

Dangerous Dave — 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!

Dangerous Dave — напейсанный широко известным в узких кругах далёких восьмидесятых [Джоном Ромеро](#) для [Яблока](#) платформер, слизанный с Марио чуть менее, чем полностью и впоследствии портированный на PC. Как платформер 1988 года выпуска, игра получилась вполне так хороша. Но наибольшую любовь и признание олдфагов этой страны, а тогда ещё школоты безбородой, заслужило продолжение.

Dangerous Dave in the Haunted Mansion

А начиналось всё просто: [реднекообразный](#) Дейв остановил свой пикап около особняка, прихватил дробовик и зашёл. Игрок мог считаться потерянным для общества на хороший срок.

Что же выделяло Dangerous Dave in the Haunted Mansion среди многочисленных аркад того времени:

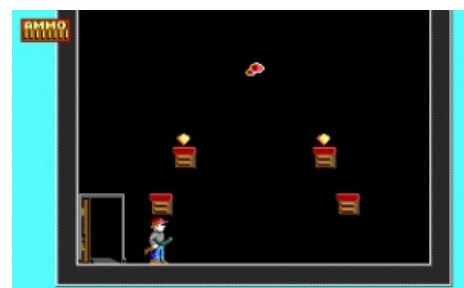
- Бешеное, непрерывное сраньё кирпичами. В некоторых местах игра по-настоящему страшная.
- Динамика! Динамика в новом по тем временам качестве, недоступном PC-фагам, играющим в Гуди и [Диггера](#) на своих верных «восемьдесят шестых»...
- Боеприпасов у Дейва было до хрена и больше, в его бездонных карманах находился, как минимум, артиллерийский склад, но в ружьё помещалось ровно 8 патронов. Закончились? [Стой@Заряжай](#), а вражина не дремлет. Зато можно было относительно несложно запилить себе либо 255 патронов, либо выпилить декремент на единицу при выстреле. Кроме того, на краю естественных полок/платформ срабатывал баг ураганной стрельбы, и наступающая тухлятина выпиливалась с тройной скоростью, при этом волына опустошалась за секунду.
- Уровни отличались не только сменой цвета текстур, но и дизайном. [Чердак — это чердак, подвал — это подвал](#) и т. д.
- Особую пикантность придавали маленькие анимированные вставки, подробно демонстрировавшие, как Дейв расстался с жизнью, прервать жизнь Дейва пытались многочисленные враги, которые отличались не только спрайтами, но и тактикой, и методом убийства, а также был вариант попадания в ловушку. Всего было 8 видов смерти Дейва:
 - паук, десантирующийся прямо на голову Дейва, отчего у того зеленеет лицо и вылазят глаза;
 - слизняк, ошпаривающий Дейва, опять же десантирующийся сверху (впрочем, на слизняка можно наступить с тем же итогом);
 - зомби, ударом в щи с вертушки отправляющий Дейва в нокаут;
 - нож, брошенный бабкой-ежкой, попадающий Дейву прямо между глаз;
 - быстро бегающий коричневый оборотень, сбивающий Дейва с ног;
 - неуязвимый огненный череп, попадание на которого приводят к возгоранию Дейва и от него остаётся лишь обугленный скелет;
 - приведение, высасывающее плоть Дейва вплоть до скелета;
 - и наконец, попадание на ножи, оставляющее от Дейва тройной кровавый след. От него не спасёт даже бессмертие.
- Сохраняться в игре нельзя. Поэтому прохождение всех 8 уровней могло стать серьёзной проблемой:
 - Каждому уровню соответствует свой файл вида level01.lev — можно просто менять уровни местами, переименовывая файлы в Norton Commander.
 - Есть команда w+F12, позволяющая выбрать любой уровень, но об этом и тогда мало кто знал и сейчас не все знают.



Dangerous Dave 1. Lolwut?



Зря они похитили его брата!



Секрет в самом начале.



Неведомая ёбаная хуйня в сапогах-забродах. 4 уровень.

- А ещё есть команда g+F12, дающая бессмертие и бесконечные патроны.
- 1,600 free points F12 + F (repeat 10 times for a bonus life)
- Были маленькие баги, как-то: можно было стрелять сквозь стены, опустив ружье вниз (к стене надо подпрыгнуть, нажимая "вниз", пока вы стоите и клавиша удерживается, выстрел будет сквозным - удобно зачищать уровни), на краях платформ резко увеличивалась скорострельность, а также была например очень труднозапрыгиваемая полка на третьем левеле и т. п. Но все это туфта по сравнению с сутью игры!

[Dangerous Dave levels 1-2 speedrun](#)
запасайтесь кирпичами
ч.1

[Dangerous Dave in the Haunted Mansion level 3 speedrun](#)
запасайтесь кирпичами
ч.2

[Dangerous Dave in the Haunted Mansion level 4 speedrun](#)
запасайтесь кирпичами
ч.3

[Dangerous Dave levels 5-8 SS speedrun](#)
запасайтесь кирпичами
ч.4

Это интересно

Dangerous Dave in the Haunted Mansion — это вторая^{[1][2]} игра с *smooth EGA scrolling*. Запакована расово верным LZEXE, при этом в .exe хранилась только анимация смертей Дейва. И вообще, представляет собой настоящий шедевр погромистской мысли: Кармак документацию по EGA где-то упёр и нашёл регистр горизонтального панорамирования.

Почему она так шустро бегала даже на очень слабых машинах, даже того времени? А разгадка одна — прегенерация сдвинутых на два пиксела спрайтов, чтобы не заниматься этим в процессе отрисовки.

На одном из уныл-форумов имеет место [напиленный фонатаме редактор](#) для второго Дейва; в скором времени обещают мод для всех частей, а также Кинов и Shadow Knights. Лютый вин и вторая жизнь сабжа.

Конечно же, не обошлось без задрачивания по спидранам, лонгплеям, прохождениям без убийств и прочей хуете.

Поскольку серия изначально была очень ограничена отсутствием карт, спрайт-эдиторов и тому подобного треша, процесс обожания был сродни десятому пережевыванию одной жевачки. За двадцать лет были установлены умопомрачительные по своей скорости рекорды, а забавованный третий дейв проходил за три с половиной (реально) минуты.

[Dangerous Dave 3 Speedrun in 3:30](#)
Спидран «трешки» за три с половиной минуты.

[Dangerous Dave 2 Level 7 0:41 no kills](#)
Задрот-садомазо. Быстрый и опасный

Остальные игры серии



Третья часть.

Для PC (DOS) свет увидели 4 игры, при этом если движки трех последних как-то и были похожи друг на друга, хотя и не были одинаковыми, то первый имеет свой, особый ряд ценителей, не принимающих сюжетных ходов мясного продолжения. Да, энциклопедист-кунам не рекомендуется припоминать еще и «копирайт инфрайтмент», так как последний являлся не пятой полноценной игрой, а всего лишь демонстрацией движка вследствие копирайт-холивора с запыльщиками Марио...

Третья часть дополнилась монстрами, среди которых появились собаки, вампиры,

DOS Game:
[Dangerous Dave 4](#)
В психиатричке, четвертый, малоизвестный



Психушка.



Гуро!!!111

тени-зомби, был портирован Шашика-демон из SK, появились убивающие предметы интерьера — помимо ямы с ножами — химеры, декоративные латы-рыцари, пики оград, а также всевозможные жидкости и прочая. Венчал 3 и 4 часть тухлый доктор Немезис с офтальмологическим зеркалом на голове.

Допилено было гуро, добавлено совсем немного свежего, но, справедливости ради, халтура присутствует — все видосы сделаны на основе старья (кроме вампира-летучей мыши и падений). В старых мини-видео были пририсованы новые детали — у Дейва стали например лопаться глаза от укуса паука, а при съедании оборотнем или собакою из-за кадра вылетает обгрызанный скальп.

Также появилась возможность оглушиться или умереть при падении с большой высоты, всё зависит от высоты, с которой вы упали.

И да, в четвертой части действие разворачивается в психушке. Из монстров — работники здравоохранения и пациенты.

Также несколько частей вышли на Apple II. И вы не поверите... на Apple II вышло целых 4 игры! Дискеты с тремя из этих игр выходили в комплекте с выпусками журнала «Gamer's Edge», который выходил в первой половине 90-х годов. Самая же первая игра об Опасном Дэйве вышла в далёком 1988 году в комплекте с одним из выпусков ежемесячного журнала UpTime.

Допилы и фан-игры

Очень, очень долгое время прогресс по игре буквально стоял на месте. Продолжений, тем не менее, никто не пилил. Айдишники же забили на проект с прибором еще в мохеровые девяностые, поскольку золотой век аркад ушел в отпуск до появления мобильных гаджетов высокой мощности. Ситуация начала разруливаться буквально пару лет назад, когда ручонки кодеров наконец-то добрались до простых и бесплатных движков, в результате чего было запилено несколько интересных проектов.

Наиболее интересны:

Мод Дейва для Doom 2D Forever (с хотситом)[1]

[Dangerous Dave 5 - Level 2](#)
Пятый

Любительский кросс Dangerous Dave in Zombies ate Commander Keen (что забавно, была версия на болгарском языке)[2]

TI-DAVER 0.4 beta 2 — Порт для калькуляторов (!)[3]

Пара переделок оригинала на других движках, с основной версией практически идентичны.

Более-менее комплексная попытка запилить пятую часть[4]

Кроме того где-то существует комплект 3D моделей для Fallout 3, изображающий реднека в красной кепке и с дробачом подмышкой. Недопилен.

Мечтаем о ремейке на движке Unity, подобно игре [Flashback](#).

Shadow Knights

Алсо был безумно доставляющий Shadow Knights, стремительный и беспощадный, от тех же ID. [Классика, хуле](#).

Примечателен тем, что построен по такому же принципу, сжат и скомпонован аналогично второму Дейву и имел похожую безумную и шустрю моторику прохождения. Китайский дракон и Шашика-демон заставляли высрать немало шлакоблоков в попытках загондошить их звездочками и мечом^[3], ниндзя же издавал булькающие звуки «кия» с помощью встроенного динамика, что доставляло.



Скупая слеза олдфага

Дополнительного шика придавали сложные мелкие враги, которые КРАЙНЕ тяжело убивались так, чтоб не пострадать самому — к таковым в первую очередь относилась всякая шушера вроде хорьков и ястребов. Алсо, там же впервые были замечены места быстрого и бесконечного респауна монстров — в частности, из земли лезли скелеты неких гигасамураев. Ну и еще много чего.

Ссылки

- [Играем в браузере, реализовано через DosBox](#)
- [Страничка с материалами по серии Dangerous Dave](#)
- [Группа почитателей игры](#)

Примечания

1. ↑ Год выпуска — 1991. В 1990 году была выпущена Shadow Knights.
2. ↑ На самом деле третья — первой была легендарная демка Dangerous Dave in the Copyright Infringement, которой два гениальных уёбка (Том Холл с Джоном [Кармаком](#)) потроллили Ромеру после того как Кармак изобрёл Adaptive Tile Refresh — игра представляла собой, натурально, полный римейк первого уровня Super Mario Bros. на кармаковском новопильном платформенном движке и со спрайтом Дейва вместо Марио. Собрав игрушку, наши тролли записали её на безымянную дискету и засунули её в ящик стола Ромеро.
3. ↑ Особенно забавляло то, что игрок, дойдя до последнего уровня и растратив запас звездочек в предыдущих, убить финального босса был не в состоянии (по причине криворукости, мечом убить можно, но очень сложно) и ему оставалось только снова начинать игру с самого начала. И, будучи наученным горьким опытом, экономить звездочки.



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](#)

[w: Dangerous Dave](#) [en.w: Dangerous Dave](#)