

# Пиратские игры девяностых — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

**Пиратские игры девяностых** — забава многих жителей этой страны в период хаоса и всеобщего пиздинга, когда невозбранно начали появляться многочисленные ларьки с консольными и компьютерными играми. Все игры в них можно было смело отнести к пиратским/бутлегам, ибо дистрибьюторов и игровых локализаторов тогда в России не было. Народ довольно быстро оценил старания флибустьеров (благодаря широкой доступности и приемлемой цене) — так появился типаж «геймер». Теперь 95% населения уверены, что компьютерные игры продаются на рынках, стоят копейки и являются уделом школоты<sup>[1]</sup>.

Фимозно православные родители в этой стране даже не догадывались цензурировать содержимое игр, в которые рубились потомки, в то время как часто цензурировали фильмы. А на диком Западе принято контролировать даже игры. Кому в России 1990-х могло прийти в голову, что игрушку даже без эротики можно обклеивать надписями «запрещено до 14»?!



Типичный случай в начале 90-х

## Спектрум

Bill Gilbert. Nuff Said.

## Денди

Игры у нас шли в основном по голливудщине и Диснею. Что перекупщики смотрели по телеку и выдаку, то и стремились брать у китайцев. Если сравнить теперешние полные ромсэты с тем, что тогда было в ларьках, видна масса РПГ, квестов (ну и б-г-мерзких скроллерных леталок само собой), которых мы почти не видели. Даже сохранение с литиевой батарейкой за неимением больших и длинных игр в русских Дендях просто отсутствовало как класс. Упомянем, правда, что большинство продвинутых игр было на японском, даже без английского, поэтому у нас и не смогли бы в полной мере этим насладиться.

Однако зачастую на наш рынок попадало то, что не выходило в Европе, США или даже в самой Японии: тех же Ниндзя-котов или Mitsume ga tooru официально видели только японцы, но благодаря старанию китайских пиратов в оные игрушки смогли поиграть по всему миру, а главным образом — в СНГ, ведь именно сюда завозилась львиная доля китайской пиратчины, а другого и не было. Хотя наши тоже пытались выпускать картриджи: например, завод «Электроника» выпускал игры на русском языке и на советских микросхемах, но это были всем известные игры, вроде «Чип и Дейл» или «Чёрный плащ», и их было так мало, что в наши дни у коллекционеров они стоят в разы дороже фамикомовской лицензии или редких китайских пираток.

Китайские разработчики не стеснялись эксплуатировать примелькавшиеся названия, на основе которых как переделывались старые лицензированные игры сторонних производителей, так и создавались совершенно новые игры или «портировались» версии игр с более продвинутых приставок вроде SMD, SNES, NEO-GEO. Особенно часто эксплуатировались:

Jurassic Boy 2 - NES/Nintendo/Famicom Sonic? OH SHI--

Famicom : Final Fantasy VII - Pirate Edition (CHN) Final Fantasy VII? HATE!

Dendy Chronicles #1 - Super Mario, часть 1 Mario?

- Super Mario Bros. (см. обзор в Dendy Chronicles)
- Sonic the Hedgehog (Somari, Super Sonic 5)
- Sailor Moon (Codename: Nightstar, Nakayoshi To Issho, Robocar Poli, KAGE)
- Mortal Kombat
- Earthworm Jim
- Donkey Kong Country
- Tiny Toon Adventures (Tiny Toon 6, Super Mario Bros. 6, Pikachu, Felix vs. Jerry)
- Pokemon (Pikachu, Pokemon II, Pokemon 2000)
- Kaiketsu Yanchamaru (Super Mario Bros. 14, Action In Moscow, Kid Niki 3, «Ну, погоди» (Just you wait) и т. п.)
- Harry Potter
- Adventure Island (Pokemon II, Super Mario World 9, Super Mario Bros. 11)
- Chip & Dale (Chip & Dale 3, Grand Combat, Super Mario Bros. 17)

Большинство этих поделок представляло и представляет собой сущий **адъ и пламень** в плане игровой механики, несмотря на то, что по графике порой превосходило официальные игры. Но встречались и вины, например, «Mortal Kombat II Special», три года висевший в чартах «**Великого Дракона**». А некоторые пиратские хаки, вроде «**Batman & Flash**» («Monster in My Pocket») или «Darkwing Duck 2» («Super Contra»), а также «Lion King», прочно вошли в сознание некоторых геймеров как вполне официальные игры.

Также у всех таких поделок часто была отвратительная музыка, что подтверждает факт отсутствия среди китайцев **евреев**.

Следует заметить, что истерию с «Денди» в этой стране организовали люди, позже создавшие русскую игровую компанию «Софтклуб», ныне невозбранно слившуюся с «1С». Так-то!

## Sega Mega Drive

Именно благодаря пиратам «Мега Драйв» стала одной из самых популярных и желанных приставок в России — опять же благодаря низкой цене и распространённости. До сих пор весьма котируется в Замкадье, ибо **доставляет**. Пираты и тут продолжили своё благородное дело по производству игр. Особо запомнились:

[Хрень 2.0 The Movie - Пиратские игры на SEGA](#)  
Вы не поверите, сию несвежую продукцию клепают до сих пор

- Mortal Kombat 5
- MK Mythologies: Sub-Zero
- Mortal Kombat 8 (!)
- Super Mario World 2
- Tekken
- Virtua Fighter vs. Tekken
- Soul Blade (Soul Calibur)
- Sonic Jam 6
- Deer Hunter
- Final Fantasy («на рузскамм!»)
- Beyond Zero Tolerance (считается официальной, но, будучи непроходимой недоделкой, смело приравнивается к пираткам)
- Lion King 2, 3
- Donkey Kong Country
- Mario Bros. (существовала аналогичная поделка Chip'n'Dale)
- War in Iraq («на рузскамм!»)

Игры по известным франчайзам тоже на их совести:

- Pirates of the Caribbean
- A Bug's Life
- Ice Age
- Shrek
- Harry Potter
- Pokemon
- Hercules

Да, такие игры на Мегадрайве есть, и они продаются, причём практически везде и до сих пор, по довольно низкой цене (100—200 рублей). Что ещё раз доказывает винтажность и элитарность консоли.

## Sony PlayStation

С приходом на Русь приставки PlayStation пиратские игры для оной, на CD и CD-R, потекли рекой. На этот раз копииздинг пришёлся не на Китай, а на саму Россию. Игры выпускались огромными партиями, с кривым машинным переводом на русский, иногда записывалось по 3-4 игры на 1 болвань, игры жали (отсутствие музыки и игровых роликов в таких сборниках никого не смущало), и это вызывало глюки.

Сама приставка не хотела кушать игры не своего региона, однако в России чиповка Плейстешнов была поставлена очень хорошо. Покупая в магазине приставку, обычно приобретали уже чипованную. Многие и не догадывались о наличии какого-то там левого чипа, и вообще сама мысль, что игры могут стоить больше, чем 70 рублей, даже в голову никому не приходила. Хотя поначалу ситуация была весьма любопытная: чиповкой занимались некоторые ушлые субъекты за сумму в 200—300 руб. Аналогичная ситуация была и с PC2.

Также на Плейстейшны штамповали не только игры, но из-за возможности приставки воспроизводить видео записывали **клипы**, эротику («рандеву с незнакомкой») и **прон**.

Помимо родных игр записывали также эмуляторы Геймбоя и Денди: на одном диске помещался почти весь ромсет игр от Денди. Покупая такой диск, можно было вообще забыть про то, что у тебя ещё и Денди где-то есть. Существовали диски с «N игр Sega», вот только подвох был в том, что туда был запихнут эмулятор с ромами никому не известной восьмибитки Sega Master System, да и эмулировалась она из рук

вон плохо.

Среди локализаций игр на PS1 встречались очень даже эпичные переводы. Примеры: NFS: High Stakes, Gran Turismo II, Armored Core, Final Fantasy IX, Chrono Cross, Xenogears, [Silent Hill](#) (существовал настолько охуенный перевод, в котором даже вывески на зданиях были на русском), [Resident Evil 2](#) (с разноголосой озвучкой и литературным переводом всех внутриигровых текстов), Syphon Filter.

Аналогично первой «Соньке» дела шли и на Panasonic 3DO, и на [Sega Dreamcast](#).

## PC

### Первое поколение

В самом начале 90-х активные коллективы (назвать их компаниями не всегда было уместно) начали переводить первые импортные игры. Переводили не так уж много, но зачастую — от души.

Больше всего этой самой души было в переводах ростовской компании «Taralej & JaboCrack», состоящей из переводчика Михаила Кондакова (МВК), программиста ([хакера](#) ©) Сергея Ерёмченко (САЕ) и ещё [нескольких людей](#). Они прославились тем, что создавали без преуменьшения гениальные переводы для одного из сложнейших в этом деле жанров — квестов. Их продукты — перевод первой части [Larry](#), первой, четвертой и пятой [Space Quest](#) и всех трёх [Goblins](#). При этом САЕ был настолько крут, что разбирал по байтам файлы с данными игр, строил систему для перевода, в результате чего переведено было **всё** — диалоги, логотипы, надписи на стенах и так далее.



Им действительно есть чем гордиться

Кроме того, они любили вставлять в игры (особенно в [Larry](#)) чисто программистский юмор, отчего, впрочем, переводы отнюдь не делались хуже. Их текстовки были настолько остроумными, что некоторые цитаты вошли в анналы памяти анонов: «Ехал Ларри на машине, весь размазанный по шине», «Почему ты говоришь сам с собой?», «Выкиньте эту тушу и дайте ему новое тело», «Мужик... Ларри-са», «Он наливают — так что чужаки не против» et cetera. Хоть и пытались они свои переводы продавать, для чего снабжали игры вводом регистрационного кода, взламывался он [очень просто](#). Кроме того, купившим игру обещалась техподдержка.

Была в те времена и пиратская [«Ажелла»](#), которая не менее винрарно перевела [Full Throttle](#): «Знаешь, что хорошо смотрелось бы на твоём лице? Стойка!». Врезается в память и шикарный перевод головоломки «7th Guest», действительно на высоте озвученный актёрами. Переведено всё, вплоть до стихов. А разгадка одна: кроме роликов и голоса в ней почти нечего переводить. Ещё (хотя это, скорее, было во времена второго поколения, но по духу — из первого) был перевод [Torin's Passage](#), где в [Readme.txt](#) была берущая за душу строчка: «Сынок, я переводил эту игру специально для тебя».

Также переводами занималась и глубоко законспирированная нижегородская СловоПалитраКод (СПК). Всего на счету сих «анонимусов» было порядка 14 переводов разной степени годности. Однако в историю эти ребята навсегда вписали свое имя золотыми буквами благодаря [Warcraft II](#). Для 97 года это был просто EPIC WIN!!. Да и сейчас мало что может его превзойти. Было переведено все и вся, и не менее винрарно озвучено. Олдфаги до сих пор пускают скупую слезу.

Наконец, очень хороший перевод [Little Big Adventure](#) by «Best Multimedia Club».

### Второе поколение

Появление вполне себе крупных контор, занимающихся пиратскими переводами. По сути, они были обычными фирмами, которые просто срали на авторское право. Переводили конвейерным методом с ожидаемым произвольным качеством результатов:

- [Фаргус](#) — типичный представитель. Имел сайт, с которого торговал не только играми.
- «7-й Волк» (aka «7 Wolf») — другая крупная контора, засеравшая мир своими глюкавыми и озвученными «профессиональными программистами» локализациями.
- «Triada» — прекрасный образец для подражания на тему «как не надо делать сборники». Отличная подборка игр на соответствующую тему, удобное загрузочное меню, [бонусы](#), [моды](#), [видео](#), [картинки](#) в комплекте. А всякая ненужная мелочь, как то: сюжетные видеоролики, звук, мануалы и прочая фигня, наоборот, из комплекта выпадает. Зато, блядь, были единственными, кто в то время вменяемо переводил [Command & Conquer](#)'ы и эти ваши [Дюны](#).
- «Стрим» (не [tot](#)) — винрарно перевёл и озвучил [Dune 2000](#). Особо доставлял первый ролик Атрейдесов с эмоциональным военным инструктажем и безумные монологи ментата Ордосов. Также хорошо перевели [Need for Speed](#) номер три.
- «Дядюшка Рисеч» — отчасти продолжатель традиции Жабокряка. С одной стороны, переводили очень тщательно, с другой — добавляли тот самый программистский юмор уже не всегда к месту. См. [Neverhood](#). Позже легализировались и из переводчиков преобразовались в разработчиков (студия Crazy House). Известны также переводом [Dungeon Keeper 2](#).
- «Classic Fond», «Crazy Collection», «1000 игр для DOS», «[Хентай](#) и многое другое...», серия дисков

«200 лучших игр всех жанров» и т. п. Образы этих сборников до сих пор живы на наших торрентах и невозбранно хранятся в полном объёме на дисках любого тру-олдфага.

## Галерея

### Наиболее примечательные образчики



Final Fight 3 на Денди



Командос на Сеге



На нах ёпта!



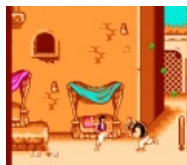
Soul Edge. А что вы хотели — кризис!



Соник на Денди



Mortal Kombat 3 Special



Звук пропадал, но таки win



Sonic The Hedgehog 4 под SNES



Марио в гостях у Соника



Virtua Fighter vs. Tekken (да, у пиратов и так бывает)



Кто сказал, что на Сеге нет Марио?



HOMM. На Денди. На китайском



Donkey Kong Country на Денди



Сарсом? Какой такой Сарсом?



Соник в гостях у Марио



Да-да, тот самый Гарри Поттер

## См. также

- [Фильмы эпохи VHS](#)
- [Посоветуй](#)

## Ссылки

- [Блог, посвящённый дампингу пиратских игр для Dendy, с огромным количеством ромов.](#)

- Игры Денди на русском.
- Всё о пиратах. На английском.

## Примечания

1. ↑ На Западе статистика показывает, что больше всего денег на игры тратят люди 25-35 лет, покупая их для себя и своих детей; но на статистику сильно влияет распространённость на Западе безналичных платежей и то, что школото пользуется папины карты



### Китай

Adidas Brick Game Chery Made in China QNet Reverse Engineering TikTok Yao Ming  
 Арбуз Ашанбайк Баночка Боевые искусства Брюс Ли Будда Гаутама Го Даосизм Дзен  
 Иероглиф Китай Китайские ватты Китайские пингины Китайские чиновники  
 Китайский айфон Китайский шрифт Коммуняки Мао Цзэдун Мозг обезьяны  
 Неизвестный бунтарь Нонейм Очки надо? Пандемия Пейджер Пиратские игры девяностых  
 Пол Пот Последнее китайское предупреждение Сверхдержава Силумин Суп из младенцев  
 Тамагочи Тоталитарное искусство Узкоглазый Уханьский коронавирус Фейк Фэн-шуй Хуй  
 Чай Шри Япутра Эльдорадо



### Пиратство

1C Copyright Denuvo Direct Connect DRM EDonkey2000 GamerSuper I2P Infostore  
 Metallica Microsoft Neogame Nintendo NoName One Piece P2P Rapidshare RGHost  
 Rutracker.org SecuROM SOPA StarForce Steam The Pirate Bay Акелла Вarez Горбушка  
 Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.нет  
 Компьютерные пираты Копираст Кописрач Крякер инета Кулхацкер Либрусек Линукс  
 Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых  
 Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации  
 Русский щит Сомалийские пираты Таблетка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка  
 Яблочник



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
 Kerbal Space Program Killer Instinct