

## Где и как добывался игро.ROM

(отрывки ретро-воспоминаний от **metamorpho**)  
[г.Волжский]

Ещё до того как мне родители купили Вектор-06Ц, я ходил в гости к моему соседу (у которого уже был Вектор-06Ц), и вместе мы исследовали немногочисленные игры и программы, которые у него были. Особенno интересен был Редактор игры PUTUP, где можно было создавать свои уровни - это был конечно же хит, позднее я даже видел что продавали кассеты с разными версиями игры PUTUP, которые по сути были сделаны в этом редакторе. Также в программе "Аниматор" (1991г.) мы с соседом рисовали кадры анимации персонажей для игры, которую когда-нибудь в будущем хотели сделать. Бывало что отец соседа приносил новую кассету с играми добытую где-то на работе или у знакомых. Эту кассету мы копировали на другую кассету и таким образом "база" игр соседа понемногу пополнялась.

Примерно через год, в расположеннном поблизости от нас магазине "СПОРТ-ТОВАРЫ", наконец и мне купили Вектор-06Ц. Радости не было предела и я зависал часами изучая Бейсик и ставя различные эксперименты в попытках написать свою первую игру. Однако дело шло чрезвычайно не быстро, поскольку у меня не было почти никакой информации (кроме примера программ со стандартных кассет шедших в комплекте с Вектором). К тому же была очередь к телевизору (каждый хотел посмотреть своё), а также сохранение программ на магнитофонную кассету порой обличивалось катастрофой, когда вдруг плёнку "зажевало" или записалось некачественно и в результате не читалось потом, поэтому приходилось заново набирать программу и продолжать свои эксперименты :)

Потом у меня появился аквариум с рыбками. Хотя в Волжском был свой небольшой рынок, где продавали различных рыбок и корм для них, но я всё же время от времени ездил в город Волгоград на более богатый в плане выбора рынок - на "ПТИЧКУ" - так называется рынок, находящийся в Краснооктябрьском районе Волгограда. На ПТИЧКЕ, как оказалось, продавали не только птичек, рыбок, котят и т.д., но и всякие другие товары. Например там можно было заказать чтобы тебе изготовили ZX Spectrum (это была ручная любительская сборка), также там продавались кассеты и иногда диски (пятидюймовые) с играми для ZX Spectrum и Вектора. Это было в начале 90-х. Все новые программы, которые появлялись на просторах бывшего СССР уже в скором времени появлялись и на ПТИЧКЕ.

На тот момент у меня был Вектор-06Ц, а у моего друга был ZX Spectrum-48. И вот мы накопив некоторую сумму денег ездили в выходные дни на ПТИЧКУ, чтобы раздобыть новых игр для своих компьютеров. Путь был не близкий и особенно тяжкий зимой в минус 20 градусов, но это нас не останавливало - из Волжского на автобусе мы добирались в Волгоград, а там пересаживались на трамвай и потом ещё на другой трамвай на остановке Монолит и так примерно через час-два попадали на ПТИЧКУ, к этому моменту наши носы были красными, а позже при возвращении домой уже синими от мороза :)

Конечно на ZX Spectrum выбор кассет был гораздо богаче, но не знаю почему меня всё же тянуло к Вектору. Купив, промёрзшие насквозь магнитофонные кассеты, мы окоченелые от холода, но довольные своим уловом возвращались домой на промёрзшем вагоне трамвая.

Помню одно из таких путешествий - был сильный мороз и мы приехав на ПТИЧКУ и подходя к заветной цели, услышали нечто необычное. Возле одного из прилавков стояла толпа, притянутая музыкой и не только. Как оказалось продавец, который занимался прошивкой микросхем на ZX Spectrum, для привлечения клиентов или по какой-то своей причине принёс с собой маленький телевизор "Электроника", работавший на аккумуляторах, и запустил на нём дэмо. Дисковод нежелал работать на морозе но его как-то разогревали и из промёрзших динамиков скрипя и присвистывая выходило нечто чудесное и необыкновенное - это был звук AY-а из дэмки, в которой звучала одна из композиций Jean-Michel Jarre, а по экрану монитора в геометрическом вальсе кружились линии, круги и дуги, всё это просто завораживало и я стоял как вкопанный и всё думал - вот бы на Векторе такого было бы.

На следующий раз, когда мы приехали на ПТИЧКУ, у этого же продавца снова толпа вокруг и до нас доносилось звучание изумительных басов и не только из дэмки название которой если я не ошибаюсь "Crazy Sample 2". Всё это звучание было для меня в новинку и притягивало как магнитом, так что таких как я собирались довольно много и это мешало другим продавцам продавать :) А мне снова и снова приходила одна и та же мысль - почему на Векторе такого нет. Но всё же я надеялся что будет.

Иногда на этом рынке встречались даже авторы некоторых игр, продающие свои шедевры на прилавках рынка, а кто-то даже устелив асфальт газетами раскладывал там свои кассеты. Например однажды я увидел кассеты с новыми играми от ATLANSOft (Солдаков В.С. , Хилинский А.А.) и купив кассету с радостным ожиданием чуда приехал домой, но загрузив игры (Psst!..Dungeon..и др. 1993г выпуска) я был не в восторге т.к. они были двухцветные. На следующий раз я подошёл к этому продавцу и в ходе разговора выяснилось, что он один из авторов этих игр. Помню я ещё спросил его: "....а почему они у вас все черно-белые ?" Что он ответил я уже не помню. Так или иначе я всегда

покупал все новинки на Вектор и был в ожидании того что вот вот на Векторе появятся игры, по уровню исполнения не хуже игр от LANS Soft (Лебедев А.З., Новиков С.А.). Но таких игр было совсем маловато.

На ПТИЧКЕ я то и дело покупал информационно-рекламные выпуски центра "Байт", "Вектор-USER" и другую подобную самодельную продукцию (отпечатанную на матричном принтере или скопированную на ксероксе). Качество этой печатной продукции скреплённой скрепкой было разным (от более менее до ужасного), но в них были ценные находки по программированию на Векторе, а также там была реклама с предложением приобрести игры для Вектора. И это был ещё один из вариантов приобрести игро.ROM в те годы.

И вот в одном из этих рекламных выпусков или же в одной из игр (там тоже некоторые встраивали предложение купить у них игры для Вектора) - где-то там я нашёл предложение Желнова П.А. (автор игры "Ужас" 1991) по приобретению у него программного обеспечения для Вектора. Помню как я написал письмо Желнову П.А. В то время (когда не было интернета) вся почта приходила в почтовый ящик, поэтому ожидая ответ на своё письмо, я каждый день с надеждой заглядывал в почтовый ящик. И вот через две-три недели мне пришёл ответ, в котором был каталог программ для Вектора. Примерно в те же годы была история с Ваучерами (1992—1994). Особой ценности единичный экземпляр ваучера не представлял и каждый в нашей семье потратил его куда посчитал нужным. Так вот в присланном мне каталоге я нашёл программы, которых у меня ещё не было, и решил их приобрести, но не за деньги а за свой ваучер, насколько я помню там был такой вариант приобретения программ, либо я сам предложил такой вариант обмена, уже точно не помню. В итоге я отоспал ваучер и вскоре мне прислали посылку с несколькими (штук 5 или 8) кассетами - из них большую часть программ, которых у меня ещё не было составляли игры и программы на Бейсике.

В то же время я уже начал свои попытки освоения ассемблера и в моих руках уже была брошюрка от Лебедева А.З. об основах по программированию на ассемблере, а также какая-то крутая версия "Монитора Отладчика" - всё это было куплено на ПТИЧКЕ.

И вот однажды случилась интересная история, в очередной раз приехав на ПТИЧКу за кассетами и обходя немногочисленные прилавки, я наткнулся на автора игры Flight (Неживенко С.Ю. 1993г.), и рядом вместе с ним был автор игры Robbo (Сиротин К. 1993г.). Они продавали свои игры на кассетах. Я конечно же сразу купил у них эти новинки. И уже не помню как выяснилось что это они авторы этих игр, но помню мы разговорились и я конечно начал любопытствовать как они делают игры.

Ребята оказались не жадные, и пригласили меня к себе домой (уже не помню у кого из них мы были в гостях) и там я от руки переписал некоторый код на ассемблере - красивое стирание экрана, а также вывод

спрайта и что-то ещё. Ну и кратко в общих чертах они рассказали как написать игру. Насколько я помню автор игры Robbo говорил о том, что в написании игры ему помог - подсказал что и как нужно сделать Лебедев А.З. (автор игры Болдер, Адскок, Планета птиц). А автор игры Flight (Неживенко С.Ю. 1993г.) показал мне свои наброски некой дэмки в которой использовались спрайты из игры про пиратов (помоему это была игра "Corsarios" с ZX Spectrum), но эта дэмка так и не развилась во что-то большее насколько я знаю. Потом я этих авторов игр на рынке уже не видел.

Примерно где-то в то время игровые приставки Денди и другие накатывались мощной волной и "сносили" всё на своём пути - красочная графика, превосходный звук и никаких тебе неудобных загрузок с кассет - вставил катридж и ты в игре, хотя те кому было интереснее создавать игры чем играть в них, попрежнему лепили свои идеи на Векторе и других подобных компьютерах ещё какое-то время.

Вскоре после этого пришло время и меня забрали в армию. Вернувшись домой через два года я обнаружил уже другую реальность - началось распространение IBM PC подобных, т.к. они становились всё более и более доступными по цене. В какой-то момент и у меня появился мой первый PC и я начал осваивать его возможности. Так, на какое-то время я забыл про Вектор. И только спустя годы в интернете я обнаружил сайт от TimSoft (Tim0xA), там же был эмулятор и игры. Оказывается эпоха эмуляторов уже полным ходом шагала и набирала обороты. Я понакачал все возможные игро.ROMы для Вектора и погрузился в эмулятор - и на меня нахлынула ностальгия :)

Ну а дальше ещё через какое-то время я нашёл форум ZX-PK с веткой про Вектор. В итоге моя ностальгия преобразовалась во вдохновение и я уже сделал свои игро.ROMы для Вектора. Вот примерно так всё и было :)

