

DOWNGRADE



N31'2020



СОДЕРЖАНИЕ

• Обложка -----	1
• Содержание -----	2
• От редактора -----	3

ТЕОРИЯ DOWNGRADE

• Новости, события, комментарии (еубрс, uav1606 и др.)-----	4
• «Спектрум» в наши дни: интервью с А.Удотовым (uav1606)-----	6

DOWNGRADE-ВИДЕО

• Недодум (В. Рытиков aka еубрс) -----	10
• Downgrade-видео. Разное (А. Шаронов) -----	12

КНИЖНАЯ ПОЛКА

• Миры навynos. Размышления над книгой Андрея Подшибякина «Время игр! ...» (Андрей Тумилович) -----	16
--	----

DOWNGRADE-ЖЕЛЕЗО

• Тамагочи: забытое ретро (Елена Шаронова) -----	23
• Спектрумовский джойстик - к PC (uav1606) -----	25

DOWNGRADE-СОФТ

• СуперКей - играй и не жалей! (Владимир Веселов)-----	28
--	----

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

• Режим обучения - своими руками (Forza3dfx)-----	29
---	----

ИНТЕРНЕТ И СЕТИ

• Фидонет. Не только прошлое, но и настоящее (В.Фёдоров) ---	41
• Любую игру - в браузере онлайн (Владимир Веселов) -----	46
• «Фрицивка» - или свободная «Цивилизация» (В. Веселов) ----	48

СТАРЫЕ ИГРЫ

• Scorchер (ToysLoss) -----	51
• Не все продолжения одинаково полезны (uav1606) -----	56
• Ретро от Microsoft (А. Шаронов) -----	60
• Властелин колец: возвращение ежа (В. Рытиков) -----	65
• .ккригер (или чем меньше - тем лучше) (В. Веселов) -----	67
• Принц на минималках (uav1606) -----	70

ЮМОР И ПРОЧЕЕ

• Просто разный юмор -----	72
• Над номером работали -----	75

ОТ РЕДАКТОРА

Приветствую, уважаемые читатели №31 журнала!

Тема этого номера – «Игры». На этот раз статей по теме прислали вполне достаточно, так что номер вполне можно считать удачным. Правда, сроки набора материала и вёрстки на этот раз были довольно жёсткими, поэтому возможны какие-то недоработки – из-за некоторой спешки.

В этом номере у нас новый автор – **Forza3dfx** – с большой статьёй про создание тренеров к играм. Надеюсь, что и в дальнейшем он будет присылать статьи в журнал – текущая мне показалась очень интересной.

В общем, хоть на этот раз статей на свободные темы почти нет, мне кажется, что в номере много интересного – хотя бы пролистайте, вдруг что-то заинтересует, даже если игры – не ваша тема.

Как обычно, если у вас есть какие-то замечания, предложения, пожелания, «письма в редакцию» – присылайте мне на e-mail [uav16060 \[chuchundra\] mail.ru](mailto:uav16060@chuchundra.mail.ru)

uav1606

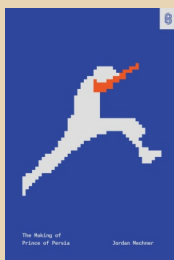
НОВОСТИ, СОБЫТИЯ, КОММЕНТАРИИ

Открыты исходники GW-BASIC

Компания Microsoft, можно сказать, сделала подарок downgrader'ам – выложила в открытый доступ исходные коды интерпретатора GW-BASIC. Исходники, датируемые 10-м февраля 1983 года, доступны под лицензией MIT, скачать их можно здесь:

<https://github.com/microsoft/GW-BASIC>

Написаны они на ассемблере для процессора 8088.



Книга о «Принце Персии»

Джордан Мехнер, разработчик легендарного Prince of Persia, выпустил книгу, рассказывающую об истории создания игры. Издание приурочено к недавнему 30-летию «Принца». На 336 страницах можно ознакомиться с воспоминаниями Мехнера, увидеть рабочие эскизы и интересные фото, иллюстрирующие создание анимации главного героя игры.

На Amazon бумажную версию можно купить за \$19,24, а на официальном сайте автора есть возможность бесплатно скачать фрагмент – 48 страниц:

<https://jordanmechner.com/downloads/MOPOP-sample.pdf>

Музыкальный альбом на дискетах

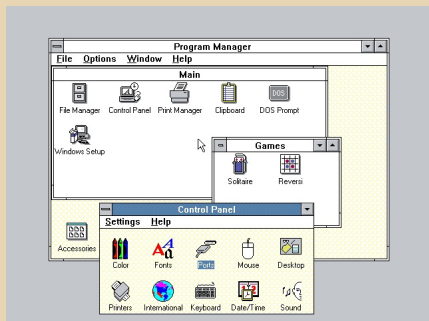
Московская группа «Читай Букварь» (Bookwar) выпустила очередной альбом электронной музыки на двух дискетах 3.5" 1.44 МБ.

На указанные носители поместилось 6 треков. Подробнее про альбом можно прочитать здесь:

<http://floppykickrecords.blogspot.com/2020/06/bookwar-breaking-hands-and-teeth-ep.html>

Официальный сайт группы:

<https://bookwar.bandcamp.com/>



Тридцатилетие Windows 3.0

22 мая 1990 года была официально выпущена версия Windows 3.0. В этой ОС была расширена поддержка многозадачности на процессорах 286 и 386, впервые появились «Диспетчер программ» и «Диспетчер файлов», в игры была добавлена знаменитая «Косынка». Windows версии 3.0 получила усовершенствованную «Панель управления», средство записи макрокоманд, DDE и многое другое.

Интересные места в GTA III

Действие в игре «GTA III: Кровавый доллар» происходит в вымышленном городе Либерти Сити, прототипом которому послужил Нью-Йорк. Оказывается, многие места в игре (магазины, кафе, рестораны...) также имеют реальные прототипы в Нью-Йорке. Энтузиасты нашли и сфотографировали множество таких объектов. Посмотреть подборку можно [здесь](#).



У России впервые приз на демопати Commodore 64

Михаил Иващенко (**Crokocat**) победил на шведской демопати **Forndata 2020** в категории C64 Music. Предположительно, это первый случай победы представителей России на данной платформе.

С результатами демопати можно ознакомиться здесь:

<https://csdb.dk/event/?id=2935>

Там же можно скачать соответствующую мелодию в формате SID.



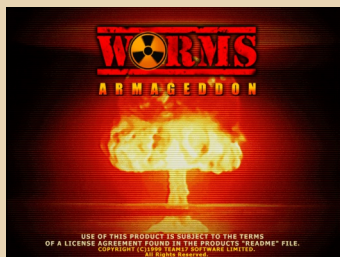
Как звучали старые компьютеры?

В музее «Яндекса» записали и выложили в общий доступ различные звуки, издаваемые старыми компьютерами при работе.

Послушать их можно здесь:

<https://yandex.ru/museum/retro-sounds>

Например, можно услышать работу ДВК-3, «Кванта 4С», «Искры 1030М» и многих других ретросистем.



Вышел патч для Worms Armageddon

Для Worms Armageddon вышел патч версии 3.8, причём произошло это спустя 7 лет после предыдущего обновления. А сама игра вышла ещё в далёком 1999 году.

Патч включает 370 исправлений, 45 модификаций и 61 новую функцию.

Скачать его можно здесь:

[https://worms2d.info/files/WA_update-3.8 \[CD\] Installer.exe](https://worms2d.info/files/WA_update-3.8_[CD]_Installer.exe)

Новый релиз рабочего стола MaXX

26 июля выпущена новая версия MaXX Interactive Desktop – 2.1.1. Разработчики этого проекта пытаются воссоздать оболочку IRIX Interactive Desktop для использования на современных дистрибутивах Linux. (Последняя версия ОС IRIX была выпущена в 2006 году.)

Официальный сайт проекта:

<https://maxxinteractive.com/>

Очередной рекорд на аукционе

Картридж Super Mario Bros (NES) 1985 года выпуска был продан на [аукционе Heritage](#) за рекордные 114 тысяч долларов. Особенность именно этого картриджа (что и определило его цену) – редкая (к тому же запечатанная) упаковка.



Собери NES из LEGO

LEGO Group представила комплект Nintendo Entertainment System, позволяющий собрать из 2646 деталей почти настоящую игровую консоль NES. В комплект входит геймпад, картридж Super Mario и даже телевизор, причём на всём этом можно «запустить» первый уровень Super Mario. «Картинка» на телевизоре движется при вращении специальной ручки, что создаёт иллюзию перемещения Марио по игровому экрану.

Подробнее [здесь](#).

Обзор подготовили:

Вячеслав Рытиков (eubrc)
uav1606



«СПЕКТРУМ» В НАШИ ДНИ: ИНТЕРВЬЮ С АЛЕКСАНДРОМ УДОТОВЫМ



Вашему вниманию предлагается интервью с Александром Удотовым aka SaNchez – известным разработчиком игр для ZX Spectrum, на счету которого как минимум 7 релизов. Александр любезно согласился рассказать про своё знакомство со «Спектрумом», про уже выпущенные игры и о находящемся в разработке проекте.

Давайте познакомимся немного поближе: расскажите что-нибудь о себе – как Вас зовут, где родились и живёте (город или хотя бы страну :-), образование и т.п. – в общем, любую информацию, которую хотите сообщить.

Здравствуйтесь. Меня зовут Александр Сергеевич Удотов, 39 лет. Родился и живу в России, г. Владивосток.

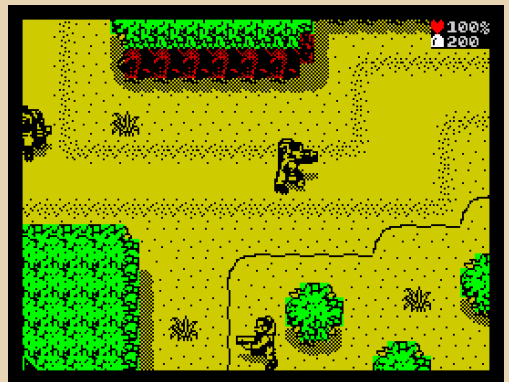
Почему в своё время Вы в качестве платформы выбрали «Спектрум»? Это был Ваш первый компьютер, программировать учились на нём?

Нет, «Спектрум» не был моим первым компьютером. Сначала у меня был «ПК-01 Львов», на котором я учился Бейсику, потом были «Апогей БК-01», «Вектор-06Ц», на которых я уже пробовал что-то делать на Ассемблере. Параллельно у меня были и «Денди», и «Сера Мега Драйв», поэтому я всегда отдавал себе отчёт, насколько возможности советских компьютеров далеки от них, но при этом хотелось делать игры по качеству приближающиеся к приставочным. «Спектрум» у меня появился совершенно случайно, в 1997 году, в нерабочем виде

и с мешком кассет. Ради интереса я отремонтировал его, посмотрел на его игры, поразился профессионализму, и понял, что этот компьютер – то, что мне нужно для моих задач. Вопрос о покупке более мощной и актуальной машины тогда не стоял, т.к. в нашей семье просто не было таких денег.

Расскажите, как Вы написали свою первую игру для «Спектрума»: как возникла идея, трудно ли это было, что получилось в итоге?

В 2000-х игр на «Спектрум» я начинал очень много, но ни одну не довёл до логического конца. Потом началась работа, семья, спек был благополучно забыт. В 2010 меня посетила ностальгия, и, используя опыт, полученный за время работы программистом, я за пару лет очень неспешной разработки, иногда прерываясь на месяцы, написал **Survivisection**.



Ускориться пришлось только один раз – я решил выставить игру на СС'12, и всё лето



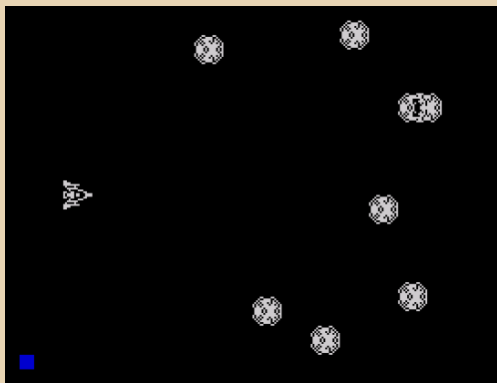
пришлось рисовать уровни. Идея игры менялась несколько раз по ходу создания, и окончательный вид приобрела в тот момент, когда я нашёл в интернете спрайты от игры Chaos Engine. Наёмники, монстры, моя любовь к Far Cry – пазл собрался, история придумалась сама собой.

На СпеццуWiki (<https://speccy.info/SaNchez>) за Вашим авторством указано 7 игр. (Может, там что-то пропустили?) Расскажите немного про них – например, какая больше всех нравится лично Вам, у какой какие особенности, может быть, были какие-то интересные случаи, связанные с одной (или несколькими) из них?

Вы принимали участие в каких-нибудь конкурсах, фестивалях, посвящённых ретро-компьютерам? Какие из них больше всего запомнились?

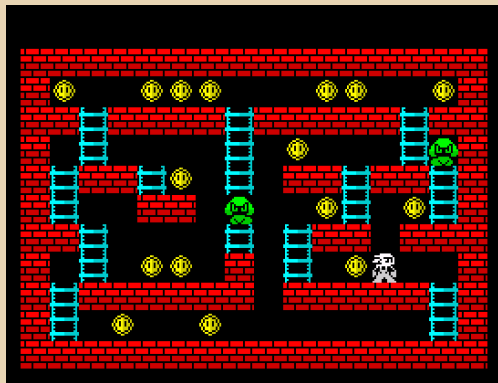
Отвечу на оба вопроса сразу.

Asteroid 512 (2012) – игра размером 512 байт, сделанная для конкурса фестиваля Next Castle Party. Для меня это был очень интересный опыт – игру я написал за день, а потом две недели оптимизировал код, чтобы он соответствовал ограничению конкурса.

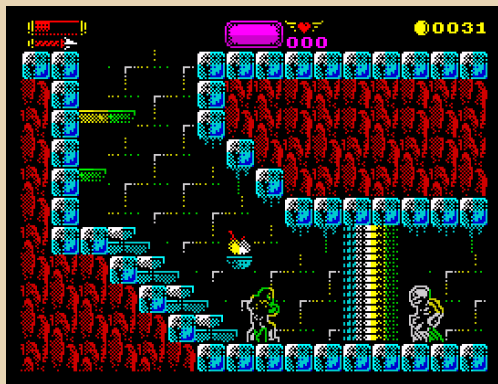


PaRtY TiMe (2013) – игра размером 1024 байта, сделанная для следующего Next Castle

Party. Ещё более интересный опыт, т.к. в игре стало больше графики и появились враги.



Castlevania (2015) – изначально планировалась для конкурса Retro Games Battle, но в дальнейшем доделывал её с целой командой замечательных людей. Это первая игра, которую я делал не один.



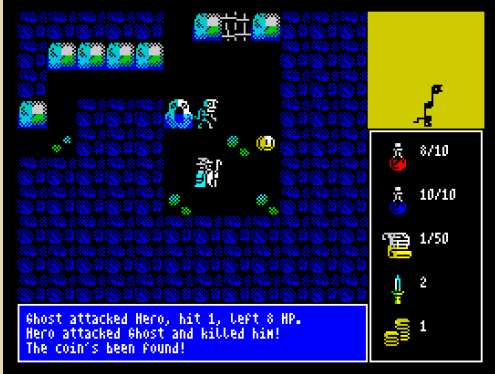
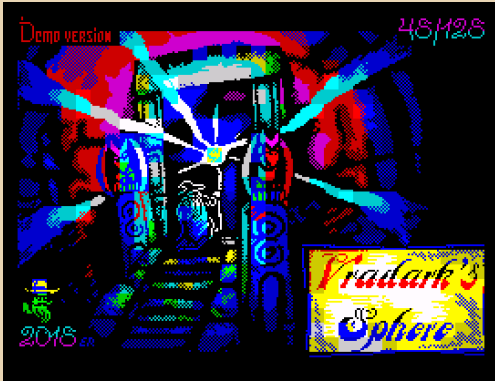
Mighty Final Fight (2018) – игра для испанского конкурса ZX-Dev на конверсию с другой платформы. Выбор пал на эту игру только потому, что в интернете нашлись спрайты всех персонажей, и они очень хорошо конвертировались в монохром. Я фанат жанра beat'em'up, но именно эта игра в оригинале мне не нравится, поэтому я решил поменять боевую механику. Это был интересный опыт – оставить



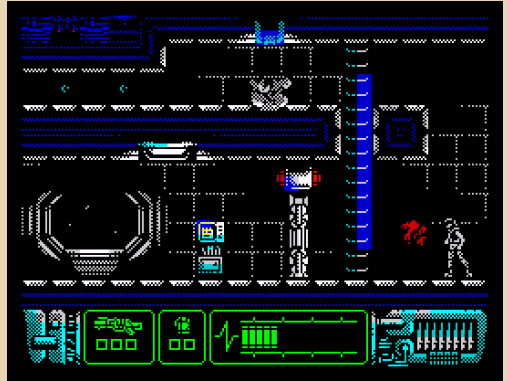
оригинальную графику и историю, но полностью поменять геймплей.



Vradark's Sphere (2018) – игра-эксперимент. Сначала я написал на ПК прототип, а потом вручную «скомпилировал» исходник в ассемблер «Спектрума».



Aliens: Neoplasma (2019) – игра для следующего ZX-Dev. Игра также сначала была написана на ПК, а потом вручную «скомпилирована».



Насколько я знаю, игры Вы пишете не один? Кто ещё в Вашей команде? Как распределяются роли, т.е. кто чем занимается?

В нашей команде есть музыкант – Олег Никитин, художник – Евгений Рогулин и продюсер – Евгений Сухомлин. Я думаю, достаточно будет пояснить только роль продюсера: он отвечает за общее видение проекта и доносит это видение до каждого участника.

Можете немного рассказать про используемый Вами инструментарий: эмулятор, ассемблер, отладчик, утилиты и т.п.? Как вообще идёт процесс разработки игры? Так сказать, этапы этой самой разработки – с чего всего начинается, как пишется и отлаживается код, делается графика и музыка, ну и так далее.

На данный момент разработка выглядит так:

В качестве репозитория мы используем расширенную папку в DropBox, т.к. у него есть система контроля версий, SVN и Git у нас не прижились. Прототипы пишутся на C#, ассемблер – SjASM, для музыки – Vortex Tracker, для графики – ZX-Paintbrush, эмулятор – Unreal. Кроме



этого, используется куча самописных утилит. Переписываемся в закрытой группе ВКонтакте.

Игра начинается с идеи, потом идею обсуждаем, продюсер набрасывает изначальный дизайн, художник рисует мокапы. Потом делаем прототип, и в конце концов прототип переносим на «Спектрум».

Вы тестируете игры и на реальном «железе» или пользуетесь только эмуляторами?

Изначально всё, конечно, тестируется в эмуляторе, но на реальном железе мы тоже обязательно тестируем, благо у участников команды большой парк разнообразных «Спектрумов».



Вот примерно так выглядят мои «Спектрумы» 😊

Не пробовали что-то писать для других ретроплатформ (DOS, Commodore, Atari и т.п.)? Может быть, у Вас есть ещё какие-нибудь проекты на ретрокомпьютерную тематику?

Нет, другие ретроплатформы мне не интересны, т.к. к ним у меня нет чувства ностальгии.

Провокационный вопрос: Вы считаете, что «Спектрум» сейчас жив? Т.е. много ли людей им интересуются, есть ли перспективы, будут ли и дальше под него писаться программы, создаваться устройства?

Пока живы спектрумисты – жив и «Спектрум». Будут и программы, будут и устройства.

Что у Вас в ближайших планах – не собираетесь порадовать нас новой игрой?

Уже третий год мы занимаемся самым амбициозным проектом нашей команды – **Delta Shadow**. Я очень надеюсь, в этом году мы его зарелизим.

Есть видео Жени Сухомлина, где он рассказывает о проекте:

https://youtube.com/watch?v=Ug7yUGS_5ao

Чем ещё Вы занимаетесь, интересуетесь – работа, хобби?..

Хобби – писать игры на «Спектрум», работа тоже связана с геймдевом. В остальное время сплю или смотрю сериалы.

Может быть, будут какие-нибудь пожелания читателям журнала (ну или «людям всей земли» :-)?

Желаю всем здоровья!

Большое спасибо за ответы и всего доброго!

Отвечал:
Александр Удотов (SaNchez)

Вопросы задавал:
uav1606





Название: Doom: Аннигиляция

Год выпуска: 2019

Жанр: ужасы, фантастика, боевик

Перевод: дубляж

Длительность: 1 ч. 36 мин.

Ссылка: <https://kinopoisk.ru/film/1141782/>

Фильмы, снятые по мотивам компьютерных игр, зачастую весьма неоднозначны. Откровенно удачные картины можно пересчитать по пальцам. Что же касается экранизаций легендарного Doom, то тут и вовсе дела плохи. Дебютная картина вышла в 2005 году, и, судя по кассовым сборам и отзывам зрителей, не увенчалась успехом. Первый блин, как говорится, комом. Спустя 14 лет киностудия Universal Pictures делает вторую попытку ~~натянуть соеву на глобус~~ киноадаптации популярного шутера. Что же из этого получилось: работа над ошибками или очередная попытка монетизации популярной темы?

Первой неожиданностью для зрителя становится пол главного героя – женский. В роли Думгая выступает лейтенант Джоан Дарк. Если пропустить шуточки про феминизм, то просматривается некая аналогия сюжетной линии с блокбастером «Чужие».



Завязка у фильма на удивление проста. На марсианском спутнике Фобос команда учёных проводит эксперименты по телепортации человека. В ходе очередного опыта происходит нештатная ситуация, и связь с лабораторией пропадает. Для выяснения причин произошедшего на спутник отправляется команда бравых морских пехотинцев. Классическое пробуждение из гиперсна, монологи «бортового» компьютера космического корабля, обсуждение деталей предстоящей операции с коллегами. Далее начинается причудливый полёт режиссёрской мысли...



По прибытию бойцы обнаруживают лишь несколько счастливиц, которым чудом



удалось выжить. Остальной коллектив лаборатории превратился в подобие неких чудовищ-зомби, предвкушающих встречу с живыми людьми. Морпехи открывают огонь... По ходу дела выясняется, что используемые учёными технологии – инопланетного происхождения. Более того, в результате опытов удалось открыть портал в самое логово фантастических тварей, которые жаждут человеческой крови. И некоторые из них уже бродят по коридорам лаборатории...



Спецэффекты в фильме – отдельная песня. Из категории «ретро». Складывается впечатление, что это дешёвый ужастик из 90-х. А сцена запуска демоном огненного шара и вовсе вызывает испанский стыд.

При этом многие отсылки к компьютерной игре выглядят притянутыми за уши. Вот, например, некоторые из них:

- на своём пути отряд обнаруживает погибшего генетика по имени Джон Кармак;
- дробовик появляется в качестве любимой игрушки капитана и мелькает в кадрах лишь несколько раз;
- бензопилу лейтенант Дарк случайно находит в одном из помещений на стенде для инструментов;
- существует комната с ограниченным доступом, в которой хранится BFG-9000 с боекомплексом.

Масла в огонь подливает и официальная озвучка:

– Это BFG 9000. Я о нём читала, но не видела. Но бойцы его так не называют.

– А как его называют?

– Большой фекальный г@вномёт.



А ещё сценарием предусмотрен секретный уровень в лаборатории, штатный священник и причастность к происходящему шумерской цивилизации. В итоге получилась эдакая лютая смесь фантастики, ужасов и боевика, слегка разбавленная оригинальной компьютерной игрой. Такое себе.

В конце фильма из всего отряда выживает только главная героиня. На последних секундах портал в потусторонний мир остаётся открытым, намекая на возможное продолжение. Только вот нужно ли оно?



P.S. Если обратить внимание на финальные титры, то можно обнаружить множество русских фамилий. Умышленная попытка срыва кассовых сборов или банальный распил бюджета? :-)

Вячеслав Рытиков (eubrc)





DOWNGRADE-ВИДЕО. РАЗНОЕ



Как не стоит ностальгировать

Твоё детство или молодость выпало на 90-е, и ты не пил тогда «Пепси», не ел на обед «Сникерс» и «Доширак»? Ты не знал, кто такой Кай Метов, не смотрел по нескольку раз «Терминатора»? У тебя не было стиплеровской «Денди» и горы картриджей, среди которых только два многоигровых: только один 9999 в 1 и ещё один 7 в 1, а остальные – одноигровки?! ФУУУУ! Нет, Андрей Шаронов (увы, в этот раз материалов Александра Чуклинова не будет) вас не презирает и не смеётся Вам в лицо. У него тоже ничего такого не было – доширак был слишком дорог, «настоящая» «Денди» была у друга (зато в моей «китайской подделке» микрохи были все диповские, разве что не в джойстикках ☺). А вот обзереваемые в видео персонажи считают, что настоящий житель 90-х должен всё это помнить, любить и иметь... Ну, разве что персонального клона Кая Метова или Филиппа Киркорова пока что никто не продемонстрировал.

Но начну, наверное, не с этого. Начну с того, что в блоге Романа Карпача попала статья «Постправада суррогата ностальгии»:

<http://fdd5-25.net/publications/197.htm>

Прекрасная статья, как и любая статья «за жизнь», написанная мэтром – аналогичные статьи Михаила Бабичева вспоминал, вспоминаю и вспоминать буду! Но после прочтения хотелось ещё – именно критических статей о смакующих девяностые блогерах. И не просто, а именно о компьютерно-приставочных «ретроманах» (беру в кавычки, ибо в самом слове не вижу ничего унижительного и с удовольствием бы сам так называл себя ☺). И да – небольшой поиск в «Гугле» выдал желаемое – четырёхсерийное творение Дмитрия Киселёва и Биг Брейна – **«Тошнотлигию»**. Страна хочет знать «героев» в лицо? Страна получит «героев»!

Итак, первая серия:

<https://www.youtube.com/watch?v=tqZ5QZfuJgw>



Собственно, как раз о тех, про кого написал Роман:

Стоит отметить, что большинство подобных обозревателей в те приснопамятные времена ходили пешком под стол, а иногда даже в первый или второй класс начальной школы. Но упорство и уверенность, с которой 20-25-летние блогеры соревнуются друг с другом в ностальгии о времени, которого они не видели или смутно помнят, достойна героя социалистического труда Стаханова.

О-о, маэстро ещё не всё видел ☺ – там даже рождённые в помянутые 90-е засветились. ☺ Но, как ни странно, как раз к ним-то претензий практически никаких. Разве что авторам в эти времена было максимум 7 лет, а то и годика два-три, но раскованность и непосредственность таких блогеров компенсирует их возраст. А вот старшие товарищи, можно сказать, жгут напалмом – хоть «Сладкие девяностые», хоть великовозрастный дяденька, рассказывающий, как же круто было иметь «Сникерс» в девяностые.

Но это одиночные обзоры или, максимум, циклы обзоров. «И что?» – спросит читатель. А вот что – есть на просторах «Ютуба» не только бедолаги, которые пожелали поделиться своими воспоминаниями или просто рассказать, что было популярно в уже далёкие 90-е годы (эх, интересно, а про 30-40-е как бы подобное смотрелось? Именно с наивным взором, непосредственностью и дикой энергией – да про Великую депрессию с коллективизацией и



индустриализацией), а товарищи, которые пожела-ли сделать настоящие передачи и шоу – как в телевизоре. Таким персонажам посвяще-на вторая часть:

https://www.youtube.com/watch?v=Ou_YPx3jK64



Какие претензии? Собственно, как к ряду одиночных обзорчиков – текст из «Википедии» и других открытых источников, «что вижу – то пою» (этим и ваш покорный слуга грешит в ста-тьях, увы). На другом полюсе рассмотренные в этой же части Эмуляторы – вроде бы куча свое-го – и сюжет, и игра, и ведущие не бьют себя в грудь: «Мы выросли в девяностые!». Но тут ука-зывается другая беда – именно обилие спецэф-фектов, сюжет, не связанный с игрой, и куча тематических выпусков. Плюс, по мнению со-здателей «Тошнолгии», ведущие не очень уве-рены в себе и именно от этого пытаются постоянно насмешить зрителя, привлечь его внимание в духе: «Сейчас вылетит птичка!» и теми же тематическими выпусками. Даже Воло-дарского позвали. Ну, тут ребята молодцы – то, что такого человека сумели заманить к себе.

Но все ли передачи так плохи? Практиче-ски всему показываемому безобразию проти-вопоставляется Павел Гринёв. Человек, кото-рый умудряется годами делать передачи (да, во множественном числе), посвящённые «Ден-ди», детству в девяностые годы. Кстати говоря, он не стесняется говорить, что тогда ещё был маленьким, и рассказывать именно с позиций паренька, который только-только в школу пошёл в 95-96-м году. А что тут такого? Да, был маленьким, да – играл в китайскую копию «Денди», да – на советском телевизоре с чёр-но-белой картинкой (наш «Славутич» тоже не умел декодировать PAL и тоже игры были

чёрно-белыми) – и чего? А вот чего – в руках Павла это стало уникальным материалом – особенно китайские хакнутые игры. Копирасты борются с пиратством хитрыми методами? На пиратской копии меньше жизней? Проходить сложнее? А мы пройдем! И зрителю покажем, как это выглядит!

И смотреть на это действительно интерес-но – увы, не всегда получается выделить час, а то и три, чтобы посмотреть прохождение оче-редной игрушки. Но сколько интересного удаётся узнать и посмотреть – я, например, увидел, как выглядит корпус картриджа 7 в 1 (который с Чёрным плащом и Snake) – у нас он был без корпуса, прохождения Snake и «Чудес на виражах» – мы когда-то осилили разве что первый уровень. ☺

Радует и материал, и ведущий, и подача. Ну а чего я распинаюсь? Про Павла уже писали практически в самых первых выпусках «Down-grade-видео».

Но нам надо двигаться дальше. На очере-ди третья часть:

<https://www.youtube.com/watch?v=PlyzU4i0OYc>



Ваш покорный слуга назвал бы её «Кунсткамера Биг Брейна». Да, всё, что нам по-стеснялись показать раньше, мы увидим в этой серии. Вам кажется, что первые две серии со-держат много ненормативной лексики? По-верьте, вы заблуждаетесь – на фоне персо-нажей третьей части – всё в рамках приличий. Отдельно стоит отметить попытки копировать AVGN-а – Angry Video-Game Nerd'a – такого же труженика, пашущего ниву ностальгии по 90-м и 80-м, но труженика иностранного. Да, у забу-горных подростков тоже была NES и они тоже в неё рубились. Тоже плевались, когда в игре не



получалось в нужном месте получить крутую пушку (ваш покорный слуга в «Супер Контре» мог просто из-за этого психануть ☺). Тоже ловили глюки – возможно, что меньше, чем у нас, но всё же. В конечном итоге, игра действительно могла быть сложной. Вот об этом, как я понял, и рассказывает **AVGN**. Сам даже одного переведённого ролика не осилил – возможно, «концентрированная ненависть» оказалась перебором – всё же Павел Гринёв, в чьём исполнении стараюсь смотреть прохождения игр, возмущается гораздо меньше. ☺ Но оказалось, что на одной седьмой части суши есть последователи **AVGN**'а – может быть, но бессмысленные, но беспощадные. ☺ Один придирается к мелочам (хотя верю, что в игре есть и конкретные плюхи), другой пытается изобразить что-то подобное на выпуски Видеогейм-нерда, но то, что показали в «Тошнольгии», как-то убого выглядит. Конечно, то, что постарались – и спецэффекты с летающим картриджем, и костюм человека-паука – это здорово, но фрагменты, показанные в «Тошнольгии», как-то не впечатлили, и с мнением ведущих согласен – убого, хоть и старались ребята.

Но разве эти персонажи такие злодеи? Нет – настоящие злодеи клепают ретропередачи за зарплату! При этом ладно бы человек действительно интересовался старыми играми, приставками, компьютерами, да и просто девяностыми, и сидел на зарплате у какого-либо журнала. Я б лично сказал: «Молодец». Ведь существует же клуб-музей под крылом Яндекса (я ничего не путаю) – да, завидно, но, как говорят, белой завистью – молодцы ребята – они любят своё дело, прекрасно его делают, и если кому-то платят за это зарплату – я рад. Не криво душой – действительно рад, что человек занимается любимым делом и есть люди, которые это ценят и оплачивают.

Но тут другая ситуация. Итак, вот четвёртая часть:

<https://www.youtube.com/watch?v=NBqKE1aTGa4>

Творение «Навигатора игрового мира» можно описать одной фразой: «Партия сказала "Надо!" – комсомол ответил "Есть!"». Ну и получилось – слащавые улыбки, наигранное

умиление – всё чинно, благородно, но как-то без огонька. Уж лучше вдохновенно перечитывать «Википедию».



У зрителя может сложиться впечатление, что для Дмитрия Киселёва и Биг Брейна единственный нормальный ретрообзорщик в русскоязычном пространстве – Павел Гринёв, но нет. В качестве ещё одного примерно хорошего обзорщика приводится Дмитрий Бачило. Плюс приводится ещё несколько прекрасных обзоров – отдельных роликов.

Какие же претензии к большинству обзоров? В принципе, практически никаких – хочется видеть реального человека. Неглупого, с неплохим кругозором и определённой самоиронией. И да, человек должен всё же любить то, чем занимается и о чём рассказывает.

Ещё одно интересно – никто из описанных в разделе «Downgrade-видео» авторов не удостоился негативного упоминания. Разве что Виктор Карасев, и то в контексте «Много "кладовок" развелось» и не более. Так что, как минимум один раз стоит все части посмотреть.

Ретро против компьютеров

Были времена, когда «компьютер» и «прогресс» были синонимами. Не так уж давно, но уже сейчас на вопрос: «Что сделать со старым компьютером?» отвечают: «Сдать в музей!», и так происходит уже лет пятнадцать ☺. Но из тех давних пор до нас дошёл чудесный мультфильм «Фантазия в стиле ретро. Весёлые картинки»:

<https://youtube.com/watch?v=pGeBWW6dYp4>





Читатели, возможно, помнят журнал «Весёлые картинки» и постоянных героев комиксов журнала – весёлых человечков – Самоделкина, Петрушку, Синеглазку, Карандаша, Чиполлино и, конечно же, Незнайку. Вечного баламута – хоть в комиксах, хоть в мультфильме. Вечный антипод, вечный раздолбай, от которого вечно ждут удара в спину – не со зла, а от глупости (эх, прям как Урфин Джус у Волкова – тоже постоянно его опасались, хоть он с пятой книжки никого не трогал ©). Вот и в мультфильме именно Незнайка оказался источником всех проблем – посадили его за компьютерами следить. Думали, что уж точно ничего страшного не случится – ну сломает комп, ну выбьет пробки коротким замыканием – поправим. Ан нет – зритель компьютерного класса с помощью электронной машины начал творить чудеса, и далеко не добрые. А что дальше? Смотрите. ©

Ещё одно достоинство мультфильма – музыка – Петра Лещенко в сочетании с Агатой Кристи. Сейчас могут вызвать только довольную улыбку. Собственно, так было и в 2006-м году, когда я в первый раз увидел мультфильм по телевизору в гостях. Когда же мультик показал Елене – она была тоже в неменьшем восторге. Так что, к просмотру рекомендую. ©

Как тебе такое, Уве Болл?!

То, что по сюжетам фильмов делают игры, мы прекрасно знаем ©. То, что по играм тоже делают фильмы – тоже не новость. Получается поразному – от ужаса до шедевров, а порой получается, например, Mortal Combat – потрясающая

музыка – не только основная тема, плюс изрядная доля чёрного юмора – так что, кино с удовольствием посмотрел не так давно, а потом ещё пересмотрел. Но что будет, если сделать кино по мотивам игры, созданной по фильму? Ну, не кино – ролик, но... прошу любить и жаловать – «экранизированный» фрагмент игры «Золотой глаз» для Nintendo 64: [ссылка](#).



Когда-то в игровом салоне товарищ взял эту игру. Увы, увидел тогда только самое начало. Тут же раскопал на YouTube прохождение, а заодно увидел и этот ролик. Думал, что энтузиасты «экранизировали» всю игру, но, увы, «экранизирован» только фрагмент освобождения Натальи Семёновой на «Северной» – в игре Бонд забирается на станцию, в отличие от фильма. Да и вообще, сюжет игры настолько отличается от фильма, что игра достойна отдельной рецензии.

Однако сейчас мы смотрим «экранизацию». Роль «Северной» выполняет какой-то склад, но всё равно получилось достаточно весело. А уж имитация игровых глюков и идиотская походка актрисы... девушке остаётся только посочувствовать – тем более, что придётся отыгрывать «дубли», ибо «пройти» нормально эпизод сразу не получается (спойлер: так и не получится ©).

Все комментарии на английском языке, но даже автор, у которого с английским достаточно туго, с удовольствием посмотрел, не вникая в комментарии. Смотреть «кино» действительно весело, даже не вникая в реплики персонажей. Так что, даже тем, кто не сильно в ладах с языком Шекспира, Кэрролла и, собственно, Джеймса Бонда, будет интересно посмотреть и посмеяться.

Андрей Шаронов (Andreii88)



Миры навynos. Размышления над книгой Андрея Подшибякина «Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks»



Одно из событий конца прошлого года – выход из печати книги Андрея Подшибякина, бывшего главного редактора журнала PC Gamer и автора Game.EXE. Книга об игровой индустрии, книга, которая за счёт рекламы стала известна за пределами «целевой аудитории», которая, впрочем, встретила её без особо восторга: на YouTube появилось несколько роликов с критикой и частичным разбором недочётов и ошибок издания. Формат видеоролика специфичен: чтобы узнать, о чём идёт речь в видео, его нужно посмотреть полностью. И не редки ситуации, когда смысловая составляющая часового ролика сводится к двум-трём кратким формулировкам¹.



В общем же, критика сводится к следующим замечаниям (порядок нумерации произволен):

1. Крайне неудачная для книги «журнальная» вёрстка. Текст разрывается вставками-блоками с цитатами, повторяющими текст книги. Слишком большой шрифт и слишком большие междустрочные интервалы.

Да, политика издательства странновата. И хотя у книги довольно симпатичное художественное оформление, на все триста страниц текста нет ни одной иллюстрации! Воображение, память, интернет – делаем выбор из списка и наслаждаемся чтением!

2. Странные формулировки и неоправданные дифирамбы.

Книга написана очень легко и читается на одном дыхании. Каждая глава (их четырнадцать) – это интервью с разработчиками игры, которое перемежается комментариями и авторским текстом Подшибякина. Чувствуется, что автор очень тепло относится к теме, но текст местами сыроват, а интервью не заменяют полноценных рассказов о создании игр. Поэтому не удивляйтесь, например, такому пассажиру:

«Дальнобойщики» с самого начала попали в точку. В потаённый край русской (и, как мы выясним ниже, не только русской) души, который отвечает за размеренное течение дороги за окном, вибрацию мощного мотора большегрузного автомобиля и особое медитативное ощущение долгого путешествия, почти исчезнувшее в последнее время под напором авиAPERелётов и «Сапсанов». Похожим образом в русское мироощущение встроилась, кроме «Дальнобойщиков», только одна игра: World of Tanks.»²

¹ Пример грамотного разбора книги – Old-Hard подкаст №05: <https://www.youtube.com/watch?v=o4R2MCe9bk>

² А. Подшибякин «Время игр!», глава «Завоеватели дорог».



Несмотря на оригинальный редакторский подход и явное использование автоматических программ проверки правописания, опечатки начинают встречаться только со второй половины книги.

Что касается дифирамбов, то автор не скупится на похвалы в адрес отечественных разработчиков, и это было бы предметом для гордости, если бы... если бы на этом разбор книги был бы завершён. Перейдём к следующему пункту.

3. Автономность и игнорирование контекста.

Временной интервал книги: с сентября 1997 года до 12 августа 2010. Достаточно большой период, однако из текста книги можно понять, что серьёзные изменения в игровой индустрии были связаны только с финансовым кризисом 1998-го года. И всё. Ни параллельно описываемым в книге событиям, ни прежде их ничего в мире игр не происходило. Не было игр на стыке нескольких механик, не было до сих пор ощущаемого перекоса в сторону приставок, и кроме упомянутых в книге игр никаких других игр в указанный интервал времени никто не создавал и не публиковал. И если уж в 2010 году отечественная игра для мобильных телефонов Cut the Rope взяла премию BAFTA, то давайте не забывать, что это было единичное явление, по-своему любопытное, но делать из него повод для гордости как-то странно. Именно в этом самое слабое место всей книги – она написана об игровой индустрии, но без учёта или с игнорированием контекста. Подобная небрежность привела к тому, что критики с YouTube от книги не оставили камня на камне.

Предметом особого возмущения стало использование в подзаголовке определения «отечественная игровая индустрия», несмотря на то, что фигурируют в книге разработчики не только из России, но и из Украины и Белоруссии. Но посмотрим на ситуацию иначе: и сам Подшибякин, и большая часть упомянутых в книге разработчиков родились, росли и сформировались

в едином культурном пространстве ныне исчезнувшей сверхдержавы, изъяснялись и получали образование на государственном – русском – языке. С этой позиции определение «отечественная игровая индустрия» уже выходит за рамки границ суверенных государств, потому что апеллирует к тому единству, которое нас всех некогда связывало.

Девяностые годы – это не в последнюю очередь мощнейший культурный всплеск: новая музыка, новое – авторское – телевидение, новые книги и постановки, резкое, по сравнению с предыдущими временами, ослабление цензуры. Появилась возможность не только творить, но и реализовывать свои идеи и найти свою нишу, своих сторонников и почитателей. Гремела реклама «в "Денди" играют все», переживал свой недолгий яркий период расцвета ZX Spectrum³, а часть технически и культурно развитых людей открывала для себя новое пространство для творчества – компьютеры IBM. Массовость этой платформы была предопределена целым рядом факторов, поэтому конкуренты ей были вытеснены достаточно быстро.

Андрей «Кранк» Кузьмин, автор «Вангеров» и основатель калининградской студии K-D Lab (сейчас – руководитель KranX Productions), начинает наш разговор так: «Вангеры» родились из технологии». На самом деле, как мы убедимся ниже, «Вангеры» родились из того, что называется vision – видения, с ударением на любом из двух первых слогов. «Мы постоянно экспериментировали с разными типами рендеров, причём специализировались именно на графике в реальном времени. Игры мы тогда ещё делать не умели». <...>

<...> «Когда рендер существовал в виде сырой технологии, задолго до того, как я посадил за него игровых художников, я часами с ним возился. Прокладывал мышкой дороги через горы, и так далее. И в какой-то момент у меня забрезжила идея: было бы классно, если

³ Литературу по «Спектруму» издавало несколько издательств, едва ли не в каждом городе были фирмы, распространявшие как собственное, так и заимствованное программное обеспечение, тогда же появились новые усовершенствованные модели этого компьютера: ZS Scorpion, ATM-Turbo, Kay, Sprinter, выходило множество электронных журналов. Но Подшибякин певец иной музыки, поэтому предпочёл обойти молчанием это явление, хотя оно существует по сей день, но в гораздо более скромном объёме.



бы по этим меняющимся ландшафтам что-то двигалось». Это был эволюционный импульс – тот самый, который миллионы лет назад заставил океанских жителей освоиться на суше и превратиться в конечном итоге в нас с вами.⁴

Из образа кричащей женщины, закрывающей рукой трещину на стене, Стивен Кинг «вытаскивает» роман о пожирателях времени, «Лангольеры», Кузьмин из экспериментов с ландшафтами «вытаскивает» «Вангеров», законченный мир. Но если Кинг всё-таки отталкивается от существующей реальности, то позиция Кузьмина совсем иная:

*«В то время я жил мыслью, что нужно делать что-то, невозможное в физической реальности. Не копировать то, что ты видишь вокруг себя, а отдавать опыт невозможного».*⁵

Именно сведение к человекоподобности губит практически всю фантастическую литературу, фильмы и ряд компьютерных игр: «инопланетяне», представители иных миров, отличаются от землян только внешностью, у них практически те же страсти, практически такая же, как и у землян, мотивация, это по сути те же люди, только «с причудами», знаниями и технологиями. «Причуды» и технологии теперь представляют зрелищно, но в области знаний демонстрация превосходства всегда только косвенная – потому что в силу объективных причин автор не может создать персонажа, превосходящего его по уровню развития сознания. Мудрее, сильнее, хитрее, но на том же самом (либо более низком) уровне развития.⁶ Очень редко за выскочившим в сюжете «инопланетянином» стоит разработанный целостный мир. Иное привычно исчерпывается лёгкой модернизацией привычно-земного с добавлением эмоций и интриги. В результате имеем примитив, который хорошо усваивается потребителями, но об этом чуть позже.



В «Вангерах» была представлена возможность в игровой форме прикоснуться к иному через визуальное представление и взаимодействие с его законами и принципами. Это целостный мир, который можно ощутить в динамике.

<...> впервые запуская «Вангеров», пользователь попал не в пустыню реальности, а в квазиживой мир, где вокруг кипит жизнь.

*«Именно этого я и хотел добиться – ощущения, что мир не вращается вокруг тебя, как это происходит во многих современных играх. Условно, ты отвернулся, а там все застыло».*⁷

⁴ А. Подшибякин «Время игр!», глава «Исследователи невозможного». Здесь и далее в кавычках даются фрагменты интервью разработчиков Подшибякину.

⁵ Там же.

⁶ Поэтому не удивляйтесь глупым персонажам и нелогичной мотивации, возможно, что для автора, режиссёра и(или) сценариста это было единственным вариантом отобразить превосходство главного героя.

⁷ А. Подшибякин «Время игр!», глава «Исследователи невозможного».



В «Вангерах», по сути, реализована идея компьютерной игры как модели *иного* мира, *мира*, обладающего своим нарративом, своей космогонией. С момента выхода игры прошло более двадцати лет, но она продолжает звучать и имеет свой круг исследователей и игроков⁸.

*Отечественная индустрия компьютерных игр – уникальная среда, рождающая всемирные блокбастеры, оригинальные сочетания жанров и просто превосходные игры, во многом потому, что золотой век российского геймдева – это век мечтателей, а не бизнесменов.*⁹

1991 год, на экраны выходит фильм Питера Гринуэя «Книги Просперо». Фильм по пьесе Шекспира «Буря», очень необычный и выразительный за счёт синтеза нескольких видов искусств: театра, живописи, балета, музыки и т.д. Завязка сюжета: герцог Милана Просперо вынужденно отправляется в изгнание, из которого не предполагает вернуться. Он берёт с собой книги. «Книга воды», повествующая о её свойствах и описывающая все её состояния. «Книга земли»... Книг много. С их помощью Просперо творит на острове, где высадился, свой собственный мир, творит особым магическим образом, поскольку собранное подобным образом специфическое знание позволяет ему полностью познать предмет и управлять им. Сюжет не исчерпывается идеей подобного «магического» познания, тем не менее, указание на эту идею вынесено режиссёром в название фильма.



Кадры из фильма «Книги Просперо», реж. Питер Гринуэй

Собственно, в деле изучения любой науки можно выделить два подхода: первый из них состоит в заучивании информации, постепенном накоплении сведений. Этот путь долг, он опирается на привычную европейскому сознанию идею линейного последовательного развития. Второй подход состоит в том, чтобы сформировать *ощущение* предмета¹⁰, и идея книг Просперо апеллирует именно к этому подходу.

*«Сначала АХЕ... Потом Wing Commander. В последнюю я играл очень долго, пройдя в итоге все миссии на самом сложном уровне. Можно сказать, что именно Wing Commander задела меня так, что я вскоре занялся разработкой игр».*¹¹

Авиационное образование разработчиков и соответствующая сфера интересов, страсть к авиасимуляторам, *дотошная реалистичность и опора не столько на воображение, сколько на физические и баллистические константы*¹², громадный объём информации по предмету, в том числе информации неофициальной, но фактической¹³, детальная проработка визуальной составляющей...¹⁴

⁸ Интересующимся стоит обратить внимание на упоминаемую в книге группу в Telegram: t.me/vangers

⁹ А. Подшибякин «Время игр!», текст на задней стороне обложки.

¹⁰ Пресловутое «чувство числа» не имеет к этому никакого отношения.

¹¹ А. Подшибякин «Время игр!», глава «Танки неба».

¹² Там же.

¹³ *Официальное ракетное вооружение Ил-2 – четыре реактивных снаряда РС-132 или восемь РС-82. Фактически же на самолёт вешалось вдвое больше.* (Там же).

¹⁴ Стоит обратить внимание на фильм «Серьёзные игры», рассказывающий о создании игры «Ил-2: штурмовик»: https://www.youtube.com/watch?v=ChpODLb_T3I, (ч.1), <https://www.youtube.com/watch?v=N8SZ8xRPXdu> (ч. 2).





«Ил-2» создавалась как максимально честная игра¹⁵, и в результате игрок получил возможность погрузиться в достоверно выстроенный мир исторической военной авиации. Получил возможность *ощутить* этот мир, хотя и огрублённо.

<...> «Ил-2» стал не просто игрой, но объектом и одновременно результатом огромной исторической реконструкции, произведённой сотнями, если не тысячами энтузиастов своего дела.

<...> по-настоящему большая и знаковая игра не складывается из суммы технологий – как бы детально не были проработаны закрылки односторонней модификации истребителя Ил-2И и какой бы гениальный сетевой код не был написан в студии, нужно что-то ещё. <...> уважать пользователя, часто настроенного агрессивно и непримиримо, и добиваться ответного уважения. Никак иначе это не работает.¹⁶

В случае с «Вангерами» мир игры даёт игроку возможность прикоснуться к *иному*, в случае «Ил-2» – это возможность *познания*. Достаточно яркие, глубоко проработанные миры игр. Но в обоих случаях, и на это особо указывает последняя из приведённых цитат, одни только технические наработки ещё не делают игру игрой

увлекательной. Нужен сюжет, который увлечёт игроков, нужен рассказчик, тот, кто свяжет технические составляющие интересной идеей.

«Зачем поэт?»¹⁷ трансформировалось в прагматичное «скрипач не нужен»¹⁸, в игровой индустрии эта проблема выразилась в том, что дефицитом стали именно рассказчики, люди, способные придумать сюжет, придумать способ его раскрытия, по сути – проводники и отчасти создатели новых миров.

...игра «на стыке»: немного стратегии, немного adventure, action и мощной ролевой бэкграунд. Таких игр, если вдуматься, в природе ещё не существует. Идея такой красоты ещё не обрела воплощение ни в одном готовом проекте. Nival отказалась от попытке создания своего утопического persistent world [мира, живущего по своим законам вне зависимости от действий игрока].¹⁹

Несколько лет будоражащей рекламы, несколько скриншотов игрового действия и дизайн будущей коробки для игрового диска.

¹⁵ А. Подшибякин «Время игр!», глава «Танки неба».

¹⁶ Там же.

¹⁷ Ф. Гельдерлин.

¹⁸ Х/ф «Кин-дза-дза», реж. Г. Данелия.

¹⁹ А. Подшибякин «Время игр!», глава «Костры амбиций». В главе цитируется статья Олега Хажинского «Играть по-русски» из Game.EXE за май 1999-го года.



Компания 1С и студия Snowball Interactive представляет первый проект новой глобальной игровой серии «Летопись времён»:

«Всеслав Чародей: Клан Драгомира», стратегия реального времени на территории Древней Руси начала XII века, сочетающая в себе сюжет, основанный на концепции «Летописи», и полную достоверность игрового окружения, шаг за шагом воссозданного дизайнерами студии с помощью консультантов Исторического Музея.

«...» «Всеслав Чародей» представляет из себя стратегию реального времени нового типа, органично включающую в себя элементы RPG и квеста. В качестве воеводы князя Всеволода вам предстоит отстоять долину Дедославля и не допустить Драгомира Воина до хранилища заветного Турим Ваала – Огненного Клинка клана Всеслава.

«Всеслав Чародей» не похож ни на одну из привычных вам стратегий – в игре отсутствует заранее заданное деление на части и миссии, вместо этого игровой мир населён множеством уникальных персонажей, каждый из которых, как и в реальной жизни, может заниматься практически всем, чем ему угодно – от строительства кузницы до битвы, от спасения дочери старосты до переговоров с бродниками.²⁰

Реклама обещала невероятное, обещала игрокам замечательную интересную игру. В действительности же разработчики «Всеслава Чародея» так и не смогли разработать собственно сюжет, всё оставалось на уровне технических составляющих:

«Нашей принципиальной ошибкой в разработке был сугубо технический подход к созданию игры. «...» мы написали отличный собственный движок и редактор уровней, а также генератор текстур и деревьев; разработали систему персонажей с

взаимозаменяемыми элементами и отдельный редактор диалогов с ветками и условиями на разные варианты выбора; и даже реализовали систему пометок игрока на картах локаций. С этой стороны у нас все было более чем в порядке. А вот со стороны дизайна и «продакшена» (производственного процесса) у нас были огромные проблемы: никто в студии не только не мог объяснить, какой игровой процесс мы хотим получить в результате, но и даже не задавал себе такого вопроса. Мы строили эпическую игру, в которой можно было бы «делать всё»: исследовать мир, строить отношения, проводить тактические бои.

«...» у нас образовалась тонна контента, который не был между собой связан игровой механикой«...»

Это классический случай, когда команда с отличной технологией не видит в упор проблем с дизайном, ибо то, что легко измерить – скорость вывода графики, удобство редактирования – сделано хорошо, а остальное – игровой процесс, игровой опыт – является чем-то субъективным».

«...» для того, чтобы сделать большую игру, недостаточно разобрать концепцию на составные части, – необходим кто-то с противоположным подходом к процессу. Люди, умеющие видеть целое за деталями.²¹

Мысль из предыдущего абзаца фактически повторяет Олег Медокс:

«...должен быть человек, который знает всё, видит не по отдельности, а глобально. Но главное – знает нужды пользователей».²²

Далеко не за каждой игрой стоит разработанный мир, потому что массовый пользователь – в первую очередь – это потребитель товара; востребовано будет то, к чему пользователь приучен, что ему комфортно. Игры в

²⁰ Цитаты из рекламы с четвёртой страницы обложки журнала Game.EXE за октябрь 1997-го года.

²¹ А. Подшибякин «Время игр!», глава «Костры амбиций».

²² А. Подшибякин «Время игр!», глава «Танки неба».



массе своей это именно товар, и для того, чтобы этот товар был востребован, в нём должны быть отражены те же самые идеи, которые присутствуют в культурном окружении пользователя-игрока.²³ Поэтому так любопытны именно «Вангеры», «Ил-2» и подобные им работы, поскольку они отходят от стандартного шаблона. Простроенные миры не витают в воздухе, их надо улавливать, создавать, а именно витают страсти, агрессия, азарт... В рассуждениях можно пойти дальше и вспомнить Хейзингу: «Наша культура носит игровой характер»²⁴, соответственно она тоже является обыгрровкой чего-то ещё... но это будет совсем другая история.

Помимо вышеупомянутых игр, в книге Подшибякина в соответствующих главах приводятся рассказы о следующих играх: Parkan, «Аллоды», «Корсары» («Проклятие далёких морей») и «Пираты Карибского моря»), «Операция Silent Storm», «Периметр», S.T.A.L.K.E.R. («Тень Чернобыля» и «Чистое небо»), Cut the Rope, World of Tanks, «Приключения капитана Блада», «Солнце».

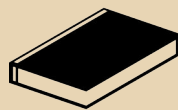
В своё время редактор Game.EXE стоял на принципиальной позиции: «Игры – это искусство»²⁵, что выделяло журнал на общем фоне русскоязычной игровой журналистики и по настоящее время не имеет аналогов. Покупать книгу Подшибякина или нет – решать читателю. На мой взгляд, прочтения она стоит, потому что Подшибякин попытался через рассказы об играх передать то вдохновение, с которым творили их создатели, рассказать о «веке мечтателей, а не бизнесменов»²⁶. Во многом, ему это удалось.

В играх есть некая неосязаемая воздушная субстанция, – ну да, душа. В плохих играх её поменьше, в хороших – побольше. Даже в

совсем глупых поделках присутствуют её крупницы. У Владимира Сорокина в его «ледяной трилогии» герои били другим героям в грудь ледяным молотом, пробуждая внутри мясной машины именно эту субстанцию. Игры, о которых шла речь на предыдущих трехстах страницах, били ледяным молотом в миллионы сердец – наотмашь, изо всех сил. Некоторые продолжают бить и до сих пор. По чьим-то сердцам, хочется верить, поступит и эта книга.»²⁷

Автор же этих размышлений попытался обратить внимание читателей на ещё одну сторону игр, не всегда очевидную. Игра как модель иного мира, игра как возможность познания, размышления о создателях игровых миров... И редактор Game.EXE всё же был прав!

Андрей Тумилевич
2:5020/570.10@FidoNet



²³ Вплоть до середины девяностых культурным паролем «свой-чужой» служило: «Какую музыку слушаешь?», сейчас же в большей степени: «В какие игры играешь?»

²⁴ Й. Хейзинга «Homo ludens».

²⁵ Согласно интервью А. Подшибякина в программе «Удельный вес»: <https://www.youtube.com/watch?v=ZeEThe7Firo>

²⁶ А. Подшибякин «Время игр!», текст на задней стороне обложки.

²⁷ А. Подшибякин «Время игр!», Послесловие.





Тамагочи: забытое ретро

Всем доброго времени суток. Сегодня я решила написать о гаджете моего детства – Тамагочи. Когда я училась в школе, мне очень хотелось завести себе питомца, но как бывает, наверное, во многих семьях, питомца заводить мне не разрешали, а очень и очень хотелось. И что же мне было делать? Я хотела о ком-то заботиться. Сейчас с этим проблемы нет – питомец сидит на окне и увлечённо смотрит на улицу.

А тогда выход был один – приобрести Тамагочи. Правда, во времена моего детства оригинальный Тамагочи стоил дорого. Поэтому, сэкономив немного денег, я смогла себе позволить только дешёвую китайскую подделку. Но даже приобретя такую игрушку, я была очень рада, так как теперь у меня был свой карманный питомец, который никого не будет напрягать.

Выбрала я Тамагочи, в котором большой выбор питомцев. Насколько я могу помнить, их было шестнадцать. Конечно, сейчас я не могу вспомнить, какой питомец у меня был первым, но, например, у меня была собачка – это помню точно. Методом проб и ошибок я начала ухаживать за ним. Это было очень увлекательно. Писком питомец извещал свои желания: то он хотел есть, то – в лоток, то желал поиграть, а то его приходилось и лечить. В принципе, всё происходило, как у живого питомца. Каждому питомцу я давала имя. Собачку, например, звали Шарик (вроде бы так).

Сначала он был очень маленьким, но изо дня в день он рос и становился всё больше и

больше. За ним, как и за живым питомцем, надо было ухаживать. И если ты не уследил за питомцем, ну, или как бывало часто, Тамагочи оставил где-то и забыл о нём, питомец мог заболеть и умереть. Частенько так и случалось. Было очень и очень жалко, но тут уж я виновата была сама. Но так как у меня была китайская подделка, то её можно было перезагрузить и выбрать нового зверька, и начиналось всё сначала.

Так как Тамагочи требует постоянного ухода, мне приходилось брать его в школу. Бывало так: сидишь на уроке, а в рюкзаке у тебя пикает Тамагочи и чего-то просит. Очень надеялась, что учителя этого всё же не слышали. Сидишь на уроке как на иголках, когда же наступит перемена, чтобы покормить питомца, поиграть с ним, а то и прибраться за ним.

Но, к сожалению, мой первый Тамагочи исчез бесследно. Может быть, я его где-то оставила или потеряла. Но в итоге я осталась без него.

И вот, по прошествии 20 лет, у меня появился новый Тамагочи. Его мне подарил муж на восьмое марта. Это был очень оригинальный подарок на международный женский день, но мне этот подарок очень понравился. Тамагочи, как легко догадаться, был китайским новоделом и, по прошествии энного количества времени, сломался. Выкидывать мне его стало жалко, и теперь он лежит у меня в коробочке. И вот недавно мне захотелось снова приобрести себе электронного питомца. Мы пошли в магазин игрушек и купили целых два.

Включив новый Тамагочи, я ужасно удивилась, что в такой маленькой коробочке содержится целых 99 персонажей. Там есть и привычные нам собачки и кошечки, но есть и коала, панда и непонятно какие.



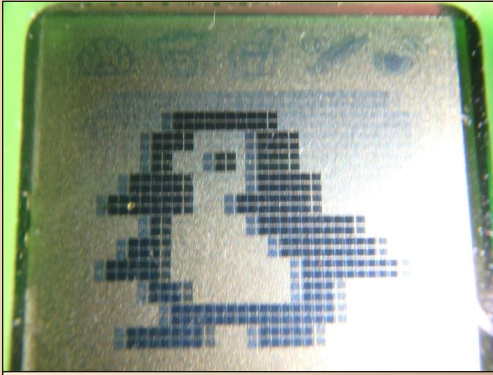


Рис. 1. Один из вариантов питомца – пингвин

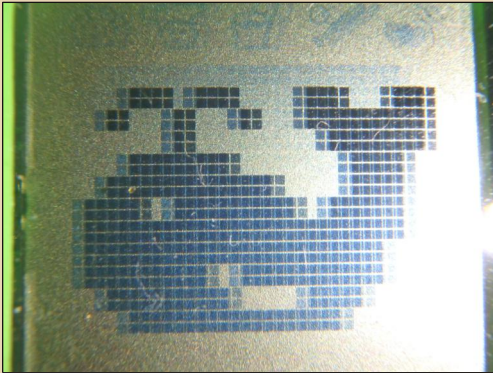


Рис. 2. А вот – китёнок – вы можете представить, что у вас в ванне плещется кит, а вы его кормите и даже пытаетесь с ним играть?

Вот и я не могла себе представить. И мои глаза разбежались от выбора персонажей. Я долго не могла выбрать. В итоге мы выбрали робота. Я была очень рада снова вернуться в детство, но мне было удивительно, как же будет вести себя робот... Оказалось, что робот ведёт себя точно так же, как и любой другой питомец. Разве что ест куда больше, чем питомцы из моего детства, да и убирать за ним приходилось чаще. А ещё мне было непонятно, в какие же игры он играет. До сих пор не могу понять, что это за игры. За всё время игры в Тамагочи меня удивила одна вещь – что нынешний питомец ни разу не ложился спать. Как будто у него вечная батарейка и спать ему не

надо. И это не только робот, но и китёнок тоже как-то без сна обходился.

Вот такая современная игрушка Тамагочи. Конечно, обилие персонажей радует, но это уже не та Тамагочи, которая была у меня в детстве. Но тем, кто не застал их, возможно, будет интересно завести себе электронную зверушку.

Всем спасибо! Да новых встреч!

Кстати, публикую фотографию моих «питомцев».



Рис. 3. Два моих электронных питомца

А у вас был такой?

P.S. Андрей же рассказывал, что когда-то в детской передаче «Лукоморье» видел подобие рекламы этих игрушек. Рассказывали, что жители далёкой планеты, понимая, что им не спастись от надвигающейся катастрофы, решили поместить души своих детей в электронные игрушки и переправить их на Землю... А мы всё об электронном бессмертии говорим...

Елена Шаронова



СПЕКТРУМОВСКИЙ ДЖОЙСТИК — К РС



Собственно, в этой статье я хотел бы рассказать о возможности подключения спектрумовских (ну и аналогичных) джойстиков к игровому порту РС. Зачем это нужно? Сейчас, пожалуй, проще купить РС-шный джойстик, б/у стоят вполне недорого. Да и хватает объявлений. Но вот в конце 90-х — начале 2000-х это было более актуально — новые джойстики стоили тогда довольно дорого, б/у я вообще не видел, а вот спектрумовские попадались — «Спектрумы» тогда уже мало использовались, поэтому такой джойстик можно было иногда даже бесплатно достать.

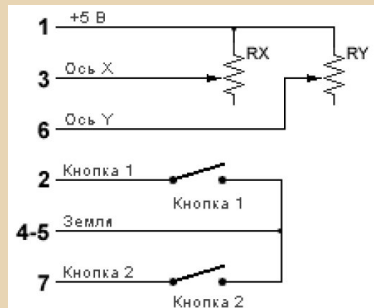
Например, мои родственники нашли в кустах такой джойстик с гордым названием Sintez.



Вероятно, когда-то он использовался с компьютером «Синтез» или «Синтез-2».

Джойстик был без провода, поэтому мною было принято решение попытаться его переделать под РС (тем более, он в целом был не в очень хорошем состоянии, а «Спектрума» у меня тогда всё равно не было).

Тут надо немного остановиться на принципах работы разных джойстиков. РС-шный джойстик устроен примерно так:

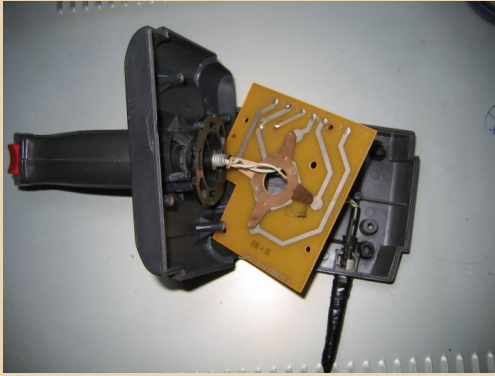


С кнопками, думаю, всё понятно. **RX** и **RY** — это потенциометры, подсоединённые к рукоятке джойстика. Когда вы двигаете рукоятку, их сопротивления меняются, что фиксируется контроллером джойстика. Сильнее нажали рукоятку влево — автомобиль в игре резко повернул налево. Нажали чуть-чуть — повернул тоже совсем немного. Такой механизм обеспечивает плавную и более точную реакцию игры на движения рукоятки.

Со спектрумовскими джойстиком же совсем другая история. Их в этом отношении можно назвать дискретными. Т.е. никаких потенциометров там нет — рукоятка может быть только в двух состояниях — по центру или в одном из крайних положений. Т.е., скажем, герой в нашей игре может либо идти влево с какой-то фиксированной скоростью, либо стоять на месте, но среднего положения нет. (Максимум, можно нажать рукоятку по диагонали — скажем, вверх и влево.)



Вот так выглядит тот самый джойстик внутри:



Как видите, конструкция примитивная – при смещении рукоятки та медная крестовина закорачивает один из четырёх контактов, вот и всё.

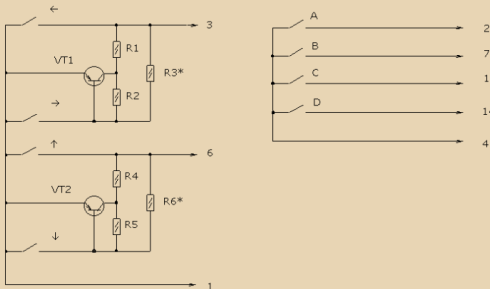
Кстати, во всех спектрумовских джойстиках (и в этом тоже), которые я видел, задействована, фактически, только одна кнопка. Т.е. их обычно две, но они подключены параллельно.

Так что подключение такого джойстика к РС – не такая уж простая задача, «в лоб» не получится.

Во-первых, я разобрал джойстик, почистил, а потом подключил вторую кнопку отдельно, выведя дополнительный проводок (в РС-шных джойстиках как раз обычно две или больше кнопок).

Теперь нужно подключить собственно рукоятку.

Поиск в интернете вывел на сайт altnet.ru/~radiopro/Computer/Joyst.htm, где я нашёл вот эту схему:



Сейчас сайт, к сожалению, закрылся или переехал, а на Веб-архиве не сохранилась сама схема.

Рекомендуемые на сайте детали:

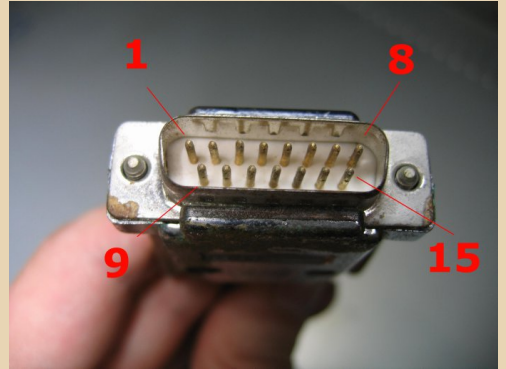
VT1,VT2 – КТ361, КТ3107 и т.д.

R1,R2,R4,R5 – 100К

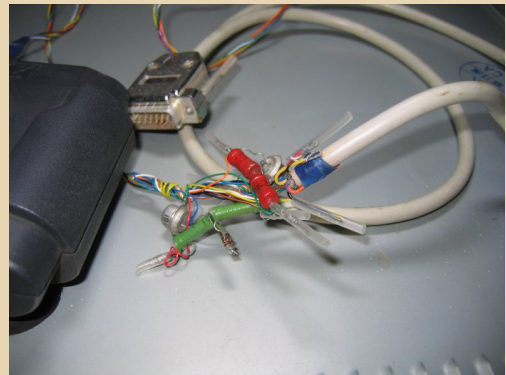
R3,R6 – ~300К, ими осуществляется подстройка на центр.

В качестве транзисторов я использовал советские МП42Б (тоже p-n-p), у меня их навалом было. Резисторы **R3** и **R6** для упрощения не ставил.

Контакты Game-порта нумеруются так (это со стороны джойстика):



Вот такое безобразие получилось в итоге:

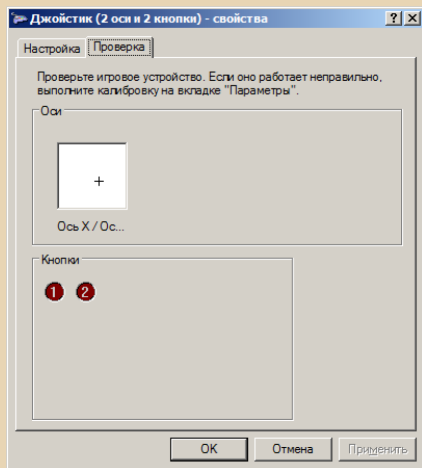


В своё оправдание могу сказать, что делалось это «на коленке», ради эксперимента, ну и 10 лет тому назад. :-)



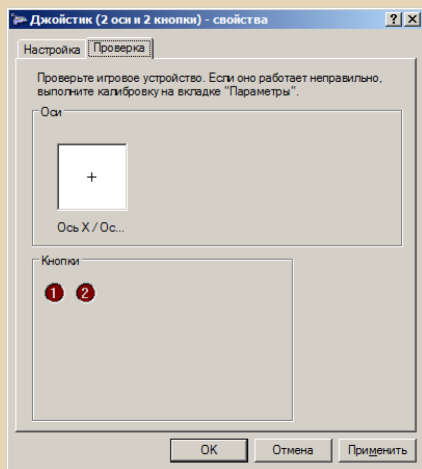
Потом всё это я ещё заматал изолянтной.
Как ни странно, схема заработала.

В Windows такой джойстик ещё надо установить и откалибровать. Установка делается через «Панель управления» – «Игровые устройства». Нужно нажать «Добавить», потом я выбрал «Джойстик (2 оси и 2 кнопки)». Если два раза щёлкнуть по такому джойстику, то можно увидеть такое окно:



Крест не по центру, значит, плохо откалиброван. Переходим на первую вкладку («Настройка»), там жмём «Откалибровать», далее следуем подсказкам мастера.

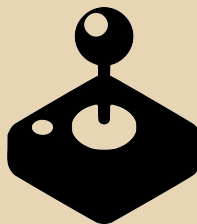
Результат:



Хоть джойстик и заработал, в целом я им почти не пользовался. Кнопки на нём работают плохо – у них дурацкая конструкция: контакты на платке закорачиваются медной круглой пластинкой, которая свободно на них лежит, прижатая только какой-то плёнкой. Соответственно, пластинка постоянно «уползала» от центра, ну и кнопки переставали работать. Рукоятка тоже плохо слушалась... В общем, можно сказать, что эксперимент удался, но на практике я использую купленный позже нормальный джойстик. :-)

Если у вас есть спектрумовский джойстик, но нет самого «Спектрума», можете попробовать сделать что-то подобное – только лучше, конечно, сделать переходник (скажем, с обычного на них разъёма DIN-5 на DB-15 игрового порта), а не ковырять сам раритетный джойстик. Только вторую кнопку так задействовать не получится, к сожалению...

uav1606



СУПЕРКЕЙ – ИГРАЙ И НЕ ЖАЛЕЙ!

Не жалеи потраченного времени – ибо любая старая игрушка пройдёт с закрытыми глазами. Поскольку «Суперкей» добавляет возможности, о которых ты всегда мечтал – бесконечные жизни и патроны главному герою, а также возможность пройти особо сложный уровень нажатием всего одной клавиши. Суперклавиши.



Главное меню с красивым зелёным цветом фона под Вынь-95

«Суперкей» – это программа для быстрого прохождения игр. Её написал житель славного города Кургана – что на границе с Казахстаном. Владимир Мухин на то время являлся сисадмином отдела АСУ завода «КурганМаш». Параллельно основной работе занимаясь выкладкой старых игр на ftp своего сайта.

С начала 90-х годов он озаботился наблюдением за людьми играющими. Или попросту Хомо Гамерус. Разделив их на несколько категорий. А также поделив их с психологической стороны. С полной монографией автора по этому вопросу можно ознакомиться в [архиве](#) с программой, если открыть там текстовый файл.

Когда появились игры – появились и трейнеры для них. Глядя на параллельные разработки сторонних авторских коллективов, Владимиру захотелось запилить своё – но круче. Итогом и венцом творения стал – «Суперкей». Программа добавления доп. функций в игры. Которая гораздо выше своих предшественников. Как в качественном, так и в количественном плане. В том плане, что с её помощью можно с лёгкостью пройти целых 174 игры, о чём, впрочем, говорить её порядковый номер.

Каждая игра потребовала для себя особого подхода. Были и лёгкие – нажатия кнопок в которых обрабатывались просто через INT 21H. Но были и те, в которых пришлось использовать Quaid Analyzer в режиме отслеживания изменения ячеек. Или приходилось ловить команды

«на лету» между оверлеем и Swap-файлом. Главное найти слабое место в алгоритме контроля, да и пнуть по нему изо всех сил. В общем, автор всякими разными путями – своими, а также сторонними инструментами – сломал всё что можно – а результат выпустил в виде своего «Суперкея».

Среди игр ему подвластных: «Вульфенштейн» – Ева! Ауфидерзейн! (неубывание сил и патронов), «Прехисторик» – неандерталец с сучковатой дубинкой (не уменьшаются жизни и здоровье) или «Флэшбэк» – герой в джинсах в джунглях (теперь имеет неуязвимость от выстрелов врага). И прочее, и прочее...



Алгоритм работы такой – открываете «Суперкей», находите в меню искомую игру, через внутренний каталог идёте в папку с этой игрой на вашем диске, **Enter** – и вуаля! Игра запускается, жмите специальную клавишу, и готово. ГГ теперь крут, как суперперец. Как Суперкнопка.

Таким образом игра проходится без лишнего напряжения. Зачем это нужно? Ну, допустим, вам требуется какой-то скрин игры с определённого уровня. Не париться же, идя без отмычки.



(Написание статьи меня сподвиг текст с позапрошлого [номера](#) (стр. 43) про ArtMoney – похожую программку. С незадокументированными возможностями – с помощью неё можно попытаться вскрыть любую игру – но с неизвестным результатом. В отличие от «Суперкея» – где результат известен точно, но число игр – ограничено.)

Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)



РЕЖИМ ОБУЧЕНИЯ – СВОИМИ РУКАМИ



Я просто списываю — слово в слово — то, что сегодня напечатано в Государственной Газете:

«Через 120 дней заканчивается постройка ИНТЕГРАЛА. Близок великий, исторический час, когда первый ИНТЕГРАЛ взойдёт в мировое пространство. ... Тысячу лет тому назад ваши героические предки покорили власти Единого Государства весь земной шар. ... Вам предстоит благотворному игу разума подчинить неведомые существа, обитающие на иных планетах, — быть может, ещё в диком состоянии свободы. Если они не поймут, что мы несём им математически-безошибочное счастье, — наш долг заставить их быть счастливыми. Но прежде оружия — мы испытываем слово.

...
Да здравствует Единое Государство, да здравствуют нумера, да здравствует Благотворитель!»

...
Я, Д-503, строитель ИНТЕГРАЛА, — я только один из математиков Единого Государства. ... Я лишь попытаюсь записать то, что вижу, что думаю — точнее, что мы думаем (именно так: мы, и пусть это «Мы» будет заглавием моих записей)...

Евгений Замятин, «Мы» (1920)

ВСТУПЛЕНИЕ

Доброго времени суток, уважаемый читатель. Хотелось бы затронуть такую тему, непосредственно связанную с компьютерными играми, как возможность прохождения в режиме обучения, или т.н. «trainer mode». Главным драгоценным ресурсом, конечно же, является количество жизней, если оно уменьшается при несчастных случаях в процессе игры, или уровень одной единственной жизни, который убывает постепенно. То же самое относится и к другим ресурсам — монеткам, патронам и т.д. Стоит упомянуть и о возможных временных ограничениях на совершение каких-либо действий, о поражении врагов с первого раза и даже о прохождении сквозь стены.

В конце 80-х и начале 90-х, т.е. до массового появления пиратских сборников игр на

компакт-дисках, доступных игрушек было не так чтобы много, кто-то принесёт одну, кто-то — другую, обменивались, переписывали на дискеты друг у друга. Хорошо, если попадались игры с уже снятой защитой от копирования, или т.н. «copy protection», трейнеры же попадались совсем редко. Вот, например, мне хорошо запомнилась такая сцена. Один преподаватель с нашей кафедры, который вёл у нас разные компьютерные предметы, позвал как-то меня и друга моего «посмотреть новую игрушку с красивой VGA-графикой». Пришли, значит, мы к нему в кабинет, где компьютер с VGA-монитором стоял, он запускает игру, сначала ролик вступительный, а потом — введите такое-то слово на такой-то странице и т.п. Мы с другом спрашиваем — «Ну, и?», а он — «И... на этом всё!», потом хитро улыбается, кивает на монитор и добавляет — «Может у вас получится дальше...». Так как ему было известно, что я подобное практикую, то вот он и тонко как бы намекнул. А игра та была — **Might and Magic III – Isles of Terra**, с ней тогда пришлось повозиться. Ну да ладно, достаточно сентиментальных воспоминаний, хотя с ними, без сомнения, статья была бы «теплее и ламповее», но журнал не резиновый, а каждая лишняя буква — это расход драгоценного байта. ☺

ЭПИЗОД I – СКРЫТАЯ МУТАЦИЯ

But with regard to the material world, which is all that we can perceive at least so far as this — we can perceive that events are brought about not by insulated interpositions of Divine power, exerted in each particular case, but by the establishment of general laws.

W. WHEWELL: Bridgewater Treatise.

Начнём с наиболее простого (как окажется впоследствии) примера, это будет игра **Barbarian** ([ссылка](#)), помеченная в разделе «Файлы» как «**Floppy-версия**». Именно такая и была у меня в начале 90-х. Другой вариант, помеченный как «**Образы дискет**», немного отличается, исполнимый файл имеет более позднюю дату и

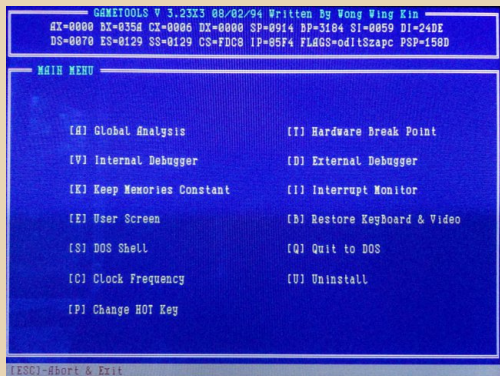


другой размер. Все описанные действия применимы и для этого варианта, но учитывая иные значения смещений в исполнимом файле.

Запустив игру и поубивавшись о первого же попавшегося монстра, а это жаба, выясним, что жизнью у нас аж 4 штуки – одна изначальная плюс три дополнительных.



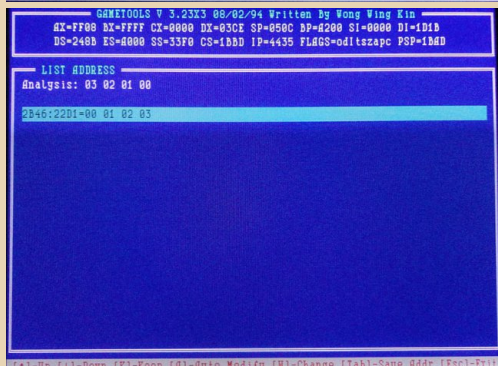
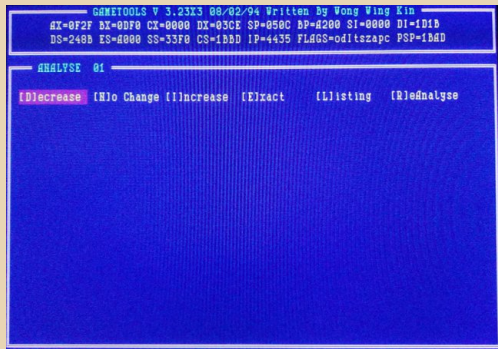
Выходим в DOS и запускаем инструмент под названием **GAMETOOLS** ([ссылка](#)). Это программа, позволяющая анализировать изменение ячеек памяти, поддержание заданного значения, имеет встроенный отладчик и возможность установки точек останова, или т.н. «breakpoints», используя отладочные регистры процессора i386, что очень-очень полезно в нашем случае. Вот так выглядит главное меню при всплывти по горячей клавише, по умолчанию это символ «*» на цифровой клавиатуре. По нажатию **Esc** можно вернуться в DOS.



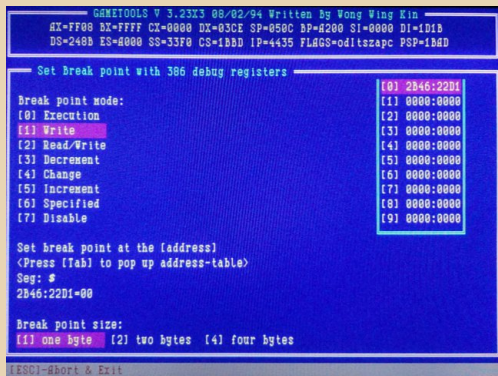
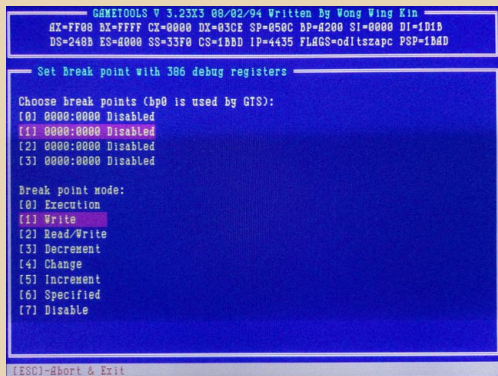
Снова запускаем игру, переходим на следующий экран к прыгающей жабе и нажимаем «*». В главном меню выбираем пункт **[A] Global Analysis**, на следующем экране **[B] - Byte**.

По окончании начального этапа анализа возвращаемся в игру по **Esc**.

Теперь три раза подряд произведём одно и то же действие. Убиваемся о жабу, сразу после возрождения вызываем инструмент, заходим в **[A] Global Analysis** и далее выбираем **[D]Decrease**. По окончании первого и второго этапов анализа возвращаемся в игру, после третьего же этапа возвращаться не будем, а заглянем в **[L]isting**. Тут мы увидим список ячеек памяти, значение которых уменьшалось в процессе всех трёх этапов анализа. Выбираем ту строку, которая наиболее соответствует нашим ожиданиям, и нажимаем **[Tab]-Save Addr**, сохраняя адрес ячейки, который нам пригодится позже. В данном случае имеем всего одну строку – идеальный вариант. Вообще, чем меньше находится в памяти резидентных программ, тем лучше, желательно загружать только «голый» DOS и драйвер XMS-памяти (по умолчанию это **HIMEM.SYS**) для перемещения части DOS в область HMA, тем самым увеличивая размер свободной нижней памяти и уменьшая в ней лишнюю программную активность.

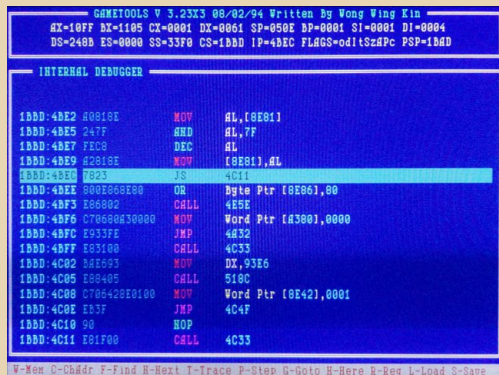


После того, как мы выявили ячейку памяти, в которой хранится количество жизней, необходимо найти команду, которая изменяет значение этой ячейки. В главном меню выбираем пункт **[T] Hardware Break Point**, далее любую точку останова из **[1] [2] [3]** и указываем **[1] Write**, т.е. желаем срабатывание на запись в ячейку. Инструмент попросит ввести адрес контролируемой ячейки, нажимаем **Tab** и выбираем из таблицы справа нажимаем сохранённое значение. Осталось лишь указать, что размер переменной один байт – **[1] one byte**. Наконец-то возвращаемся в игру.



В нашем распоряжении осталась последняя жизнь, так избавимся же от неё во имя великой цели. ☺ Убиваемся о жабу, и автоматически всплывает окно внутреннего отладчика, смотрим на команду, которая осуществила запись в контролируемую ячейку. Что-то не совсем то, что нам нужно, похоже на установку

какого-то битового флага. Продолжаем выполнение игровой программы, нажав **Esc**, но почти сразу окно отладчика появляется вновь, и мы видим то, что более похоже на правду.



Происходит чтение текущего значения, сброс битового флага, уменьшение значения на единицу и запись его обратно. Черкнём на бумажке (или запомним, если память хорошая) несколько байт – **FE C8 A2 81 8E**, соответствующих командам **DEC AL** и **MOV [8E81],AL**, они нам потом потребуются.

Так как мы планируем наделить нашего героя-варвара, как представителя будущей благоприятной расы, наиболее важным свойством – возможностью 100-процентного сохранения в борьбе за выживание, то нет никакого смысла в четырёх жизнях, вполне достаточно и одной, без возрождений. В угоду эстетике, возвращаемся в игру и начинаем её заново, при этом происходит первичная инициализация данных, в том числе и задание количества жизней.

Окно отладчика всплывает, и мы видим команду **MOV Byte Ptr [8E81],03**. Черкнём на бумажке рядом с уже имеющимися и эти несколько байт – **C6 06 81 8E 03**.

Что ж, настало время попрощаться с инструментом **GAMETOOLS**, он нам больше не нужен, как говорится – спасибо этому дому, пойдём к дому другому. ☺

Если проводить аналогию с некоторыми процессами, происходящими в клетках живых организмов, то образ программы в памяти



можно условно сравнить (в очень-очень грубом приближении) с т.н. «матричной РНК» или просто мРНК, основе которой осуществляется синтез белков, т.н. «трансляция». Но предварительно сама мРНК образуется путём копирования информации, т.н. «транскрипция», с долговременного носителя, в роли которого выступает всем известная ДНК. Здесь же отметим и копирование информации с ДНК на ДНК, т.н. «репликация».

В нашем компьютере при запуске программы на исполнение загрузчик производит «транскрипцию», т.е. считывает программу с жёсткого диска, дискеты или другого доступного носителя в оперативную память, далее идёт «трансляция», т.е. выполняется синтез, но только не белков, а результатов работы программы, в нашем случае это вывод на экран игровых локаций, образов нашего героя и его врагов, а также проигрывание звуков и обработка нажатий клавиш управления на клавиатуре. При «репликации» просто копируются туда-сюда исходные файлы программы, например, с жёсткого диска на дискету или наоборот.

Таким образом, если мы внесём изменения только в код мРНК, т.е. в образ программы в оперативной памяти, то во время последующей «транскрипции» мРНК будет создана в прежнем виде. Поэтому необходимо проделывать эти изменения непосредственно в цепи нуклеотидов самой ДНК, т.е. в последовательности байт исполнимого файла на диске.

Без сомнения, что всё несравнимо сложнее, клеточная и молекулярная биология – интереснейшая область, но речь сейчас не об этом.

Итак, мы уже нашли нужные команды в памяти, поищем же их и в файле **BARB.EXE**, размер которого 67199 байт. Здесь надо отметить, что достаточно часто исходный файл обработан программами-упаковщиками, позволяющими существенно уменьшить размер файла. Таких программ существует «энное» количество, наиболее известные – **LZEXE**, **PKLITE**, **DIET** и т.д. Сам я обычно использую **AVPACK**, но это не принципиально. В связи с этим, в упакованном файле обнаружить нужную нам последовательность байт, скорее всего, не получится.

Но раз есть программы-упаковщики, то должны быть и распаковщики. И это действительно так. ☺ Воспользуемся инструментом **UNP** ([ссылка](#)), который распознаёт многие упаковщики и работает достаточно корректно. Копируем подопытный исполнимый файл в каталог с **UNP** и запускаем инструмент с именем файла в качестве параметра. Смотрим на полученный результат.

```

View: info.txt Col: 0 301 bytes 100%
UNP v.1.2 Executable file restore utility, written by Ben Castricon, 03/19/97

Processing file : BARB.EXE
DOS file size : 67199
file structure : executable (EXE)
EXE part sizes : header 512 bytes, image 66587 bytes, overlay 0 bytes
Processed with : LINK V3.00, V3.04, V3.65 or V5.01.21 /EXERPACK
Action : decompressing... done
new file size : 232848
writing to file : BARB.EXE
    
```

Видим, что исходный файл был обработан **EXERPACK**-ом, после распаковки размер файла увеличился аж до 232848 байт.

Теперь нам понадобится шестнадцатеричный редактор с функцией дизассемблера, возьмём хорошо известный **HIEW** ([ссылка](#)). Копируем распакованный подопытный файл из каталога с **UNP** в каталог с **HIEW** и запускаем инструмент с именем файла в качестве параметра. Нажимаем клавишу **F4 Hex** для перехода в режим шестнадцатеричного дампа, затем **F7 Search** и вводим первую последовательность байт с буковки (или по памяти).

```

barb.exe          232848  Hacker's View release 4.43 by SEN.
00000000: 4D 5d 98 01-c7 01 45 00-13 00 FF 03-FF FF 33 18 M2PE[EB] 3+
00000010: 14 05 00 00-20 00 00-1C 00 00 00-00 00 00 00 00 00
00000020: 02 00 00 00-04 00 00-05 00 00 00-03 00 00 30 00
00000030: 00 00 00 00-0C 00 00-0E 00 00 00-10 00 00 00 00 00
00000040: 12 00 00 00-14 00 00-16 00 00 00-18 00 00 00 00 00
00000050: 1A 00 00 00-1C 00 00-1E 00 00 00-4D 8F 00 00 + M П
00000060: 53 8F 00 00-45 8F 00-60 8F 00-7D 8F 00 00 SN e k n J
00000070: 03 8F 00 00-66 8F 00-9C 8F 00-0E 8F 00 00 TH M h n
0
0
[Forward ]
ASCII: #e00
Hex: FE C8 42 81 FE
F2 - Forward-Backward, PgUp/PgDn - Clear, F7 - Assemble
00000080: 06 91 00 00-19 01 00-1E 91 00 00-20 91 00 00 00 +C AD BC
00000090: 36 91 00 00-00 91 00 00-5D 91 00 00-53 91 00 00 00 10 FE CC
00000100: 69 91 00 00-27 00 00-30 28 00 00-00 9C 00 00 00 1C p' 0' 4b
00000110: 02 9C 00 00-04 9C 00-06 9C 00 00-1D 55 00 00 +b kb pb 0'
00000120: CE 08 33 18-85 18 85 1F-05 21 85 27-45 29 00 00 +3+5+7+9+0'E' E)
00000130: 00 00 C5 34-45 34 05 2F-05 21 05 30-56 3C 00 00 +1+4+6+8+0' E' E)
00000140: 11 39 00 00-00 00 00 2E 41-00 00 8E C0-CE DE 52 03 A1 *+* 0' 0' 4b
00000150: 00 00 F9 00-00 00 00-00 00 00 00-00 00 00 00 00 00 k'0
!About Code Edit Text Photo Search Header Quit
    
```



Перенесём распакованный неизменённый файл **BARB.EXE**, который мы оставили в каталоге с **UNP**, в каталог с **MAKECRK**. Туда же отправляем и распакованный изменённый файл, но с переименованием, скажем, в **BARB_.EXE**. Запускаем инструмент с двумя параметрами в виде имени неизменённого и изменённого файлов, на выходе получаем текстовый файл **BARB.CRK** следующего содержания.

```
View: barb.crk          Col 0          113 Bgtes  100%
Put program name here>

<Put comment here>
barb.exe
0000417: FE 90
0000418: C8 90
000051B4: 03 00
```

После редактирования он должен принять какой-то подобный вид.

```
Edit: barb.crk          Line 8          Col 1          470 883 Free
Barbarian

Unlimited life (unpacked file, 232040 bytes)
BARB.EXE
0000417: FE 90
0000418: C8 90
000051B4: 03 00
```

На самом деле файлы формата **CRK** используется различными универсальными программами-ломалками, которые позволяют на основании данных, содержащихся в **.CRK**-файлах, вносить изменения в оригинальные исполняемые файлы (не только игровые) и при желании восстановить всё как было. Честно говоря, я такими программами не пользовался, только проверял иногда на одной, которая мне попадалась в первой половине 90-х, некоторые свои созданные **.CRK**-файлы. Вот такая — **CRACKER** ([ссылка](#)).

Что ж, распакованный неизменённый файл нам больше ни к чему, можно его удалить, изменённый же файл давайте обработаем программой-упаковщиком, а то он что-то слишком жёрный. ☺ Возьмём **AVPACK** ([ссылка](#)), раз уж я им обычно пользуюсь. Перемещаем **BARB_.EXE** в каталог с **AVPACK**-ом и запускаем инструмент с параметром в виде имени обрабатываемого файла. После упаковки размер файла уменьшился до 39801 байта. Вспомним, что оригинальный файл, обработанный **EXEPACK**-ом, имеет размер 67199 байт. Как говорится — почувствуйте разницу. ☺ Дело в том, что **EXEPACK** достаточно старый и не особо эффективный. Более того, в оригинальном исполнимом файле фрагменты кода, содержащие нужные нам последовательности байт, находятся в несжатых участках файла, т.е. их можно найти и изменить даже не прибегая к процессу распаковки с помощью **UNP** или аналогичного инструмента. Мы рассмотрели этот этап только потому, что он часто бывает необходим, для полноты картины.

В общем-то, всё, переносим сжатый **AVPACK**-ом трейнер в каталог с игрой и можно пользоваться.

Кстати, эпиграф первого эпизода — аннотация со второй страницы первого издания книги — Charles Darwin, «On the origin of species by means of natural selection, or the preservation of favoured races in the struggle for life» (1859). Не хотелось бы обижать обезьян, вдаваясь в подробности происхождения нашего «случайно» генетически модифицированного героя-варвара, основанных на первой части названия книги. Обратим его внимание на вторую часть названия, которая практически всегда опускается, ему полезно будет узнать, в чём суть — теоретическое обоснование дальнейших действий, идеологии расового превосходства. Главное, что теперь благоприятная раса варваров непременно сохранится в борьбе за жизнь, а наш герой сам, возможно, выйдет «в люди» и додумается до того, чтобы назвать расы жаб и других существ своего мира «унтерменшами». Кто-то скажет, что это пахнет т.н. «евгеникой», или по-современному — «трансгуманизмом». Верно. Но, опять же, сейчас не об этом.



ЭПИЗОД II – АТАКА КЛОНА

One of these regions, the Reach of Clarges, ... had been home to the Grand-Union Institute, still a center of research. A report circulated that members of the Institute were investing themselves with extended longevity. The rumor was short of the truth. The end-product of the Grand-Union techniques was eternal life.

Jack Vance, «To Live Forever» (1956)

Следующий пример будет посложнее. Скачиваем игру **Targhan** (<https://www.old-games.ru/game/2382.html>) от французской **Silmarils**, помеченную как «Образ диска», это VGA-only версия. Там есть ещё другая, помеченная как «Образы дискет», но у меня она, к сожалению, не пошла дальше заставки, именно с такой версией я и имел дело когда-то. Это такая же аркада, как и рассмотренная выше игра, но графика существенно красивее.

Итак, для начала запускаем игру, немного прогуляемся по окрестностям и выясним, что жизнь у нашего второго героя (который, прошу заметить, тоже варвар, как и первый, типа «клон») только одна и убывает постепенно по мере получения увечий.

Что ж, давайте займёмся делом, начинаем заново и доходим до экрана с девушкой-лучницей.



Пока уровень жизни у нас полный, на этом экране сразу нажимаем «*» для вызова **GAMETOOLS**. Замечу, что здесь не буду подробно описывать те же действия, которые мы проделывали в первом примере, надеюсь, вы всё запомнили, если нет, прочитайте ещё раз (а ещё

лучше – попробуйте сами повторить на практике в качестве небольшого развлечения). В пункте **[A] Global Analysis** производим начальный этап анализа, т.е. создаём первичный дампы оперативной памяти, затем возвращаемся в игру и три раза подряд позволяем лучнице в нас попасть. После каждого попадания (ну или двух, если не успели) вызываем инструмент и выбираем **[D]ecrease** для анализа изменений, точно так же, как делали в первом примере. Опять в третий раз в игру не возвращаемся, а посмотрим **[L]isting**. Тут нас ждёт первый сюрприз – ничего интересного и ожидаемого для нас не наблюдается, но не будем отчаиваться. © Выбираем пункт **[R]eAnalyse** и повторяем весь процесс, но только на этот раз будем искать не уменьшающиеся значения, а увеличивающиеся, т.е. вместо **[D]ecrease** три раза нажимаем на **[I]ncrease**. В итоге получим в пункте **[L]isting** примерно такое.

```

GAMETOOLS V 3.23K3 00/02/94 Written By Hong Wing Kin
AX=1A70 BX=277C CX=0015 DX=0010 SP=07E0 BP=1E20 SI=10E4 DI=1C24
DS=2F8E ES=22FE SS=1FD4 CS=13DD IP=70FF FLAGS=odltzApC PSP=13AD

LIST ADDRESS
Analysis: 03 02 01 00

2202:23F4=15 0F 09 03
2202:2576=15 0F 09 03
2202:25CE=BA B6 B2 AE
2202:2500=BA B6 B2 AE

[F7]-Up [I]-Down [K]-Keep [A]-Auto Modify [W]-Change [Tab]-Save Addr [Esc]-Exit
  
```

Вот такой парадокс, уровень жизни в игре уменьшается, а программно – увеличивается от **00** при инициализации до предельного значения, по достижении которого наступает виртуально-физическое небытие нашего героя. Видим, что в первой строке ряд значений увеличивается с **03** до **15** с интервалом 3 или 6. В данном случае мы нажали на «*» не сразу, пока уровень жизни был полным, а после того, как лучница в нас один раз уже попала. Следующие вызовы инструмента были после двух очередных попаданий. Сохраняем адрес нужной ячейки, нажав **Tab**, и устанавливаем точку




```
start_.exe ----- 16 89127 Hacker's View release 4.43 hg SHL
000078F4: 4D          lodsw
000078F5: 35          xor     esi,esi
000078F6: 0B32F60B   mov     di,[00BFF6]
000078F9: 03F9       add     di,ax
000078FC: E9C1E4     jmp     000063C0 ----- (1)
000078FF: C3          retn
00007900: 1E         push   ds
00007901: 06         push   es
00007902: 57         push   di
00007903: 4D          lodsw
00007904: 35          xor     esi,esi
00007905: 0B32F60B   mov     di,[00BFF6]
00007909: 03F9       add     di,ax
0000790B: 56         push   si
0000790C: 36         scsb
0000790D: 0B3650C0   mov     si,[00050C]
00007911: 8CDB     mov     ax,ss
00007913: 8ED9     mov     ds,ax
00007915: 4C          lodsb
00007916: 44          stosb
00007917: 84C0     test   al,al
00007919: 75F4     jne     00007915 ----- (2)
0000791B: 5E         pop     si
```

Нажимаем **F3 Edit** и в режиме ассемблирования заменяем три байта команды **MOV ES:[DI],DX** на команду близкого (внутрисегментного) безусловного перехода **JMP** к смещению **000063C0**, где и реализуем необходимую проверку.

```
start_.exe ----- 16 89127 Hacker's View release 4.43 hg SHL
00005308: 81FF541C   cmp     je 000063C9 ----- (1)
0000530E: 26         es:
0000530F: 8915       mov     [di],dx
00005310: E33315     jmp     000078FF ----- (2)
00005312: 0000     add     [eax+esi],al
0000531E: 0000     add     [ebx+esi],al
0000531D: E87F0C     call   0000795A ----- (3)
00005313: 2E         cs:
00005314: 8916C05B   mov     [esb00f],dx
00005316: E27F0C     call   0000795A ----- (4)
0000531B: 2E         cs:
0000531C: 8916C25B   mov     [esb0c2],dx
0000531E: 8770C     call   0000795A ----- (5)
00005313: 2E         cs:
00005314: 8916C45B   mov     [esb0c4],dx
00005316: E27F0C     call   0000795A ----- (6)
0000531B: 2E         cs:
0000531C: 8916C65B   mov     [esb0c6],dx
00005316: E27F0C     call   0000795A ----- (7)
00005313: 2E         cs:
00005314: 8916C85B   mov     [esb0c8],dx
00005316: E27F0C     call   0000795A ----- (8)
```

Сравниваем смещение, указанное в регистре **DI**, со значением **1C34**. При положительном результате просто пропускаем исполнение команды изменения данных, и уровень жизни остаётся постоянным, в противном случае команда выполнится как обычно и нормальная работа игрового кода не нарушится. Теперь можно вернуть управление обратно на команду **RET** по смещению **000078FF** (а можно и не возвращать, просто поместив **RET** вместо обратной команды **JMP**, а в «экзоне» её для красоты заНОпить). Места, как видно, хватало, из 16-ти доступных байт мы использовали только 12 (а если без использования обратного **JMP**, то вообще только 10).

И ещё на заметку. Даже если в файле нашлось место, состоящее из нулевых байт, для вставки дополнительного кода, ещё не факт,

что оно не будет использоваться программой, это может оказаться, например, какими-то неинициализированными данными. В данном случае это не так, но надо иметь в виду, что такое вполне возможно. Поэтому после редактирования следует пройти всю игру до конца в режиме обучения, чтобы убедиться в полной работоспособности.

Далее, если нужен **.CRK**-файл – создаём, если нет – переносим файл **GO_EXE** в каталог с установленной игрой, запускаем и тренируемся. При желании можно предварительно обработать файл любым упаковщиком для уменьшения размера.

ЭПИЗОД III – МЕСТЬ ГНОМОВ

– Я часто задумываюсь, но не могу понять – что нужно этим поло-коктоманам? Ну чего им не хватало в Шкафландии? ...

– Часто, находясь среди поло-коктоманов, я слышал, как они говорили, что существование гномиков не имеет никакого смысла, если гномики никому не нужны. ...

– Да-да, это типично для извращённого мышления поло-коктоманов! Раз уж мы, гномы, несмотря ни на что существуем, значит, мы для чего-то нужны. У нас больше неиспользованные возможности. ... Гармония современного мира без нас, без гномов, была бы нарушена. ...

– Братец гном сверхначальник, у меня идея. Почему бы не сделать эликсир доступным для каждого? Тогда мы, наконец, будем знать, кто хочет быть гномом, а кто нет. Останутся настоящие гномы, а другие нам ни к чему.

– Суть в том, что нам нужны все без исключения – и те, кто хочет, и те, кто сомневается. ... Каждому известно – поло-коктоманы нас не любят, но мы их будем любить до тех пор, пока они нас тоже не полюбят. ...

Диалог в «сауне», х/ф «Кингсайз» (1987)
<https://www.kinopoisk.ru/film/63909/>

Третий пример – чуть более сложный вариант второго. Это знаменитые **Gobliins**, часть первая (<https://old-games.ru/game/33.html>). Да, в квестах тоже иногда встречаются случаи с летальным исходом. Рассмотрим версию, помеченную в разделе «Файлы» как «**Floppy-версия**» (европейская мультязычная, декабрь

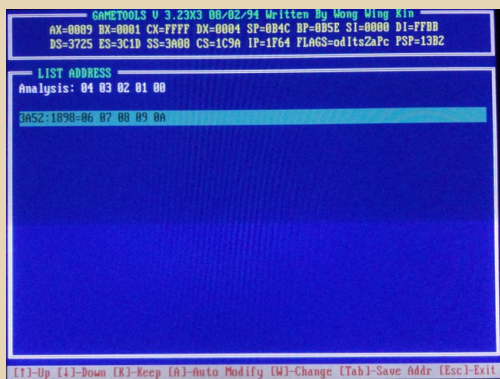


1991 г.), как раз такая имела хождение в наших краях.

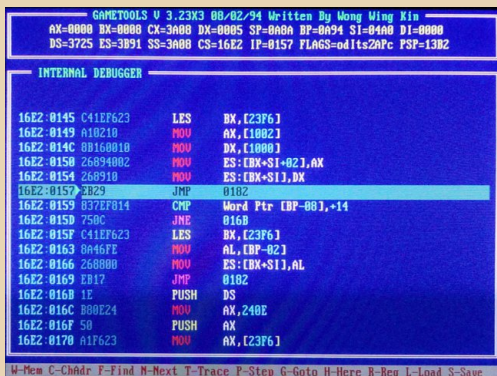


На первом же уровне выясняем, что наши герои-«гномики» могут совершить какое-то совсем неправильное действие 10 раз, после чего, как говорится, «GAME OVER». Для этого надо, например, выбрать колдуна (тот, что с бородой) или стукача (тот, что в шапке с рогами) и произвести действие (курсор кулаком) на воротах в правом нижнем углу экрана.

Теперь, используя **GAMETOOLS**, проводим анализ изменений состояния памяти, как мы это делали в первых двух примерах, и получаем подобный **[L]isting**.

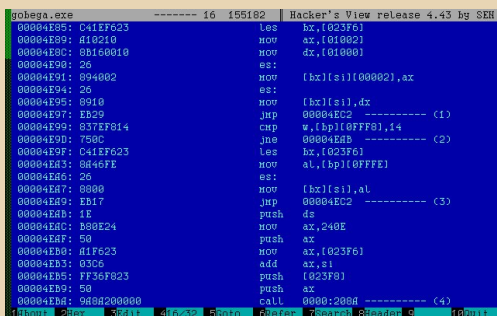


Видим, что значение ячейки памяти убывало, начиная с 10-ти, как раз то, что нам нужно. Сохраняем адрес ячейки и переходим к установке точки останова. Возвращаемся в игру, и после очередного увечья от ворот всплывает окно отладчика.



Текущее значение количества ошибочных действий уменьшено командой **MOV ES:[BX+SI],DX** и смещение контролируемой ячейки памяти равно **04A8** (так как **BX = 0008**, а **SI = 04A0**), запишем всё это на бумажку (или запомним). Ещё нам понадобится значение регистра команд **IP**, равное **0157**, которое указывает на следующую команду – близкий **JMP** (на ней находится курсор).

Принимаемся за файл, нам будет нужен **GOBEGA.EXE**. Он сжат **LZEXE**, оригинальный размер 79393 байта, после распаковки получается 155182 байта. Замечу, что в этом архиве с игрой почему-то отсутствует файл **GOBCGA.EXE**, без которого не будет возможности поиграть в режиме CGA или Hercules, но этот файл можно взять из архива с русифицированной версией, он не был подвержен модификации и имеет оригинальный вид. Все действия, которые мы будем производить в файле **GOBEGA.EXE**, применимы и к **GOBCGA.EXE**, но смещения будут другими.



Запускаем **HIEW**. Уже знакомый нам фрагмент кода нашёлся по смещению **00004E85**.



Теперь поищем «интрончик» для вставки про-
верочного кода. И тут нас ждёт сюрприз. Под-
ходящей по размеру последовательности нуле-
вых байт рядом с оригинальным «экзоном» не
нашлось, первый нормальный вариант – на
расстоянии более 64 КБ, т.е. в другом сегменте.
Нам придётся строить дальний (межсегмент-
ный) переход по ходу выполнения программы,
так как значение регистра **CS** (сегмента кода)
заранее неизвестно.

```

GOBEGA.EXE ----- 16 155182 Hacker's View release 4.43 by SEN
0001A300: 0000 add [bx][si],al
0001A303: 0000 add [bx][si],al
0001A306: 0000 add [bx][si],al
0001A309: 0000 add [bx][si],al
0001A312: 0000 add [bx][si],al
0001A315: 0000 add [bx][si],al
0001A318: 0000 add [bx][si],al
0001A31B: 0000 add [bx][si],al
0001A31E: 0000 add [bx][si],al
0001A321: 0000 add [bx][si],al
0001A324: 0000 add [bx][si],al
0001A327: 0000 add [bx][si],al
0001A32A: 0000 add [bx][si],al
0001A32D: 0000 add [bx][si],al
0001A330: 55 push bp
0001A332: 0BEC mov bp,sp
0001A334: 55 push bp
0001A336: 50 push ax
0001A338: 53 push bx
    
```

Нулевой «интрон» расположен по смеще-
нию **0001A30A**.

```

GOBEGA.EXE ----- 16 155182 Hacker's View release 4.43 by SEN
00004E85: 51 push cx
00004E88: 90 nop
00004E8B: 80C9 mov cx,cs
00004E8E: 51 push cx
00004E91: 90 nop
00004E94: 81C10010 add cx,1000
00004E97: 51 push cx
00004E9A: 59C855 mov cx,55C8
00004E9D: 51 push cx
00004EA2: 0B retf
00004EA5: 90 nop
00004EA8: 59 pop cx
00004EAB: EB29 jmp 00004E22 ----- (1)
00004EAE: 937EF014 cmp w,[bp](0FFF0),14
00004EAD: 7090 jnc 00004E15 ----- (2)
00004EAF: C41F623 les bx,[023FE]
00004EB3: 844FFE al,[bp](0FFFFE)
es:
00004EB5: 26 mov [bx][si],al
00004EB8: 9000 mov [bx][si],al ----- (3)
00004EBA: EB17 jmp ds
00004EBD: B80E24 mov ax,240E
00004EBF: 50 push ax
    
```

Делаем копию распакованного файла с
именем **GOBEGA_EXE** для внесения измене-
ний. По смещению **00004E85** в «экзоне»
строим дальнюю передачу управления. Нам
понадобится временный рабочий регистр,
выбираем **CX**, он в данном фрагменте не исполь-
зуется. Для наглядности, логические шаги отде-
лены друг от друга командами **NOP**, так как
место позволяет. Первый шаг, сохраняем в сте-
ке текущее значение регистра **CX**, который мы
выбрали в качестве временного. Второй шаг,
заносим в стек текущее значение регистра **CS**,
оно нам потребуется при обратной передаче

управления. Третий шаг, рассчитаем «дельту»
смещения для перехода в «интрон», она долж-
на получиться **000155CA**, заносим в стек значе-
ния сегмента и смещения «интрона» и выпол-
няем передачу управления при помощи даль-
ней команды **RETf**. Такой способ мне показался
удобнее, чем строить дальние прямые или кос-
венные **CALL** или **JMP**, но это не принципиаль-
но, лишь бы было достаточно места, тут глав-
ное – смысл производимых действий. Четвёр-
тый шаг, восстанавливаем значение регистра
CX, именно на эту команду будет выполнен
возврат из «интрона».

```

GOBEGA.EXE ----- 16 155182 Hacker's View release 4.43 by SEN
0001A30A: 041F7623 les bx,[023FE]
0001A30D: A10210 mov ax,[01002]
0001A310: 8B160010 mov dx,[01000]
0001A313: 26 es:
0001A315: 894002 mov [bx][si](00002),ax
0001A318: 8BCB mov cx,bx
0001A31B: 83CE add cx,21
0001A31D: 81F98004 cmp cx,04A8
0001A321: 7523 jnc 0001A326 ----- (1)
0001A322: B80000 mov dx,0000
0001A325: 26 es:
0001A327: 8910 mov [bx][si],dx
0001A329: D95601 mov cx,0156
0001A32C: 51 push cx
0001A32D: 0B retf
0001A32E: 55 push bp
0001A330: 8BEC mov bp,sp
0001A333: 55 push bp
0001A336: 50 push ax
0001A338: 53 push bx
0001A33A: 51 push cx
0001A33D: 52 push dx
0001A33E: 56 push si
    
```

А весь затёртый фрагмент оригинального
«экзона» предварительно перенесём в выбран-
ный «интрон». Добавляем необходимую про-
верку перед командой **MOV**, изменяющей зна-
чение переменной, в которой хранится текущее
количество оставшихся возможных ошибок. До-
ступ осуществляется при помощи косвенной а-
дресации, сравниваем сумму значений реги-
стров **BX** и **SI** со значением **04A8**. При положи-
тельном результате заносим в регистр **DX** зна-
чение **000A**, поддерживая таким образом зна-
чительное количество допустимых ошибочных
действий. В противном случае просто пропускаем
исполнение этой команды. Осталось занести
в стек смещение адреса команды дальнего
возврата (напомню, что сегмент адреса мы уже
сохранили ранее) и выполнить обратную пере-
дачу управления. Откуда возьлось значение
0156, заносимое в регистр **CX**? Вспомним, что
ранее мы записали значение регистра **IP** равное
0157, который указывал в памяти на команду
JMP. Возврат будет произведён на команду **POP
CX**, которая расположена в изменённом «экзо-
не» перед этой командой близкого перехода.



В итоге, всё свободное место, занимаемое нулевым «интроном», оказалось израсходовано, мы уложились байт в байт. ☺

Любопытства ради скачаем ещё одну дискетную версию **Gobliins**, помеченную как «**Образы дискет**» (американская, 11.09.92), чтобы посмотреть – а что там? Исполнимый файл **LOADER.EXE** также запакован **LZEXE** и имеет размер 80202 байта, после распаковки – 159150 байт. Оригинальный «экзон», изменяющий в том числе и значение текущего количества оставшихся ошибок, тот же, что и в европейской версии, только смещения другие. Подходящий по размеру нулевой «интрон» для организации дополнительной проверки нашёлся также лишь за пределами текущего сегмента. Но здесь нас ожидает ещё один сюрприз – после внесения изменений и запуска трейнера оказывается, что игра неработоспособна. В ходе расследования выясняем, что причина кроется как раз в том, о чём упоминалось выше, т.е. эта последовательность нулевых байт – неинициализированные данные, по ходу игры в этом месте размещаются какие-то промежуточные результаты. Придётся использовать два меньших по размеру «интрона», расположенных недалеко друг от друга, а объединённый переносимый код оригинального «экзона» и дополнительный проверочный код разбивать на две части.

ДОПОЛНЕНИЕ

Хотелось бы ещё добавить пару слов по основному инструменту. **GAMETOOLS** возможен в трёх вариантах – для работы с обычной (conventional), расширенной (XMS) и дополнительной (EMS) памятью. Первые два можно использовать свободно, но у них есть существенный недостаток – слишком большой резидентный размер, например, XMS-вариант занимает в обычной памяти целых 64 КБ, так что игры или другие программы, требовательные к размеру свободной памяти, могут высказывать претензии. EMS-вариант же использует обычную память в разы меньше. Но, во-первых, в той версии пакета, которая ко мне попала ещё в середине 90-х, EMS-вариант отсутствует, во-вторых, в более ранней версии, которая у меня есть и пока ещё ищется в интернете, он в составе

самого пакета прилагается в виде архивированного с паролем .ARJ-файла, а пароль предоставлялся только после регистрации. Благодаря **uav1606**, который помог найти пароль к архиву, удалось файлы из него извлечь. Перед использованием следует провести процедуру регистрации – запустить файл **REGGTS.EXE**, ввести имя и серийный номер (на первый взгляд – произвольные), которые будут внесены в файл EMS-варианта **G3E.EXE**. Было бы хорошо, если бы нашёлся и полный (с архивом EMS-варианта) пакет последней версии, из которого мы использовали свободный XMS-вариант.

Понятно, что существуют и другие подобные инструменты, но так как я часто пользовался **GAMETOOLS**, который меня во многом тогда устраивал (да и сейчас, собственно, устраивает при необходимости), то как раз его мы тут и задействовали.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вообще, есть и альтернатива такому способу создания трейнеров, как редактирование оригинальных файлов, который мы применяли. Она построена по принципу внесения изменений на лету, или т.н. «*on the fly cracker*», т.е. во время запуска программы в реальном времени. Мне, если честно, нравится править исходный код «по живому», но иногда бывают случаи, когда приходится использовать иной подход. Если у Вас, уважаемый читатель, данная статья вызовет дальнейший интерес, то, конечно, по согласованию с редактором журнала, возможно в следующий раз я постараюсь описать процесс создания такого трейнера на примере одной из игр, для которых пришлось его таки делать.

На сегодня у меня всё, благодарю за внимание. ☺

P. S. Музыкальное сопровождение, вдохновлявшее автора при написании статьи – HammerFall, Royal Hunt, At Vance, Domain, «Чёрный Кофе», Kim Wilde, Laura Pausini, Thomas Anders, E-Type, DJ BoBo, Frank Sinatra, Toto Cutugno, а также произведения Vivaldi, Wagner, Beethoven, Bach, Чайковского, Рахманинова, Свиридова в исполнении разных коллективов.



ФИДОНЕТ. НЕ ТОЛЬКО ПРОШЛОЕ, НО И НАСТОЯЩЕЕ



ак показывает практика, большинство тех, кто что-либо слышал о сети Фидонет, и даже те, кто когда-либо был в Фидо, но по каким-то причинам ушёл, считают, что сеть давно мертва чуть более, чем совсем. Не ставя целью их разубедить, я просто опубликую здесь небольшую и далеко не исчерпывающую подборку интересных событий Fidonet за последние два с половиной года.

2018 год

04.01. В нодлисте появился узел 2:5090/139 – Олег Плетнёв, Красноярск.

06.01. Дмитрий Бахров создал эху RU.PRANK, посвящённую телефонным розыгрышам.

08.01. Проект Husky портирован с sourceforge.net на [GitHub](#)

12.01. Дабы разгрузить недавно реанимированную эху RU.ANECDOT и оставить там только анекдоты, Дмитрий Каменский создал эхи RU.APHORISM, RU.FUNNY_STORY, RU.PHRASES, куда в настоящий момент постанут афоризмы, смешные истории, фразы и тосты.

16.01. Вслед за Husky на гитхаб переехал репозиторий GoldEd+.

20.01. Henri Laan из Таллина, Эстония, получает узел 2:46/49.

22.01. Михаил Капитанов собрал и выложил Fidonet-Point – очередной поинткомплект под MacOS X, состоящий из джентльменского набора: Binkd, GoldEd, Husky.

26.01. Сергей Пименов выложил [видео](#) модемного подключения к Фидо на старом компьютере. Изначально оно транслировалось

в прямом эфире в рамках подготовки к концерту в Ростове-на-Дону «Не Спать! – Воскрешение».

06.02. Стараниями Олега Левченко создана [фотогалерея](#) сети 6035 – Железнодорожск Курской области. В ней представлены фотографии с различных мероприятий за более чем 20-летнюю историю железнодорожского Фидо.

25.02. Максим Трофимов (2:5005/82 – Томск) после многолетнего перерыва возобновил работу своей BBS по диалапу.

23.03. Михаил Капитанов собрал и выложил бинарники фидопрограмм (binkd, hpt, htick, sqpack, tparser, txt2pkt) для ARM Marvell ARMADA 370.

01.04. Опубликован проект стандарта FSP-1041.001 «The BEER nodelist flag». :)

07.04. В эхоконференции HOBBIT.TEST Дмитрий Каменский (2:5023/24 – Калуга) запустил альфа-версию говорящего бота – «Говорилку Косисопскую».

09.04. Начат постинг RSS с bash.im в эху HOBBIT.RSS.BASH.ORG.RU

13.04. Дмитрий Каменский поднял на своём домене [сервис nodehist](#), позволяющий по номеру узла или имени сисопа найти информацию в архиве нодлистов. Это уже третий ресурс подобного рода.

23.04. В нодлисте появился узел 2:5020/3389 – Николай Рубанов, Москва.

30.04. Виталий Гейдеко переписал под Win32 утилитку Log Adj, позволяющую усекать лог-файлы при превышении указанного размера на 25%.

13.05. Сергей Анохин (2:5034/10 – Кострома) анонсировал FIDONET-OneClick – экспериментальный проект автоматического



развёртывания программного обеспечения FIDONet с помощью Docker и Docker-compose.

13.05. Dale Barnes (1:220/60 – Чикаго, Иллинойс) [опубликовал](#) результаты опроса по фидософту и сопутствующим темам. Видимо, в связи с небольшой активностью фидошников из exUSSR, некоторые ответы выглядят странно.

14.05. В нодлисте появился узел 2:5057/78 – Илья Крестин, Самара.

21.05. Реанимирована эха FIDO7.SOUND.UUE, и там снова стали поститься заююканные моды.

18.06. Александр Сквпень (2:5020/9696 – Москва) [показал](#) свою новую WebBBS, интерфейс которой разработан на основе Ext JS и больше похож на e-mail или nntp-клиент.

24.06. Под заголовком «Этот день в истории Фидо» начат постинг календаря фидошных дат в RU.FIDONET.TODAY.

01.07. Новым сборщиком поинтлиста N5020 (Москва) становится Юрий Богоявленский, 2:5020/601.

06.07. Новым координатором Z1 (Северная Америка) официально стал Nick Andre. Он сменил на этом посту Janis Kracht, которая была координатором с 2001 года.

06.07. Новым координатором R40 (Израиль) стал Авшалом Донской, 2:400/2992.

10.07. Хенри Лаан (2:46/49 – Таллин) анонсировал телеграмм-бота, созданного Антоном Рыжковым (2:5030/1081 – Санкт-Петербург). Бот умеет автоматически выдавать поинта и линка, управлять подпиской, смотреть всякую инфу, получать уведомления о нетмейле и карбонке.

16.07. Юрий Богоявленский анонсировал новую эхоконференцию RU.TEA-COFFEE.

23.07. Утилита FidoRoute выделена из состава HUSKY в отдельный [репозиторий](#).

30.07. Анонсировано [приложение](#) GoldED+ VK для чтения фидошных эх ВКонтакте, стилизованное под редактор GoldEd. Автор – Антон Рыжков, 2:5030/1081 (Питер).

12.08. Александр Сквпень (2:5020/969 – Москва) сообщил, что начал работу над консольным юникодным редактором GoatEd. В будущем проект будет переименован в [GossipEd](#).

13.08. В R46 (Украина и Молдова) официально разрешены E-mail-only узлы (EON).

15.08. Z2C Вард Дошше сообщил, что в связи с дублированием имени файлдаши с ежедневными нодлистами в разных зонах, в Z2 она будет переименована в Z2DAILY.

16.08. Михаил Стаханов (2:5020/932 – Москва) вернулся в Фидо после 17-летнего перерыва.

17.08. Михаил Зангер (2:5000/133 – Новосибирск) восстановил свой узел после долгой паузы – с 2006 года он был либо в Hold'e, либо вообще вне нодлиста.

03.09. Благодаря трудам Alexander Skovpen (2:5020/9696), бинарники проектов Husky и GoldEd+ для Linux, OS X и Windows теперь собираются автоматически.

08.09. Андрей Иванов (2:5023/24.3586) сообщает о выходе InterSquish (NNTP Server / FTN Gate) v.2.0.5.21. Автором проекта был Иван Усков, затем проект вёл Фёдор Устинов, следующим разработчиком был Андрей Сахно. В настоящее время проект поддерживает Андрей Иванов.

21.09. Анонсирована эха RU.MODEM.NERDS, трафик которой будет передаваться только по модему.

23.09. Новозеландец Paul Hayton (3:57/0) выложил [видео](#), где он устанавливает Mystic BBS на Raspberry Pi «в прямом эфире».

30.09. Тёма Зеликин становится NC сети 2:5097 (Ухта).

12.10. Макс Васильев собрал и выложил релиз GoldEd+ 1.1.5-20180707 «для любителей древности»: WIN32 (msvc6 и cygwin), DOS (djgpp), OS/2 (gccos2libc066).

25.10. Руслан Марченко (2:5020/2613 – Москва) представил вторую версию онлайн-ового графического анализатора путей хождения эх – FidoGraph.



29.10. Андрей Иванов (2:5023/24.3586) пофиксил в InterSquish баг с поддержкой сабжей в UTF-8.

30.10. Александр Сквонь написал скрипт, строящий граф эхораздачи по PATH.

31.10. Виталий Гейдеко написал и выложил программу PointC под win32, создающую сегмент поинтлиста по логам binkd, а также выполняющую некоторые сопутствующие действия.

01.11. Michiel van der Vlist (2:280/5555 – Дриберген, Нидерланды), с 2007 года бессменно занимавший должность администратора FTSC (Комитет по техническим стандартам Фидонета), уходит в отставку.

18.11. Дмитрий Бахров создал из рассылки на собственном почтовом сервере эхоконференцию PVT.ZONA с достаточно специфическими особенностями хождения. В будущем эта эха будет также гейтоваться в «Телеграм».

19.11. Узлы 2:5020/8912 и 2:5020/2613 установили новый рекорд длительности dial-up сессии длительностью 24 часа, побив предыдущий рекорд на 7 часов.

26.11. Эха SU.COMP.OLD вернулась на бон с новоизбранным (консенсусом подписчиков) модератором – Александром Шостацким.

30.11. Сисопом узла 2:5031/77 становится Артём Стрельцов, Мурманск.

04.12. В нодлисте появился узел 2:50/16 – Сергей Антошкин, г. Оха Сахалинской области.

05.12. Модератором международной эхи FIDO_SYSOP на ближайшие два года стала Janis Kracht (1:261/38 – Слейтервилл Спрингс, Нью-Йорк). Она была единственным кандидатом, и поэтому проводящий выборы Ward Dossche признал её победителем без голосования.

05.12. В нодлисте появился узел 2:5031/78 – Ярослав Беспалов, Мурманск.

09.12. Алексей Матюк (2:5020/8912, Москва) сообщил о том, что у него на домашнем узле теперь работают 9 диалупных линий, «и на этом можно остановиться».

16.12. Andrew Leary (1:320/219 – Покатак, штат Коннектикут, США) утверждён в должности Администратора FTSC.

2019 год

03.01. Московский хаб Михаил Дукельский (2:5020/1042) реализовал у себя поддержку E-mail-Only-узлов (EON) при помощи самописного софта на Perl.

15.01. Узел Леонида Каганова 2:5020/313 восстановлен в нодлисте.

29.01. Леонид Каганов выложил свой движок (включая модуль Fido) на [ГитХаб](#), а также написал небольшую инструкцию по установке.

30.01. Чебоксарский фидошник Олег Кузнецов (он же Oleg Ku), модератор эхи R50.SYSOP.DRUNK, восстановил свой узел 2:5066/71, удалённый из нодлиста в 2014 году.

13.02. Узлы 2:5020/8912 и 2:455/19 установили международный модемный линк (Россия – Беларусь), что вряд ли делал кто-то ещё в последние несколько лет.

14.02. Олег Кузнецов становится NC сети 2:5066 (Чебоксары).

11.03. Утверждены результаты довыборов в состав FTSC. Одобрены все шесть кандидатур: Carol Shenkenberger, Andrew Leary, mark lewis, Richard Menedetter, Ozz Nixon, Nick Andre. Срок их полномочий – до 10 марта 2021 года.

12.03. Леонид Каганов оцифровал и выложил у себя в дневнике, снабдив поясняющим текстом, [записи](#) Овёс-концертов 1997 и 1999 гг.

21.03. Стас Мищенко (2:460/58 – Симферополь, Крым) объявил о запуске первой версии гейта Fido<->Telegram.

25.03. Стас Мищенко выложил написанный им набор скриптов для НРТ, умеющий гейтовать почту из Фидо в «Телеграм» и обратно.

31.03. Сергей Калужский (2:5055/182 – Волгоград) запустил трансляцию нескольких Telegram-каналов в Fido. Программа написана как модуль для jNode.



08.04. Редактор бюллетеня Fidonews Бьорн Фелтен призвал к изменению основного документа Фидо. Он предложил ограничиться минимумом изменений, исправив три строки относительно адреса Fidonews и заменив версию документа на 4.08.

09.04. Дмитрий Каменский добавил капчу при регистрации на wFido.ru. Необходимость этого вызвана тем, что кто-то запустил бота для автоматической регистрации поинтов.

05.05. В библиотеку проекта HUSKY добавлен перловый скрипт uue.pm от Стаса Мищенко, предназначенный для автоматического декодирования UUE из сообщений.

08.05. Координатором региона 2:45 (Беларусь) становится Алексей Коротков.

05.06. Стас Мищенко написал и запустил на узле робота Fidogle, позволяющего искать сообщения в базах эхоконференций по запросу нетмейлом. Поиск можно проводить по большому числу параметров.

09.06. Александр Кругликов (2:5053/58 – Саратов) осуществил переезд своего нодового софта целиком под Mac OS X. Возможно, это первый случай в истории. Правда, эксперимент был признан не слишком успешным, и через три месяца узел мигрировал на BSD.

21.06. Летом 2019 недалеко от Франкфурта-на-Майне прошла фидопойка региона 2:24 (Германия). В ней приняло участие восемь синопов (включая бывших, а также поинтов). Видеоотчёт о FidoCon 2019 (на немецком языке) был опубликован на [YouTube](#) 21 июня.

11.07. В нодлисте появился узел 2:5030/1899 – Константин Королёв, Санкт-Петербург.

25.07. В музее компании DataArt появился раздел, посвящённый модемам US Robotics ([статья на Хабре](#)).

07.09. Юрий Рощупкин собрал в один архив и [выложил](#) свои стихи, имеющие отношение к Фидо.

30.09. Валентин Кузнецов (2:5053/51, Саратов) подвёл итоги эксперимента по

поднятию диалапа поверх IP. Вкратце: работает, но в практических целях малоприменимо.

07.10. Fabio Bizzi (2:335/364 – Рим, Италия) написал и выложил перловый скрипт для HPT, позволяющий фильтровать нежелательные сообщения из эхоконференций по полям From/To, AreaName, исходному узлу или любой комбинации из этих полей.

12.10. Стас Мищенко создал эхи FIDONET.UNOFICIAL и FIDONET.ONLINE, которые гейтуются в одноимённые телеграм-группы в обе стороны.

15.10. Сергей Жаворонков собрал и выложил тоссер CrashMail x64 под MacOS X, в последних версиях которой, начиная с 10.15, не работают 32-битные приложения.

17.10. Стас Мищенко опубликовал свой вариант скрипта на Perl, позволяющий избавиться от нежелательных сообщений средствами Husky.

20.10. Начато гейтование эхи MO.ECHO в одноимённую телеграм-группу.

25.10. Единоголосным голосованием четырёх зональных координаторов Ward Dossche избран на пост международного координатора (IC) Фидонет. Он уже занимал эту должность в 2000-2006 годах. Вакантной она оставалась с 2010 года.

27.10. Стас Мищенко реализовал возможность указания реального имени пользователей, которые пишут из «Телеграма», в гейтуемые туда из Фидо эхи.

15.11. Витольд Седышев (2:5023/24.3752) анонсировал фидоредатор Golden под Linux с локалью UTF-8. Впоследствии редактор вырос до полноценного кроссплатформенного поинт-комплекта [Golden Point](#).

21.12. На эхобон приняты эхоконференции RU.SNOOKER и RU.ALT.ENERGY.

30.12. Michiel van der Vlist собрал и опубликовал статистику по количеству IPv6-узлов в Фидо. Общее количество таких узлов увеличивается ежегодно, и за 2019-й год возросло с 78 до 86.



2020 год

08.01. FAQ по истории Фидо, регулярно публикуемый в эхе FIDONET.HISTORY, дополнен пунктом 87 про пакет NextGen, ответ на который дал Нил Александров.

17.01. Владимир Фёдоров становится NC сети 2:6035 (Железнодорожск Курской области).

09.02. Дмитрий Игнатов, 2:5023/24.3787 (ex-2:5028/66 – Ярославль), анонсировал переиздание своей книжки «Это ваше Фидо», которая теперь доступна на [ЛитРесе](#) и в других книжных магазинах, в том числе и в бумажном варианте.

19.02. Создана эха RU.GOLDEN, посвящённая пакету Golden Point.

12.03. Rob Swindell (1:103/705 – Фуллертон, Калифорния) выложил на [YouTube](#) 40-минутное видео – гайд по настройке пакета программного обеспечения BBS Synchronet с поддержкой Fido (включая эхи и нетмейл).

12.03. Вышел [релиз 5.8](#) популярного гейта/тоссера Fidogate. Сейчас его поддержкой и разработкой в основном занимается Zhenja Kaliuta (2:4500/1.59).

23.03. Rob Swindell (1:103/705) продолжил записывать и выкладывать видео по настройке пакета программного обеспечения BBS Synchronet. В очередном [гайде](#) он показывает установку Synchronet v3.17c из исходного кода в CVS на Ubuntu Desktop Linux 18.04.

18.04. Philip Giebel (2:240/5853, Германия) выложил [видео](#) работы написанного им скрипта Fidian v.0.2.1, позволяющего в автоматическом режиме установить BinkD, Husky и GoldED на системы Debian GNU/Linux 9+ и Raspbian GNU/Linux 9+.

27.04. Разработчик Golden Point Витольд Седышев сообщил, что у приложения появился свой [канал на YouTube](#).

27.04. Нетмейл-трекер RNtrack обновился до версии 2.1.10. На [sourceforge](#) можно скачать варианты для Linux x86_64, а также Windows-32 и -64.

28.04. Philip Giebel (2:240/5853, Германия) выпустил на [YouTube](#) небольшой рекламный ролик своей BBS.

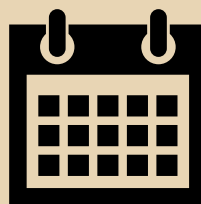
02.05. Dan Cross выложил на [ГитХаб](#) пока ещё неполную реализацию своего мейлера Ginko на языке Go, использующего коммуникационный протокол binkp.

04.05. Michiel van der Vlist (2:280/5555) закончил публикацию в FidoNews цикла из двух статей о том, как подружить редактор GoldEd+ и кодировку UTF-8.

08.05. Выложена сборка «The MajorBBS Emulation Project» Public Alpha 13. Помимо этого, разработчик (Eric Nusbaum) выложил на youtube небольшой [демо-ролик](#) «MBBSEmu Rlogin Example with Mystic & MajorMUD!».

26.06. Алексей Антонюк становится NC сети 2:5030 (Санкт-Петербург).

В. Фёдоров, 2:6035/3





Любую игру – в браузере онлайн



Хотели поиграть в первого «Принца Персии», но ваш компьютер слишком мощный для этого? Тянет прижать к ногтю императора в «Дюне», но нет под рукой «Досбокса»? Тогда этот сайт для вас.

https://archive.org/details/softwarelibrary/msdos_games?tab=collection

Вообще-то это портал, позиционирующий себя как крупнейший веб-архив. С неограниченным сроком хранения. Да-да, удалённые сайты и отдельные странички, почившие в бозе – вы можете лицезреть с помощью именно этого архива. Помните – как жмёте на результат поиска «Гугла», но сайт кончился, и вас отправляют на web.archive.org/**? Вот он самый.

22 декабря 2014 года в свободный доступ туда начали выкладывать и ДОС-игры. В 2016 году их было уже две с половиной тысячи. На июль 2020 года их количество составляет более семи тысяч.

<input type="checkbox"/>	2003	39	<input type="checkbox"/>	1987	313
<input type="checkbox"/>	2002	57	<input type="checkbox"/>	1986	224
<input type="checkbox"/>	2001	59	<input type="checkbox"/>	1985	128
<input type="checkbox"/>	2000	66	<input type="checkbox"/>	1984	136
<input type="checkbox"/>	1999	79	<input type="checkbox"/>	1983	151
<input type="checkbox"/>	1998	156	<input type="checkbox"/>	1982	121
<input type="checkbox"/>	1997	239	<input type="checkbox"/>	1981	26
<input type="checkbox"/>	1996	367	<input type="checkbox"/>	1980	6
<input checked="" type="checkbox"/>	1995	554	<input type="checkbox"/>	1979	2
<input checked="" type="checkbox"/>	1994	590	<input type="checkbox"/>	1978	2
<input checked="" type="checkbox"/>	1993	674	<input type="checkbox"/>	1973	1
<input checked="" type="checkbox"/>	1992	657	<input type="checkbox"/>	1830	1
<input checked="" type="checkbox"/>	1991	554	<input type="checkbox"/>	0	1
<input checked="" type="checkbox"/>	1990	545	<input type="checkbox"/>	(No Date)	162
<input checked="" type="checkbox"/>	1989	548			
<input checked="" type="checkbox"/>	1988	390			

Apply your filters

Суть состоит в обычном эмулировании игры на сервере. И выдачи вам в браузер конечного результата.

Так что же представляет из себя сам процесс игры на сайте? Сначала пред вами появляется список всех игр в коллекции.

Prince of Persia
by Jul 29, 2014
1.8M | 1,611 | 48

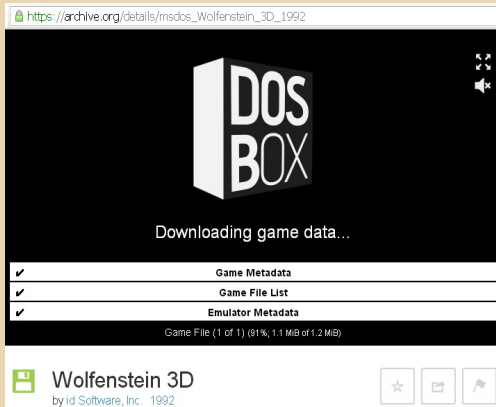
Wolfenstein 3D
by id Software, Inc.
1.2M | 1,260 | 24

Prehistorik 2
by Titus France SA
521,104 | 445 | 5

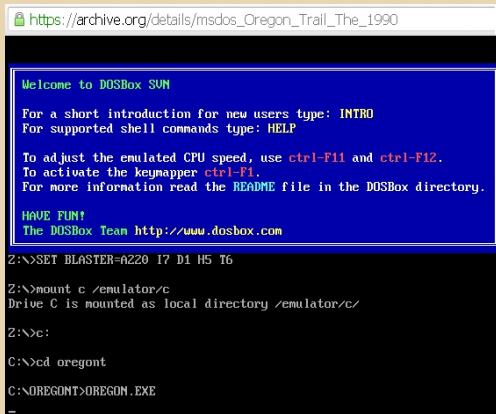
Disney's Aladdin
by Virgin Interactive Entertainment, Inc.
520,720 | 637 | 10



Затем – после выбора нужной игры – начинается подгрузка данных (вся игра полностью скачивается вам в кэш).



После чего на сервере начинается запуск реального «Досбокса», а вам на экран в браузере поступает результат – 100% полноценно запущенная игра. Жмёте мышкой на **Launch emulator** – и всё, можно играть. В случае отсутствия управления мышкой – фокус курсора переходит самому приложению. Ну всё, как во флэш. Но без глюков и подвисаний.



Забавно, но даже ваши сохранения в игре остаются до следующего запуска игры.



В свете этого сайта теряются, конечно, эти всякие танцы с бубнами. По поводу запуска, поиска эмуляторов... Но главное не конечный результат, а личный опыт – ведь так?)

Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)





Стратегия по строительству городов, клепанию колесниц и танчиков. Путём изучения сложного технологического древа.

Да-да, та самая – Сиды Мейера. Правда, ветеран игростроя уже давно отошёл от дел. Поэтому неравнодушные фанаты собрались вечером – и сбацили свой вариант. С катапультой и дипломатами. Обозвали игру **Freeciv**, кинули «камень-ножницы-бумага» насчёт правил – и уселись играть. Главное, что бесплатно, и каждый может внести свою идейную лепту в развитие игры. Юнитов там новых нарисовать, правила предложить...

Впрочем, 95% игр играется по оригинальным правилам. Базирующимся на второй и третьей частях оригинальной линейки «Цивы» (из тройки – границы государств, из двойки – всё остальное). Да и графика, собственно, основана на второй игре.



Хотя есть вариант переключить в настройках графику в стиле самой первой игры 91-го года:



Некоторые гоняют быстрые шахм... протисте, быструю «Циву». Буквально в реальном времени. На ход даётся две минуты. Ходят по очереди. Но автор этих строк лично предпочитает Лонгтурн. Как нетрудно перевести с английского – это длинный ход. Т.е. каждый ход игрок может растягивать на сутки. Прийти, допустим, вечером с работы – и пошпилить немного. Причём в случае Лонгтурна (ЛТ) – ходы совершаются всеми игроками одновременно. И вот здесь может начаться погоня двух крейсеров друг за другом. В рамках их количества клеток передвижения, конечно. Тут уже побеждает игрок с развитым спинномозговым рефлексом. Но надо признать, что такое случается нечасто. Ибо они там все в Европе спят – пока мы тут работаем. И наоборот.

Один ЛТ-чемп может длиться до полугода. Затягивает в итоге так, что начинаешь считать свою территорию, нарисованную на мониторе – своей в реальности. Причём гораздо круче вставляет, чем оффлайн игра в оригинальную «Циву». Ну а как же – в противниках у тебя может быть кто угодно. Сильный игрок или подлый... Причём оба вышеназванных качества часто сливаются вместе.

Вот пишу тут, а меня там пиндос поджигает. Бухты закрывает эсминцами. Всяких



разведчиков у меня на континенте высаживает. В общем, провокации устраивает. Как и в реальности. А я-то к войне не готовился. Тихомирно атомную бомбу изучал. Да и в Демо(кратию) вовремя не перешёл через Фундаментализм. Отстал, короче говоря, научно и экономически. Под своей мудрой, но древней монархий...

Собственно, жителей СШП там не очень много, зато полно европейцев. Тонких хитрюг французов, немногословных и жёстких немцев. Администраторами сейчас, например, являются финляндец и хорват. Да, все они живут в своих оригинальных странах.

Ну и наших тоже хватает – мои друзья белорус, украинец, литовец и серб. Правда, серб единственный живёт не у себя дома, а почему-то в Швейцарии.

```
(T115 - 18:58:50) Lost connection: ilkchachu from c0f4.lnet.fi (auth failed).
(T115 - 19:01:22) ilkchachu has connected from c0f4.lnet.fi (player Ilkchachu)
(T115 - 19:16:58) from HSI-HDU-46-223-162-137.hsi.kabel-badenwuerttemberg.de
(T115 - 19:25:49) Host connection: Marches from HSI-HDU-46-223-162-137.hsi.k
(player Marches)
(T115 - 20:16:09) Corbeau has connected from duo.carnet.hr (player Corbeau)
(T115 - 20:16:29) Host connection: Corbeau from duo.carnet.hr (cli)connected
```

Для игры надо скачать клиент на ПК:

https://freeciv.fandom.com/wiki/Old_downloads

Ещё недавно все пятьдесят последних чемпионатов игрались на версии 2.5.11. Но буквально сейчас тихо переходят на версию 2.6. Не знаю, мне лично не нравится, но админам виднее. Хотя они, конечно, советуются с игроками.

Кстати, советоваться можно на дискорд-ном канале. Для начала регистрация:

<https://discord.com/invite/9CU9PFz>

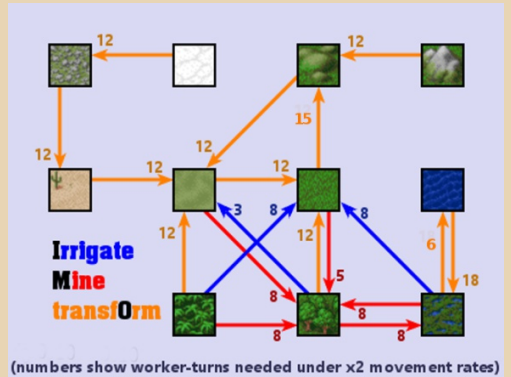
(Ищите канал **FreeCiv LongTurn**.)

Там происходят все беседы, там же собираются команды по интересам и происходит выработка командной тактики.

Ваш покорный слуга, правда, не любит быть в команде. А любит рашить в начале игры. Чтобы задавив колесницами пару-тройку удивлённых соседей, благополучно слить во

времена рыцарства. Конечно – либо война, либо экономика. Хотя профессионалы умудряются втихую развить её, не воюя, и затем в конце раскатать всех танчиками. 50-й юбилейный чемпионат в таком стиле выиграл мой товарищ с Украины. Приятно за наших. Ибо там, во «Фрицивке» – все, кто русскоговорящие, стараются играть совместно. Потому как если по одному, то всех раздавят поочерёдно и не поморщатся.

Количество ходов для полного терраформирования одного вида поля в другой:



Кто не может зарегистрироваться на «Дискорде» – для начала могут осмотреться на форуме. Админы там те же:

<http://forum.freeciv.org/f/index.php>

А вот кто хотел бы играть прямо в браузере – могут попробовать «Вебкину» версию:

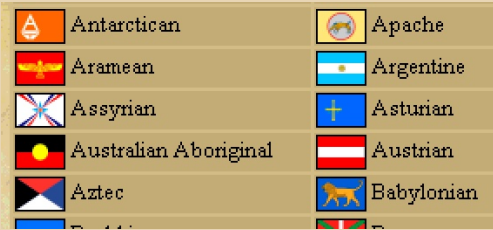
<https://www.freecivweb.org/game/list>

Правда, я не советую – сейчас на «Вебке» другие админы из Штатов, которые наплевав на правила и на игроков – а также прикрываясь словами «Демократия идёт!» – внаглую используют свой админресурс для хакинга текущих игр в свою пользу. Да-да, на «Вебке» почти во всех играх побеждают админы. Странно, да?)

Поэтому советую скачать клиент-версию на ПК. Это две совершенно разные линейки игр. В клиенте Лонгтурна всё честно и открыто.



Упомяну ещё третий вариант – Freeciv APK 2.6 под «Андроид», но лично не тестировал.



Чем интересна «Фрицивка»? Лично для меня было интересно выбрать народ из множества представленных (555 народов). Кроме общеизвестных крупных наций, там представлены и мелкие вроде астурийцев или лангобардов. Из славянских народов есть, собственно, славяне, а также скифы и сарматы. Или казаки. Впрочем, за просто русских или СССР также можно сыграть.

Я лично сейчас играю за узбеков. В связи с чем вспоминается забавная история из позапрошлого чемпа. Один чел, игрок с реальной Индонезии кажется, был на меня зол с другой игры. И когда наступила пора новой игры – быстро взял моих узбеков себе – чтобы типа мне не достались. Но я, недолго думая, выбрал себе тимуридов. Города-то почти те же, а вот флаг – другой. Три красных круга в белом на чёрном фоне. В общем, выбор наций просто огромен. Есть даже вервольфы, хакеры и марсиане. Ну это для совсем уж оригинальных игроков.

Пятёрка новых юнитов, отрисованных автором этих строк; особенно чёрный мушкетёр хорош:



Резвый алгоритм программы – очень быстрый отклик. Кажется, что офлайн играешь. По крайней мере, это было до новой 2.6 версии. Лонгтурн быстр и красив, исключая время перехода хода, в течение полминуты. Это в отличие от той же «Вебки» – где тормознутость сочетается с неудобством управления.

Для общего взгляда на игру, можно послушать мнение Риситаса – испанца-хохотуна – про сабж:

<https://www.youtube.com/watch?v=XqVryROfc0Q>

Многие цивилизаторы, с кем я общался, предлагали играть в обычные версии «Цив» по сети. Круто, говорю я. Но пока вы договоритесь, пока то да сё... «Фрицивка» же всегда готова – в неё всегда играют. Там весело.

У меня всё.
Новых побед, вожди!



Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)



В 2021 году мир видал дни и лучшие. Война и последующее загрязнение окружающей среды уничтожили большую часть человечества, а значительное количество крупных городов планеты превратились в руины и были заброшены.

Но в это же время были изобретены парящие скоростные мотоциклы для передвижения по пересечённой местности и остаткам дорог. Они имели очень точную систему управления, позволяющую легко маневрировать даже на экстремально высоких скоростях, гиростабилизатор для сохранения вертикального положения машины в любых условиях, а также специальное защитное поле, предохраняющее от повреждений при столкновении или падении с высоты. Двигатель работал на небольшом ядерном элементе питания, способном функционировать около 30 лет. Кроме того, имелся мощный прыжковый механизм, позволяющий подняться в воздух на высоту до четырёх метров, и уникальная система ускорения, разработанная за несколько месяцев до войны, но пылившаяся все эти годы без дела.

Изобретение этих мотоциклов положило начало новому виду спорта, известному некоторым как Scorcher, где, начав с несложных заездов, нужно было проложить свой путь к

финальной гонке на сложнейшей трассе Spiral, специально искусственно созданной для проведения чемпионата...

Так, вкратце, выглядит история игры Scorcher, разработанной в 1996 году для PC (DOS, Windows) и Sega Saturn фирмой Zyrix (внутреннее подразделение Scavenger). Кстати, само слово «Scorcher» – это английское разговорное обозначение авто- или мотоцикла, что очень точно отражает суть происходящего, ибо «тише едешь – дальше будешь», надо сказать, победу в чемпионате ну никак не приблизит. Как нетрудно догадаться из описания выше, Scorcher – это гонки на футуристичных мотоциклах в обстановке постапокалипсиса. Однако же игру помимо этого выделяет захватывающий игровой процесс, реалистичная механика, разнообразные и интересные трассы, а также не менее достойное графическое и звуковое оформление. В игре, вообще, очень цельная, законченная, немного мрачноватая, но правдоподобная атмосфера, в которую приятно время от времени снова окунуться даже после полного прохождения.



Притаившаяся скоростная полоса (уже исчезает) под упавшим указателем с левой стороны

Начнём, пожалуй, с «железного коня» и его возможностей. Болид для заезда здесь



ровно один, а не выбирается из списка доступных с различными характеристиками, как это бывает в других играх подобного жанра. И то хорошо – одной головной болью меньше, да и с точки зрения игровой механики смысла в этом особого нет.

Для управления задействованы восемь клавиш:

1. **Speed** – ускорение;
2. **Brake** – тормоз;
3. **Left** – движение (стрейф) влево;
4. **Right** – движение (стрейф) вправо;
5. **Hard Left** – поворот влево;
6. **Hard Right** – поворот вправо.

При этом 3 и 5, а также 4 и 6 обычно назначены на одинаковые клавиши, но если необходим более точный контроль над перемещением, то их можно назначить и на отдельные.

И оставшиеся две:

7. **Boost** – ускорение;
8. **Jump** – прыжок.

И то и другое требует энергии: ускорение – зелёной, прыжок – синей. Подзарядка осуществляется методом подбора на трассе пирамидального вида кристаллов соответствующих цветов, которые появляются снова на том же месте через некоторое время. Цветовые полоски индикаторов, указывающие насколько ещё хватит зарядов, расположены в правом верхнем углу экрана. В начале каждой трассы даётся немного заряда для прыжков и целое ничего для ускорения. Иными словами, догонять уезжающих вдаль соперников в начале заезда будет не на что, при этом ещё и стартуешь всегда почему-то последним, независимо от результатов на прошлой трассе.

Помимо упомянутых выше настраиваемых клавиш, есть и зарезервированные, которые нельзя настроить:

Shift – переключает между видом от первого и третьего лица;

Tab – немного изменяет FOV (угол обзора) при удержании;



Поезд над тоннелем – можно загадывать желание

Как уже было сказано, трассы довольно разнообразно и интересно спроектированы. Но всех их объединяет большое количество всевозможных изъянов на дорожном полотне, куда так легко и непринуждённо можно провалиться. Сам факт падения не фатален, т.к. после этого восстанавливают недалеко от места съезда (и даже дадут небольшой заряд для прыжков и ускорения, если его нет совсем), но это замедляет и отнимает драгоценное время.

Раз уж речь зашла о времени – для увеличения мотивации ехать быстрее, в том же самом правом верхнем углу находится таймер. Его обнуление – это автоматический проигрыш гонки и всего чемпионата, при этом начинать чемпионат всегда можно только с первой трассы, поочерёдно проходя все последующие. Дополнительное время выдаётся только после прохождения одного из 4 кругов на каждой



трассе, а также после финиширования на трассе первым (+10 секунд в начале следующей трассы), вторым (+5 секунд) и третьим (но тут уже времени не дадут, зато, как утешительный приз, всё ещё можно продолжить чемпионат). Приходить к финишу кем-либо кроме первой тройки крайне не рекомендуется, потому что это автоматический проигрыш. При этом в игре два режима сложности: **Normal** и **Hard** – так вот, на **Hard** времени будут давать ещё меньше. Любая трасса, до которой удалось добраться в режиме чемпионата, будет открыта в режиме практики (**Practice**, заезд без соперников), а вот режим гонки на время (**Time Attack**, с соперниками) будет доступен, только если эту трассу удалось завершить в первой тройке. Это всё потому, что изначально доступна только половина трасс, а остальные ещё нужно открыть в чемпионате, прежде чем на них можно будет потренироваться.

В силу озвученных причин, мастерство гонщика сводится к тому, чтобы избежать попаданий в ямы, собирать и использовать топливо, а также умело нажимать или ловко уворачиваться от переключателей на полу.

Первый тип переключателей – это зелёные кнопки со стрелками – активатор скоростной полосы. При наезде на него где-то далее по трассе появится серия из похожих стрелок, проехав по которым, мотоцикл очень резко набирает скорость. Заряд для ускорителя при этом не тратится, да и ускорение в разы мощнее, однако полоса активируется на небольшое время, так что до неё ещё нужно успеть добраться, прежде чем она исчезнет. Второй тип переключателей – это красные кнопки с крестами – активатор препятствий. Действует аналогично скоростной полосе, но активирует полосу из красных квадратов, наезд на любой из которых сильно просаживает скорость, а два или более так и вовсе гасят её до нуля. Впрочем, красные кнопки, как и активируемые ими квадраты, всегда можно попытаться перепрыгнуть при наличии заряда для прыжков.



Токсичные отходы, куда лучше не падать, и кристаллы с топливом для ускорителя

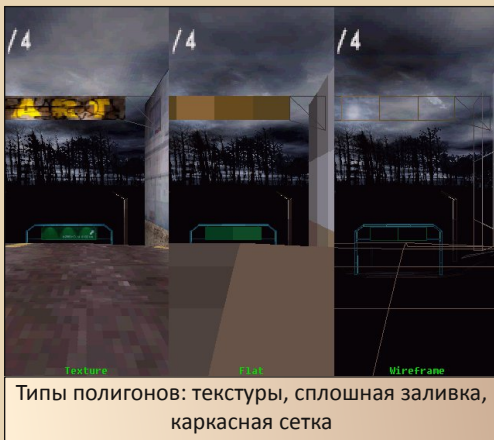
К сожалению, у игры нет многопользовательского режима, поэтому заезды проводятся либо в гордом одиночестве в режиме практики, либо с компьютерными соперниками в количестве 5 штук, кроме первой трассы, где их только 3 – в силу небольшого размера круга. Соперники те не отличаются особым умом и сообразительностью, и больше загораживают проезд. Так что их всегда можно попытаться вытолкнуть с трассы, чтоб не мешались, но делать это нужно аккуратно, иначе можно вылететь и самому. А ещё приятно, что они не ездят как трамваи по рельсам, а вполне могут врезаться во что-нибудь или даже самостоятельно улететь с дороги во мглу. Отдельного внимания заслуживает разве что самый опытный гонщик, вернее сказать, согласно руководству пользователя, «гонщица в красном» под псевдонимом **Red Menace** – так вот её обогнать действительно сложно, к тому же она всегда уезжает со старта с большим отрывом вперёд.

Графика в игре смотрелась шикарно в 1996 году, да и сейчас, несмотря на полностью программный обсчёт, смотрится на твёрдую четвёрку с плюсом: за мотоциклом при использовании ускорения тянется шлейф из зелёного дыма, при прыжках или столкновениях из-под него летит пыль, мерцает защитное поле,



находясь в постоянном движении; по небу плывут полупрозрачные облака, участки трассы имеют различную степень освещённости, отображается дифракция от ярких источников света, а также подсвечиваются разноцветные вывески; по мосту время от времени проезжает поезд, за пределами трассы качают нефть насосы, а в городе работает кран, перетаскивая балки. Кстати, деревянные оградительные барьеры, стоящие на пути, можно легко разнести в щепки, но только если наехать на них с достаточной скоростью – пусть и мелочь, а приятно добавляет интерактива. На одной из трасс есть даже мёртвая петля, пройти которую и не вылететь – ещё та задача. В общем, это ни разу не серые коридоры, поэтому по трассам всегда приятно прокатиться.

К тому же в опциях игры можно выбрать один из трёх режимов работы с полигонами: **Texture** (текстура) / **Flat** (однотонная заливка) / **Wireframe** (каркас). При использовании последнего игра сильно начинает напоминать известный кинофильм «Матрица», вышедший, впрочем, только 4 года спустя.



Интересно, что в документации к игре авторы пишут о «burning cars» на уровне Downtown, и машины там действительно есть,

но вот они совсем не горят. То ли этот эффект не успели сделать, то ли он сильно просаживал количество кадров в секунду, то ли посчитали что горящие (из-за чего? Ради чемпионата подожгли?) авто на улицах заброшенных городов выглядит по меньшей мере странно.

За звуковое и музыкальное сопровождение в игре отвечал известный композитор **Jesper Kyd**, так что с этим тут тоже всё чётко. Более того, он же проводил тестирование игры и, наверное, именно поэтому музыка так хорошо ложится на каждую трассу, задавая ритм и темп, которые, как бы это, возможно, странно ни звучало, реально настраивают и помогают выигрывать. Хотя мелодии и приятные, но довольно продолжительные (CD-audio), поэтому послушать их целиком за заезд просто нереально – либо успеешь финишировать, либо кончается время, отведённое на трассу. Впрочем, выбрать и послушать музыку можно и из главного меню. Звуки также сочно подобраны и не надоедают, к тому же трассы – это не просто безмолвная архитектура, и на них часто озвучено окружение. Так, например, проезжая мимо ёмкостей с какими-то жидкими зелёными отходами, слышно, как они там булькают, не говоря уже об упомянутых ранее насосах, поездах и других работающих механизмах.

При всём количестве достоинств Scorchers, имеются в нём и недостатки. Из игровой механики – это не очень качественный обсчёт трёхмерного мира, в результате чего можно, например, застрять в геометрии уровня без возможности выбраться. Хотя бывает такое и редко (нужно либо медленно ехать и «удачно» попасть на стык двух дорожных плит, либо со всей дури влететь в какие-нибудь небольшие декоративные элементы на обочине), но всё равно неприятно и особенно досадно на последних уровнях чемпионата.

У игры есть и куда более серьёзные, но, к счастью, решаемые проблемы. Все



существующие версии игры для PC подвержены одной серьёзной ошибке: не сохраняют конфигурацию. И если сброс настроек видео, звука и управления слегка огорчает, то вот потеря прогресса (с таким трудом уже пройденных и открытых трасс), которая хранится в том же файле конфигурации, расстраивает, надо сказать, куда как сильнее. И это не говоря о том, что Windows-версия игры уже на Windows XP и выше не запускается.



Честный обшёт физики даже для декораций (попытка взобраться по пожарной лестнке)

Фанатами было предпринято несколько попыток реанимировать Windows-версию как более современную и функциональную:

<https://www.old-games.ru/forum/threads/scorcher-zapusk-pod-windows.20972/>

Одну из последних можно найти здесь (2013 год):

<https://github.com/hidefromkgb/ScorHelp>

Есть ещё недавнее более продвинутое коммерческое исправление, но оно работает только с demo-версией игры, а для поддержки полной нужен либо ключ, либо участие в конкурсе:

<http://systools.losthost.org/?tools#scoreviv>

Саму же игру можно найти в виде образа полной CD-версии на сайте Archive.org:

https://archive.org/details/msdos_Scorcher_1996



Финальные титры. Хорошая была игра

ToysLoss





НЕ ВСЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ ОДИНАКОВО ПОЛЕЗНЫ



Многие, наверное, помнят игру начала 90-х под названием Another World («Иной мир», второй вариант названия – Out of This World). Во всяком случае, мне эта игра навсегда запала в душу – до сих пор считаю Another World лучшим платформером на научно-фантастическую тематику. Может быть, дело в том, что игра (кроме музыки) делалась фактически одним человеком – Эриком Шайи, из-за этого всё получилось в одном стиле – мрачноватая атмосфера враждебной планеты, странное общество, в котором рабовладение сочетается с технологиями будущего, сложные, но, в общем-то, логичные головоломки... Всё это заставляло снова и снова пытаться пройти какое-нибудь очень сложное место, чтобы увидеть – а что же будет дальше?

Относительно недавно я узнал, что, оказывается, у игры было продолжение – **Heart of the Alien**. Дословно – «Сердце Чужого». Мне не совсем понятно такое название... «Alien» – единственное число, но, возможно, более правильным будет перевод «Сердце Чужих» или, например, «В логове Чужих»?

Игра не так известна, как первая часть, так как была выпущена в 1994 году только для платформы Sega CD, да и делалась уже без Шайи. Тем не менее, как фанат оригинального Another World, я не мог пропустить вторую часть. О ней и будет данная статья.

Где скачать?

Здесь есть два варианта. Есть современный порт под Windows:

<http://hota.sourceforge.net/>

Там можно скачать движок, но вам понадобятся также файлы оригинальной игры. Самый простой способ – скачать ISO в комплекте со звуковой дорожкой (MP3) здесь:

<http://old-dos.ru/dl.php?id=10836>

Затем всё это нужно распаковать в папку с движком HOTA, ну а потом – запустить в виде **alien.exe --iso**

Нужно именно два дефиса – иначе у меня игра вылетала. Можно также добавить параметр **--double**, который удваивает размер экрана – иначе очень уж он маленький. Также есть параметр **--fullscreen**, но хотя игра запускается и в полном экране, размер самой картинки всё равно маленький – лучше использовать совместно с **--double**.

В целом этот порт у меня достаточно часто глючил. Например, странно вела себя графика в заставках (как-то зацикливалась иногда). Это под XP, а под семёркой в полноэкранном режиме вообще неправильно отображались цвета.

Так что в результате я выбрал второй вариант: качаем эмулятор Kega Fusion:

<https://emu-land.net/consoles/genesis/emuls/windows?act=dloadfile&id=2231&fid=1>

Ещё понадобится BIOS Sega CD – файл **us_scd1_9210.bin**:

http://37.187.20.239/Sega%20CD/Windows/Fusion364/Bios/us_scd1_9210.bin

Далее нужно указать путь к нему в настройках.

Затем качаем полный (со звуковой дорожкой) образ Heart of the Alien:

<https://www.myabandonware.com/game/heart-of-the-alien-out-of-this-world-parts-i-and-ii-bj>

(Там, кстати, есть и первая часть.)

Запускаем Kega Fusion, выбираем **File->Load SegaCD Image**, указываем файл **Heart Of The Alien (Sega CD) (U).cue**.

Собственно, всё, можно играть.

Немного про управление – изменить назначение клавиш в эмуляторе можно, а вот как посмотреть текущие установки – я не нашёл.

Итак, стрелки влево-вправо – соответственно, ходьба в ту или иную сторону.



«Вверх» – залезть на что-нибудь, «Вниз» – подобрать. **A** – стрельба, **S** – удар кнутом, **D** – прыжок. Клавиша **A** вместе со стрелками – бег.

Сюжет

Действие Heart Of The Alien начинается сразу после событий Another World. Драконт-птеродактиль доставляет раненого Лестера Чайкина вместе с его новым инопланетным другом в разрушенную деревню. Помните тот город в «чаше» из первой части? Вот он, на фоне:



Пока Чайкин приходит в себя, его друг ходит по деревне, предаваясь воспоминаниям – о том самом вероломном нападении на мирное поселение, в результате которого оно было разрушено, а наш герой оказался в плену. (Да, в этой части мы будем играть за инопланетного друга Чайкина, имя которого неизвестно, но обычно его называют Buddy – «Приятель», «Дружище».)

После нескольких серий воспоминаний начинается собственно игра. Начинается, надо сказать, довольно внезапно – нам ничего не объясняют. У меня вообще сначала создалось впечатление, что действие игры происходит в то же время, что и в первой части, только теперь мы играем за инопланетянина. Но, как оказалось, хронология осталась та же – т.е. после событий Another World. Как можно понять из мануала, Buddy решил выручить своих томящихся в заточении односельчан, поэтому

отправляется в логово своих врагов – тот самый город среди скал. Преодолевая ловушки, уничтожая вооружённых до зубов врагов и борясь с местной смертоносной фауной и флорой, нам предстоит победить главаря злодеев и освободить узников города-тюрьмы.

Правда, неплохо, чтобы это нам как-то объяснили. Про Чайкина на какое-то время вообще забывают, а потом вдруг оказывается, что он вполне выздоровел и тоже пробирается в город параллельно с Buddy, но другим путём. Т.е. они разделились. Когда? Зачем? В общем, куча вопросов и никаких ответов. Неужели нельзя было показать видеовставку о том, скажем, как Чайкин с другом планируют проникновение в логово злодеев и т.п.?

Ну да ладно, приступим к игре.

Играем

Первое, на что можно обратить внимание – к счастью, разработчики второй части не стали менять стиль графики. Он по-прежнему «строгий» – камень, бетон, холодные цвета. Правда, в целом графика первой части мне показалась более проработанной. Вот, к примеру, этот экран из части второй:



Те шпильки – это огромные башни где-то очень далеко? Или, может быть, какой-то не такой уж огромный «частокол» поближе? Скорее первое, но я не уверен. А в оригинальном «Другом мире» у меня никогда таких вопросов не возникало – всегда было понятно, где



близкие, а где далёкие предметы. Всё-таки фоны там были прорисованы лучше.

Но вернёмся к игре. Первым делом нам нужно найти оружие. По пути встретятся вот такие... идолы?

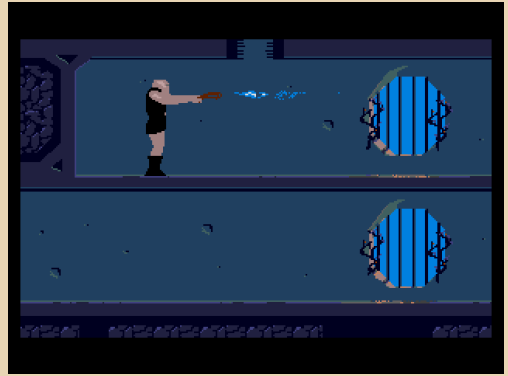


По-моему, элемент не совсем к месту – как-то не попадает в стилистику оригинала.

Кстати, вон те «тыквы» на земле очень опасны – их нужно перепрыгивать (в лучших традициях, так сказать :-). Вообще вся живность на планете смертельно опасна. Например, попадают какие-то летучие мыши-вампиры. Причём летают они по строго определенной траектории – как-то даже неинтересно, можно было ввести элемент случайности.

В общем, пройдя несколько экранов, мы, наконец, находим оружие – энергетический кнут. Как он действует, нам показали ещё в начальной заставке. Можно просто бить им вперёд, нажимая **S**, а можно нажать одновременно **«Вверх»+S**, тогда удар будет под углом вверх. Этот же способ используется для перепрыгивания разного рода пропастей – главный герой цепляется кнутом за какую-нибудь «люстру» вверх и перескакивает на другой «берег».

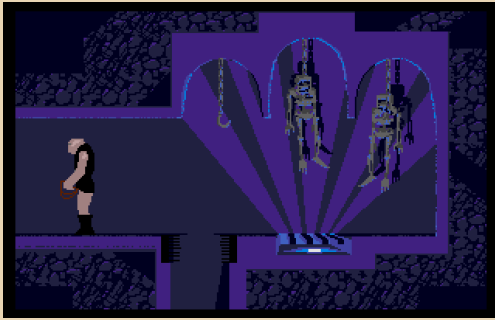
В принципе, эта идея разработчиков поначалу кажется вполне годной – всё-таки вносит некоторое разнообразие, если сравнивать с первой частью. Но после подзарядки (в специальной комнате) оказывается, что наш кнут умеет... стрелять!



И не только стрелять, но и создавать защитное поле, и делать «супервыстрел» – всё так же, как и с бластером в первой части. Честно говоря, идея так себе – получается, что мы имеем практически то же оружие, только с некоторым небольшим дополнительным функционалом. Самим кнутом придётся пользоваться только для преодоления препятствий и, иногда, чтобы свалить что-нибудь висящее наверху. Убить им кого-то практически невозможно – например, хоть до тех же упомянутых летучих мышей и можно дотянуться кнутом, они, судя по всему, бессмертны. В общем, лучше бы уже сделали два вида оружия, которые нужно менять – т.е. «пистолет» и кнут.

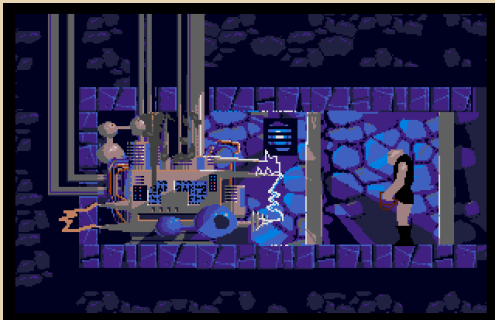
В целом уровни в игре достаточно разнообразны. Нам придётся побывать и на поверхности, и в пещерах, и различных служебных и жилых помещениях чужих, и даже в неких казематах, где на крюках висят скелеты местных жителей.





С другой стороны, здесь все уровни однотипны по управлению – т.е. мы просто ходим, решаем какие-то головоломки, перестреливаемся с врагами и т.п. Нет ничего подобного уровню с «Колизеем» в *Another World*, где нам нужно управлять «танком». Ну или того уровня, где надо было перекатываться в узком тоннеле, уворачиваясь от фонтанчиков ядовитого газа. Даже поплавать нам тут не придётся...

Иногда попадаются какие-то странные «инородные» элементы, как вот этот генератор:



На статичной картинке не видно, но там ещё и всё мигает, шевелится и пытит. Этакий адский кухонный комбайн. Совсем не в стилистике *Another World* – такое впечатление, что его взяли из другой игры.

Уровни сложные, сохранений, как и в первой части, нет – после прохождения какого-то «чекпоинта» и очередного «умирания» нам показывают пароль, соответственно, введя его, мы начинаем уровень сначала.

Прохождение не всегда линейное – иногда нужно взять какой-то предмет, что-то отключить, а потом вернуться назад.

Игра сложная, я бы даже сказал, очень сложная. По крайней мере, мне нужно было несколько десятков попыток на некоторых уровнях. Особенно это касается финальной схватки с красноглазым главарём злодеев. (Это, видимо, не тот красноглазый, которого укололи в первой части – может, родственник? Или им красные контактные линзы выдают за особые заслуги? :-). На последний уровень мне понадобилось, наверное, под сотню попыток, но игру я всё-таки прошёл (чего и вам желаю :-).

Итоги

Плюсы: в целом создатели *Heart Of The Alien* остались верны стилю оригинального *Another World*, за что им большое спасибо. Т.е. графика выдержана в том же мрачном стиле – камень разных оттенков серого и коричневого, металл, лишь изредка мелькает что-то яркое. Звуковое сопровождение тоже на вполне достойном уровне – это касается и фоновой музыки, и игровых звуков. Ну и в целом игра достаточно интересная и сложная, что тоже роднит её с первой частью.

Минусы:

1. Не очень внятный сюжет, который нам совсем не объясняют. И мне лично не понравилась концовка.
2. Некоторые отклонения от «канонического» стиля – см. выше про чудо-генераторы и т.п.
3. Игра стала более аркадная – взять тех же летающих по замкнутому кругу летучих мышей.
4. Неудачный выбор оружия (стреляющий кнут показался мне верхом глупости).
5. Не очень качественная анимация видеозаставок («кат-сцен»).

В целом я соглашусь с мнением Эрика Шайи, который говорил: «Концепция была хорошей, но ни анимации, ни игра, полностью разработанная Interplay, не соответствовали высокой планке. Это был провал».

Несмотря на все минусы, я всё-таки рекомендую поиграть в *Heart Of The Alien* всем любителям *Another World*. Хотя бы для того, чтобы потом можно было поворчать, что «раньше всё было лучше». :-)





«Майкрософт и ретро! Не может быть, но да!» – хотелось бы написать броское вступление, но почему бы и нет? Конечно, не сказать, что мелкомягкие отчаянные даунгрейдеры, но и на Иванов, родства не помнящих, тоже не похожи. По крайней мере, до времён Windows XP их так точно язык не поворачивался назвать. Да, жалко, что на Windows ME пресеклась линейка Windows 3.x/9x, где ядром является DOS. Да, подсистема DOS/Windows 16-bit кривовато запускает софт, хоть и имеет какие-никакие настройки. (Многие ими пользовались? Я – нет: не запускается прога или игра – Билл Гейтс – ...не буду материться. ☺) Да, даже протокол NetBIOS убрали из штатного набора Windows XP. Да, даже для плоттеров HPGL драйверов нет. Но худо-бедно к достижениям былых времён относятся они уважительно. Доказательство тому – библиотека **moricons.dll** – на Windows XP она ещё есть.

Кроме того, в Microsoft Puzzle Collection, например, включён ремейк игры Алексея Пажитнова *Shawl* (см. Downgrade-журнал №23), а знаменитый тетрис включался, как минимум, до Microsoft Plus для Windows XP (потом просто не следил). Но эти ремейки хоть и содержали идею игры-оригинала, но меняли дизайн, а, например, с *Shawl* поменялись немного и правила игры.

Вещь, которую ваш покорный слуга желает описать в этой статье, скорее попытка воспроизвести оригинальные старые игры. По крайней мере, было заявлено так. Язык не поворачивается назвать продукт ремейком или эмулятором. Скорее, симулятор...

О чём же идёт речь? Прошу прощения – не представил нашего сегодняшнего героя – Microsoft Pinball Arcade. В описании было сказано, что игрушка имитирует игровые автоматы пинбола разных лет. Начиная с 31-го года и заканчивая 92-м. Неплохая подборка. Да ещё и на Windows 9x. Так почему бы не рассказать о такой сборке в журнале? Вот и расскажу.

С установкой и скачиванием, в этот раз, проблем никаких не было. На archive.org лежит образ с игрой:

<https://archive.org/details/PINARCADE>

Торрент прекрасно скачался.

На новый компьютер игра поставилась быстро. Кстати, инсталлятор оформлен в стиле игровых автоматов. Как кнопки, так и линейка прогресса (см. рис. 1).



Рис. 1. Линейка прогресса при установке – красиво, блин, а ещё и со звуком. Могут же делать и красиво, и не тормознуто, и не поидиотски... когда захотят.

Увы или не увы, но практически весь свой опыт общения с пинболом я получил в стандартной игре Windows. Потому все игры буду сравнивать с ней. Итак...



Давным-давно...

Две «створки» внизу зовутся, как выяснилось, флипами (вот не знал – как-то пофиг всегда было, как зовутся, пока не понадобилось в опциях настраивать управление ☺ – по умолчанию они управляются клавишами **Shift**). Так вот, были пинболы без таких створок-флипов. В году, так, 31-м. В игре такой пинбол именуется Baffle Ball (см. рис. 2).



Рис. 2. Baffle Ball – один из ранних пинболов. Чем-то напоминает советскую игру «Охота на зверей». Кстати, поменьше, вроде бы, были варианты с птичками.

Я долго плюхался с этой игрой. Честно, никак не мог угадать, где же тут флипы. Специально перенастроил управление с шифтов на **Ctrl**-ы. Не помогло. Однако, как выяснилось, можно ударять поле с боков. Для этого используются клавиши **Z** и **/**. Оказалось, что при определенной ловкости можно достаточно неплохо играть, толкая с боков игровое поле. Но ужасно непривычно.

В своё время сталкивался с такой игрой, как «Охота на зверей». Наклонное поле, «катапульта» для шарика, лунки с очками. Никогда и не думал, что эта игра – «родственник» пинбола.

Флипы есть, а счастья нет

Следующий пинбол – Humpty Dumpty 47-го года – уже с флипами, но управляться с ним ещё сложнее, чем с предыдущим. Игрок управляет шестью створками, но у меня практически никогда не получалось толкнуть нормально шарик – особенно самыми верхними. Так что,

самое большое достижение в этом автомате – влезть в десятку лучших – не более того.



Рис. 3. Здесь мы управляем аж шестью створками, но от этого не становится легче

Пинбол... с боксёрским рингом

Ещё ближе к привычному «Космическому кадету» из состава Windows Knock Out 1950-го года. «А что за боксёрский ринг?» – спросит читатель. Ну, он там есть – на игровом поле действительно располагается небольшой ринг с двумя бойцами и судьёй. При попадании шариком в рычаги, боксёры приходят в движение.



Рис. 4. А тут у нас настоящий бой – маленький, но, если то же самое творилось на настоящей механической игре – это круто

Что ещё интересного в игре? Например, загородка, которая до определённого момента не даёт шариком оказаться в «лузе», куда обычно попадают шары, которые не смог флипами отбить игрок. Так вот, сразу игрок проиграть не



может в принципе. Если даже не сумел отбить флипом – не беда – шарик никуда не денется. Но проходит время, и перегородка опустится, и тут уже надо быть настороже.

Данный автомат оставил весьма и весьма приятное впечатление – и играется легко, и смотреть на ринг интересно.

С зайцами и зайками

Следующий виртуальный игровой автомат – Slick Chick 1963-го.

Эх, мало ваш покорный слуга знаком с американской культурой. Что за зайцы, что за кролики, а уж, тем более, крольчихи. ☹ Ну, Роджера знаем, Багза Банни знаем тоже, но а это кто такие? Но сам пинбол оставил также приятное впечатление – нормально работающие флипы, отбивающие шарик стенки – почти привычный виндозный пинбол, да и иллюминация неплохая. Так что, поиграть точно стоит.

Увы, на фоне других автоматов смотрится хоть и привычно, но достаточно стандартно. С одной стороны – на фоне «дикого» управления предыдущих игр данная игра смотрится приятно, но нет ни бойцовского ринга, ни луз с очками. Но, как написал выше – поиграть действительно стоит – хоть раз.



Рис. 5. Вот такая игра ☺

Чисто американский пинбол

Spirit of 76, внезапно, 75-го года. ☹ Сперва у меня вызвал ассоциацию с Marvel и её комиксами. Но что за цифры – 1776 и 1976 на табличках? Оказалось, см. [статью](#) в Википедии, что данный игровой аттракцион посвящён

двухсотлетию США (молодая же страна, однако ☺). Отсюда и звёздно-полосатые флаги.

Также, как и предыдущий пинбол, близок к виндозной игре. Но отличается ещё функцией мультиплеера, о которой поговорим чуть позже. А так – приятное впечатление, как и от двух предыдущих виртуальных автоматов.



Рис. 6. А у вас не возникло ассоциации с Капитаном Америкой?

Интересно, что игра допускает не только манипуляцию флипами, но и толкание игрового поля. Увы, если вы будете нажимать клавиши Z и /, воспользоваться флипами уже не получится. А то бы можно было неплохо развернуться... правда, при хорошей реакции. Всё же, мне, например, трудно переключаться с одной пары клавиш на другую.

Нехороший... дом

Следующий пинбол – Haunted House 1982-го года – понравился, наверное, больше всех. 1982-й год – уже появились бытовые компьютеры – не просто чудо для избранных, а спокойно продавались, осваивались, использовались. Неплохая графика Commodore, да и «Спектр» симпатичные картинку рисовал. А, главное, цифровой звук – музыкальные синтезаторы хоть и не имитируют настоящий оркестр, но звуковые эффекты и музыку проиграть смогут. Возможно, что часть таких достижений была использована при создании оригинального игрового автомата.

Уж не знаю, что в имитации от настоящего автомата, а что – фантазия разработчиков игры,



но впечатление – чудесное. Синтезатор, играющий органом. Симпатичные звуковые эффекты. И картинки на игровом поле... Трудно сказать, что создаётся готическая атмосфера, а вот «Кастельвания» для «Денди», прохождение которой Павлом Гриневым когда-то с удовольствием смотрел, вспомнилась практически сразу – скорее всего, атмосфера игрового автомата близка именно к ней.



Рис. 7. На самом деле, тут бы вставить видео, ибо картинка передаёт малую часть очарования игрового автомата

Есть такое ощущение, что в игре есть подобие телепорта, ибо зелёный участок – Monster bonus – кажется другой реальностью или другим уровнем, куда переносится шарик. Плюс, в верхнем правом углу есть дополнительные флипы, но лично мне так и не пришлось ими воспользоваться – и так игралось неплохо.

Создалось ощущение, что новые технологии и немеркнущая классика слились воедино, удачно дополняя друг друга – цифровая электроника дала прекрасные эффекты и потрясающую атмосферу. Механика и визуальная картинка – дополнили магию – бонусный уровень – иная реальность, куда шарик попадает, будто по волшебству. Потрясающая игра.

Куда больший фанат готики – Елена – тоже оценила игру. ☺

Начало конца?

Следующий пинбол – Cue Ball Wizard 92-го года – должен был буквально поразить

эффектами. Собственно, он это сделал, но на фоне стильного Haunted House смотрится как-то нагромождением. Где мы? В казино Макао? На диком западе? В Лас-Вегасе? Трудно сказать – казалось бы, что здесь много чего интересного – и дублирующий шарик, и огромный шар, и «светодиодное табло», где рисуются картинки.

Музыка звучит чище – уже не сказать, что играет синтезатор, максимум, с одним голосом. Но теряется какое-то очарование. Что не хватало Haunted House? Разве что табло с очками на вакуумных индикаторах с бирюзовым или зелёным свечением, но не более того.



Рис. 8. Кажется, что всё же игра перегружена спецэффектами

Здесь же кажется, что и механика пинбола как-то – не то что сама по себе, но кажется, что электронная рулетка или цифровой однорукий бандит смотрелся бы куда органичнее.

Мультиплеер без сети

Начиная с Spirit of 76, игровые автоматы имеют возможность игры на несколько игроков. Обычно с мультиплеером ассоциируют игру по сети – в трёхмерных шутерах, стратегиях, RPG сетевая игра достаточно органична. В пинболе же играют попеременно. Чтоб выбрать игру на несколько человек, необходимо «бросить две монеты» в левом нижнем углу. Загорится не только кнопка с цифрой 1 (один игрок), но и цифра 2 (два игрока) – см. рис. 9. Теперь если игрок нажмёт двойку – будут играть два игрока.





Рис. 9. Если вы внесёте больше одной монеты, то у вас появится возможность играть не только одному, но и с товарищем, а то и товарищами

Играть придётся попеременно – один шарик гоняет первый игрок, следующий – второй. Номер активного сейчас игрока выделяется жёлтым кругом.



Рис. 10. Сейчас играет первый игрок



Рис. 11. А сейчас – второй

Не помню, но вроде кто-то даже когда-то искал игры с возможностью мультиплеера без использования локальной сети – на одном компьютере. Когда-то я сталкивался с игрой такого плана, разыскивая игры из коллекции Ивана Шмелева. Такой игрой был тетрис. Там игроки играли на разных половинах клавиатуры. Вспоминается какая-то игра, где один игрок играл клавиатурой, другой – джойстиком. Здесь же игроки садятся за клавиатуру по очереди.

Сейчас же даже дома локальная сеть – вполне нормальное явление, а безлимитный интернет позволяет подключиться к игровому серверу и рубиться с другими игроками практически в любую игру. Другие типы мультиплеера практически отмирают, как динозавры. А жаль. Вспомнился эпизод – когда-то случайно зашли в игровой салон – примерно в 97-98-м году – и я увидел игру, где экран был разделён на две половинки и каждый игрок видел своё транспортное средство, которым управлял. Трудно было понять – что они делают – или пытаются расстрелять друг друга (один игрок управлял, как показалось, подобием броневика, второй – вроде – джипом), или же просто параллельно проходят уровень. Но факт – не имея сети, разработчики игры сумели воткнуть игру на двоих. Сейчас же оказывается проще – просто воткнуть работу по сети. Да и для игроков проще. Так что, возможно, творение Microsoft – одна из поздних игр с несетевым мультиплеером.

Заключение

Что можно сказать о данных играх? Честно, мало что – игровые автоматы вообще прошли для меня стороной. Советские автоматы я видел мельком – некоторые – в ДК Машиностроителей. Так что, даже перенос советских игровых автоматов в программную форму комментировать не решаюсь. Так и с пинболом – для меня это игрушка из состава Windows. Но такое ощущение, что для американца это часть культуры его страны, и Microsoft ориентировалась, думается, на них. Но и для игроков других стран эта сборка окажется весьма познавательной. А в уютковатый «Дом», думается, и ещё поиграю. ☺

Андрей Шаронов (Andrei88)



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЕЖА

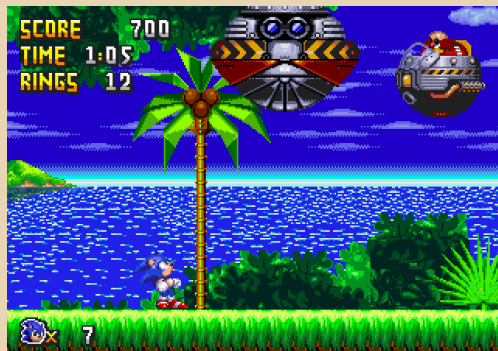


К

ак вы, наверное, уже догадались, сегодня речь пойдёт не о романе Джона Толкина. Героем данной статьи является не менее знаменитый персонаж из вселенной Sega. За последние три десятка лет всеми любимый Соник супер-ёжик освоил множество компьютерных платформ, попробовал себя в анимации и даже покорила кинематограф. Время от времени ушастый шустрик появляется в новом обличи на тех или иных платформах, напоминая о своём существовании поклонникам жанра. И вот пробил очередной час икс.

В последних числах мая миру явилась его очередная реинкарнация. Стараниями разработчика **Sotaknuck** вышла в свет игра с незамысловатым названием Sonic 3D in 2D. По словам автора, он взял за основу сюжет и уровни из Sonic 3D Blast и оформил их в двумерном классическом стиле первых игр про Ежа. Описание – интригующее, реализация – потрясающая! Судите сами:

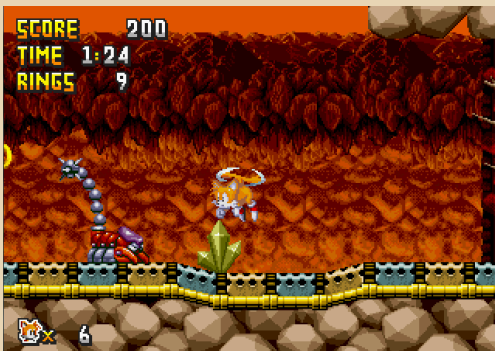
- 8 игровых зон, разделённые на 15 актов;
- 15 матёрых боссов, которые ждут встречи с вами;
- возможность выбора игрового персонажа (Sonic, Tails, Knuckles);
- наличие всех видов щитов главного героя, включая Золотой;
- приближённая к оригинальным платформерам физика;
- обилие тайников и пасхальных яиц.



Всё как вы любите! Игра базируется на качественном движке Sonic Worlds Engine on Fusion 2.5. Интерфейс, управление, геймплей – до боли напоминают старого доброго Соника. Тут тебе и пиксельная графика, и удачно подобранное музыкальное сопровождение, и даже управление в стиле джойстика Sega MD! По традиции каждый из персонажей имеет свои особенности. Сверхзвуковой Соник развивает



запредельную скорость, очаровательный Тейлз с помощью хвоста легко и быстро идёт на взлёт, а неподражаемый Наклз умеет красиво планировать в воздухе и взбираться по отвесным стенам.



С первых минут игры складывается впечатление, что это вовсе не новодел, а некое оригинальное продолжение Sonic the Hedgehog 3. До того она хороша. :) Но победа лёгкой не будет:

придётся хорошенько размять пальцы и немало напрячь извилины.

Скачать игру можно на официальной странице <https://sotaknuck.itch.io/sonic3d2d> совершенно бесплатно. Для запуска нужно распаковать полученный ZIP-архив, установка не требуется. Хочется выразить отдельный респект маэстро **Sotaknuck** за оперативные доработки и устранение найденных багов (за июнь вышло целых 7 обновлений), а также за общение с пользователями в комментариях.

Автор игры затрудняется с определением минимальных системных требований. Мне удалось протестировать её на ноутбуке со следующей конфигурацией: Intel Core 2 DUO T5750 2GHZ, 4GB RAM, ATI Radeon HD 3650. Никаких проблем с быстродействием выявлено не было. Всё летает, как и должно быть.

Однако есть в этой бочке мёда и маленькая ложка дёгтя: режим мультиплеера и возможность одновременной игры двумя персонажами, к сожалению, отсутствуют. Так же стоит упомянуть о клавише **Esc**: она никак не задействована. Игру можно либо поставить на паузу с помощью кнопки **Start**, либо прервать её с помощью **F2**.

Краткий итог: достойная игра, которая наверняка придётся по вкусу многим 16-битным гурманам.

Наскучила летняя жара? Думаете, как скоротать вечер на даче? После прочтения этого текста руки инстинктивно тянутся к джойстику? В таком случае – настало время Sonic 3D в 2D! :-)

Вячеслав Рытиков (eubrc)





Дай дискетку, я тебе такой классный шутер скину!



Итак – встречаем чудо сумрачного немецкого гения – **.kkrieg**

Полноценный 3D-шутер, физическим размером в... 96 КБ! Да-да, вы не ослышались. Пора опять вспомнить о дискетах. Ведь именно столько килобайт занимает эта игра.



Если пройти по графону – то всё при ней. И цвет, и свет. Монстры бегают, пушки стреляют... Для 2004 года вполне себе играбельно.

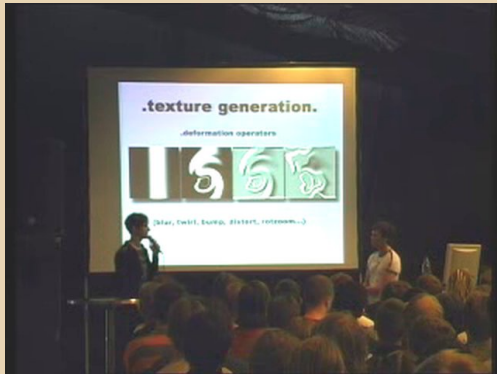
Всё начиналось с одного маленького, но гордого конкурса по созданию демок. Умещающихся по размеру в чуть меньшие 64 КБ. Команда разработчиков из Германии тоже решила поучаствовать. Отличаясь крайней скрупулёзностью в оптимизации размера своих работ, они подумали: «Демки это прикольно, но нет диалога пользователь-машина. Надо обеспечить следующему нашему творению – обратную связь. Давайте сделаем игрушку такого же веса». И всё заверте...

Собственно, проявление инициативы вышло им боком. В плане сложности. Ибо процесс разработки был крайне утомительным. Суть этой игры, написанной на ассемблере, состоит в процедурности: все данные графической части игры не существуют до её запуска. А прописаны алгоритмом. Т.е. ваш противник, монстр-паучок, не зарисован строго в графический файл. Взамен этого хитрый алгоритм говорит игре: «А теперь нарисуй сферу. Из неё вычти ещё одну сферу. Затем закрась таким-то цветом...» Эти действия происходят после запуска игры – поэтому первичная загрузка



происходит довольно долго. Но после этого почти никаких подгрузок во время геймплея.

По сути, сиё произведение берёт на себя функции рендеринга 3DS Max'ом «на лету», в онлайн-режиме.

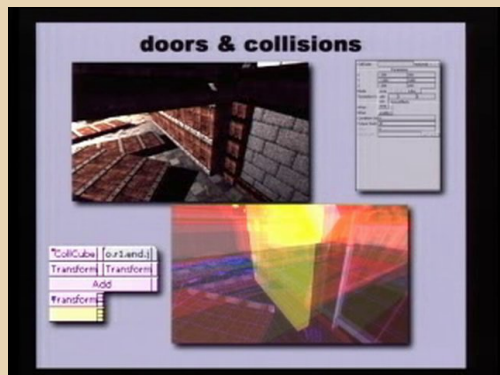


Также можно сравнить работу алгоритма .ккригера с векторной графикой. Ведь если, допустим, обычный рисунок из «Фотошопа» весит много – это РАСТР. С ним вы можете делать что угодно, но весит рисунок относительно много. И при увеличении будут видны «квадратики». А уже рисование, допустим, в CorelDRAW – это тот самый ВЕКТОР. Который по сути не занимает почти ничего, ибо не существует физически – пока не произведён его окончательный просчёт. Но зато вектор можно увеличивать бесконечно много – и качество будет идентично при любом размере.

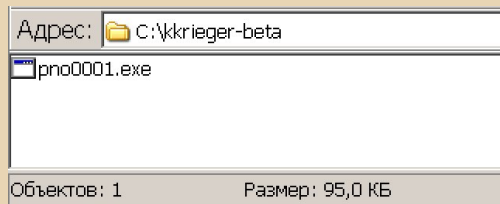
Интересующиеся могут посмотреть лекцию авторов о процессе разработки. И некоторых ошибках. Например, говорится, что изображение было слишком тёмным, т.к. у них был слишком яркий монитор – и они на него ориентировались. Вот почему всегда стоит проверять свои творения на разной технике. Так обший стиль приходит к среднему знаменателю.

[https://files.scene.org/view/parties/2004/assembly04/assemblytv/seminars/kkrieger-content creation in 96kb.avi](https://files.scene.org/view/parties/2004/assembly04/assemblytv/seminars/kkrieger-content%20creation%20in%2096kb.avi)

(Полчаса и 50 метров на англ. языке.)



Игра состоит из одного ехе-шника, готового к запуску. Хотя в «несжатом» виде игра должна была весить ~300 МБ.



Ни для кого не секрет, что размер сегодняшних игр – не контролируется никем. Т.е., конечно, продюсер может сказать: «Парни, я всё понимаю, но давайте обойдёмся на этот раз тридцатью тремя DVD-дисками, и ни одним



больше». Ладно – игры сейчас чаще продаются напрямую через интернет-магазины. Но в чём смысл такого увеличения размера? Стали ли игры гораздо приятнее после операции по увеличению? Сомнительно. Игровое направление сейчас переживает застой. Тру-геймеры, конечно, могут с пеной у рта доказывать обратное. Если они к тому же потратили свои кровные. А не в этом ли смысл всего происходящего?

Возможно, цель раздувания игры – лишь в жажде наживы нечестных производителей? Скоро одна игра будет требовать себе весь жёсткий диск полностью! Ведь если моя игра большая – люди ДОЛЖНЫ будут купить новое железо. И тогда они купят хард – чтобы игру туда положить. Новые мозги – чтобы её запустить. Ну а перед этим они, конечно, расширят свой канал – чтобы её скачать. Везде выгода! Так вот зачем... Размер важен не конечному пользователю – а самому производителю. Просто бизнес. Просто капитализм.



В общем .ккригер остаётся приятным лучиком чистого разума. Во тьме всеобщей наживы.

А с инженерной точки зрения – пока что непревзойдённым шедевром. Гениальным решением впихнуть невпихиваемое.

Занавес, господа-товарищи.



Скачать и потестировать можно здесь:

<http://old-dos.ru/dl.php?id=21875>

P.S. Кстати, кнопка **к** уменьшает здоровье игрока, а кнопка **У** позволяет ему летать. А ежели ещё нажать кнопку **Ь** (мягкий знак) и затем цифру **1...9**, то респаунишься в одной из девяти комнат.

Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)

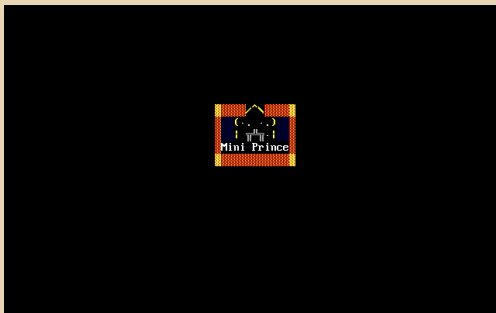


ПРИНЦ НА МИНИМАЛКАХ

Кто не знает Prince of Persia? Наверное, среди читателей журнала таких не найдётся. Для меня это была вообще первая в жизни компьютерная игра – увидел я её где-то в начале 90-х у отца на работе на 286-м компьютере с чёрно-белым монитором. Игра показалась сложной (всё-таки никаких сохранений), поэтому пройти её тогда не удалось, да и потом как-то руки не дошли. Тем не менее, до сих пор помню отличную графику и особенно анимацию главного героя.

Но сегодня мы поговорим о другой игре. А именно о **Mini Prince**. Это текстовая версия знаменитого «Принца Персии». Да-да, всё сделано только ASCII-символами и псевдографикой.

Вот заставка, к примеру:



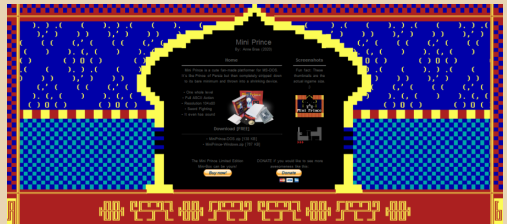
Предупреждая возможные вопросы – да, экран действительно такой маленький. :-) Разрешение 104x80 пикселей. В дальнейшем я буду приводить обрезанные скриншоты – только ту часть, что занята игрой.

Итак, для начала, где это всё скачать:

<https://annebras.nl/miniprince/>

(За ссылку спасибо **lys**.)

Кстати, дизайн сайта тоже заслуживает похвалы:



На сайте можно абсолютно бесплатно скачать как DOS-, так и Windows-версию (я выбрал DOS).

Автор игры – голландец **Anne Bras**.

Скачав и распаковав игру, запускаем **MPRINCE.EXE**. Кстати, русификаторы лучше отключить – когда у меня был запущен KeYrus, игра почему-то иногда не реагировала на нажатия клавиш.

Нам показывают заставку:



Сиреневый смайлик слева – принцесса, справа – Джафар. Да, все персонажи в этой мини-игре изображаются смайликами, в том числе и сам Принц.

Звуковое сопровождение в игре полностью соответствует оригинальному «Принцу» – есть и музыка, и звуки, всё вполне качественно.

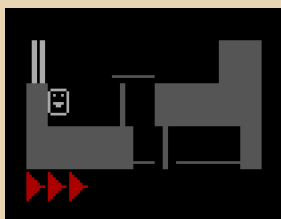
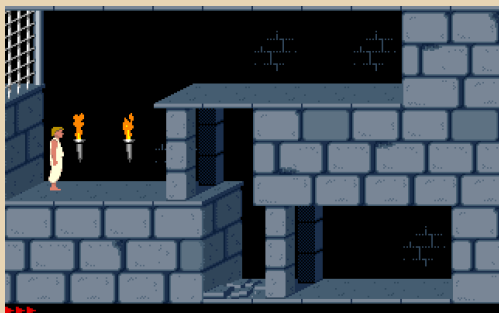


Управление осуществляется следующими клавишами:

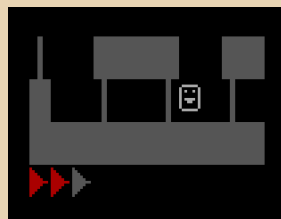
- «Вверх» – подняться или зайти в дверь;
- «Вниз» – спуститься или подобрать что-нибудь;
- «Влево» и «Вправо» – идти в соответствующую сторону;
- J – прыжок;
- S – меч;
- C – осторожный шаг;
- «Пробел» – показать оставшееся время (количество шагов);
- F9 – «Клавиша босса», показывает подсказку DOS, как будто вы ни во что не играете. :-)

Нужно пояснить, как тут работает прыжок. После нажатия на J вы увидите соответствующий индикатор в верхнем правом углу игрового экрана. Следующее нажатие на стрелку влево или вправо приведёт к прыжку в соответствующую сторону, т.е. прыжок осуществляется как бы за два этапа.

Интересная особенность – дизайн уровней в игре полностью повторяет оригинал, т.е. расположение дверей, ловушек, врагов, колонн, ну и так далее. Например, сравните первый экран:



А вот второй:



Один в один!

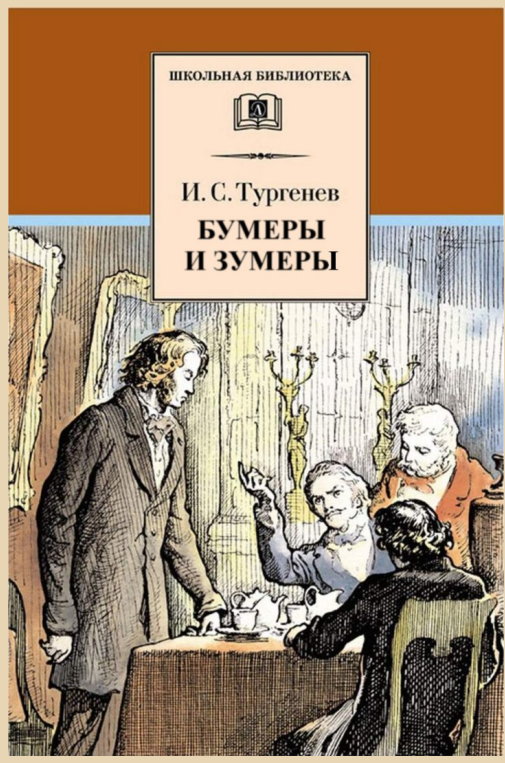
В общем, я игру ещё не прошёл, тем не менее, она мне понравилась – очень необычно. Даже не знаю, с чем сравнить... Скажем, она мне напомнила миниатюрные книги – знаете, есть такие – полноценная книжка, но размером со спичечный коробок или чуть меньше. Или картины на рисовых зёрнах... В общем, эту игру можно в какой-то степени сравнить с произведением искусства – намеренно уменьшенным и упрощённым в декоративных целях.

Автор очень постарался, сделал действительно забавную и интересную вещь. Обязательно поиграйте – не пожалеете!

uav1606



ПРОСТО РАЗНЫЙ ЮМОР



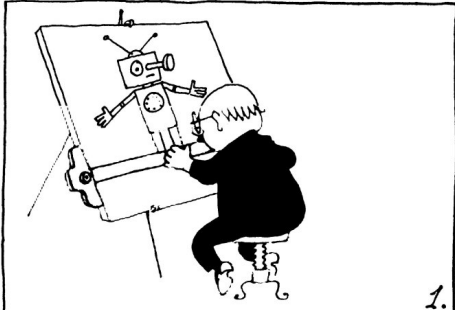
Цветок в офисе разработчиков компьютерных игр



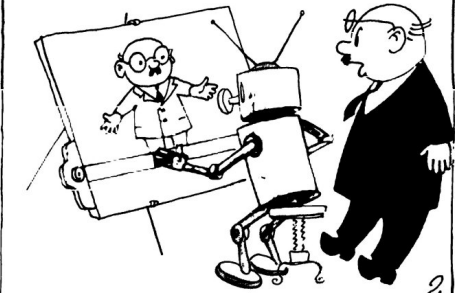


ЮМОР ИЗ СТАРЫХ ЖУРНАЛОВ

Ниже представлены карикатуры на тему кибернетики из старых советских журналов («Техника-молодёжи», «Моделист-конструктор» и др.)



1.

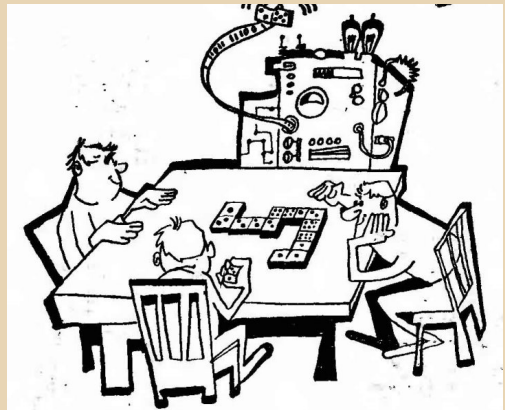


2.

Пигмалион.



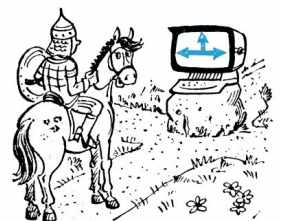
-Сегодня, дорогая, меня будут разбирать на местКоме...



Как лето настало — ничего другого не выдает!



В силу привычки



Без слов



НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Дизайн/вёрстка/главный
редактор - uav1b0b

Редактор - Вячеслав Рытиков (euьpc)

Помощник редактора - Андрей Шаронов

Авторы:

ForzaЭdfx

Вячеслав Рытиков (euьpc)

Андрей Шаронов (Andrei88)

Елена Шаронова

uav1b0b

ToysLoss

Андрей Тумилович

Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)

Владимир Фёдоров

Интервью:

Александр Удотов (SaNchez)

Сайт журнала: <http://dgmag.in>

Раздел журнала на "Полигоне Призраков":

<http://sannata.org/articles/dgmag/>

Группа ВКонтакте: <http://vk.com/dgmag>

E-mail главного редактора:

uav1b0b [собака] mail.ru