



СЕРИЯ ПЕЧАТНЫХ И ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГ [СССР.GAMES](http://СССР.GAMES)

1971

# Гейминг в СССР

1996\*



ИНТЕРЕСНЫЕ ОБЗОРЫ ИГРОВЫХ УСТРОЙСТВ И ПРОГРАММ, ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, ФАКТЫ ИЗ ИСТОРИИ ПРЕДПРИЯТИЙ-ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ, ЛЮБОПЫТНЫЕ МОМЕНТЫ ИЗ ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ ТЕХ ЛЕТ, ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТУДИЙНЫЕ И АРХИВНЫЕ ФОТОГРАФИИ.

- Электромеханические автоматы
- Электронные автоматы
- Игровые ТВ-консоли
- Карманные электронные игры
- Программируемые калькуляторы
- Персональные компьютеры

\* От первых электромеханических автоматов до мультимедийных ПК постсоветской эпохи.



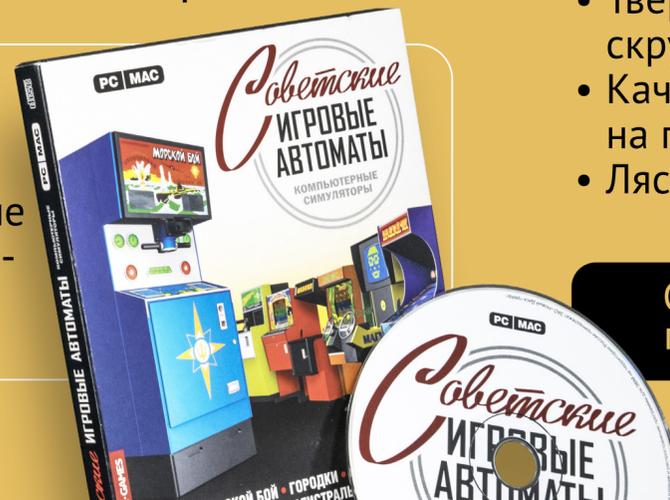
# Первый том серии уже готов!

Первый том серии знакомит читателей с самыми знаковыми советскими игровыми автоматами. От электромеханических “Морского боя” (клон Midway’s Sea Rider) и “Снайпера” (клон автомата Sharp Shooter от Chicago Coin) 1970-х годов до оригинальных видеоигровых платформ конца 1980-х, таких как “ТИА-МЦ 1” (“Конёк-Горбунок”).

Не секрет, что большинство советских игровых автоматов были скопированы с иностранных моделей, а каких именно — в книге показано с помощью сканов рекламных материалов Sega, Atari и прочих компаний. Но были и немногочисленные собственные оригинальные разработки, такие как автомат “Городки” и упомянутый “ТИА-МЦ 1”, поэтому им в книге уделено особое внимание.

Технические описания автоматов, особенности их геймплея и дизайна сопровождаются рассказами о повседневной жизни в СССР. Для большего понимания контекста описана работа предприятия “Союзаттракцион”, включая теневую сторону. А в конце книги дан обзор “Золотой эры видеоигр” на Западе.

В подарок каждому читателю предлагается игра “Советские игровые автоматы. Компьютерные симуляторы”, созданная под руководством автора в 2008 году.



- Формат 158 × 210 мм
- Твёрдый переплет, скругление корешка
- Качественная полноцветная печать на плотной мелованной бумаге
- Ляссе

Скачайте PDF с фрагментом первого тома на [ccsr.games](http://ccsr.games)



# Содержание книг серии

[может измениться  
в процессе работы]



## Игровые автоматы

- Электромеханические автоматы
- Морской бой
- Монетоприёмник и касса
- Воздушный бой
- Танкодром
- Снайпер
- Дуплет и зимняя охота
- Ни пуха, ни пера!
- Баскетбол
- Шайбу! Шайбу!
- Голкипер
- Репка
- Скороход
- Викторина
- Футбол
- Кран и Зонд
- Цирк (Пинбол)
- Пенальти
- 15 копеек
- Скачки и Сафари
- Ралли-М и Чемпион-М

- Магистраль М
- Теле-Спорт
- Перехватчик
- Автоматы завода Терминал
- Городки
- ТИА-МЦ-1
- Кот-рыболов
- Фирма Extrema
- Фотон
- Симулятор “Советские игровые автоматы”
- Магистраль, Телеспорт
- Пневматический тир
- Золотая эра аркадных видеоигр

## Игровые консоли

- Magnavox Odyssey и Pong
- Видеоспорт, Турнир и пр.
- Самодельная игровая приставка
- Nintendo G&W
- Электроника ИМ

- Редкие и экспериментальные игры
- Врезка: Бренд “Электроника”, Планетоход ИМ11
- Врезка: Brick Game
- Atari 2600
- Rambo TV Game
- Nintendo Famicom и NES
- Dendy
- Сьюбор и пр.
- SEGA
- SNES
- Panasonic 3DO
- Sony PlayStation
- Nintendo GameBoy и другие портативные консоли
- ТВ-приставка ALF (клон ZX Spectrum)

## Компьютеры 1980-х

- Игры на программируемых калькуляторах
- Радиолобительские ПК

- Микро-80
- Радио 86PK (Микроша и пр.)
- ЮТ88
- Специалист
- Орион-128
- Врезка: Кассета и магнитофоны
- Врезка: Радиолобители
- Компьютеры PDP-архитектуры
- Digital PDP-11
- БК-0010, 0011
- БК-0100
- ДВК 1-3
- УК НЦ (Электроника МС 0515)
- Немига
- Электроника 60М и Тетрис
- Обзоры популярных игр
- КПК Электроника МК85 и МК90
- Компьютер в школе

- и дома
- Предмет Информатика
- Агат-7, 9 и Apple II
- Yamaha MSX КУВТ1 и КУВТ2
- Львов
- Корвет
- Вектор 06Ц
- Обзоры популярных игр
- Врезка: Матричный принтер
- Врезка: Дисководы и дискеты “Изот”
- Sinclair Spectrum
- Самодельные клоны ZX Spectrum
- Кооперативные и заводские клоны
- Обзоры популярных игр
- Врезка: Демосцены
- Врезка: Торговля софтом на кассетах
- IBM PC дома и на работе

- IBM PC XT, PS/2, MS-DOS и пр.
- Профессиональные: Искра, Нейрон, ЕС, СМ, Robotron
- Домашние: Поиск и прочие
- Обзоры популярных игр
- Врезка: Модем и ФИДО
- Зарубежные ПК, которые попадали в СССР (Atari, Commodore 64 и Amiga)

## Компьютеры 1990-х

- РС “красной сборки”
- Первые постсоветские бренды
- Радиорынки
- Самостоятельная сборка ПК
- Софт: DOS 6.2, Windows 3.1, NC и пр.
- MPC Level 1, 2 (Sound Blaster, CD-ROM)

- Забытые периферийные устройства: матричные принтеры Epson, ручные сканеры, Арвид и пр.
- Отечественные игры и их создатели: King's Bounty 2, Color Lines, Perestroika, Поле Чудес, Sea Battle и т.д.
- Топ зарубежных игр первой половины 1990-х
- Windows 95, SoundBlaster, 3Dfx, SVGA, Струйный принтер Epson и HP LaserJet 5L, CD-R, модемы USR и Zyxel, Интернет-провайдеры и веб-сайты
- Топ зарубежных игр второй половины 1990-х
- Первые игровые хиты отечественных разработчиков

# Не только Гейминг

Серия может быть расширена, как минимум, тремя книгами: “Аудио и музыка”, “ТВ, кино и видео” — что и на чём слушали и смотрели в 1960-х — 1990-х, а также — самые популярные “Игры и игрушки”. Впоследствии все книги планируется объединить в один или два больших тома

энциклопедии советских и постсоветских развлечений.

Параллельно с выпуском книг будут вестись каналы в соцсетях и на YouTube, а в перспективе накопленные материалы лягут в основу телевизионного сериала.



В предыдущие годы из печати выходили экспериментальные тиражи книг “100 вещей эпохи СССР” (два тома), “Солдатики и игра в них”.

# Об авторе



**В**ладимир Александрович Невзоров родился 22 мая 1978 года. В 2000 году закончил магистратуру Национального исследовательского университета “Высшая школа экономики”, в 2002-м защитил кандидатскую диссертацию.

Работать начал еще школьником, в 1992 году – продавал дискеты с ПО для “Агат-9”. Во второй половине 1990-х открыл фирму по сборке и продаже ком-

пьютеров, а в начале 2000-х организовал мультимедийное издательство, выпустившее около 500 продуктов на дисках – энциклопедии, компьютерные игры (включая симулятор “Советские игровые автоматы”) и прочее – разошедшихся суммарным тиражом около 3 млн. экземпляров.

С 2011 года также занимается разработкой приложений для iOS и Android.

Автор ряда книг, среди которых “Apple. Эволюция компьютера”\* (высоко оценённая Стивом Возняком) и Innovation in Isolation\*\* (о кибернетике в УССР с 1940-х годов), соавтор двухтомного издания “100 вещей эпохи СССР”. Учредитель издательств Nahs Haus и Sky Horse, соучредитель бесплатной электронной библиотеки ARHEVE.org.

- \* При поддержке компании Restore (второе издание)
- \*\* По заказу компании MacPaw





# Для спонсора

**С**таньте спонсором или совладельцем серии книг о гейминге в СССР на русском и английском языках, в бумажном и электронном форматах.

Благодаря вам мы создадим увлекательный виртуальный мир прошлого, погружившись в который, читатель старшего поколения заново переживет волнующие моменты своего детства и юности, а молодые люди узнают много нового про времена их отцов и дедов.

Наша редакция работает над этим проектом с 2015 года — находит и фотографирует предметы, часто покупает их для более детального исследования, собирает и структурирует информацию, берет интервью у разработчиков и других

причастных к теме людей.

Интервью являются важной частью проекта, поскольку большей части необходимой информации нет онлайн или в книгах, её можно получить только у первоисточника. И эта возможность с каждым годом уменьшается...

## **Сколько нужно средств на подготовку серии?**

На подготовку основных книг серии требуется 80.000 евро.

Деньги пойдут на оплату труда автора, двух редакторов, дизайнера, верстальщика, ретушёра, фотографов, корректора, контент-менеджера. А также на подготовку и ведение веб-сайта и страниц соцсетей с первоначальным рекламным продвиже-

нием, печать первых небольших тиражей.

За несколько большую сумму спонсор может стать совладельцем или полным владельцем всего проекта.

## **Что получит генеральный спонсор?**

Часть тиража книги; подготовку статьи о компании и её размещение в книге; публикацию информации о спонсоре в новостях, связанных с выходом книги; размещение логотипа и адреса сайта на титульном листе; право на использование части материалов издания на своём сайте и страницах соцсетей; диплом спонсора от издательства.

## **Сколько времени нужно на выпуск серии?**

Около полутора лет с момента начала финансирования.

Уже готово: макет первого тома и около 1/5 материалов 2-4 томов.

# Контакты

Если вы просто хотите поддержать автора  
в его работе над этим и другими проектами:  
PayPal: [nahs.haus@gmail.com](mailto:nahs.haus@gmail.com)



Некоммерческие проекты автора:  
Электронная библиотека [ARHEVE.org](http://ARHEVE.org)  
Бесплатные электронные книги [Bookwagen.com](http://Bookwagen.com)



Владимир Невзоров  
Издательство NaHS Haus

[nahs.haus@gmail.com](mailto:nahs.haus@gmail.com)  
+40749138225



© Владимир Невзоров,  
2015-2025

