



#5

РЕХ РОСКЕТ КРАТКАЯ ИСТОРИЯ БРОНЕЛИФЧИКОВ  
ПОДСВЕТКА ДЛЯ ДЕНДУ CLASSIC АКИОМ VERGE

ИНТЕРВЬЮ С  
**МЕГАЗНЮЗЛИВ!** автором GIMMICK! **ТОМОМИ САКАИ**  
НОСТАЛЬГИЯ И NESTALGIA: НЕ ЗАБЫВАЕМ ЛИ МЫ O DENDY

# IN SOVIET RUSSIA

РУССКИЕ В ИГРАХ  
НАШИ ТВ-ПЕРЕДАЧИ ПРО ИГРЫ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ SPRESSU  
СОВЕТСКИЕ КОНСОЛИ

## Сегодня в номере:



### 3 Дайджест

7 **Hand Made:** LED-подсветка для Dendy Classic

10 **Мегаэксклюзив:** Интервью с Томоми Сакаи

### Игры:

14 Краткая история бронелифчиков и боевых бикини

31 Пиксельные русские: русские персонажи олдскульных игр

42 Злые русские военные в играх

50 Обзор: Rex Rocket

53 Обзор: Axiom Verge

57 Наши игры для ZX Spectrum

### Железо:

63 Советские игровые приставки

### Media:

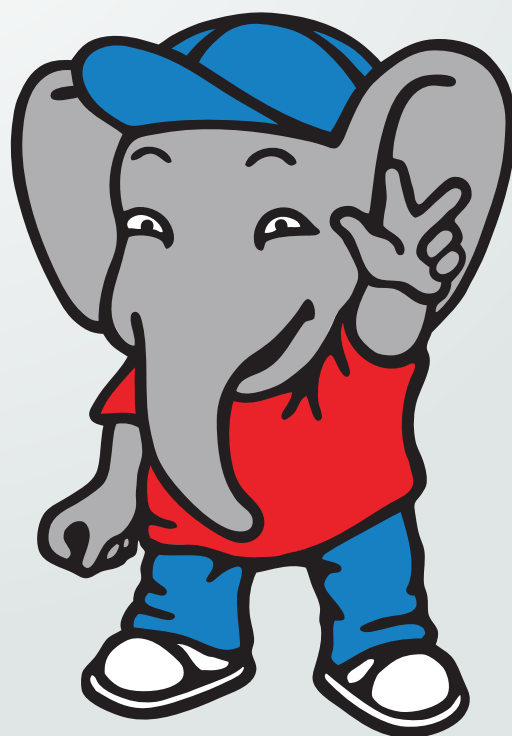
71 Программа телепередач на вчера: отечественные ТВ-передачи про игры

### Угол Слона:

76 Ностальгия и NEСтальгия: не забыли ли мы о Dendy в эпоху эмуляторов

80 Ссылки

81 Авторы





# DIGEST DIGEST DIGEST

[011]

Спустя 25 лет Nintendo решила возродить легендарный турнир Nintendo World Championships.

Первый (и единственный) турнир NWC стартовал в марте далекого 1990-го, и хоть он назывался «чемпионатом мира», на деле в нем принимали участие только жители США. Претенденты из 29 городов были разделены на три возрастные группы (до 11 лет, 12-18 и старше 18), и победители отборочных туров отправлялись на финальные игры в студию Universal в Голливуде, где уже сражались за главные призы (весьма неплохие – 40" проекционный телевизор, к примеру). Специально для финалов были изготовлены картриджи с особыми турнирными версиями Super Mario Bros., Rad Racer и Tetris, и они-то, пожалуй, и были самым ценным призом – участники получили их в собственность, и к нашему вре-

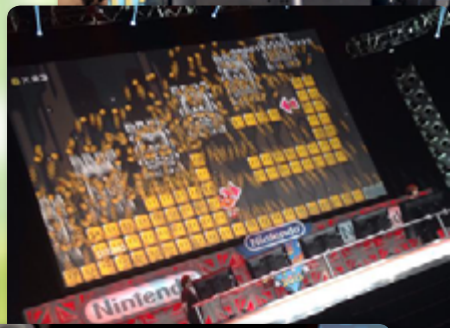
мени они превратились в один из главных видеоигровых раритетов с ценой, достигающей на аукционах безумных десятков тысяч долларов.

И вот 13 мая Nintendo анонсировала новый NWC в рамках выставки E3'2015. И снова «мир» был ограничен пределами Штатов. Отборочные туры стартовали 30 мая в восьми магазинах сети Best Buy. В этот раз претенденты соревновались в набирании очков в Ultimate

NES Remix. Рекордсмены прошли в финал. Еще в финале участвовали игроки, приглашенные самой Nintendo.

Финалы возрожденного турнира состоялись 14 июня в Лос-Анджелесе и транслировались в прямом эфире. Для квалификационных матчей было заготовлено аж 7 игр с разных платформ: Splatoon (Wii U), The Legend of Zelda (NES), Metroid Prime: Federation Force (3DS), Super Metroid (SNES), Mario Kart 8 (Wii U), Balloon Fight (NES) и Super Smash Bros. (Wii U).

В финальном матче John Numbers и известный спидраннер Cosmo Wright штурмовали странные, дикие, дьявольски сложные уровни, сделанные для турнира в еще не вышедшей Super Mario Maker. Победил Джон, и приз ему вручал сам Сигеру Миямото.





## [02]



Воистину, пришла эпоха так называемых мультиконsoles — комбайнов, оснащенных разъемами под картриджи нескольких разных систем. В последнее время на рынок уже вышли трехголовая Super Retro

Trio и пятиголовая RetroN 5. Но всех переплюнуть собираются японцы. Контора CYBER Gadget Corporation анонсировала монстра по имени **Retro Freak**, и он будет поддерживать картриджи от одиннадцати систем! А при подключении «расширителя» еще на две больше. Впрочем, в это число входят и региональные версии (SNES и Super Famicom, например), а из более-менее экзотичных только Turbografx-16 и Sega Mark III. У «Ретро-фрика» будут собственные геймпады, но обещана также поддержка контроллеров

от всевозможных систем, включая современные (через адаптеры). Из прочих плюшек — графические фильтры и сохранения. Самое любопытное, пожалуй, то, что собственно консоль — это такая маленькая коробочка, которая вставляется сбоку в большой блок, называемый «cartridge adapter».

На момент написания статьи (30 июня) монстрик был уже доступен для предзаказа на японском «Амазоне» по цене от 21600 йен.

## [03]

И еще одна ретро-консоль готовится к выпуску — Retro Video Game System, сокращенно **Retro VGS**. Но тут случай особый: это будет не эмуляторная консоль и не картриджный «мультикомбайн», а именно самостоятельная консоль с собственными играми — первая за 20 лет работающая на картриджах. Пока для нее заявлена одна игра — Adventures of the Tiny Knight. Дизайн корпуса и картриджей ненавязчиво позаимствован у Atari Jaguar, а все потому что разработчики используют оригинальную производственную линию корпусов Atari, на чем сэкономили, по их словам, полмиллиона долларов. Откровенно говоря, пока затея вызывает скепсис. В июле-августе Retro VGS будет штурмовать Kickstarter — вот тогда-то и будет видно, нужна ли современному миру ретро-консоль, на которой не будет ни одного великого

хита прошлого, а только свои оригинальные тайтлы.



## [04]



В начале мая Nintendo объявила о том, что собирается в сотрудничестве с Universal создать собственный парк аттракционов. Вернее, это будет парк Universal, в котором

у Большой N будет собственная зона. Впервые о подобных планах в Nintendo заговорили еще пять лет назад, но сейчас, похоже, все окончательно решено. Пока еще мало что известно о сей затее, кроме того, что аттракционы будут, ясное дело, основаны на самых популярных франшизах Nintendo. Так что пока будем фантазировать самостоятельно, что там будет. Атракцион Donkey Kong с прыжками через взрывающиеся бочки, к примеру.

## [05]

Аркадные автоматы, которые не только развлекают, но и пытаются быть полезными:



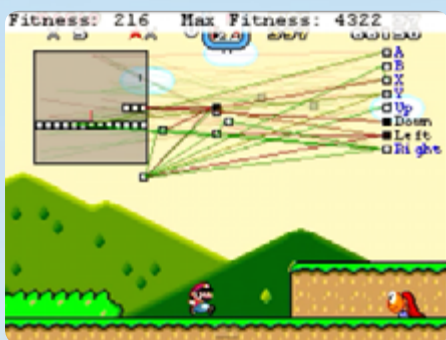
— На выставке Japan Expo во Франции представили автомат, вместо монет принимающий пустые алюминиевые банки. Вроде и поиграл, и мусор за собой ликвидировал, и совесть чиста. И продавцы напитков наверняка довольны такой новинкой.

— А в стоковом аэропорту Arlanda установили кабинеты с классическими играми, собирающие пожертвования для Красного Креста. То есть, раньше там стояли просто ящики, в которые желающие просто кидали деньги. Теперь ящики совмещены с игровыми автоматами, и закинутые в них монетки идут на благое дело, а поиграть нам за это дают вроде как бесплатно. Что, бесспорно, приятно.



## [06]

В отчетный период записано два прелюбопытных прохождения Super Mario world на SNES:



– Сначала SMW прошел искусственный интеллект. С трудом, с потерей

кучи жизней, но прошел. Программу Marl/O создал Сет Блинг, занимающийся проблемами моделирования нейронных сетей. Фишка программы в обучаемости: заповорвшись на каком-то препятствии, в следующий раз она пробует пройти его по-другому. Чтобы научиться проходить первый уровень, потребовалось слить примерно 30 жизней.

– Затем SMW прошел PangaеаPanga, ранее прославившийся созданием самого сложного мода для нее же (Item Abuse 3). Прошел вслепую,



то есть с завязанными глазами. Да не просто прошел, а пробежал, пролетел за каких-то 23 минуты с небольшим. Для совершения этого подвига потребовалось 4 дня интенсивных тренировок и бесчисленные попытки в прямом эфире.



## [07]



Найдена и задамплена потерянная «музыкальная» игра для SNES от автора Electroplankton Тосио Иваи. Игру под рабочим названием Sound Factory (и финальным Sound Fantasy) планировали выпустить в 1994 г. и продавать в комплекте с мышью для SNES. Но по каким-то причинам отменили. Прототипный картридж был обнаружен в начале 2015 г., и в апреле был обнародован ROM.

Поскольку Тосио Иваи – мультимедиа-художник, игрушка получалась весьма специфическая: набор из музыкально-ритмических мини-игр с цветастым психоделическим дизайном. Для консоли того времени, конечно, странновато смотрится, а вот если бы ее сейчас переиздали на мобильных устройствах, могла бы и выстрелить.

## [08]

В июне крупнейшая игроторговая сеть GameStop, почуяв, что крепчают ветры ретро-гейминга, начала наряду современными играми продажи олдскульных игр и консолей. На сайте сети появился раздел Retro Classics, где можно заказать консоли NES, SNES, Sega Genesis, Nintendo 64, Playstation и Dreamcast, а также и игры и периферию для них. Естественно, все это добро не новодельное, а от-



реставрированное и отполированное «секондхендовое».

## [09]

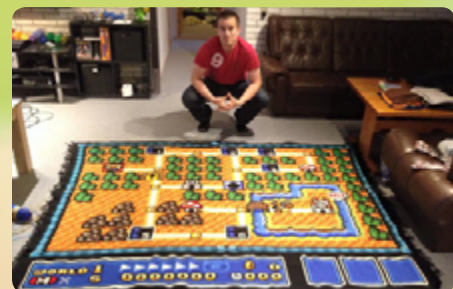
В июне в Японии происходила опись и подсчет коллекции ретро-игр, претендующей на звание самой большой в мире. Ее владелец, решивший остаться инкогнито до официального признания рекорда, начал собирать игры в 1998 г., когда работал в ретроигровом магазине и мог прикупать их практически за бесценно. Подсчет занял целый день, для него игры были привезены на нескольких машинах в некий конференц-зал. В итоге насчитали 15 734 игры. Боль-



ше всего оказалось игр Playstation (3955), PS2 (2885), Game Boy (1334) и Famicom (1105). И таки да, это новый мировой рекорд – предыдущий принадлежал Майклу Томасону (10 607 игр).

## [10]

Норвежский программист Kjetil Nordin связал ковер в виде карты мира Super Mario Bros. 3. Над ним он работал в течение шести лет (!), или 800 часов чистого времени. Герой педантично подбирал цвета, идеально соответствующие игровым (в SNES-версии), вплоть до того, что распустил и переделал часть творения, когда обнаружил,



что вода имеет не тот оттенок.

# КВАДРАТНЫЕ ДАТЫ



**11–13 мая 1995 г., 20 лет** назад, состоялась первая выставка **Electronic Entertainment Expo**, она же E3. Тогда все еще было довольно скромно, но все главные игроки присутствовали. Самый большой пафосный стенд был у «Сегы». Там же неожиданно для всех был объявлен старт продаж Sega Saturn. Nintendo представила свою провальную «виртуальную консоль» Virtual Boy. Atari – не менее провальная «шлем виртуальной реальности» Jaguar VR Headset. Компания 3DO анонсировала консоль M2, которая так и не увидела свет. Наконец, западной публике была показана Sony Playstation и названа дата начала ее продаж – 9 сентября (в Японии она уже полгода как продавалась). Свадебным генералом при этом выступал сам Майкл Джексон. Новых игр на первой E3 было показано, по некоторым оценкам, до 1300, среди которых Killer Instinct, Comix Zone, Vectorman, Mortal Kombat 3 и прочая теперь уже классика.

**8 марта 1990 года, 25 лет** назад, стартовали отборочные туры на грандиозный турнир Nintendo World Championships. Четвертьвековой юбилей турнира Nintendo решила отметить его перезапуском – о чем, мы, собственно, и написали в самом начале.



**20 апреля** исполнилось **25 лет** шедевру восьмибитного киберпанка – **Power Blade**.

**8 июня** отметил **25-летие**, вероятно, лучший платформер во вселенной Диснея – **Chip 'N Dale: Rescue Rangers**. Уж точно лучший при игре вдвоем!



**18 июня 1985 г., 30 лет** назад, Марио, прихватив молоток и братца Луиджи, решил поразмяться и попрактиковаться в разбивании кирпичей в игрушке **Wrecking Crew**.



[HAND MADE]

# LED-подсветка для Dendy Classic

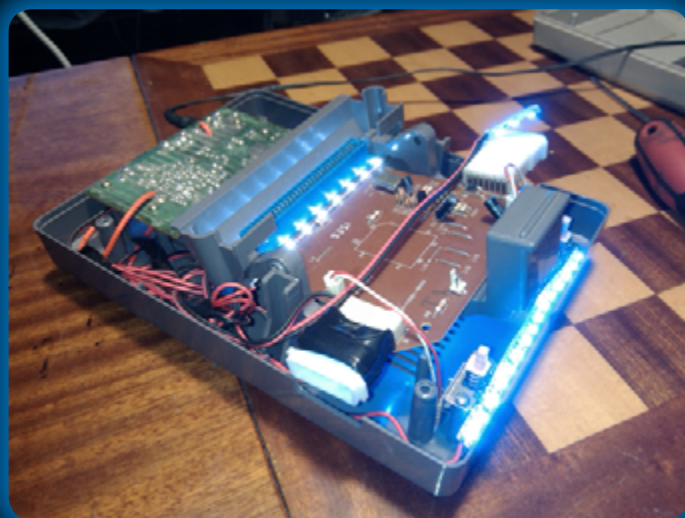


by Виталий Карпенко

*Примерно два года назад посетила идея сделать подсветку приставки Dendy. Хотелось, чтобы картридж в приставке светился в темноте.*



Я использовал светодиодную ленту 12В белого и синего цвета. Белую ленту я закрепил у основания слота для картриджа.



Ленту синего цвета я закрепил на корпусе, перед кнопками **Power** и **Reset** и на разъёмах от джойстиков, закрепив светодиоды изолянтной. Пластик этих разъёмов хорошо пропускает свет.

## [HAND MADE]

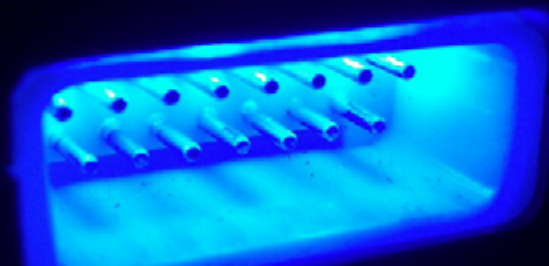


Ещё кусок синей ленты я расположил позади RCA-разъёмов. Чтобы не делать дополнительный блок питания, было решено подключить ленту непосредственно к питанию консоли.

9В достаточно для питания светодиодной ленты. Но для включения ленты я сделал отдельный тумблер и расположил его на задней панели между разъёмами. Это необходимо для того, что бы можно было включать и выключать подсветку независимо от консоли.



Чтобы подсветить приставку снизу, я закрепил ленту на обратной стороне платы. Свет проходит через вентиляционные отверстия и освещает плоскость, на которой стоит консоль. Чтобы зазор между поверхностью и консолью был больше, я установил резиновые ножки на корпус.





## [HAND MADE]

Можно использовать консоль как ночник.



Но есть одна проблема. Пластик, из которого сделан картридж, крайне плохо пропускает свет. Какие-то картриджи лучше, какие-то хуже, но в целом эффект будет виден лишь в полной темноте. При свете телевизора эффект будет хуже.



Ещё один нюанс. Чем больше ленты используется, тем больше нагрузка на блок питания. Если (при включенной подсветке) в момент включения консоли уровень подсветки падает, значит идёт просадка напряжения. В таком случае лучше приобрести более мощный блок питания. Вот в принципе и всё, что я хотел вам рассказать. Всем удачи!



## МЕГАЭКСКЛЮЗИВ!

**Gimmick!** – потерянный бриллиант короны NES, великолепный платформер, напичканный оригинальными геймдизайнерскими решениями, выжавший все соки из технических возможностей приставки и даже чуть больше. Тем удивительней, что создан Gimmick! фактически руками одного человека – **Томоми Сакаи**. И господин Сакаи любезно согласился ответить на наши вопросы.

Большое спасибо Ивану 'Athene' Сычеву за наведение мостов

*О чем сюжет игры? В мануале есть некоторые подсказки о маленькой девочке, чьи родители были вечно заняты на работе, и однажды они подарили ей на день рождения Юметаро. Но что случилось в концовке? что это за синий шар? Последние боссы – что это за существа?*

Хотя другие игрушки похитили девочку, на самом деле они не могли сделать это сами. Ими манипулировал финальный босс. Синий шар – ядро летающего замка, которое делает этот другой мир стабильным. Финальный босс разбил его. Никто не знает, кто он, этот финальный босс. И я не знаю.

*Скажите, как зовут эту девочку? Хотелось бы услышать это из уст самого автора – в мануалах порой противоречивая информация.*

Тогда я хотел назвать девочку «Касуми» или «Аяка». Но в итоге так и не выбрал имя.

*В игре можно заметить много отсылок: временной парадокс в третьем уровне, первая форма последнего босса,*

*напоминающая первую форму последнего босса в Castlevania, последний уровень и концовка – отсылка к «Небесному замку Лапуте». Это намеренные отсылки или же просто совпадения?*

Нет, это просто совпадения. Однако мы росли на японских мультфильмах, и вполне возможно, что они так или иначе повлияли на нас.

*Вопрос о «тайне третьего уровня». При прохождении локации с водопадом нужно быть внимательным, чтобы не получить по голове бревнами, падающими сверху. После взятия секретного сокровища Юметаро возвращается к водопаду, но теперь уже наверх. И здесь мы видим бревна – точно такие же, что на нас падали в нижней части водопада. Чтобы пересечь водопад, нужно пропрыгать по бревнам, причем быстро – бревна переворачиваются и летят вниз, едва Юметаро их коснется. Получается, что именно Юметаро сбрасывает эти бревна. Больше некому! Так вот, не имеет ли здесь место временной парадокс, ведь Юметаро сталкивается с бревнами на самого себя (т. е. на «себя в прошлом»)? Быть может, комната с сокровищем – нечто вроде*

*варп-зоны, или само сокровище вызывает этот парадокс? Так и задумано в сюжете... или это мое воображение разыгралось?*

Бревна на Юметаро сбрасывал Понта, так же, как камни в конце леса. Если бы их сбрасывал сам Юметаро, они бы падали в обратном порядке.

*Чтобы открыть последний уровень и спасти девочку, нужно найти все сокровища, и некоторые из них спрятаны весьма хорошо. Например, во втором уровне не так просто догадаться улететь на пушечном ядре далеко налево. Реально ли, по вашему мнению, было найти все это самому без каких-либо подсказок?*

Да, конечно. Должны были быть геймеры, которые нашли бы все спрятанные сокровища без подсказок. Я верю в их способности. Это же проще, чем The Tower of Druaga, не правда ли? :-)

У каждого сокровища есть подсказка, как его найти. Например, во втором уровне вы найдете пушку, которая смотрит в противоположную сторону от Юметаро, и так нападете на след сокровища.



*Сами сокровища весьма странные – цветок, часы, магический шар, меч, чайник, зеркало. Чем-нибудь обусловлено, что герою нужно находить именно эти предметы? Или же это снова какая-то хитрая отсылка?*

Я их делал, по большей части. Как вы знаете, у Famicom серьезные ограничения по части графики, и мы хотели их как-то обойти.

*В «Gimmick!» множество мелких деталей: поведение врагов, уникальные локации и события, которые происходят только один раз, даже защита от копирования уникальна. Это довольно нетипично для игр на NES. Почему такое внимание уделено этим деталям?*

Трудно ответить на этот вопрос. Одна из причин – это естественно для меня. Другая – я верил, что «Gimmick!» может стать лучше всех

игр-платформеров.

*Что это за враг во втором уровне, которым может управлять второй игрок?*

Это просто один из Охаги, и это такая небольшая интермедия, показывающая, что игроки могут знать слабые стороны своих врагов.



*Почему не был использован трек «Strange Memories of Death»? Он предназначался для уровня, не вошедшего в финальную версию игры? И почему не был использован текст «A Tomomi Sakai game»?*

Это была музыка для последнего уровня, который задумывался очень сложным. Однако потом я передумал. Я решил, что будет лучше, если в последнем уровне вообще не будет врагов. «Gimmick!» – не только игра, но и мир, который я создал. Текст удалила Sunsoft без моего разрешения. Это одна из причин, почему я ушел оттуда.

*Есть некоторое сходство (а кто-то скажет, что и очевидное) миров «Гиммика» и «Кирби»: маленькие милые герои и враги, солнечная палитра, повсеместные звезды и т. п. Учитывая, что «Kirby's Adventure» вышла примерно годом позже, это*

*просто совпадение, или создатели Кирби могли как-то вдохновляться «Гиммиком»? Или, быть может, между этими мирами есть реальная связь? Что вы думаете?*

Понятия не имею, потому что не особо знаком с Kirby. Mory посоветовал журнал Famitsu за 17.10.2014, стр. 268 – там м-р Сакураи рассказывает о своем видении «Гиммика». Да, и хочу поблагодарить м-ра Сакураи за то, что упомянул «Гиммика» в своей колонке.

*Какое программное обеспечение и какие компьютеры вы использовали при разработке?*

Системы Sophia In-III и Micro VAX? Я не помню точно. Думаю, это не так важно, потому что я мог создать Gimmick! с помощью любых инструментов.

*Как сильно отличалась себестоимость производства «Гиммика» от других игр той эпохи?*

Не думаю, что сильно. Основная команда состояла всего из двух человек, Кагеяма и Морота были привлечены за очень небольшие деньги.

*Почему игра вышла небольшим тиражом, и почему не было релиза для американского рынка? Неужели никто не верил в коммерческий успех?*

問屋の目が節穴だったから。 Может, это слишком сильно сказано, я переформулирую: «Японские оптовые поставщики видеоигр не поняли Gimmick!». Я не знаю, в чем причина. Я и Sun Corporation of America (Sunsoft of America) готовили Gimmick! для североамериканского рынка.

*Что вы думаете о картриджах-репродукциях Gimmick? Оригинальные картриджи сегодня дороги, и немногие геймеры могут себе их позволить.*

Даже не представляю, я сейчас не имею к этому никакого отноше-





ния. У меня нет никаких прав на Gimmick!

**Какова была ваша роль в разработке Trip World для Game Boy, которая во многом похожа на Gimmick?**

Я передал Уэда мой алгоритм и философию платформерных игр. Сейчас он работает над игрой на основе R.C. Скоро она увидит свет.

**Расскажите о ваших проектах после Gimmick. Не хотелось ли вам сделать сиквел Gimmick? И почему годы спустя вы ушли из игроиндустрии и занялись веб-дизайном и писательством?**

«R.C.» – игра про бои программируемых роботов. Поставщик сказал, что это слабая игра, и он не будет ее покупать. Однако в итоге R.C. имела успех и хорошо продавалась на протяжении более трех лет. «Motor Squad» – экспериментальная работа. «天国から来た男». Это шедевр, думаю. Работа, в которой я бросил

вызов своим способностям. Я сделал все, от гейм-дизайна до арта на упаковке. «Gizmo I.Q.» – игра на программирование. Делать сиквел было бы скучно. Мне хочется делать то, что я еще не делал. Причина ухода – я сделал для игроиндустрии все, что хотел.

**У вас есть маленькие дети? Если да – планируете ли вы контролировать их предпочтения? Я имею в виду, будут ли игры, которые вы сочтете желательными/нежелательными для них? Хотели бы вы познакомить их с Famicom и, в частности, с Gimmick?**

Да, у меня есть сын, но его жизнь – это его жизнь, а не моя.

Когда я был учеником средней школы, учитель меня поймал в аркадном зале и отругал. Тогда считалось, что в аркады ходят только оболтусы и хулиганы. А я лишь изучал видеоигры. Мои родители понимали, что нет ничего ужасного в игре в видеоигры в аркадах, и верили мне. Мои родители не кон-

тролировали мою жизнь. И потому я смог создать Gimmick! Хочу сказать им спасибо за то, что давали мне полную свободу. Вот и ответ – я буду поступать так же, как мои родители поступали со мной.

Однажды мой шестилетний сын смотрел Gimmick! на YouTube. Его было невозможно оторвать от экрана. Посмотрев несколько роликов, он сказал: «Папа, ты сделал интересную игру!».

**Что вы думаете о сегодняшней игровой индустрии в целом? Согласны ли вы, что по-настоящему значимые игры закончились на Famicom, потому что большинство последующих игр были более коммерчески ориентированными?**

Да, абсолютно. Именно так я и думаю.



Я думаю, что Famicom – лучшая платформа, включая политику Nintendo. PC Engine и Super Famicom – не назвал бы хорошими, но неплохими. Когда вышла PlayStation, я предсказывал, что видеоиграм придет конец. Несколько лет спустя Мотора сказал, что мое предсказание сбылось.

Конечно, и сегодня много видеоигр... совсем не похожих на то, что я люблю.

**Вечный вопрос: эмулятор или оригинал?**

Хоть я не очень понял суть вопроса, я рекомендую по возможности играть в Gimmick! на Famicom (лучший вариант – Twin Famicom), потому что графика Gimmick! рисовалась для видеосигнала, с учетом его несовершенства.

*[несколько дней спустя г-н Сакаи прислал более развернутый ответ на этот вопрос]*

Это был один из самых сложных вопросов. Я ответил кратко, потому что трудно было найти точный ответ. но я попробую.

У спрайтов на Famicom есть приоритеты. Если у спрайта высокий приоритет, он показывается поверх других, у которых приоритет ниже. Еще у спрайта есть «переключатель», позволяющий выбирать положение «перед фоном» или «за фоном». Юметаро и Охаги – спрайты, задние фоны в игре – соответственно, фон. Если фон пло-





ский и Юметаро в положении «за фоном», мы его не видим. Мы видим только фон.

Если Юметаро в положении «перед фоном», мы его видим. Когда Юметаро и Охаги в одной точке, если у Юметаро приоритет ниже, он показывается позади Охаги. Но форма Юметаро отличается от Охаги, так что какие-то его части будут видны. При условии, когда положение Охаги «за фоном», Юметаро будет пока-

зываться ЗА фоном в форме Охаги!

Например, я это использовал в качестве эффекта, когда Юметаро выходит из туннеля в другом измерении. На Famicom Юметаро выходит из квадратного туннеля. На эмуляторе Юметаро постоянно виден. Это неправильно и выглядит странно.

Это лишь один пример, Все я не смогу перечислить. Пожалуй, по-японски мне было бы не так сложно рассказать...

*Недавно вышел цикл передач Diggin' in the Carts, посвященный развитию игровой музыки. Там, помимо всего прочего, было интервью с композитором Masashi Kageyama (эпизод 2). Его эмоции при виде музыкантов, которых и по сей день вдохновляют его работы – один из лучших моментов передачи. Удивляет ли вас, что десятилетия спустя Gimmick! не забыт и продолжает вдохновлять музыкантов, программистов, инди-разработчиков, а также и простых геймеров – на*



### поиски других забытых игровых шедевров на ретро-платформах?

Да, могу сказать, что «удивляет». Мне приятно иметь возможность получать сообщения со всего света. Жизнь дается один раз. И мне досталась хорошая.

Я часто спрашивал себя: существую ли я для того, чтобы быть в чем-то ценным для мира? И если да, то в чем моя ценность?

Когда мне было пятнадцать лет, я сам научился программированию за один день и еще через несколько дней сделал видеоигру,

за что меня назвали гением. В тот момент я подумал: программирование – вот мой билет для жизни в этом мире.

Я любил видеоигры. И просто хотел создавать хорошие игры.

### Можете сказать пару слов нашим читателям напоследок?

Я очень рад, что все еще есть те, кто интересуется «Гиммиком». И хотя на некоторые вопросы было трудно ответить, мне они очень понравились.

Спасибо читателям  
Томоми Сакаи.







# КРАТКАЯ ИСТОРИЯ БРОНЕЛИФЧИКОВ

by masterpeace

**Бронелифчики!** Это чудесное порождение поп-культуры появилось сначала в фантазиях фэнтези-художников, потом попало на обложки книг, потом в кино. В игры бронелифчики проникли тогда же, когда в них появились на смену бесполым полосочкам и квадратикам настоящие персонажи женского пола — с пришествием 8-битной эпохи, в первой половине 80-х. И пусть первые женские персонажи сами еще страдали острым пиксельным дефицитом — соблазнительные псевдо-доспехи теперь можно было хотя бы изображать на стартовом экране, а если не на нем, так на коробке с игрой или в буклете инструкции. Это сегодня они настолько намозолили глаза (особенно в бесчисленных MMORPG), что стали вызывать только скептическую усмешку. А тогда все только начиналось...



# Классификация девичьих псевдо-доспехов

## — По типу —



### Бронелифчик классический

Самый распространенный тип «доспехов», призванный защищать кованым железом/плетеной кольчужой прелести воительницы не столько от вражеских мечей и стрел, сколько от похотливых глаз малолетних геймеров. И строгого взгляда цензоров — не будь их, глядишь, и вообще бы они не понадобились...



### Боевое бикини

В отличие от бронелифчика, это просто бикини, лишенное каких-либо защитных свойств. Чаще всего их можно встретить на дамах-волшебницах — они метают издали фаерболы во врагов, в ближний бой не вступают, им и защита вроде как ни к чему. Сюда же можно отнести более закрытый, но тоже не защищающий от атак «боевой купальник».



### Набедренная повязка

Если дело происходит в джунглях Амазонии, в каменном веке или еще в каких-то варварских местах или временах — скорее всего, воительницу вы будете наблюдать в повязке и лифчике из шкуры какого-нибудь красивого зверя. Из всех разновидностей эта все же ближе всего к жизни, надо признать.



### Футуро-бронелифчик

Время шло, прогресс не стоял на месте, на смену мечам пришли бластеры, изменились и бронелифчики. Здесь, в далеком будущем, они из сверхпрочных сплавов, выдерживают прямое попадание гиперлазерного заряда, но попрежнему защищают лишь самое сокровенное. Особенно характерны для японских игр в меха-антураже.

## — По зоне покрытия —



### Класс 1

Самый, э, легкий вариант — в таком хоть врагов рубить в капусту, хоть на пляж загорать. Нередко дополняется аксес-суарами с минимальным или вовсе отсутствующим защитным действием — мини-юбочкой, плащом, кольчужной набедренной «занавеской».



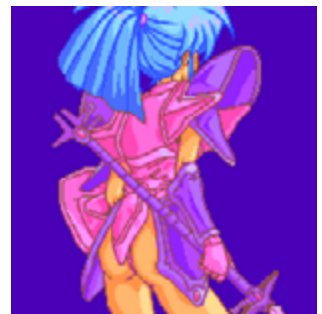
### Класс 2

Бикини плюс порождение японского сумрачного гения — большие бронеплечи (иногда одно). Могучие наплечники, защищающие от рубящего удара сверху, действительно типичны для японского доспеха, но в 80-х ими обзавелись все — начиная от гигантских роботов и заканчивая полуголыми вооруженными девушками.



### Класс 3

Боевой купальник. Слитный и защищает уже все тело, но вот руки-ноги по-прежнему открыты. Глубокое декольте тоже будет весьма к месту. Как и вырез на спине. Можно еще и на боках. Вплоть до полной ажурности. Чаще всего встречается в футуристическом варианте — технология их изготовления стала известна лишь в далеком будущем, видимо.



### Класс 4

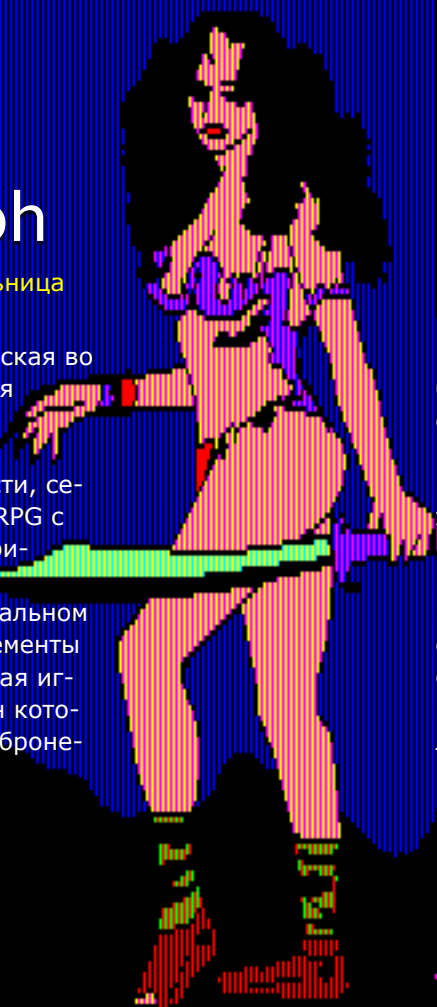
Почти уже полноценная броня — и тело защищено латами, и бронеплечи, и наручи... но ради малолетних эстетов и в ущерб практичности самые интересные части тела по-прежнему предстают взору — если не явно, так хотя бы выглядывающая меж листов ме-талла.

# 1983

## Panorama Toh

Героиня: Безымянная воительница

► **Panorama Toh** — игра пионерская во многих отношениях. Это первая ролевая игра Nihon Falcom — прославленного разработчика JRPG, чьих рук дело, в частности, серии Ys и Brandish. Это первая RPG с обширными жанровыми экспериментами и отклонениями от канона — тут были бои в реальном времени, цикл день-ночь и элементы выживания. Наконец, это первая игра, обложку и стартовый экран которой украшает дева в ажурном броневом бикини.



К сожалению, больше барышней полюбоваться не получится — после стартового экрана начинается сама игра. Игра с графикой самой зари 8-битной эры, где букашки-персонажи являют собой шедевры минимализма, на которых не то что бронелифчик не разглядеть — вообще непонятно, присутствует ли в игре героиня обложки...



# 1985

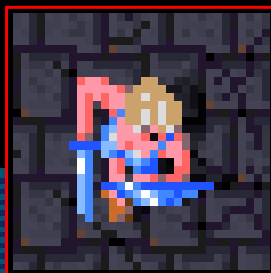
## Gauntlet

Героиня: Valkyrie

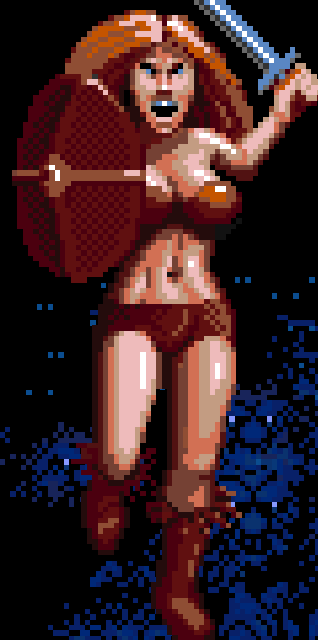


► Прославленный аркадный «хак-энд-слэш», в который можно было играть аж вчетвером в составе каноничной фэнтезийной партии персонажей «три мужика и одна девушка»: воин, маг, эльф, валькирия.

В самой игре, увы, толком ничего не разглядишь — камера здесь смотрит строго на макушку с приличной высоты. Но зато на стартовом экране! Там могучая тетка-валькирия несет на себе литой чугунный бюстгальтер весом не менее пяти кило. Каждое полушарие. В игре именно у валькирии лучшая защита, и глядя на заставку, этому не удивляешься: такой бронелиф защитит хоть от стрелы, хоть от меча, хоть от булав. Главное метко подставлять грудь под удары.



В сиквеле, **Gauntlet II**, однако, валькирия неблагодарно отказалась от столь надежной брони и переоблачилась в более легкий вариант — классическое варварское шкурно-кожаное бикини.





# Time Gal

Героиня: Reika

► Можно представить, какое впечатление в 80-х, в эпоху трехпиксельных букашек, производили аркадные автоматы с «живым видео». Настоящие интерактивные мультфильмы! С интерактивностью, правда, было как раз не очень — в нужный момент жмакнуть нужную кнопку или в лучшем случае выбрать из пары вариантов. Но графика все искупала. Особенно когда было что показать.



**Рэйка** — классическая анимешная зелено-волосая деваха, которая в поисках криминального элемента по имени, хм, Люда (Luda) путешествует по разным временным эпохам. В лучших традициях аниме это обставлено с особой беспредельностью: в каждом из коротюсеньких уровней Рэйка крутит безумные гимнастические кульбиты, совершает многометровые прыжки, убегает от динозавров и уворачивается от мамонтов. При этом делает это она с таким задором, хихикая и повизгивая, словно это диснейлендовский аттракцион. Даже несчастные случаи тут обставлены с юмором (и нередко с потерей деталей экипировки).

А экипировка у Рэйки вполне соответствует ее подвижному образу жизни (и, несомненно, добавляет зрелищности игре), то есть максимально легкая и не стесняющая движений: красное бикини плюс сиреневый топик, судя по всему, сделанный из некоего ударопрочного материала. Есть у Рейки и бластершмастерный пистолет, но пользуется она им редко: варианты событий со стрельбой в большинстве случаев ведут к провалу.

## 1986

# Layla

Героиня: Layla

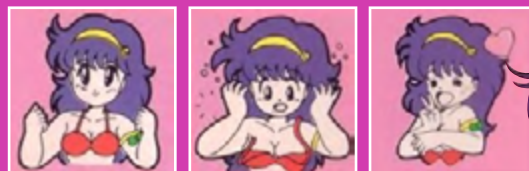
► Космический воин Лейла ищет свою подругу Элизу, захваченную злодеем д-ром Манитока. В поисках плененной подруги Лейле приходится высаживаться на астероиды, проникать внутрь и блуждать по лабиринтам астероидных недр, населенным разными космическими тварями. Какая униформа лучше всего подходит для столь опасного дела? Конечно, красный купальник! Богиня Афина задала моду, как-никак.



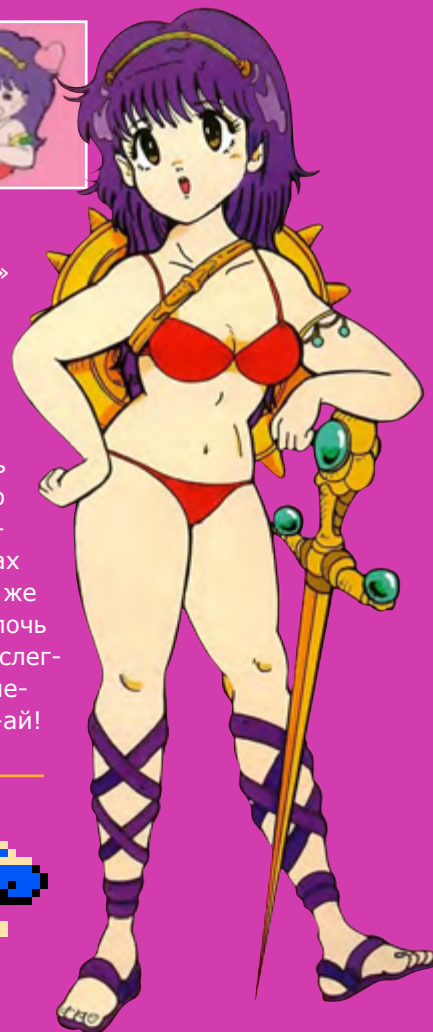
# Athena

Героиня: Athena

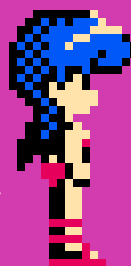
- В 86-м грянул внезапный бум Красных Боевых Бикини. И вполне вероятно, что за него ответственна Афина в аркадной игре имени себя — ведь она первая решилась выйти на поле боя вот так, в одном лишь ярко-красном бикини. Причем, судя по всему, самом обычном, без всяких броневых свойств. Согласно сюжету, древнегреческая богиня (с сиреневыми волосами и вообще внешностью анимешной школьницы) однажды заскучала, ну и отправилась по свету искать приключения да лупить негодяев. Спонтанно так, прямо в чем загорала, видимо.



В Athena мы впервые можем лицезреть героиню в «обмундировании» не только в катсценах, но и непосредственно в игре. И благодаря крупным спрайтам даже не в виде примитивистского супрематизма, а вполне себе Афины в бикини. Даже в версии для NES, которая лишь чуть менее красочная, чем аркадная. Но все же все во всех деталях — только на бумаге: на флаерах, обложках и в руководстве к NES-версии. Там же на последней странице приятная мелочь в виде комикса — Афина (кажется, слегка пополневшая), поправляя сиреневую шевелюру, теряет лифчик. Ай-ай!



Увы, разработчики по отсутствию опыта работы с бронелифчиками совершили небольшую, но досадную промашку. Дальше по ходу игры Афина получает более продвинутую броню, которая уже выглядит как нормальная, обычная броня. С закрытым шлемом даже. А саму Афину, соответственно, видно все меньше. Возникает конфликт, который игроделы впоследствии осознали и устранили тем самым неписаным правилом, которое действует и сегодня и вызывает столько сарказма: чем выше уровень брони, тем меньше ее на теле воительницы.



# The Wing Of Madoola

Героиня: Lucia

- Главгероиня этого платформера с ролевыми элементами как-то совсем забылась и затерялась за спинами более известных игровых женщин-воинов 80-х. Не помогло и то, что игра была одна из первых в своем роде. И даже то, что Люсия практически единственная в своем роде воительница: в то время как в играх обычно принцессы сидят и ждут, пока их спасет какой-нибудь герой, она сама идет и спасет принца! На обложке Люсия приоделась по моде — в красный бронекупальник. Со множеством дополнительных элементов защиты — сапогами, наручами, скромненькими бронеплечами, что его делает ну почти полноценной защитой, по классу покрытия 4. А вот в самой игре купальник уже почему-то непарадный, синий. А еще Люсия чертовски похожа на вышеупомянутую Лейлу. Как родная сестра буквально. Только ростом повыше.





# Legendary Wings

Героиня: **Michel Heart**

► Замесить в рамках одного игрового мира древнегреческие мифы, фэнтези и технологии будущего — это так по-японски. Антураж получился уникальный: каменные пейзажи с белыми колоннами утыканы автоматическими пушками, а в гигантских статуях-головах скрываются техногенные крепости. И над всем этим парят два главных героя с ангельскими крыльями за спиной и с бластерами в руках с совсем не греческими именами Мишель Харт и Кевин Уокер. Впрочем, героиня женского пола имеется только в самой ранней японской версии под названием *Aresu no Tsubasa* — в дальнейшем, в том числе в NES-версии, ее почему-то убрали, заменив вторым крылатым мужиком. К тому же они оба стали безымянными. Скукота.

По моде 86-го Мишель облачена в красное бикини, дополненное одним бронеплечом. Бикини, судя по всему, принадлежит к футуро-классу и выполнено из некоего красного хайтек-материала. И, пожалуй, в этом случае использование столь легкого снаряжения оправдано как никогда: ведь чтобы лететь, да еще и мускульной силой собственных крыльев, нужно избавиться от всего лишнего балласта, а от попадания зенитки все равно никакая броня не спасет. Теорию подтверждает и то, что напарник Кевин тоже одет более чем легко. А вот зачем ей в воздухе сапожки на каблуках — это уже вопрос.

Заметим, что бронеплечи в комплекте начинают встречаться все чаще.

# Alpha

Героиня: **Chris**

► Японские «визуальные новеллы» и RPG от первого лица, расплодившиеся на всевозможных ПК во второй половине 80-х, в массе своей нашего внимания недостойны: героини там, как правило, никакие не героини, а бронелифчики надевают лишь для того, чтобы поскорее снять их пред очами игрока в очередной хентайной сцене. Но Alpha все же стоит упомянуть. Одна из самых популярных авантур своего времени и, очевидно, самая технически продвинутая, с лучшей графикой и анимацией, которую только могли выдать тогдашние компы. Футуристический антураж вместо вездесущего фэнтези, опять же. И, конечно, миловидная главгероиня Крис, в лучших традициях киберпанка устраивающая революцию на чужой планете под названием Альфа, среди эмигрантов, забытых на родной Земле... Делает это Крис, конечно же, в Самом Модном Облачении 1986-го — красном бикини. Обнаженка в Alpha таки присутствует, но неакценти рованно и в не слишком раздражающем количестве.





# Valis

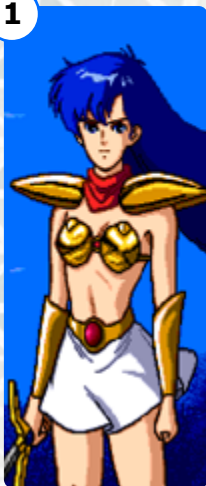
Героиня: Yuko Asou и др.

► До сих пор все только начиналось — с более чем скромными возможностями графики первой половины 80-х с дизайном женской брони можно было особо не мучиться, все равно в игре ничего не разглядеть. Пока с незаметной первой части, вышедшей на японских ПК, не стартовал сериал Valis. Именно он совершил революцию, подняв искусство изготовления бронелифчиков на новую высоту. Они здесь великолепны, разнообразны, с любовью прорисованы, в них облачены и другие персонажи помимо главной героини. Он же популяризовал ставший каноничным сюжет «обычная в виду школьница в свободное от учебы время сражается с демонами». «Сейлор Мун»? Да-да. «Winx»? Тоже отсюда.

**Юко Асо** — обычная 15-летняя школьница, застенчивая и немного наивная. Так она сама думала. Но однажды ее родной городок подвергается вторжению неких зловредных чудищ. Перед Юко внезапно появляется волшебный меч Valis, которым она успешно от чудищ отмахивается. Так Юко узнает, что она школьница не такая уж простая, а на самом деле родом из мира Vanity, и ей суждено стать воином-хранителем того самого меча и защитником трех миров от всяких гадин. Продолжая между подвигами учиться в школе. В комплекте к мечу прилагаются и волшебные бронелифчиковые доспехи. Доспехов в серии, как уже выше сказано, великое разнообразие. Одна только Юко их сменяет несколько видов.



1



## Valis Armor

Стандартный комплект, выдаваемый владельцу меча Valis. Состоит из собственно бронелифчика, наручей и мощных бронеплеч, дополняется белой мини-юбочкой. Этот образ Юко и стал каноничным. Металлические элементы сделаны из некоего желтого сплава. Поскольку «доспехи» магические, они наделяют владелицу способностью быстро бегать, высоко прыгать и кастовать заклинания, превращая ее в типичного героя платформера. От игры к игре дизайн базовых доспехов слегка меняется, но незначительно.

2



## Ultimate Valis Armor

Самый могущественный вид брони, хотя по ее виду можно скорее предположить обратное. Впервые появляется Valis II, в версиях для домашних компьютеров, в том числе и украшает обложки этих версий. Выглядит как нескромная и невесомая «занавеска», пристегнутая к синему бронелифчику с золотым узором. Плюс ажно двухслойные Эпические Бронеплечи.

В Valis III эта броня выглядит почему-то совсем по-другому и определенно круче — бронелифчик, сочлененный с еще более грандиозными двойными бронеплечами; юбочка с золотым поясом, увенчанная здоровенной, э, пряхой с зеленым магическим камнем, прикрывающей самое сокровенное; наручи и сапоги. Все металлические детали серебристые с красным окаймлением.

3

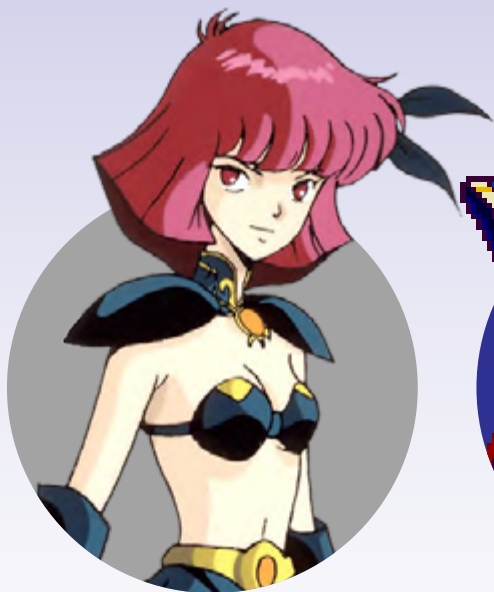


## Leethus Armor

В версии Valis II для PC Engine CD (вообще, версии игр для разных платформ различаются очень сильно) вместо Ultimate armor Юко получает другую броню вместе с гигантским золотым мечом Leethus, который ей надлежит охранять (такой бандурой 15-летней девочке особо не размахиваться). И это настоящий шедевр. Пурпур и золото, изящные линии и инкрустации, мини-юбка заменена микро-занавеской. И двухслойные бронеплечи, конечно.

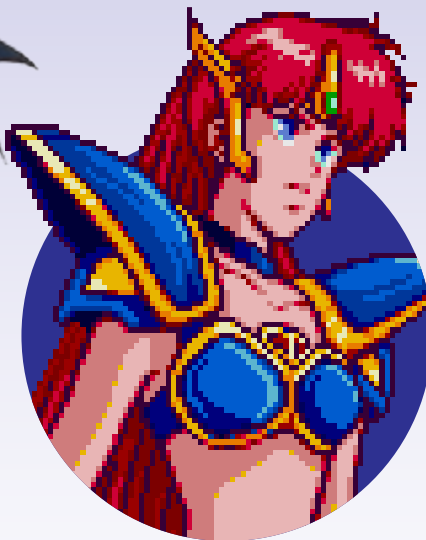






### ◆ Reiko Kirishima

15-летняя школьница, испытывающая к Юко смесь зависти и ненависти, погибнув от ее рук, посмертно становится ее лучшей подругой (да, такая тут санта-барбара). Будучи «противоположностью» Юко, Рейко носит доспехи аналогичного дизайна, но полностью черные.



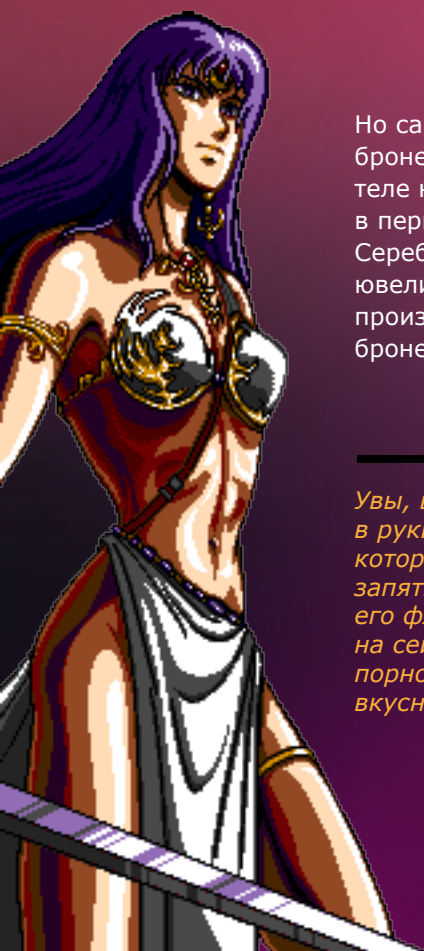
### ◆ Lena Brande

В четвертой части Valis 30-летняя Юко отходит от дел, и ее место, пройдя испытание, занимает 16-летняя Лена. Ее доспехи, хоть и тоже называются Valis Armor, существенно отличаются от тех, что были у Юко: сине-золотые с красными вставками, вместо юбки — металлическая как-бы-защита. Ну и двойные бронеплечи — в мире Valis без них никуда. А также некая диадема с крылышками на голове.



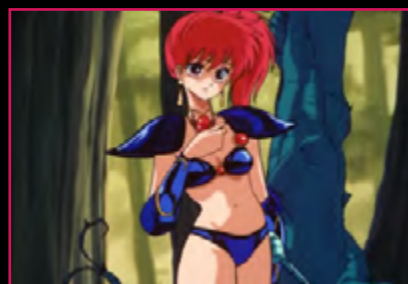
### ◆ Cham

Юная 14-летняя девочка-воин родом из Темного мира, содействует Юко в 3-й и Лене в 4-й части. Имеет некоторые нетипичные для людей внешние признаки: эльфийские уши, рог во лбу и длинные когти. Бронелифчики-вые доспехи и нее гораздо более скромные, закрытые и выглядят кустарно сделанными.



Но самый красивый бронелифчик мелькает на теле некой безымянной девы в первой катсцене *Valis III*. Серебро и золото, тонкая ювелирная работа — просто произведение искусства. Без бронеплеч, что характерно.

*Увы, в конце концов сериал попал в руки хентай-издателя Telenet, который умудрился все испортить, запятнав чистый образ Юко — под его флагом выпустили последнюю на сей день часть Valis в жанре порноквеста самого пошло-безвкусного толка.*



Годом раньше первой части Valis вышло полнометражное аниме *Leda: The Fantastic Adventure of Yohko*. В нем обычная школьница попадает в волшебный мир, получает магические способности и в комплекте с ними — плечистое бронебикини. Посмотришь — и становится почти очевидно, откуда разработчики Valis почерпнули вдохновение.

# 1987

## Barbarian

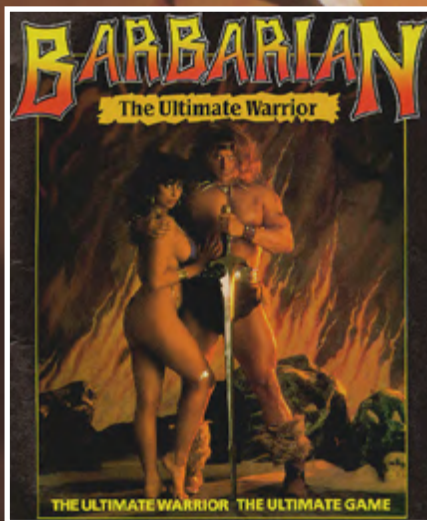
Героиня: Princess Mariana

- Тут важно не перепутать: в 87-м вышло две игры под названием Barbarian, да еще у каждой были сиквелы (под названием Barbarian II). Первую сделала *Psygnosis*, нам нужна вторая — авторства *Palace*.

И даже не столько сама игра, сколько ее обложка. Что в 80-х обычно помещали на «фасад» игры? Какой-нибудь наивно-мультикшный арт «по мотивам». В *Psygnosis* решили, что для игры про суровый махач варваров на мечах (которая даже и не скрывала, что черпала вдохновение из «Кона-на») нужен другой подход. И изображать варварскую принцессу Мариану пригласили известную топлесс-модель Марию Уиттакер. Которой, прямо скажем, было что показать. И, знаете ли, сработало: необходимый уровень шума, поднявшийся вокруг «неприличной» обложки (и рекламных постеров) обеспечил игре более чем неплохие продажи. Что характерно, в самой игре никакой Марианы практически и нет: в сюжетном режиме герой спасает ее в самом конце, а при игре на двоих варварские мужики мутузят друг друга на арене, обходясь без полуголых барышень вообще.



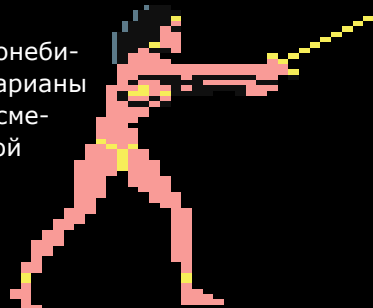
Игра, надо сказать, вышла очень даже хорошей (особенно удалась плавная ротоскопированная анимация) и получила всеобщую похвалу критиков как один из лучших файтингов своего времени. Но чтобы понять, насколько обложка перевесила саму игру, просто вбейте в «Гугл» название *Barbarian: The Ultimate Warrior* и оцените соотношение обложек и игровых скриншотов в поиске.



А год спустя был сиквел, и в попытке вновь прокатиться на скандальной волне *Palace* вновь пригласили на обложку сисястую Марию. Здесь у нее уже «доспехи», а не просто бикини, но они по-прежнему предельно нескромны даже по меркам бронелифчиковых канонов: пара крохотных бронекружочков и чешуйчатая занавесочка способны защитить только от ярлыка «18+» на коробке с игрой.

Наконец, за принцессу Мариану дали поиграть в самой игре. И хотя пикселями она небогата, очевидно, что надето на ней то же обмундирование, что на обложке. То есть почти ничто. Буквально — на него затрачено 14 пикселей.

Таким образом, бронебикини принцессы Марианы становится рекордсменом по минимальной зоне покрытия.





# 1988

## Konami Wai-Wai World

Героиня: Konami Lady

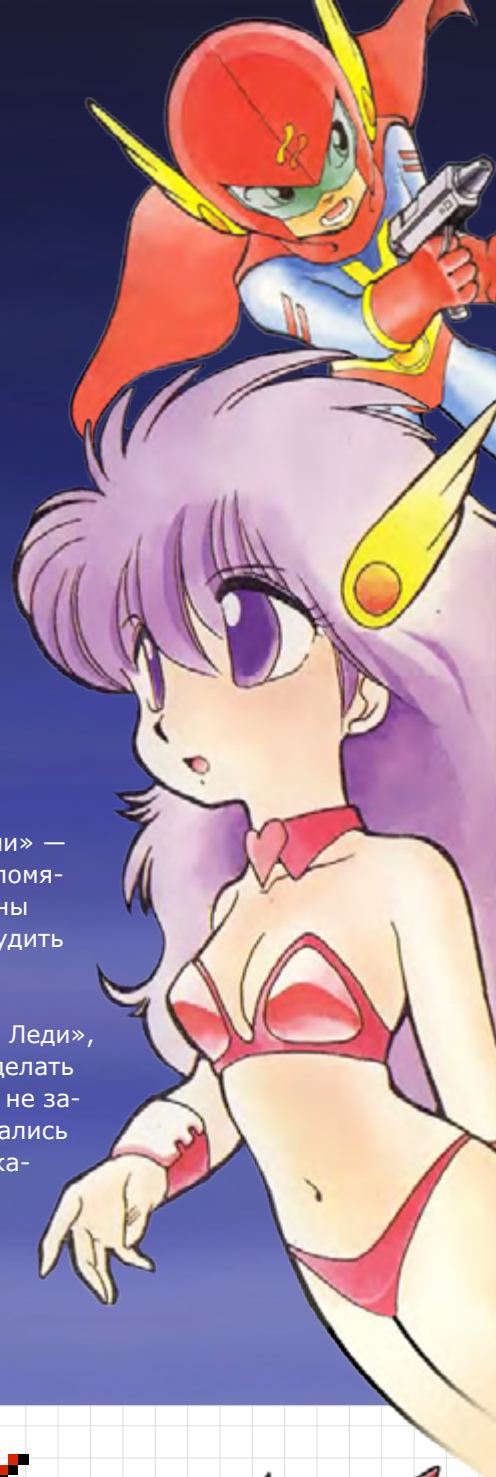
- ▶ В 1988-м Konami вдруг решили выпустить странный кроссовер, намешав в одной игре уровни и персонажей своих самых известных игр. И во главе этой банды поставили супергероя Конами-мена, а к нему приставили подружку — девочку-киборга по имени Конами Леди.

Конами Леди выступает в уникальном жанре «киборг в бикини» и разит врагов пинками своих металлических (видимо) ног. Ее создатель — доктор Синнамон из серии Twin Bee, который, очевидно, обладал более, э, горячим воображением, чем папа-Карл папа Мегамена д-р Уайт. Зачем, если подумать, киборгу бикини? Зачем ему вообще вторичные (и первичные) половые признаки? Хотя, возможно, д-р Синнамон просто был заботлив, понимал, что супергерой при его образе жизни обречен на одиночество, вот и сконструировал для Конами-мена подружку не только боевую, но и, так скажем, на разные случаи жизни...



А вообще, Конами Леди явно продолжает линейку «героини середины 80-х в красном бикини» — она почти точная копия вышеупомянутых Лейлы, Люсии, да и Афины тоже. Во всяком случае, если судить по ее спрайту в самой игре.

Парочку «Конами-мен и Конами Леди», судя по всему, намеревались сделать маскотами компании, но как-то не задалось, и со временем они оказались почти забыты. Особенно девочка-киборг в бикини, появившаяся впоследствии еще лишь в паре игр на третьестепенных ролях.



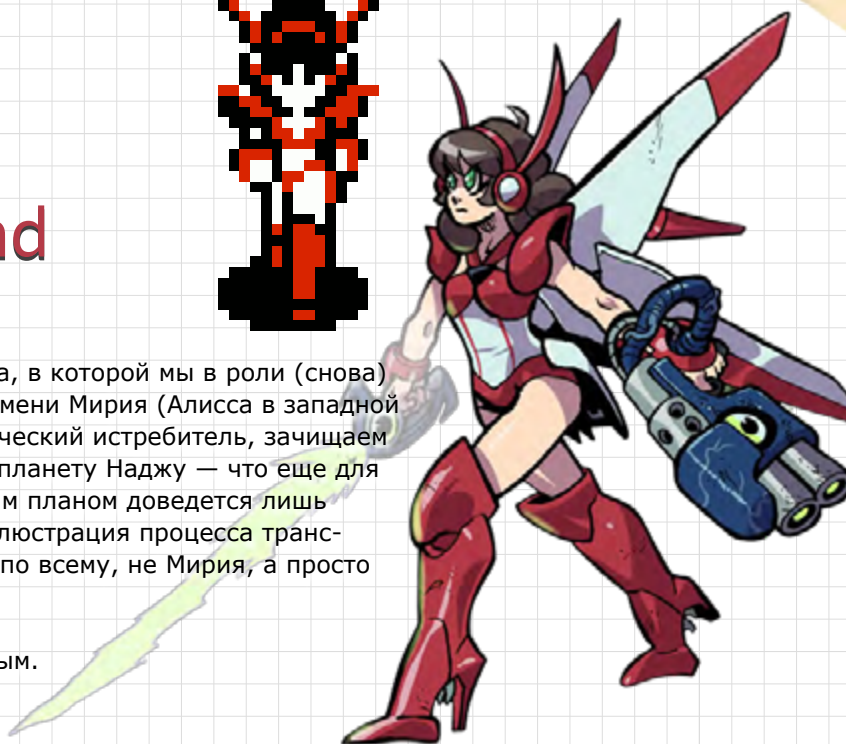
# 1989

## The Guardian Legend

Героиня: Miria / Alyssa

- ▶ Жемчужина NES, огромная мультижанровая игра, в которой мы в роли (снова) девушки-киборга в красном футуро-бикини по имени Мирия (Алисса в западной версии), умеющей трансформироваться в космический истребитель, зачищаем от всякой зловредной живности искусственную планету Наджу — что еще для счастья надо? Жаль, что увидеть Мирию крупным планом доведется лишь однажды, в самом финале. Правда, есть еще иллюстрация процесса трансформации в японском мануале, но на них, судя по всему, не Мирия, а просто некая стандартная серийная девушка-киборг.

Вопрос, зачем киборгу бикини, остается открытым.





# Golden Axe

Героиня: **Tyris Flare**, **Sahra Burn**

- ▶ Легендарная серия, арты к которой рисовал Борис Вальехо собственной персоной. Разве может в ней не быть выдающейся и не очень одетой женщины с оружием в руках? И она есть — полуамазонка, принцесса королевства Юрия Тайрис Флэр.

Амазонки привыкли обходиться почти без одежды, и Тайрис не исключение — ее могучее, плечистое, мускулистое тело едва прикрыто лишь... нет, не амазонской набедренной повязкой, как можно было бы ожидать, а вполне современного вида белым бикини с красной каймой. Не Мариана, конечно, но где-то рядом. Да и вообще, посмотрите на нее на обложке. Нет, это не амазонка — она прямо-таки излучает дух 80-х.

Во второй части Тайрис зачем-то меняет бикини на красный, чуть более скромного и менее современного вида. Но именно ко второй части обложку рисовал Вальехо. Быть может, арт уже был готовенький, а героиню просто «подогнали» под него, дабы заполучить его на обложку?

А в третьей сделан вовсе непонятный ход конем — Тайрис заменили другой героиней, Сарой Берн. Которая, впрочем, обликом практически идентична Тайрис из второй части, разве что, пожалуй, еще более мускульная. И красное бикини, позаимствованное у Тайрис, у нее дополнено внушительными наколенниками — единственной настоящей броней на ее теле.



Для Golden Axe III, к слову, тоже был заготовлен обложечный арт авторства Вальехо, но его в итоге не использовали, заменив работой некоего безвестного художника с почти такой же композицией, только личико Сары на ней какое-то совсем уж нелепо-глумурное.

## 1990

# Yolanda

Героиня: **Yolanda**

- ▶ Совершенно ничем не примечательный пазл-платформер для «Амиги», который стоит упомянуть лишь в качестве примера того, как не надо делать бронелифчики. Эта самая Йоланда с заставочного экрана выглядит как типичная фитнес-модель 80-х, которая внезапно решила отправиться пинать крабов и топтать пауков напрямик с фотосессии, не переодеваясь. Только натянула на бюст какое-то блеклое жестяное недоразумение, склепанное, видимо, мастером по реквизиту для фотосъемок. Бросила с заставки героический взгляд — и вперед, на борьбу с членистоногими. Вполне вероятно, что очнулась она в наркологической клинике.



# 1991

## Brandish

Героиня: Dela Delon / Alexis

► Если за богатым ассортиментом вам в Valis, то за стилем — сюда, в серию action-RPG Brandish от пионеров бронелифчикостроения Nihon Falcom. Ибо нигде более вы не найдете столь гармоничного и завершенного образа, как Дела Делон.

Однажды мужик с мечом по имени Арес (по совместительству главный герой первой части Brandish) зарезал своим мечом могущественного мага. На беду, Дела Делон была как раз его ученицей. Желая отомстить убийце, она пускается за ним в погоню, кастует мощное колдунство, которое разворачивает портал в катакомбы древнего города Vythol (эм, Байфол?), и проваливается туда вместе с ним. Теперь парочке с не самыми теплыми отношениями нужно искать выход.

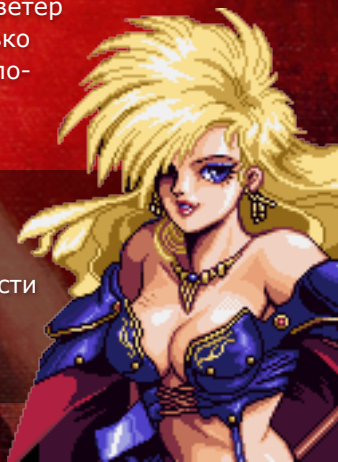
Как видите, Дела вовсе не главгероиня игры, более того — поначалу вообще персонаж, в общем-то, отрицательный. Игральной она становится лишь в третьей части. Тем не менее, она удостоилась чести украшать все обложки игр серии, а также два года подряд признавалась самым популярным персонажем Falcom. И, глядя на нее, понимаешь, почему.



Как выглядит ученица колдуна по версии Falcom? Весьма непохоже на клишированное аниме. С таким глэм-хаером и макияжем Делу бы приняли в Motley Crue без экзамена. Облечение же, хотя и его, прямо скажем, немного, прорисовано с невероятным тщанием — каждая складочка, каждая заклепочка. Оно варьируется в разных частях и версиях, но лишь в мелких деталях. Цвета подобраны идеально — фиолетовый замечательно сочетается с золотыми узорами и пурпурной изнанкой плаща и чертовски идет блондинистой колдунье. При этом в нем все необычно и нестандартно. Верхняя часть, судя по заклепам, сделана из металла и состоит из двойных бронеплеч весьма хитрой и изящной конструкции (которые, впрочем, как раз плечи и не прикрывают, кокетливо сползая с них), шарнирно сочлененных со... скажем так, броневым мини-корсетом. В комплекте длинные перчатки и сапоги (с кинжалом в голенище), и на них, похоже, ушла вся ткань, ибо все остальное прикрыто уж совсем минималистично. И хотя тыловой обзор Делы закрывает классический Большой Колдовской Плащ, в нужные моменты дружище ветер приподнимает его, дабы все убедились, что только плащ Делу и защищает сзади. Тылы у Делы, к слову, довольно мощные — не иначе, много бегать приходится.

И, конечно, обложки. Японский художник Дзюн Суэми (Jun Suemi) создал серию великолепных артов, которые украсили три «классические» части Brandish. Одни из самых высокохудожественных обложек в истории видеоигр, воистину.

След. стр.









# Griffin

Героиня: Имя неизвестно

- ▶ Эксклюзивно японский Top-down-шутер для портативки Game Gear о бравой водительнице футуристического танка и других средств уничтожения противника. В самой игре мы, соответственно, будем видеть только танк с высоты птичьего полета, а героиню — лишь в перерывах между боевыми вылетами, в роликах. В качестве вознаграждения, так сказать. Так вот, знайте, что в далеком будущем танкистки носят красные металлические бронекупальники класса 3. И обратите внимание на чудесное сегментное бронеплечо. Ах да, и белые чулочки.



## 1992

# Alisia Dragoon

Героиня: Alisia

- ▶ Обойденный вниманием масс экшен-платформер с «Мегадрайва». Алисия, мстя за смерть отца-мага, убитого темным богом Балдуrom (да), язвит врагов мощными разрядами молний, а одевается на ратные подвиги по меркам канона весьма целомудренно — в цельный стальной купальник с бронеплечиками. Остальная часть экипировки с фенечками и тряпочками, правда, делает Алисию похожей на хиппи.

И все же носить электропроводящую железную сбрую, метая при этом электроразряды, кажется не очень безопасным.



## 1993

# Blades Of Vengeance

Героиня: Охотница

- ▶ Каноничный фэнтезийный платформер с совершенно каноничным набором персонажей в виде воина, колдуна и охотницы. Безымянная охотница вооружена арбалетом и чертовски хороша... но хороша лишь потому, что обликом полная, абсолютная копия Тайрис Флэр из второй части Golden Axe (а значит, и Сары Бёрн из третьей). Та же боевая стойка и точно такой же красное боевое бикини с занавеской. Разве что мышечная масса у охотницы поменьше, да волосы серебристые.

Что интересно, на обложке игры охотница выглядит совсем по-другому — экипирована настоящим металлическим бронелифчиком и шлемом античного вида.



# Rusty

Героиня: Rusty

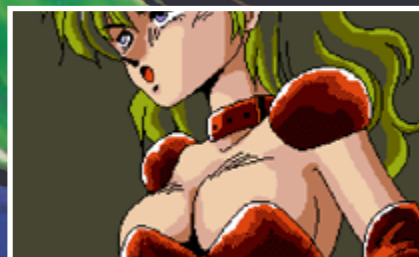
- ▶ Совершенно малоизвестная игра, проживающая на компьютерах PC98, которая всем была бы хороша, если бы до нее уже не вышла Castlevania, откуда в Rusty утащено буквально всё. Причем не из какой-то конкретной части, а из всех помаленьку.

Всё, кроме главной героини. Вместо охотника на вампиров здесь Расти. Охотница на вампиров. С кнутом. Облечение ее весьма специфическое, причем почему-то в игре и на обложке одно, а в межуровневых заставках другое. Создается впечатление, что заставки рисовал какой-то сторонний гражданин, не особо наблюдавший за разработкой игры.



В игре и на обложке на Расти синий боевой купальник (тип 2, класс покрытия 3), высокие сапоги и длинные перчатки. Весьма напоминает Королеву Тьмы из Battletoads.

В заставках купальник уже другой — красный, с бронеплечиками и немного другого дизайна. Да и сама она, кажется, прибавила в объеме в некоторых регионах...



Прибавим сюда кнут в руках Расти, общий мрачно-готический антураж игры — и получим чистой воды BDSM.

# Faussete Amour

Героиня: Koruku

- ▶ Еще один малоизвестный выход в жанре «девочка против готишных демонов» — в этот раз родом с PC Engine Super CD. Увы, о самой игре в это раз много добрых слов сказать не получится — разработчики, судя по всему, решили, что главгероиня сама вытянет игру своими руками. И другими частями тела.

**Коруку** — это натуральный концентрат анимешного китча. Синие дикобразовидные волосы, телескопический клинок в качестве оружия. И броня. Могучая розовая броня весьма необычной конструкции и крайне неравномерно распределена. Верхнюю часть тела она защищает даже излишне хорошо — чего стоят только рекордных размеров и сложности бронеплечи! Но дальше вниз броня начинает легчать, усыхать, уменьшаться и где-то на полпути совсем заканчивается, являя взору даже чуть больше, чем было принято по бронелифчиковым канонам того времени (но все же, чуть меньше, чем то, что скрывается под плащом Делы Делон).

В Faussete Amour позаимствовали знаменитую фишку из Ghosts 'n Goblins — при получении урона Коруку в буквальном смысле теряет броню, оставаясь, впрочем, в довольно целомудренном по меркам игры белом купальнике. А вот при фатальном ранении она лишается и его. Чтобы своей смертью порадовать игроков, понимаете ли. Весьма цинично.





# Kouryuu Densetsu Villgust: Kieta Shoujo

Героиня: Chris, Fanna, Ryukia

- Классическая японская RPG родом с «Суперфамикома», в которой обычный японский школьник отправляется в прошлое на поиски и спасение своей подружки (обычное дело для японских школьников). Отправляется не один — по дороге к нему присоединяются воины и воительницы. Доспехи которых нас как раз и интересуют.



Chris

Суровая девочка-самурай. Одетая, соответственно, в суровый самурайский бронелифчик и еще более суровые бронетрусы, увенчанные неким иероглифом. Поскольку такой комплект не сказать, что гарантирует надежную защиту, самурайское метал-бикини дополняется железными сапогами, щитом и — куда ж без них — бронеплечами. «Продвинутый» вариант — гламурно-розовенький и с чуть большей зоной покрытия.



Ryukia

Развеселая девочка-кошка, вооруженная железными когтями как у Фредди Крюгера супергеройского Росомахи. Бронекомплект имеет немного другой фасон, с более основательными метал-трусами, но все же, похоже, делался в той же кузне, что у Крис. Продвинутый вариант тоже красиво-гламурен, с золотыми узорчиками и Двойными Бронеплечами.



Fanna

Девочка-лучница в зеленом плаще — единственная носительница бронелифчика, сколько-нибудь близкого реальной жизни. Он у нее односторонний, и лучники (в том числе мужского пола) действительно носили такие — дабы защититься не от вражьей атаки, но от удара собственной тетивой. А также чтобы тетива и стрела не путались в одежде. Гламурной разновидности этого реалистичного бронелифчика, увы, нет.

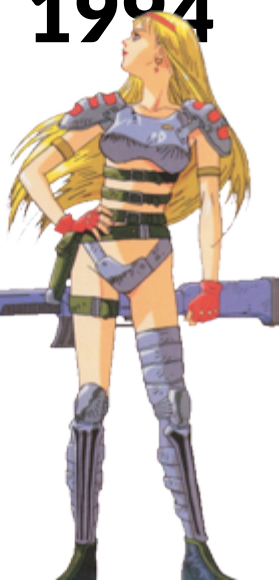
1994

## Contra: Hard Corps

Героиня: Sheena Etranzi

- Первая женщина в сериале Contra появляется лишь в шестой части. Шина — боевая подруга номинального героя Рэя. С виду хрупкая блондинка, на деле искусный воин, непревзойденный в тактике партизанской войны: говорят, в джунглях она одна способна заменить целый отряд. Ее бронелифчик, в общем, то, принадлежит к футуро-классу, но уникален тем, что соответствует мрачности мира Contra и по-киберпанковски суров: грубые рубленые формы, заклепки, «регбийные» бронеплечи и ремни. На ногах тоже металлическая защита. Отличный контраст с внешностью самой Шины.

Шина Этранци — обладательница самого оригинального бронелифчика в нашей подборке.





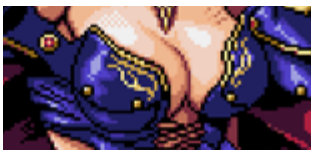
# Мнение с другого берега

*Мы опросили самых активных участниц нашего сообщества, что они думают о практичности, эстетичности и вообще о смысле бронелифчиков в играх.*



## Алина 'Fake Tan' Панкова:

Честно говоря, бронелифчики всегда вызывали у меня не то смех, не то недоумение. Будь я яркой феминисткой, я бы, конечно, начала плеваться желчью на тему объективации женщин, и на что там еще нынче принято жаловаться. Но, как по мне, это просто странно и несколько комично. Бежит, значит, по снегу деваха, вокруг нее бьются воины в зимних доспехах, а на ней развеваются две тряпочки и кусочек металла. Ей же, черт возьми, холодно! Ну и, конечно, непрактично все это. И вредно для здоровья. Если не помрет от ранения в незащищенные жизненно важные органы, то простудится.



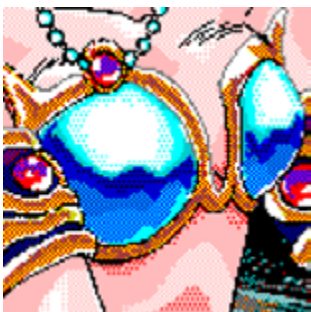
## Алина 'Owl Fruit' Мотина:

Подобные лифчики практичны в плане защиты и поддержки груди, но они, как мне кажется, очень тяжелы и неудобны и, скорее всего, могут даже натирать.



## Надежда 'Rizzyч' Трифорсова:

Бронелифчики. Хорошо это или плохо? Не знаю. С одной стороны, они очень плохо выполняют роль брони. Но с другой стороны, как бы неплохо выполняют роль лифчика. Или нет? Они же тяжёлые! И холодные ещё небось. В плане практичности они, как минимум, не очень удобны. Эстетичность. Тут можно прямо сказать — выглядят они обычно замечательно. Любители женского тела всегда оценят. И главное — смысл. Можно начать с того, что это всего лишь игры. Почему людей волнуют бронелифчики, но в то же время не волнуют какие-нибудь животные, при убийстве которых из их тел выпадают, например, бомбы или мечи? Тут действительно не стоит слишком сильно задумываться, а просто принимать как должное, и, возможно, наслаждаться красотой. Да и все привыкли уже давно, даже шутить про бронелифчики уже не смешно.



## Анна 'Frozza' Гулбис:

Можно много рассуждать по поводу того, что бронелифчики — это несерьёзно, что о никакой практичности и речи быть не может, кроме того, что героиню может не сковывать в действиях её килограммы амуниции. Что нет реализма и любая женщина бы пала на поле битвы при таком халатном отношении к своей броне. Но, это же виртуальный мир. Это фэнтези, который нам предоставляет автор. В реальном мире девушка/женщина вряд ли так отнеслась к своей броне, если у неё только не другая профессия. Но только не в виртуальном мире. Здесь нам покажут все прелести женского тела по принципу мема рунета "Женский фактор неотъемлем". Так что почему бы и нет? Я за!



## Мария 'Zenon' Куценко:

Если об эстетичности говорить, то это зависит не от того, бронелифчик это или платье, важен сам дизайн. Он может быть и эстетичным, и не очень. В принципе, если выглядит эстетично, то с точки зрения дизайна это может смотреться очень даже ничего для некоторых вселенных. Практической пользы такое, конечно, не несет, тут характер исключительно фансервисно-дизайнерский. Впрочем, я этим вопросом никогда не задавалась и внимание особо не обращала, поэтому более объективно не могу судить.



# ПИКСЕЛЬНЫЕ РУССКИЕ

by masterpeace

Вообще, русских персонажей в олдскульных играх не то чтобы много. Но они неизменно колоритны. Особенно вкусна японская клюква. Типичный западный сосед в японской игре должен максимально отличаться от местных жителей: он огромен ростом, мускулист, непременно обладает густой растительностью на лице и носит необычное для японского уха, но, конечно, очень распространенное в наших снежных просторах имя — *Андра, Джинборов, Водка, Пушка*, например.

Так уж вышло, что большинство пиксельных русских обитает в файтингах. Оно и понятно — в игре, где по сюжету представители разных стран собираются, чтобы начистить пятаки друг другу, непременно всплывет и советский/российский гражданин. Вот только о большинстве из них и сказать-то нечего — редко файтинговые бойцы могут похвастать интересной биографией. Ну и не слишком-то интересно рассказывать о русских, приехавших в игры из других первоисточников — фильмов, например. А также, скажем, о реальных спортсменах в спортсимах. Так что далее — только пиксельные русские, рожденные на свет могучим воображением японских (и не только) разработчиков.



# Водка Дранкенски

Игры: *серия Punch-Out!!*

Первая часть аркадно-комичного бокса **Punch-Out!!** вышла в 1983-м. Продолжение, **Super Punch-Out!!** — год спустя. И в ней-то и появляется первый русский персонаж — *Vodka Drunkenski*. Первый не только в этой серии, но и, скорее всего, вообще в игровой истории.

И в него-то японцы вложили весь свой самый концентрированный клюквенный сок. Боксер по имени Водка огромен и могуч, носит длинные усы, в лютый мороз прогуливается по Красной площади в трусах и ушанке и ящиками поглощает сами понимаете какой напиток. Заправляется перед боем, отхлебывает между раундами и даже пытается дунуть прямо на ринге, доставая пузырь откуда-то из трусов.



**RANKED: #4**  
**SODA**  
**POPINSKI**



При переезде на NES в 1987-м Водка не прошел строгий нинтендовский цензурный контроль, вынужден был завязать с алкоголизмом и, соответственно, сменить имя на безалкогольное — *Сода Попински*. Под этим именем он и прославился, полюбился народу и выступал во всех следующих частях серии...

...кроме неофициальных, выпущенных на «Коммодорах» и «Спектрумах» под названием **Frank Bruno's Boxing** — там Водка получил имя *Андря Пунчаредов*.



Но мы-то знаем — здесь, на родине, в советской краснокожей паспортине у него записано: «Водка Дранкенски».

В Сан-Франциско существует бар «У Сода Попинского».

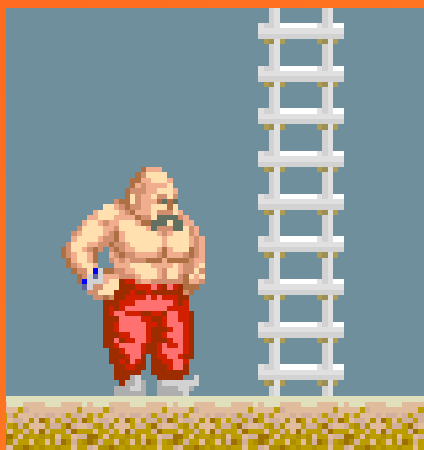




# Джинборов Карновски

**Игры:** *Karnov*, *Fighter's History*, *Bad Dudes Vs. Dragonninja*, *Tumblepop* и др.

Зело могучий, лысоголовый и длинноусый здоровяк, более известный под сокращенным именем Карнов — бывший циркач, второй сын бедного русского фермера. Выглядит он при этом как диковатая, но гармоничная помесь татаро-монгола и запорожского казака. Щеголяет голым торсом, красными шароварами, башмаками с загнутыми носками и умеет изрыгать пламя. Способность свою при этом использует сугубо в целях личного обогащения — слоняется по миру в поисках золота, сокровищ да артефактов (один селезень уже заработал таким методом, так что план вполне реалистичный). Страдает немотивированной тягой к лестницам — сказывается цирковое прошлое, очевидно.



Перебравшись с аркадных автоматов на Famicom, Карнов попадает в передрыгу: чем-то насолив самому Богу (видимо, расхищением сокровищ), он теперь должен искупить свои нехорошие деяния, победив злодейскую армию Аракатаи. В NES-версии, Впрочем, он по-прежнему ищет сокровища, самый жирный кусок которых должен отнять у злобного дракона по имени Дракон (Ryu).

Впоследствии Карнов внезапно стал маскотом Data East и засветился еще во множестве игр этого разработчика в разных ролях. Правда, всё больше отрицательных.

В файтинговой серии **Fighter's History** Карнов уже приобретает более явные монголоидные признаки. И тут же озвучиваются его физические данные: рост — 180 см, вес — 135 кг. Внушительный парень. Особенно по азиатским меркам.



В **Tumblepop** роль Карнова низвели до банального рядового врага. Какое унижение.



Как, впрочем, и в **Joe & Mac Returns**



В **Bad Dudes Vs. Dragonninja** он первый босс в игре, а дальше по курсу встречается уже как обычный враг.



**Trio the Punch: Never Forget Me.** В этой игрушке встречаются всевозможные Джинборовы: серые, крылатые, подводные... А также босс в виде гигантской статуи нашего среднеазиатского пузана, которую таскает на себе толпа крохотных Карновых.



В разных играх Джинборов то худел, то толстел, то наливался мускулами, то брюшко отращивал.

Если имя Карнова получено путем слияния «джинн» и «боров», то все логично.





# Челнов

Игры: *Atomic Runner Chelnov — Nuclear Man, Trio The Punch, Tumblepop, Fighter's History*

Был Челнов честным тружеником шахты. Работал себе, пока не случилась на соседней АЭС авария, и Челнов получил запредельную дозу радиации. К счастью, радиация оказалась не настоящей, а комиксовой, и вместо лучевой болезни наш шахтер обрел суперспособность в виде неутомимого быстрого бега. И, решив, что вот его шанс вырваться из серых будней, обрядился в боевой скафандр, взял себе имя Атомный Бегун и, таким образом, стал первым советским супергероем (не считая Дяди Степы). И устроился на работу в игру имени себя.



Аркадная игра *Chelnov* за авторством *Data East* вышла в 1988-м, пару лет спустя после крупнейшей техногенной катастрофы в истории. Вспомним еще, что на японский манер героя зовут «Черунобу» — и сомнений не останется, чем вдохновлялись разработчики. Но на справедливые обвинения в столь безнравственной и безвкусной эксплуатации Чернобыльской аварии они отвечивали с невинным видом:

«А? Какой Чернобыль? Ничего мы такого даже не думали, это вообще родственник Карнова». Однако ж при переносе игры на

«Мегадрайв» сюжет от греха переписали, а в американской версии в названии оставили только *Atomic Runner*.



В более поздних играх *Data East* — *Trio The Punch, Tumblepop, Fighter's History* — Челнов фигурирует уже в качестве... да, врага. Точно как Карнов, его псевдо-родственник. Ну не может русский быть совсем хорошим, каким-нибудь бякостным свойством он должен обладать...





# Игорь

Игры: *Human Killing Machine*

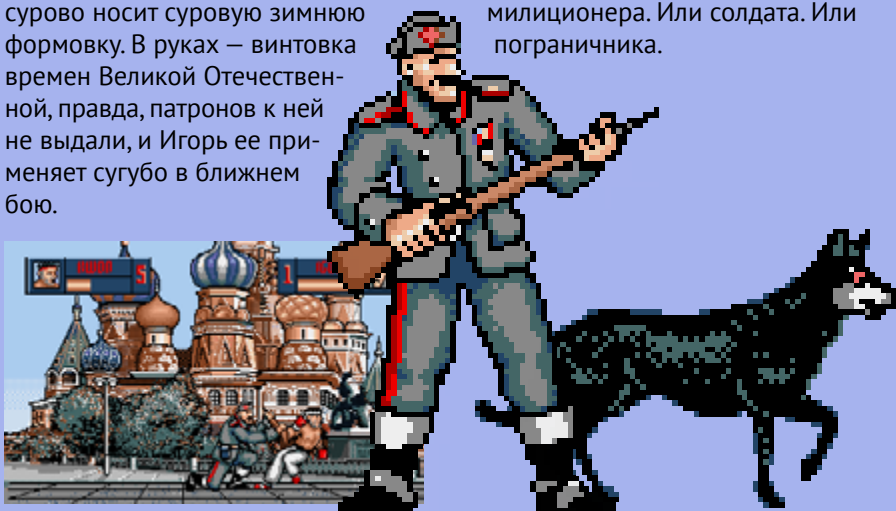


*Human Killing Machine* — такой юродивый как-бы-сиквел *Street Fighter* (не великой второй части, а самого первого). Или еще уже — неофициальный псевдо-сиквел портов первого SF на всевозможные домашние ПК за авторством бесславной конторы Tiertex. На всех платформах он сделан на том же движке, что SF на них же. Могучий корейский боец Квон разъезжает по всему свету, избивая оппонентов. И первый на его пути — русский парень Игорь.



Игорь каноничен. Усатый, взгляд суров. В военной униформе... эээ, или милицейской? Да какая разница, главное — он олицетворяет силовые органы тоталитарного государства. На дворе лето, судя по зеленеющим кустикам, но Игорь сурово носит суровую зимнюю формовку. В руках — винтовка времен Великой Отечественной, правда, патронов к ней не выдали, и Игорь ее применяет сугубо в ближнем бою.

А еще у Игоря есть питомец — черная псина по имени Шепски. В трудную минуту он призывает его и натравляет на негодяя Квона, который, понимаете ли, приехал в Советский Союз, чтобы на главной площади страны избить честного милиционера. Или солдата. Или пограничника.



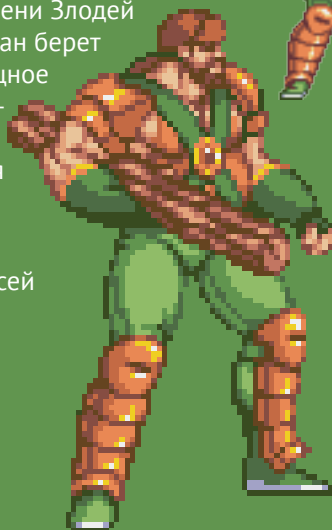
# Иван

Игры: *Metamorphic Force*

Один из четырех героев аркадного битэмапа от Konami, Иван — редкий пример однозначно положительного русского персонажа. Охотник и одновременно борец. Бородат, носит хвостатую шапку (какие носят все наши охотники... наверно) и странные зеленые штаны. Когда (осторожно, дальше психоделия) богиня Афина призывает четырех героев сразиться с пробудившимся злодеем по имени Злодей (The Evil One), Иван берет в руки самое мощное русское оружие — Большое Полено — и отправляется спасать мир.

Естественно, из всей четверки Иван — самый здоровый, бронелобый и медленный.

Всех главгероев Афина наградила способностью превращаться в антропоморфное животное. Угадайте, в кого превращается Иван? Правильно.



# Доктор Михаил Сергеевич Казак и Калинка Казак

Игры: *Серия Mega Man*

Тезка первого и последнего президента СССР — гениальный ученый-робототехник (кем ему еще быть в игре про роботов) родом из Сибири, член Академии наук имени почему-то Стравинского. Обликом каноничен, но не особенно клюквенен: при бороде и очках, в белом халате, с гнездом на голове. В свободное от работы время посещает балет. Настоящий русский интеллигент, в общем.

Выход на арену Михал Сергеич совершает в «Мегамене-4»: д-р Уайт получает от него послание, в котором говорится, что, мол, весь мир должен узнать весь масштаб гениальности доктора Казака, и поэтому я создал смертоносных роботов и разослал их во все концы Земли, попробуй, победи, ухахаха. Русский — опять негодяй, что ж такое. Мегамен их, само собой, побеждает, потом добирается и до самого Казака (который проживает в некой хайтек-версии Собора Василия Блаженного) и, несмотря на сопротивление доктора, засевшего в гигантской клешне-хваталке, как в игровых автоматах, одолевает и его.

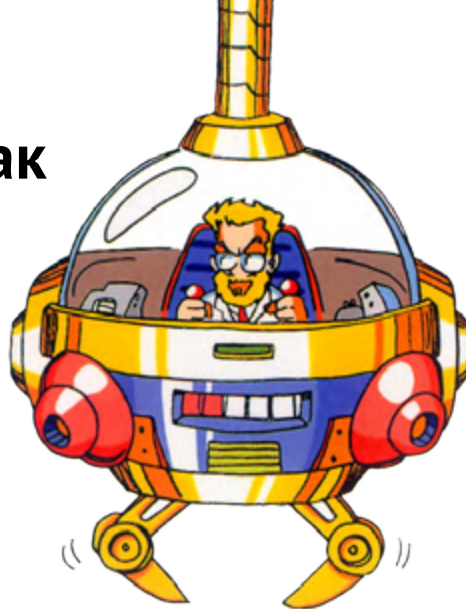


Тут-то поверженный доктор открывает тайну: негодяем он стал поневоле, ибо злодей Вайли похитил его дочь по имени Калинка и вынудил его работать на себя. И робомальчик отправляется на спасение Калинки.

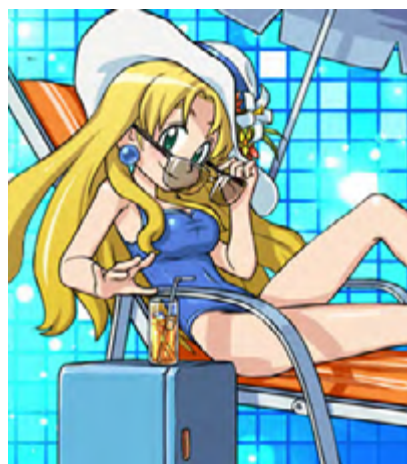


Калинке девять лет от роду, но развита она не по годам: играет на пианино, танцует балет. Влияние папы, определенно — ведь живет она с отцом, а кто ее мать, вообще неизвестно. Мечтает стать принцессой. После спасения, кажется, пропитывается теплым чувством к Мегамену. Ну и что, что робот? Симпатичный зато.

Увы, почему-то в дальнейшем такая харизматичная парочка почти пропадает из внимания и фигурирует все больше в каких-то спин-оффах, а то и вовсе комиксах. В пятой части доктор Казак указан как конструктор робоптицы-помощника Beat — но только в мануале к игре. Еще пару раз он мелькает на экране в заставках, но и только.



Последнее на сей момент появление Калинки — в игре *Rockman X over* для iOS (2012). В ней Калинке уже 14, она приобрела некоторые, эээ, округлости и временами щеголяет в купальнике.





# Кибер-Ленин

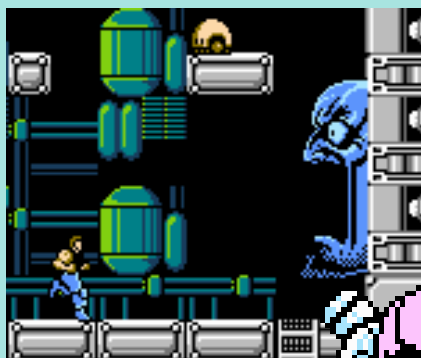
Игры: *Power Blade*

ОК, официально никакого Ленина тут нет. Тут есть суперкомпьютер, названный по-простецки Master Computer, который захватили подлые пришельцы, и есть шварценеггеро-подобный главный герой, который этот самый компьютер из лап захватчиков спасает.



Но давайте приглядимся... У аватара этого «Мастера Компьютера» такая знакомая лысина и борода...

А вот его же несколько удивленный гигантский лик на стене...



А вот и он сам! Кибер-нетический дедушка всех пионеров в качестве босса. Какие еще могут быть сомнения?



В оригинальной японской версии, которая называлась Power Blazer, аватар имеет более японские черты и с Ильичом так явно не ассоциируется.



# Чайка и Пушка

Игры: *Серия Sonic Wings*

**Sonic Wings**, она же **Aero Fighters** — это такая японская аркадная «Санта-Барбара», повествующая о нелегкой жизни пилотов-наемников из разных стран, с невероятным количеством героев и хитроумными переплетениями их судеб. Начиная с третьей части среди героев появляются и русские. Много русских, интересных и разных.



*Чайка и Пушка* — русские сестры-близняшки, ввязавшиеся в битву с Project Blue в надежде заработать деньги на лечение своего отца, сраженного неведомой болезнью. Управляют штурмовиком Ил-2. В качестве супероружия используют все-испепеляющую гигантскую матрешку. Обе — блондинки с почти идентичной внешностью, приодетые в умеренно клюквенные костюмы.

*Чайка* — в очках и синей, э, тюбетейке, *Пушка* — без очков и в красной. Пушка более дерзкая и отчаянная, Чайка осторожнее и старается уберечь сестрицу от необдуманных поступков.

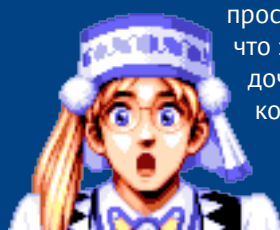
В финале **Sonic Wings 3**, после победы над главгадом, оказывается, что Лорд River-n-White «прокатил» их, вручив награду другому пилоту.



Отчаявшимся сестрицам певица Анжела (которая тоже сражалась против вражин на истребителе, ага) предлагает работу уборщиц после своих концертов. Куда деваться...

В продолжении, **Sonic Wings Special**, *Чайка и Пушка* вновь садятся за штурвал — полотерством много не заработаешь. Тут дальнейшие события мыльной оперы зависят от зигзагов сюжета. В одной из концовок повторяется развязка третьей части: Лорд River-n-White снова оставил сестер без денег, и они опять моют полы после концертов Анжелы.

В другой, таки заполучив награду, *Чайка и Пушка* возвращаются домой и застают отца совершенно здоровым. Оказывается, папаша просто страдал похмельем, за что заслуженно получает от дочек по темечку матрешкой.

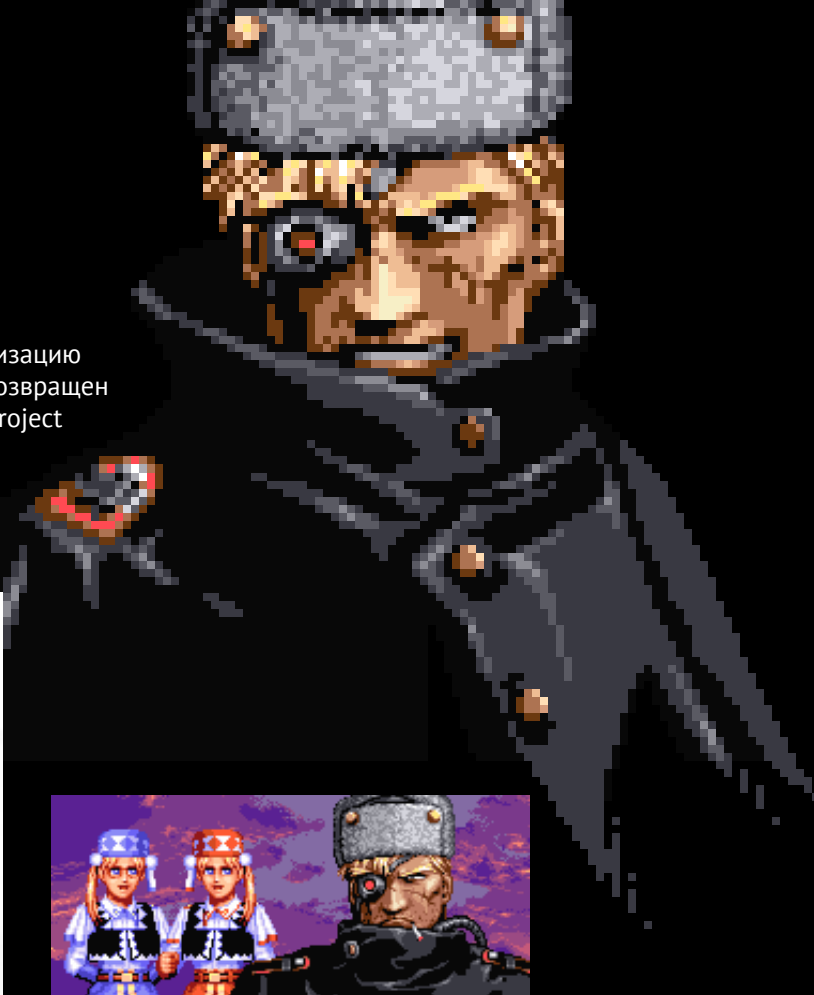


# Волк

Игры: *Серия Sonic Wings*

Бывший русский солдат, некогда работавший на организацию *Fata Morgana*. Был предан и убит своим хозяином, но возвращен к жизни в виде киборга, после чего присоединился в Project Blue. Очевидно, чтобы отомстить предателям. Хотя есть мнение, что он просто получает удовольствие от кровавой бани войны. Единственный персонаж в серии, управляющий вертолетом.

На фоне прочих жизнерадостно-анимешных персонажей серии Волк подавляюще мрачен. Ликом зело напоминающий *Дольфа Лундгрена*, хмур взглядом, небрит, курит, носит ушанку и черный плащ (или шинель), скрывающий его с ног до головы. Шрам через все лицо. Терминаторообразный правый глаз. Под плащом, очевидно, тоже немало металлических частей тела, на что намекает вылезающий из-под воротника шланг или кабель.



В режиме на двух игроков *Волк* выступает в паре с землячками *Чайкой* и *Пушкой*, к которым питает более чем дружеские чувства. Особенно к *Пушке*, которая, похоже, отвечает ему взаимностью. В отличие от *Чайки*, считающей (справедливо, в общем-то) *Волка* ненормальным.



## Уайти

Игры: *Серия Sonic Wings*

Говорящий русский дельфин-пилот.



# Распутин

Игры: *Серия World Heroes*

*There lived a certain man in Russia long ago  
He was big and strong, in his eyes a flaming glow*

*Boney M*

Примерно этими строками и ограничиваются познания о Григории Ефимовиче Распутине у среднестатистического японского (да и американского) геймера. Так что главное, что он бородат и загадочен, остальное можно и придумать. В **World Heroes** Распутин предстает не таким уж «большим и сильным», а некой смесью друида, хиппи и колдуна. Носит типичный друидский балахон (под которым, судя по всему, ничего нет) и разит врагов магическими приемами — молниями, фаерболами, а также телепортируясь и наколдовывая себе гигантские кисти рук.

Но главное — Распутин — посланник Света и Любви... вернее, глава таинственной русской секты, проповедующей любовь всех ко всем. И со всеми. То есть пансексуализм. Ну, помните, как в той же песне — «*Ra-Ra-Rasputin — Russia's greatest love machine*». И если в первой части Гришины загоны в глаза не бросаются, то дальше он начинает неприкрыто демонстрировать, что любовь его распространяется, э, не только на представительниц противоположного пола.



# Уроболос

Игра: *Strider*

Божественно запредельная киберклюква. Других слов просто нет. Термоядерное коммунистическое безумие. Просто внемлите сюжету.

Год 2048-й. Злодей Грандмастер Мэйо проникает на Землю, обосновывается в Казахской ССР, откуда планирует поработить весь мир. Для его уничтожения отправляется суперагент-ниндзя Хирю. И вот мы пробираемся в самое сердце казахской столицы, где за трибунами заседает руководство страны. Все в серых бушлатах, в шапках с красными звездами. И вдруг эти члены Политбюро вылетают из-за столов и сливаются в единую коммунистическую робо-многоножку! У которой в руках серп и молот! Знакомьтесь: первый босс игры, Уроболос.



Нет, понятно, что у японцев мозги из какого-то другого материала сделаны, но, блин, уважаемые разработчики, что за забористой субстанции вы вкусили в этот раз?

Дополняя чудную картину казахского будущего: на фасаде цитадели Политбюро красуется государственный символ — звезда с недостающим одним лучом и надписью «МДФЖ: Международная Демократическая Федерация Женщин». Таковая реально существовала с 1945 г. до недавнего времени и в годы Холодной войны была известна симпатией к коммунистам. Кто знает, может, сейчас эти феминистки ушли в подполье и вскоре захватят власть в Казахстане и утвердят там коммунистическую диктатуру...



# Зангиев

Игры: *Серия Street Fighter*

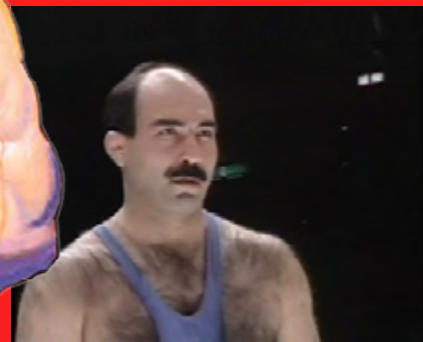


Глубоко в Сибири, среди бескрайних снегов, на секретной базе по заданию Партии и лично Горбачева проходит тренировки могучий воин. Тело его усеяно глубокими шрамами — ведь тренируется он на медведях, заламывая их голыми руками. И все для того, чтобы принести Родине-матери мировую славу во всемирном бойцовском турнире. Знакомьтесь — Зангиев, самый преданный сын Отечества и самый популярный пиксельный русский. Выступает под псевдонимом «Красный циклон».

Зангиев — натуральная гора мышц высотой 214 см и весом 115 кг. Имидж сочится брутальностью: брутальная борода, брутальный ирокез, суровая шерсть на груди. Кулаки — с футбольный мяч. Удары его смертоносны, а рестлерскими приемами он просто размазывает соперников, как кашу по тарелке. Неимоверно гордится своей физической формой и не упускает случая высмеять дрыщающих оппонентов.

При том Зангиев вовсе не злодей, нет. Он может легко взорваться, обидеться, но так же быстро отходит. Особенно если польстить его комплекции. Как большой ребенок. Очень большой. А уж за тарелкой борща и рюмкой водочки и вовсе оттаивает, начинает шутить и балагурить.

При рождении создатели хотели назвать Зангиева именем Водка Гобальски. Но потом, видимо, вспомнили, что одному Водке уже пришлось сменить паспорт. И назвали нашего героя, вероятнее всего, в честь советского борца осетинской национальности Виктора Зангиева, который как раз в это же время ушел в профессиональный рестлинг и выступал там под псевдонимом... да, «Красный циклон».





# Горбачев

**Игры:** *Perestroika*, *Nuclear War*, *Gorby no Pipeline Daisakusen*, *Navy Blue*, *Ganbare Gorby!*, серия *Street Fighter*

Много было в советской истории ярких политических деятелей, но сверкнуть ярко звездой видеоигр посчастливилось только Горбачеву. Оно и понятно. Ленин был так давно, что уже превратился в коммунистическую абстракцию. Сталин в глазах Запада (да и Японии тоже) — кровавый тиран, жарящийся на адской сковороде где-то неподалеку от Гитлера; баловаться с ним в играх — того и гляди на цензуру нарвешься. Слава Хрущева с потрясанием ядерными бомбами тоже успела покрыться пылью. А вот Михаилу Сергеевичу повезло рулить страной как раз в эпоху подъема видеоигр. При нем сквозь трещины стремительно ржавевшего «железного занавеса» за границу начали проникать клюквенные флюиды. И неудивительно, что его пестрая лысина засияла в играх то там, то сям.

Вот он среди прочих мировых лидеров в пошаговой стратегии **Nuclear War**. И единственный под почти не искаженной фамилией.



Вот — в заставке **Gorby no Pipeline Daisakusen**. Сама игра, в общем-то, тривиальный «тетрисоид», только с трубами вместо фигур, и вроде непонятно, при чем тут вообще Горбачев. Но, видимо, по трубам сим течет нефть (или газ), и глава СССР незримо руководит постройкой трубопровода. Если вчитаться в мануал, подозрение подтверждается.



Вот Горбачев печально выглядывает из интерфейса малоизвестного у нас «симулятора морского боя» **Navy Blue**.



В **Ganbare Gorby!** на *Game Gear* ему наконец-то достается главная роль. Вот только игра эта — весьма унылый пазл, где нужно доставлять грузчикам еду по конвейерам, вовремя нажимая кнопки. Почему этим занимается лично Михал Сергеич? И почему он выкрасил остатки шевелюры в фиолетовый, подражая героям аниме? Загадка. В западной версии, кстати, Горбачева в игре вовсе нет, а сама она называется **Factory Panic**.



Ну и как не быть Горбачеву в нашей, родной, знаменитой игре под названием **Perestroika!** И хотя в самой игре мы явно в роли лягушки скачем по листьям болотных лилий, а весь этот сюжет про борьбу демократа с бюрократами явно притянут за уши в угоду конъюнктуре — вот он, красуется на титульном экране на фоне Кремля и под звуки «Дубинушки».



## Зангиев и Горбачев

Вовсе не дружеские отношения их связывают, нет. Простодушный, наивный Зангиев, готовый жизнь отдать за Родину, величает Горбачева не иначе как «мой царь». Чем нещадно пользуется хитрый коварный политикан Горбачев. Выиграл турнир — спасибо тебе, товарищ Зангиев, от лица Партии и советского народа! И бутылку лучшей водки тебе в подарок! А теперь — назад, в Сибирь, валить медведей! Только плясанием впрыскаю на прощанье...





悪いロシア人  
Злые Русские

# WARUI ROSHIJIN!!

by Владислав Саргас

Люди русские всегда были гостями в видеоиграх. Это обычно криминалы, военные или даже целая партия, терроризирующая мир своим лишь существованием. Колоритные злодеи, которые ни на кого не похожи. Наличие русских в играх может внести дополнительную прибыль. А так как значительную часть геймерского сообщества составляют американцы, бесспорно, прибыль будет. Ибо американцы родились и выросли при постоянных заявлениях СМИ об угрозе со стороны России – страны, которая никогда не уберет свои военный потенциал и политический вес в мире.

Внедрение стереотипов о русских начиналось с незапамятных времен. Но существует один пробел в истории. Пробел, который удивляет немало. И он заключен в эпохе 8-битных и 16-битных домашних игровых систем. Конечно, там есть русские персонажи отдельно, выполняющие юмористическую или колоритную роль (Зангиев, Сода Попинский и т.п.). Но чтобы напрочь отсутствовала игра про злую русскую армию, про злое русское правительство – это новость.



# ПЛАТФОРМЫ ПРОВАЛИВШЕЙСЯ ПРОПАГАНДЫ

**М**ало кто мог тогда предсказать, что игровая индустрия может служить источником информации, в т. ч. и пропаганды. Причем пропаганда может быть либо топорной, либо несущей версию определенных событий с нужного угла. При этом иногда игра может считаться пропагандистской по причине информации, которая занесена внутри и имеет основу, взятую из пропаганды. Примером последнего типа игр служит стратегия на ПК Command & Conquer: Red Alert, сюжет которой основаны на «мантрах» об истории СССР в целом.

До середины 90-х домашние игровые системы были лишены «чести» воспитания детей и подростков и внедрения небывалого уровня патриотизма и ненависти к противникам своей страны. Причина кроется в том, что эпоха домашних приставок от Nintendo и Sega миновала временной отрезок Холодной войны, когда отношения между США и СССР становились напряженными, а СМИ подхватывали это. Из-за этого на NES не вышла уйма игр, где требовалось закалить американца на защиту от «красных», потому игроизация, например, фильма «Red Dawn» была бы совсем мимо

кассы, а американская игровая индустрия жила пока на кривеньких играх для персональных компьютеров. Основная масса игровых развлечений для домашних приставок создавалась в Японии. Как ни удивительно, характерный для этой страны менталитет не позволил создать игры, смысл которых заключался в простом «перебить плохих и злых русских». Игры такой тематики от японского производителя можно пересчитать по пальцам, и их еще надо упорно искать, а также сравнивать с остальными играми на Famicom и Mega Drive количественно.



# ПРУССКИЙ МАРШ КОНАМИ



Игровая индустрия в Японии первой половины 80-х годов специализировалась на играх, которые удовлетворяли фантазии целевой аудитории в лице школьников. Таким образом они могли поиграть за сантехников, дровосеков, рыцарей и даже коммандо. Антагонистами служит либо полная абстракция, либо буйная фантазия разработчиков. Никакой идеологической подоплеки не имели практически все игры, созданные в Японии. Однако какая-нибудь студия может использовать кое-какие «недетские» атрибуты для своих проектов, чтобы показать себя с «серьезной» стороны.



Студия Konami часто вдохновлялась образами «Империи зла». Стоит взять, например, игру Jackal 1986 года выпуска, где одноименный спецотряд спасал военнопленных от специфического противника с множеством фортификаций и бронетехники. При переносе на домашние 8-битные системы игра пополнилась еще несколькими атрибутами этой самой «Империи Зла». В данном случае игра стала называться не иначе как «Последний приказ: Красная крепость», а финальным боссом стала уже не крепость, а огромный танк, вобравший в себе множество черт известных советских танков (ходовая часть от Т-72, всё остальное от Т-55). Но до этого Konami выпустила еще одну аркадную игру – Green Beret, она же Rush'n' Attack. Несмотря на свою простоту, все же она имеет некоторые вопросы касательно графики и сюжета.

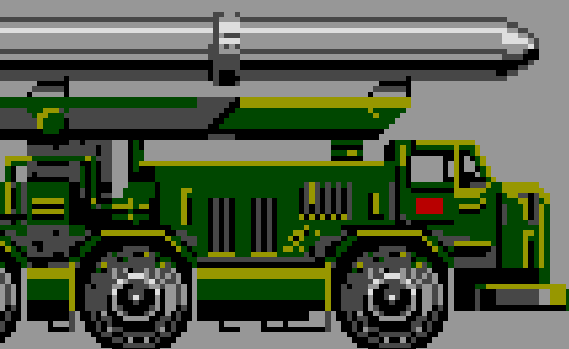


Игра Green Beret вышла на аркадных автоматах в 1985 г. Несмотря на данный факт, оригинальная версия поставила себе задачу соблюдать политкорректность, свойственную Японии по отношению к «странам меньшим». Сразу наблюдается полное отсутствие внятной символики и вообще какого-нибудь намека на существование русских. Лишь красные флажки отдают минимумом того намека. Однако существует гипотеза, что игра была сделана отнюдь не для мирового рынка.

В американской версии под названием Rush'n' Attack, становилось ясно, где зеленые береты устраивали диверсию. Это Советский союз. Там, где изначально были абстрактные красные флажки Аэрофлота, появились понятные каждому красные звезды, иногда даже с белой окантовкой. Даже само название является омонимом словосочетанию Russian Attack. Объясняется данный конфуз просто – на посту президента США был Рейган, и он требовал, чтобы каждая мультимедиа закалила морально американца, чтобы смог дать отпор «красной угрозе». Еще недавно вышел фильм «Красный рассвет», давший толчок данному течению обстоятельств.







Порт Green Beret на восьмибитные домашние системы также претерпел изменения касательно политической направленности (даже в американской убрали все намеки на русских), графики (сказать, что восьмибитка не тянула оригинальный графон — ничего не сказать), музыки (вместо невнятных битов появилась хорошая мелодия) и сюжета. По сюжету главная задача беретов уже не спасение военнопленных (она стала второстепенной, судя по американскому мануалу), а уничтоже-

ние ракетной базы, немного похожей на РЛС Дон-2Н.

Графика, опять же, получила ограничения в цвете, из-за чего значительная часть деталей пропала. Скажите, кто-нибудь догадался, что в первой миссии главный герой сражается с русскими? Эти самые «русские» внешне скорее походят на прусских гренадеров середины XVIII в. Такие ассоциации закрепляются в миссии в порту, где моряки со своими португальскими полами походят на участников «Окtoberфеста». Может, следовательно игру назвать Prush'n Attack?

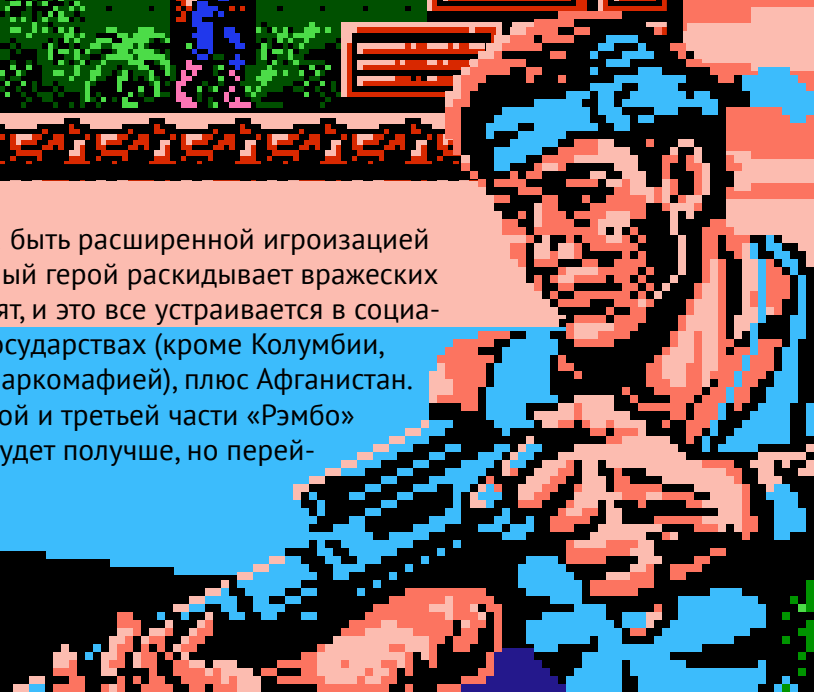
## «LET'S KILL SOME RUSSIANS»

Японцы никогда не старались всерьез что-то «донести» через игры. Игровые студии делают развлечение для определенной аудитории — и это единственный приоритет зачастую. А когда условия требовали вынужденно добавлять русских — разработчики добавляли, как это было с Golgo 13 от VIC Tokai (главный герой посещал Берлин и поэтому мог находиться под прицелом КГБ).



Crossfire могла быть расширенной игроизацией «Рэмбо». Главный герой раскидывает вражеских солдат как котят, и это все устраивается в социалистических государствах (кроме Колумбии, там борьба с наркомафией), плюс Афганистан. Правда, у второй и третьей части «Рэмбо» с реализмом будет получше, но перейдем к делу.

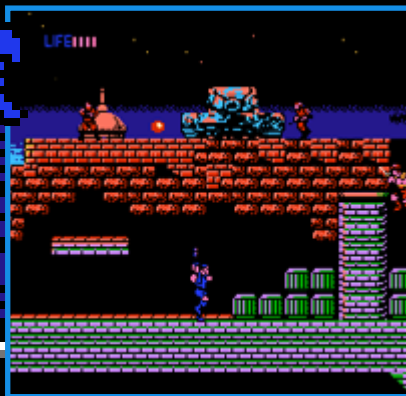
Но всегда выходят исключения — студия Kuuko сделала хороший ран-н-ган *Crossfire*.



В большей части игры главный герой опустошает тылы социалистических войск. Но основные успехи делает, как ни странно, вертолет, который под конец каждой миссии уничтожает все объекты. Во Вьетнаме можно столкнуться с любопытными экземплярами советского танкостроения. У тех угловатая башня, не схожа ни с одним известным типом советских танков.



Прага дает следующие открытия. Оказывается, русские оккупанты успели застроить город небоскребами, а реки использовали в качестве отстойника для известных в мире субмарин. Поначалу вообще можно было подумать, что эти самые отстойники находятся в канализации, если бы не появляющийся иногда задник с теми самыми небоскребами. Проклятые русские.



Следующая локация имеет название Владиво. Что это за название такое, догадались многие игроки. Все же, игра была распространена только на Дальнем Востоке и в странах СНГ, и всем понятно, с чем имеем дело — с Владивостоком. Художники также продемонстрировали свое видение городов социалистических стран. Владивосток не просто порт, а местный Нью-Йорк Империи Зла. Правда, отличие есть — тут швартуют не корабли с эмигрантами, а целый Тихоокеанский флот, который вертолет главного героя забомбит под конец. Одним из боссов является танк в подzemке. Если вы ожидали что-то схожее на Т-55, вы будете разочарованы. Это не то французский «Шар», не то немецкий «Панцер», если вы понимаете, о чем я. Кстати, стоит упомянуть о смене одежды главного героя. По лютым морозам Владивостока он бегае в зимней одежде.

После Колумбии идет Афган. Военная база сделана в стиле «Рэмбо III». Танки на заднем плане поражают изумительным камуфляжем из синего и пустынного цветов. Но на самом деле такой камуфляж реально существовал в советской армии в 70-х годах, так что не придершесь. Но самая главная особенность базы — это то, как русские оккупанты старательно хранят буддистскую атрибутику. Просто, господа. Статуи Будды в любой непонятной ситуации начинают атаковать, и ГГ приходится повандалить.



# КРАСНАЯ ЗОНА ЗАПАДНОГО ГЕЙМДЕВА

На Sega Megadrive экшен-игр со злыми русскими почти не наблюдается. Такое положение мало чем отличается от того же Famicom. Но такие игры все же есть, хотя они и узки в плане охвата целевой аудитории. Так получилось, что студии, которые на самом деле имели квалификацию в создании игр, занимали не те жанры. Это были либо симуляторы, либо артхаус для другой аудитории (см. Red Zone). Поэтому «клюквенные» игры на приставке оказались непопулярными, а данный временной период — незначительным в общем развитии. И это была уже не эпоха, в которой американские игровые студии не имели какого-либо опыта в программировании, а совсем другая.

Студия Zyrix, которую можно описать как компанию создателей демосцен, после Sub-Terrania выпустили новую игру, которая выжимала все соки из игровой приставки — Red Zone. На самом деле, напрасно будет думать, что Zyrix выпустила игру для широкой аудитории. Ведь вся игра представляет собой интерактивную демосцену с различными техническими новшествами, которую игры на SNES никогда не осият в принципе. Ради демонстрации новых возможностей студия ее и сделала.

Red Zone имеет простой сюжет: коммунистические ваньки во главе с Иваном Ретовичем захватили власть в стране с характерным именем Zyristan и начали угрожать демократии уничтожением мира в тухлу через 24 часа. Но вопреки «клюквоведам», сюжет не имеет особой важности, ибо можно с таким успехом и исламских террористов добавить. Благо в Red Zone техника ни о чем — только знакомые силуэты МиГ-21 замечены, все остальное — ноунейм.



Но не единой игрой сомнительной клюквенности богата «Сегга», ибо до этого студия Microprose и издатель Electronic Arts пытались двинуть на рынок свои... симуляторы. Во что школьникам играть, кроме как в игровые симуляторы? Но они настроены были на поддержание выучки американцев, быть готовыми дать сопротивление советским войскам, авиации и флоту. А вообще, для досуга милитаристов все это сделано. Симуляторы были созданы на энтузиазме разработчиков, увлеченных военной литературой времен Рейгана. Даже Сид Мейер руководил разработкой игры по книге Тома Клэнси Red Storm Rising, но это уже другая история.



Sub-Terrania



Но среди всех симуляторов только две игры оказались «в тему» – **M-1 Abrams Battle Tank** и **688 Attack Sub** от Electronic Arts. Здесь открыто показываются боестолкновения США и СССР без лишних подробностей.

В первой игре экипажу танка M1 Abrams предстоит способствовать сопротивлению наступающим советским силам в т.н. «Фульдском коридоре» – возможной зоне боевого столкновения войск на границе ФРГ и ГДР.

Противниками выступают так и легкая бронетехника, так и танки. Но есть еще и вражеские противотанковые ракетные установки (ПТУР) и нечто под

аббревиатурой FST. Это Future Soviet Tank, обросший мифами в военных журналах того времени. Но на самом деле таким именем называли Т-72Б обр. 1989 г. и Т-80У. Как ни странно, в этом симуляторе есть возможность покинуть танк, и за это дается целая вариация геймоверов. Покидание поля сражения в тех или иных ситуациях позлит начальство по-разному: отстранит с должности, отстранит с должности, высказав сарказм («Ты оставил на поле боя дорожный танк, так держать, мы все умрем!») или расстреляет с пистолета прямо в офисе.



**688 Attack Sub** – симулятор подводной лодки. Игра удивляет возможностью выбора игры за советский экипаж атомной подводной лодки «Лира» (Alfa), но с ограниченным вооружением по сравнению с американским аналогом класса Los Angeles. Также имеются визуальные отличия. В данном случае интерьером подлодки не ограничилось. Все надписи возле кнопок и переключателей переведены на русский язык. Кроме того, имеется русская озвучка, однако она произносится словно каким-то латиносом. Эти «Выбираю цель» и «Делаем анализ, Капитанэ» вы не забудете никогда. Когда игра закончится геймовером, демонстрируется карточка с изображением Ленина и надписью «Товарищ, флот уполномочен заявить вам» (к сожалению, на английском).





# AESTETICA SOVIETICA

Иногда имидж армии «Империи Зла» привлекает игровых разработчиков. И это не всегда должны быть американские авторы своих симуляторов. И другие программисты поняли это. Советские вертолеты, например, оказались настолько причудливы, что разработчики давали их не обязательно родной авиации. В игре **P.O.W.: Prisoner of War** присутствует вертолет Ми-24 с аутентичным внешним видом, а в отмененной игре Sunman (прочитать о ней можно в прошлом выпуске) боссом-вертолетом выступал настоящий советский Ми-28.

Студия Camerica выпустила игру, полностью построенную на советской теме – **MiG-29 Soviet Fighter**. Сложная аркада (но не так, как Gunнас и другие эталоны хардкора) на удивление оказалась одной из крайне редких качественных игр от американского производителя. Советской темой пропитано буквально все: меню, интерфейс, надписи, имена, музыка и игровые спрайты. Помимо знаменитого истребителя МиГ-29, в игре есть разные бомбардировщики. Это и Ту-22, и Ту-95, и М-4, и даже старичок Ил-28. Сам сюжет на удивление

неклюквенный: советский летчик должен ликвидировать Мировую террористическую армию полковника Крэкова (Crackov можно звать Дуровым). А в конце придется обезвредить атомную бомбу, сброшенную с уничтоженного бомбардировщика неизвестной модели.



## ЭПИЛОГ

Когда наступила эпоха новых поколений, а американская игровая индустрия смогла развиваться до приемлемого уровня, игры с присутствием русских солдат как злодеев стали выпускаться чаще. Стоит ли упоминать, что развитию «русской темы» поспособствовали события в Первой Чеченской войне? К чему эта война? Просто после объявления западных СМИ о «подъеме русского национализма» стало модно делать игры, в которых Россия делает оккупацию за оккупацией.

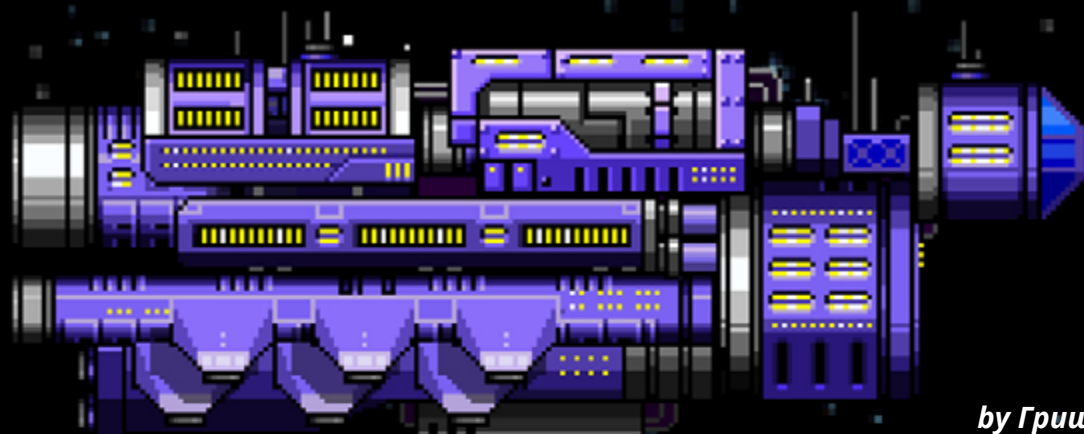
Примерами таких игр являются iM1A2 Abrams, Soviet Strike. Но однозначно подняла тему «злых русских» игра Command & Conquer: Red Alert.

С этих пор мы не обделены играми про «злых русских». И пока есть опыт в геймдеве и прибыльная тематика, тема будет «мусолиться» до бесконечности. Мы можем снова увидеть треш про российских диктаторов-оккупантов, снова самоиронию на тему «злой» России. Никуда не деться теперь.





# REX ROCKET



by Гриша Павлов

*За последние годы инди-игры стремительно развиваются, появляется все больше новых качественных проектов. Также растет число игр «в стиле ретро» (пиксельный арт-дизайн, чиптюневская музыка, геймплей игр 8-16 битной игровой эпохи). Среди игр такого типа в 2014 году вышли как широко известные (Shovel Knight), так и те, что известны более узкой аудитории (Freedom Planet). Именно ко второй категории и относится игра, о которой я хочу рассказать. А называется она Rex Rocket.*

**Д**ля начала хотел бы сказать несколько слов о разработчиках. Именуют они себя Castle Pixel. Данный коллектив состоит всего из трех человек (по крайней мере, так указано на странице «Кикстартера»). Rob Maher – художник, программист, геймдизайнер; Tyler Bud – программист; Nigel Shields – композитор. Просили они за этот проект 6000 долларов, задонатили им около 11000. Игру они делали примерно год, может, чуть больше. И вот в начале августа 2014 года игра появляется в Steam. Узнал я про эту нее совершенно случайно: в группе Dendy Forever на стене был выложен трейлер игры. Посмотрев его, я подумал: «Выглядит неплохо, можно и купить». Я ожидал игру среднего качества, о которой можно было бы сказать «на раз сойдет», а в итоге получил нечто большее... Итак, приступим к описанию самой игры.

В самом начале нам дают выбрать пол персонажа (по сути, кроме как визуально, они ничем не отличаются). Сразу бросается в глаза стиль рисовки – главный герой внешне очень похож на LEGO-человечка и выглядит угловатым. Кому-то, может, и не понравится такая рисовка, но лично

я считаю, что она выглядит довольно стильно. Для игры «в стиле ретро» такая графика как раз к месту. После выбора персонажа нам показывают заставку, повествующую о завязке сюжета: «Год 28XX. Рекс Рокет и его команда отправились выполнять миссию Консула Науки. Их миссия заключалась в том, чтобы перевезти Терра-Озлингов (форма жизни, внешне напоминающая слизь) на планету Новый Детройт. И они не знали, какие опасности их ждут...» (к сюжету я вернусь немного позже).

Игра начинается с пролога, в котором мы практически ничего

не делаем: ходим по доступной части корабля, разговариваем с людьми, нам объясняют назначение предметов, действие чекпойнтов. Потом нам дают немного пострелять. Вот после захода в крио-камеру начинается основная игра.

Игра представляет собой экшн-платформер с элементами исследования. Поначалу механика игры довольно простая – персонаж может прыгать, скользить по стенам, стрелять в 4 направлениях. Вроде бы ничего необычного. Однако вскоре появляется большая яма, которую обычным прыжком никак не получается



S.S. Montana. Вот так выглядит корабль, в котором происходят события игры





Кого-то мне этот робот-уборщик напоминает...



Местная механика двойного прыжка в действии!

перепрыгнуть. Что же делать? И тут нам объясняют, что можно замедлять скорость своего падения при помощи стрельбы вниз во время прыжка. При этом, используя данную технику, можно немного увеличить высоту своего прыжка. И тут я хочу отметить хороший левел-дизайн – большинство препятствий расставлены таким образом, что игроку необходимо применять имеющиеся в его распоряжении способности. В один момент Рексу дают возможность чарджить основное оружие, и тут механика игры усложняется, т. к. чардж можно применять как двойной прыжок. Соответственно дизайн уровней построен таким образом, что необходимо правильно использовать новую способность. При этом не забывается и предыдущая способность с замедлением скорости падения, и некоторые места необходимо проходить при помощи комбинирования имеющихся игровых механик. И это еще не все. Позже нам дают ракетный ранец, и теперь, если скомбинировать с ним обычный прыжок и чардж, мы получаем уже тройной прыжок! И эта механика действительно применяется в игре. Однако все равно не стоит забывать про самую первую способность снижения

скорости падения. Но и это еще не все! Одной из самых интересных фишек в игре, на мой взгляд, является телепорт (идея взята из игры Flashback, при этом здесь она переработана). Он используется не только для решения каких-либо головоломок, преодоления препятствий, но и нужен во время битв (в особенности с боссами). Дают телепорт ближе к концу игры, но на оставшейся части будет достаточно времени вдоволь им попользоваться.

Помимо основного оружия в игре есть множество дополнительного. Боезапас у него конечный, но восстанавливается со временем. Изначально запас энергии для оружия очень мал, однако в процессе игры можно подбирать предметы для увеличения боезапаса. Вообще, в игре много различных собираемых предметов (подробно – в таблице).

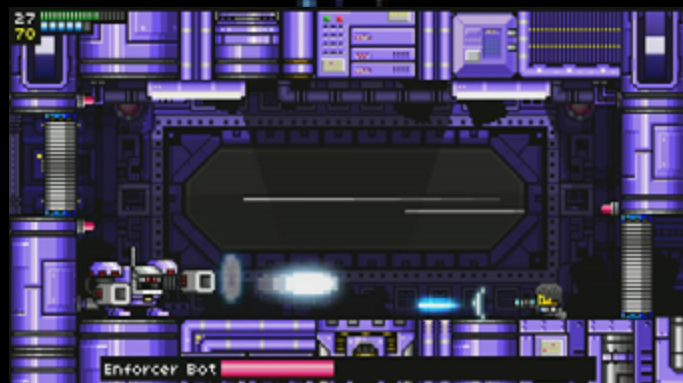
В таблице можно заметить предмет «блок данных» (последний предмет). Вот тут я и хочу вернуться к сюжету. По сути, можно не читать диалоги в игре, не заниматься лишним сбором всякой

всячины, а просто наслаждаться игровым процессом. Однако если собирать все эти блоки данных, то можно узнать много чего интересного. Например, как этот корабль попал к Рексу, что вообще представляют собой эти терра-озлинги, узнать про предыдущие подвиги Рекса и прочее. В общем, вселенная игры весьма неплохо проработана.

Теперь о врагах. Поначалу, большую часть врагов составляют терра-озлинги и их различные вариации (обычные слизи, летучие мыши, зомби). Плюс есть несколько вариаций роботов (роботы-помощники, роботы уборщики). Однако в разных частях корабля появляются все новые и новые враги. Некоторые не особо умны и берут в основном количеством. Но есть враги, на которых нужен свой подход с использованием дополнительного оружия. Еще есть боссы. Вот они сделаны чертовски круто, битвы с ними запоминаются и каждая чем-то отличается. При всем этом местный саундтрек добавляет динамичности происходящему на экране. Да и вообще саундтрек тут сделан просто на 10 из 10 – он запоминается и его приятно слушать даже отдельно от игры.














Убегаем от смертоносного лазера, «случайно» появившегося после встречи с главным компьютером



Битва с боссом – кто кого?

Таблица часто встречаемых предметов

	Маленький куб восстанавливает 1 хп, большой куб – 5 хп
	Маленький куб дает 1 энергон, большой куб – 5 энергонов (при сборе 100 энергонов дается жизнь)
	Местный 1 UP или 100 энергонов
	Увеличивает длину лайфбара на 1 хп
	Увеличивает максимальный боезапас для доп. оружия на 1 ед. энергии
	Увеличивает боезапас гранат на 1 шт
	Полное восстановление лайфбара
	Открывает одну из 18 мелодий в музыкальной комнате
	Дает бесконечный боезапас для доп. оружия на некоторое время
	Дает временную неуязвимость
	Дает дополнительную информацию о вселенной Rex Rocket'a

Отдельного внимания заслуживают отсылки. Проявляются они как в именах персонажей, разговорах с ними, так и в визуальной составляющей некоторых врагов и локаций. Например, в самом начале игры нам необходимо поговорить с неким доктором Брауном. Во время разговора он произносит фразу "GREAT SCOTT!", что является явной отсылкой к одноименному персонажу из кинотрилогии «Назад в будущее». Ученые, замотанные в слизь на заднем фоне – отсылка к фильму «Чужие». Или вот внешний вид роботов-уборщиков очень сильно напоминает метуллов из серии Megaman.

Сложность игры не очень высокая, но на некоторых моментах поднапрячься придется. При всем этом хоть жизни и конечные, но насобирать их можно немало. Продолжения в игре бесконечные. Кроме того, за последнее время разработчики немного пофиксили игру и некоторые места упростили. Также они убрали пенальти после использования continue – если раньше потере

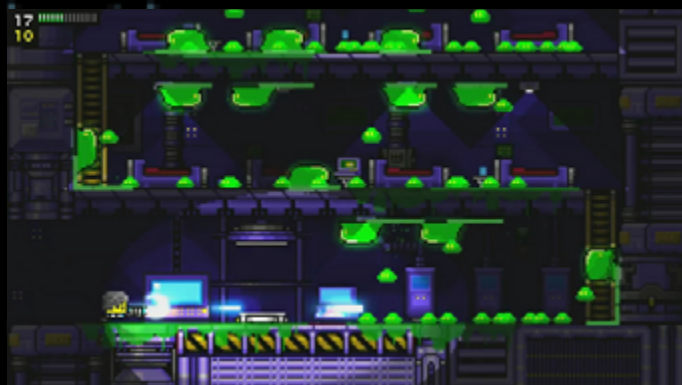
всех жизней игрока откидывали к телепорту между локациями, то теперь игрок начинает с ближайшего чекпойнта.

После стольких хороших слов невольно появляется вопрос: есть ли в этой игре что-то плохое? Если уж претендовать на объективную оценку, то можно отметить несколько недочетов. Например, пропуск диалогов поставлен на кнопку прыжка – на последнем боссе, если перенажимать эту кнопку, то можно легко влететь в босса; при получении урона персонажа немного отбрасывает назад (в некоторых местах это чревато потерей жизни). Ну и самый серьезный недочет – может случиться так, что не покажут финальную заставку. Это произойдет в том случае, если последний босс погибает и при этом убивает нас. Победа над боссом засчитывается, но заставка пропускается, и нас отправляют на «доисследование» корабля без возможности повторной битвы с боссом. По сути, все это единичные случаи и даже в сумме эти недочеты не слишком сильно повлияют на итоговую оценку.

Даже с низким бюджетом игра получилась очень хорошей. Жаль только, что она прошла для многих незамеченной. Мне было очень при-

ятно играть в Рекса, скучных мест в игре практически нет. Есть разнообразные игровые механики, хороший левел-дизайн, интересный платформинг, крутые битвы с боссами, шикарный саундтрек. Если хотите поиграть в хорошую игру, то Rex Rocket явно вам подойдет.

*Небольшое послесловие. Изначально игра выглядела совсем иначе: другой левел-дизайн, другие боссы, другое оружие. Отличия можно увидеть, если посмотреть трейлер игры 2013 года (просто вбиваем Rex Rocket trailer 2013), а затем сразу же официальный трейлер 2014 года (Rex Rocket Official Trailer). С одной стороны, у разработчиков было много неплохих идей, с другой – конечный вариант мне понравился и я бы не стал в нем ничего менять. Также была демо-версия игры где-то в начале 2014 года и выглядела она, если честно, так себе.*



Упражняемся в использовании «турбо-пальца»



ОЦЕНКА

9,5





# AXIOM VERGE



# AXIOM VERGE

by Гриша Павлов

Обычно инди-проекты разрабатываются совсем малой группой людей: кто-то ответственен за арты, дизайн, кто-то за программный код, кто-то за музыку и т. д. Однако встречается и такое, что над игрой работает всего один человек. Такие проекты, обычно, вызывают сомнения – разве может всего один человек сделать действительно качественный продукт? Случай с Axiom Verge наглядно демонстрирует, что да, может.

Разработчиком игры является Том Хэпп. Он принимал участие в создании различных AAA-проектов (Tiger Woods, Grey Goo, NFL Street). И в свободное время он решил заняться созданием собственной игры. В общей сложности у него ушло около пяти лет на это дело. Большинство инди-игр появляются сначала на ПК, а потом уже переносятся на консоли. Но Axiom Verge изначально появилась на PS4 и PS Vita – этому поспособствовал Дэн Эдельмэн. Этот человек известен тем, что помогал переносить инди-игры на консоли от Nintendo. Однако в августе 2014 года он покинул Nintendo и стал внештатным консультантом. И вот его первым проектом была Axiom Verge для Sony. В дальнейшем Том и Дэн планирует перенести игру и на другие платформы. Играл я в версию для ПК, соответственно буду рассказывать именно про нее.

Пожалуй, начнем с сюжета. Протагонист игры – молодой ученый по имени Трейс. Однажды в лаборатории прогремел взрыв. В тот момент главный герой как раз находился там и проводил один эксперимент. В результате Трейс был погребен под остатками здания. Внезапно герой просыпается в каком-то странном мире. Через некоторое время с ним связывается загадочная раса под названием Rusalki (выглядят они как огромные головы без тел), просящая о помощи в борьбе против некоего злодея. Может показаться, что это очередной сюжет про избранного, спасение мира и прочие подобные вещи, которые мы слышали бесконечное число раз. На самом деле сюжет здесь сложнее, чем кажется на первый взгляд. В процессе игры будут возникать все новые и новые вопросы по поводу происходящего, а ответы на все вряд ли удастся получить. Кому-то это может показаться минусом – не ответили на то, се, пятое, десятое, потому что не придумали объяснения. С другой стороны, такая недосказанность дает волю воображению и созданию кучи всевозможных теорий происхождения.

Графика Axiom Verge выполнена в стиле игр 8-битной эры. Отвечая на вопросы на одном из форумов, посвя-



Одна из местных «Русалок»

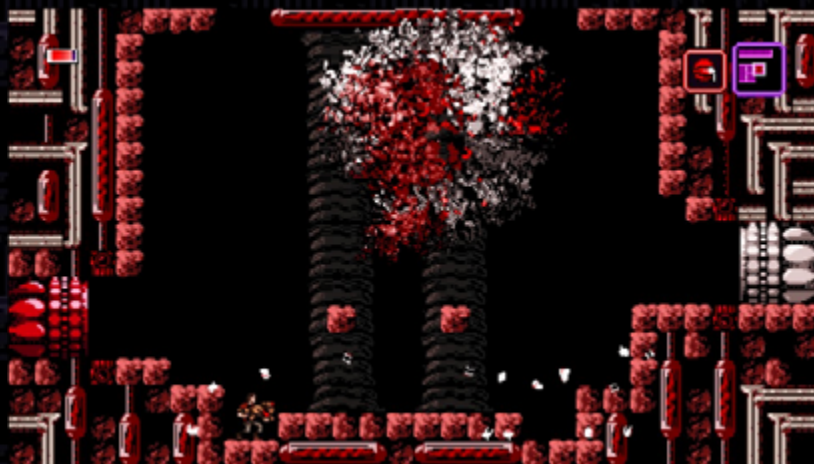
щенных Axiom Verge, Том сказал, что на создание артов к игре, его вдохновляли игры на NES, такие как Rygar, Metroid, Shatterhand, Ninja Gaiden. Так вот – картинка в игре чертовски хороша! Спрайты главного героя, врагов выглядят прекрасно, анимация хорошо проработана, внешний вид локаций хорош, задники радуют глаз. Отдельного внимания заслуживают, конечно же, местные Rusalki. Их внешний вид пугает, но в то же время завораживает. Вот тут Том действительно очень хорошо постарался. Графическую часть отлично дополняет атмосферный саундтрек, очень хорошо подходящий к происходящему на экране. Некоторые



из мелодий будет приятно послушать даже в отрыве от игры.

А вот геймплейная составляющая поначалу оставляет несколько противоречивые чувства, но не будем забегать вперед. Игра выполнена в стиле всем известного Метройда — экшн-платформер с исследованием (именно с полноценным исследованием, а не его элементами). Соответственно есть огромная локация, разбитая на зоны, в которой необходимо найти путь к главному злодею. Нам будут мешать не только всевозможные враги, но и различные препятствия. Чтобы их преодолеть, нужно найти подходящий предмет. Допустим: есть блоки, которые отличаются от других, но обычным оружием их уничтожить не получается. И через некоторое время нам дают приспособление, помогающее эти блоки уничтожать. Другой пример: есть платформа, на которую Трейс не может допрыгнуть — значит необходимо найти что-то, что позволит герою прыгать выше. Таких предметов в игре довольно много, но самые интересные открываются спустя, примерно, час игры. Именно поэтому в самом начале у меня возникали мысли: «Ну да, неплохо, но уже было такое и не раз». Добавляем еще классические блуждания в лабиринте, в поисках нужного пути, много бэктрекинга, и игра начинает интересовать все меньше и меньше.

Но чем дальше я проходил игру, тем больше интересного в ней появлялось. Перечислять абсолютно все не буду, дабы не испортить процесс прохождения, но некоторые из самых интересных приспособлений отмечу. В один момент нам дают оружие, способное забавовать врагов. Да-да, именно забавовать. То есть после применения этого оружия на конкретном враге, его спрайт меняется и становится похожим на какой-то набор мусора. Подобное могло повстречаться многим людям, у которых была в детстве консоль, когда в результате сбоя программного кода, либо внешнего воздействия на картридж, картинка на экране телевизора становилась чем-то непонятным. Но в этой игре дан-

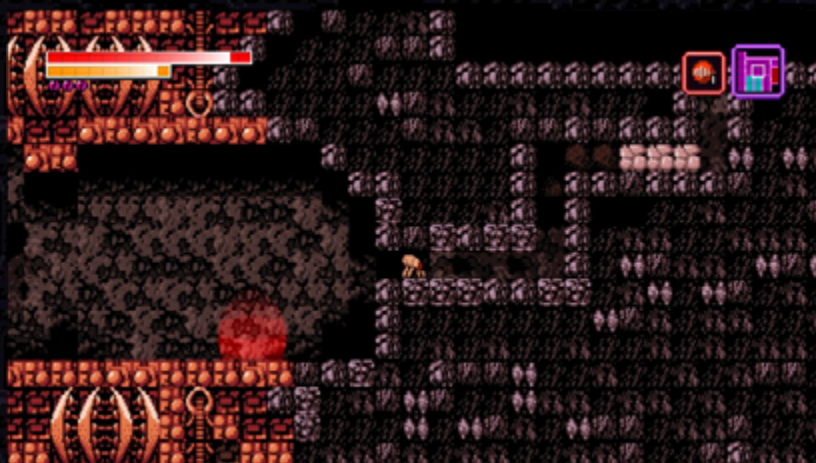


Анимация смерти боссов выглядит чертовски круто

ное «заглючивание» имеет определенную цель: после такой операции некоторые враги становятся медленнее, некоторые мелкие враги становятся больше и по ним проще попасть, а некоторые и совсем меняют модель поведения! В общем, довольно интересная штука. Еще в игре есть управляемый дроид. Открывается он, конечно, не сразу, но очень способствует исследованию всевозможных секретов. Дроид довольно маленький, поэтому может пролезть в очень узкие коридоры. Также он снабжен специальным оружием, позволяющим разбивать определенные блоки и атаковать врагов. Помимо исследования секретов, его можно применять и в качестве разведывательного устройства — отправляем дроида на несколько комнат вперед, чтобы разведать обстановку. С ним будет связано еще много чего интересного, но это уже оставляю на изучение вам.

Кроме предметов, дающих Трейсу какие-то особые возможности, в игре присутствует большой арсенал оружия. Тут есть и ракетница, выстрелы которой разлетаются в разные стороны, и гранатомет, который стреляет напалмовыми бомбами, и лазер-спред, и много-много всего. Но, к сожалению, при всем многообразии оружия, большая его часть будет бесполезна и применится от силы 1-2 раза за игру. Эта деталь слегка портит общее впечатление.

Помимо всех вышеперечисленных предметов есть и такие, которые повышают здоровье Трейса, увеличивают урон от оружия, раскрывают мир игры. Вот на последних, так называемых «информационных блоках», я и хотел бы остановиться. Среди них попадаются как обычные «понятные» сообщения, так и те, которые написаны какими-то странными символами. В связи с этим возникает вопрос — как эти сообщения перевести? А сделать это можно с помощью одного предмета, который не является обязательным для сбора, но представляет определенный интерес. Это дешифровщик данных. После подбора этого предмета им



Дроид в действии





### Сюжетных вставок в игре не так уж много, но они хороши

можно воспользоваться в меню, которое находится где-то между картой местности и инвентарем протагониста. В нем есть несколько слотов, в которых можно подобрать пароли. Эти пароли можно найти в одном из «понятных» сообщений. И после ввода этого самого пароля часть непонятных сообщений станет читабельной. Также с этим предметом связана одна пасхалка, относящаяся к самому первому «Метроиду»: если ввести пароль *JUSTIN BAILEY*, то на главного героя будет надет купальный костюм. Однако если в «Метроиде» этот пароль давал Самус все снаряжение, то в данной ситуации этот пароль не даст Трейсу ничего полезного.

Так как в игре делается больший упор на исследование, то готовьтесь к секретам а-ля *Super Metroid* — предмет в стене, предмет в потолке, скрытый проход и прочие веселости, которые без прокаченного скилла по «поиску скрытого смысла» будут чрезвычайно сложно отыскать. Либо можете воспользоваться картой предметов из интернета. Однако она вам не сможет помочь кое в чем: в мире *Axiom Verge* существуют так называемые «секретные миры». Появляются они в случайных местах, поэтому их очень сложно найти: либо придется постоянно пялиться в экран, либо тыкать в каждую стену с заглаживающим оружием. По поводу этих миров Том Хэпп писал, что хотел сделать их таким образом, чтобы эти миры выглядели как что-то нерукотворное. Вдохновлялся он глючными мирами *Super Mario Bros.* и *Metroid*, в которые, как многим известно, можно было попасть случайно, нарушив игровую логику.

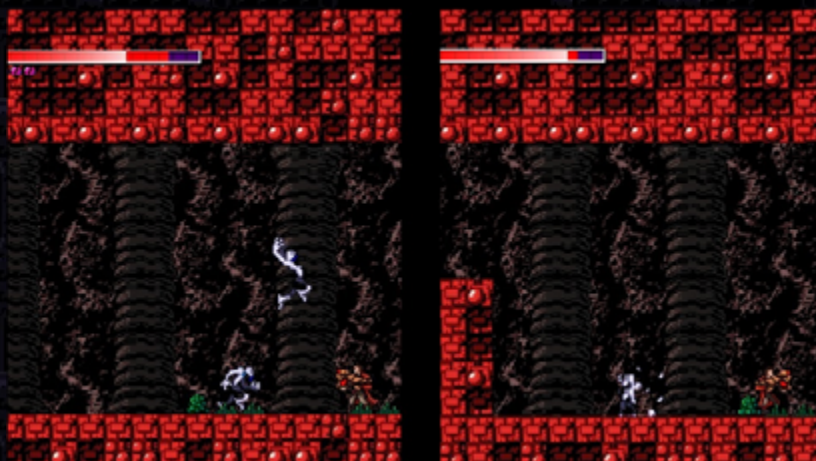
В игре доступно несколько уровней сложности — *Normal* и *Hard*. «Нормал» сделан таким образом, что игра

может показаться довольно легкой и не бросающей какого-либо вызова игроку (кроме тех случаев, когда Вы полностью пренебрегаете исследованием местности и поиском дополнительных предметов). Если у Вас есть неплохой скилл по прохождению игр, то начинайте игру на «харде». Некоторые проблемы, конечно, будут возникать ближе к концу игры, но тогда у вас появится стимул к исследованию мира для поиска всевозможных улучшений. Помимо этих двух уровней сложности присутствует режим *Speedrun*. Из названия режима можно понять, что он создан специально для тех, кто любит скоростные прохождения игр. В данном режиме отключены абсолютно все диалоги, катсцены, сообщения, описывающие действие какого-либо предмета. Плюс ко всему после победы над каждым боссом записывается время прохождения конкретной секции. Весьма удобная штука для спидраннеров.

Управление в игре сделано хорошо — кнопки движения автоматически дублируются на стик и на крестовину, все действия повешены на отдельные кнопки. По сути, это одна из тех игр, которые используют абсолютно все кнопки геймпада! Даже аналоговый стик применяется для выбора оружия. При этом в главном меню игры, в опциях, можно настроить управление под себя.

Том Хэпп в одиночку проделал колоссальную работу по созданию игры. Здесь есть и красивая пиксельная графика в духе 8-битных игр, и приятная слуху чиптюновая музыка, и проработанный сюжет, и хороший исследовательский геймплей в стиле *Metroid*. Местами чувствуется влияние старых игр, из которых были позаимствованы некоторые фишки, но в то же время есть и свои интересные и оригинальные идеи. Порой игра может немного наскучить или надоест, когда пытаешься понять, куда нужно идти, либо когда появляется необходимость возвращаться на несколько локаций назад, но в подобных играх это неизбежно. В любом случае, людям, которым нравятся 2D метроидо-подобные игры с исследованием, *Axiom Verge* наверняка понравится.

Оценка: **8,5**



Слева: враг до применения глючащего оружия, справа: после



# НАШИ ИГРЫ ДЛЯ ZX SPECTRUM

Суровые 90-е годы XX века... У каждого из нас свои ассоциации и воспоминания о них. Но так как тематика журнала не позволяет разгуляться полету фантазии слишком широко, сегодня мы поговорим о геймдеве. И не о простом геймдеве, а постсоветском. Да-да, в то время, как в Европе и Америке гремели Wolfenstein 3D и первый Quake, NFS показала всему миру свои квадратные машинки с железобетонными кустами, а Diablo уже вырвался на волю, в России тоже играли, но в другие игры. Так как обладателями PC в основном были суровые взрослые дядьки, а «Плейстейшн» стоила довольно дорого, люди играли в то, на что хватало зарплаты. Выбор был невелик: либо это Dendy, либо Sega, либо компьютеры эконом-класса. На приставках, если честно, я припоминаю лишь несколько игр от российских программистов («ПДД», «Поле чудес», «Пятнашки» и какого-то работника на складе). Это не значит, что у нас игр писать не умели, просто это делали на других платформах. Сегодня я вас познакомлю с отечественными игроделами на моей любимой платформе ZX-Spectrum.

На этой платформе было действительно очень много российских игрушек, среди которых были и стратегии, и квесты, и аркады.

## Звездное наследие

Первой я хочу представить мою любимую игрушку «Звездное наследие» от команды «STEP».

Это квест с элементами RPG, который увидел свет в 1995 году. История развивается вокруг секретного агента Земли, корабль которого потерпел крушение на неизвестной планете, находящейся во власти артангов — жабоподобных существ. Все события происходят во вселенной Небезызвестной игры Elite. Сразу после выхода игра стала хитом. Это произошло благодаря продуманному сюжету (главная проблема 8-битных игр), нелинейности прохождения, смены времени суток. Если игрок был ранен, то герой мог умереть от потери крови через некоторое время. Также он умирает от истощения или усталости.



В 2001 году появился неофициальный порт на Game Boy Color, а в 2005 г. игра была портирована на PC без серьезных изменений сюжета. Вскоре были анонсированы еще две части игры, но в 2006-м проект был заморожен из-за коммерческого провала ремейка первой части.

Вячеслав и Алексей Медноноговы — акулы игростроения на ZX-Spectrum. Ими были портированы игры X-COM под названием «НЛО: Враг неизвестен», ее вторая часть X-COM: Terror from the Deep под названием «НЛО: Дьяволы бездны», а также хит тех времен Warcraft, только под названием «Черный ворон». Помимо этих игр, из-под их пера вышли игры «Приключения Буратино» и «Дурак».



Я шел вдоль берега, усыянного костями. С юга, почти вплотную к морю, подступали неприступные скалы. Над унылым пейзажем величественным надгробием возвышался овал разбившегося винтолета.



Здесь все было по-прежнему. Лесные обитатели вели свою, спрятанную от посторонних глаз жизнь. Мне приходилось обходить гигантские муравейники и поваленные ветром сухие деревья.



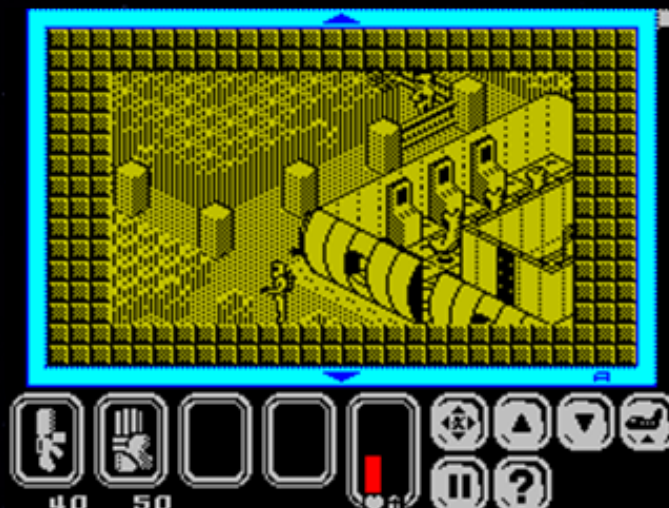
## НЛО: Враг неизвестен

Выдержка из начала игры:

«23 октября истребитель ВВС Пакистана на высоте 7000 м атаковало нечто. Лётчик погиб, произошло столкновение, горящие обломки посыпались на землю. При их изучении было твёрдо установлено, что они имеют внеземное происхождение. Два дня спустя звено перехватчиков Норвежских ВВС пыталось преследовать подобный летающий аппарат над Шпицбергом, но потерпело неудачу. Пилот единственного вернувшегося истребителя сообщил, что он испытал нечеловеческий ужас. Аппарат исчез. Стало ясно, что мы подверглись нашествию НЛО - кораблей из космоса...

Земля начала готовиться к войне. По решению ООН был создан специальный центр уфологов - организация по борьбе с НЛО. В течение месяца NASA, используя полученные данные, создала РЛС, способную распознавать НЛО. В Петербурге, в подземных ангарах Технического Университета была срочно построена гигантская лаборатория для исследования вне земных технологий и форм жизни. Кроме того, Россия предоставила опытный образец своего нового истребителя «Стеревающий» - самого быстрого и мощного в мире. После специального обучения, вы, человек без нервов, стали его пилотом и, по сути, единственным защитником Земли...»

Главным отличием от оригинала было наличие боев в реальном времени, в то время как в оригинале была пошаговая система. Сама игра распространялась на двух дискетах. Музыкальный трек был только на заставке, в самой игре он отсутствовал.



## НЛО 2: Дьяволы бездны

Продолжение первой части. В игру были добавлены элементы симулятора, а так же возвращена пошаговая система боя.





## Черный ворон

Геймплей и идеи позаимствованы из Warcraft. Игра повествует о борьбе людей с кунгами – рогатыми человекообразными существами. Игра состоит из 32 уровней, где предстоит сыграть по 16 уровней за каждую сторону. По задумке автора, игра могла дополняться новыми уровнями, но из-за плохой документации было мало желающих создавать дополнения. После выхода игры автор приступил к написанию второй части игры, но в 2000 году проект был отменен.



## Pussy

Забавная игра. За основу игровой механики была взята игра Magical Puzzle Popils, сюжетная линия из фильма «Титаник», а имена главных героев – настоящие имена актеров из «Титаника». Но что самое интересное, что игра была продана за пределы России и успешно продавалась по €3,50.



## Dizzy

Ох, уж этот Диззи. Символ «Спектрума». Как Марио у Nintendo или Соник у Sega. Вообще-то персонаж был придуман совсем не в России и основная серия содержит 9 частей, но российские энтузиасты сумели написать еще 15 (ПЯТНАДЦАТЬ, мать вашу!!!) частей, и это без учета незаконченных или закрытых проектов!



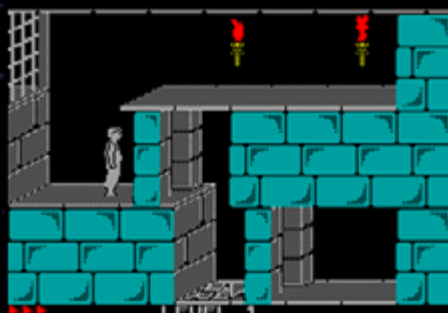
## Battle City

Эта популярная игра на NES породила целую серию портов. Были как хорошие, так и не удачные реализации. Кто то пытался сделать адаптацию NES'овских уровней под меньший размер поля, кто то придумывал свои уровни, новые фишки. Во многих портах был редактор уровней.



## Prince of Persia

Невероятно, но и эта чудо-игра была портирована нашими умельцами. Изначально в 1994 г. был выполнен порт на «продвинутый» ATM Turbo, а в 1996-м на стандартный Spectrum.



## Sextris

Теперь в тетрис играть стало в разы интереснее. А все из-за того, что по прохождению уровня вам открывается фотография красивой барышни. Игра разработана группой Silicon Brains при участии Entire Group в июле-сентябре 1995 года.





## Sex Xonix

Популярный раннее жанр аркадных игр, так называемые «ксониксы» — нужно пересечь игровое поле и подмять под себя большую часть игрового пространства. Подобные игры были на «Самсунгах» 2000-х годов. Цель данной игры — увернуться от злых шаров и отхлпать себе все поле, тем самым раздеть очередную барышню. Разработана Tankard Soft, Минск, в 1996 году.

### SEX XONIX

#### SPECT CONTROLS

1. KEYBOARD
2. START/STOP
3. REVERSE
4. REVERSE

5. REVERSE
6. REVERSE
7. REVERSE
8. REVERSE
9. REVERSE

0. START GAME

(C) 1996 TANKARD



## Ice Climber

Да, да. Эту старую игрушку (уже на тот момент старую) тоже наши умельцы портировали на народную платформу Spectrum. От оригинала она отличалась наличием 25 уровней вместо 32, зато у нее была финальная заставка и внутриигровая музыка.



## Mortal Kombat

А что? Портировать, так портировать! Разработана группой AWS в 1996 году. Вообще, на Spectrum, так же как и на NES, очень мало хороших файтингов. Связано это с особенностями 8-битных платформ и небольшой мощностью этих машин. Ну не могут они отрабатывать быстрые игры. К слову сказать, это единственный успешный порт знаменитого файтинга на «Спекки». Из игр с других платформ тут использовалось очень мало. Вся графика была перерисована с нуля, а музыка написана специально для этого проекта. Реализованы режимы «Карьера» (один игрок) и «Соперничество» (для двух игроков).



## Last Battle

Пошаговая стратегия. Разработана группой Hackers Squad. Для машин с 48 Кб ОЗУ игра доставляла некоторые неудобства, которые проявлялись в постоянной подгрузке игровых данных с диска; на машинах с 128 Кб ОЗУ такой проблемы не было — все грузилось сразу в память. Это первая игра, которая распространялась с вирусом. Сегодня о пользе/вреде этого вируса судить сложно, так как он всего лишь копировал себя в загрузочную область диска, да и перепрыгнуть на другую дискету он не мог, так как у «Спекки» не было операционной системы в привычном нам виде — вся ОС хранилась в ПЗУ (в микросхеме на материнской плате), и вирус, если даже засядет в памяти, вычищался с помощью кнопки RESET. Ее в любом случае придется нажать, чтобы сменить дискету. Еще одним интересным фактом было то, что титульный экран был взят из игры Buggy Ranger, которая вышла пятью годами ранее. Тем не менее к игре был дописан мод, который позволял играть по модему, а также трейнер, позволявший менять параметры юнитов в игре.



Поток качественных игр во второй половине 90х годов позволил старичку Спекки прожить еще пару-тройку лет на постсоветском пространстве, но годы берут свое. Морально устаревший, он открыл двери в большой мир многим людям, которые начинали программировать именно на нем. Были, конечно же, и другие проекты. В своем обзоре я постарался показать популярные игры, в которые действительно играли. Были и более поздние игры, но основная масса была написана для различных конкурсов или в порыве энтузиазма. Много времени прошло, и ZX-Spectrum остался платформой для ностальгии, а вся основная масса игроков перешла на более мощные платформы.

by Роман Валеев







**СДЕЛАНО В СССР**  
**MADE IN USSR**



**СОВЕТСКИЕ ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ**



## Часть 1: Советский игропром из коллекции Антон Рыжухина

*Вы, возможно, удивитесь, узнав, что у нас тоже выпускали приставки аж с конца 80-х годов, как и я, когда впервые увидел (и сразу же купил) свою первую советскую консоль на аукционе «Молоток». И советских приставок было немало.*

by Антон Рыжухин

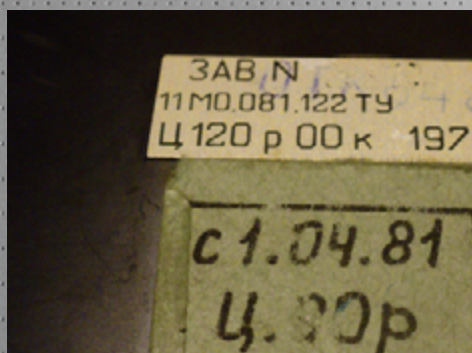
### Электроника Экси-Видео 01

Дата выпуска консоли «Электроника Экси-Видео 01», указанная на коробке — май 1980 года, хотя на шильдике снизу консоли, рядом с ценой в 120 рублей, написан 1979 год. Примечательный факт: рядом на наклейке указано, что с 1 апреля 1984 года цена будет составлять 90 рублей (или 80 рублей, трудно сказать).

Мой экземпляр, к сожалению, в нерабочем состоянии. При включении в сеть никаких звуков «Экси-Видео 01» не издает, даже при замене блока питания на аналогичный от «Электроники Видоспорта 03». Консоль мне досталась практически в полном комплекте, присутствуют даже запасные контроллеры (но с синими проводами). Коробка была в потрепанном состоянии, но я попытался ее восстановить картоном и клейкой лентой. Также в комплекте идет руководство

по эксплуатации и принципиальная электрическая схема.

На передней панели переключателями можно отрегулировать угол отскока и скорость шарика, размер ракетки. Цитата из каталога товаров: «Позволяет воспроизвести на экране любого телевизионного приемника различные игровые ситуации как между двумя партнерами, так и между игроком и автоматическим партнером». Эта цитата относится к четвертому переключателю «Авто» / «Ручн». Далее идут кнопки «Ввод» (скорее всего настроенных параметров игры) и «Сброс», а также ручка «Подстройки», помогающая найти частоту на телевизоре и переключатель «Вкл» / «Выкл». Игры в консоли: футбол, теннис, сквош, футбол с гандикапом (информация из каталога), переключаются круглой штуковиной (не знаю,





как правильно назвать, может, реле?). Хотя положений у круглой штуки пять. Также существует консоль «Электроники Экси-Видео 02», но за неимением ее в коллекции могу лишь предположить, что от «Электроники Экси-Видео

01» вторая модель отличалась наличием светового пистолета (судя по фото), немного другими переключателями на передней панели и шестью играми на круглой штуке сверху вместо пяти.

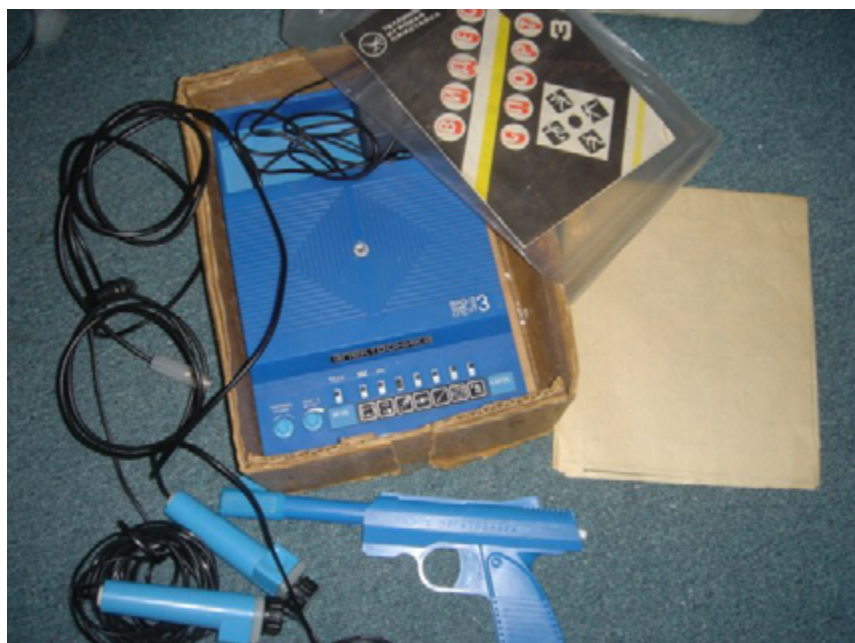
## ЭЛЕКТРОНИКА ВИДЕОСПОРТ 03

В моей коллекции имеется игровая приставка «Электроника Видеоспорт 03» красного цвета. Чаше на досках объявлений и аукционах встречается консоль черного цвета, но существует также «Электроника Видеоспорт 03» в голубом цвете. Для своего экземпляра я отдельно докупал руководство пользователя, чтобы хоть как-то приблизиться к полному комплекту. На фото я видел, что обложка руководства может быть в других цветах, вместо красного — синий цвет. Моя приставка была произведена в декабре 1990 года и имела на тот момент цену 115 р.

Сигнал консоли принимается на частоте около 100 МГц, что соответствует первому каналу. На передней панели имеются регуляторы подстройки канала и точности автоматического партнера, кнопка выбора игры, переключатели размера ракетки, скорости и угла отскока мяча, а также переключатели для игр с пистолетом,

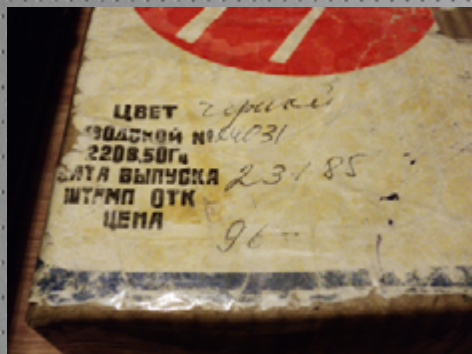
кнопка «Сброса». Как вы могли уже понять набор кнопок и переключателей у всех консолей примерно одинаковый. Также в приставку встроен «Телетест», с помощью которого можно отстроить геометрию изображения своего телевизора. Набор игр: теннис, футбол, лапта, стенка, футбол с гандикапом, стрельба по статической или по движущейся мишени. Помимо курка пистолет имеет кнопку сброса, которая обнуляет счет. Сдвоенные манипуляторы имеют вилку DIN5. С такой же вилкой в моей коллекции имеются еще одни сдвоенные манипуляторы, покупку которых спровоцировала статья в данном журнале. Совместимость я не проверял.

Существуют также предыдущие модели данной консоли «Электроника Видеоспорт 01» и «Электроника Видеоспорт 02». Предполагаю, что отличаются они количеством игр и наличием светового пистолета.





## ЭЛЕКТРОНИКА ВИДЕОСПОРТ-М



Первая в моей коллекции советская игровая приставка «Электроника Видеоспорт-М», вернее, первая модель советской приставки, т.к. первую приставку я обменял своему другу, когда купил консоль почти в полном комплекте.

На дне консоли указана дата выпуска — декабрь 1984 года, тогда как на коробке 23 января 1985 года (при том, что заводской номер совпадает). Цена указана на шильдике и на коробке — 96 рублей. К сожалению, в комплекте отсутствует руководство пользователя.

На передней панели имеют-

ся следующие кнопки и ручки (опять же, практически такие же, как и на собратьях): кнопка включения, кнопки выбора игры, выбор темпа игры, выбор автоматического партнера, ручка регулировки сложности игры с автоматическим партнером и кнопка сброса. Сбоку на приставке имеется ручка подстройки сигнала. Как и на всех советских консолях, звук идет из встроенного динамика, который, к сожалению, не выключается и не регулируется.

Игры для светового пистолета представляют собой стрельбу по движущемуся либо перемещающемуся белому квадрату.

## Лидер

В моей коллекции имеется рабочая телеигра «Лидер» голубого цвета, но также известно о существовании консоли черного цвета. Произведена она на «НПО Энергоавтоматика Пятигорский опытный завод» в 1992 году.

Все провода и манипуляторы

неотделимы от приставки. Антенный кабель и сетевой очень толстые. Кнопками на передней панели регулируется скорость мяча, размер ракетки, выбор автоматического партнера. Имеется кнопка выбора игры из пяти вариантов и кнопка включения.





## ТЕЛЕШОУ

Также в коллекции имеется одна из двух (как минимум) телеигр «Телешоу». Знаю о существовании консоли в другом корпусе и предполагаю, что они идентичны т.к. набор кно-

пок один и тот же: выбор игры, размер ракеток, скорость мяча, угол отскока и включение. Моя консоль произведена в 1994 г. Она работает, но канал поймать я так и не смог.



## ТУРНИР

Свою консоль «Турнир» я не проверял, т.к. нет блока питания (в комплекте с приставкой он не шел изначально). Консоль также «питается» от шести батареек «С». К сожалению, у моего «Турнира» отсутствует руководство пользователя. Набор кнопок на панели: включение, пауза, автоматический вброс мяча, скорость

и угол отскока мяча, размер ракеток и сброс. Играть можно не подключая геймпады, т.к. они дублируются на самой приставке. Игры: тренировка, сквош, хоккей и теннис. Существует консоль в другом цвете — болотном. Специально купил в комплект журнал «Радио» № 6 за 1978 г. с рекламой данной консоли.



## ПАЛЕСТРА 02

Моя телевизионная приставка «Палестра 02» произведена в октябре 1980 года и стоила на тот момент 200 рублей. При включении в сеть лампочка загорается, но отрезан антенный провод. Как и приставка

«Турнир» имеет аналоговые регуляторы ведения счета. От себя добавлю, что она тяжелая и огромная. Судя по фото в интернете, консоль производилась в разных цветах.





## Эврика

Также помимо всех перечисленных игровых приставок, существует консоль «Эврика».

## Игры «Электроника ИМ»

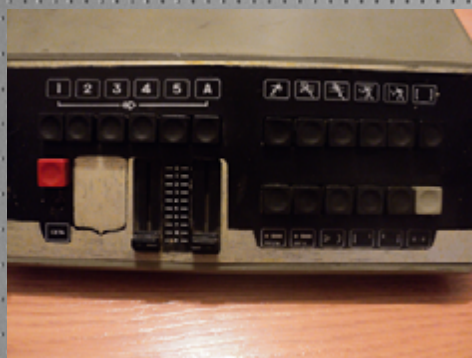
Об электронных играх-«яйцеловках» и им подобных знают практически все, но «Электроника» выпускала и настольные игры для двоих, на светодиодах. У меня в коллекции присутствуют три игры:

- **«Электроника ИМ-15 Футбол»** (аналог игры World Cup Soccer от Tomy), купленная на Авито за 900 рублей года четыре назад, на корпусе указана цена в 40 рублей, а также заводской номер 001265.
- **«Электроника ИМ-37 Футбол: Кубок чемпионов»** (старшая версия предыдущей игры), также купленная

на Авито год назад, но уже за 2000 рублей, дата выпуска август 1991 года, заводской номер 002487.

- **«Электроника ИМ-55 Баскетбол: Кубок мира»**, приобретенная за 4000 рублей. Высокую цену можно обусловить тем, что в продаже эту игру я никогда не видел в отличие от футболов. На корпусе указан только заводской номер 624640. «Электроника ИМ-55» питается батарейками АА, а не А332 как футболов, что значительно упрощает жизнь, прогресс на лицо.

Сейчас на фоне ностальгии и моды на игры от «Электроники», цены на те же «футболы» просто заоблачные.





## Часть 2: Путешествие в страну «Эльфа»

by Алексей Пинягин

Пока взрослые осваивали перестройку, а еще пока советские дети — только-только появившиеся на рынке импортные игровые приставки, советская электронная промышленность мучительно соображала, чем ответить на появление разномастных клонов Nintendo Famicom. Торговая марка Dendy еще не заполонила своей продукцией прилавки и экраны телевизоров, и у отечественных инженеров была еще надежда изобрести что-нибудь эдакое. И они честно попытались...

В недрах брестского СКБ «Запад» (Беларусь, а тогда еще Белоруссия) была разработана электронная игровая приставка «Эльф», запущенная в производство на местном заводе «Цветотрон», через десяток лет воспетом в песне «Д.С.П.Г» группы «Дай Дорогу».

Некоторое время назад один отлично сохранившийся экземпляр этого чуда попал мне в руки, и далее повествование будет вестись в настоящем времени и от первого лица. Приставку любезно предоставил для обзора владелец коллекции ретро-компьютеров Александр Александров (о выставке компьютеров мы писали в одном из предыдущих номеров журнала).

Итак, комплект представляет собой консоль незамысловатой формы, два джойстика (простите, игровых манипулятора), блок питания и, собственно, всё. Никаких вам световых пистолетов или чего-то более интересного.

Сама консоль всем своим видом олицетворяет песню Алены Апиной, то есть слеплена из того, что было. А была у советских инженеров аппаратная база ZX Spectrum, на которой и построена приставка. Но обо всем по порядку.

Корпус выполнен из низкокачественной пластмассы, на которой краской нанесено название

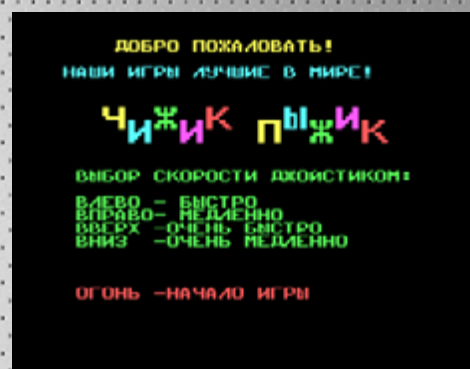
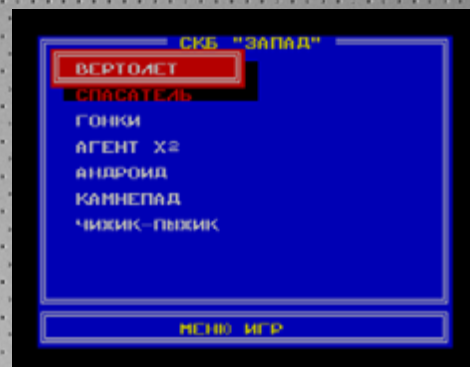
ALF и пятнистый дракон, наступающий на пятки убегающему в ужасе школьнику. Самокритичная картинка. Разъем для картриджа прикрывается шторкой (на фото отсутствует, равно как и дракон), под которой можно видеть разъем и основную плату. Всё по-спартански, никаких направляющих не предусмотрено. Разъемы для джойстиков, ТВ-кабеля и блока питания принципиально ничем не отличаются, расположены на корпусе случайным образом и подписаны... на днище консоли. То есть, перепутать в спешке гнезда и сжечь драгоценную приставку — раз плюнуть (что, к сожалению, и было сделано в процессе обзора). Также имеется кнопка сброса и выход ТВ-модулятора.

Кнопка включения отсутствует. Воткнул в розетку — играй, всё просто, даже можно сказать — примитивно.

Снизу имеется решетка динамика. Да, да, на телевизор приставка звук не выводила ни через один выход.

Джойстики очень и очень напоминают таковые от Нинтендо, разве что в зеркальном отражении — крестик — справа, слева две клавиши, объединенные надписью «ПУСК». Как хочешь, так и пускай, невиданная свобода действий. Кстати, джойстики внутри не имеют микросхем, зато имеют незадействованные места для еще четырех кнопок, а также фольгированные контакты резинок — несомненный плюс в карму разработчиков.

Блок питания легко может служить строительным материалом, метательным оружием или же просто прессом для квашеной капусты благодаря своим размерам и весу. Что самое интересное, он выдает нестабилизированное напряжение, и, хотя стабилизатор мог вполне поместиться внутри, однако его решили разместить внутри самой консоли.





Некоторые версии приставки, судя по всему, содержали три встроенных игры, остальные варианты при включении выводили на экран... пустое меню игр.

Да, игры. Всего было выпущено аж целых три вида картриджей — Номер 1, Номер 2 и Номер 3, содержащие различные наборы игр, впрочем, никак не зависящие от изображенного номера. Общее количество выпущенных игр — чуть больше 20, включая такие феерические хиты, как «Коля сапёр», «Чижик-Пыжик» и «Робин в лесу».

Сами игры — не что иное, как русифицированные игры ZX-Spectrum, что естественно, но имеют адаптированное под джойстики управление. И, конечно же, в наличии все недостатки этой платформы, то есть убогое количество цветов и звук, лишь немного отличающийся в лучшую сторону от писка карманного тетриса.

Подключение приставки к телевизору — очень нетривиальная задача. ВЧ-выход выдаёт совершенно невнятное изображение, как бы счастливый обладатель приставки ни пытался настроить телевизор. Можно вывести качественную картинку через RGB-выход, но это требует приличных навыков пайки, ведь никакого адаптера в комплекте и в помине нет. При первых же попытках

поиграть становится понятно, что приставка не выдерживает никакой конкуренции со своими китайскими современниками. Игры не имеют никакого сюжета, графика и звук отстают на десяток лет и возвращают нас во времена расцвета Atari 2600. Конечно, приятно видеть полную русификацию игр, описания самих игр и управления, но ситуацию это совершенно не спасает. Вообще, честно говоря, непонятно, зачем такое изделие было нужно, когда к тому времени уже давно производились как серийно, так и кустарно компьютеры-клоны ZX Spectrum, предоставляющие не только несравнимо большее количество игр, но и кучу других возможностей. К тому же, игры для «Спекки» можно было совершенно бесплатно копировать с кассеты на кассету, а вот картриджи для Эльфа стоили очень приличных денег. Все это, вкупе с непривлекательным внешним видом и низким качеством изготовления, предопределило незавидную судьбу приставки.

Сегодня эта консоль — объект пристального внимания коллекционеров, так как работоспособный экземпляр в хорошем состоянии найти практически нереально. Такой себе пластмассовый памятник отечественной индустрии консолей.

*Автор статьи выражает огромную благодарность владельцу консоли за предоставление ее для обзора, а также за то, что оставил автора в живых, несмотря на убитую в процессе подключения консоль.*





# Программа телепередач на вчера

Когда я время от времени слышу обидную фразу «молодым не понять», то недоумеваю. Конечно, хорошие игры видеоигры не стареют, и даже сейчас, спустя двадцать (именно двадцать - речь о России) лет можно наслаждаться какой-нибудь Duck Tales 2 или с упоением отвешивать врагам в Contra. Но очень часто забывают обо всём, что было вокруг самих игр – о культуре, о потреблении, об отечественной, наконец, игровой прессе. Которая была так же проста и так же невинна, как и многое другое в нашем детстве. И которую сейчас всем тем, кто не видел этой культуры своими глазами, возможно, действительно «не понять».

На мой скромный взгляд, игровые передачи 90-х – это особый феномен, о котором можно и нужно дискутировать. Зададимся вопросами. Первый вопрос, кажется, очевиден: для кого? Любой продукт масс-маркета, очевидно, видеоигры тогда им уже стали, рождает информационный голод. Выходит, для потребителей, то есть, геймеров. Откуда же тогда молодые игроки могли узнавать о новинках рынка, как не с экранов телевизоров?

Второй вопрос сложнее: зачем? Игровые журналисты высокого полета, пожалуй, могут смело проходить мимо - я глубоко убежден, что «Новая реальность», «Mir Dendy», «Вариант» и им подобные выполняли прежде всего роль мощных маркетинговых инструментов, а уже потом, во вторую, третью, и какую угодно еще очередь, были про журналистику. Да, вот так прозаически. Да, взрослые злые мужчины из Steepler закидывали сети, то есть, простите, многочисленные ТВ-программы с новыми играми и вылавливали солидные вознаграждения.

Кому-то может показаться, что от Сергея Евгеньевича Супонева, Дениса Панова и прочих авторов «Новой реальности» влияния не неокрепшие умы не больше, чем от трех поросят из знаменитой сказки, но я могу смело заявить, что это была лишь верхушка айсберга. И я попробую вам рассказать о той части ледяной глыбы, что скрыта под темными холодными водами.

by Сергей Крылов

## Вариант

**Телеканал:** СГТРК

**Вещание:** Екатеринбург, Свердловская, Челябинская, Тюменская, Курганская области.

**Годы выпуска:** 1994-1996

**Платформы:** Dendy (NES) и Sega Mega Drive 2, изредка Game Boy и Snes.

**Авторы и ведущие:** Алик Гуськов и Валерий Майоров.

**Рубрики:** конкурсы, хит-парады, обзоры новинок, фан-клуб.

По разным причинам мне сложно оценивать вклад «Варианта» в телевизионное наследие Steepler. Возможно, это связано с тем, что я сам вырос на передачах «Варианта» и смотрел каждый выпуск «от корки до корки», а может быть, многое я попросту забыл – ведь, считайте, в последний раз я всё это видел двадцать лет назад, а до недавнего времени выпусков в сети не было.

Эрудицию Алика органично дополнял многолетний телевизионный опыт Валерия, ведущего новостей и погоды: несмотря на внешнюю серьезность Майорова, без юмора



эфиры не обходились. В одном из выпусков экспертам удалось поместить картридж от Mega Drive 2 в корпус многострадальной разобранной Dendy – эффекта, как вы понимаете, конечно, не было, но ответ на вопрос читателя предоставили. По части юмора выручал Алик и демонстрировал на Всемирный день дурака полутора-



двух- и даже трехбитные консоли (в их роли выступали кубик Рубика и домино). В заключительном эфире авторы выдали хит-парад самых лучших игр – пьедестал возглавили Comix Zone, Mortal Kombat 3 и Toy Story.



# Программа телепередач на вчера

## Мегадром агента Z

**Телеканал:** 4 канал

**Вещание:** Екатеринбург и Свердловская область.

**Годы выпуска:** 1995-2012

**Платформы:** все актуальные платформы, включая даже такие экзотические как Nintendo 64 или Sega Saturn.

**Автор и ведущий:** Станислав Пучковский

Рекордсмен (17 лет в эфире!) и, пожалуй, самый толковый анализ видеоигр на российском телевидении за всю историю. Выверенная подача, конструктивная критика, оперативные обзоры – зрители следили и не могли оторвать взгляд от экрана, боясь лишний раз моргнуть. Сейчас даже трудно поверить, что делал передачу и писал кучу текстов всего лишь один человек. А ведь и интернет тогда, считайте, делал первые осторожные шаги! Главной особенностью «Мегадрома» являлся нарисованный ведущий – Агент Z; его, кажется, позаимствовали из комиксов и озвучили электронным голосом. Какое-то время существовала и газета «Мегадром», что, без сомнения, говорит о высокой популярности передачи.

К своему закату «Мегадром агента Z» полностью утратил актуальность



и бессменного автора, который покинул проект – уж слишком сложно в современную действительность ТВ-программе конкурировать с интернетом. Увы, не помогли смены канала и формата, а нам сейчас остаётся лишь только ностальгировать, в очередной раз пересматривая эту настоящую, не побоюсь этого слова, энциклопедию видеоигр.

**Станислав Пучковский любезно согласился ответить на наши вопросы.**

**Кому пришла в голову идея передачи?**

*Мне. Я увлекался играми и в то же время работал на 10 канале, был там главным по рекламе. Вот и решил совместить приятное с полезным.*

**Как появился образ Агента Z (виртуальный ведущий програм-**

**мы)?**

*Вместе с коллегой мы придумали этого героя для комиксов. Мне тогда казалось прикольной идея использования Агента Z в передаче. И это, конечно, упрощает процесс, когда нет живого ведущего в кадре и не нужно его снимать, монтировать.*



**Что было самое сложное и самое приятное в работе над «Мегадромом агента Z»?**

*Надо было самому играть во все игры. Я честно писал все обзоры и рассказывал о том, что думаю сам. Но при этом было крутым совмещать работу и хобби. Я любил игры и мне доставляло удовольствие работать над программой.*

## 32-битные сказки

**Телеканал:** АТН, ТВЦ

**Вещание:** Екатеринбург и Свердловская область

**Платформы:** все актуальные платформы

Про «32-битные сказки» нужно знать ровно две вещи: это экспресс-обзоры под заунывный электронный голос. Отсутствие фирменного стиля и личного отношения авторов передачи к играм закономерно привели к невысокой популярности среди зрителей. Впрочем, наверняка, во время информационного голода многие молодые зрители выбирали «32-битные сказки».

## Джойстик

**Телеканал:** «Волга»

**Вещание:** Нижний Новгород и область

**Годы выпуска:** вторая половина 90-х

**Платформы:** Sega Mega Drive 2

Во второй половине 90-х в дневном выходном эфире телеканала «Волга» развернулось невиданное доселе действо. Обладатели телефона с тоновым набором, который в те времена встречался далеко не в каждой квартире, могли дозвониться в прямой эфир и поиграть в различные игры на Sega Mega Drive. Впервые этот формат внедрили в массы шведские телевизионщики канала ITE аж в 1990 г., а российским

зрителям больше всего известен отечественный вариант телешоу. В нем скандинавского тролля Нуго обозвали Кузей. Участникам эфиров «Джойстика» предлагалось несколько игр, но наибольшей популярностью пользовался симулятор бильярда Side Pocket. Количество попыток ограничивали, борьба была упорной. Но это стоило того! Везунчики могли рассчитывать не только на любовь зрителей, но и на солидное вознаграждение.



# Программа телепередач на вчера

## От Марио до Соника

**Телеканал:** «Волгоград-ТРВ»

**Вещание:** Волгоград и Волгоградская область

**Годы выпуска:** 1995-1996

**Платформы:** SNES, SMD2, 3DO.

**Автор и ведущий:** Александр Бергер



*Мне удалось связаться с автором передачи и взять у него небольшое интервью. Надеюсь, оно поможет узнать о внутренней кухне «От Марио до Соника».*

**Александр, как появилось название «От Марио до Соника», кто его придумал?**

Кто придумал название передачи я даже и не помню. Просто Марио и Соник на тот момент были самыми популярными героями игр. Вот мы их и увековечили.

**Как родилась на свет передача и как Вы на нее попали?**

В 1995 году я работал на Волгоградском телевидении, был главным редактором молодежной редакции. Мы делали самые разные передачи для тинейджеров



— от проблемной публицистики до развлечения. В какой-то момент режиссер редакции Наташа Исакова привела своего знакомого (увы, я забыл его имя), который открыл в Волгограде магазин по продаже игровых приставок. Кажется, он так и назывался — Dendy, но могу ошибаться. Этот парень предложил запустить серию программ про компьютерные игрушки, а нам эта идея показалась интересной. В то время никто из нас не понимал, сколько



стоит рекламное время на ТВ, мы получали свои маленькие зарплаты и были вполне довольны тем, что нам каждую неделю давали красочные видеоролики про игры и какие-то мелкие призы для зрителей. Зрители тоже были довольны — по итогам каждой программы

получал мешок писем (тогда еще бумажных, поскольку интернета мы в глаза не видели). Поскольку сам я ни в какие электронные игры отродясь не играл и даже не знал, как пользоваться этими приставками, то для каждой программы просто творчески перерабатывал пресс-релизы Dendy, придумывая интересную форму подачи информации. И частушки про компьютерные игры пел, и вредные советы по образцу Остера сочинял, и что только не делал. Видимо, у меня получалось быть убедительным — за все время существования передачи ни один из зрителей не заподозрил меня в некомпетентности.



**Спустя 20 лет после выхода программы мы не можем не спросить: кто все-таки был круче в 90-е — Марио или Соник?**

Стойте, стойте, они что, чем-то отличаются (смех)? На мой взгляд, Марио уже прочно вошел в историю поп-культуры и давно шагнул за рамки видеоигр, а Соник, кажется, так в этих рамках и остался. Так что, наверное, Марио круче.

## От Винта

**Телеканал:** НТВ и РТР

**Вещание:** Россия

**Годы выпуска:** 1995-1998

**Платформы:** PC

**Авторы и ведущие:** Борис Репетур и Антон Зайцев

Вспоминая передачи 90-х годов, трудно обойти вниманием «От винта». Формально, конечно, ведущие рассказывали зрителям только

о PC-играх, но «От винта» и стар, и млад любили за удивительный и яркий формат: нарочитая ирония, яркие актерские образы и глубокомысленные размышления ведущих, зачастую совсем не относящиеся к обозреваемой игре. Между тем, уютные философские притчи Бонуса и Гамовера не утратили актуальности и по сей день, все еще способны надолго увлечь неис-

кушенного зрителя и заслуженно претендуют на почетное место в пантеоне лучших.



# Программа телепередач на вчера

## Мир Dendy

Телеканал: МТК

Вещание: Россия

Годы выпуска: 1996

Платформы: Dendy, SMD2, SNES, PS, 3DO.

Авторы и ведущие: Семен Фурман и Андрей Гвоздév

В первую очередь важно отметить, что под названием «Мир Dendy» (а также «В мире Dendy2») выходило несколько различных передач и в разных регионах России.

Московскому каналу МТК выпала честь продолжить супоневскую разноцветную «Новую реальность», но без Сергея Супонева в роли ведущего — ему, говорят, не разрешили совмещать. Задача,



безусловно, нетривиальная. Семена Фурмана и Андрея Гвоздév отрядили на звездную передовую «Мира Dendy» и они, надо сказать, сильно старались. Основной акцент сместили на более детальные, подробные обзоры; но там, где у Репетура и Супонева получалась запоминающаяся история, Гвоз-



дévа и Фурмана хватало лишь на плохо скроенные обзоры формата «что вижу - то пою».

«Новая реальность» минус личное обаяние и харизма Супонева и плюс меньший размах — это, пожалуй, и есть «Мир Dendy» от канала МТК. Сейчас, наверное, можно говорить о том, что фирменный «стиплеровский» ТВ-стиль к 96-97-му уже исчерпал себя, да и сама компания Steepler прочно ступила обеими ногами в пропасть, но так или иначе, «Мир Dendy» недолго радовал зрителей своими эфирами и исчез в никуда, забрав с собой целую эпоху.



## Мир Dendy

Телеканал: ТК Премьер

Вещание: Калининград

Годы выпуска: 1997

Платформы: Dendy, SMD2, SNES, PS, 3DO, N64

Авторы/ ведущие: калининградские школьники

Калининградская вариация была, конечно, куда скромнее, но при этом значительно ближе к народу: ведущие — школьники, вместо дорогой студии — живописные пейзажи улиц и парков города. Обзоры



нередко выходили прямолинейными, однако, более честными и справедливыми — игроков ведь яркой обложкой не обманешь.



Нельзя не отметить по-хорошему зрелые репортажи с местных турниров и недурные обзоры железа. Уверяю, рассказать о диковинной по тем временам Nintendo 64 без помощи знатоков и интернета — задача не из простых.





# Программа телепередач на вчера

## Соник – супер ёжик («Телевизионная викторина «Соник»)

Телеканал: РТР

Вещание: Россия

Годы выпуска: 1994-1995

Платформы: Mega Drive 2,  
Master System

Авторы/ ведущие: Евге-

ний Стычкин

Интересное дело: в плотно оккупированном «Стиплером» ТВ-эфире нашлось скромное, но уютное место для конкурентов-партнеров в лице компании Sega. Впрочем, до сих пор непонятно, на каких условиях осуществлялось сотрудничество программы «Соник – супер ёжик» и известного японского производителя видеоигр; это большая загадка для меня и по нынешний день. Одно известно наверняка: рекла-



ма экзотической Master System II и более популярной Mega Drive 2 была в диковинку для российского телевидения середины 90-х.

В бодрой, трёхмерной заставке зрителям без труда узнавался знаменитый талисман – синий реактивный еж, в остальные тридцать минут хронометража без устали трудился молодой и оттого в те времена еще не столь популярный

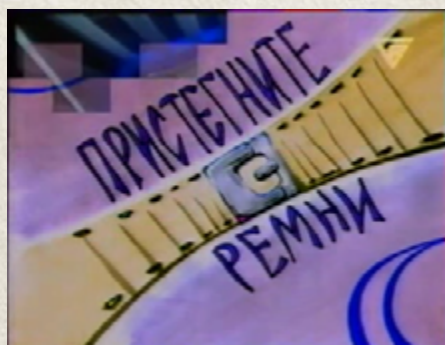
актер Евгений Стычкин. Купаясь в зрительских овациях, ведущий выдавал яркие скетчи и образы (чего только стоит юбилейный выпуск про игру Aladdin!), подбадривал участников викторины и щедро одаривал победителей ценными призами. В конкурсах соперники норовили обогнать друг друга на крутых поворотах Chase H.Q. 2., уничтожали злых террористов в



Desert Strike и, кажется, знали наизусть все закоулки первого уровня Ecco the Dolphin – на остальные уровни, увы, не хватало экранного времени. Многим зрителям полюбились забеги по зелёным холмам Sonic the Hedgehog, благо встроенный в игру сплит-скрин был удобен для двоих игроков.



Возможно, вы заметили, что некоторые ТВ-программы в своём рассказе я обошёл стороной. Тому есть адекватное объяснение. Дело в том, что в глобальной сети преступно мало информации о ряде передач, но упомянуть их, пожалуй, стоит. «8-16-32» (Новосибирск) с остатками научного по современным меркам интернет-сайта; еще один, кажется, на этот раз ростовский, «Mur Dendy»; «Новая реальность» же и так у всех на слуху, и про нее мне сложно рассказать что-то действительно новое. Безусловно, вклад их авторов в телевизионную историю «Стиплера» по-своему важен. Любителям ретро я могу посоветовать най-



ти выпуски «Бонуса» (Казань) и «Игрового мира» (Екатеринбург), однако они практически полностью посвящены платформе PC. Все остальные существовавшие в 90-х программы остались лишь в сказаниях и небылицах и, увы, значимые сведения или записи до наших дней не сохранились.



Выражаю отдельную благодарность моему доброму товарищу [Inquisitor'y Alex'y](#), который собирает коллекцию ТВ-программ на своём YouTube-канале и каждый желающий может с ними при желании ознакомиться. Без его трудов этот материал вряд ли когда-нибудь увидел свет.





# Ностальгия

и

# NES тальгия



Эмулятор, наконец, докачался.

Это были времена, когда требование «выруби инет, мне нужен телефон!» было актуально. Сами понимаете, скорости никакой. Но я не жаловался. Месяц, как приобрели комп – и это было здорово. В «Денди» мне играть не давали, и вот теперь я хотел компенсировать это посредством новых возможностей: всемирной сети, эмуляции и клавиатуры.

Пробный запуск. Черное окошко. «Файл». «Выбрать». Передо мной столбики ромов, которые я закачал днем ранее. Здесь было все самое любимое. Плюс все то, во что так хотелось поиграть, но так и не отыскалось на картриджах. Выбор останавливаю на Talespin. Одна из последних пройденных игр. Почему-то по ней скучалось больше всего.

И вот появляется заветный экран с копирайтами. Как круто. Неужели все так просто? Игра поехала без сбоев, сейчас начнется веселая вступительная музыка, ТАМ-дам, там-да-РАМ-та-дам, там-да-РАМ-там, там-да-РАМ!

...Какого хрена? Почему она играет так быстро? Ничего не понял. Когда начинаю управлять самолетом, до меня доходит: *вся игра* идет в ущербно быстром режиме. Саунд, звуки и всякое движение. Да вы издеваетесь! Пролетел водопад – и выключил эмуль. Нельзя так было играть. При полной функциональности игры впечатление Dendy-гейминга развеялось. Это была какая-то глупая, ускоренная пародия на «Денди». Немного позже, конечно, я разобрался, что к чему. Благо, такие вещи регулируются.

Время шло. Прорастали социальные сети и барахолки. Единомышленников встречалось все больше и больше. Сеть позволяла объединить усилия и создавать целые сообщества, наполнять их медиа-контентом, обмениваться полезной информацией и впечатлениями. Однако проблема... ну скажем так, проблема *подлинности* ностальгических настроений актуальна и сегодня.

Все чаще создается впечатление, что актуальна для меня одного. В этом загвоздка моего сегодняшнего «лирического отступления»: я толком не знаю, кому оно адресовано. Не барахольщикам. Не коллекционерам (ну разве что отчасти). Видимо, все же обычным пользователям ностальгических групп Dendy – читателям и админам, проходимцам (тем, кто записывает показательные прохождения) и стримерам.

Не буду больше лить воду, обозначу проблему сразу. В сообществах Рунета, посвященных ностальгии Dendy, я не вижу... Dendy. Вижу пародию на нее.

Читаю запросы: «подскажите хорошие игры на NES», «ищу игру детства на NES» и т. п. Народ, чем происходит? С каких пор американский аппарат стал предметом ностальгии? Это у нас-то, у кого его отродясь не было?

Словом «Famicom» тоже частенько злоупотребляют. Хотя это я еще как-то в состоянии проглотить – в конце концов, мой родной «Джуниор» был прямой калькой с «Фамика», как и большая часть наших картриджей. Но *все же*. Я бы не стал разводить эту лирику, если б дело ограничивалось только определениями. Люди *действительно* играют в... NES. Или Famicom. Но только не в Dendy. Я убеждаюсь в этом, год от года просматривая видеоотрывки от разных пользователей, видеопрохождения, стримы; слушая музыку. И даже натываясь на некоторые фото коллекций.

Да, удивляет, что кто-то и целенаправленно собирает исключительно картриджи и консоли NES/Famicom. Откуда в людях прорастают эти эстетические потребности? Эта тяга к лицензии, в противоположность тому, на чем они выросли? И что тогда они делают в ностальгическом сообществе – ведь едва ли у них есть право называться ностальгирующими юзерами. Вроде бы звериный оскал ретроигрового рынка подтверждает мое мнение: ностальгия дороже всего. Ведь over 10 килорублей за картридж (это не метафора) люди выбрасывают не для того же,



чтобы просто вставить и поиграть. Помимо нехватки рассудка и обычной фаллометрии, причина кроется именно в специфическом «шелесте» пластмассы, запахе, цвете, форме. В ощущении. Любимое Прошлое можно сделать... каньоном, в который ты по настроению мог бы спускаться на время, туда и обратно. Картриджи для «Денди» позволяют это. Лицушные каррики – нет. Чем вдохновляются коллекционеры лицензии, я не знаю.

*А если включить воображение?*

Подойдет ко мне призрак Марио с топором и скажет: предъяви лучшего представителя коллекции, или совсем-совсем мертвый будешь. И я теряюсь. Ну, скажем, это



Или это



А худшего представителя? Пожалуйста!



Найдутся и лучшие, и средние, и с уклоном, и нехорошие. Большие и маленькие, рифленные и нерифленные, меченые («слоники», «cassette», «remarks» и др.) и немеченые. Солидные по набору игр... и понтонитые дешетки.

Будь у меня одни «фамики», я б встречу с Марио не пережил. Разве могут они похвастать хоть чем-то подобным? Да, есть среди них и дешевизна, и весомые игры – но все они, как бы... безликие одноигровки. «Фамики» не порадуют такой пестротой дизайна. У пираток, блин, есть на что подрочить... и от чего проблеваться. Не порадуют «фамики» такой практичностью, как наши пиратки – где еще вы встретите на одном картридже столько хитов сразу? Не порадуют и некоторыми облегченными опциями – например, запустить любой этап с любым оружием, что очень даже неплохо для общего ознакомления с игрой без лишнего напряжения.





Или комбинацией «↑ + Start» для пополнения здоровья и/или боезапаса (Chip'n Dale 2, Battletoads, Tokkyuu Shirei Solbr... тьфу ент, я хотел сказать *Робокоп 3* (!), Super Contra 6, Flintstones 2, The Young Indiana Jones, Super Spy Hunter, G.I. Joe 2, Tiny Toon Adventures). Неспортивно? Да. Но есть свобода выбора, качать скилл или просто приятно провести время за прогулкой по игре.

С другой стороны:

ДА, с пиратками мы увидим море всякой наркомании на бокс-артах.

ДА, нас ждут сюрпризы в виде испоганенных игр.

ДА, под ударом топора, даже обухом, они крошатся.

Что поделаться, везде есть минусы. Но знаете что? Если уж вы из тех, кто склонен вбухивать кило-рубли за картриджи – вы по определению наркоман (добро пожаловать в клуб). А раз так, то первая и последняя проблема вас не должна беспокоить. Вторая проблема решается всего лишь тщательным поиском и избирательностью (ваш Капитан Очевидность), поскольку на каждый картридж с испоганенной игрой – хотя и существенно реже – почти всегда находится рабочий/непорезанный аналог.

Не знаю... чем собирать девайсы, не представляющие реальной ностальгической ценности – лучше уж просто скачать эмулятор и играть. Иначе в чем вообще тогда смысл коллекционирования? Ладно, к коллекционерам претензий меньше всего. Иногда эстетика – это диагноз. Но как насчет вас, господа любители, стримеры и проходимцы? Почему все поголовно считают своим долгом запускать NTSC-режим и играть непременно в формате NES/Famicom?

ОК – стримеров частично отпускаю. У вас

типа регламент, если турнир. Но все остальные... У вас что, у всех провалы в памяти? Вы не в России жили, не на «Денди» росли? Ламповые воспоминания и ностальгия зовет вас в эти сообщества и форумы. Почему же теперь, пользуясь всеми благами цифровой техники и инета, вы, вместо того, чтоб воссоздать ощущение лампового Dendy-гейминга, следуете установкам оригинала? Оригинала, которого вы никогда не знали и который никоим образом не оптимизирует игровой процесс? Мне казалось, ритм «Денди» – это своего рода... самоидентификация каждого юного российского геймера из 90-х. То, что «всасывается», как молоко матери, с первым нажатием «рычага» на «Джуниоре», и кнопки Start на джое. Придерживаться чуждых форматов гейминга из эстетических соображений или тупо «потому что так надо, так оригинально» – значит, обрубить корни и перекраивать саму идею ностальгии.

Мало того, от таких людей еще нередко слышишь в свой адрес глупые вопросы, а то и легкие наезды. Бывало, сделаю прохождение в PAL-режиме, т.е. *правильном* режиме, в режиме Dendy – и как посыпятся комменты в стиле «почему замедленно?», «это читовый реал-тайм»... Нет, ну... будь я кандидатом в SDA (*Speed Demos Archive – авторитетный портал проходильщиков на скорость. – Прим. Ред.*) или участвуй я в командном турнире, это было б актуально. В рамках же *ностальгической* группы «Dendy Forever» это было просто пушка.

Ребят, ну если вы так принципиальны в своем стремлении следовать оригиналу – так будьте принципиальны до конца: не используйте и турбо-кнопки, например. А то получаются двойные стандарты. Слабо? Похоже на то, судя по недавнему опросу:



Может быть, и группу стоит переименовать в «NES Forever» или «Famicom Forever»? Вопрос гипотетический, не вредничаю.





Но так хоть все встанет на свои места, и вещи будут названы своими именами.

С аудио дела обстоят не лучше. Это особенно вымораживает, поскольку музыку из игр время от времени хочется послушать, и послушать в отрыве от игры. Из-за того, что формат NTSC с какого-то дуба безоговорочно культивируется российскими игроками, в Рунете крайне мало ресурсов, откуда можно послушать/скачать настоящие аудиотреки Dendy. На «Рутрекере» таких раздач нет. Вконтакте, в таком мощном медиа-ресурсе, я знаю всего одну действующую группу, где делают музыку исключительно по «Денди»: <http://vk.com/dendypalmusic>. И то ей требуется внимание и серьезная доработка. Но я очень рад, что есть по крайней мере это. Еще есть одна группа, заполненная PAL'овскими треками ну примерно на четверть или треть: <http://vk.com/audios-22129610>. Так что, грубо говоря, полтора сообщества на весь «Вконтакте». Если есть еще, ткните носом. Буду рад ошибаться. Я искал. Остальные только прикрываются ярлыком Dendy.

Ребят, это жестко. Никакой другой элемент игры не передает ущербность NTSC так, как музыка. Берусь утверждать, что большая часть тем *is to*

*sound in PAL*. И точка. В этом плане было прямо исторически справедливо, что мы открыли мир видеоигр именно через Dendy. В «Денди» музыка звучала так, как ей *надлежит* звучать. Ну неужели по-вашему темы Duck Tales 2, Ninja Cat, Power Blade, New Competition и мн. др. звучат в NTSC более приемлемо, нежели в PAL'е? Хоть убей, не поверю. Уши сводит.

На все это, конечно, можно съязвить: оригинал есть оригинал, а Китай-бабай есть Китай-бабай, со всеми вытекающими.

Дальше что? Любить надо не то, что оригинально. Любить стоит то, что было. То, что было... это и было для нас настоящим. У нас была Dendy. Вот и постарайтесь об этом не забывать.

***P.S. Справедливости ради небольшая ремарка. Если досконально, PAL – все-таки не есть подлинный режим Dendy, хотя максимально приближен к таковому. На эмуляторе, при выставлении режима PAL, тональность звука падает. На приставке такого нет. «Денди», конечно, воспроизводит игры на скорости PAL, однако сам звук сохраняет высоту NTSC. Этим и уникальна «Денди», она своего рода гибрид PAL/NTSC.***

*by Bucky O'Hare*





# Команда DF Mag #5:

**Dendy**  
Forever!

Виталий Карпенко  
Антон Рыжухин  
Алексей Пинягин  
Гриша Павлов  
Владислав Саргас  
Иван 'Athene' Сычев  
Роман Валеев  
Bucky O'Hare  
Сергей Крылов  
masterpeace  
Максим Капустянский  
Александр Стародубцев  
Magoth  
Зиннур Умаров  
Пётр Поляков

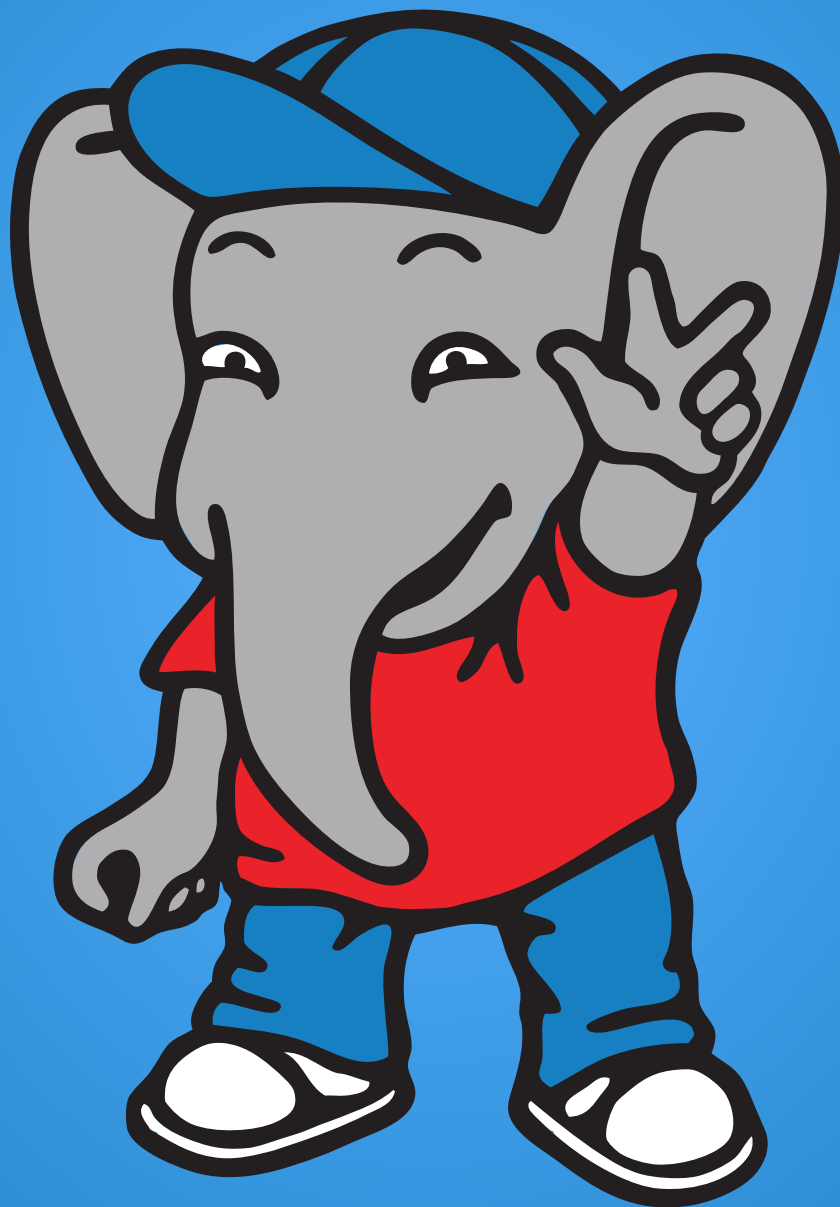


**В следующем номере:**  
30 лет Super Mario Bros.



# Dendy

Forever!



Группа ВК: [vk.com/dendyforever](https://vk.com/dendyforever)

Ютуб: [youtube.com/user/TheSmoke332](https://youtube.com/user/TheSmoke332)

Трансляции: [dendyforever.ru/live.html](https://dendyforever.ru/live.html)

Журнал: [issuu.com/dfmag](https://issuu.com/dfmag)