

# OFFTOP

## SPECIAL

ПРЕДСТАВЛЯЕТ



# NINTENDO HARDCORE

## ТОП-10 САМЫХ СЛОЖНЫХ ИГР НА NES



### **Этот выпуск особенный.**

Как видите, у него нет номера. И содержания. Все потому, что он весь посвящен одной теме. Можно даже сказать, что весь номер – одна большая статья. И для раскрытия этой темы потребовалось привлечь лучше мозги и сильнейших игроков нашего сообщества. И потратить – ни много ни мало – два с половиной года.

Этот выпуск – о самых сложных играх на NES.

О том, как мы составляли наш топ, о том, что же это за игры и чем они собственно сложны – читайте далее. И будьте уверены – мы заткнули за пояс все существующие на сей момент топы. Наш – самый объективный.

**главред masterpeace**

### **Наши ресурсы:**

Группа ВК: <https://vk.com/dendyforever>

Ютуб: <https://www.youtube.com/user/TheSmoke332>

Стримы: [http://ru.twitch.tv/dendy\\_forever](http://ru.twitch.tv/dendy_forever)

Твиттер: [https://twitter.com/Dendy\\_Forever](https://twitter.com/Dendy_Forever)

Журнал: <https://issuu.com/dfmag>

Вспомните, как приходилось заучивать трассу, убегая от Клингер-Вингера в Battletoads. Или раз за разом пытаться убить последнего босса – Дзякио в Ninja Gaiden. Адски сложно, не правда ли? И не зря их включают в топы сложнейших игр на NES...

Зря. На деле они очень далеки от действительно сложных игр. И все эти топы построены чаще всего на детских воспоминаниях или составлены малоопытными игроками, не выдавшими настоящего хардкора. Они даже не приблизились к истине. В отличие от нас.

Мы потратили больше двух лет на составление этого топа. Наши лучшие игроки проверяли на прочность самые хардкорные игры.

Итак, представляем вам

# 10 сложнейших игр NES



Новые игры для NES и Famicom продолжают делать по сей день и вряд ли когда-нибудь прекратят. Как же мы можем составить топ в таком случае? И это не единственная проблема. Возьмем квесты, к примеру: они могут быть очень сложными без спойлеров и подсказок, но с ними проходятся элементарно. Иии, как тогда оценивать? А еще ведь часто имеются уровни сложности и разные концовки.

В общем, нужно обозначить четкие **правила**, по которым мы составляли ТОП. Поехали.

**1** Игры без какой-либо концовки, такие как Galaxian или Battle City, не рассматриваются. Концовка так или иначе должна быть, иначе непонятно, что считать «прохождением» игры.

**2** Рассматриваются лицензионные игры, вышедшие в период жизни консоли (это примерно с 1983 по 1996 год). В порядке исключения рассматриваются еще игры от компании Codemasters, которым не дали лицензию по какой-то нелепой причине. Современные homebrew-игры, такие, как Battle Kid, не рассматриваются.

**3** Чтобы оценить сложность игры, нужно ее либо пройти, либо как минимум потратить много времени на попытки. Нельзя оценивать сложность игр наугад.

**4** Игры рассматриваются в **максимально сложной категории**: в основном это максимальный уровень сложности и максимально сложная для получения концовка, но есть и несколько особых случаев.

**5** Игры проходятся с использованием всей известной информации, любые способы тренировки разрешены.

**6** Турбо-кнопки разрешены. В конце концов, сама Нинтендо выпускала официальные контроллеры с турбо-кнопками, например, NES Advantage.

**7** Использование игровой паузы разрешено.



**В** Использование багов разрешено.

**Ч** Использование любых эмуляторных и внутриигровых читов запрещено.

Если с эмуляторными читками всё понятно (сохранения, замедление, эмуляторная пауза), то что такое внутриигровые читы, объясним подробнее.

Любая скрытая комбинация, не являющаяся частью игровой механики, считается читом. Не имеет значения, комбинация из 2 кнопок или из 15. Не важно, прописана она в мануале к игре или нет. Некоторые очень любят пользоваться читками из мануалов и не считать себя читерами. Что ж, давайте попробуем решить эту проблему раз и навсегда.

Возьмем игру Вее 52. В мануале можно увидеть аж зашифрованный код на местную броню. Заметим, что в самом мануале этот код дословно «читом» не назван. А теперь вводим его в игре, и что же мы видим? Надпись Cheat! Прямым текстом!

Поэтому все скрытые комбинации, которые не являются игровой механикой и дают игроку какое-то преимущество (continue, жизни, выбор уровня, оружие и так далее) являются читками и запрещены.





# 10

## MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

**Жанр:** файтинг / симулятор бокса  
**Дата выхода:** 21 ноября 1987 г.  
**Разработчик:** Nintendo / Elite  
**Издатель:** Nintendo



MIKE TYSON'S

# PUNCH-OUT!!<sup>®</sup>



NEW



CONTINUE



*Mike Tyson's Punch-Out!!* – это один из первых симуляторов бокса в истории и первый по-настоящему популярный. Главный герой – Little Mac пытается сделать карьеру боксера и завоевать чемпионский титул. На его пути находятся красочные, вымышленные боксеры, после которых он должен сразиться с самим великим Майком Тайсоном! Эта игра нередко присутствует в «попсовых» топах сложных игр, иногда даже на первом месте, но то в «обычной» сложности, а есть еще и «необычная», которая все эти топы за пояс заткнет.

Да, не все знают, что в игре есть секретный режим под названием *Another World Circuit*. Пароль на него не указан ни в игре, ни в мануале. Начнем с того, что даже включить этот режим не так просто. Нужно ввести код и активировать его нажав одновременно

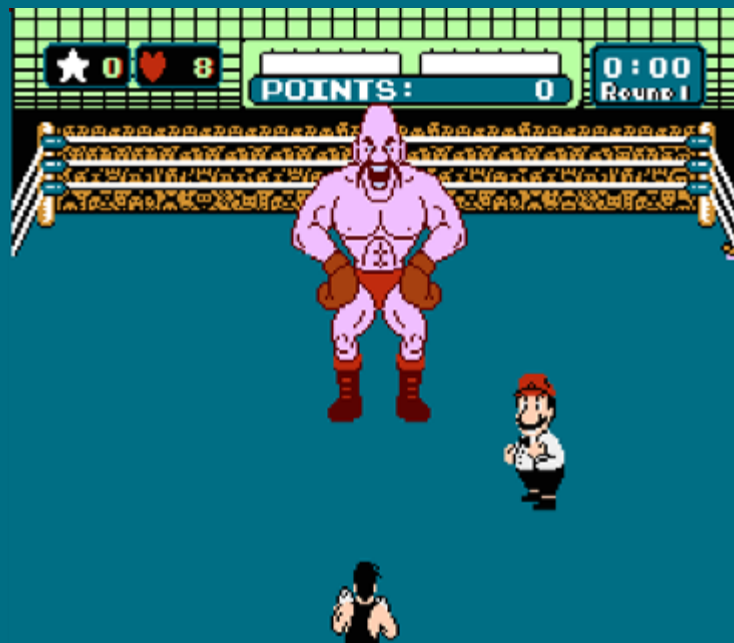
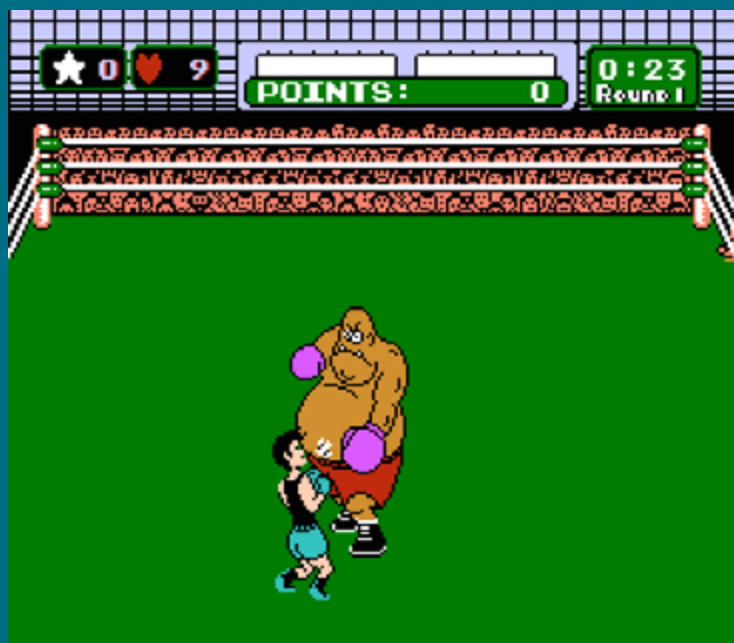
### **A+B+Select+Start**

В нем главному герою под руководством игрока нужно пройти девять оппонентов без поражений. Да, после проигрыша любому оппоненту никаких продолжений не дадут. Наверное, поэтому оппонентов меньше чем в основном режиме игры.



Процесс игры таков: вражеский боксер пытается выбить дурь из нашего персонажа, а вы при помощи джойстика должны вовремя уклониться и зарядить в ответ. Каждый бой длится три раунда по три минуты. Если боксер побывает в нокдауне три раза за один раунд, он автоматически проигрывает. У каждого врага есть определенный набор действий, и нужно играть, отталкиваясь от того, что делает оппонент. То есть, это игра на реакцию. И вот тут самое интересное. Тайминги на все эти удары разные, поэтому просто считать время не получится. Нужно вовремя среагировать на прием и отвесить оплеуху в ответ. Уклонишься чуть раньше или позже – пропустишь удар, который оставит хороший синяк на будущее. Но не только реакцией сложна эта игра. К каждому сопернику

нужно искать тактику, которая не всегда очевидна. Конечно, сейчас век интернета, и можно посмотреть тактики у других игроков, но тут есть несколько нюансов. Каждый игрок проходит эту игру, так как ему удобно и, возможно, придется пересмотреть тонны видео, чтобы найти ту тактику, которая будет у вас стабильно получаться. Наш протагонист очень слабый, но быстрый. Поэтому, когда игрок пропускает удар, то теряет много жизней. А когда Little Mac наносит удар, то отнимает ну очень мало. Каждый последующий соперник сложнее предыдущего, потому что их удары становятся все сильнее и опаснее, а вот наши остаются прежними. Да, это не RPG, и прокачку персонажа не завезли. Некоторые враги вообще способны отправить в нокдаун с одного удара!



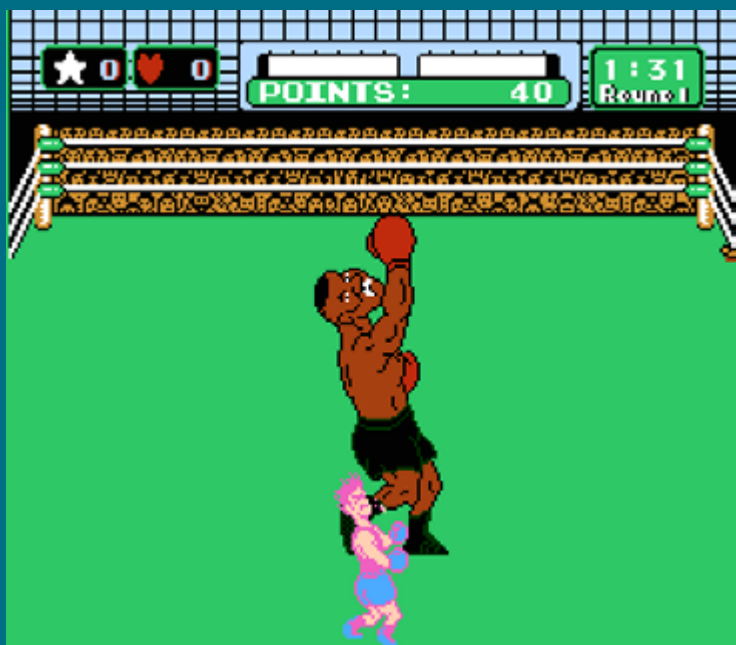
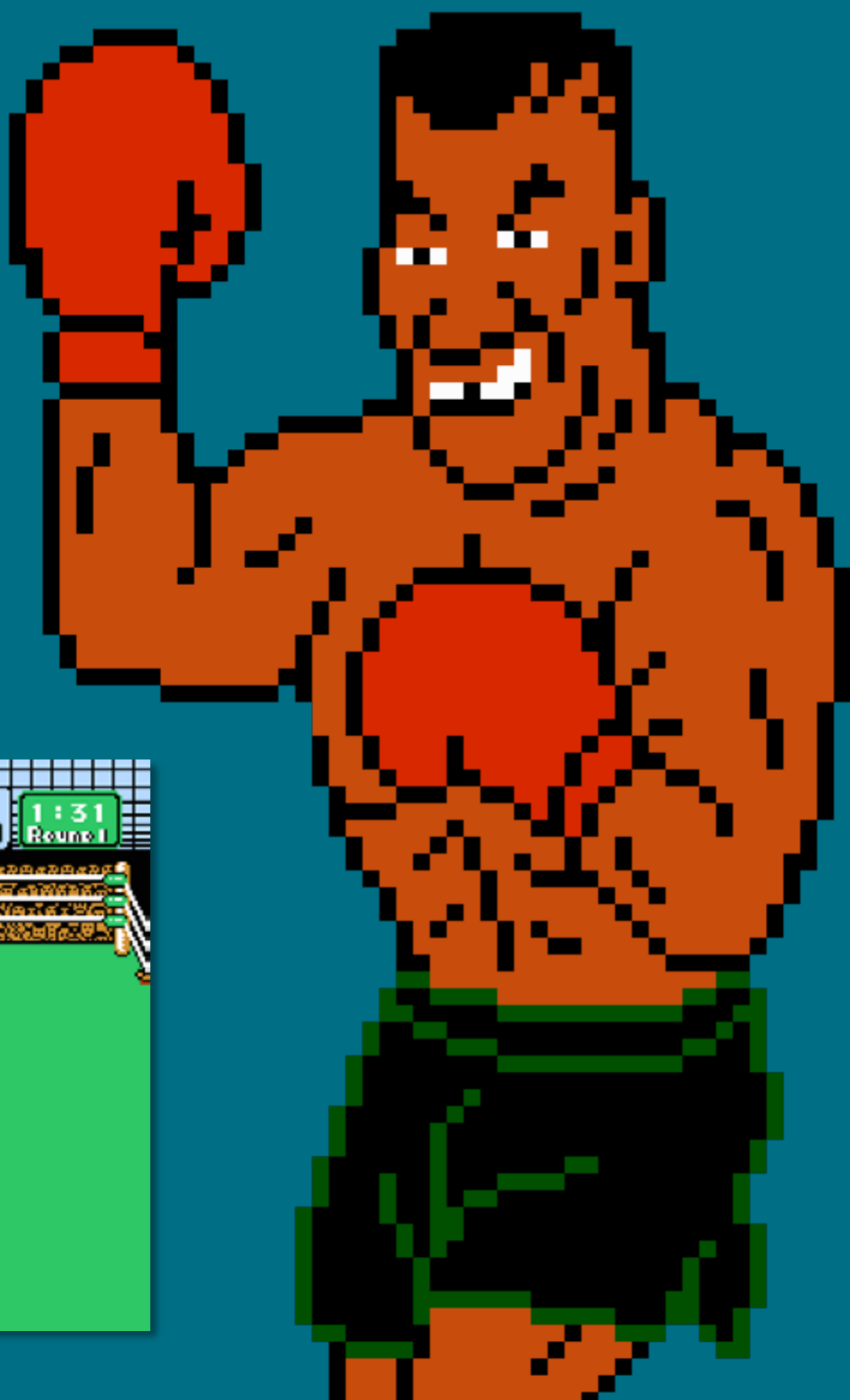


А теперь гвоздь программы – сам Майк Тайсон! Он настолько крутой, что отправляет Мака в нокдаун одним ударом! Ну хорошо, мы уже говорили что некоторые другие боксеры так тоже могут. Но мы не сказали главного. Тайсон использует этот удар на протяжении первой половины первого же раунда! Три раза пропустил удар, и начинаешь с начала игры. А этот удар обладает не только невероятной силой, но и отличной скоростью. В этой игре нет возможности использовать паузу, так что облегчить задачу этой кнопкой не получится. Поэтому неважно, какой у игрока опыт в играх. Если у него плохая реакция, то проходить ему Тайсона долго и мучительно. Потому что реакция это такой навык, который прокачать не удастся. Это не игровой элемент, а способность самого человека. Если у игрока хорошая реакция, то все равно ему придется научиться проходить всех боксеров как можно эффективнее, потому что попытка на прохождение всего одна.

А ведь до Майка еще нужно сразить других 8 оппонентов. У каждого из них свои сильные стороны, которые не позволят быстро пройти эту игру. Но когда уже все знаешь и умеешь, игра уже не является чем-то запредельно сложным, и ее прохождение уже вопрос времени.

Подведем итоги. Сложность режима Another World Circuit состоит в том, что игра на знания тактик, реакцию, последний боксер невероятно силен и поражения отправляют игрока на титульный экран. Поэтому Mike Tyson's Punch-Out!! открывает наш топ сложнейших игр и занимает в нем почетное 10-е место.

*by Владислав 'Cinger' Чарник*





# ZUNO SENKAN GALE

**Жанр:** скролл-шутер  
**Дата выхода:** 14 декабря 1985 г.  
**Разработчик:** Team Bioteckers  
**Издатель:** dB-SOFT



# GALLG




**1 PLAYER**

**2 PLAYERS**

Эта игра была добавлена на рассмотрение самой последней, и на самом деле это тот случай, когда можно было игру добавить в топ-10, а можно было и не добавлять. На объективность топа это бы практически не повлияло, так как сложность игр в конце списка и сложность игр, немного до топа не дотянувших, практически идентична. Однако если сложность нескольких игр была очень похожа, то мы отдавали предпочтение разным жанрам, а *Galg* – это самый сложный и единственный представитель шмапов/скроллеров в нашем топе.

Что касается всех остальных представителей этого жанра, их поголовно погубила тактика использования игровой паузы. *Gun-Nac* на эксперте с рикошетами, *Cosmic Epsilon* в режиме *Another World*, *Star Force* – эти три игры могли бы быть в топ-10, если бы пауза так сильно не облегчала их. И вот в топе из скроллеров остался один лишь *Galg*, да и то со «скрипом» протиснувшийся лишь на 9-е место.

### А теперь, собственно, к игре.

С самого начала нам на экране в игре пишут, что надо собрать 100 вот таких частей  чего-то там, что уже намекает, что это будет не так быстро. Если верить интернету, это части какого-то супероружия, собрав которое, мы сможем убить последнего босса и закончить войну. Однако после сбора всех ста частей никакого нового оружия нам не дают, а просто пускают к финальному боссу. Поэтому вообще непонятно, что же мы там собирали.

Но нас, конечно, больше интересует геймплей, а не сюжет. Так вот, довольно быстро мы узнаём, что в одном уровне можно найти только одну часть. Прикинув среднюю длину уровней, понимаем – игра длинная. Ну и, конечно же, в игре нет continue.

В *Galg* присутствует система прокачки, которая дается либо за какое-то время, проведенное в игре без смертей, либо за количество уничтоженных врагов. В общем, прокачиваться наш корабль будет самостоятельно, главное для этого как можно дольше не умирать. Когда наш корабль прокачается несколько раз, он получает дополнительные выстрелы сбоку. Они довольно полезны, и терять их крайне нежелательно. Часто умирать нежелательно – после каждой смерти прокачка «откатывается» на одну единицу назад. Без прокачки жить можно, но сложно, и это приводит к постепенному сливу жизней, а если к середине игры слиться до нуля, снова прокачаться на максимум будет проблемой.

Это и есть основная сложность игры, позволившая попасть ей в топ: длинный скроллер без continue и с постепенной потерей уровня прокачки после смерти.

### Структура уровней

Для наглядности привожу карту с GameFAQs (см. внизу).

Всего в игре 30 уровней, однако, как мы видим по карте, пролететь через все 30 за один круг невозможно. По самому длинному маршруту за круг мы можем посетить 25 уровней, а по самому короткому 12. После 30-го уровня, если 100 частей всё ещё не собраны, нас возвращают телепортом на первый. Вернуться на первый уровень можно и телепортом с 25-го. И так мы будем наматывать круги, пока не будут собраны все 100 частей.

По какому маршруту лететь, игрок, конечно же, решает сам.

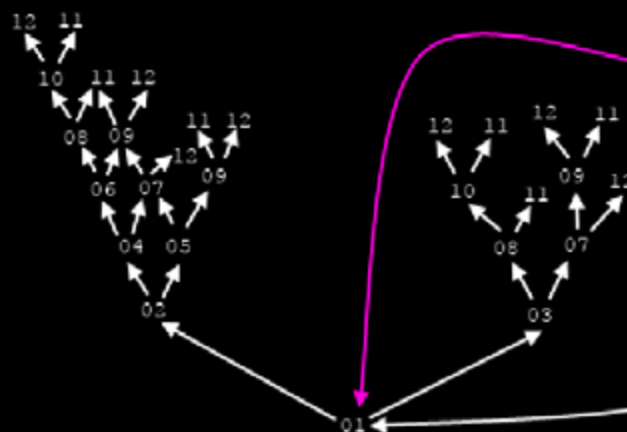
С каждым кругом (или с каждой собранной частью) игра усложняется, врагов на уровнях становится больше, и играть без боковой прокачки всё сложнее.

Zunou Senkan Galg Game Map by MrPopsicle43

Note that any area 11 or 12 will take you to area 13. I wouldn't want to have a mess of arrows. Green arrows represent the Zystas Warps.

(06/07)

(11/12) → 13 → 14 → 15 → 16 → 17 → 18 → 19 → 20 → 21 → 22 → 23 → 24 → 25 → 26 → 27 → 28 → 29 → 30





1UP

925220

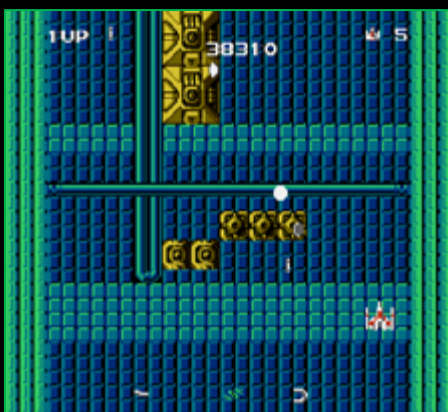
W 9

Все уровни разделены на три зоны:

Водная



База



Космическая



Последние уровни в каждой из зон являются самыми сложными. И если последние уровни водной зоны и «базы» можно пропускать варпами, то на последние уровни космической зоны, нам после сбора всех ста частей, таки придется попасть. Хорошо, что через эти сложные уровни нам предстоит пройти всего раз, если, пока у нас не собраны 100 частей, использовать варп из 25 уровня в 1-й.

К слову, по тому маршруту, по которому проходил игру я, мне пришлось намотать целых 10 кругов, зато этот маршрут позволил мне избежать сложных уровней при сборе этих 100 частей.

В 19-м уровне иногда выпадает бонус на +10 частей:

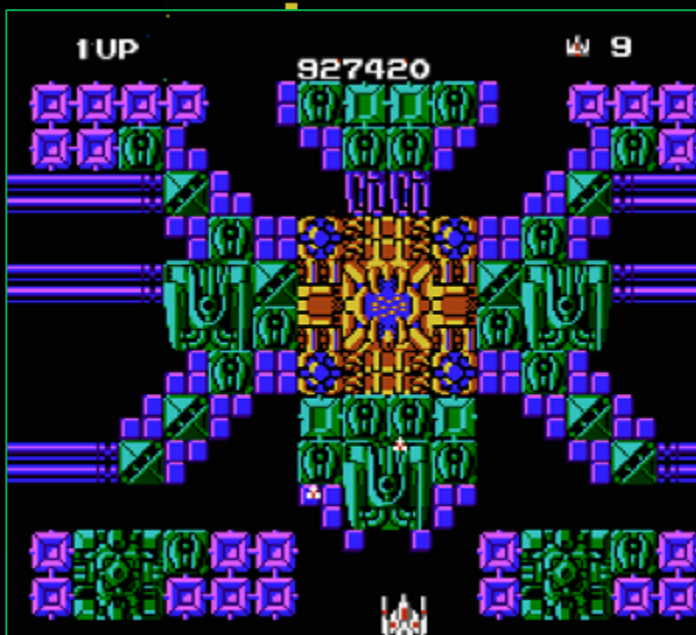


Итого теоретически игру можно пройти за три круга, если играть по максимально длинному маршруту и всегда подбирать этот бонус. Однако я так и не разобрался, за счёт чего он появляется, ведь в 19-м уровне его можно встретить далеко не всегда. Также, чтобы попасть в 19-й уровень, придётся проходить этот круг по сложному маршруту, а учитывая, что каждая смерть откатывает прокачку, мне кажется, попытка собрать дополнительные 10 частей не является максимально эффективной тактикой.

В общем, собрав необходимые 100 частей, нам остается долететь до 30-го уровня, убить полубосса или переждать, пока он сам улетит с экрана:



Потом завалить единственного босса в игре (он похож на каменное строение и абсолютно беспомощен – даже боссом-то трудно назвать):



и на этом игра будет пройдена.

Нам пишут фразу HIT !! WAR IS OWER, идет концовка и титры. Наконец-то наше приключение длиной почти в 3 часа закончено.

by Женя 'Kain' Багацкий





# Q-BERT

**Жанр:** аркада  
**Дата выхода:** февраль 1989 г.  
**Разработчик:** Konami  
**Издатель:** Ultra



# Q\*bert<sup>®</sup>

PLAY SELECT



1 PLAYER

2 PLAYERS

*Q\*bert* – одна из первых игр с применением изометрической проекции, а отсылки к ней можно отыскать во множестве игр, фильмов, мультфильмов – в общем, настоящая аркадная классика. На аркадных автоматах она вышла в 1982 г. и впоследствии обзавелась портами на другие игровые системы, в том числе и на 8-битную домашнюю консоль от Nintendo. Версия для NES может похвастаться наличием концовки и увеличением сложности. Среди значительных отличий можно отметить увеличение скорости и количества врагов.

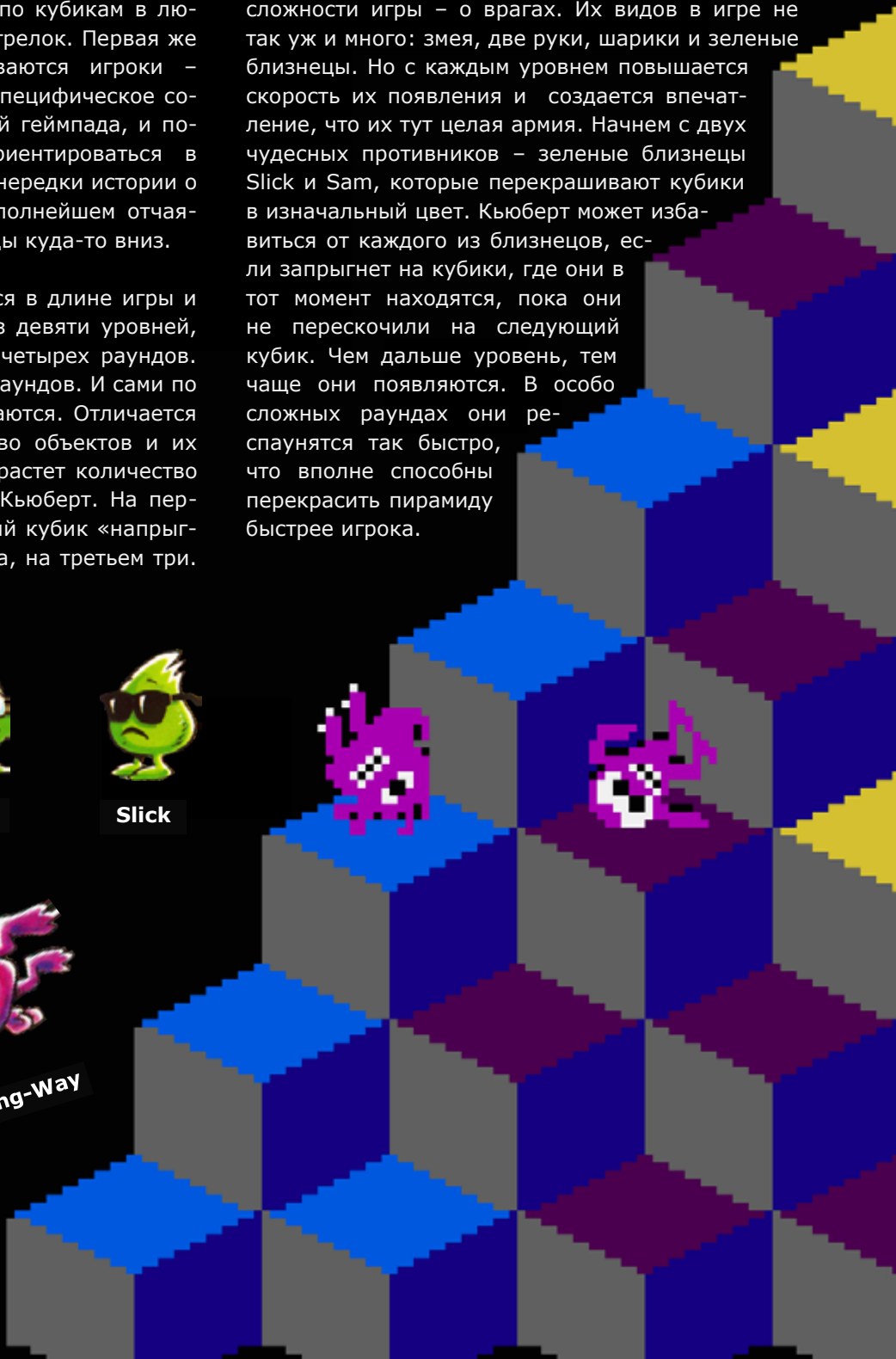
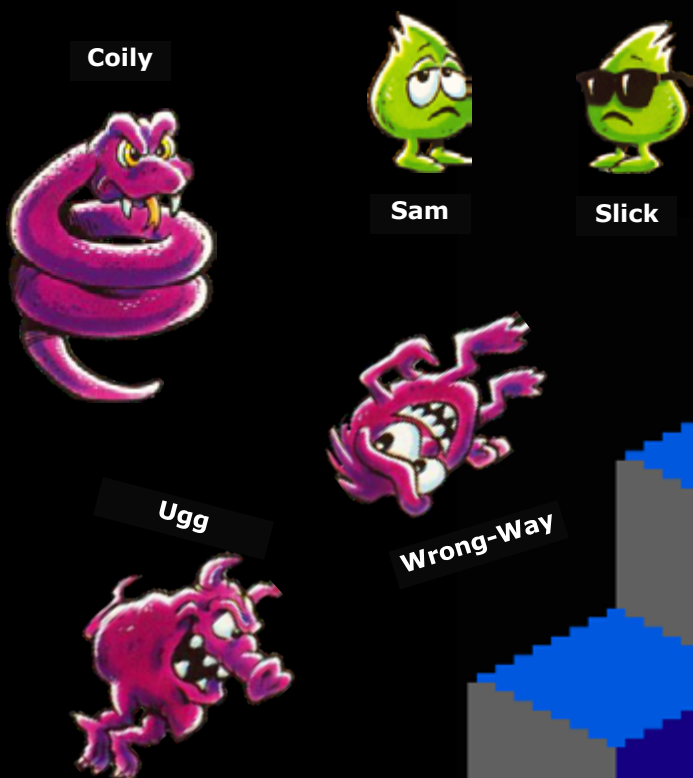
Собственно, Кьюберт – имя персонажа, которым управляет игрок. У него есть небольшое хобби – он любит перекрашивать пирамиды в определенный цвет. Однако даже у такого мирного дела находятся противники. Каждый раз, когда Кьюберт попадает на новый объект, его ждут недоброжелатели, которые всячески пытаются его поколотить и помешать выполнить работу.

Каждый раунд игрок начинает с вершины пирамиды. Он может перемещаться по кубикам в любом направлении при помощи стрелок. Первая же сложность, с которой сталкиваются игроки – управление. В игре несколько специфическое соотношение сторон с крестовиной геймпада, и поначалу сложно правильно ориентироваться в нажатии направлений. Поэтому нередки истории о суициде Кьюберта, который в полнейшем отчаянии прыгает с вершины пирамиды куда-то вниз.

Еще одна сложность заключается в длине игры и ее однообразии. Она состоит из девяти уровней, каждый из которых состоит из четырех раундов. То есть всего нужно пройти 36 раундов. И сами по себе пирамиды ничем не отличаются. Отличается только набор цветов, количество объектов и их расположение. До 5-го уровня растет количество цветов, которые может менять Кьюберт. На первом уровне он должен на каждый кубик «напрыгнуть» один раз. На втором – два, на третьем три.

Если он напрыгнет больше раз, чем надо, это на первых двух уровнях никак не повлияет на конечный цвет. А вот с третьего уровня возможность перекрашивать цвет кубиков заикливается, что и создает дополнительную сложность. Таким образом, если игрок напрыгнет на нужный кубик на один раз больше, его цвет вернется к исходному, самому первому.

А теперь настало время рассказать о главной сложности игры – о врагах. Их видов в игре не так уж и много: змея, две руки, шарики и зеленые близнецы. Но с каждым уровнем повышается скорость их появления и создается впечатление, что их тут целая армия. Начнем с двух чудесных противников – зеленые близнецы Slick и Sam, которые перекрашивают кубики в изначальный цвет. Кьюберт может избавиться от каждого из близнецов, если запрыгнет на кубики, где они в тот момент находятся, пока они не перескочили на следующий кубик. Чем дальше уровень, тем чаще они появляются. В особо сложных раундах они респаунятся так быстро, что вполне способны перекрасить пирамиду быстрее игрока.





Другие враги мешают тем, что убивают оранжевого героя. Змейка Coily целенаправленно преследует игрока, и от нее можно укрыться только на диске. Сверху пирамиды появляются красные шары, которые скатываются вниз в просто огромных количествах. Особенно сильно бесит их внезапное падение на голову, когда нужно подниматься на вершину пирамиды. Другие опасности исходят от Ugg и Wrong-Way. Это фиолетовая свинья и гремлин. Они двигаются слева и справа по ущербным траекториям, которые вызывают только приступы негодования. Особенно опасно, когда игрок находится в каком-то углу, потому что пространства для маневров почти нет.

А теперь о том, что делает эту игру проходимой. Бонусы. Их всего три. Начнем с первого, самого очевидного. По краям пирамиды находятся вращающиеся диски. Диски дают возможность спастись, перевоза Кьюберта наверх пирамиды, при этом змея Coily в попытке его догнать соскакивает с пирамиды и погибает. Затем на смену ей появляется следующая змея. Диски одноразовые, в каждом раунде их фиксированное количество.

Следующий бонус – зеленый шарик. Он скатывается с вершины пирамиды, и если игрок его подберет, то все враги замрут на определенное время. Пока время остановлено, нельзя ликвидировать близнецов. Чаще всего он выпадает в такие моменты, когда вы его не ждете. И остается лишь грустно смотреть ему вслед, пока вы мчитесь на диске. Шарик пропадает, когда персонаж теряет жизнь.

И последний бонус – это кнопка для прохождения видеоигр. Вы что, не знали о ее существовании? Вот же она!



При нажатии на Start игра, ясное дело, ставится на паузу. О да, эта кнопка вытеснила много сильных, хардкорных игр из топа. Вы не поверите, но ее возможности поистине безграничны. Проблемы с реакцией? Она их решает! Не успеваете правильно перемещаться? И тут она помогает. Какие бы трудности ни были в игре, вас спасет пауза. Если, конечно, она в игре хорошо работает. Здесь пауза работает просто восхитительно, и поэтому Q\*bert находится так низко в нашем топе. Тем не менее, даже с паузой сложно проходить следующие раунды: 2-3, 3-3, 4-3, 5-3, 5-4, 6-3 и 7-4. Это самые сложные раунды, и игра может закончиться на одном из них даже с паузой. У Q\*bert были все задатки стать одной из самых сложных игр. И поначалу она претендовала на высокое место в топе. Посудите сами. Игра длинная, состоит из 36 раундов. Всего 3 продолжения.

Куча врагов. Одни враги отнимают жизни, другие перекрашивают кубики. Одни враги двигаются хаотично, другие целенаправленно, и нигде от них не укрыться. Нужно быстро принимать решения и правильно перемещаться. А в запасе у игрока есть только ограниченное количество дисков-телепортов и иногда выпадающий зеленый шарик, который останавливает время. Но с использованием паузы и тактик эта игра рано или поздно проходится, поэтому Q\*bert занимает 8-е место.

by Владислав 'Chinger' Чарник





# ARKANOID

**Жанр:** арканоид

**Дата выхода:** 26 декабря 1986 г.

**Разработчик:** Taito

**Издатель:** Taito



# ARKANOID

- ▶ 1 PLAYER
- 2 PLAYERS

Сама концепция игры в *Arkanoid*, конечно, весьма интересная и оригинальная. У нас есть шарик, ракетка, и надо уничтожить все блоки на уровне, которые можно разбить. Сегодня «арканойдов» куча, они есть на всех платформах, с красивой графикой, интереснейшими уровнями и необычными бонусами. Однако у нас именно NES- (ну или Famicom-) версия *Arkanoid*, поэтому и остановимся на ней.

Что может испортить привлекательную концепцию? Конечно же, ее реализация и плохой баланс.

В случае с NES-версией *Arkanoid* так и случилось. Был ли это первый в мире *Arkanoid*, чтобы по достоинству оценить оригинальность идеи? Нет. Как минимум *Arkanoid* раньше вышел на аркадных автоматах, а вообще эта концепция взята еще из игры *Breakout*, вышедшей в 1976 году. Поэтому рассматривая *Arkanoid* на NES, стоит обращать внимание только на саму реализацию, так как подобный геймплей появился намного раньше.

И первое, что сразу же портит впечатление об игре – это отсутствие *continue* (это же и является основной причиной, по которой игра попала в наш топ). Да, на целую длинную игру нам дают всего три начальных жизни и никаких *continue*. По ходу игры можно получить еще какое-то количество жизней, но для того, чтобы можно было нормально играть в *Arkanoid* на NES, этих жизней и близко будет недостаточно.

К слову, в игре таки есть чит-комбинация на выбор уровня (максимум до 16-го, дальше она

не работает), и есть чит-комбинация на *continue*. Вот только почему разработчики решили добавить *continue* в игру именно в виде чита – непонятно. И поскольку мы, конечно же, проходим игры без читов, то ни *continue*, ни выбора уровня у нас нет.

Поиграв какое-то количество времени, мы понимаем, что ну вот вообще не понятно как его проходить (по крайней мере, обычным способом). Даже до 10-го уровня будет идти очень тяжело, не говоря уже о том, чтобы пройти игру, в которой 33 уровня в японской версии и 36 в американской. И это издательство над игроком могло бы продолжаться не одну сотню часов, но тут на помощь к нам приходит игровая пауза. Да, пауза здесь действительно очень хорошо помогает, и благодаря ей *Arkanoid* находится на 7-м месте в топе, а не на втором или первом.

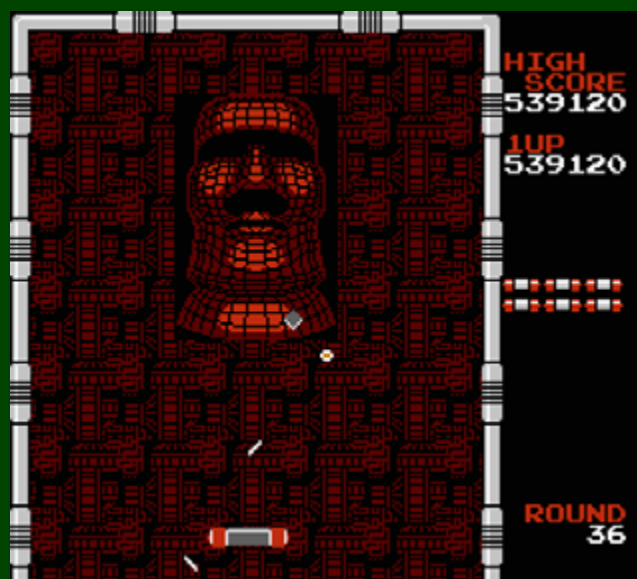
Если когда-то какой-нибудь отважный герой захочет пройти игры из нашего топа без использования игровой паузы (что, как мне кажется, очень маловероятно), то *Arkanoid* станет для него настоящим адом.

Хотя и с паузой тоже не все так просто. Если нажать на паузу в момент, когда шарик находится возле блока и разбивает его, это вызовет баг, делающий игру непроходимой: блок останется на месте, но шарик будет пролетать сквозь него, не задевая. И после разбития всех остальных блоков уровень так и не закончится, поскольку мы не можем уничтожить этот блок. Если потратить жизнь, то этот забавованный блок с экрана игры исчезнет, однако в памяти игры все равно останется как целый. Картина маслом: на экране в игре нет ни одного блока, однако уровень все равно не заканчивается, и шарик на огромной скорости все продолжает и продолжает летать по уровню. Поэтому игровую паузу как тактику прохождения *Arkanoid* использовать можно, но нужно это делать осторожно. Даже если в последнем уровне в котором есть кубики (на боссе этот глюк не действует), случайно зацепить таким образом один блок, все равно придется давить *Reset*. К слову, во 2 части *Arkanoid* этого бага больше нет.

Коварный баг с паузой



Финальный босс – Doh





Теперь об отличиях *Arkanoid* на NES (U) и *Arkanoid* на Famicom (J), и о том какая же версия рассматривается в топе. Забегая наперед скажу, что хоть в NES и Famicom версии есть некоторые различия, по сложности они примерно одинаковы, поэтому мы решили, что неважно, какая версия будет участвовать в топе, можно брать любую.

3-й уровень в японской версии имеет более сложное строение, чем в американской, в нем больше золотых неразбиваемых блоков, и пройти этот уровень труднее. Однако в японской версии на 33-м уровне уже находится финальный босс Doh, а в американской было добавлено 3 новых уровня 33, 34 и 35. Босс Doh в американке находится на 36-м уровне. На общую сложность игры эти отличия практически не влияют, вот и было решено оставить обе версии в топе. В общем, тот, кто захочет пройти все игры из нашего топа, может брать любую версию *Arkanoid*.

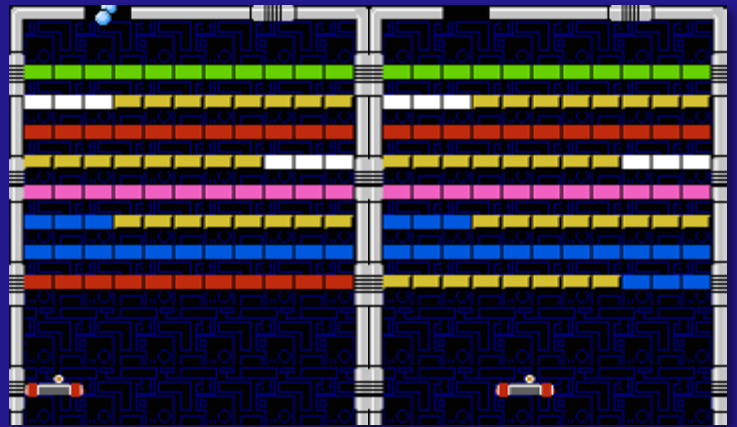
Ну и последнее, чему следует уделить внимание – это управление. Ведь для игры в *Arkanoid* был выпущен специальный *Arkanoid Controller*.

В отличие от стандартного NES-геймпада, при игре на котором скорость перемещения ракетки ограничена, *Arkanoid Controller* дает более высокую, можно даже сказать, бесконечно высокую скорость перемещения ракетки, ведь с его помощью можно переместиться с одного конца игрового поля в другой за один кадр. На эмуляторе аналогом *Arkanoid Controller* является мышка. Все функции, которые есть на мышке, есть и на этом контроллере: и там и там можно мгновенно перемещаться с одного конца поля в другой и так далее. Поэтому для тех, кто захочет пройти игры из нашего топа, использование мышки как аналога *Arkanoid Controller*, конечно же, разрешено. Ведь было бы глупо заставлять человека, решившего пройти эти 10 игр, покупать оригинальную консоль NES или Famicom, оригинальный картридж и этот спецконтроллер. Самое главное в данном случае, что функции мышки и *Arkanoid Controller* одинаковы, и любое действие, которое выполняется на мышке, можно выполнить и на *Arkanoid Controller*.

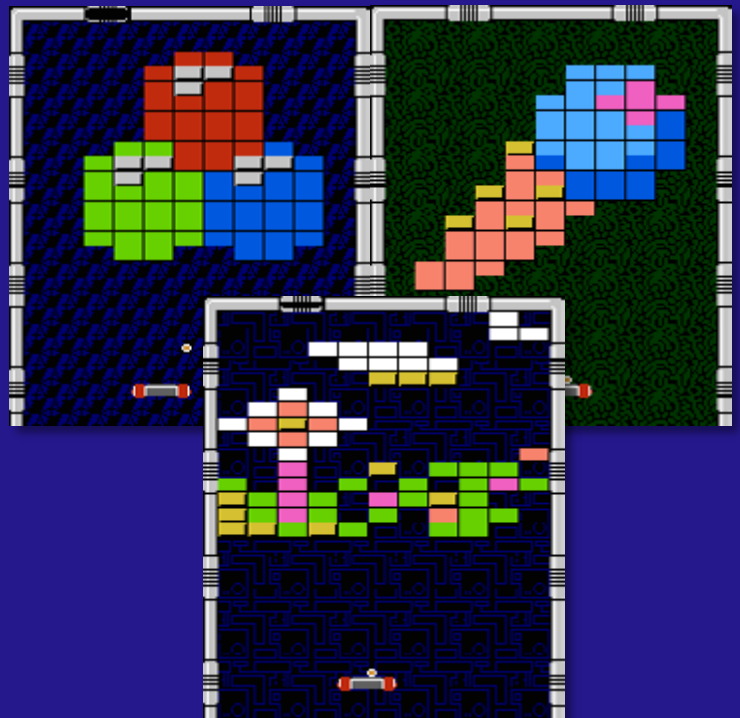
Скорее всего, управление на мышке более удобное, чем на *Arkanoid Controller*, однако как пример можно привести стримера The Mexican Runner (TMR), который прошел *Arkanoid* на оригинальной консоли и этом контроллере за 19 часов и оценил игру по сложности ниже, чем High Speed, Makai-Mura и Ikari Warriors. Поэтому отличия в сложности прохождения игры на эмуляторе и мышке или на оригинальной консоли NES с *Arkanoid Controller* не слишком глобальные.

by Женя 'Kain' Багацкий

3 уровень в американской и японской версии



33, 34 и 35 уровни американки



Arkanoid Controller





# IKARI WARRIORS

**Жанр:** топ-даун шутер

**Дата выхода:** 26 ноября 1986 г.

**Разработчик:** SNK

**Издатель:** K Amusement

# 双忍 IKARI



**1 PLAYER**

**2 PLAYERS**



*Ikari Warriors на NES – это порт с аркадных автоматов и, вероятно, первая игра жанра top-down shooter на платформе. Есть мнение, что оригинал был в разы хуже, но поскольку я в него не играл, судить об этом не берусь.*

В плане геймплея это обычная «стрелялка» с видом сверху. Графика для 1986 года, в принципе, неплоха, то же можно сказать и про музыку. Но вот с балансом тут очень большие проблемы. Персонаж здесь неповоротливый, медленный и весьма сложный для освоения, к управлению им придется привыкать. Враги же, наоборот, намного быстрее нашего героя, и меткость у них заметно выше. Да, такая вещь как стрельба по врагам из автомата, в общем-то, тоже требует привыкания. В игре предусмотрена система прокачки за счет бонусов. Одни выпадают с врагов, другие скрыты в определенных местах.

#### Обычные бонусы

**S** – увеличение скорострельности

**B** – увеличение радиуса взрыва от гранат

**L** – увеличение дальности выстрелов

**F** – способность выстрелов пролетать сквозь объекты

**K** – уничтожение всех врагов на экране в момент взятия.

#### Скрытые бонусы

**SS** – увеличение скорости персонажа.

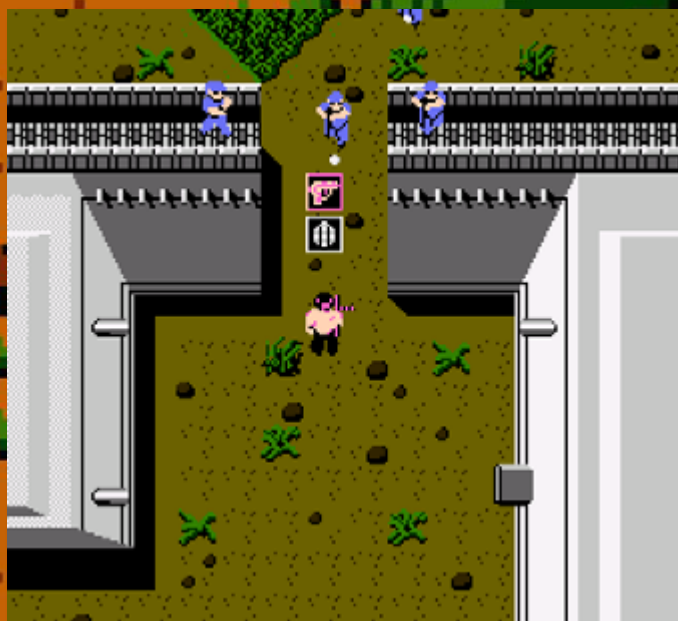
**Меч** – возможность убивать врагов касанием

**Сердце** – в случае смерти или после перехода на следующий уровень прокачка сохраняется.

Обычные бонусы, безусловно, полезны, но скрытые просто жизненно необходимы, и далеко не факт, что без них игру вообще можно пройти.

В игре всего 4 уровня. В первых двух требуется лишь дойти от точки А до точки Б, а вот в 3 и 4 нас ждут боссы. Они, в принципе, не представляют серьезной угрозы. Настоящая проблема – это сами уровни. Примечательно, что тут можно даже покататься на бронетехнике, а именно – на танке и на вертолете. Про второй поговорим чуть позже.

Итак, танк. Когда садишься в него, сразу чувствуешь себя намного увереннее: убить теперь могут только гранаты, обычные вражеские пули бесполезны. Но просто доехать в танке до конца уровня, увы, нельзя – ландшафт уровней спроектирован таким образом, что рано или поздно из него все равно придется вылезти. По воде, например, проехать нельзя. Ну и не стоит забывать про уровень бензина. Да, у танка есть бензин, и он не бесконечный. К слову, ничто в этой игре не бесконечно. В Contra вам когда-нибудь приходилось думать о количестве патронов? Нет? Ну а здесь придется, ибо они ограничены. Как и гранаты. Но это в целом не является огромной проблемой, так как на протяжении игры боезапас можно пополнять. Но и забывать о такой вещи все же не стоит. Я один раз забыл вовремя в одном месте пополнить боезапас. Итог – патроны кончились в самый неподходящий момент, меня убили. Game over.



В общем, как видите, игра доставит кучу проблем любому, кто попытается ее пройти. Более того, Ikari Warriors претендовали как минимум на третью позицию в этом топе, но... И вот тут следует остановиться поподробней.

Дело в том, что в игре обнаружился баг. Очень полезный баг, который сильно облегчает прохождении игры, т. к. позволяет сократить три уровня из четырех, а именно 1, 3 и 4. Во втором это сделать нельзя из-за того, что нет вертолета. Суть в следующем. Берем вертолет, начинаем полет, и зажав «вперед», нажимаем одновременно A+B. После этого персонаж отправится в багованный полет. Кстати, после этого совсем не обязательно держать зажатými все три кнопки. Достаточно будет лишь держать зажатой кнопку A или кнопку B. Но это еще не все. Дело в том, что есть два варианта исполнения этого бага. Первый — это именно тот, что я сейчас описал и именно его необходимо исполнять в первом уровне. После прерывания этого варианта бага персонаж становится бессмертным, однако выстрелить и бросить гранату он уже не сможет. Второй вариант. Как бы объяснить... Вы ведь в курсе, как делается спешл-удар в TMNT 3? Там ведь не совсем

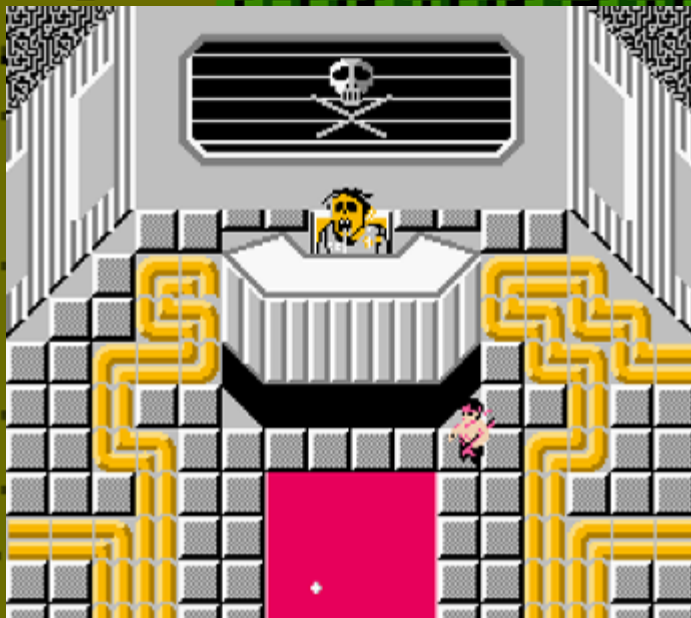
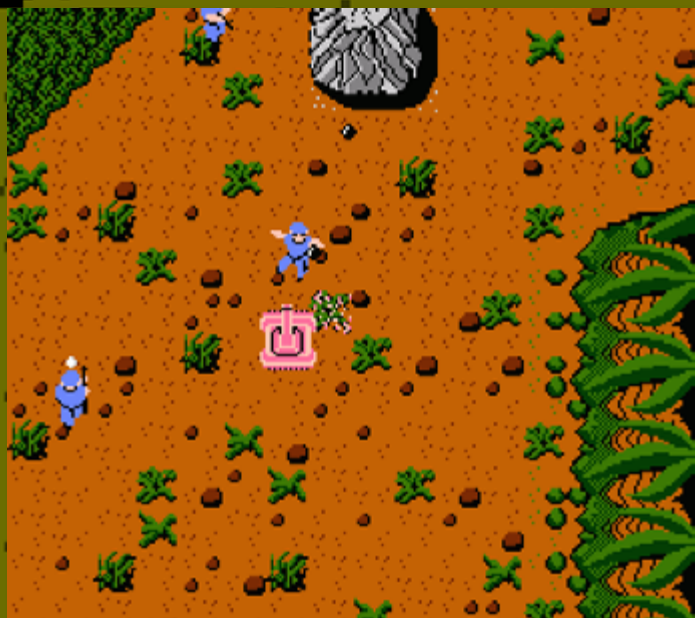
одновременно A+B, там A нужно нажимать чуть раньше, чем B. Вот здесь по сути то же самое. Берем вертолет, летим, зажимаем кнопку «вверх» и нажимаем A+B вышеописанным способом. После этого вертолет выстрелит ракетой и взорвется, а сам герой также полетит в багованный полет, вот только после прерывания бага он умрет и будет уже нормальным. Казалось бы, на кой черт нам этот баг, если первый вариант после прерывания делает персонажа бессмертным. Но в третьем уровне необходимо убить босса и взорвать себе выход. Первый вариант бага этого сделать не позволит. Следовательно, после такого варианта остается только Reset. То же самое в четвертом уровне. Необходимо убить последнего босса, а для этого тоже нужны гранаты. Да, теряется жизнь, но если вы успели взять сердце до использования бага, то все будет хорошо: оно позволяет сохранить прокачку после смерти.

Фактически, за счет багов сокращаются примерно наполовину три уровня из четырех. Именно поэтому теперь в плане сложности игра в итоге стоит ниже Макаимура, хотя раньше было совсем наоборот. Но все равно легкой прогулкой игру не назвать. В вышеназванных трех

уровнях придется еще дойти до этого вертолета. В первом уровне это сделать, конечно, несложно, но в 3 и 4 уже придется сильно попотеть. И, естественно не стоит забывать про второй уровень, который в любом случае придется пройти целиком, его никак не сократить. А он, между прочим, очень сложный. Кстати, американская и японская версии немного отличаются именно во втором уровне, но это отличие несущественно и не влияет на сложность.

В заключении стоит сказать, что эта игра из разряда «маршрутных». От реакции здесь ничего не зависит. Исполнишь заранее затренированный маршрут — проходишь, не исполнишь — быстро получаешь «геймвер» и отправляешься в начало игры. Выучить маршрут не так уж и сложно, вся сложность в его исполнении. Приятной игры! :)

*by Айдар Гайнанов*







# MAKAI-MURA

**Жанр:** экшн-платформер  
**Дата выхода:** 13 июня 1986 г.  
**Разработчик:** Carcom  
**Издатель:** Carcom



MAKAIMURA

# 魔界村



1 PLAYER

2 PLAYERS



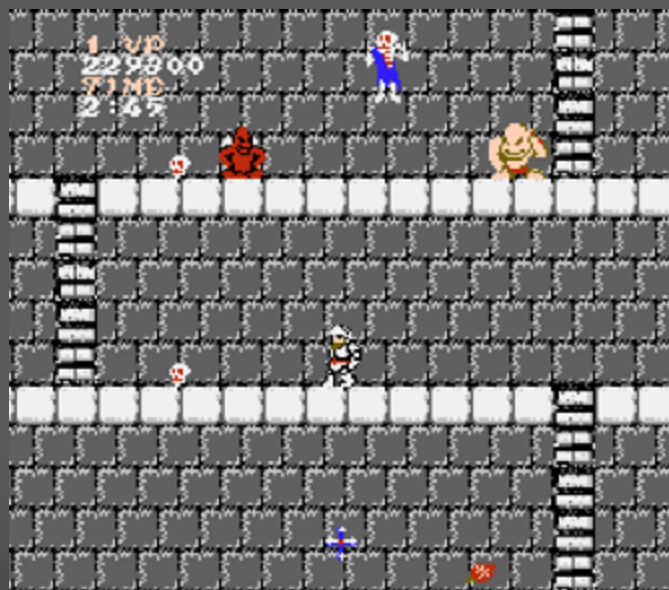
Когда-то давным-давно Makai-Mura в Dendy Forever считали самой сложной игрой на NES. Причем на тот момент казалось, что Makai-Mura на порядок сложнее всех конкурентов. Отчасти это было из-за того, что еще не были открыты новые тактики, ранее неизвестная скрытая броня и скрытые жизни. Но еще важнее то, что были открыты новые, более сложные игры, которые тогда, в 2009-2012 годах еще не были нам известны. Те, которые возглавили наш топ.

В общем, со временем Makai-Mura скатилась с первого места примерно в середину топа. На данный момент уже многие прошли эту игру, и сейчас пройти Makai-Mura уже не является великим достижением, однако это не отменяет того факта, что эта игра сложная и достойная топа.

У многих людей возникает вопрос, отличается ли чем-то японская версия Makai-Mura от американской Ghosts'n Goblins, кроме наличия бесконечных continue. Да, отличается. Вот чем.

- В японской версии нет continue.
- В японской версии ниже скорость стрельбы. Из-за этого возникают большие проблемы с троллями, так как надо подбирать расстояние. В американской версии можно стрелять по троллю впритык, и он приближаться не будет.
- В некоторых уровнях в японке больше врагов, например, во второй половине 4-го. В 1-м уровне одновременно на экране появляется больше привидений, в начале 5-го уровня бесконечные враги будут появляться чаще.
- В японской версии за очки за прибавляется только одна жизнь – за 50 000 (и то, как недавно выяснилось, эту жизнь дают не каждый раз). И все. В американской версии за очки дают больше жизней: за 50 000, за 150 000 и т. д.
- Чувствительность красных демонов в японской версии на втором круге выше. Это значит, что их легче разбудить. В американке же их чувствительность на обоих кругах одинаковая. Это значительно усложняет 6-й уровень, так как там будет один очень неприятный красный демон, с которым сложнее будет разобраться, не разбудив его собратьев.

Красные демоны с нарушениями сна



Возможно, существуют еще какие-то отличия, но, я думаю, и этих для примера вполне достаточно.

В общем, японская версия Makai-Mura по сложности и близко не равна американской версии Ghosts'n Goblins без использования continue – в Makai-Mura все гораздо сложнее.





*А теперь рассмотрим особенности самой игры и что же в ней такого сложного.*

1. В игре существует 2 круга, и проходить без continue надо, конечно же, оба. В случае потери всех жизней нас возвращают в самое начало игры. Для серии Ghosts'n Goblins 2 круга – это уже традиция, и разве что на таких слабых платформах, как ZX Spectrum, будет всего один круг. В общем, после прохождения 1-го круга нам пишут, что эта комната только иллюзия и ловушка Сатаны, и нам надо пройти игру еще раз. После этого нас автоматически кидают на первый уровень. После прохождения 2-го круга идет концовка, и нас выкидывают на титульный экран. Поэтому 2 круга в Makai-Mura – это даже не категория best ending, а обычный any%, ведь после 1-го круга игра автоматически продолжается дальше. Второй круг, конечно же, сложнее первого, многие враги на нем двигаются быстрее, бесконечные враги появляются чаще, и это хорошо ощутимо. С другой стороны, несмотря на то, что в Makai-Mura надо проходить 2 круга, игру нельзя назвать длинной. В обычном темпе игра проходится за 40 минут.

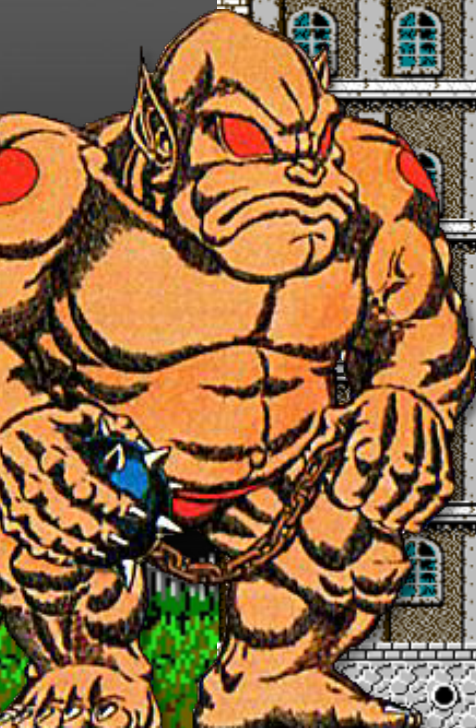
2. Много рандома. Но опять же, со временем, наиграв в Makai-Mura сколько-то часов, начинаешь понимать, что этот рандом в большей степени контролируемый, начинаешь понимать поведение врагов, как ими манипулировать и т. д.

*Эта комната – лишь иллюзия, Артур. Рано радуешься.*

THIS ROOM IS AN ILLUSION AND  
IS A TRAP DEVISYD BY SATAN.  
GO AHEAD DAUNTLESSLY!  
MAKE RAPID PROGRES!

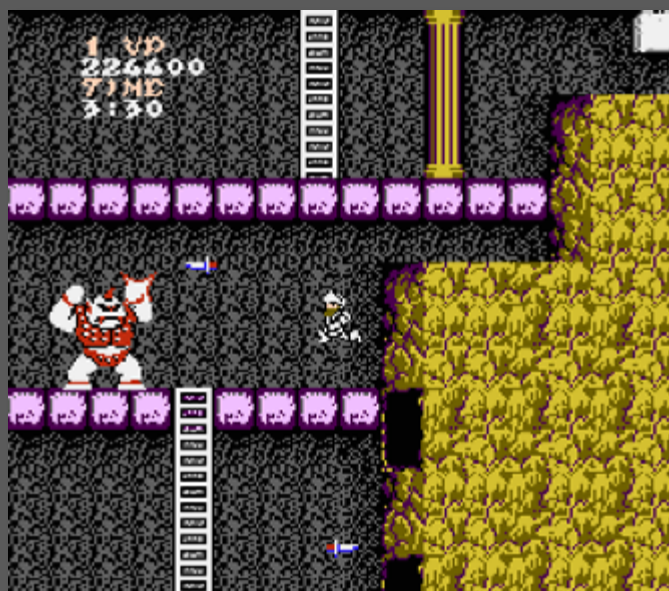
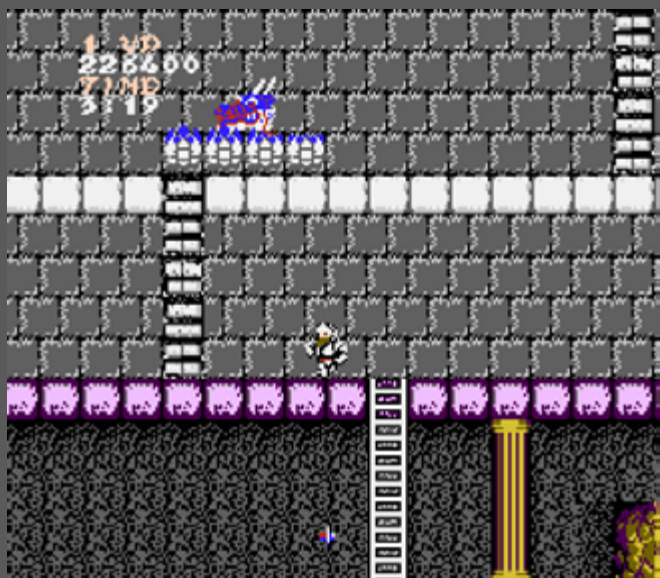
3. Здесь нет continue (чит-комбинацию на continue и на выбор уровня на титульном экране, мы, конечно же, не считаем). Однако и тут есть свое «но» – за всю игру можно собрать целых 10 жизней: 3 начальных + 1 жизнь за 50 000 очков + 2 жизни во 2-м уровне (одна на первом круге, вторая на втором) + 2 жизни в 4-м уровне + 2 жизни в 5-м. Также, если вы взяли жизнь, например, в 5-м уровне, а потом умерли, то эту жизнь можно будет взять снова. И так сколько угодно раз. Поэтому хоть continue в японскую версию и не завезли, все равно все не настолько плохо.

*Дом троллей – одно из сложнейших мест в игре*



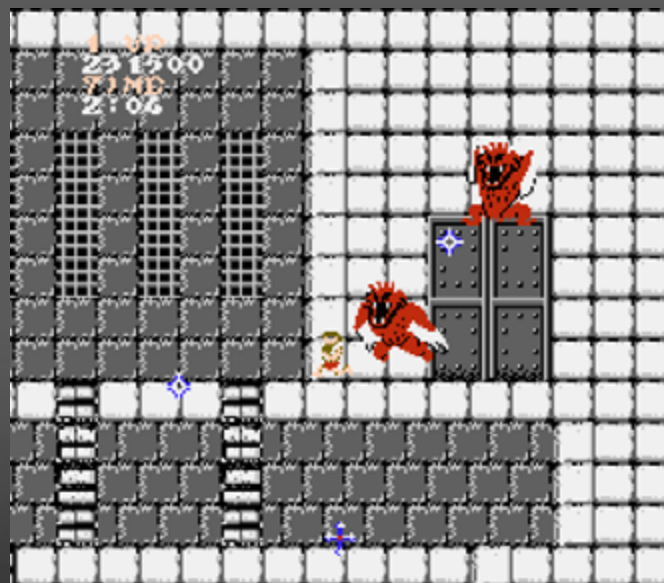


4. Нельзя всю игру пройти только с одним оружием, оно не сможет убить всех боссов. Оружие периодически придется менять. И из-за этого смерть в 6-м уровне, после взятия крестов, ставит игрока в не очень приятное положение, так как кресты не убивают босса Циклопа, который находится в начале 6-го уровня:



...а лежащие рядом пики не убивают босса Змея, который находится чуть дальше. Поэтому, как только мы поменяли ножи на кресты и потеряли жизнь – могут начаться некоторые неприятности. Но и это, конечно же, не смертельно, просто нам будет немного сложнее выкрутиться.

5. Ну и, конечно же, в игре есть парочка довольно сложных уровней: 2-й уровень 2-го круга, который сложен из-за дома троллей, и 6-й уровень 2-го круга, который сложен сам по себе (например, на нем находятся целых 4 босса), а также из-за того самого очень неприятного красного демона с повышенной чувствительностью. Но и другие уровни, помимо этих двух, конечно же, тоже сложные. Однако и тут не все так плохо, ведь у нас есть целых 10 жизней на 40-минутную игру.





Есть еще кое-что, на что следует обратить внимание, и что, конечно же, добавляет Makai-Mura некоторую сложность. Это самое необычное явление в игре – *мертвые точки*. Мертвая точка – это место, попав на которое, вы теряете броню, а если брони нет – жизнь. В этот момент к персонажу никто не прикасается. Это место может находиться как в воздухе, так и на земле, в зависимости от уровня. Такие мертвые точки были обнаружены: во 2-м уровне (две), в 3-м уровне (одна) и в 4-м уровне (одна).

Самое интересное, что задевают персонажа эти места не всегда, когда проходишь через них, а только периодически с той или иной долей вероятности. Мертвые точки – это самое загадочное явление в Makai-Mura, и на вопрос «почему так происходит» пока что нет ответа. Ведь это не просто четкие невидимые места на уровне, всегда наносящие урон. Нет, урон наносится далеко не всегда (прямо, как бермудский треугольник в реалиях жизни). Возможно, в будущем TAS'еры, хорошо покопавшись в коде игры, и дадут четкий ответ на этот вопрос, а, возможно, это так и останется загадкой.

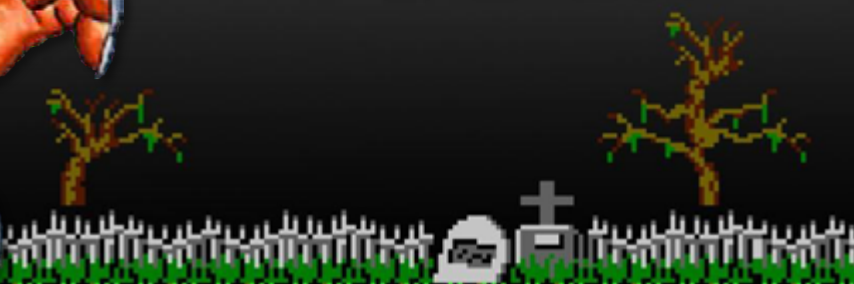


Последний босс в игре элементарен и не представляет собой вообще ничего сложного. Убив его во второй раз, вы увидите концовку, в которой принцесса бежит к Артуру, они обнимаются и целуются. Все, игра пройдена.

*Финальный босс Астарот страшен только ликом*



*by Жень 'Kaip' Багацкий*



# 4

## RAD RACER

**Жанр:** автогонки  
**Дата выхода:** 7 августа 1987 г.  
**Разработчик:** Square  
**Издатель:** Square / Nintendo



**Rad Racer™**

*Rad Racer*, вышедший в далеком 1987-м, является одним из первых и самых известных автосимуляторов на NES. И самым сложным.

При запуске игры вам предоставляется на выбор две машины – легковая и гоночная. Кроме внешнего вида, существенных отличий между собой они не имеют. Примечательно, что при выборе легковой машины соперники будут ездить тоже на легковых, при выборе гоночной – соответственно, на гоночных. После выбора машины появляется карта первой трассы. Всего их в игре восемь. Каждая из них имеет по три чекпойнта. Чтобы пройти трассу, нужно добраться до финиша за отведенное количество времени. Пересечение чекпойнта добавляет немного времени, что позволяет доехать до следующего чекпойнта или же до финиша. На дороге мы не одни. Вместе с игроком едут и другие машины, столкновение с которыми на большой скорости приводит к

перевороту, зачастую с вылетом на обочину. После аварии машина возвращается на трассу и может продолжать движение. Вот только восстановление после аварии отнимает много времени и уменьшает шансы игрока закончить трассу. Также машина переворачивается при столкновении с дорожным знаком, столбом, елкой или любым другим объектом на обочине. Что примечательно, соперник при столкновении продолжит свое движение как ни в чем не бывало. Даже если он просто на вас наедет. При любом раскладе – вылетаете только вы. Выполнение поворотов у соперников происходит без инерции, в то время как вам надо постоянно следить за тем, чтобы машину не вынесло куда-нибудь на обочину.

Рассмотрим детальнее трассы. Первые три трассы практически не вызовут никаких проблем – трафик на дороге ненасыщенный, и на прохождение дается много времени. Начиная примерно с третьей трассы машины начнут перестраиваться на другие полосы. И если вы едете немного сзади, машина вполне может перестроиться перед самым носом. Если в процессе перестройки она задевает вашу машину, в 90% случаев вы вылетаете на обочину. 4-я и 5-я трассы немного сложнее, и на их прохождение дается меньше времени. Начиная с 6-й трассы, каждая секунда становится на счету, а потому практически любая авария приводит к поражению.



На 5-й и 6-й трассах присутствуют машины, едущие с очень низкой скоростью. На большой скорости у игрока очень мало времени, чтобы среагировать на них, и дело может привести к очередному перевороту над дорогой. Последние же две трассы являются сущим адом: очень много поворотов, много машин и очень мало времени на прохождение. Исполнение требуется чуть ли не идеальное. Более того, в первой половине 8-й трассы машины могут сгенерироваться очень неудобно. Как следствие, даже если вы их бу-

дете нормально объезжать, вам не хватит времени до чекпойнта. Во второй половине трассы будет длинная прямая дорога, где вам надо гнать как можно быстрее, и при этом ни во что не врезаясь. Будете медлить – проиграете. Трасса очень подлая и издевательская. Но после нее наступают долгожданные титры.

И самое главное, в чем заключается вся сложность игры – все восемь трасс нужно проходить подряд за один присест. Не смогли доехать до финиша на любой из них – начинаете сначала, с первой трассы. Хорошо

проехали семь трасс и не смогли проехать восьмую – начинаете все сначала. Неправильно выполненный поворот, неудачно перестроившийся соперник, не вовремя сниженная скорость – любая малейшая ошибка может привести вас к поражению, особенно во второй половине игры. За счет необходимости почти идеального исполнения и полной концентрации в большей части игры Rad Racer и занимает свое место в топе.

*by Виктор Мяновский*







## HIGH SPEED

**Жанр:** пинбол  
**Дата выхода:** июль 1991 г.  
**Разработчик:** Rare  
**Издатель:** Tradewest

 *Williams*

# HIGH SPEED

Давайте вспомним свое знакомство с пинболами. Запускаем игру, разбираемся в управлении. Спустя всего пару минут шарик уже несколько раз подло нырнул в одну из дыр. О, уже и жизни закончились. Стоп. Все с начала?! Тут-то нам уже особо и не хочется продолжать. В большинстве случаев пинболы не имеют никакой концовки и созданы лишь для убийства времени. Но есть и исключения, и пройти их, как правило, довольно проблематично.

High Speed – сложный представитель жанра. Помимо самого пинбола тут нужно проходить еще и мини-игры двух типов.

В игре две концовки. Первую показывают после прохождения примерно половины мини-игр, вторую – после прохождения всех мини-игр. После второй концовки игра все равно продолжается, а мини-игры зацикливаются. В топе рассматривается, естественно, вторая концовка. Первую получить значительно легче.

High Speed – это второй пинбол от компании RARE. Первым был Pin-Bot, в котором неплохо реализовали пару уникальных идей:

- На поле во время игры появляются разные враги, стремящиеся уничтожить наш шарик. Данная идея реализована и в High Speed, но с другим набором врагов.
- По ходу игры шарик меняется на разные многогранники с соответствующими изменениями физики. От этой идеи в High Speed отказались.

В Pin-Bot тоже есть концовка, получить ее не очень сложно.

Теперь о том, что же уникального в самом High Speed. По ходу игры на столе появляются сейф, самолет и бесполезный мешок с деньгами-очками. Появляются они по одному. Пока не возьмешь – следующий предмет не появится. Собираем три самолета или сейфа – попадаем в соответствующую мини-игру. Эти мини-игры, по сути, и являются главным отличием High Speed от других пинболов. Вторым заметным отличием является солидный набор врагов.



Первый тип мини-игр – пародия на игру R.C.Pro-Am. Подгоняем шариком свою машину и тормозим соперников.

Второй тип – вариация на тему популярной японской аркады Pachinko. Необходимо за отведенное время замостить все лузы шариками.



Pin-Bot

High Speed





*С игрой мы немного разобрались и добрались, наконец, до главного вопроса: в чем же сложность? Давайте разбираться по пунктам.*

**1.** Как и в любом пинболе, шарик очень любит подло залетать в дыры, не давая возможности отбить себя. Поэтому для прохождения нам придется запомнить все подлые отскоки, правильно на них реагировать, а также выработать ряд безопасных ударов, которыми мы в основном и будем пользоваться. И тут возникнут проблемы, потому что окна на безопасные удары все без ориентиров и составляют 1-2-3 кадра (в секунде, напомним, их 60). Ошибемся – окажемся в опасной ситуации.

**2.** Некоторые враги очень мерзкие. Чемпион по мерзости – вертолет. Этот засранец портит физику магнитом, из-за чего безопасных ударов при живом вертолете практически нет. Но ему этого мало! Засранец практически всегда схватит шарик, а дальше есть вероятность, что скинет он его прямо в яму,

и отбить его не получится никак. И таких вертолетов придется пережить минимум несколько штук. И каждый из них может нечестно отнять жизнь. Другие враги легче, но и они могут доставить много проблем.

**3.** Гоночные мини-игры. Со стопроцентной вероятностью некоторые из них не проходятся. Иногда и вовсе ключевую роль может сыграть рандом. Бывает, он кидает три пауэрапа ускорения подряд, а бывает, и ни одного за всю гонку. Так что надо быть готовым к тому, что может просто не повезти.

**4.** Мини-игры типа Pachinko. Физика в них отвратительная. Дизайн последних нескольких мини-игр отвратителен. В первый раз вообще могут возникнуть сомнения в их проходимости.

**5.** Маленькое количество жизней для такой игры. Жизни зарабатываются и накапливаются, но даже для того, чтобы взять жизнь, придется исполнять безопасный удар с окном в 1 кадр или рисковать. Не исполнил – снова риск. Потерял все жизни – добро пожаловать в начало игры.

*Вот такие сложности ставит High Speed перед игроком. Игру можно пройти относительно быстро, для этого требуется быстрая адаптация и способность постоянно исполнять окна в 1-2-3 кадра, что довольно сложно даже для сильных игроков. Потому заслуженное 3 место.*

**by Сергей Сполан**





## **BOMBLISS (CONTEST MODE, ALL LEVELS)**

**Жанр:** тетрисоид  
**Дата выхода:** 13 декабря 1991 г.  
**Разработчик:** Bullet-Proof Software  
**Издатель:** Bullet-Proof Software

# TETRIS 2

+ BomBliss



*Tetris 2 + Bombliss – это японский сборник, включающий в себя классический Tetris и интересное развитие его идей под названием Bombliss. Как и в «Тетрисе», в Bombliss основой геймплея является стакан с падающими блочными фигурами. Игрок может передвигать фигуры, вращать их или ускорить их падение.*

Первое отличие от Tetris заключается в принципиально ином способе зачистки блоков в стакане. В падающей фигуре один случайный блок окрашивается в красный цвет. Если в стакане собрать горизонтальный ряд без красных блоков, ничего не произойдёт. Однако если собрать ряд с красными блоками, то эти красные блоки внутри собранного ряда образуют взрыв, который уничтожит другие блоки. При этом если взрыв заденет другой красный блок, то он также образует взрыв. От количества собранных рядов, включая ряды без красных блоков, зависит область взрыва – при одном ряде это 7 клеток (три влево и три вправо от эпицентра взрыва) по горизонтали и одна по вертикали, при двух рядах это уже будет три клетки по вертикали, и т. д. Кроме то-

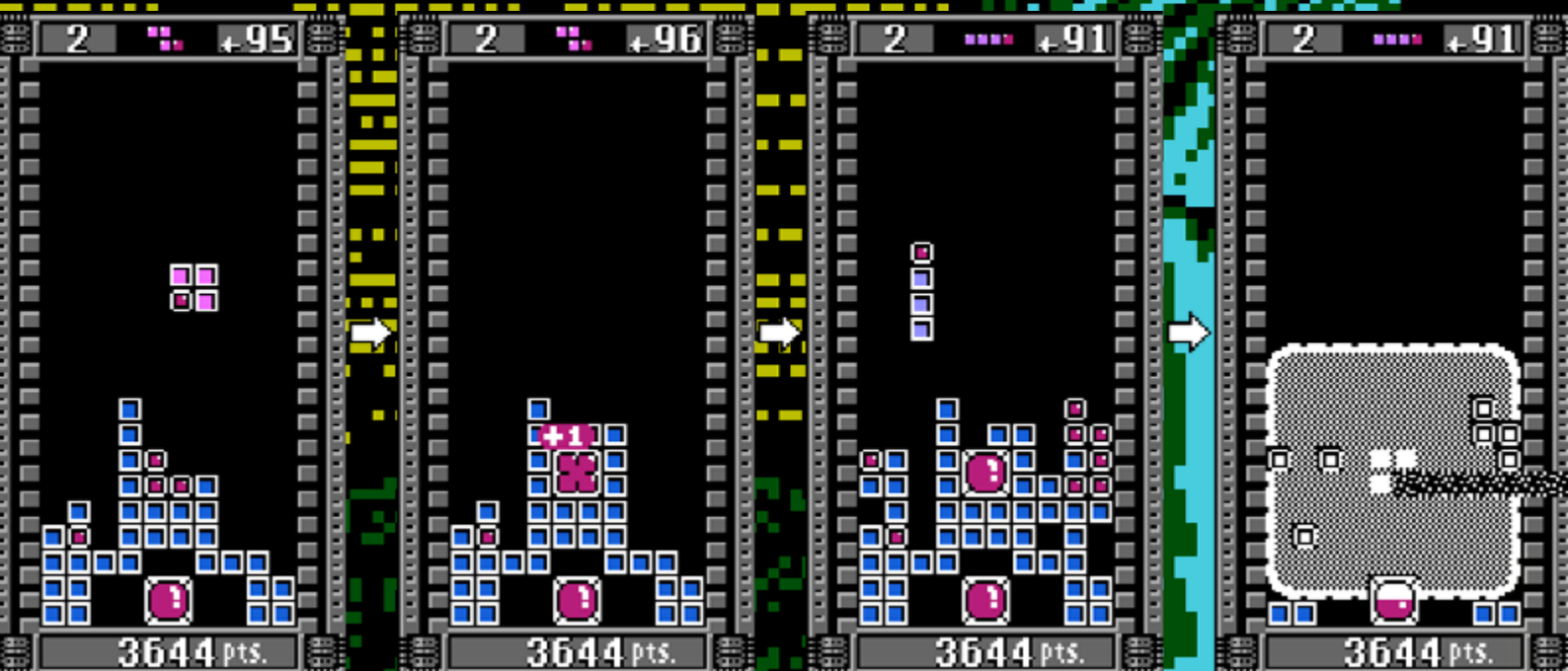
го, из красных блоков можно собрать бомбу. Для этого нужно положить красные блоки так, чтобы образовался квадрат из красных блоков размером 2 на 2. Если взорвать бомбу, то область взрыва будет 10 на 10 клеток. Еще одна важная особенность механики – каждые 20 ходов фигура будет полностью состоять из красных блоков, что дает возможность легко построить бомбу.

Всего в Tetris 2 + Bombliss присутствует три режима для Bombliss. В топе рассматривается самый сложный для исполнения режим – Contest. В режиме Puzzle выпадающие фигуры фиксированные, а не случайные, поэтому при знании правильного решения все выполняется предельно просто. Режим Construction – это просто

редактор уровней для режима Puzzle.

В режиме Contest уровень начинается с того, что стакан уже частично заполнен блоками. Чтобы пройти уровень, нужно полностью очистить стакан. Фигуры выпадают случайным образом. Всего на зачистку уровня выделяется 100 ходов, но количество ходов можно увеличить, создав бомбу или образовав большое количество рядов. Если ходы закончились или упавшая фигура не поместилась в стакан – проигрыш, уровень с начала. При прохождении уровня прогресс сохраняется, и даже после выключения приставки потом можно моментально продолжить игру с последнего непройденного уровня.

**Бомба!**



Основная сложность заключается в попытке пройти все уровни Bombliss. Усложнение уровней происходит за счет более громоздкого и проблемного дизайна уровня, меньшего количества свободного пространства, повышенной скорости падения фигур, а также появления более неудобных падающих фигур. Игра показывает концовку после 30-го уровня и выкидывает в главное меню, однако если снова открыть Contest Mode, то там будет выбран 31-й уровень, то есть игру можно пройти ещё раз, получив концовку уже после 60-го уровня – и тогда уже новые уровни не появятся. Дизайн 31-го уровня настолько же прост, как и первого, однако некоторые падающие фигуры состоят уже из пяти блоков, из-за чего собирать ряды и бомбы гораздо сложнее. Но и в этом случае начальные уровни «второго круга» не вызовут проблем у привыкшего к механике игрока.

Проблемы начинаются на последнем десятке уровней, когда

дизайн уровня становится сложным, скорость падения фигур очень большой, а удобные выпадающие фигуры при этом убивают. А самым сложным уровнем, благодаря которому Bombliss и попадает в топ сложнейших игр, является последний 60-й. На этом уровне абсолютно все вызывает проблемы – свободных рядов остаётся только семь, фигуры состоят исключительно из пяти блоков, скорость падения фигур максимальная. При этом, если игроку удалось зачистить верхушку уровня и он ждет удачных фигур для расчистки стакана, но ему не везет, он может проиграть из-за того, что кончатся ходы. Этот уровень может занять много дней и недель при попытке пройти его без методики злоупотребления паузой. Что касается этой методики – во время нажатия паузы экран полностью становится черным, однако при наличии хорошей памяти или соответствующего оборудования игрок может продумать следую-

щий ход, что довольно сильно облегчает игру. Однако эта методика не слишком проста в освоении, а сама игра определенно является сложнейшим представителем своего жанра на платформах NES и Famicom, значительно превосходя 20-й уровень Dr. Mario на максимальной скорости, а также 99 уровней Wario Woods для концовки в обоих режимах. За счет выпадения случайных фигур, требующего построения тактики и удачи, а также непростого исполнения, вызванного большой скоростью происходящего, Bombliss и занимает свое место в топе.

**by Николай 'Откол' Волков**

*Злополучный 60-й уровень выжмет из вас все соки*





# BIRD WEEK

**Жанр:** симулятор птички  
**Дата выхода:** 3 июня 1986 г.  
**Разработчик:** Lenar  
**Издатель:** Toshiba EMI



HIScore 30000

# BIRD WEEK



*Bird Week* – безоговорочно самая сложная NES-игра из топа, и она на порядок сложнее любой предыдущей игры. Мы думали, какую игру поставить на второе место, какую на третье, но насчет того, что *Bird Week* заслуживает первого места, в этом никто даже не сомневался. Примечательно, что эта игра – полный *Famicom*-эксклюзив, у нее не было продолжения и она не была портирована ни на одну другую игровую платформу.

В *Bird Week* мы управляем птицей, которая должна выкормить птенцов, чтобы те не умерли от голода. Мешать ей в этом будут различные животные. Еще одна проблема – бабочки, которые очень нехотя попадают в клюв птицы.

Жанр *Bird Week* – одноэкранная аркада. Хотя размер уровня чуть больше одного экрана, он скроллится, как в том же *Lode Runner*, *Bomberman* и подобных играх, но все же, думаю, «одноэкранная аркада» – лучшее определение для нее. Многие игры такого жанра не имеют концовки и не рассматривались в нашем топе, но в *Bird Week* концовка есть: нам показывают, как эта птица с кучей своих выкормленных птенцов улетает в теплые края, ну или еще куда-то, подальше от этого леса, в котором вся остальная живность хочет их убить.

Эту концовку нам показывают после 36-го уровня, а это спустя полтора-два часа игры. И за все это время нам дается всего 4 жизни: 3 начальных + 1 жизнь за 30 000 очков. 180 000 очков за всю игру без проблем можно получить, даже ничего не делая в бонус-уровнях. И если бы за каждые 30 000 очков давали по жизни, то это было бы уже 6 дополнительных жизней + 3 начальных = 9, и игра бы проходила более-менее нормально. Но нет же, надо было сделать лишь одну дополнительную жизнь за очки. Ее мы получаем почти сразу, и наши несчастные четыре жизни надо растянуть на всю игру. Если вы дошли, например, до 20-го уровня и у вас осталась последняя жизнь, то пройти игру практически нет шансов, ибо до конца игры последней жизни вряд ли хватит.

Всего в игре 3 круга по 12 уровней, после которых нам показывают концовку.

На первом круге надо выкормить по 2 птенца в каждом уровне, можно сидеть в гнезде, и на уровнях 10-12 нет медленной пчелы, т. е. нам мешает максимум 5 животных.

На втором круге нужно выкормить по 3 птенца в каждом уровне, можно сидеть в гнезде, в уровнях 22-24 добавляется медленная пчела, из которой выпадает желудь с временным бессмертием, если придавить ее грибом.

На 3-м круге все то же самое, что и на 2-м, только нельзя сидеть в гнезде.

*Лиса атакует!*



# Враги

## Коршун

В начале каждого уровня он летает очень медленно, но под конец уровня постепенно разгоняется и уже начинает летать быстрее персонажа. Он может летать как в самом верху карты, так и в самом низу, и перемещается выше-ниже в зависимости от того, где находится наша птичка. То есть если игрок слишком долго летает вниз, коршун тоже опустится вниз, если слишком долго летает вверх – поднимется вверх. Иногда на несколько секунд коршун начинает гоняться за персонажем. В основном коршун опасен под конец уровня, когда он летит со скоростью нашей птицы или еще быстрее.



## Ястреб

Летает быстрее коршуна, плавно поднимается наверх, потом в лобой момент может резко полететь вниз на персонажа. То есть его траекторию полета в принципе можно просчитать. Единственное, что неизвестно, когда он полетит резко вниз, ибо это происходит случайно. Ястреб не достает птичку, если та находится внизу, ниже зеленой травы. Также при убийстве ястреба грибом через небольшой промежуток времени падает желудь с бессмертием.



## Лиса

(Которая похожа на крысу, но в FAQ так написано, что это лиса). Прыгает понизу и всегда гоняется за персонажем. Может прыгать как низко, так и высоко. В тех уровнях, в которых есть эта лиса, не будет вам спокойствия на земле.



## Дятел

Летает с одной стороны дерева на другую. Поднимается медленно либо выше, либо ниже в зависимости от того, где сейчас находится персонаж. Не может летать слишком низко или слишком высоко. Если дятел приземлился на дерево, неизвестно, когда он решит оторваться от дерева и полететь. Он может полететь в другую сторону как моментально, только прикоснувшись к дереву, так и просидеть на нем секунд 15.



## Белка

Встречается только в лесных уровнях (лесной уровень каждый 3-й), вместо дятла. То есть и дятла, и белки одновременно в уровне быть не может. Это единственная парочка врагов, которые никогда ни в каком уровне не пересекаются. Белка прыгает с дерева на дерево. Не может прыгать слишком низко по самой земле и слишком высоко. Но вверх белка так залезит выше дятла. С дерева на дерево может прыгать как моментально, так и просидеть на дереве секунд 10. Прыгает белка в ту сторону, где находится персонаж. Ее прыжки случайны, непонятно когда она прыгнет, а когда нет, так что стоит ее опасаться. Мне кажется, белка все же немного опаснее дятла. Белка сильнее дятла мешает взять гриб с бессмертием, также сильнее мешает покормить птенцов, так как прыгает с дерева на дерево она чаще, чем дятел летает туда-сюда.



## Пчела

Самый противный враг в игре. Она может летать как в самом верху карты, так и в самом низу, при этом она как-то реагирует на персонажа, иногда пытается за ним гоняться, но ведет себя непредсказуемо. Скорость перемещения пчелы выше, чем птички, да еще непонятно, где именно эта пчела может появиться, и на последних уровнях каждого круга смерти происходят чаще всего именно из-за этой пчелы. Причем иногда ты даже не понимаешь, в чем была твоя ошибка. Все идет нормально, тут резко, откуда ни возьмись, прилетела пчела, ужалела – и нет жизни.



## Пчела с большими крыльями

Летает медленно, двигаясь на месте туда-сюда с небольшими сдвигами вправо. Вреда от нее мало, зато из нее можно, как из ястреба, выбить желудь бессмертия, ударив ее грибом. Причем ее шлепнуть грибом намного проще, чем ястреба, поэтому на этом даже построена большая часть тактики в последних уровнях кругов 2-3, где эта пчела есть.





Еще одна проблема Bird Week заключается в том, что игра не продумывает месторасположение врагов на карте. Как только враг исчезает с поля зрения, игра может моментально его «нарисовать» с противоположной стороны. Поэтому в последних уровнях на экране будет постоянно находиться какой-то зверинец, даже если вы подальше отлетели от этих врагов. Например, коршун в начале уровня

двигается медленно, но, полетев налево, может почти моментально вылететь справа. Он бы физически никак не успел пролететь за такое время через всю карту, игра просто его «нарисовала» в новом месте. То же самое касается и этой противной пчелы – игра «рисует» ее где угодно; не важно, оставили вы эту пчелу позади или нет, она может почти сразу появиться впереди вас и убить.

## Бонусы

Как я уже писал ранее, за удар грибом по ястребу или пчеле с большими крыльями через небольшое время возле дерева выпадает *желудь*, дающий временное бессмертие.

Также в игре есть *крот*, который на некоторое (маленькое) время высовывается из земли, и если его в этот момент наша птица стукнет по голове (гриб для этого не нужен), поползет *улитка* (обычно она ползет слева направо, но в редких случаях может ползти справа налево), и если эту улитку догнать и взять, все враги в игре на время остановятся. Без бессмертия прикоснуться к ним в это время нельзя, а если прикоснуться к ним под действием желудя бессмертия, то после разморозки враги попадают на землю.

Еще в игре был обнаружен бонус в виде висящей на ветке полосатой *гусеницы* с глазами, который также дает бессмертие, но получить его очень тяжело, поэтому тактика его вообще не учитывает. Чтобы его получить, надо одновременно ударить грибом коршуна и лису. Но так как лиса постоянно туда-сюда прыгает, сделать это не так просто, плюс этот бонус дается за удар по коршуну и лисе только в последнем уровне каждого круга. В общем, получить этот бонус слишком тяжело, так что можно на его существование просто забыть.

Редкая гусеница бессмертия



### Действующие лица:



Гриб-убийца



Желудь бессмертия



Улитка заморозки



Гусеница бессмертия

Крот



### Заморозка:



### Бессмертие:



## Тактика

На последних, самых сложных уровнях кругов 2-3 тактика следующая: берем гриб, ударяем им медленную пчелу, берем желудь с бессмертием, за это время стараемся покормить 3 птенца, потом опять летим за грибом, ударяем медленную пчелу, получаем бессмертие, и так в идеале надо покормить всех птенцов 4 раза. Вся проблема в том, что мешать осуществлению этой тактики будет целый зверинец из 6 его представителей, поэтому какой-то хорошей тактики в игре нет: надо учиться просто в этом зверинце разбираться, а также учиться быстро ловить бабочек во время бессмертия и быстро кормить птенцов. В игре тоже присутствует своего рода физика, и с ней надо идеально срастись.

Вообще, каждый уровень в Bird Week мне напоминает шахматную партию, причем партию каждый раз разную, даже если «играешь с одним и тем же соперником», т. е. уровнем – ну прям как в насто-

ящих шахматах. Каждый раз в уровнях, особенно когда на карте уже появляется три вида врагов и более, происходит своя уникальная ситуация, которая больше не повторяется. То есть эта игра очень рандомная, более чем любая предыдущая игра из топа, и потому ее нельзя нормально затренировать. Тренироваться с эмуляторными сейвами посреди уровня вообще бесполезно, ведь каждый раз ситуация будет уникальна, поэтому тренироваться можно только между самими уровнями, проходя на тренировке весь уровень за раз.

Кстати, в Bird Week есть режим тренировки под названием Study Game. Там можно выбрать любой из 36 уровней. Вот только концовку за него не показывают, да и каждого птенца нужно выкормить всего по 3 раза, а не по 4, как в обычной игре, то есть в нем еще и уровни облегчены.

*by Женя 'Kain' Багацкий*



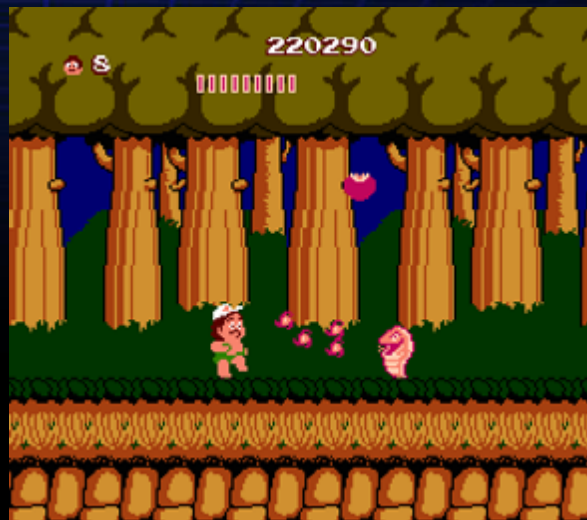
## ЗА ПРЕДЕЛАМИ ТОПА

Конечно же, при составлении топа мы рассматривали куда больше десяти игр. Однако некоторым из них так и не удалось попасть в десятку. Одни игры немного не дотянули, в других открылись слабости, из-за которых они также оказались проще лидеров. Рассмотрим некоторые из них.

Это ни в коем случае не «топ 11-20», мы эти игры даже не расставляли по местам.

### Hudson's Adventure Island

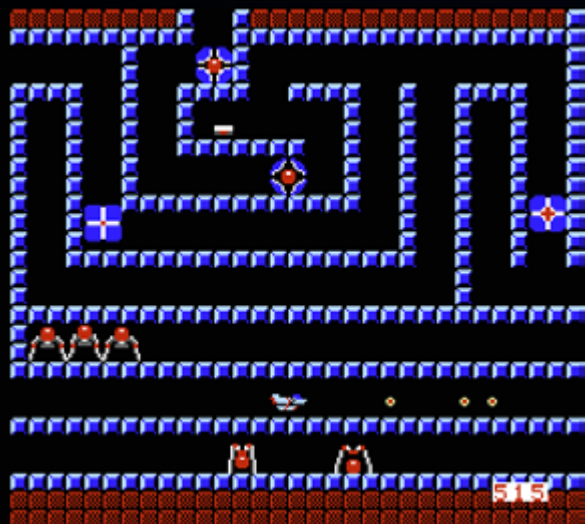
Эта игра имела максимальные шансы попасть на 10-е место, однако в итоге там оказался Mike Tyson's Punch Out!! в режиме Another World Circuit. Стоит отметить, что Adventure Island, конечно же, претендовала на место в топе без чит-комбинации на continue на титульном экране, как и Makai-Mura и другие игры, в которых есть такие читы, ибо правила для всех игр равны. Adventure Island по рамкам NES имеет длину выше средней: мировой рекорд спидрана – 37 минут, а прохождение в обычном темпе занимает более часа. И хотя жизнью за всю игру можно набирать больше 10 штук, после смерти персонаж теряет свое оружие, и если умереть в неудачном месте, например, в уровне 8-2, то нам придется очень плохо, и высока вероятность, что оставшихся жизней не хватит, чтобы снова подобрать оружие и пройти игру. Но, тем не менее, до десятки сильнейших Adventure Island так и не дотянула. Основная ее сложность заключается в том, что надо хорошо выучить игру: запомнить расположение врагов, выучить, где находятся скрытые яйца.



Но поскольку игра абсолютно не рандомная, а также в ней нет жестоких таймингов, то, как только все выучишь, она проходится вполне нормально. Поэтому до топа ей немного не хватило.

### Bump'n Jump

Это короткая игра, чуть больше 20 минут, однако тоже довольно сложная. Чтобы пройти Bump'n Jump, как и в Hudson's Adventure Island, основная задача всего лишь выучить маршрут: запомнить сложные повороты, сложные прыжки и так далее. В Bump'n Jump есть небольшое количество рандома в виде поведения врагов, но это ничего не решает, до топ-10 игра также не дотягивает.



### Thexder

В ней 99 уровней, из-за этого ее длина составляет часов шесть. Когда я только прошел эту игру, то склонялся к тому, что Thexder так и попадает в конец топа, но со временем пришел к выводу, что Thexder больше длинная игра, чем сложная. Несмотря на то, что в ней всего 1 жизнь на всю игру – есть огромный лайфбар, который начинается с числа 200, и его можно пополнить до значения 999, поэтому, если вы научились играть в Thexder и пополнять жизни, чтобы «держаться на плаву», убить вас будет довольно сложно.



Также в предварительном топе рассматривались игры от компании Codemasters, которые вообще-то не получили лицензию от Nintendo, но причину невыдачи лицензии этой компании мы посчитали не слишком обоснованной и решили игры от Codemasters также рассматривать в топе. Претендовали на топ две игры: MiG 29 - Soviet Fighter и Bee 52. Однако ни одна из них в топ-10 не попала, не дотянули по сложности.

### MiG 29 - Soviet Fighter

Скроллер минут на 35, который, как мы посчитали, даже без обуза паузы до топа не дотягивает, поэтому насколько сильно его облегчает пауза (которая в нем довольно кривая), мы так и не выяснили, не было необходимости.



### Bee 52

очень длинная, более двух часов, игра про пчелу. В игре есть какое-то количество жизней, но никаких continue нет. При правильном подходе жизнь после смерти можно восстановить почти на любом уровне. Еще эта игра сильно облегчается турбо кнопкой.

Изначально в предварительном топе были две тетрисоподобные игры: Bombliss и Wario's Woods. Wario's Woods пройти тоже довольно сложно, пока не разберешься в игре. В ней 99 уровней, игра очень длинная, зато есть официальные сохранения после каждого 5-го уровня. Однако в плане сложности она уступает Bombliss практически по всем параметрам.



Также довольно длительное время в предварительном топе находились некоторые скролл-шутеры: Gun-Nac на эксперте с рикошетами, Cosmic Epsilon в режиме Another World, чуть позже к ним добавили Star Force. Однако всех их поголовно погубила игровая пауза. Ведь в основном скроллеры – это игры без физики на реакцию, где нужно успевать уворачиваться от выстрелов, от врагов и от остальной фигни, что летит на вас. И если в играх такого типа игровая пауза сделана хорошо (не закрывает экран, нет задержки при ее нажатии, быстро нажимается и отжимается), то их сложность значительно падает. Поэтому эти три скроллера и пролетели мимо топа. Однако, справедливости ради, стоит отметить, что без использования паузы пройти их все равно легче, чем тот же Arkanoid.

Gun-Nac



Cosmic Epsilon



Star Force



Ну и последняя игра, которой стоит уделить внимание – это Gun Sight (J) (американская версия называется Laser Invasion). Так вот, в японской версии этой игры можно ввести пароль HARD на смерть с одного касания, по типу как в Bucky'O Nare. Вполне вероятно, что этот пароль, как и в Bucky'O Nare, служил защитой от копирования. И в этом режиме игра Gun Sight была бы очень сложной, однако в одном месте этот HARD режим оказался непроходимым на уровне TAS. Профессиональный TAS'ер Feos протестировал это место и сказал, что при использовании в Gun Sight геймпада не хватает примерно 4 кадра, а при использовании пистолета – еще больше. Естественно, непроходимый на уровне TAS (а значит, вообще никак не проходимый) режим мы не можем включить в ТОП. Поэтому в предварительном топе пришлось тестировать Gun Sight в обычном режиме, а в нем эта игра и близко до топа не дотягивает.



## ПОДВОДЯ ИТОГИ

Так уж получилось, что топ-10 самых сложных NES игр можно назвать «Bird Week и все остальные». Bird Week в сравнении со всеми другими официальными NES-играми, вышедшими во время жизни консоли – просто монстр, который на порядок сложнее любой игры. Но, конечно же, и эта игра проходима, как и предыдущие девять, и участниками нашей группы Dendy Forever были пройдены все 10 игр еще на стадии тестирования, до официального выпуска топа.

Также стоит обратить внимание на то, что ни в одном другом топе самых сложных игр на NES/Famicom из интернета вообще ни разу не была упомянута игра Bird Week. А ведь это и есть одна из самых важных целей топа – поставить на первое место объективно самую сложную игру. И мы эту цель выполнили.

Что касается остальных игр, которые вошли в топ-10, а также тех, которые немного не дотянули до него – они на самом деле довольно близки по сложности, поэтому если бы в конце находились немного другие игры – ничего страшного, топ объективным от этого быть не перестал бы.

Чтоб вы понимали – тестировались даже вещи вроде «8 кругов в Ganbare Goemon (максимально сложная концовка)», которую пришлось проходить 9 часов в один присест. Но мы не прошли абсолютно все игры на NES/Famicom/FDS. Мы не прошли, например, все бейсболы или там маджонги. Возможно, какую-то сложную игру мы могли и упустить. Однако вероятность того, что она действительно будет ощутимо сложнее наших игр из топа, а не примерно такой же, довольно мала.

**P.S.** тема «Составляем ТОП-10 самых сложных NES игр» была создана в Dendy Forever 1 августа 2013 года. То есть на составление топа у нас ушло более двух с половиной лет. Мы постарались ответственно подойти к этому вопросу и никуда не спешили, чтобы это был не просто самый объективный топ-10 самых сложных NES-игр из всех существующих на данный момент в интернете, но и чтобы он был максимально приближен к истине. Конечно, сложность некоторых игр очень похожа, а поскольку мест всего 10, в таких случаях нам уже приходилось решать, что в топе оставить, а что выкинуть. Также он вряд ли является истиной в последней инстанции. Но это его объективности не отменяет.

На этом всем спасибо за внимание и удачи тем игрокам, которые захотят попытаться эти 10 игр одолеть. Это хоть и очень сложная, но выполнимая цель:)

Часто приходится слышать, что игры на NES самые сложные вообще среди всех платформ. Даже выражение расхожее есть – **Nintendo Hardcore**, и оно относится именно к NES. Но так ли это? Конечно, нет. Ни одна NES-игра и близко не дотягивает до I Wanna Be The Guy на сложности Impossible (одна жизнь на всю игру). И до некоторых аркадных шмапов от Cave с лучшей концовкой (например, DoDonPachi DaiOuJou White Label или Progear). Только Bird Week имеет призрачные шансы попасть в топ самых сложных игр всех времен.

Почему же так распространилось ошибочное мнение о запредельной сложности NES-игр? Во-первых, начиная с 16-битных платформ, получил широкое распространение выбор уровня сложности, и большинство игроков просто проходит игру на самом легком и не напрягается. Сложность таких игр на максимальном уровне сложности они никогда не узнают. Во-вторых, мало кто играет в непопулярные платформы, вроде старых японских и европейских компьютеров, а на них ведь и игр тьма, и контроля качества никакого не было. Даже если и есть там что-то очень сложное (а оно там есть) – об этом узнают единицы. Наверняка есть и другие причины, но теперь особого значения они не имеют: миф развеян.



Команда

# DF Mag Special:

**Dendy**  
Forever!

Женя 'Kain' Багацкий  
Сергей Сполан  
Айдар Гайнанов  
Виктор 'Boshyst\_Dexter' Мянoвский  
Владислав 'Chinger' Чарник  
masterpeace  
Петр Поляков  
Вадим Ивaныч  
Александр Стародубцев

**А также все, кто внес  
свой вклад в составление  
топа:**

Николай 'OmKol' Волков  
Андрей 'T1tan' Юрченко  
Роман 'Death\_Devil' Титков  
Джипи 'xJeePx' Шмапов  
Иван 'Athene' Сычев  
Егор 'Smokey' Рычков  
Александр 'Brick\_Man' Харитонов  
Feos  
Дмитрий 'Fcst1' Удалов  
Алексей 'brightentaile' Биличенко  
Сергей Борисов

