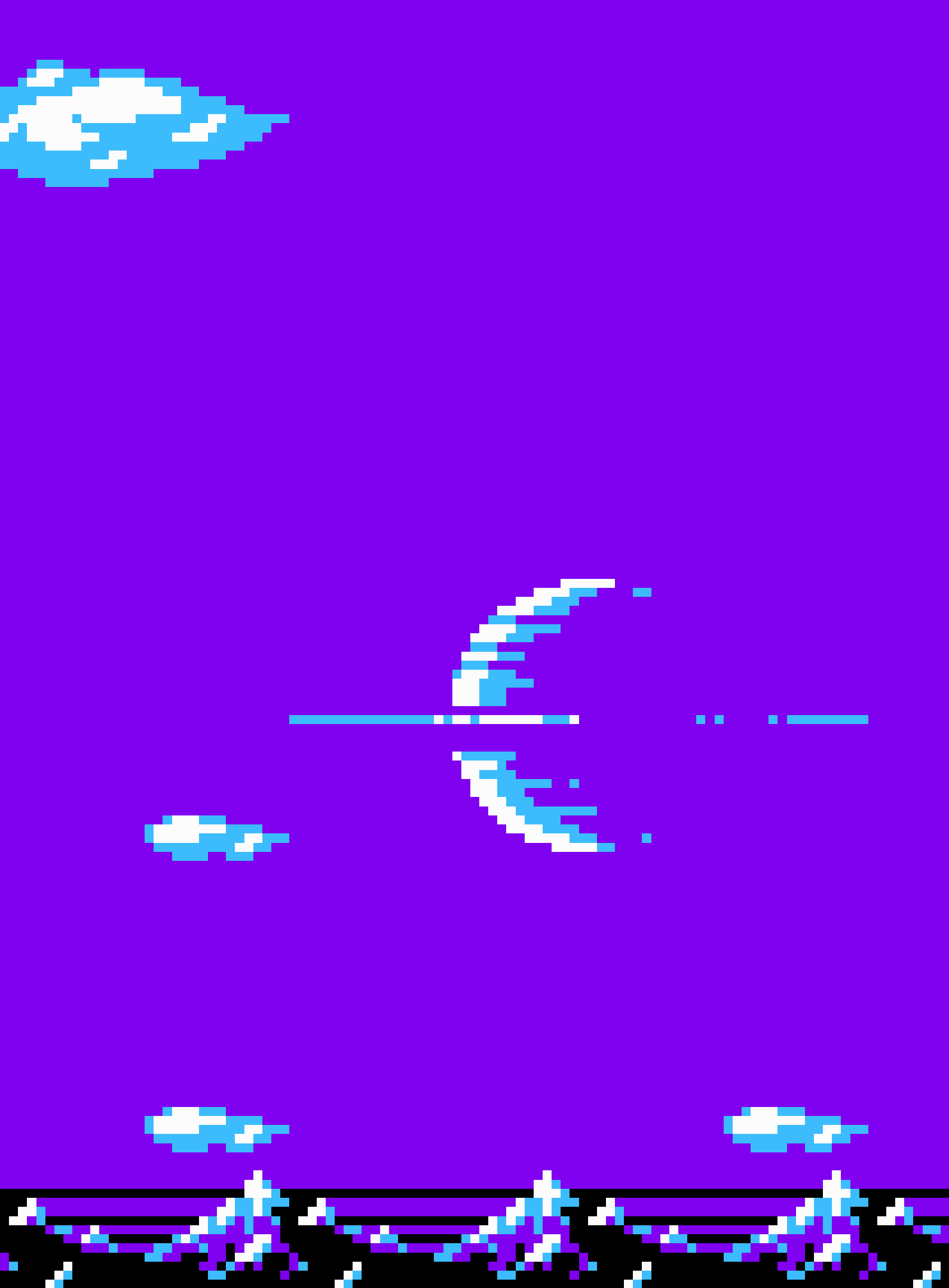
Синева до самых границ черного космоса в Chip 'n Dale Rescue Rangers...



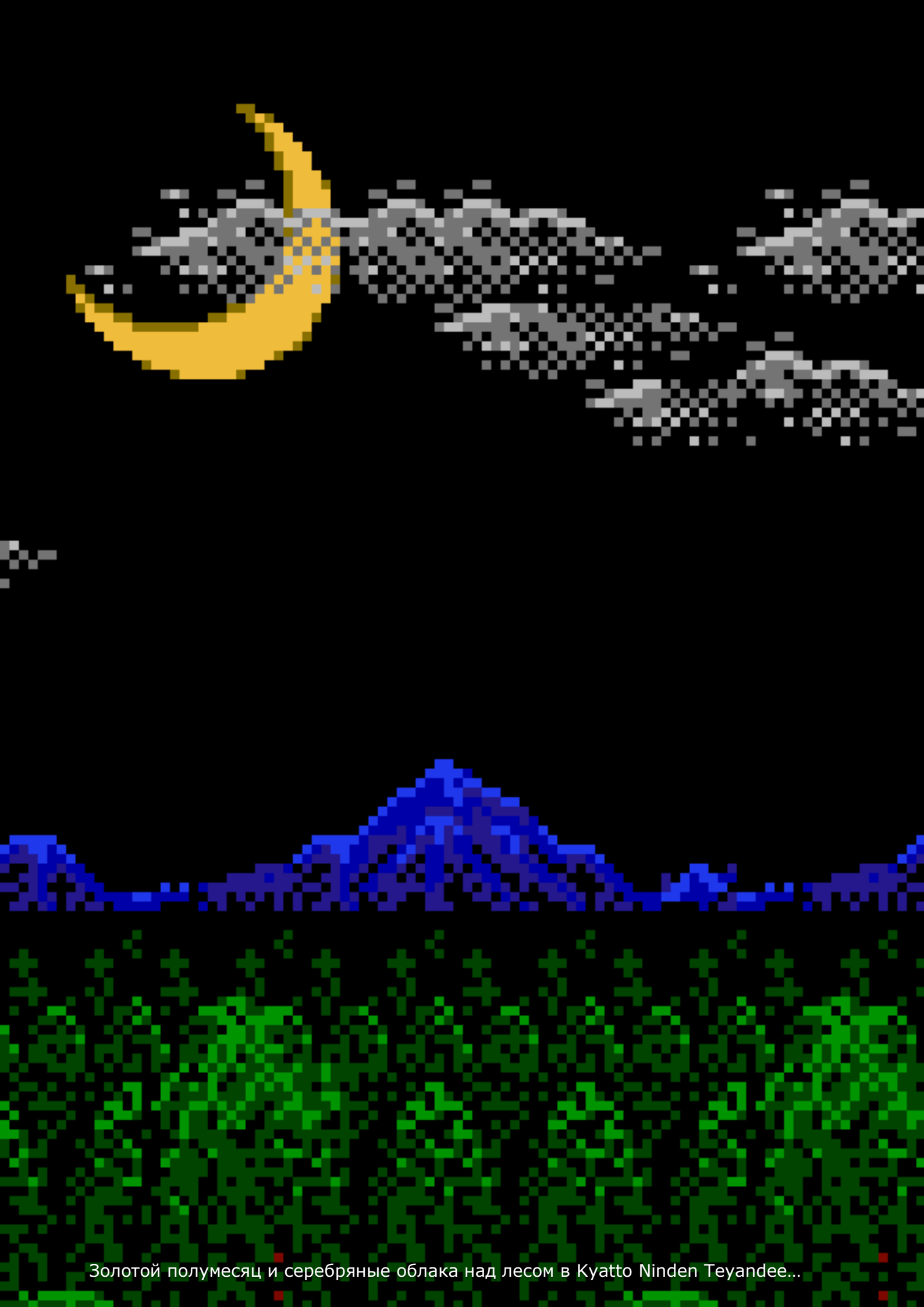
Летающие корабли среди психоделических облаков в Robocco Wars...



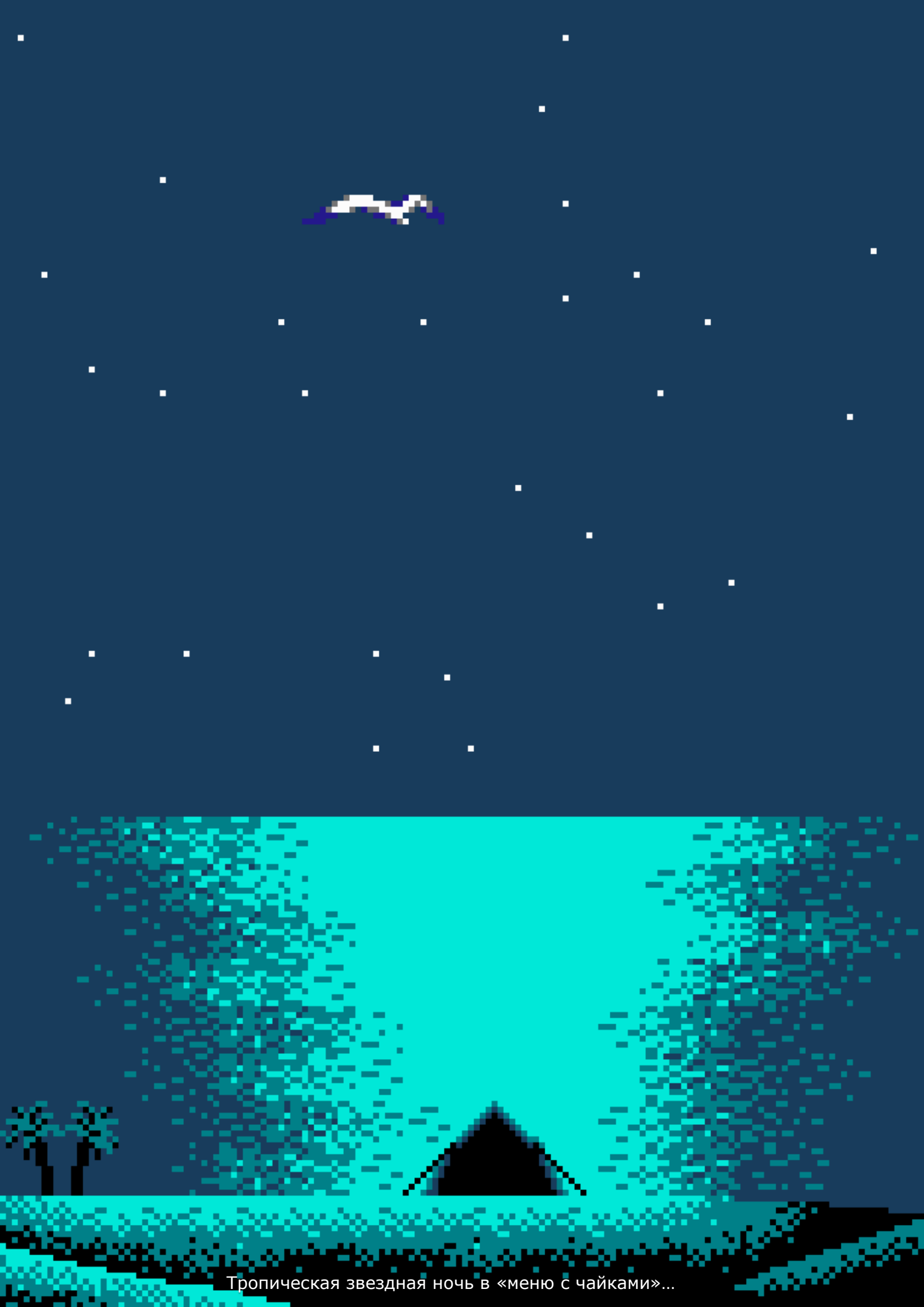
Безумный кровавый закат в Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos ...



Чужое, но прекрасное фиолетовое небо Зеленой планеты в Bucky O'Hare...



Золотой полумесяц и серебряные облака над лесом в Kyatto Ninden Teyandee...

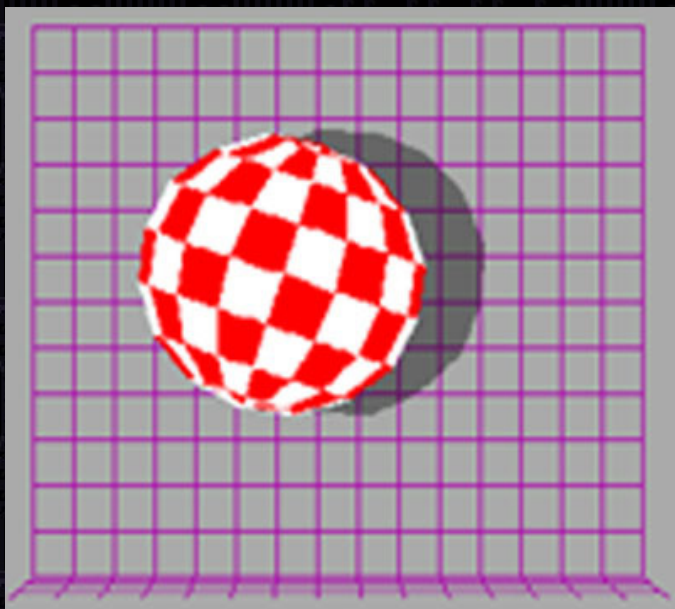


Тропическая звездная ночь в «меню с чайками»...



*В этом году подружке исполняется 30 лет! А что за подружка-то? Стыдно не знать такую легенду!
Да, да, это я тебе, пользователь Windows и Iphone! Знакомьтесь: мать целого поколения пользователей,
создатель отдельной субкультуры – CommodoreAmiga!*





Скрин из знаменитой демы.

4 января 1984 года Эрджи Майкл и Дэйв Морс впервые устроили демонстрацию возможностей Amiga, показав знаменитую дему «Boing ball», где шар, разрисованный красными и белыми квадратами, летал по экрану, с грохотом ударяясь о его края. Плавность движения шара и очень реалистичный звук повергли всех в восторг.

Шар, сказать честно, и правда наделал много шума вокруг этой небольшой машинки — «Амига» стала идолом, синонимом суперкомпьютера, революцией. Хотя от демонстрации до серийного производства прошел целый год, и Apple в 1984 уже успела сманить на свою сторону вкусным Macintosh 128, Amiga дала знать, кто в доме хозяин, хоть и с небольшим опозданием.

Несколькими годами ранее

Идея о принципиально новом компьютере зародилась еще в 1979 году. Джей Майнер, инженер Atari, предложил руководству концепцию абсолютно «другого» домашнего компьютера на сверхсовременном процессоре Motorola 68000, но, как это обычно бывает, у руководства нашлось куча причин отказаться от неразумного проекта. А неразумным его считали



Джей Майнер и его пес.



Рабочий стол Macintosh 128 и Amiga A1000.

из-за того, что на рынок вот только вчера «слили» Atari 400 и Atari 800, и еще не известно, пойдут ли продажи или нет. Тем более, что новая концепция может быть конкурентом существующего, да плюс ко всему совершенно новая платформа на процессоре другой архитектуры... Да и зачем что-то новое, если Atari и так занимает царское ложе в царстве 8-битных компьютеров, а производить 16-битные, в лучшем случае, рано. Позже руководство Atari заплакало кирпичами — они ошиблись. Фанатик дела — фанатик во всем.

Джей Майнер ушел из Atari и занялся разработкой микросхем по заказу. В этом же году из Atari ушли и другие ведущие сотрудники, среди которых был Лерри Кеплен, который позже создал Activision (наверно тоже в представлении не нуждается). Лерри предложил Майнеру создать собственную компанию. Сказано — сделано. На пост директора свежесозданной Hi-Torro был утвержден Дейв Морс. Майнеру удалось привлечь инвесторов (смешно, но инвесторами были три дантиста из Флориды), стартовый капитал Hi-Torro составил 7 миллионов долларов. В атмосфере строгой секретности началась разработка «другого компьютера». Но ведь шило утаить сложно, и руководство пошло на хитрость: официально Hi-Torro занималась разработкой игровых контроллеров для существующих компьютерных платформ, а параллельно — теневой разработкой будущей Amiga. Интересный факт: при разработке контроллера-доски (как предполагалось, для симулятора серфинга) Amiga Joyboard сотрудниками была написана игра для



Software Failure. Press left mouse button to continue.

Guru Meditation #0000000B.000324AC

Доска Amiga Joyboard, игра Zen Meditation и, как следствие, сообщение о сбое «Guru Meditation».

нее «Zen Meditation», где надо было сидеть на этой доске неподвижно. После работы сотрудники любили играть в свою же игрушку и пить пиво, сидя на этой доске. Позже в окне программного сбоя AmigaOS выходило сообщение «Guru Meditation».

А при чем тут, собственно, компьютер? А при том, что им занималась вторая команда компании. Весь проект велся под кодовым именем Lorraine — по имени жены Морса. Каким же светлым казалось будущее платформы Майнеру... Но в нашем мире ничего просто не бывает. Для поддержки со стороны инвесторов приходилось пускать им пыль в глаза, имитируя разработку новой игровой платформы, которая утрет нос Atari (наивные... не забыли еще, кем были инвесторы?). Hi-Torro разрабатывали только «железную» часть платформы, освободив себя от софтописания, оставив это сторонним фирмам, что, в принципе, правильно. Внутрикorporативные распри по поводу ориентации платформы вынудили создать будущую легенду в виде игровой приставки, которая при необходимости могла превращаться в полноценный ПК. В 1982 году происходит ребрендинг Hi-Torro из-за судебного иска японской Torro, выпускавшей садовую технику. И вот перед нами уже благозвучная «Amiga Incorporated», а проект Lorraine — просто «Amiga». «Бытует мнение, что Amiga проект был назван не просто так. Если ставить в алфавитном порядке лидеров рынка, то Amiga будет выше, чем Apple и еще выше, чем Atari (Apple в свое время тоже выбрала такое название, чтоб быть впереди Atari)».

В 1983 г. разработчикам пришлось обратиться к новым инвесторам (дантисты поняли, что деньги лучше вкладывать в зубы, а не в процессоры и флоппики). На этот раз ими стали потенциальные конкуренты из Atari. У «Атари» были планы на выпуск приставки с аналогичным процессором, а в обмен на вложенные деньги компания хотела получить эксклюзивное право на использование разработанного в Amiga дизайна (сроком на один год). Контракт был подписан. Но Atari опять пришлось рыдать кровавыми слезами — рынок был перенасыщен всякого рода игровыми приставками, причем несовместимыми друг с другом, и с качеством игр ниже, чем подошва у Била Гейтса в те года.

Начался Великий Крах Видеоигр 1983 года. Кстати говоря, Atari сама открыла ящик Пандоры — как раз в 1983 году вышел фильм Стивена Спилберга «Инопланетянин». Atari потратила миллион долларов на рекламу игры по фильму, но разработка была начата лишь за 6 недель до выхода игры. Само собой, за такой срок сделать что-то путное нереально. Игра провалилась в продажах. Вернее, на старте продаж ее раскупали, но потом следовали возвраты. Магазины отказывались от реализации этой игры, а игроки окончательно потеряли доверие к консольным играм. Вся партия «Инопланетянина» была погребена на пустоши Мексики.

Руководство Warner (именно они были хозяевами Atari), будучи в здравом уме и трезвой памяти, поспешило избавиться от убыточного подразделения (еще



Вот она, точка невозврата.



В 2014 захоронение миллиона картриджей все же нашли.



бы, Atari теряла по 1 млн. \$ в день). Вот тут-то на сцене появился незабвенный Commodore International.

Его участие в этой драматической истории пришло со сменой руководства. Джек Трэмил (к слову говоря, еще и основатель этой фирмы), сошедший с поста директора Commodore, быстро сколотил собственную фирму Tramel Technology и потянул в нее бывших коллег из Commodore для разработки дешевого и мощного компьютера. Работа была почти закончена к лету 1984 г. Феноменально быстро, не так ли? Скорее, тут имело место банальное воровство разработок Commodore бывшими сотрудниками. Трэмил также выкупил убыточную Atari, впоследствии где был найден контракт с Amiga inc. А контракт-то был слаще сахара — Amiga inc. обязалась предоставить готовую разработку к 1983 году, но так как финансирования не было, проект был заморожен. Atari дала на разработку 500 тыс. долларов с условием, что если за месяц не будет сдан проект, она выкупит все их акции по бросовым ценам. Заманчиво? Еще бы. Просто так занять две платформы сразу с минимальными затратами.

Не желая быть во власти узурпатора, Amiga inc заключает договор с Commodore, где значилось, что Commodore погашает все долги Amiga inc и выделяет средства на завершение проекта Lorraine. Договор был выгоден обеим сторонам: Commodore получал наработки «Амиги» и ограждал Трэмила от выпуска перспективной платформы. Казалось бы, что с финансовыми проблемами было покончено, но конец был только отсрочен на 10 лет. В самом начале 1984 г. на американской выставке CES была произведена первая демонстрация Lorraine широкой публике.

Компьютер до сих пор представлял собой грудку печатных плат и множество проводов, но все это старательно было спрятано под стол, на котором оставили только монитор. Самой большой проблемой на этой демонстрации было обеспечение вентиляции системы — пространство под столом никак не вентилировалось, и оборудование могло в любую секунду выйти из строя, но, к счастью, этого не произошло.

Когда Стиву Джобсу показали прототип, он сказал: «Что-то я вижу здесь слишком много микросхем!». В январе того же года он представил свой первый Macintosh, вынимая его из небольшой сумки, чтобы подчеркнуть его компактность.

Первый конвейерный компьютер Amiga 1000 был представлен в 1985 году. На внутренней части корпуса были автографы всех, кто принимал участие в разработке, а так же отпечаток лапы собаки Майнера. Что он нам предлагал?

Процессор Motorola 68000, ОЗУ 256 Кб (поздние выпуски комплектовались 512 Кб), звуковой чип с поддержкой семплов и AmigaOS 1.0 с вытесняющей многозадачностью. Неплохо. Но Atari представила свой Atari ST, собранный на том же процессоре, но с устаревшим музыкальным сопроцессором YM-2149, с разрешением экрана 320x200. Не блещет мощами, но ценовая политика «Атари» позволила ей держать верха еще год.

В 1986-м была представлена Amiga A2000, выполненная в Tower-корпусе, а также и упрощенный вариант A500 для домашнего пользования. Тут же была продемонстрирована технология AutoConfig (как всегда, была успешно сперта другими и теперь более известна как plug-and-play). Модель A500 позициони-



Atari ST – главный конкурент Amiga в 1985 г.



Зародыш легенды.

AMIGA BY COMMODORE

The Everything Machine?

Like its name, the Amiga personal computer from Commodore is both friendly and foreign. Friendly, as in easy to use—thanks to an icon-based operating environment called Intuition. Foreign, as in a nonstandard operating system that is a bold departure from what has preceded it. The much-heralded Amiga is a technological marvel. Its silicon credentials are sophis-

The Amiga shown with second disk drive and mouse. On the screen is a drawing of the Statue of Liberty done for Personal Computing by Jack Hagopian of Commodore.

Реклама Amiga 1000.

ровалась как полностью домашняя и была выполнена в виде моноблока системный блок-клавиатура — так выглядело подавляющее большинство домашних компьютеров (в 80-х цены на домашние ПК были весьма высоки, поэтому большинство компьютеров подключалось к телевизору — можно было сэкономить на покупке монитора). Из-за цены ниже 1000 \$ A500 стала предметом вожделения пользователей, которые все чаще уходили с 8-битных платформ на новые 16-битные. Вообще, Amiga подразделялись на 2 категории — домашние (с цифровым кодом меньше 1000) и профессиональные (цифровой код больше 1000). С этими двумя новинками к Amiga и пришли успех и популярность. В журнале Amiga Guide было интересное сравнение Amiga и PC, взятое из книги Дмитрия Михайлова «Амига № 1». PC — огромный завод, где директор вместо руководства носится от

станка к станку, пытаясь все сделать сам. В Amiga же он руководит, а всё, включая вывод звука, реализовано в железе. Первый софт не блистал быстродействием и качеством, так как был портирован с других платформ. Первой программой, выжимающей из Амиги все соки, был графический редактор Deluxe Paint, изданный компанией Electronic Arts. Когда компания Great Valley Products выпустила свой акселератор на процессоре Motorola 68030 для A2000, эмуляция Mac OS оказалась быстрее, чем ее исполнение на любом реальном Macintosh. Apple быстро исправились, но это было неприятной новостью для них.

Переломным моментом можно считать 1988 год, когда продажи Амиги переплюнули продажи Atari. Atari навсегда была свержена с вершин Олимпа. Это еще обуславливается тем, что игры, выпускаемые на Амиге, были технически невозможными на компью-



Amiga A500 в фильме «Преданные» 1988 г. и его старший брат Amiga A2000 в фильме «Кукловод 2» 1990 г.

терах Atari. В приступе агонии Atari подает свой последний иск на Commodore, в котором говорится, что изначально Майнер вынашивал свои идеи в их лабораториях, и это значит, что Atari должна получать процент от продаж «Амиги». Естественно, этот нелепый иск не был удовлетворен. «Амига» процветает. Выпускаются модели A3000 и A500+ на новых, более мощных чипсетах, комплектуются винчестерами и новой ОС. В том же году Commodore сделала свой первый шаг к пропасти. Компания решила попробовать себя на поприще игровых приставок. Как подсказывал опыт других производителей приставок, конечная стоимость должна быть ниже, чем полноценного компьютера. Было принято решение взять Amiga A500 и засунуть в корпус от видеомагнитофона. Так был рожден CDTV — первая игровая приставка Commodore.

Но народ-то не обманешь — мало кто хотел покупать устаревшее железо, тем более со старой версией ОС, хоть и с CD-приводом. Двумя годами позже мост под ногами Commodore затрещал еще сильнее: была выпущена модель A500+, которая по сути являлась упрощенной версией A500. Надо было что-то срочно предпринимать. В спешке истина не рождается, и Commodore подтвердила это еще раз. Новая бюджетная Amiga A600 была готова к лету 1992 и представляла собой классический корпус (моноблок клавиатура-компьютер) с отсутствующим цифровым блоком (!)

Частью программного обеспечения пользоваться стало невозможно. Еще одну ложку дегтя подкладывал тот факт, что в A600, по сути, не было ничего нового. Это лишь еще одна попытка слить старое железо в массы.

Надо было как-то успокоить разгневанную толпу, и в Commodore не придумали ничего умнее, как сказать, что все предыдущие модели были бюджет-

ными, а в скором времени будет выпущена по-настоящему обновленная и мощная «Амига». Случилось все в точности до наоборот: народ перестал покупать недавний слив и ушел в режим ожидания новой «Амиги». Продажи упали, и Commodore чуть было не обанкротилась.

Пока Amiga металась в поисках лучшего решения, IBM PC со своим консерватизмом начали занимать ниши домашних компьютеров. Даже свеженький чип AGA, использовавшийся в новеньких A1200 и A4000, не мог вытягивать видеорежимы, которые стали привычными для «писюков». Политика Commodore была такова, что выпускать железо под свои компьютеры могла только она, в то время как на PC выпускали комплектующие все, кто хотел. Это сказывалось на цене конечного устройства. Хоть сама «Амига» уже и отошла на второй план за счет слабого процессора и высокой цены, она разошлась по миру миллионным тиражом. Цены на PC-совместимые комплектующие стремительно падали. Более шустрый собрат A4000 с его процессором в 25 МГц и 2–16 Мб ОЗУ тоже уже не мог спасти ситуацию.

В 1993 году Commodore предпринимает еще одну попытку выйти на рынок консолей со своей Amiga CD32. Фишка ее была в том, что это одна из первых консолей с CD-приводом.

Дела пошли в гору, приставка захватила почти половину консольного рынка в Европе. Пошел новый поток денежных средств. Commodore пыталась выжать все соки из старой платформы путем модернизации A500+, A600 и CDTV. Этот последний промах заставил компанию начать процедуру банкротства. Помимо этого 20 июня 1994 г. Джей Майнер скончался от инфаркта. Неопределенность будущего «Амиги» заставила отвернуться от платформы крупных производителей программного и аппаратного обеспечения.

Which would you prefer?



\$2,145



\$2,495



\$1,295*

*Prices for the IBM PC and Amiga do not include monitor. IBM PC configuration shown with one floppy drive and 128K RAM, Macintosh configuration with one floppy drive and 128K RAM, Amiga configuration shown with one floppy drive and 256K RAM. Prices may vary depending on dealer.

Цены на IBM PC, Apple Macintosh 128 и Amiga 1000.



Amiga CDTV. Брутальный только внешне.



А где цифровой блок?

Сразу же после банкротства Commodore большая часть компьютеров Amiga пропала с полок магазинов. Как обычно и бывает, руководство и разработчики думают совершенно по-разному. Commodore позиционировала «Амигу» как игровой домашний компьютер, поэтому он плохо продавался для офисных работ и рабочих станций, в то время как PC был предназначен «для всего». Метание Commodore в новых идеях тоже сделало свое дело, в итоге Amiga не стала ни игровой машиной, ни рабочей станцией, ни сервером. Можно так сказать, что платформу загубил неправильный маркетинг Commodore, и хотя к 1994 г. у нее уже были новые концепции компьютера, спасти его это уже не могло. Концепции «Амиги» впоследствии были скопированы на другие платформы, зачастую под другими названиями (intuition → multimedia, autoconfig → plug and play, genlock → альфа-канал, чипсет, блинтер, соррег и другие). Патенты Commodore были раскуплены в краткое время конкурентами и заинтересованными компаниями. После банкротства Commodore торговая марка Amiga пошла по рукам. Сначала в 1995 г. ее приобрела компания Escom, которая успела выпустить новую версию Amiga OS 3.1 (а также какое-то время продолжала выпускать модель A4000), но вскоре сама обанкротилась. Затем — Gateway. Правда, попытки оживить славное имя еще ни разу не привели к успеху. Из-за заимствования концепций пользователи «Амиги» начали агрессивно относиться ко всему, что «не Амига» — слишком много концепций позиционируется сторонними компаниями как некий прорыв и сенсация.

Тем не менее, даже после официальной смерти «Амиги» она не забыта пользователями. Сначала 90-х годов она стала и остается любимой демосценеров, энтузиастами пишется софт, разрабатываются новые комплектующие. Но «Амига» как дорогое вино — чем старше, тем дороже. Сегодня можно купить A1200 тысяч (рублей) эдак за 8–10, а A4000 и вообще стремится к цене игрового ПК.

Возникшая впоследствии компания Amiga Inc. написала производителям компьютеров Eyetech Group и A-Eon Technology право на выпуск новых компьютеров под брендом AmigaOne — это были уже машины на базе PowerPC. Но былой популярности им уже не сыскать. Слишком много времени прошло.

The end? Может быть, но не сейчас. Amiga Inc. предложила бельгийской корпорации Hyperion Entertainment заняться разработкой новой операционной системы Amiga OS 4, за что та и взялась. Это

привело к множеству скандалов и судов, но в 2009 году Hyperion и Amiga Inc., кажется, окончательно договорились о распределении прав.

A Amiga OS 4 продолжает существовать (сейчас поддерживаются только процессоры PowerPC) — последний стабильный релиз состоялся 30 апреля 2010 года. Воскрешение как-то затянулось. Дальше — лучше: в 2009 г. Hyperion Entertainment и компания A-Eon Technology объявили о заключении сделки, нацеленной на создание принципиально нового компьютера под брэндом Amiga — AmigaOne X1000, который будет работать под управлением Amiga OS 4. Заявленные системные требования выглядят вполне презентабельно для нынешних времен: процессор PA Semi Dual-core PA6T-1682M, 2,0 ГГц номинально (1,8 ГГц стандарт) PowerISA v2.04+, специальный сопроцессор «Xena» 500 МГц XMOS XS1-L2124. Видеокарта ATI Radeon R700, 2 Гб оперативной памяти, 500-Гб жёсткий диск, 7.1-канальное HD-аудио. И какое-то сумасшедшее количество разъёмов — одних только USB будет 10 штук.

Но не всегда возрождение славного имени идет на пользу. В 2010 появилась свежее испеченная компания Commodore USA. Она возобновила производство популярных в недалеком прошлом компьютеров Amiga, C64 и VIC. Сказать, что это были преемники старой гвардии, увы, нельзя. Со своими предками они не



Amiga CD32 – передовая консоль своего поколения.



Рабочий стол Amiga OS 4.



AmigaOne X1000 в работе.

имели ровным счетом ничего общего, кроме названия. Новая «Амига» являлась маленькой коробочкой а-ля Mac Mini с начинкой Intel Core i7, видеокартой NVIDIA GeForce GT 430, 16 Гб оперативной памяти, приводом Blu-ray и жёстким диском 1 Тб. Все это «чудо» крутилось на собственной ОС с громким названием Commodore OS Vision, которая по сути является обычной сборкой дистрибутива Linux.

Мало того, все это обойдется в 2495 вечнозеленых, а за 345\$ можно приобрести отдельно корпусок с приводом и вставить свое железо. В реализации ремейкового C64 был сохранен консерватизм — он выпускался в классическом корпусе своего старого собрата, но имел более слабое железо, чем «новая» Amiga. Опять-таки, данный факт является простым желанием срубить денег на названии именитого бренда и ностальгирующих пользователей.

С 1997 года и постоянно обновляется софтина Amiga Forever — эмулятор той самой «Амиги» с набором всего софта и игр, выпущенных для классической «Амиги», последнее обновление было в 2014 году.

Подводя итоги, можно задать вопрос: а в чем же был гений «Амиги»? А вот в чем:

— это первый компьютер, где начали внедрять сопроцессоры — таким образом, ЦП был практически не нагружен;

— это первый компьютер с вытесняющей многозадачностью;

— графические режимы HAM — на одном экране можно выводить несколько областей с различными разрешениями;

— музыкальный сопроцессор — первый, на котором была «железная» поддержка сэмплов;

— прямой доступ к памяти (Chip-RAM) любым сопроцессором — обращение к памяти происходило без участия ЦП;


— использование Fast-RAM — память только для ЦП.

Говоря проще, на своем процессоре в 7 МГц он вытворял такое, где более продвинутые IBM PC тормозили со своими 100 МГц. Цветной дисплей с возможностью отображать 4096 цветов для 1985 года — настоящая фантастика, даже «Макинтош» был монохромным. На Amiga считались эффекты в Babylon 5 и морфинг 3D-моделей в Terminator 2. Кто знает, как сложилось бы все, если бы Commodore дожила до сегодняшних дней — может быть, революции делала бы не только Apple?

by Роман Валеев



Тщетная попытка нажиться на именитом бренде.



Сказ о КНИГАХ КОДОВ И ПАРОЛЕЙ в двух частях

Рассказчики - знатные коллекционеры и
эксперты книжно-парольного дела
Антон "towik" Рыжухин и Bucky O'Hare

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ, практическая

by Антон «towik» Рыжухин

В СССР, а позже в России было выпущено великое множество книг, относящихся к компьютерным и видеоиграм, так называемых «книг прохождений, кодов и паролей». Мне как коллекционеру данного вида литературы до сих пор неизвестно точное их количество – и по сей день находятся ранее неизвестные экземпляры. Все, что далее описано в статье касательно количеств изданных книг, основано только на имеющихся у меня в коллекции книгах и фотографиях, найденных интернете.



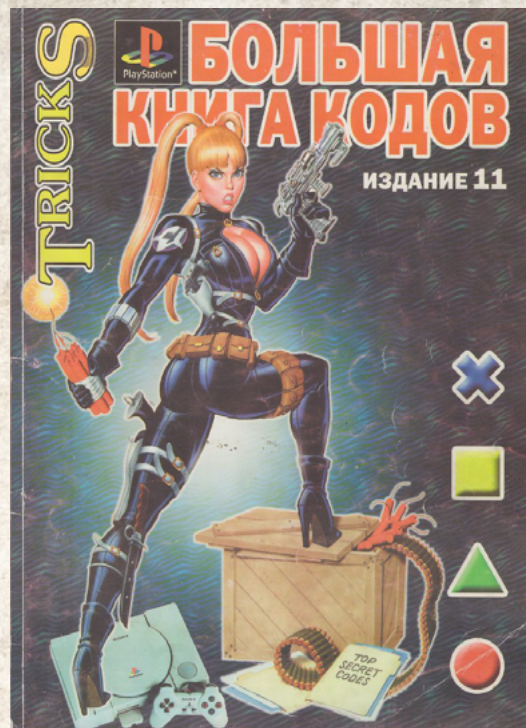
Чего стоит, например, ассортимент книг для платформы ZX Spectrum. Причем большая их часть является самиздатом. Особо хочется выделить три издательства – это «Солон», «ВА Принт» («VA Print») и «Алфавит», каждое из которых выпустило по серии книг. В период с 1992 по 1993 года «Солон» издал серию «Игры для Спектрума» в пяти томах, плюс книга «500 игр» и «500 игр. 2-й выпуск», а также два приложения «Лабиринты» и «Тайники ZX и как установить вечную жизнь». «ВА Принт» с 1993 по 1994 года выпустило серию из 8 выпусков, причем как минимум третья книга переиздавалась с другой обложкой, а также существует книга «Тайники и вечная жизнь в 600 играх». «Алфавит» же с 1992 по 1994 года издал серию «Лучшие игры для ZX Spectrum» в пяти томах. Существуют также множество других книжных серии и отдельных книг от других издательств, например, от ТОО «Формак» (впоследствии каким-то образом превратившееся в ЗАО «ТРИКС Лтд.», далее по тексту Tricks) в 1996 году вышли книги «Adventure – игровые приключенческие программы. Выпуск 1» и «Tricks ZX – более 1400 игр ZX Spectrum».

Tricks

Помимо книг для Spectrum-совместимых компьютеров издательство Tricks выпускало множество серий и отдельных книг по играм для других платформ. В том же 1996 году Tricks начал выпуск серии «100%», в ее рамках были напечатаны: один том TRICKS 3DO, два тома TRICKS SEGA (плюс книга TRICKS GOLD) и пять томов TRICKS PSX, причем второй том PSX выпускался также с другой обложкой. В дальнейшем серия «PSX 100%» переросла в «PSX GOLD» и в 1998 году была выпущена первая книга «Новой серии увеличенного формата с золотым тиснением» (со слов редакции). Книга хоть и была первой в серии «TRICKS GOLD», но все равно сохраняла сквозную нумерацию в скобках, таким образом, она имела номер «1(6)». Данная сквозная нумерация сохранялась до выпуска 5(10), после чего была выпущена книга «TRICKS Gold Избранное. Выпуск 1», содержащая избранные прохождения из 1, 2, 3 и 5 книг данной серии. С шестого по десятый выпуски не имели сквозной нумерации. Далее серию вновь переименовали, на этот раз ее называли «Страна PlayStation». Первая книга обновленной серии называлась «Стра-



на PlayStation #2 (11)» и имела сквозную нумерацию в скобках, начинающуюся с первой книги серии «TRICKS GOLD», следующей книгой по порядку стала «Страна PlayStation #3 (TRICKS HELP)». В 1998 году Tricks'ом были также выпущены книги «PlayStation 600 игр. Аннотированный каталог'98» и «TRICKS Mini Gold» вне каких-либо серий. Наравне с основной серией была выпущена подсерия «Секреты», содержащая как минимум 20 томов, а также несколько книг «TRICKS Стратегия». Книги от Tricks рекламировались на пиратских дисках для консоли PlayStation 1 того времени, как на обложках, так и в виде штампа на внутренней стороне обложки. В 2000 г. было издано 14 томов серии «Страна PlayStation», а в период с 2001 по 2004 года в сумме еще 30. Для консоли PlayStation 2 с 2002 по 2005 года Tricks'ом издано 14 выпусков, плюс книга «Страна PlayStation 2. Рейтинг 90%». Для консолей от фирмы Sony нужно также отметить серию «Большая книга кодов» (минимум 11 изданий для PlayStation 1 и 9 изданий для PlayStation 2), «Большая книга квестов» (минимум 6 изданий), а также множество одиночных книг с прохождениями игр, сгруппированных по жанрам.



Существует еще серия «Лучшие игры века» для консоли PlayStation 1, состоящая из 8 выпусков, каждый из которых представляет собой отдельный жанр.

Для Dendy Tricks издало несколько книг различающихся количеством описаний – это 5000, 7000 и 9000 секретов и описаний, а также книги «Dendy в подарок» и «Dendy: Полное собрание описаний» (как минимум две книги).

Для Sega MegaDrive 2 издательство Tricks также выпустило серию книг, различающихся количеством описаний: 1800, 2100 (в двух изданиях), 6000, 7000, 8000, 10000, 12000 (в двух изданиях), 14500, 15000 (в двух изданиях) описаний и секретов. Также нужно отметить серию «Sega для ...», а именно: «... для будущих генералов», «... для ис-

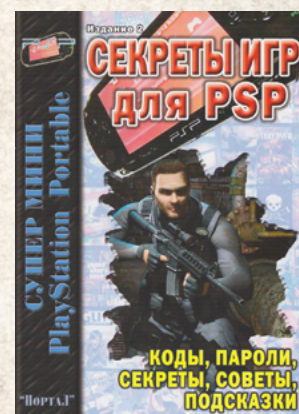


кателей приключений», «... для смелых», «... для стратегов», «... для умных», «... для фантазеров» (многие книги переиздавались). В общем, «для смелых, ловких, умелых...».

По данным одного тематического форума, для консоли Sega Dreamcast Tricks'ом было издано 17 выпусков «Страна Dreamcast», 4 издания книги «Большая книга кодов и хитов», «Лучшие игры для Dreamcast. В 2-х томах» в двух изданиях и книга «Страна Dreamcast. Секреты». И этот список книг от Tricks для данной консоли окончательный.

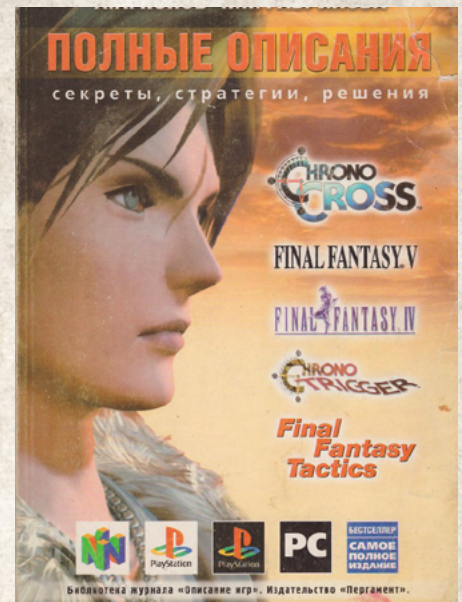
Портал

Дальше нужно рассказать об издательстве «Портал», так как оно перехватило эстафету в оформлении книг и серий у упомянутого выше Tricks'a (а может, это и есть ЗАО «ТРИКС Лтд.»?). Но, как отмечают многие их читатели, «в книгах от Портала нет души». У «Портала» есть серия «Лучшие игры нового века» также в 8 томах, и также каждый том представлен отдельным жанром. Как и Tricks, «Портал» издал множество одиночных книг для различных консолей, таких как Sega MegaDrive 2 (включая MegaDrive Portable), PlayStation 1-2-3, PSP, Xbox 360 и GBA. Книги от «Портала» выходили как минимум до 2009 г.



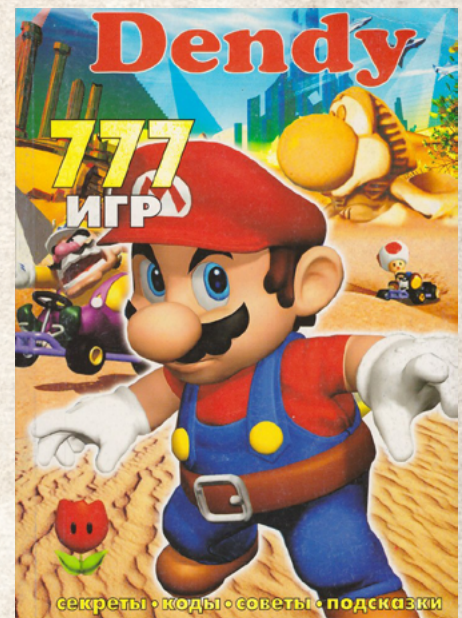
Пергамент

Помимо Tricks'a, одним из крупнейших в России (по количеству книг) было издательство «Нева-Визит» («Слово и Дело»). Но начать стоит с издательства «Пергамент», так как многие его серии впоследствии и подхватило издательство «Нева-Визит». К таковым можно отнести «BIG PlayStation Book» (минимум 7 изданий), «Лучшие игры для PlayStation» (до 6 изданий для каждой книги) и «Секреты, коды и подсказки к играм для PlayStation» (минимум 17 выпусков и 6 выпусков для PlayStation 2). Также выпускалось множество одиночных книг, в том числе и для Super Nintendo, описания игр которой встречались достаточно редко. Выпущено минимум три книги «Лучшие игры для Sega Mega Drive. Полные описания». И целая серия для IBM PC, включающая «350 лучших игр для IBM PC», три книги по годам («Компьютерные игры для IBM PC '92-'93, '93-'94, '95-'96») и еще четыре номерные («Компьютерные игры для IBM PC. Выпуск 5-6-7-8»).



Нева-Визит

Но вернемся к издательству «Нева-Визит». Для Dendy оно выпустило множество книг, которые неоднократно переиздавались. Различались они в основном количеством упомянутых в книге игр – 570, 575, 580, 600, 770, 777. Еще были выпущены как минимум четыре «Энциклопедии лучших игр Dendy», пятая была заявлена в каталоге книги «777 игр Dendy» с Марио на обложке, но вживую ее никто никогда не видел.



Для Sega MegaDrive 2 у «Нева-Визит», также как и для младшей приставки было множество книг, различающихся количеством игр: 727, 730, 740, 750, 755, 760, 762, 1001, 1500, 1700, 2000, и они тоже неоднократно переиздавались. Но была у этих книг и особенность. Во втором издании «1001 игра для Sega» для читателей был объявлен конкурс рисунков (и конкурс тематических анекдотов), который проводился с 1999 по 2003 г. По аналогии с Dendy была и серия «Энциклопедий лучших игр Sega», но в 10 томах (я лично отсканировал для раздачи на торренте два тома), и они также много раз переиздавались, иногда и с другими обложками. Все прохождения, изданные в этих энциклопедиях, можно было найти в трех книгах под названием «Игры Sega Лучшие из лучших», одних из немногих в твердой обложке (но первый выпуск есть и в мягкой обложке). Для Sega у «Нева-Визит» также встречались «мифические» книги, например, шестой выпуск «Энциклопедии лучших игр Sega» в каталогах встречался с девушкой-пиратом на обложке, она же была на обложке книги «2005 игр Sega», но вживую или на фото я их никогда не видел.



Для PlayStation 1 у издательства было сразу несколько больших серий, многие из которых к своему концу описывали игры для PlayStation 2. Серия «Simba's», а после седьмого выпуска «PlayStation Underground» включает 25 книг для PS1 и 6 для PS2. Серия «PLAY» (первые два тома назывались просто «Описание игр») включает минимум 25 выпусков. И, наконец, «Золотая серия» (названная так самими редакторами) включала книги, каждая из которых охватывала определенный жанр. Они назывались «Лучшие игры для PlayStation. ...», а вместо многоточия следовало: военные игры, волшебные игры, квесты, стратегии, поединки, приключения, ролевые



игры и т. д. Но первые два выпуска носили название «Библиотека крутого геймера». Почти каждая книга этой серии переиздавалась около 6 раз, но «Лучшие игры для PlayStation. Поединки» есть только в одном издании.

Для Sega Dreamcast «Нева-Визит» как и Tricks, тоже издала свои серии, под названием «DreamArena» (минимум 5 выпусков) и «DreamArena Gold» (минимум 6 выпусков). А также четыре переиздания книги «Энциклопедия игр для Dreamcast», первое издание которой принадлежит издательству «Пергамент» и два издания большого формата под названием «Энциклопедия игр Dreamcast».

Для PC у «Нева-Визит» была серия «PC Gamer», состоящая как минимум из 10 выпусков.

Другие

Помимо трех томов «Игры Sega: Лучшие из лучших», существуют и другие книги в твердой обложке. Издательством «Фолио-Пресс» было выпущено 15 томов «Энциклопедии компьютерных игр для IBM PC». Первый том был написан Сергеем Водолеевым, руководителем группы «Фантом». Данная группа издала целую серию путеводителей по играм серии Doom, а также по играм Myst, Hexen и Quake. Были заявлены и другие путеводители, но их можно отнести к «мифическим» книгам. Также она выпустила две «Энциклопедии лучших игр для IBM PC», в предисловии одной из которых Сергей Водолеев рассказывает о себе. Самыми же редкими и дорогими книгами «Фантома» являются «Суперэнциклопедии» - шесть книг для PC, одна для 3DO и одна для PS1.

Книги кодов издавали и начинающие игровые журналы. У издательства «Астрей» (в последствии журнал «Игромания») было как минимум 18 книг для различных платформ. Существует целая серия из 13 выпусков для персонального компьютера под названием «Лучшие компьютерные игры», а также три выпуска «Мир PlayStation».

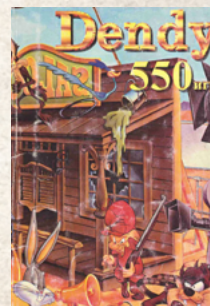
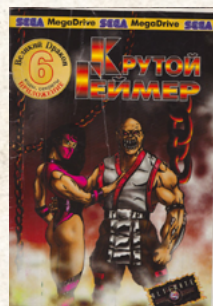
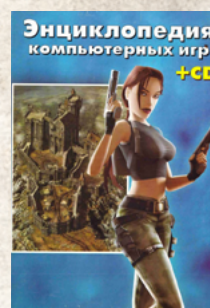
В первом выпуске журнала «Навигатор игрового мира» размещена реклама первых двух выпусков «Игры для видеоприставок» и серии «Компьютерные игры» от издательства «Аквариум» (с девятого выпуска от «Библион») - к слову, эта серия состоит из 12 книг. С пометкой на обложке «Навигатор игрового мира» издавалась серия «Энциклопедия компьютерных игр», книги даже комплектовались CD-диском.

Вот серия книг от редакции «Великого Дракона», содержащая прохождения и коды для игр, ранее опубликованных в журнале. Названия книг у серии периодически менялись, а каждый выпуск был посвящен отдельной платформе. Список книг и платформ выглядит так:

- SEGA MEGA DRIVE Review (Sega Mega Drive II);
- SEGA MEGA DRIVE Review 2 (Sega Mega Drive II);
- Крутой мир №3 (Super Nintendo);
- Крутой мир №4 (3DO);
- Крутой мир №5 (Sega Mega Drive II);
- Крутой Геймер №6 (Sega Mega Drive II);
- Крутой Геймер №7 (Sega Mega Drive II);
- Коллекция Крутого Геймера №8 (Sega Mega Drive II);
- Секреты Крутого Геймера №9 (Sega Mega Drive II);
- Коллекция Крутого Геймера №10 (Dendy);
- Коллекция Крутого Геймера №11 (Sega Mega Drive II).

В «Википедии» указано, что серия содержит 12 выпусков, но последнюю книгу я не видел, и есть люди, утверждающие, что в серии 11 выпусков. Возможно, это очередная «мифическая» книга.

Из не очень популярных можно отметить книги от издатель-



ства ТОО «Криминал-М», а именно серию, состоящую как минимум из пяти книг для Sega, плюс отдельные книги: 410 игр Dendy, 550 игр Dendy, 720 игр Sega и 727 игр Sega. Последняя книга рекламировалась в каталогах в книгах от «Нева-Визит» наряду с книгами от издательств АО «Эксклюзив» и «Пергамент». О взаимоотношениях издательств, к сожалению, мне ничего не известно.

Также к редким можно отнести книги новосибирского магазина «Алькор» издательства «Экор» – две серии по три выпуска каждая: «500 игр для Dendy, Sega и Super Nintendo. Сборник описаний игр» и «SEGA в подробностях».

Помимо всего перечисленного, было и мно-

жество каталогов (в основном для Sega), самиздата для различных платформ, книг изданных не в России (белорусская серия из трех книг от «Попурри» и украинская «Компьютерные игры»), небольшая серия «Cosamatu», а также отдельные жемчужины, такие как книга «Компьютерные джунгли». Как я писал в начале статьи, наверняка существует еще множество интересных и пока неизвестных мне книг. Я поставил перед собой грандиозную и, возможно, невыполнимую задачу – найти все книги кодов. В дальнейшем планирую каталогизировать их и постепенно оцифровать.

На правах рекламы: в своей группе Вконтакте (<https://vk.com/coeavg>) я ищу и размещаю книги кодов, буду рад приобрести у вас недостающие экземпляры!

Интервью

Павел Черей

Экс-автор описаний в «Энциклопедии игр Dendy» в переписке рассказал Антону Рыжухину понемногу о мифической пятой части «Энциклопедии», о непростых взаимоотношениях издательств и о том, где сейчас его бывшие коллеги по «кодам и паролям».

Антон: Здравствуйте, Павел! Очень рад познакомиться с автором этих замечательных книг! Буду рад услышать от Вас любую интересную информацию, т. к. я хочу собрать все вышедшие у нас в России книги.

Павел: Привет, надо покопаться, у меня-то были все наши, но в процессе переездов бумажные варианты уже утрачены, а вот электронные должны где-то были остаться, надо посмотреть

А: Буду рад любым материалам и информации!

П: да я тогда учился в институте, ну и устроился на работу – играешь в игрушки, описываешь и тебе еще за это платят, мечта :-))

А: Буквально на днях читал Вашу переписку на сайте Etniland! Подметил про себя, как же замечательно что авторы дают о себе знать. А то читаешь фамилии указанные в книгах и думаешь, где сейчас все эти люди?

П: Простые смертные :-))

А: А так и не скажешь! Авторы сформировали некую русскую игровую литературную культуру! У каждого были такие книги. Их читали просто как худо-

жественные произведения. А сейчас их выпуск прекращен (по-моему, «Портал» был последним издателем). Получается их количество конечно. И я постараюсь собрать их все.

П: Вот тут я в издательстве – сзади все наши на тот момент выпущенные книги:



А: Наверное, самый главный вопрос, волнующий людей в кругу коллекционеров книг по играм: Существует ли пятый том «Энциклопедии лучших игр Dendy»?

П: при мне не было, но я там не



до самого конца работал, надо спрашивать, хотя раз обложка имеется наверно и книга выходила, но попробую узнать

А: Буду очень благодарен! На rutracker.org обсуждали этот момент и, как говорят, даже звонили в редакцию и им ответили, что весь тираж книги ушел в розницу. В итоге никто реальной книги не видел, и имеется

только изображение из каталога «777 игр для Dendy» с Марио на обложке.

П: А давно звонили? Они что, еще работают?

А: Прошу прощения, я немного ошибся – не звонили, а вели переписку с неким Кевлюком. Вот комментарий пользователя oreuron: «Отвечу по порядку: пятая часть точно выходила, в одной из моих раздач, а именно в Dendy 777 игр, предлагается эту книжку заказать по почте за 45 р., это легко проверить. Я лично вел долгую переписку с Кевлюком, который занимался рассылкой этих книг от имени издательства, и он мне написал, когда я пытался заказать 5-ю часть, что весь тираж распродан в розницу. Кроме того, что касается многих описаний и особенно кодов и паролей, то это правда: большая часть из них содрана из журнала «Видео-асс Денди» и ВД, из рубрики «Хочешь верь, хочешь проверь», я сам в 90-х отправлял пароли и описания в этот журнал, кое-что даже опубликовали тогда. Что же касается описаний многих редких игр, то лучшая, на мой взгляд, книжка – это «Коллекция крутого геймера №10», там всё от «Кастлвании» до «Кикмастера», но я сейчас перечитываю иногда сами журналы Денди, где самые подробные описания, часть у меня даже в бумажном виде».

П: Ну да, Кевлюк и занимался почтой и рассылкой и т. д. Мне

«Великий дракон» нравился.

А: Мне как человеку, не имевшему отношения к изданию книг в то время, сложно понять некоторые вещи. Например, какие взаимоотношения были у издательств? Вот, например многие книги «Пергамента» переиздавались в «Нева-Визит».

П: Кто быстрее, тот и в шоколаде, никакого взаимодействия и сотрудничества. Очень часто мы вообще с «геймфака» переводили описания, т. к. игр таких не найти было.

А: А насчет «Пергамента» и «Нева-Визит»? Как я знаю, книги ЗАО «ТРИКС Лтд.» потом издавал «Портал», но они об этом так и говорили в аннотации, что являются идейными продолжателями.

П: Насколько я помню, «Пергамен» был первым, но быстро сдулся почему-то, вроде как конкуренты. И не помню, чтобы его книги переиздавали.

А: Видимо «Нева-Визит» подхватила его проекты. «Энциклопедия игр для Dreamcast» сначала издавалась «Пергаментом», остальные тома уже «Нева-Визит».

П: «Дримарена» изначально наша была.

А: Это да, я не спорю. Также «BIG Playstation Book» первый выпуск был «Пергамента». Я думал, что Пергамент переимено-

вался в Нева-Визит.

П: Ну, возможно, так и было, я там с 2002 года и как-то не давался целью выяснить биографию. При мне они точно стали «Слово и дело» после «Нева-визит».

А: Это, кстати, тоже очень интересно, я прочитал это на форуме Emu-land.

П: Я недавно в Питер вернулся, после института я уехал, так что знакомые и коллеги подрастали, вот будет повод восстать новить :-))

А: Да это замечательно! Интересно будет узнать, кто чем сейчас занимается и повлияло ли как-нибудь участие в создании книг по играм на дальнейшую жизнь.

П: Ну одного точно знаю. Зам. начальника следственного комитета в Брянске напарник мой сейчас Няненко Денис, там должно в описаниях встречаться.

А: Да-да! Ваш сокурсник?

П: Однотруппник, ну и устроились мы в издательство вместе. Приятно было поболтать, но ностальгия прям накатилась, но надо чуток поработать, надеюсь, еще продолжим!

А: Мне тоже было очень приятно пообщаться!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ, лирическая

...Моего недавнего собеседника насканивавшие всадники в латах рубили в капусту длинными мечами, он орал и отмахивался автоматом...

(...)

Купив эту книжицу, Вы точно будете знать, куда пойти, что принести, во что стрелять и как это сделать с максимально возможным удовольствием.

(«Описание 100 лучших видеоигр Dendy», изд. «КСК», 1994г.; введение)

by Bucky O'Hare

К игровой литературе люди относятся по-разному. Часто наблюдаю за книжками декоративную, «придаточную» роль: бережно хранямая частичка детства. В других случаях это атрибут коллекции, искомый и пополняемый и

не менее важный, чем собственно картриджи. В моем случае – пожалуй, даже более важный, поскольку моя сознательная коллекция началась... с книги.

У меня были 90-е – естественная эпоха денди-гейминга. Но в свете некоторых обстоятельств, в роскоши играть на «Денди» я тогда был сильно ограничен. И были (куда более важные в этом плане) «нулевые» – ког-

да пробудилась ностальгия и захотелось наверстать упущенное. Задачей номер один было отыскать утраченные игры детства. Но в ряде случаев названия игр выпали из головы, при том, что вспоминались первые кадры, главный герой и т. п.

И тогда я купил свою первую книгу, «Коллекцию Крутого Геймера № 10 – Dendy» (изд. «Можайск-Терра», 2003 г. Далее – КГ). Настоящую энциклопедию.

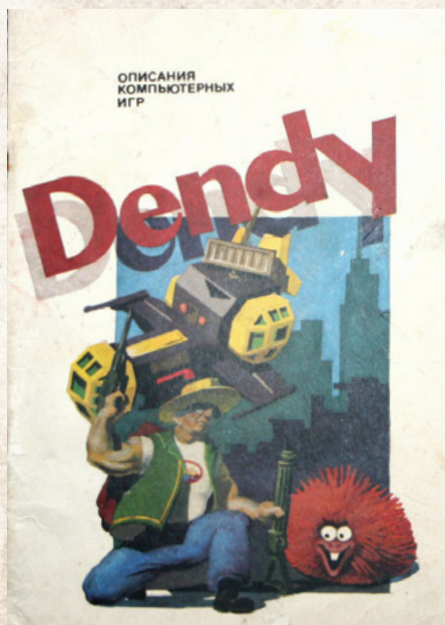


Мне показалось это логичным – обзавестись каталогом и планомерно осуществлять поиск по скриншотам и описаниям. Так были «опознаны» Mega Man, The Guardian Legend, American Race Cars, New Competition. Так я узнал, что моя «Контра 2» на деле «Super C», а мой Феликс (Felix VS Jerry), оказывается – Tiny Toon Adventures. Для меня, тогда не ведавшего толком ничего об играх и картриджах, было море полезных сведений. Оригинальные и альтернативные названия игр; секреты, коды и пароли, позволявшие экспериментировать; просто увлекательные описания, за которыми хотелось проводить время, если поиграть было не ага.

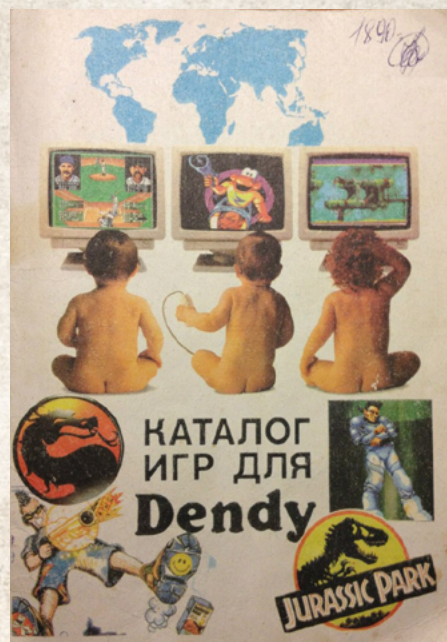
Открываются многие интересные игры, в которые никогда не играл. Узнаешь о том, что некоторые любимые и почитаемые игры, оказывается, обросли сиквелами. Планы поиска расширяются. Поиск перерастает в коллекционирование... И вот уже навязчивая идея: собрать все игры из энциклопедии. Как только приобретается очередная игра – в книжке она отмечается значком R/R (Rescue Rangers – как отмечаются пройденные зоны на карте в игре «Чип и Дейл»).

А когда любимое чтиво уже затерто до дыр – появляется потребность в новых обзорах, другом взгляде на прохождения знакомых и незнакомых игр, новых трюках и секретах. Так вместе с картриджами начинает пополняться и игровая библиотека. Тогда наше коллекционирование еще не было испорчено категориями «артефакт/раритет», это был в чистом виде поиск новой информации и развлечений (ведь интернета еще не было, во всяком случае, у меня).

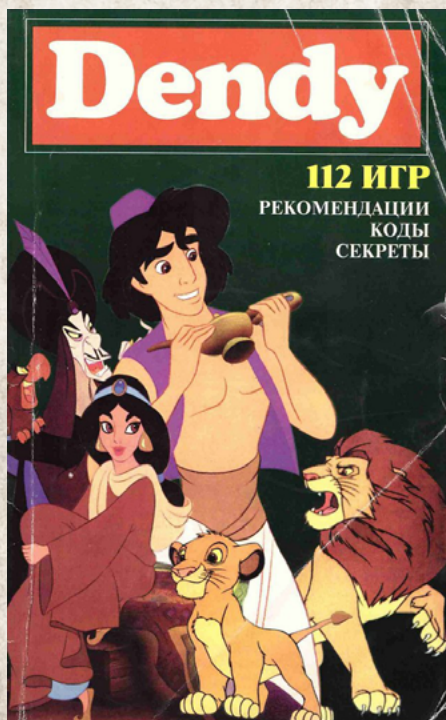
Самая ранняя книга с описаниями игр для Dendy, что у меня на руках, относится к 1994-му. Брошюрка-каталог – из тех, которые шли в комплекте с приставкой.



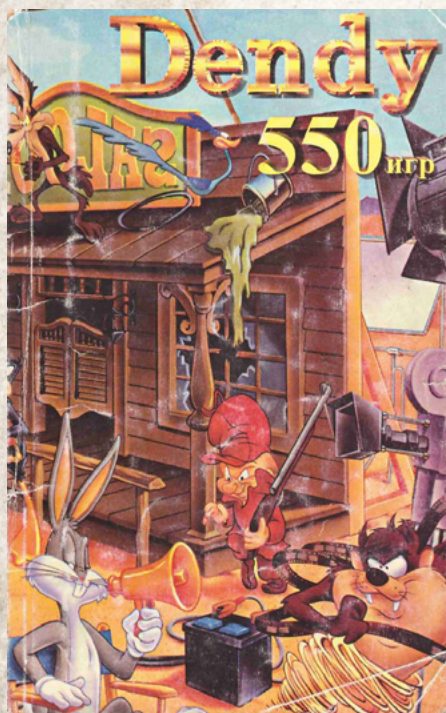
Полагаю, они и были первыми ласточками. Другие примеры:



Чуть позже пошли «мелкокалиберные» (будем называть их так) сборники кодов, секретов, описаний – с охватом игр в пределах тысячи (112, 150, 192, 300, 450, 550, 580, 750 и др.). Большинство красуется диснеевскими героями на обложке. Полными прохождениями тут пока и не пахнет. Минимум описаний, максимум кодов/советов. Хотя положительно выделил бы «112 игр Dendy» (изд. «Астрей», 1996 г.)



и «550 лучших игр для телевизионных видеоприставок DENDY» (изд. ТОО «Криминал-М», 1998 г.)



Для «мелкокалиберок» развернутых описаний здесь присутствует много, и довольно-таки годных.

Толстые книги были в почете. КГ и привлек-то меня толщиной в первую очередь (336 страниц). Информативность. Больше объем – больший охват игр. Одни игры удостое-

ны всего пары абзацев (как правило, наполнители многоигровок); на других могли остановиться подробнее, а хитам и квестам и вовсе уделялись целые развороты. Все это непременно венчалось горсткой секретов.

Впрочем, особая категория описаний – **пошаговые** – все же не была типична для толстых книг. Такие встречались как раз в тонких и обязательно серийных изданиях. Самый наглядный пример: «Энциклопедия лучших игр Dendy» (2002–03 г. в., далее – ЭЛИ), пожалуй, венце творчества издательства «Нева-Визит» («Слово и Дело»).

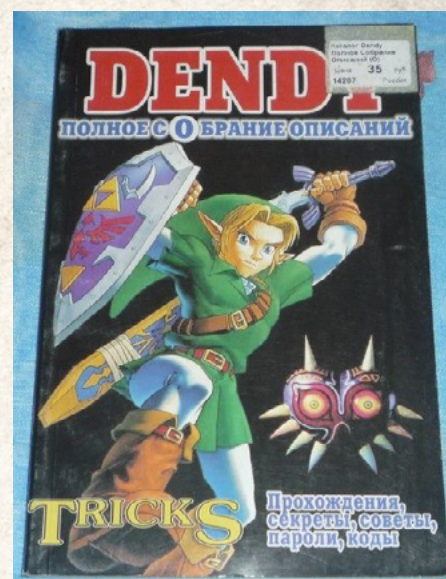
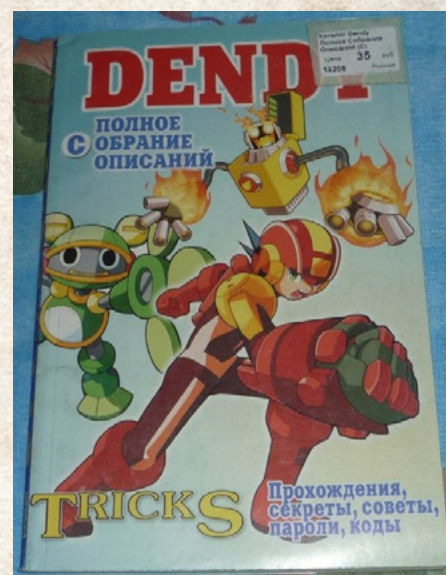


Четыре выпуска по 208 страниц. От 12 до 17 игр рассматриваются подробнейшим образом, по этапам, локациям, боссам. Остальные страницы 50 непременно отводятся под алфавитный каталог кодов, паролей и секретов. Ходят слухи про мифиче-

ский **пятый** выпуск, который даже был указан в одном из рекламных буклетов «Нева-Визит» и который якобы был издан малым тиражом и тут же быстро распродан в розницу. Но это только слухи.



Другой пример: томики «Полное собрание описаний Dendy» от Tricks



Подача материала здесь напоминает КГ, только все слишком неравномерно, га-

лопом по Европам. Игры от А до Z. Одним уделяется абзац-два, другим – всего строчка с каким-нибудь паролем или советом. А потом – БАХ – и детальный такой, пошаговый обзор, включая тактику битвы с боссами, пароли, секреты и т. п. Неудивительно. Сами по себе книжки очень маленькие, не разгонишься. Но они друг друга дополняют и, по сути, являются составными одного целого. Стало куда лучше и практичнее, когда уже потом томики объединили и издали в виде единой энциклопедии (ЗАО «Трикс ЛТД», 2004 г.)



... И вот, пожалуй, толще этой книжечки мне держать не доводилось (368 стр.). Может, доводилось вам?

Есть более укороченные варианты этой же энциклопедии – с цифрой 5000, 7000 в заглавии. Ну, вы поняли, разница лишь в том, что в них отсутствует пошаговый обзор некоторых игр (вместо этого, может быть, обобщенное описание игры на абзац). Все они были по-своему хороши, увлекательны и познавательны. По объему и полезности информации они ну никак не стоят в одном ряду. Но каждая из книжек может похвастать чем-то, чего недостает другой.

Коллекция «Крутого Геймера» №10



Bucky O'Hare

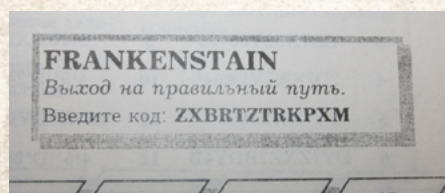
Это — немного не «секрет», но **полезная информация**. Игра есть в двух вариантах: где убивают с первого попадания (а линейка жизни служит только для того, чтобы после ее заполнения взять еще одно дополнительное сердечко и получить лишнюю попытку за этот подвиг), и где есть, все-таки, такое понятие, как «здоровье». Есть мнение, что «трудная» версия — это бракованный вариант, породивший самый, пожалуй, известный на весь мир дендевский глюк!

Знаете, чем мне так нравятся наши книжки? В них прослеживаются проблемы, с которыми сталкивался российский денди-геймер в 90-х. Не то чтобы красной нитью это проходит – но время от времени, сквозь строчки или прямым текстом, это встречается. Вспомним багнутый «Бакки О'Хара». С высоты сегодняшнего дня мы все прекрасно знаем, как и почему. А тогда? Тогда... это было лишь *мнение*.

Другой пример. Все помнят «Франкенштейна», тупик второго уровня? Есть такой журнальчик от Tricks, «Пароли, коды и маленькие хитрости для видеоигр Dendy» (изд. ТОО «Формак», 1996 г.)



И вот какой там содержится комментарий к этой игре



Какая трактовка... Пароль не «на последний этап», не «в обход 2-го и 3-го», а – «на *правильный* путь». Поняли? Это был вовсе не глюк. Мы просто все время ходили неверным путем, потому и виснем.

Та же трактовка происходящего наблюдается и в книге «550 лучших игр для телевизионных видеоприставок DENDY». Нам в лес не надо. Нам сразу в Ад. Сильно.

2 стадия. Если принц появится в лесу, не продолжайте игру - это тупик. Загрузите игру снова, наберите код - и если Вы снова попали в лес, значит, Вам нужен другой код, найти который можно, только пройдя первую стадию снова. Так может повторяться несколько раз, пока Вы не откроете правильный код для открытия дверей в "Ад". Принц появился в "Аду". Идите

Конечно, везде есть и свои «косяки». Нет ни одной русскоязычной книги с описаниями игр для Dendy, которая бы ни разу не погрешила против логики/истины. И если одни в этом плане просто «пачкаются», то другие нафиг тонут с головой. Косяки я бы обобщил в два вида: некомпетентность и наркомания. Некомпетентность проявляется:

а) в **фактических ошибках** – скажем, в передаче сюжета игры; в неправильных именах героев. Пример:

TINY TOON 2

У кролика Багза Банни много друзей. Они решили в честь любимого товарища устроить праздник. Багз с хорошим настроением отправляется на праздник, но тут появилось препятствие – злой кот из зависти решает ему помешать.

Прохождение

1-й уровень

Этот уровень – основа всех остальных. Пройдя его, успешно преодолеете и остальные.

1.1. Утенка Даффи не убивайте. Достаньте

(«112 игр Dendy»)

Ежу понятно, что в Tiny Toon Adventures фигурируют

А вот пример грубейшей некомпетентности:
(«750 игр для Денди», Астрей, 2000 г.)

Это намного хуже, чем приврать в сюжете и именах – тут автор создает у читателя определенный *настрой* к игре. Ребят, мало видеть кадры или видеопрохождения. Если вы не играли в «Гиммика» – вы не поймете, в какой мере написанное... скажем помягче, отклонение от истины. Такое мог написать человек, который не удосужился пройти *ни кадра*. Увидел миловидного героя, радужную палитру, заценил позитивную музыку – и состряпал этот абзац для галочки.

ки. Да, у каждого свое видение. И любой в состоянии противопоставить написанному собственный опыт. Сейчас, когда мы все выросли, стали продвинутыми пользователями и задротами, мы тем более можем легко раскритиковать советы из книги десятилетней давности. Но в некоторых случаях ошибочность настолько очевидна, что даже юному денди-бою из 90-х это наверняка бы бросилась в глаза. Вот, например, ЭЛИ № 4, описание первых «Утиных историй», где автор всерьез подчеркивает необходимость заплатить статуе за лифт наверх на уровне «Амазония».

танными наконечниками. Идите вправо, уничтожая псов (на камне вверху подпрыгните, чтобы взлететь бессмертие) и пауков, и скоро доберетесь до комнаты с лианой вверху и статуей справа. Она спросит вас, не угодил ли Скруджу заплатить 300 000 \$ за то, чтобы его подняли вверху. Придется заплатить (если, конечно, они у вас есть, в противном случае придется торчать здесь, пока нужная сумма не наберется) — это кнопка А. Увидев лифт, не спешите ехать наверх. Запрыгните на статую и возьмите большой кристалл, и только после этого доберетесь до лианы. Поднявшись вверху, поговорите с утенком. После этого, собрав призы справа, идите влево под осыпающимися камнями (только быстро) и, сделав маленький прыжок через порог, перепрыгните яму и забейте две банки в комнату впереди. Войдите в нее, и вы будете драться с первым боссом.

Босс: Статуя

Вам нужно всего лишь бить ее тростью, подпрыгивая в тот момент, когда земля в пещере не трясется. В противном случае вы просто не сможете подпрыгнуть. Еще нужно очень внимательно следить за прыжками самой статуи и

Или описание вторых «Утиных историй» (ЭЛИ № 3), в котором *вообще не учитывается* выход на секретный этап, как если бы куса карты в Ниагаре не было. Более подросшие геймеры оспорят и многие (если не все) пункты про боссов, которых «уничтожить без повреждений не получится» (с).

в) **в опечатках.** Как корректор говорю, опечатки – зло. В текстах это еще куда ни шло. Но когда все до единого каталоги (!) норовят обозвать Рю Хаябуса *Гарденом* или *Рюкеном*, это печально. Seriously. Из множества книг, которые я пересмотрел на днях, есть только три, не допустившие подобного;

г) **в путанице со скринами.** Да, КГ и ЭЛИ (выпуск 2, обзор Castlevania 3), в частности, грешат этим. Где-то что-то перепутали, иной раз фото вообще из другой оперы. С кем не бывает...

д) **в недостоверности кодов/паролей/секретов.** Вот самый «рядовой» случай из КГ. Первые две комбинации работают. Остальные – нет. Их пришлось дорабатывать. Кому потребуются, обращайтесь.

James Bond jr.

1-я бомба — $A \leftarrow A \leftarrow A \rightarrow$;
2-я бомба — $B \uparrow \leftarrow BB \downarrow \downarrow AA \leftarrow$;
3-я бомба — $AA \leftarrow \uparrow \uparrow AAA \leftarrow BBB \downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \uparrow BB \downarrow \downarrow A \leftarrow \leftarrow \uparrow \uparrow$;
4-я бомба — $\rightarrow \uparrow \uparrow AAB \uparrow \leftarrow \leftarrow \uparrow \uparrow BB \uparrow \uparrow A \rightarrow \rightarrow \uparrow \uparrow BB \uparrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow AAA \rightarrow BBBAA \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \uparrow A \rightarrow$;
5-я бомба — $\uparrow \uparrow ABBB \uparrow \uparrow A \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow \downarrow$.

Этот пункт самый скользкий, с ним связана много несуразностей. Вы все наверняка смотрели «Слоненка» и «Хроники» – помните всю эту ересь под грифом «проверено профессионалами». В связи с этим хочется поделиться одним читательским письмом из журнала Видео-Асс Dendy HP № 13

6829546200
Почта России

Убедительная просьба разобраться с Романом Бахметьевым, г. Москва, и Алексеем Милюковым, п. Ново-Девяткино. У них подсказки на счет «Хиндзя-черепашек 3» были. Как мы ни пробовали, ни одна не получается!

1. Жизни не забираются!

2. Зоны не переключаются! Хоть там утыкайся кнопками, интересно, что за чудо-машины у Романа и Алексея, или у нас что-то не то?

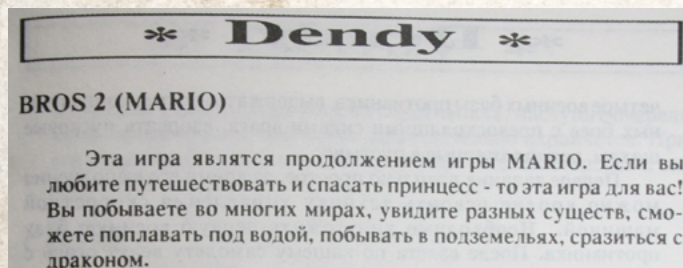
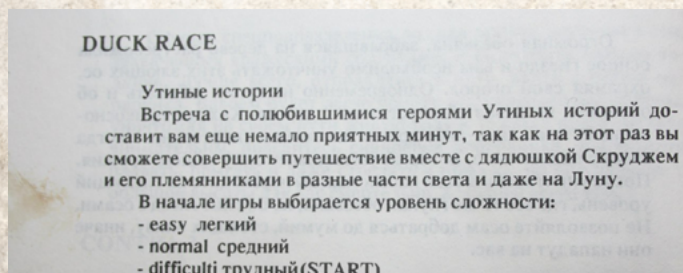
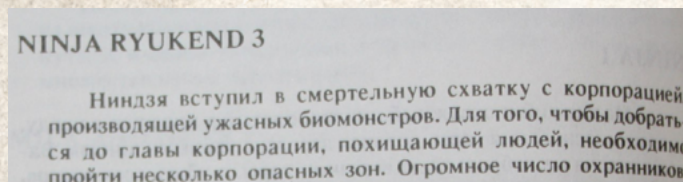
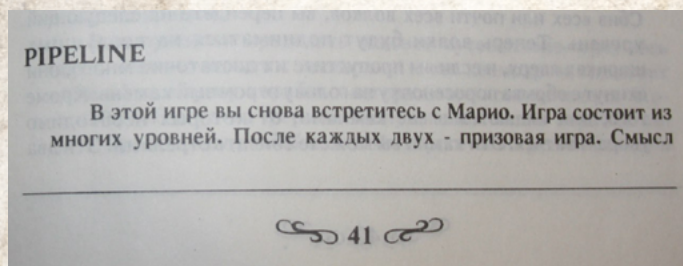
Все это не со зла сказано, а для профилактики — вдруг они подосланы!!!! Шутка!!!!

Супер братья Марио из Череповца

Наркомания - это все упомянутое выше, только доведенное до абсурда. И другие отягчающие нелепости. Например, катава-

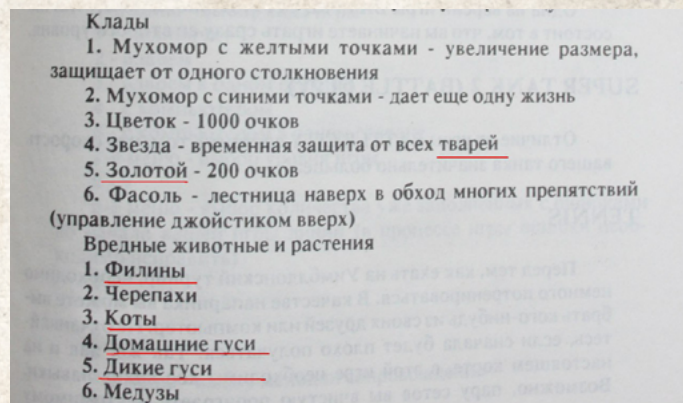
сия с шестью «Бэтменами» (!) на Dendy; манера описывать дважды-трижды одну и ту же игру под разными названиями, выдавая при этом одинаковые коды. Если обычную ошибку или незнание автора можно учесть и мысленно скорректировать, то наркомания вызывает ступор. Не знаешь, ухохотаться тебе или задвинуть книжку от греха подальше.

Помните книжку «Описание 100 лучших видеоигр Dendy», упомянутую в самом начале? Я приобрел ее недавно. Здесь еще нет секретов, кодов, паролей – только лаконичные описания и советы. Как артефакт эпохи она довольно интересна. Как источник информации – это одна сплошная наркомания. Море опечаток, исковерканные названия игр. Некоторые описания просто огонь. Почему так? Может, потому что книжечка одна из первых, дескать, первый блин комом? Судите сами. Названия словно взяты прямоком с обложек картриджей.



Последние два примера впоследствии перекочевали в «777 лучших игр для Dendy» (Нева-Визит, 2003 г.)

Вот парочка описаний, которые заставили

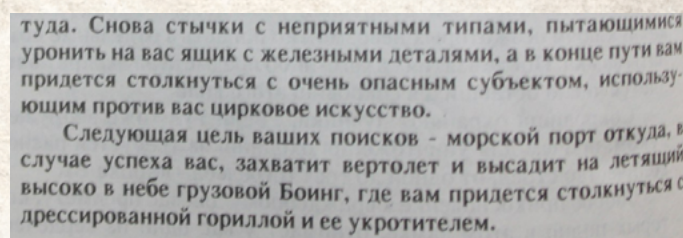


чесать репу:

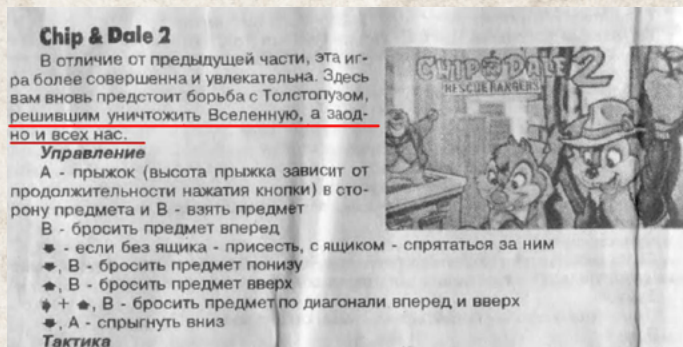
SMB. Самое классное тут, как по мне, это гуси. Нет, я правда называл черепах гусями... стерва, да и сейчас! Но по какому принципу их разбили на диких и домашних, загадка. Вероятно, красненькие – домашние. Они нормальные, ходят себе по платформе туда-сюда. А зеленые – дикие, потому что только дикие доходят до края платформы и бездумно шагают в пропасть во имя короля Баузера... А может быть, дикие – это те, что скачут и летают. Необузданные.

Но все эти рассуждения неактуальны – черепахи... уже названы в числе врагов пунктом выше. Тогда откуда гуси?!

Вот Spartan X (в книге – RTANXZ, ara). Здесь предлагаю просто расслабиться и насладиться полетом сюжета. Честное слово, не знал бы этой игры – решил бы, что это какой-то адский вариант цирка Чарли. И вот в таком ключе еще 60 страниц.



Более поздних книг эта чаша не миновала. По большей части это касается «мелкокалиберных». Тут картина, впрочем, намного лучше. По крайней мере, нет такого чувства безнадеги, которое возникает с прочтением предыдущей книжки. Но они также сдобрены всякой наркоманией. Приведу несколько примеров.

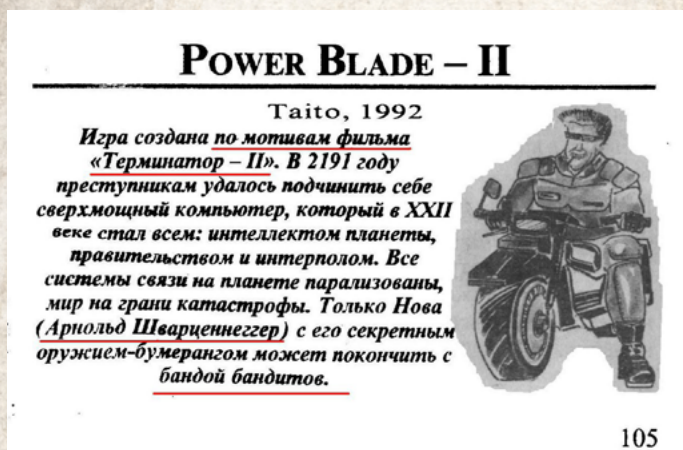


(«300 игр для Dendy», изд. Парадигма, 1997г.)

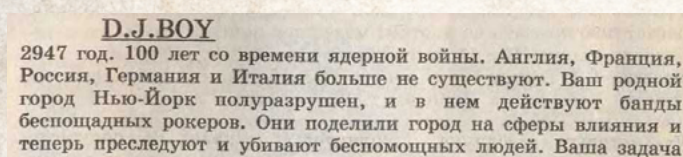
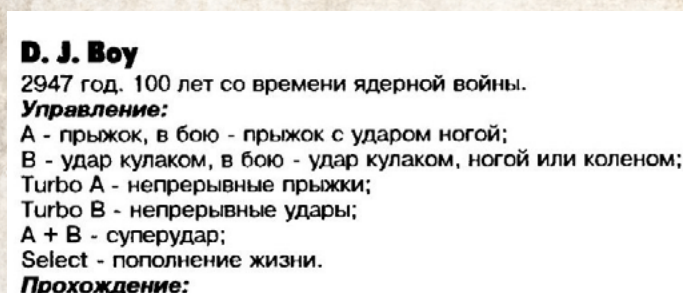
Н-да. Толстопуз кровожаднее, чем мы могли себе представить.

«192 игры для 8-битных приставок», изд. Астрей, 1997г.)

Смотришь на картинку, и вспоминается: «Старый, но не бесполезный». Угу.

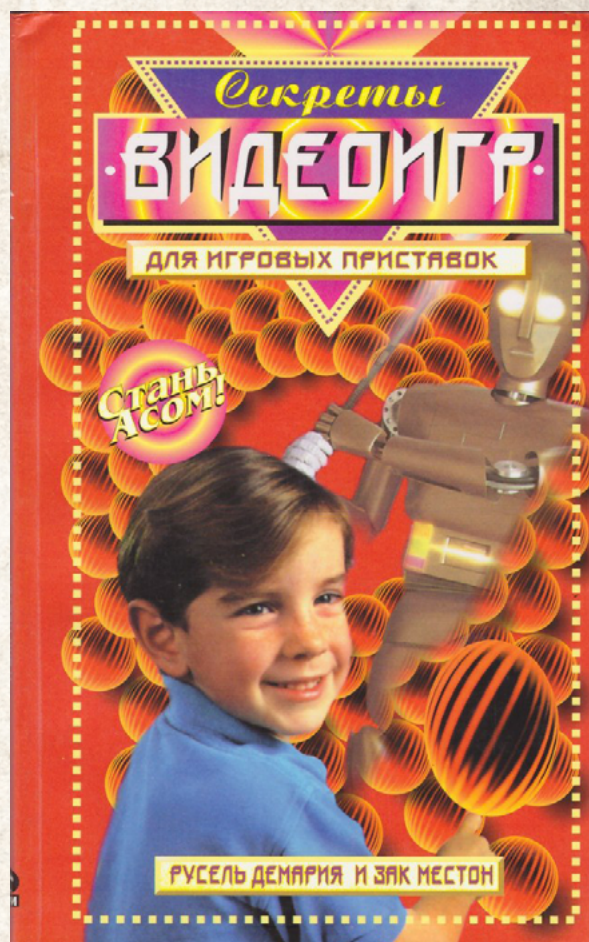


ЦЦВ издании «450 игр для DENDY» (изд. Эксклюзив, 1998г.) спортивную игру D.J. Boy всего одной строчкой переделали в какой-то постапокалипсис.



То же самое, но в более развернутом виде, находим в книге «550 лучших игр для телевизионных видеоприставок DENDY»

Создается впечатление, что это какой-то заговор. Но все прозаичнее. Русскоязычная игровая литература Dendy – это в большой степени череда заимствований и перепечаток. Если б все названные в статье книжки были у вас на руках, и вы имели бы возможность перелистывать их раз за разом – вы бы отметили, что львиная доля описаний и советов то и дело повторяются то здесь, то там. Естественно, это касается кодов и паролей. Ни для кого не секрет, что сборники кодов и паролей («мелкокалиберные») составлялись на основе журналов «Видео-Асс Dendy» и ВД, особенно рубрики «Нет проблем». Что касается описаний игр, ВД далеко не всегда стоит считать первоисточником, ибо он сам грешил перепечатками. У ВД был договор с крупнейшим французским издательством «Hachette» («Ашетт-Филиппакки-Пресс») на перепечатку переводных материалов из французских игровых журналов «Joypad» и «Joystick». Определенное количество статей и скриншотов в номерах с 6-го по 20-й именно оттуда (показательный пример: описание Sneak's Revenge / Metal Gear 2 в Видео-Асс Dendy № 9 – игры, которой отродясь не было ни в России, ни на пиратке вообще). Среди первоисточников также хотел бы отметить белорусское издание «Секреты видеоигр для игровых приставок» в 3-х частях (ООО «Поппури», 1996г.; в оригинале – «Nintendo Game Secrets», изд. Prima Publishing & Communications, 1990-1992).



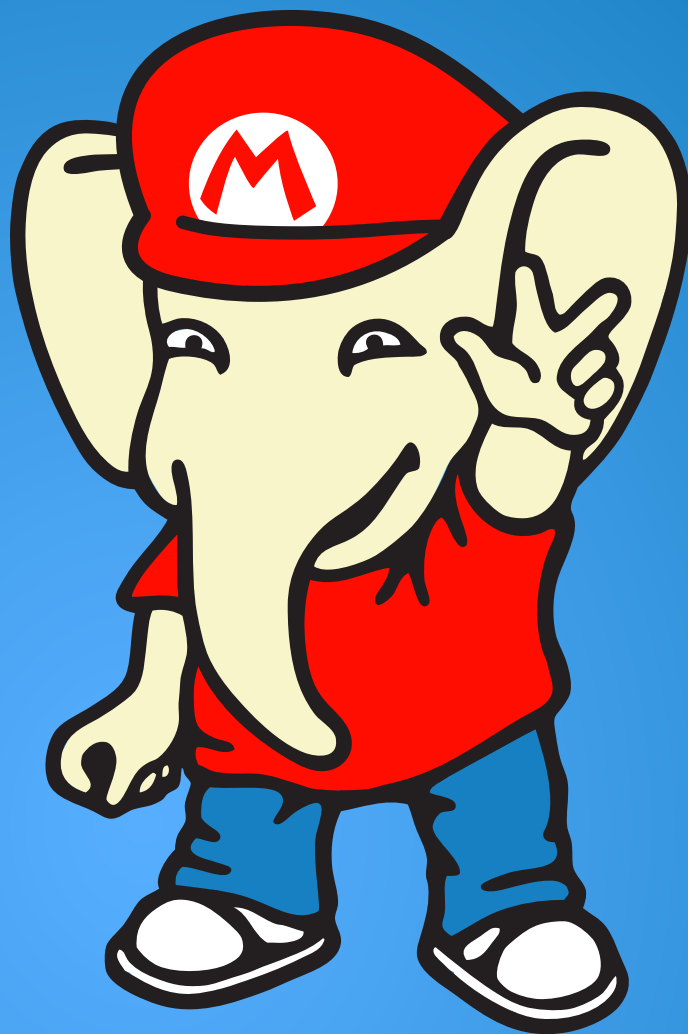
Тот исключительный случай (других не знаю), когда перед вами качественный перевод западной книги по NES. Здесь, помимо подробных обзоров, трюков и секретов, поговорят и на смежные темы: проведут общий экскурс по миру видеоигр, расскажут про устройства управления, оставят руководство по видеоиграм и для родителей, анонсируют грядущие хиты. Всего было четыре выпуска, но последний в России не издавался. Да и вышедшие у нас были редкостью – реальная возможность приобрести их была разве что в Минске и Москве. Первые два содержат обзоры и пошаговые прохождения; третий – каталог кратких описаний, кодов и паролей. Именно он впоследствии ляжет в основу некоторых наших «мелкокалберных». Сравните его, скажем, с содержимым «777 лучших игр для Dendy» – увидите и чуть-чуть измененную перепечатку, и дословную. Это касается и пошаговых описаний: примерно 15–20% таковых из ЭЛИ являются прямым заимствованием из первых двух книг ДеМария и журнала ВД. Есть умело переписанные – как делают копирайтеры (James Bond JR). Есть перенесенные слово в слово (большая часть из заимствованных), есть «разбавленные» (вперемешку с собственным описанием или взятым из других источников – например, Lone Ranger, ЭЛИ № 3). В основном речь идет об играх, которые либо не водились в России на картриджах, либо попадались ну очень редко (Castlevania 2-3, Crystalis, Bionic Commando, Lone Ranger и др.). И тогда причины понятны. Однако полный перенос Little Mermaid и Dead Fox, например, как-то не вписывается в это предположение. Кроме того, в то время авторы уже могли пользоваться благами эмуляции (в ЭЛИ № 4, в обзоре «Bucky O'Hare», об использовании эмулятора упоминается прямым текстом) – стало быть, это должно было свести на нет проблему дефицита игр...

Ладно, не суть. Хотел бы уточнить, все это не осуждение. Даже не критика. В отрочестве, когда я покупал ЭЛИ и другие сопутствующие книжки, я ничего этого не знал. А знал бы – не придал бы значения. Все равно имеешь перед собой интересный творческий продукт, который интересно было почитать, потестировать. Нет-нет да и сейчас иной раз снимешь с полки пробежаться по знакомым страницам. И шелест их отзовется эхом давно умолкнувших мыслей и ощущений.

Особенно хочется положительно выделить издания Tricks. Конкретней – конечный продукт, энциклопедию «9000 описаний и секретов DENDY». Эта книга представляется мне наиболее адекватной и компетентной в плане описания прохождений и советов. В моем личном хит-параде игровой литературы Dendy она бы заняла почетное первое место. Именно на этих страницах описания прохождений игр казались мне наиболее содержательными и захватывающими. Безусловно, всегда можно поспорить с предлагаемой тактикой, переплюнуть авторов. Но по крайней мере тут игры назовут своими именами. Тут не станут втирать, что Нова – это Терминатор, что Толстопуз – будущий Дарт Вейдер; и здесь уж всяко не встретишь одну и ту же игру в нескольких ипостасях, с одинаковыми паролями. И что немаловажно в свете последних открытий, я практически не увидел тут заимствований – во всяком случае, в пошаговых обзорах. Если вам известен пример перепечатки в этой книге, уважаемые читатели – будьте добры, ткните носом. Интересно. С книгами как с пиратскими картриджами: всегда узнаешь для себя что-то новое. Век живи, век учись.



Иван Карманов
Роман Валеев
Гриша Павлов
Алексей Пинягин
Роман Служебный
Сергей Крылов
Антон Рыжухин
Bucky O'Hare
Артем Лякин
Magoth
masterpeace
Александр Стародубцев
Зиннур Умаров



Ссылки:

Группа ВК: vk.com/dendyforever
Ютуб: youtube.com/user/TheSmoke332
Трансляции: ru.twitch.tv/dendy_forever
Твиттер: twitter.com/dendy_forever
Журнал: issuu.com/dfmag