

ИГРОВОЙ ПОДГОТОВКА #7



**HUMMER TEAM: ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ ОБ АВТОРАХ SOMARI
25 НЕ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ ФАКТОВ О СОНИКЕ**

а также:

**ИНТЕРВЬЮ: ЙЕСПЕР КЮД, ГОВАРД ДРОССИН, МАСАШИ КАГЕЯМА
КАК УСТРОЕН ЭМУЛЯТОР | ИГРОВЫЕ ЧАСЫ
В ПОИСКАХ ОРИГИНАЛЬНОСТИ: ИНДИ-РАЗРАБАМ НА ЗАМЕТКУ
MIGHTY №.9 | OWLBOY | ТЕСТ-ДРАЙВ "МЕГАДРАЙВОВ"**

Сегодня в номере:



3 Итоги ретроигрового 2016-го

13 Интервью: Йеспер Кюд, Говард Дроссин, Масаши Кагеяма

Игры:

19 25 не самых известных фактов о *Сонике*

42 *Hummer Team*: все, что вы хотели знать о главных пиратах

75 В поисках оригинальности, или Чему стоит поучиться инди-разрабам

Обзоры:

83 *Mighty No. 9*

90 *Owlboy*

Железо:

93 Игровые часы: самые портативные портативки

108 Как есть устроен эмулятор

117 *Sega Mega Test*: какой «Мегадрайв» лучше

Угол Слона:

134 Драмы нашего геймерского детства

137 Авторы





И Т О Г И

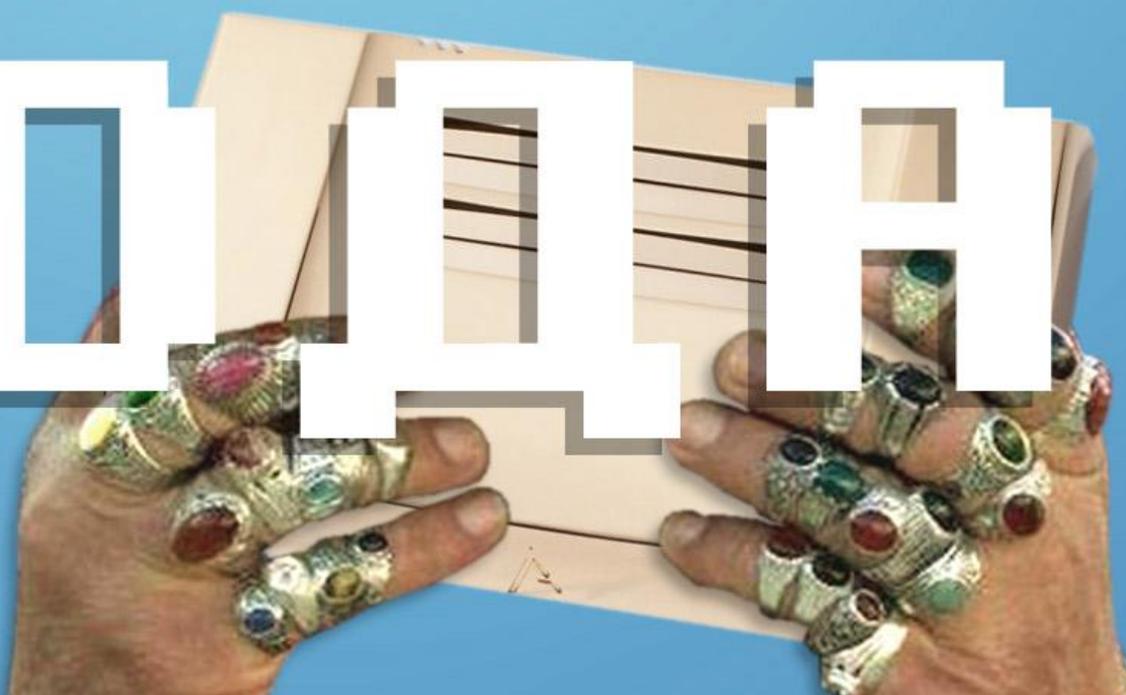
ретроигрового

2016

Retro VGS



Г О Д А





Редиз годо: NES Mini

Nintendo решила со свистом прокатиться на ностальгических ветрах – и не прогадала

Когда Nintendo летом 2016-го анонсировала не консоль нового поколения, в некий ностальгический агрегат под названием Nintendo Classic Mini (или просто NES Mini), мы тут восприняли новость с некоторым скепсисом. С виду – уменьшенная копия NES, помещающаяся на ладони. Картриджи ей не нужны – в память будут зашиты 30 классических игр NES. Пара знакомых NES-геймпадов в комплекте. И всё? Ага. Новые игры добавлять будет нельзя. Кому будет нужна такая штука? Разве что преданным коллекционерам Nintendo-стаффа. Однако же западная пресса приободрилась и зашумела новостями.

А когда в сентябре была анонсирована японская версия, в виде Famicom, уже и наши журналисты присоединились к восторженному хору, выдавая перлы вроде «Nintendo возрождает выпуск легендарной приставки Dendy!». Посмотрим, посмотрим...

NES Mini поступила в продажу 11 ноября по цене 60\$ и вызвала невероятный ажиотаж. Консольку сметали с полок, возник даже дефицит, за который президенту Большой N Тацуме Кимисиме пришлось извиняться: мол, не справляемся со спросом, потерпите. К февралю 2017-го было продано полтора миллиона NES Mini. Так-то!

В России NES Mini поступила в продажу 23 ноября по цене порядка 4000 р. Казалось бы, мы-то тут, не угрызаемые совестью по поводу авторских прав, уже наигрались на эмуляторах, на разных пиратских портативках типа Eeeq, да и новодельный фамиклон с картриджами все еще не проблема купить. Не сильно-то кому эта недешевая заморская штука тут нужна.

Как бы не так: и у нас NES Mini стремительно расхватили. В одном маркетологи дали маху, конечно: к нам надо было везти японскую версию, Famicom Mini. Ведь именно она похожа на родную Dendy, а не этот серый гробик. Продажи были бы еще в разы выше, стопудово.



↑ Интерфейс выбора игр

← Дизайн японской версии, Famicom Mini, нам роднее и ближе

В декабре NES Mini была признана гаджетом года по версии журнала Time, обойдя Playstation VR, Google Pixel и iPhone 7.

Провал года: Retro VGS

«Ретро-инди-консоль» оказалась подделкой, ее создатели – мошенниками



Присказка

А как все хорошо начиналось! Еще в апреле 2015-го Майк Кеннеди (в частности, шеф сайта GameGavel.com и журнала Retro Magazine) объявил о работе над консолью Retro Videogame System, или сокращенно Retro VGS – первой за два десятилетия работающей на картриджах. Т. е. планировалось выпустить ретро-эмулятор и не многокартриджный «комбайн» для разных старых платформ, а именно новую самостоятельную консоль с собственными играми в ретро-стилистике. Цена была запланирована в диапазоне 150-180\$ на саму консоль (с двумя геймпадами в комплекте) и от 20 до 50\$ за картриджи. И даже уже кандидат на первую игру для Retro VGS был найден – пиксельный платформер Tiny Knight Adventure. В дальнейшем планировалось привлечь разработчиков, творящих в стилистике «ретро-инди» и, по возможности, обзавестись портами 8-16-битной классики.

Дизайн будущей консоли отчего-то подозрительно походил на Atari Jaguar, вернее, был ее полной копией, но это объяснялось просто: Кеннеди и его команде удалось получить доступ к старой производственной линии Atari, где и предполагалось штамповать корпуса.

В общем, все это интриговало – ведь такого еще не делал никто – но и казалось крайне авантюрной затеей. Получится ли? Будут ли для такой консоли делать игры? Будут ли их покупать, когда есть тот же Steam?

Тем не менее, в сентябре того же года Кеннеди сотоварищи отправился на Indiegogo собирать средства на выпуск Retro VGS. К тому времени список анонсированных игр пополнился homebrew-экшеном Gunlord родом с Neo-Geo, Double Dragon Trilogy и RPG Pier Solar. Велись переговоры с авторами Shovel Knight.

На Indiegogo ребята заломили немислимую сумму в почти два миллиона долларов. И с треском провалились, собрав немногим более 80 тысяч. Тут бы и потонуть этой несбыточной ретроигровой мечте, но...

Пробуждение динозавра

Внезапно из-за кулис выходит – кто бы вы думали – всеми забытая игровая компания Coleco. Та самая, которая в начале 80-х выпускала приставку Colecovision, но, как и многие тогда, пала жертвой «Великого видеоигрового краха». Долгие годы после этого о Coleco не было ни слуху ни духу (хотя она, по некоторым сведениям, промышленяла выпуском лицензированных клонов Sega Master System и Game Gear), но тут игровой динозавр, видимо, почувал шанс вернуться в индустрию. В декабре 2015-го появляется официальный пресс-релиз, гласящий, что Coleco решила взять под свое крыло проект Retro VGS и спасти его от затопления. Теперь консоль будет называться Coleco Chameleon. И Coleco будет выпускать для нее игры на картриджах. Вот уж повезло так повезло!



← Геймпад Retro VGS похож на плод любви Xbox и SNES

COLECO CHAMELEON

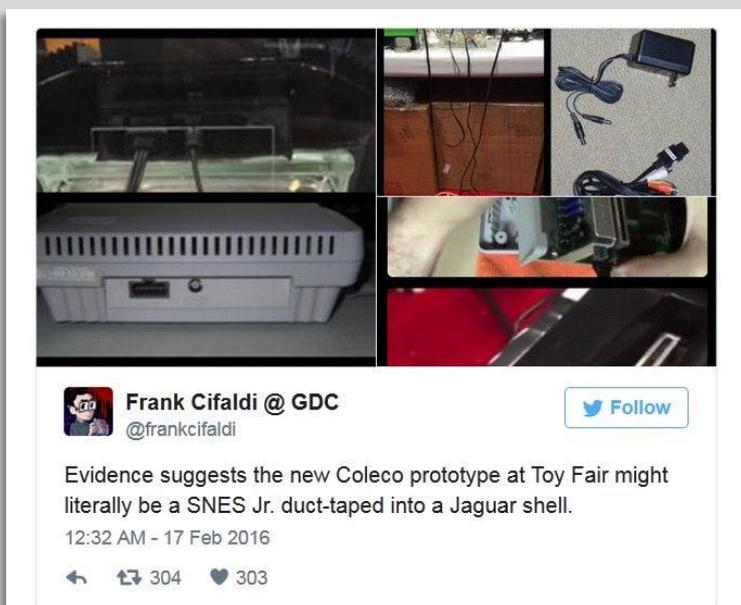
REMEMBER WHEN. PLAY AGAIN.

Срыв покровов

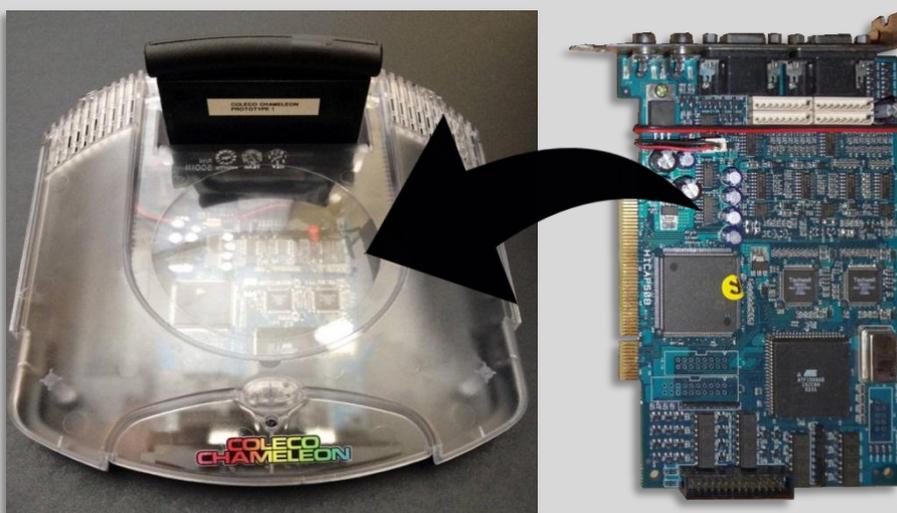
В феврале 2016-го пришла пора явить народу консоль, уже под именем Coleco Chameleon. Презентация состоялась на выставке Toy Fair в Нью-Йорке. Консоль успешно воспроизводила игрушку со SNES и вроде как привлекла интерес разработчиков и издателей.

Но что-то было не так. Почему консоль в прозрачном корпусе была замотана черной изолентой? И почему посетителям предлагалось играть на ней геймпадами от SNES? Авторитетный ретроигровой деятель Фрэнк Сифальди, внимательно изучив фотографии, заподозрил, что в корпус консоли засунута приставка SNES Jr. Почуввав неладное, он рассмотрел картинки «Хамелеона» на страничке разработчиков в Фейсбуке и обнаружил, что фото якобы работающим прототипом в корпус приставки засунута старая карта захвата от компьютера, имитируя начинку. Эта картинка немедленно была удалена, что только укрепило подозрения. Подделка? «Не поддерживайте этих людей», – предупредил Сифальди.

Когда информация докатилась до Coleco, там осерчали и потребовали предоставить рабочий прототип. Оказалось, никакого прототипа нет в природе. На это в Coleco резонно ответили: «В таком случае проследуйте лесом, ребята». В тот же день все странички, посвященные проекту Retro VGS, были стремительно удалены. Тут и сказке конец.



Подделка номер раз: SNES Jr. вместо начинки



Подделка номер два: старая карта захвата NICAP50B CCTV DVR от ПК вместо начинки

Что это было? Неуклюжая попытка мошенничества или желание разработчиков-неудачников оттянуть время, провернув операцию «сейчас пустим пыль в глаза, потом наверстаем»? Так или иначе, все обернулось грандиозным провалом.

Игроархеология года

Все меньше остается белых пятен на карте игровых сокровищ. Но и все еще немало игр, которые в свое время не были выпущены и оказались утерянными на долгие годы – какие-то из них на ранних стадиях разработки, другие уже практически готовые. И игровые археологи продолжают находить их. И минувший год оказался удивительно богат на такие находки.



В апреле был обнаружен **прототип неустановленного файтинга для аркадных автоматов Neo-Geo**. Да, именно **неустановленного**. Случай уникальный, в общем-то. Обычно, когда находят «потерянные» прототипы невышедших игр, о них что-то уже известно благодаря анонсам в прессе или какой-то инсайдерской информации. А тут коллекционер NeoTurfMasta приобрел неисправную аркадную плату и после ремонта нашел на ней некий файтинг без стартового экрана и вообще каких-либо надписей (шрифты не работали), так что не удалось выяснить ни разработчика, ни годы разработки. Файтинг в анимешной стилистике, с 12-ю персонажами, каждому из которых можно еще выбрать один из трех классов (Chaotic, Neutral, Lawful), от чего будет зависеть баланс их характеристик, вроде скорости и набора суперударов. Вскоре судьбу игры все же удалось выяснить: был найден ее продюсер Кенго Атаи, который подтвердил, что сей файтинг создавался в 1995 г. выходцами из Technos и официального названия так и не получил, но в процессе разработки назывался **DarkSeed**. В прессе же его анонсировали под другим названием – Dragon's Heaven.



В мае найден найден и задамплен прототип невыпущенной игры для NES — **Happily Ever After**. Игра делалась как приложение к одноименному мультфильму (в русском переводе известен как «Белоснежка 2: И жили они счастливо»). Фильм (а он не диснеевский), как известно, имел тяжелую судьбу: после съемок надолго лег на полку, а после выпуска получил разгром от критиков и провалился в прокате. За это время и NES успела устареть и, в общем, игру тихо свернули. Правда, выпустили игру на SNES, но только в Штатах, и делала ее другая команда. А игра на NES, после нескольких анонсов в журналах, пропала в пучине времен. Обнаружил и задампил игру участник комьюнити NintendoPlayer Шон Макги. Оказалась она вполне себе неплохой – классический такой платформер с симпатичным графоном.



Игроархеология года



Еще одна игра родом с аркадных автоматов была найдена в самом начале 2016-го – **Wing Force**. Этот вертикальный скролл-шутер разрабатывала команда Atlus в 1993 г., но по каким-то причинам он был отменен и на долгие годы забыт. Пока плату с игрой не выкупил коллекционер Shou на японском аукционе Yahoo за немалые 301 000 ¥ (больше 2500 \$).

Shadowhawk для SNES. Находка сентября. Это, в общем, типичный такой супергеройский экшен с прыжками по балконам многоэтажек и надиранием ушей врагам. Главгерой, помимо прочего, вооружен крюком-кошкой и бумерангами — лавры Мышечеловека явно не дают ему покоя. Бои с боссами же проходят в режиме файтинга, зело напоминающем МК. Не вышла же игра по одной простой причине: создатель собственно супергероя Теневого Ястреба Джим Валентино, не дал добро на ее выпуск и даже судился с издателем Rose Colored Games из-за того, что игру делали без его ведома.



В июне сообщество Hidden Palace, занимающееся как раз поиском и сохранением для истории всего, что связано с игровым устройством (исходных кодов, прототипов и т. д.) обнаружило прототип **Ecco II: Sentinels of the Universe** для Sega Dreamcast. Прототип ранний и сырой, без звука и музыки и с permanently включенным дебаг-режимом, но играбельный и работает на эмуляторах. Дата, указанная в прототипе – 19 февраля 2001 г., и почему игру отменили, гадать не приходится: положение Sega тогда было крайне тяжелым, и сама приставка Dreamcast вскоре была отправлена на дно.

Игроархеология года



Rev Limit, автосимулятор для Nintendo 64. Игра разрабатывалась конторой Seta, которая в конце 90-х начала испытывать финансовые проблемы и резать свои проекты один за другим. Под нож попала и Rev Limit, случилось это в 1998 или 99 г. Версия, записанная на найденный картридж, далека от завершения, но вполне играбельна. Казалось бы, не бог весть какая важная находка, но игр на N64 вышло немного, и отмененных были считанные единицы, соответственно. Найти такой прототип – большая удача.

Найдены сразу 4 потерянные игры про Кирби!

Это был желтый заголовок, а вот как все было на самом деле. Действительно, было обнаружено несколько игр про Кирби. Правда, скорее мини-игр. Они входили в сборник Kirby's Toy Box, выпущенный в 1996 г. для Satellaview – это такой своего рода спутниковый модем для Super Famicom. Всего в сборнике было 10 мини-игр. Но поскольку они не продавались на физических носителях, то со временем были утрачены. До недавнего времени было найдено лишь три, теперь вот еще четыре - Circular Ball, Cannon Ball, Pachinko и Arrange Ball. Кирби тут, как вы понимаете, выступает скорее в роли свадебного генерала.



В декабре был обнаружен прототип невыпущенной игры Akira для Game Boy. Четыре картриджа с игрой выкупил на аукционе коллекционер Патрик Скотт Патерсон, и на всех четырех оказались немного разные версии прототипа. Геймплей состоит из двух частей: покатушки на мотоциклах, зело напоминающие Excitebike, и битэмап/платформер в духе Double Dragon. в общем, не совсем то, чего можно ожидать от игры по мрачному аниме. В перспективе Патрик намерен собрать из прототипов что-то более-менее играбельное и обнародовать ром.

Игроархеология года



Одна из важнейших находок года – полная предрелизная версия легендарного квеста **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**. До этого общественности была доступна лишь куцая версия без катсцен, но здесь все на месте, это практически готовая игра как она должна была продаваться. Поделится ей с народом российский пользователь форума Scrolls Of Lore под ником Reidor.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans разрабатывался в конце 90-х и должен был стать первой адвенчурой во вселенной Warcraft. Но не стал – Blizzard свернула разработку в 1998-м по неизвестным причинам: то ли качество ее не устраивало, то ли возникли какие-то технические проблемы, то ли она не вписывалась в идеологию серии. Над анимацией игры, к слову, трудился российский отдел студии Animation Magic. Что ж, годы спустя справедливость восстановлена, и труды разработчиков не пропали даром: мы наконец можем поиграть в легендарную адвенчуру, отмененную по прихоти издателя.



И, наконец, Мишель Ансель собственной персоной объявил, что нашел прототип **Ryman для SNES**, который считался давно утраченным. Это, собственно, самая первая, изначальная версия «Рэймана», которая разрабатывалась еще до того, как Ubisoft решили переключиться на платформы с поддержкой CD.

«Невероятно!!!! Мы нашли старый уникальный ROM Ryman для SNES!!!! Он проспал 24 года... Пора просыпаться!!!!»

«Он работает!!!! 4 человека во всем мире это видели. Мы думали, он утерян, но где-то там, в холодных недрах микросхем, он был еще жив, и теперь работает на всех 60 fps !!! Нужно будет сделать версию для Switch».



Интересно, про последнее он шутил или нет ☺



Битва за рекорд

В минувшем году аж несколько раз обновлялся рекорд скоростного прохождения Super Mario Bros. (хотя, казалось бы, что там еще можно отыграть). И все благодаря заочной «дуэли» двух спидраннеров, Darbian и Kosmicd12. В апреле Darbian обновил предыдущий рекорд на 0,4 с, установив время **4:57.260**. В сентябре Kosmicd12 обошел его на 0,017 с, то есть всего на один кадр. Однако у Darbian еще был приличный запас прочности: уже через несколько дней он вернул корону, пройдя игру еще быстрее, за **4:56,878**, то есть выйдя из 4:57.

Золотая NES

Analogue NT и без того была люксовым клоном NES – шикарного дизайна, в корпусе из авиационного алюминия, с кусачим ценником в пять сотен долларов. Но на этом Analogue NT не остановились и решили выпустить ультра-люксовую версию, приуроченную к 30-летию серии Zelda. Она покрыта настоящим 24-каратным золотом, а в комплекте прилагается NES-картридж с «Зельдой», который тоже «золотой», как известно (правда, лишь покрашен золотистой краской). Таких консолей выпущено 10 штук, и стоят они 4999\$.



Взлом года

Спустя 20 (двадцать!) лет после выхода приставки Sega Saturn была взломана ее DRM-защита. Диски для «Сатурна» защищены физическими метками, прописанными по краю диска. Они-то и стали непреодолимой преградой для хакеров. Минувшим летом взлом осуществил мегамозг jhl (Dr Abrasive) из сообщества Assembler Games. Чтобы обойти защиту, ему пришлось фактически написать эмулятор оптического привода приставки. На это у него ушло около двух лет. Взлом позволит делать копии дисков «Сатурна», загружать игры в обход CD-привода, с USB-носителей, а также развяжет руки homebrew-разработчикам.



Картридж ценой в квартиру

Некто wafflefoot выставил на продажу NES-картридж Dragon Warrior за каких-то 49 999 \$ (в рубли пересчитайте сами, курс неустойчив, сами знаете). Картридж, правда, не простой, а прототип, существующий, как уверял продавец, в единственном экземпляре. То есть раритет из раритетов. На сей день это вроде как рекордная начальная ставка за картридж, до этого максимум был 45 000 \$. Покупателей, правда, не нашлось, увы.



8-битные черепахи во плоти

Компания Neca Toys выпустила, пожалуй, свою лучшую серию игрушек. После нескольких откровенно неудачных заходов (особенно) плохи были игрушки по Castlevania и «Контре» эти два набора – один с черепахами, другой с их врагами – смотрятся просто великолепно. Да, многих по-прежнему смущают «пиксели» на их телах, но это уже дело вкуса. Фигурки же по олдскульной игре, как-никак.





Говард Дроссин
Композитор

Знакомьтесь: Говард Дроссин, один из ведущих композиторов Sega в 90-х, автор музыки к двум играм про Соника (Spinball и Sonic & Knuckles), The Ooze и, конечно, Comix Zone.

– Большое спасибо, Говард, что согласился уделить время нашему проекту и ответить на пару вопросов. Пожалуй, начну по порядку. Когда и как ты начал работать в Sega?

– Привет! Отлично, рад, что в России знают обо мне и до сих пор помнят старые игры, с которыми я работал. Ну, в Sega я начал работать с 1993 года, меня пригласил Роджер Гектор, он тогда был Вице Президентом по развитию продуктов Sega. Так я пришел в Sega Technical Institute и сразу же занялся музыкой для игры Sonic Spinball.

– С какими сложностями ты сталкивался при разработке музыки для игр Sega Genesis? Что ты можешь сказать о ее звуковых возможностях?

– Занимаясь написанием музыки для Sega Genesis всегда сталкиваешься с проблемой качественного звучания акустической части вместе с вокальной. Ограничения здесь на этот счет весьма жесткие и без специальных ухищрений нельзя все это запихнуть в игровой картридж в хорошем качестве. Особенно, если говорить об использовании оцифрованных голосов, они легко поддаются искажению при потере качества, а это очень проблематично.

– Понятно. Действительно, в Sega играх нечасто разработчики позволяли себе использовать оцифрованные голоса, особенно в сочетании с качественным музыкальным оформлением. Но Вам с ребятами это удалось! Давай вспомним о Комикс Зон. В России она была очень популярна, ее любят и помнят до сих пор. Она очень крута как в визуальном плане, так и в звуковом сопровожде-

нии. Расскажи о своей работе над этой игрой.

– Я до сих пор считаю, что Comix Zone – это мой один из самых любимых проектов в жизни, участие в котором я очень горжусь. Так уж сложилось, что в ней я мог раскрыться творчески



на полную катушку. Помимо написания музыки, я же занимался и записью голосов. Например, я озвучивал главного героя игры – Скетча Тернера. Также моим голосом разговаривают Хранители Канализации и несколько боссов. Ну, как моим. Он чертовски изменен всяческими фильтрами до безобразия! (с улыбкой). По поводу звуков и других голосов, мы тогда были весьма находчивы. Я тащил к себе в кабинет к микрофону многих людей из офиса, чтобы записывать разные звуки и голоса для игры, да и вообще, прикалывались на ходу. В ходе записи звуков использовались разные подручные средства, которые были в кабинете. Ох, веселое было время. (смеется).

– Да уж, действительно, веселое время! Очень творчески подходили к работе! Значит, этот легендарный голос при запуске игры принадлежит тебе?! Интересно.

– Даже больше скажу! Изначально

Вопросы: Дмитрий 'Dart' Алексов

хотел создать ощущение игроку, что в начале игры его встречает целая музыкальная группа и сопровождает его все время, пока он проходит один уровень за другим, и исполняет разные треки. И я подумал, что было бы неплохо начать игру так, будто ребята готовятся выступать перед началом. И часто в играх, Sega особенно в «Сониках», в начале был такой фирменный клич «Seegaaa!». Я записал: «Test, One, Two.. SEEGAAA!» голосом, а-ля Элвис Пресли. Получилось забавно, и мы решили оставить это в финальной версии игры. В итоге я очень доволен всем тем, что получилось.

– Поверь, это вы решили не зря. У многих при упоминании Comix Zone сразу в голове проигрывается именно этот отрывок.

Окей, а касемо музыки из игры. Почему

решили записать саундтрек в таком стиле и как проходила сама запись?

– Прежде, чем приступить к написанию саундтрека, я поговорил с Питером. Мы обсуждали, в каком стиле сделать музыку. И нам обоим пришла в голову мысль, что сделать саунд в рок-стиле было бы неплохо! И как мне казалось, он



хорошо вплетается в концепцию и атмосферу игры. А когда Роджер сообщил мне, что, нужно отправляться в Лос-Анджелес и записывать живой саундтрек, я был очень воодушевлен! Я собрал старых друзей, процесс записи шел легко и приятно, хотя время поджимало, и я жалею, что не получилось записать больше треков.

Так или иначе, мы назвали нашу группу «Roadkill», в честь любимого зверька Скетча. В большинстве песен я был на бэк-вокале. Я спел



только «Seen in for Days», вокал же на остальных треках принадлежит Тиму. Тексты для всех композиций мы написали вместе с ним. Роджер Гектор был нашим исполнительным продюсером и также помогал мне в некоторых делах. Кстати, нередко в интернете мне приписывают Roadkill как мой никнейм. Это не так. Roadkill – это название нашей

группы, где мы вместе играли этот саундтрек.

– *Время идет, технологии для записи теперь другие. Какое оборудование ты сейчас используешь?*

– Ну, основные мои инструменты находятся в компе. Но в качестве рабочих станций я пользуюсь своим Mac Pro а также 5-ю другими компьютерами, которые нужны мне для хранения библиотек различных сэмплов, таких,

как, например, оркестра или синтезатора. Всегда использую пару своих гитар и бас. При игре вживую использую обычно Line POD 6.

– *Мощно! А какая музыка нравится лично тебе?*

– Я не могу сказать, что являюсь поклонником какого-то одного жанра. Я на самом деле люблю всякую музыку. Иногда я предпочитаю слушать одну музыку, а потом уже совершенно другую. В моем плейлисте один жанр сменяется другим постоянно.

– *Когда ты садишься за какой-то проект, где ты черпаешь вдохновение?*

– На самом деле, источников достаточно, они разные и зависят от самого проекта. Но в основном я смотрю на визуальный стиль игры, геймплей, историю, а потом уже сажусь за проект и пытаюсь представить, как всю картину может дополнить мой саунд. Так и идет работа.

– *Из недавнего я слушал твой саундтрек на Splatterhouse для Xbox 360 и PS3. Получилось действительно мощно! Можно ли ожидать что-то подобное в твоих будущих проектах?*

– Да, Splatterhouse тоже был весьма интересный проект для меня. В то же время я еще работал над саундом для Afro Samurai. Я хотел отойти от хип-хопа в сторону тяжелого метала, для меня это было что-то новое. Не знаю, в будущем ли будут еще подобные саундтреки от меня. Не могу сказать. Все зависит от того, для какой игры предстоит писать музыку.

– *А лично у*



тебя какое отношение к играм? Играл ли раньше и сейчас играешь?

– Я любил видеоигры и очень люблю их сейчас. Но, как и тогда, не достаточно времени, чтобы играть

в них. Но у меня есть Xbox 360, и время от времени я играю на нем со своими детьми.

– *А что ты думаешь о ретрогейминге в наши дни?*

– Ну, многие игры, которые сейчас носят титулы «лучшие» и «культовые» - это игры тех времен. Я думаю, это о многом говорит. Тогда технологии были ограничены и визуально игры не могли поражать воображение, как сейчас. Но с другой стороны, это заставляло во всех аспектах кропотливо прорабатывать игровой процесс, вот на что шел упор. И это, как мы видим, принесло свои плоды. Так что ретрогейминг будет жить, ведь те многие замечательные игры еще помнят, о них не забудут.

– *Спасибо тебе большое, Говард! Сегодня мы многое узнали, желаю тебе в дальнейшем творческих достижений и крутых саундтреков!*

– Благодарю! И тебе удачи, Дмитрий!





Масаши Кагеяма
Композитор

В одном из прошлых номеров мы брали интервью у Томоми Сакаи, разработчика истинной «неизвестной жемчужины» NES – Gimmick. И вот представилась возможность побеседовать с еще одним участником разработки этого шедевра – Масаши Кагеяма, автором музыки к Gimmick, который составил с Сакаи-саном первоклассный тандем.

Вопросы: Иван 'Athene' Сычев & Co.
Перевод вопросов: Alexander Aniel

– Как все начиналось? Как вы начали сочинять музыку для игр?

– Думаю, это было примерно в 1986 г. Я тогда мечтал играть на саксофоне. И я уже начал подумывать о том, чтобы сочинять собственную музыку. И я купил компьютер, программу-секвенсор, несколько синтезаторов и магнитофон. Мне это тогда обошлось в немалую сумму.

– Когда вы начали писать музыку для Sunsoft?

– Я купил все нужное оборудование, но нужно было с чего-то начинать, а я толком не знал, как всем этим пользоваться. Тогда у компьютеров не было визуального интерфейса, как у современных «Маков» или РС. Чтобы запустить программы, нужно было вводить команды с клавиатуры, да еще и заставить работать дискеты (улыбаемся). И я решил устроиться на полставки в какую-нибудь софтверную фирму, чтобы там научиться обращаться с компьютером. Sunsoft была одной из таких фирм. И когда я туда устроился, программисты Sunsoft помогли мне освоить компьютер. И первой моей работой в Sunsoft стала *Out Live* для PC Engine.

– А большие компании, такие, как Nintendo, Konami или Capcom, не предлагали вам работу?

– Мы получали запросы от нескольких компаний-разработчиков, и я в конце концов поработал над одной игрой (*Naguzatto Dorabocchan* от Кага Денши).

– Однажды в Sunsoft пришел человек, полный идей и амбиций. И образовался легендарный дуэт – вы и Томоми Сакаи. Когда вы впервые встретились с Томоми?

– Тогда он был программистом в штаб-квартире Sunsoft в Нагоя. Он уже знал о моей музыке, которую я писал для *Out Live* и *Benbou Gaiden* в токийском офисе. Он послушал эти треки и предложил мне работать над Gimmick. Я был очень рад этому решению.

– Томоми полностью контролировал разработку Gimmick, или звуки и музыка были полностью поручены вам? А, может, и вы делились с Сакаи-саном какими-то своими идеями касаясь геймплея и дизайна игры?

– Сакаи-сан писал весь код, занимался сценарием и продакшеном. Хироюки Када рисовал графику. Наохиса Морота занимался программированием звука (с помощью манипулятора). Это, бесспорно, была команда талантливых людей. Все, что делал я – использовал звук и каналы Famicom, чтобы писать музыку. Думаю, музыка Gimmick и то, какое она признание получила впоследствии – во многом заслуга и Мороты.

– В 80-90-х сочинение музыки для игр сильно осложнялось ограниченными возможностями консолей. Я знаю, что вы хотели преодолеть эти ограничения. Чип Sunsoft 5b позволял это сделать. В документалке «Diggin' In the Carts» вы много рассказывали о музыке, вдохновлявшей вас, но не могли бы вы описать процесс создания музыки с технической стороны? Какие устройства и программы вы использовали, например?

– Работа над Gimmick отнимала у меня большую часть времени. Было еще и несколько задержек, что тоже, думаю, имело значение. Я записывал каждый уровень Gimmick на видеопленку и просматривал снова и снова, стараясь придумать характер для каждого трека. Я смотрел на графику и цвета, на движения персонажей и думал, какая мелодия будет лучше всего этому сопутствовать. И я помню, как встречался с Сакаи-саном по поводу каждого трека. Думаю, примерно половину вещей я написал, полагаясь на собственные вкусы. Сегодня, оглядываясь назад, я считаю Gimmick своим сильнейшим проектом. Работая над этой игрой, я использовал Mac CX, секвенсор Cubase 1.7 и синтезаторы - Roland D70, Korg T1, Yamaha TX802, Akai S900 и другие.

– Расскажите о процессе разработ-

ки Gimmick. С какими сложностями пришлось столкнуться вам и Сакаи? Какая была атмосфера в коллективе Sunsoft в то время?

– Я живу в Токио, но Gimmick разрабатывался в Нагоя, и все встречи и обсуждения музыки приходилось вести по телефону. Каждый день я проводил немало времени за телефоном с Сакаи-саном – ведь интернета тогда не было (смеется). Что касается музыки – пожалуй, самым сложным было, глядя на картинку из игры, придумывать, что же с ними делать. Какая здесь должна быть фоновая музыка, чтобы игроки получали удовольствие? Я не переставал об этом думать.

Что касается Sunsoft – думаю, все тогда работали с удовольствием. Ведь и работа у многих была уникальная. Пожалуй, могу такое сказать и про себя, но ведь и музыку, и графику, и сценарии, и все остальное делали очень талантливые люди. Каждый день xxx Each day was very thought-provoking.

– А что вы вообще думаете о Gimmick? Это ведь уникальная по меркам Famicom игра.

– В свое время Gimmick не добился коммерческого успеха, но даже 20 с лишним лет спустя есть фанаты, продолжающие играть в Gimmick. И это меня осень радует. Хотел бы сказать спасибо таким фанатам.

– Вы сами проходили Gimmick хоть раз? =)

– Это очень сложная игра (смеется). Мне больше нравится сидеть рядом с умелым игроком и смотреть, как он проходит игру. Но я прошел первый уровень! (смеется)

– В Gimmick есть неиспользованный музыкальный трек – «Strange Memories of Death». Но, может, вы написали и еще какую-то музыку, которая так и не была использована в игре? Например, другую версию заглавной темы или финальной.

– Пожалуй, это единственная неиспользованная вещь, потому что она



не подошла ни к одному уровню. Она совершенно не подходила к тому уровню, для которого задумывалась, и в итоге была отброшена.

– Не так давно мы брали интервью у Томоми Сакаи. Он был очень добр и нашел время дать большое интервью, и мы даже побеседовали с ним после этого еще какое-то время, хоть он и был очень занят своим интернет-магазином. Но, увы, про себя он тогда почти ничего не рассказывал. Расскажите вы – о нем, о том, какие у вас были взаимоотношения. Как вам работало с ним?

– Когда мы работали вместе, мы часто говорили по телефону о вещах, не связанных напрямую с работой. О психологии, искусстве, музыке и других «больших» темах. Он один из моих ххх друзей, даже сегодня. Думаю, это и поэтому, что он был перфекционистом. Он следил, чтобы все – код игры, графика, музыка – соответствовало его планке качества. Пожалуй, он был гением, способным вытащить из людей все их творческие навыки. Gimmick разрабатывался маленькой командой, но каждый ее член отдавался общему делу на все 100%.

– Продажи «Гиммика» были низкими. Ни игроки, ни критики не поняли игру. И для Сакаи-сана это был шок. Он до сих пор в расстройстве от такого исхода. А что вы думаете об этой ситуации?

– Редко играм везет стать хитами. То, что игра хороша, еще не гарантирует хороших продаж. И в других отраслях то же самое. Думаю, нам повезло уже в том, что есть люди, которые любят нашу игру.

– Сакаи сказал, что ушел из игрового индустрии, потому что разочаровался в игровой индустрии, в том, куда она повернула, и потому что он сам уже не мог привнести в нее что-то новое. Ваша карьера как игрового композитора была недолгой. Почему вы ушли из игровой индустрии? Сегодня игровые композиторы могут сочинять музыку очень высокого уровня

– практически как для оркестра. Не было ли у вас мысли вернуться и показать миру свой талант?

– Сочинение музыки – непростое дело. Для игр нужно делать десятки треков. За 10 лет, что я сочинял музыку и играл, я написал около 1000 композиций. И потом, из-за усталости от всего этого и по некоторым другим причинам, я решил уйти с этой работы. Я готов вернуться к ней, если кто-то заинтересуется. И я пытаюсь вернуться, но я еще и начал снова играть на саксофоне, а во второй половине 2015-го я впервые за 20 с лишним лет снова засел за сочинение музыки. Надеюсь, получится снова влиться во все это, но в каком-то другом формате, не так, как тогда. Ждите!

– Что вы думаете об игровой индустрии в целом – о том, какой она была и какой стала?

– Честно говоря, не знаю. Я сейчас не слишком-то с ней связан. И я не особо играл в какие-то игры кроме тех, над которыми работал. Я всегда думал, что если буду играть в другие игры, это повлияет на мой собственный музыкальный стиль. И поэтому не играю.

– Мы очень мало знаем о вас. Вы преподаете в музыкальной школе и увлекаетесь фотографией. Расскажите о себе побольше. о своем образе жизни, философии жизни. Какие у вас есть хобби? Какая еда вам нравится? =) Вы увлекаетесь фотографией – это хобби или профессия? На ваших фото часто можно видеть джазовых музыкантов. Почему?

– Если я сравню себя нынешнего с собой 20-летним, то, пожалуй, мой стиль жизни не особо и изменился. Главное отличие – что я теперь фотограф, прекративший сочинять музыку. Это влияние Сакаи-сана – благодаря ему я начал фотографировать. Я увидел его черно-белые снимки, которые он сам проявлял, и подумал, что это должно быть интересно. И я купил себе фотоаппарат и все материалы для проявки. Поначалу я использовал Leica M6 и Summicron-M f2/50 мм, гулял по Токио и снимал виды вокруг.

А из еды мне нравятся шоколад и сардины.

– Если не секрет – когда вы родились? есть ли у вас семья, дети?

– Я родился 24 мая 1963 г.

– Вы играли в игры в 80-90-х?

– Нет, я не играл в игры, кроме тех, над которыми работал. Уж извините.

– Вы играете в риччи-маджонг? =)

– К сожалению, нет, не приходилось.

– И напоследок – скажите пару слов нашим читателям!

– Во-первых – большое спасибо вам, ребята, за возможность дать это интервью. И отдельную благодарность хотел бы выразить любителям игровой музыки по всему миру. Несколько лет назад я открыл для себя, что существую фанаты моих работ. Также хочу сказать спасибо Нику Двайеру, который продюсировал Diggin' in the Carts, Мохаммеду Тахеру и Александру Аниелю из Brave Wave. Без них я бы никогда не вернулся к игровой музыке. И, наконец, хотелось бы сообщить, что в начале 2017 г. я выпускаю альбом на Brave Wave Productions. Ожидайте!

Спасибо.
Масаши Кагеяма.

P. S. А вот что сказал о Кагеяме сам Томоми Сакаи. Ответы мы получили через несколько месяцев после того, как отправили вопросы – Сакаи извинился за задержку из-за того, что был очень занят на работе. Но все-таки ответил.

– Расскажите о Кагеяма-сане в нескольких словах.

– Он человек исключительного таланта.

– Каково было работать с ним?

– Очень интересно и приятно. Он очень повлиял на меня в музыкальном плане.

– Как вы впервые встретились?

– Он писал музыку для других фирм-разработчиков в Токио. Я тогда был в Айти. Мне понравилась его музыка, и я отправился в Токио и попросил его написать саундтрек для Gimmick.

Я могу еще много про него написать, но мне нужно вернуться к работе.

И чуть позже Сакаи-сан добавил:

– Сложно писать об этом на английском, так что я напишу по пунктам, а вы уж придайте этому нужную форму. Я люблю его музыку.

Я узнал о нем, услышав его музыку для Out Lve. А когда я услышал его музыку для Benkei Gaiden, я подумал, что он – гений.

И я решил попросить его написать музыку для Gimmick, хотя он и был в другом отделе разработки.

Я узнал джаз благодаря ему.

Мне очень нравилось работать с ним. Я жил в Нагоя, но часто ездил в Токио, чтобы встретиться с ним. Обсудив «Гиммика», мы вместе отправлялись в Сибую или Синдзюку, чтобы послушать хорошую музыку, и это было здорово. Жаль, что он больше не сочиняет музыку.



Йеспер Кюд
Композитор

Великая удача – заполучить интервью у самого Йеспера Кюда, автора музыки к Hitman, Kane & Lynch, Assassin’s Creed и... да что мы рассказываем, вы и сами знаете! И хоть не о многом удалось его спросить, и не на все вопросы он ответил, а если и отвечал, то кратенько, нам ли на это жаловаться.

Вопросы – Feos & Co.

– **Поговорим об эпохе чиптюна. Вы были известной фигурой в Amiga-демосцене. В те времена, когда возможности для композитора были весьма ограничены «железом» (хотя Amiga и тогда уже кое-что могла), иметь уникальный звук было не только круто, но и важно. Я вижу три аспекта, сделавшие вашу музыку особенной: в ней были интересные мелодические ходы и гармонии, глубокая, мрачная и даже фантастическая атмосфера и мощные, грувовые ритмы. Расскажите, как вы выработали все это. И есть ли еще какие-то характерные аспекты в вашей музыке? Или, иными словами, что можно назвать уникальным стилем Йеспера Кюда?**

– Думаю, мой стиль выработывался под влиянием той музыки, которую я люблю слушать: когда я был подростком, как раз произошел взрыв популярности электронной и танцевальной музыки, что и помогло сформировать мой стиль. Меня всегда притягивало что-то более глубокое и таинственное, чем, скажем так, что-то «просто позитивное».

– **А в целом, насколько легко музыка «приходит» к вам? Сколько труда вы вкладываете в сочинение музыки? Часто ли другие музыканты вас непосредственно вдохновляют? Можете ли припомнить историю самой быстрой или самой медленной работы над музыкой?**

– Каждый раз работа над саундтреком – это новый опыт. Иногда я пишу саундтрек быстро (за три недели), а иногда это занимает до года. Обычно это зависит от того, сколько музыки требуется написать и сколько времени у меня есть. Сегодня я больше вдохновляюсь хорошей историей или чем-нибудь

визуальным, нежели другими композиторами/музыкантами.

– **Вернемся в 90-е. Как у вас получалось сочинять в таком многообразии разных стилей? Мне, например, очень нравятся жесткие техно-ритмы в Sub-Terrania и The Adventures of Batman and Robin.**

– Ну, я тогда часто посещал рейвы и был больше погружен в культуру танцевальной музыки. И еще мы создали собственную музыкальную программу, и мне удалось включить многие вещи в эту программу – и эти вещи сами собой подталкивали к танцевальной и электронной музыке.

– **На каких инструментах вы играете? В некоторых ваших демо для Amiga (Global Trash, Check Mate) слышны риффы электрогитары. Вы играли на ней, хотя бы в процессе сочинения? Какое демо ваше любимое из тех, к которым вы приложили руку?**

– Я играл на классической акустической гитаре, пел в хоре, играл на фортепиано и обучался композиции.

– **В России вы в первую очередь известны как композитор серий Assassin’s Creed и Hitman. Потому что эти серии в России очень, очень популярны. Так вот, как вы смогли ухватить драматичную сущность Хитмена – безжалостного киллера? Это сложно описать, но музыка очень хорошо подходит характеру героя.**

– Ну, Hitman делался в значительной степени той же командой, которая работала над Hardwired и играми для Sega Genesis, над которыми работал и я, так что я «рос» вместе с этими людьми и очень хорошо их знаю. И эта команда хотела, чтобы я по-настоящему экспериментировал с музыкой, и поэтому я много

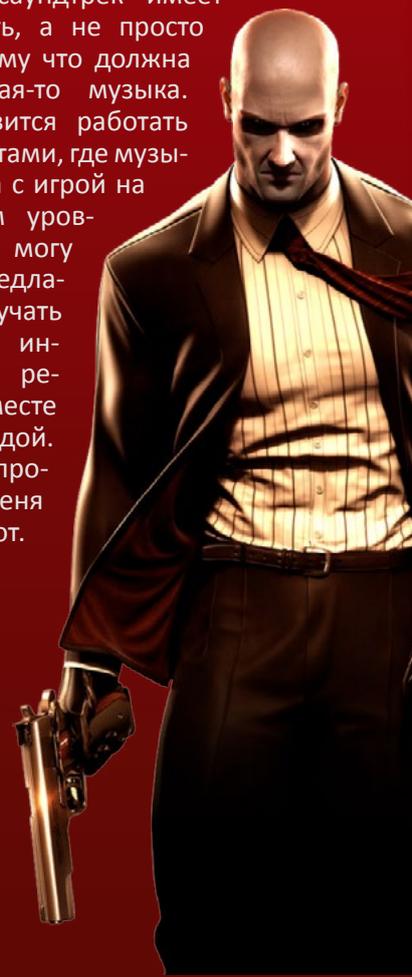
играл в игру. Сегодня игровые саундтреки, как правило, более «незаметные», более фоновые. А это совсем не то, что мы намеревались сделать в серии Hitman.

– **Если бы вам предложили написать музыку к фильму о Хитмене, вы бы согласились?**

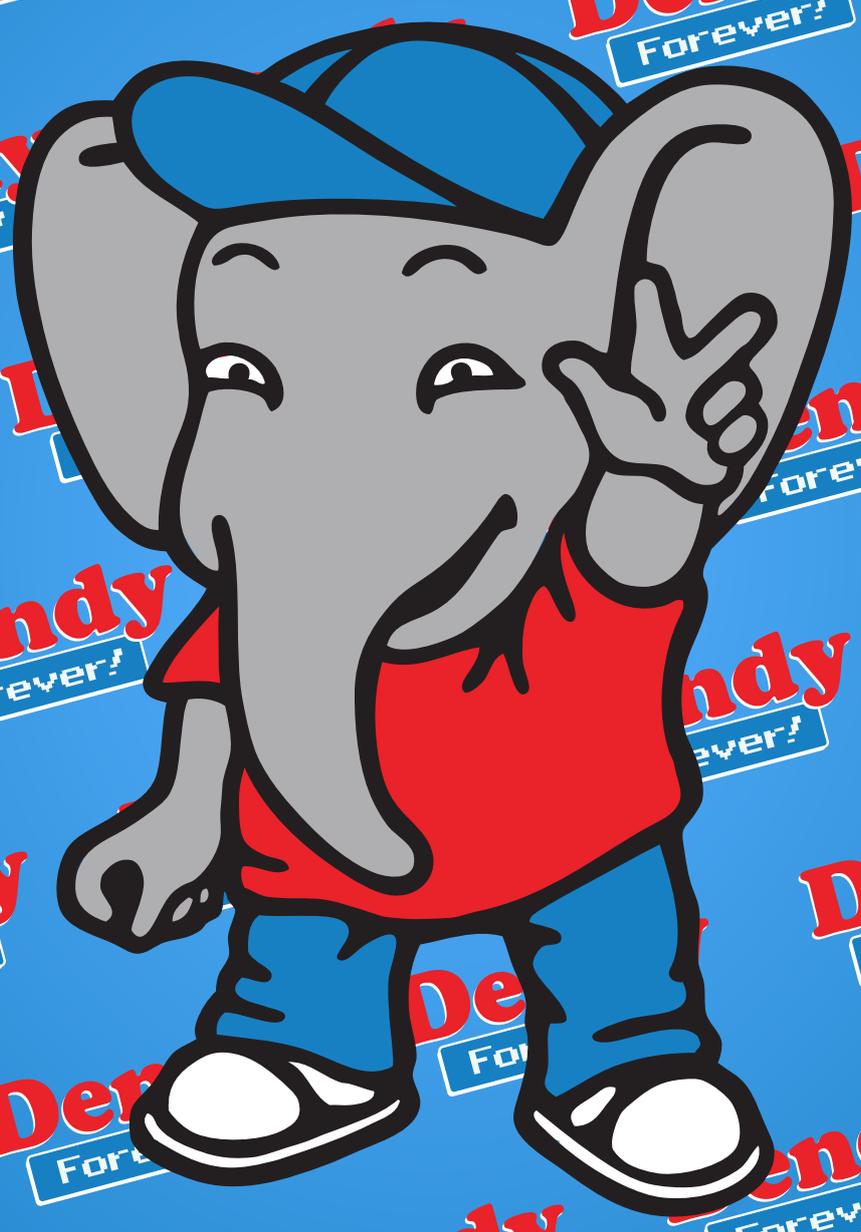
– Это бы зависело от того, с кем бы пришлось работать и чего бы от меня хотели. Если бы от меня требовалось что-то неприемлемое для меня, мне бы это не было интересно.

– **Бонус-трек. Есть ли игра или серия игр, для которой вы сами хотели бы поработать над музыкой?**

– Я люблю работать над проектами, где саундтрек имеет значимость, а не просто есть, потому что должна быть какая-то музыка. Мне нравится работать над проектами, где музыка связана с игрой на глубинном уровне; где я могу что-то предлагать и получать какой-то интересный результат вместе с командой. Вот такие проекты меня привлекают.



Dendy Forever!



В минувшем году все человечество отмечало 25-летие одного из главных игровых героев. 23 июня 1991 года в видеоигровой мир ворвался на сверхзвуковой скорости быстроногий синий ёж Соник. Он провозгласил новую эпоху и потеснил самого Усатого Водопроводчика, чьи позиции казались незыблемыми. Можно, пожалуй, без преувеличения сказать: если 80-е были временем Марио, то 90-е – временем Соника. И по этому поводу мы по традиции постарались собрать о нем такие сведения, которые вы могли не знать.

Итак,

25

НЕ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ ФАКТОВ О СОНИКЕ

А ТАКЖЕ ОБ ИГРАХ ПРО НЕГО, О ЕГО
ДРУЗЬЯХ И РОДСТВЕННИКАХ



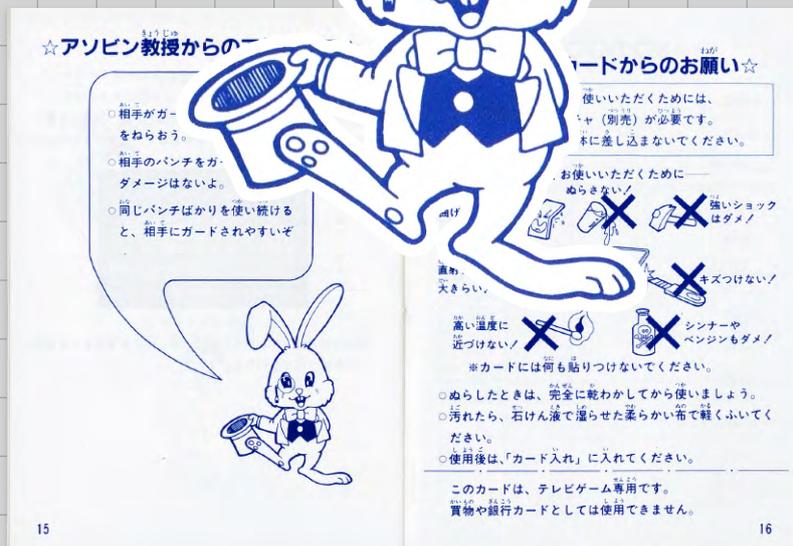
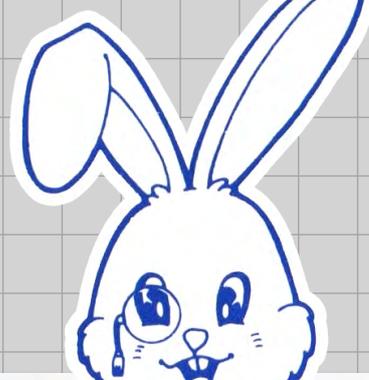
автор: **masterpeace**

1

ПРЕДШЕСТВЕННИКИ

ПРОФЕССОР АСОБИН

В начале был он. Этот кролик в цилиндре, фраке и монокле, близкий родственник кэрролловского Белого Кролика – первый неофициальный маскот Sega. Это было в незапамятные времена первой консоли Sega – SG-1000. Он так и не удостоился собственной игры, но появлялся в мануалах почти всех игр для SG-1000, а также некоторых для Sega Mark III. Там он, обитая на последних страницах, давал игрокам разные ценные советы по прохождению. Однако после выхода *Phantasy Star* кролика понизили в должности – теперь он только зачитывал один и тот же текст о том, как ухаживать за картриджем. А с выходом «Мегадрайва» Профессора Асобина и вовсе уволили.



Fantasy
Zone
The Two Mega Cartri



ОПА-ОПА

Этот странный главгерой серии игр *Fantasy Zone* заступил на должность маскота вторым, в 1986 г. Опа-Опа, с одной стороны, вроде как космический корабль яйцевидной формы с крылышками, и в его кабине предположительно сидит какой-то пилот. С другой стороны, он вроде как одушевленный, и у него даже есть отец. И хотя игры серии *Fantasy Zone* продолжают выходить по сей день, с ролью маскота компании Опа-Опа не справился – харизмы не хватало, вестимо – и очень скоро уступил ее Алексу Кидду.

АЛЕКС КИДА

Лопухий обезьяномальчик, принц планеты Ариес, сын Короля Грома, обладатель огромной силищи в кулачищах, стал третьим неофициальным маскотом. Первая игра про него, *Alex Kidd in Miracle World*, вышла в 1986 г., и это был вполне приличный классический платформер, и следующие игры про Алекса Кидда только упрочили его популярность. И все шло неплохо, казалось, но...



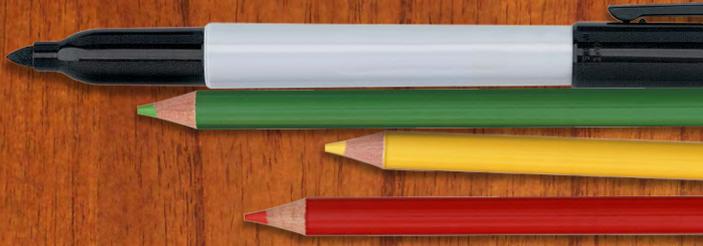
Но была Nintendo. И был Марио. И в руководстве Sega кусали локти, глядя, как он завоевывает мир. Да еще слухи о том, что Nintendo готовит к выпуску свою 16-битную консоль. Босс Sega Хаяо Накаяма желает вести наступление на американский рынок. Извини, Алекс, но ты слишком инфантилен для того, чтобы возглавить этот поход. Нужен новый герой. Настоящий маскот Sega, символ нового поколения видеоигр. Тот, кто сможет продавать игры миллионами. Кто сможет наравне сразиться с самим Марио. И, чем черт не шутит, победить его.



2

РОЖДЕНИЕ

В поисках нового героя *Sega* организовала внутренний конкурс среди своих дизайнеров. Была предложена куча набросков всевозможных персонажей:



Пухлый мужичок с прической Барта Симпсона...



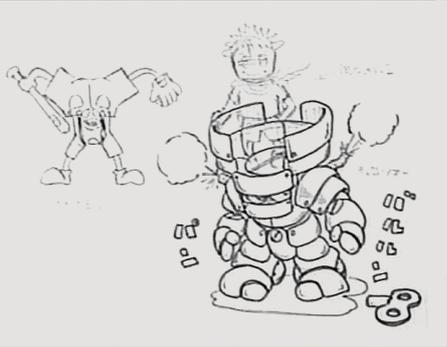
Пожилой воин...



Дикобраз...



Робот, выглядящий, как босс из «Мегамена»...



Волк в американской рубашке и бульдог в пионерском галстуке...



Крутой цыпленок...

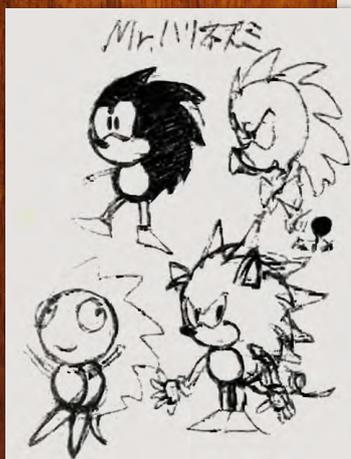


В итоге остановились на четырех вариантах, предложенных художником Наото Осимой:

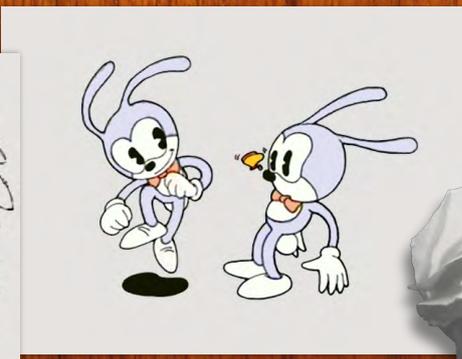
Толстый усач в пижаме



Еж по имени Мистер Игломышь (Mr. Needlemouse), который умел сворачиваться в клубок и катиться на врагов



Диснеевского вида кролик Фил (Feel The Rabbit), хватающий и швыряющий предметы собственными ушами



...и броненосец, рисунки которого, увы, не сохранились.



Кому-то из них предстояло стать новым героем. И тут к проекту подключился программист Юдзи Нака, который вынашивал идею сделать игру с очень скоростным геймплеем – чтобы в ней расстояние, которое Марио ползет целую минуту, можно было пронестись за 10 секунд. И все встало на свои места: игра будет про ежа, который бежит по уровням на бешеной скорости и, скручиваясь колом, сносит врагов.

Толстяк в пижаме тоже пригодился – он превратился в главного антагониста, Доктора Роботника. А способность кролика Фила хватать предметы позаимствовали в игру *Ristar*.



3

АНАТОМИЯ СНИКА

Постепенно совершенствуя облик своего Мистера Игломышы, Осима заимствовал элементы у различных персонажей, которые ему нравились. И родился Соник, собранный, аки Франкейнштейн, из самых разных частей тела...

Голова: Кот Феликс



Тело: Микки Маус

Странный моноглаз, к слову, тоже позаимствован у Микки, только пал жертвой ошибки восприятия: Осима решил, что черные глаза Микки – это зрачки, а белая часть морды вокруг – гигантские глаза. Как увидел, так и нарисовал.



Синий цвет – цвет мира, ведь Соник, как известно, борец за мир и справедливость. Ну и фирменный цвет *Sega*, конечно же.



Характерная поза и общая активная жизненная позиция: **Билл Клинтон!**



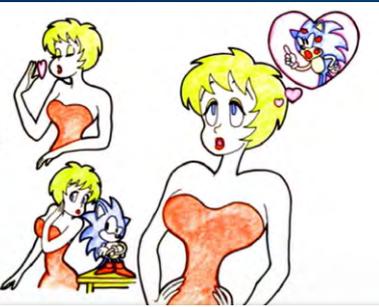
Однако черный был слишком мрачен для такого жизнерадостного героя, и цвет кроссовок был позаимствован у самого популярного персонажа – **Санта Клауса**.

Кроссовки с пряжками: Образ **Майкла Джексона** времен клипа «Bad»



4

Тогда же, на самой заре разработки, у Соника была подружка по имени Мадонна. И это не какая-то там ежиха, а самая настоящая девушка-блондинка весьма соблазнительного вида. Скриншот ранней версии игры с Мадонной показывали на выставке *Tokyo Toy Show* в 1990 г., однако в финальную версию игры она не попала: от Мадонны решили отказаться. То ли ее посчитали слишком сексуальной для юных игроков, то ли поняли, что клише «очередной герой спасает принцессу» уже занято Усатым, и нужно придумать что-то другое.



Впоследствии Мадонна таки появляется пару раз в мире Соника – правда, в качестве даже не cameo, а скорее «пасхалок» для тех, кто в теме. И не в играх. Например, в серии комиксов о Сонике от *Archie Comics* есть Мадонна Гарнет, короткостриженная блондинка – спецагент организации G.U.N.

SONIC COMIC ORIGINS
The TRAITOR

WRITER: IAN FLYNN
PENCILS: ADAM BRYCE THOMAS
INKS: RICK BRYANT
COLORS: MATT HERMS
LETTERS: JACK MORELLI
ASSISTANT EDITOR:
JONATHAN H. GRAY
EDITOR: VINCENT LOVALLO
EDITOR-IN-CHIEF:
VICTOR GORELICK
PRESIDENT: MIKE PELLERITO
PUBLISHER: JON GOLDWATER
SPECIAL THANKS TO:
EDDIE MIZUNO and
STACY ARNOLD-STRIDER
AT SEGA LICENSING

TO BEGIN, STATE YOUR NAME FOR THE RECORD.

DR. JULIAN SNIVELY. AND I'VE SPENT MY CAREER WORKING FOR G.U.N.!

В одной из серий мультсериала *Adventures of Sonic the Hedgehog* торгош Гарри продает сувениры, связанные с Соником, и на одном из галстуков красуется та самая Мадонна.



Или вот образ Бризи – работа-ежихи, созданной Роботником, но потом влюбившейся в Соника и сбежавшей от своего создателя – явно вдохновлен первой подружкой синего ежа.



5

Еще одна идея, выброшенная по ходу разработки – целая рок-группа следующего состава:

Ёж Соник: вокал

Попугай Шарпс: гитара

Обезьяна Макс: бас

Крокодил Вектор: клавиши

Кролик Мак: ударные



左からマックス(B)、ソニック(Vo)、マツハ(Dr)、シャープス(G)、ベクター(Key)。

Группа должна была играть на экране звукового теста, а Соник не только стоял бы за микрофоном, но и крутил бы брейк-данс. Но из-за нехватки времени группу пустили под нож. Освободившееся место заполнили воплем «Seegaaaa!» на заставке, который занимает восьмую часть картриджа. И из всей группы только крокодил Вектор в дальнейшем появлялся в играх, начиная с *Chaotix* на *Sega 32X*. Правда, остальные члены банды иногда мелькали в комиксах от *Archie*.

6

3 RANK 15th
Round 1

И вот 23 июня 1991 г. выходит игра *Sonic The Hedgehog*... Но это была вовсе не первая игра, в которой появился Соник! Аркадная автогонка *Rad Mobile* вышла на несколько месяцев раньше. И вот он, Соник в ней – в роли игрушки, болтающейся над головой водителя. Такой своеобразный тизер грядущей игры на «Мегадрайве».

55^{mi}/h

Но это вы наверняка уже знали. А вот знали ли вы, что была еще одна игра, в которой Соник появился раньше, чем в своей собственной? *The Adventures of Quik & Silva* – платформер для *Commodore Amiga*, и в нем Соник фигурирует уже как полноценный персонаж... правда, вражеский. Вообще, игра напичкана врагами, позаимствованными из других игр – *Bubble Bobble*, *R-Type* – да что там, тут даже головы Марио есть! И Соник тоже присутствует. Хоть и выглядит он здесь странно, но сомнений нет – это он. Естественно, все они тут оказались не очень лицензионным путем – проще, говоря, разработчики стырили персонажей из других игр и вставили в свою. *The Adventures of Quik & Silva* вышла на дискете, прилагавшейся к журналу *Amiga Fun* за май 1991 г., т. е. за месяц до *Sonic The Hedgehog*. И если другие ограбленные игры вышли раньше нее, то как сюда мог попасть Соник? Все очень просто: задолго до выхода игры Соника начали интенсивно раскручивать, бета-версии игры показывали по телевизору и на всевозможных игровых мероприятиях. Вот разработчики *Quik & Silva* и подсуетились и срисовали ежа.



7

Соник мог вовсе не выйти на Западе! Дело в том, что ежи не живут в Америке, ни в Северной, ни в Южной. И когда директор американского подразделения Sega Майкл Катц получил от японских разработчиков наброски игры, он пришел в ужас: игра про какого-то непонятого зверя, даже название которого незнакомо американским детшкам! Катц составил целый список причин, почему Соник не светит успех в Штатах. Американский отдел уже готовился изобретать другого персонажа, но судьба вдруг повернулась к Сонiku передом, к Катцу задом: Катца уволили, на его место пришел Том Калинске, горячо поддержавший Соника, и все завертелось.



8

Саундтрек к первому «Сонику» написал участник поп-группы *Dreams Come True* Масато Накамура.

Группа тогда еще была совсем молодой – образовалась в 1988 г. Успех игры сильно помог музыкантам – они поместили Соника на свои флаеры и туровые автобусы и отправились в первое концертное турне.



Впоследствии *Dreams Come True* стали в Японии всенародными любимчиками, продали более 50 миллионов дисков, писали музыку к телепрограммам, сотрудничали с *Disney*. Но саундтреки к следующим «Соникам» сочиняли уже другие авторы.

Помимо двух официальных биографий Соника – японской и американской, которые различаются в деталях – есть и еще одна. Эта история фигурировала в Sonic the Hedgehog Technical Files – инструкции для команд, работавших над играми про Соника – но никогда так и не была упомянута ни в одной игре, оставшись «альтернативной». Итак...

Жила в 1940-х популярная детская писательница Мэри Гарнет. Ее муж был летчиком-испытателем, а его заветной мечтой было первым преодолеть звуковой барьер. Мэри прозвала своего мужа «Ёжик» из-за вечно торчащих во все стороны волос. Кличка к нему прилипла, и Мэри даже сделала ему на летную куртку нашивку в виде синего ежика. Муж-летчик пропал на летном поле, а Мэри сочиняла для их дочери истории – про героического ежика Соника, который спасал друзей, побеждал врагов и творил прочие добрые дела...

В 1947 г. пилот по прозвищу Ёжик погиб при попытке преодолеть скорость звука – его самолет взорвался в воздухе. Но об этом все быстро забыли, ведь в тот же день звуковой барьер преодолел другой пилот – Чак Йегер.

Прошли десятилетия. Девушка-фотограф по имени Мэг приехала в тот городок освещать историческое авиашоу. И, заглянув в местную лавку старья, увидела там нечто интересное: старую, пыльную летную куртку, на которой был вышит какой-то SONIC. И это слово ей казалось таким

знакомым... И тут она вспомнила, как в детстве ей пожилая соседка рассказывала истории про ежика Соника, который бегал быстрее звука. Воспоминания захлестнули Мэг, и она купила эту куртку и больше с ней не расставалась.

В день авиашоу Мэг снимала группу низколетящих самолетов времен Второй мировой, как вдруг один из них потерял управление, упал и взорвался! Мэг окружила стена огня, она металась в панике, не зная куда бежать, и тут почувствовала, как мелькнула синяя тень, и кто-то подхватил ее на руки

и куда-то понес быстро-быстро... Мэг очнулась в госпитале, где ей рассказали, что нашли ее без сознания в нескольких километрах от аэродрома, на лужайке. А та самая куртка обгорела, и нашивка исчезла с нее! А позже, проявив фотографии, на последней Мэг обнаружила размытое изображение красных кроссовок с белой полосой. Неужели эмблема Соника с куртки ожила и спасла ее?

А истории о Сонике, что Мэг слышала в детстве от Мэри Гарнет, легли в основу игр.



Как и всякий популярный персонаж, Соник, помимо своей основной работы подрабатывал и на стороне, появляясь в разных играх, никаким боком не относящихся к основной серии. Делал он это с единственной целью – повысить продажи этих игр, которые без его раскрученного лица никому не был бы интересны. Некоторые из них вам знакомы (*Sonic Spinball*, например). Другие были настолько редкими и малоизвестными, что их уже почти никто и не помнит.

WAKU WAKU SONIC PATROL CAR

Эта игрушка вышла еще в декабре 1991-го и, стало быть, является первой «сторонней» игрой про синего ежа и второй игрой в карьере Соника вообще. Впрочем, если вы никогда о ней не слышали, это простительно – если вы не жили в то время в Японии, шансов повстречать ее где-то у вас не было. Это совсем детская аркадная игра, с игровым автоматом в виде полицейской машинки, а Соник здесь примеряет на себя роль офицера полиции. Он патрулирует улицы, но тут появляется Доктор Эггман и начинает творить безобразия на дорогах, а игроку, соответственно, нужно перехватить и арестовать негодяя.



SEGA SONIC THE HEDGEHOG

Аркадная игра в изометрической проекции, где, помимо Соника, присутствуют еще два персонажа на выбор: белка-летяга Рэй и броненосец Майти. Цель, в общем-то, та же, что в любой «нормальной» игре про Соника: добраться до конца уровня и не умереть, только врагов тут совсем мало, но зато много разных препятствий и ловушек: булькает лава, катятся гигантские валуны, шипы вылезают из пола, и всего этого нужно избегать. Но с местным оригинальным управлением это не так-то просто: чтобы Соник бежал, нужно усердно крутить шарик трекбола в нужную сторону. *Sega Sonic The Hedgehog* примечательна еще и тем, что это первая игра про Ежа, где персонажи озвучены живыми голосами. Только вот эти повторяющиеся без конца вопли изрядно раздражают.

SEGASONIC COSMO FIGHTER GALAXY PATROL

Еще один детский аркадный автомат из целой серии со странным названием *SegaSonic*. Это уже не машина, а целый звездолет, на борту которого Соник сражается в космосе с прихвостнями вездесущего Эггмана. Игрушка представляет собой типичный вертикальный *shoot 'em up*, т. е. леталку-стрелялку с видом сверху. Нетипично только то, что истребитель Соника на экране просто огромный, так что от врагов увернуться непросто. Действо управляется двумя кнопками – стрельба и смена оружия – и джойстиком, который к тому же наклоняет весь звездолет. Игра вышла в 1993-м и тоже никогда не покидала пределов Японии.



SEGASONIC POPCORN SHOP

Вообще-то это автомат по продаже попкорна. Но Соник устроился на подработку и сюда. Кинув монетку и выбрав один из трех вкусов, голодный геймер мог скоротать время за игрой на встроенном мониторе. Там Соник, управляемый кручением ручки (единственного органа управления) убегал от Эггмана по конвейеру с чашкой кукурузы в руках, а потом Тейлс, вертя хвостом (с помощью той же ручки, ага), раздувал печь, что-бы из зерен приготовился попкорн. В общем, возникала иллюзия, что благодаря действиям игрока попкорн и готовится, только вот он готовился в любом случае, даже если ничего не крутить.



SONIC'S SCHOOLHOUSE

Несуразная «образовательная» поделка для PC, похожая внезапно больше всего на *Wolfenstein 3D*. Бродим от первого лица по плоскому лабиринту-«школе», где на стенах висят доски с какими-нибудь простенькими заданиями, ловим скачущие вокруг буквы и цифры и вставляем их в качестве ответов на доски. Есть еще две мини-игры и, собственно, все. Мы даже не играем за Соника – он здесь в качестве «учителя», а поуправлять нам дают несколькими животными на выбор. С обучающими играми всегда было плохо, и *Sonic's Schoolhouse* не исключение: это уныние не способно ни обучать, ни развлекать. Если Соник и должно быть за что-то стыдно, так это за участие в *Sonic's Schoolhouse*.



Да, игр про Соника, известных и не очень, было выпущено великое множество. Но было и много таких, которые не добрались до прилавков и были отменены на разных стадиях разработки. И пополнили кладбище невышедших игр.

SONIC'S EDUSOFT

Вероятно, первая отмененная игра, которая разрабатывалась еще в 1991-м и должна была выйти на *Sega Master System*. И да, это образовательная игра, как понятно из названия. Тут есть глобальная карта и полтора десятка уровней, в которых Соник у нужно решать задачки, чтобы продвигаться вперед. Соника преследует оппонент, которого нужно обогнать, так что соображать приходится быстро. Есть еще три разных бонус-уровня – самое веселое в этой игре, пожалуй. Короче, образовательная игра как она есть, особо жалеть о ее невыходе не стоит. Впрочем, прототип был найден и задамплен в 2007-м, так что желающие могут пощупать.



SEGASONIC BROS.

Однажды, видимо, уязвленная успехом Тетриса, который *Nintendo* подмяла под себя, *Sega* решила, что, мол, такая королева нужна и нам. И решила изготовить свой тетрисовидный пазл, засунув в него – кого? – конечно же, Синего Ежа. Для этой цели был призван создатель *Puzzle Bobble* Фукио Мицудзи, и закипела работа над игрой, нареченной *Sega-Sonic Bros*, на базе аркадного автомата *Sega System 32*. Она должна была выйти в 1992 г. Но в итоге не прошла контроль качества и не была выпущена. Причем, в отличие от многих невышедших игр, тут не было опубликовано даже ни одного скриншота.

Долгие годы об игре не было ничего слышно, и лишь совсем недавно, в начале 2016-го, японский коллекционер аркадного железа ShouTime объявил, что нашел плату с игрой, и опубликовал несколько скриншотов. Однако дампит пока не торопится.



SONIC-16

В 1993 г. американский *Sega Technical Institute (STI)* во главе с Питером Моравицем взялся за разработку нестандартной игры про Соника. Идея была в том, чтобы сделать игру на основе уже ставшего популярным мультсериала. В декабре прототип под кодовым названием *Sonic-16* (не потому что 16 бит, а потому что картридж предполагался объемом 16 Мбит) был презентован ведущему программисту серии Юдзи Нака. Однако Юдзи почему-то пришел в полный апофигей и игру немедленно зарубил. Хотя графика в прототипе была вполне приличная, изменения в геймплее боссу явно не понравились: из скоростного платформера игра превратилась чуть ли не в стелс-экшен, где Соник прятался за укрытия и аки

ниндзя сражал врагов, метая в них кольца. Главного козыря серии — ураганного темпа — тут не было

и в помине. В общем, игра так и не вышла, и все, что от нее осталось — одно короткое видео.



SISTER SONIC

Не только китайские пираты занимаются пересадкой голов персонажей, чтобы выдать малоизвестную игру за новую часть известной и продать побольше копий. Вспомним хотя бы историю с *Super Mario Bros. 2*, которую переделали из *Doki Doki Panic*.



Однажды подобное чуть не приключилось с Соником. В 1993 г. в журнале *Electronic Gaming Monthly* появился анонс, что *Sega* готовит новую игру про Соника с RPG-элементами к презентации на выставке *Toy Fair*. Однако вскоре всплыла информация, что *Sega* лишь планировала переиздать уже существующую игру – *Popful Mail* от *Falcom*, заменив всех персонажей на Соника сотоварищи, среди которых должна была быть и давно пропавшая сестра ежа. Фанатское сообщество возмутилось и завалило «Сегу» таким потоком гневных писем, что игру спешно отменили и на выставке не показали. И Соник так и не увидел свою сестру...



SONIC RIDE

Пожалуй, самый загадочный артефакт в истории невышедших игр – этот полутораминутный CG-ролик. Вероятно, сделанный студией *Sega AM3*, которая занималась разработкой аркадных игр. Вероятно, в 1994 г. В ролике сначала камера пролетает сквозь висящую в космосе *Casino Zone*, затем нам показывают трехмерного Соника, бегущего по трехмерному миру, а в конце Роботник пытается сбросить на ежа 200-тонную гирю, но в итоге попадает под нее сам. С какой целью создавался этот ролик? Концепт трехмерной игры? Реклама? Просто творчество студии? Это до сих пор не выяснено. Широкой публике он стал известен, когда его в качестве бонуса включили в сборник *Sonic Jam* для *Sega Saturn*.



В середине 90-х Sega начала с разных сторон подступаться к идее переноса Соника в трехмерье. Нет, *Sonic 3D Blast* – это еще не то, это изометрия. Речь шла о настоящем 3D. И раз за разом Sega терпела на этом пути неудачи, отменяя одну концепцию за другой, и эти неудачи накапливались снежным комом, приводя в итоге к, пожалуй, самому грандиозному провалу в истории компании – отмене *Sonic X-treme*...

БЕЗЫМЯННЫЙ КОНЦЕПТ ОТ STI

Все начиналось где-то здесь. Сотрудник STI Крис Сенн представил концепт-арт изометрической игры про Соника. Трудно судить по единственной картинке, но, видимо, игра должна была отличаться от *Sonic 3D Blast* и быть более линейной, с большим упором на платформинг. Однако дальше этого единственного арта разработка, по-видимому, не продвинулась ни на шаг: в Sega решили, что такие полумеры больше не нужны, пора сделать полностью трехмерную игру. Чем и занялся STI и Крис Сенн в частности.



SONIC MARS

Проект первой трехмерной игры про Соника, нареченный *Sonic Mars*, был представлен 17 мая 1994 г. Игру предполагалось выпустить на агрегате *Sega 32X*, который тоже как раз был в разработке и увидел свет в конце того же года. И снова разработчики хотели, чтобы игра была вписана в канву популярного тогда мультсериала. По сюжету д-р Эггман затягивал Соника в виртуальную реальность, ну а там, конечно, настоящее 3D, в отличие от плоского пиксельного реального мира. Были подготовлены концепт-арты и пара роликов с тестом трехмерной анимации. Американское руководство Sega впечатлилось и дало добро на разработку. А вот Юдзи Нака к проекту отнесся скептически и отвечал в духе «ну, вперед, посмотрим, чего вы там настряпаете». И как в воду глядел: почти сразу после этого ведущий дизайнер *Sonic Mars* Майкл Косака переругался с разработчиком *Sonic Zone* Дином Лестером и покинул «Сегу». За главного был назначен Крис Сенн.

Весь план игры, составленный Косакой, взялись перерабатывать. За это время популярность мультфильма пошла на спад, а 32X так и не смог толком взлететь. «Мегадрайв» неумолимо устаревал, и никакие аддоны не могли это изменить. И в STI приняли решение, скрепя сердце, отменить *Sonic Mars* как он есть и все наработанные идеи применить для 3D-игры на консоли следующего поколения.



SONIC X-TREME

Проект, получивший название *Sonic X-treme*, возглавлял все тот же Крис Сенн, не имевший до того опыта руководства чем бы то ни было. Параллельно разрабатывалось два проекта новой консоли *Sega* – американским и японским отделами. Игра делалась с расчетом на американскую версию, на чипе *nVidia*. Но, хоть в теории она была даже мощнее, чем японская, испытания она провалила. Разработку снова пришлось переориентировать – на японский проект консоли, названный «*Project Saturn*». В процессе разработчики разделились

на две группы – одна (под началом Криса Сенна и программиста Офера Алона) работала над уровнями, другая (возглавляемая Кристиной Коффином) над битвами с боссами. Эти две части игры делались даже на разных движках, а их еще предстояло сплавить в единую игру. Потом эти две группы разделили еще на команды помельче, каждая из которых отвечала за какой-то конкретный аспект игры. То, что в теории должно было организовать процесс разработки, обернулось разобщенностью и постоянными задержками.



В итоге, когда пришло время портировать движок на *Saturn*, выяснилось, что игра не может выдать скорость больше 3-4 fps. В *ST1* принято решение нанять сторонних программистов для переноса движка – *Point Of View (POV)*. Однако и у них ничего толком не получалось. А тут еще в марте 1996-го нагрянула с визитом японская делегация с самим президентом *Sega* Хаяо Накаямой! Естественно, Накаяма ожидал, что американские коллеги ему покажут какую-никакую, но игру про Соника. Однако все, что могли показать в *ST1* – две версии движка, одну собственную и одну переработанную *POV*. Накаяма в ярости. Он указывает на ту часть, что про битвы с боссами и говорит, мол, всю остальную игру делайте в том же ключе, а все остальное недоразумение выбросьте.

PROJECT CONDOR

Руководство *ST1* не решается перечить Верховному, и Сенн и Алон отстранены от работы над игрой. За главного программиста теперь Кристина Коффин. Времени считанные месяцы – игру хочется выпустить к Рождеству, а еще почти ничего не готово. Решено использовать движок уже готовой игры – *Nights Into Dreams*, которую делала *Sonic Team* во главе с Юджи Нака. Руководство *Sega Of America* дает добро, и команда получает движок. Но сам Юджи Нака узнает, что его движок используют, даже не поставив его в известность. Он угрожает уйти из *Sega* (помня и прошлые обиды), руководство идет ему навстречу и принуждает команду отказаться от движка *Nights Into Dreams* и фактически начинать все с чистого листа. А времени нет.

Кристина Коффин работает круглыми сутками, ночует в офисе, и в конце концов не выдерживает: в августе 1996-го он госпитализирован с тяжелой пневмонией. Теперь уже ясно: игра к Рождеству не выйдет. Офер Алон к тому времени уже ушел из *Sega*. И хотя об отмене *Sonic X-treme* так и не было объявлено официально, все уже понимали, что ему не бывать.

Итоги всех этих бесчисленных ошибок были разрушительны: фанаты так и не получили трехмерного Соника, которого очень-очень ждали; консоль *Saturn* не получила своей главной эксклюзивной игры про Соника – вместо нее к тому Рождеству выпустили лишь расширенный порт *Sonic 3D Blast*; *ST1*, растерявший ключевых сотрудников и лишившийся смысла жизни, был прикрыт. Дредноут *Sega* получил пару серьезных пробоин ниже ватерлинии.



А не засунуть ли нам Соника... в карман? Да, есть одна игра для портативки *Game Gear*, но сама портативка эта дорогая, неудобная, да и батарейки жрет за обе щеки... Что там еще есть? Конечно, LCD-игры! Дешевые, яркие, разнообразные. За этим делом стоит наведаться к королям LCD-игр – *Tiger Electronics*. В 90-х, когда эпоха таких портативок, казалось, уже проходила, *Tiger*, наоборот, развернулись во всю ширь и выпустили, натурально, сотни игр по всевозможным лицензиям. Игры про Соника у них в арсенале тоже были. Много игр про Соника.

Все три «Классические» части Соника были воплощены в тайгеровских портативках. Причем даже в двух исполнениях: стандартных цветастых корпусах



и в формате **Pocket Arcade**. Эта серия из 12 игр, включая и «Соников», вся выпускалась по лицензии *Sega*.

Из этой же серии *Pocket Arcade* игра **Amazing Sonic**.

Есть в арсенале *Tiger* и **Sonic 3D Blast**.



И даже **Sonic Spinball**. Впрочем, из всех игр про Соника пинбол, пожалуй, лучше всего подходит для переноса в карманный формат.



Венец нанотехнологий от *Tiger* – наручная игра! Нет, это не часы со встроеной игрой – как раз часы отсюда за ненадобностью выкинули. Это именно наручная портативка, увенчанная, в традициях тайгеровского китча, здоровенной рельефной фигуркой самого Ежа. Естественно, Ёж постоянно за что-то цеплялся и отламывался, так что невредимой эту игрушку найти непросто.



Sonic Underground. Хотя это игра не от *Tiger*, а от *Fun Games*, она тоже весьма интересна. Например, тем, что это единственная игра по неудачному одноименному мультсериалу. А также и вот чем: видите желоб, кругом опоясывающий всю игрушку? В этом желобе шарик. Если дернуть за белый рычаг, Соник в игре зарядит свою «вертушку», а шарик одновременно разгонится по желобу. Так и играем: вжррррррр-вжррррррр рычагом.

Sonic Adventure. Тут все более серьезно: дисплей не сегментный, а пиксельный, а значит, можно сделать почти полноценную игру. И *Tiger* попытались: здесь есть семь уровней из Dreamcast-версии одноименной игры, есть боссы, есть пароли для сохранения и даже режим boss rush! Эта «микро-аркада» увидела свет в 2000 г, когда век подобных технологий был уже, мягко говоря, позади.



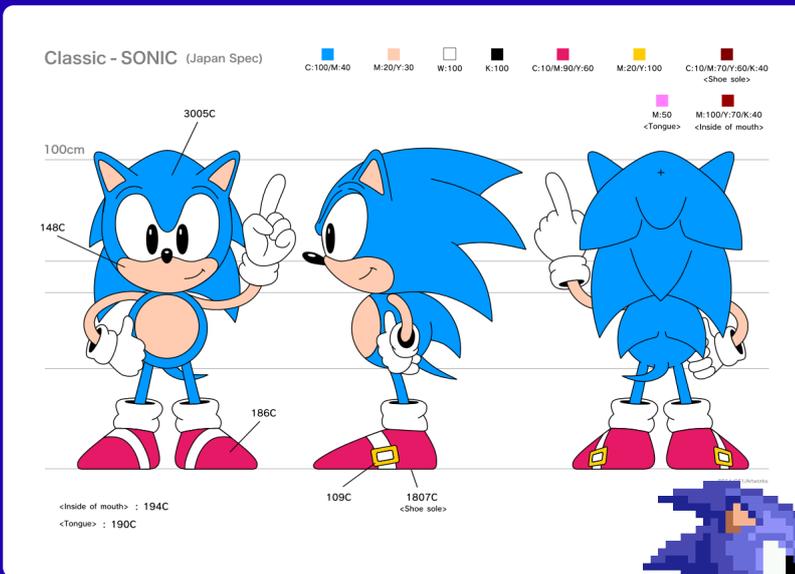
В 1997 г. *Tiger* выпустила, наконец, полноценную карманную консоль – *Game.com*. Век ее был недолгим, но и на ней успела увидеть свет игра про Соника – *Sonic Jam*. Хотя она и называется так же, как игра для *Saturn*, отношения к ней она не имеет. В сущности, это сборник из трех игр – 2 и 3 частей «Соника» и *Sonic & Knuckles*. Вернее, нечто, собранное из маленьких кусочков этих игр. Выбрать игру можно в стартовом меню, но в каждой из них все уровни проходят в одних и тех же декорациях, позаимствованных из какого-то одного уровня оригинальных игр. Плюс по три вида врагов и по три босса на каждую «игру». Ну и еще тут можно выбирать из трех персонажей – Соник, Тейлс и Наклз. Ничего особенного, в общем, но над прочими играми от *Tiger Sonic Jam* возвышается Эверестом.



А если вам и все это недостаточно *lo-fi*, тогда вот – игра для ванной про Соника! Помните такие игры, наполненные водой, где нужно давить на резиновые кнопки и, создавая поток воды, гонять колечки, стараясь надеть их на стерженьки? Вот это оно и есть. К тому же это еще и одновременно флакон с шампунем. Помылся, поиграл – хорошо! Только при чем тут Соник? Ах да, колечки.



Говорят, Соник может развивать скорость звука – да даже его имя намекает на это. Что ж, в мультиках и комиксах Сонику можно нарисовать какую угодно скорость, но это же игровой персонаж. Как быстро бежит Соник в играх имени себя? Это нетрудно подсчитать, хотя бы очень приблизительно.



Итак, предельная скорость игрового Соника – никак не больше 30 м/с, или 110 км/ч. И это в десять с лишним раз медленнее скорости звука – 340 м/с! И хотя в более поздних играх Соник научился бегать еще быстрее, до звукового барьера ему было по-прежнему далеко. Эх, супер-ёжик...

Возьмем самый первый акт первой части. Его длина – 9728 пикселей. Рост Соника, согласно официальным данным – 1 метр ровно. Удобно! Высота его спрайта в игре по той же отметке (т. е. по кончикам ушей) – 37 пикселей. Измерив уровень Сониками, получаем примерно 263 м. Учтем, что трасса не прямая, а значит, длиннее – пусть будет 350 м. Самые быстрые спидраннеры проходят уровень за 24 с, при этом практически нигде не задерживаясь, то есть бегут весь уровень на скорости, близкой к максимальной. Стало быть, средняя скорость Соника на уровне – примерно 15 м/с. Допустим, если бы уровень был прямой и без препятствий, Соник мог бы бежать еще быстрее, развивая 20 м/с. А коротким рывком мог бы еще ускориться – ну, до 30 м/с. Но это все, предел.



プログラム	中 裕司
プラン	安原 広和
デザイン	大島 直人
	石渡 爾奈
	片岡 理恵子
サウンドプロデュース	中村 正人
サウンドプログラム	久保田 浩
	牧野 幸文

В игре есть скрытое послание от самого Юдзи Нака. Sega отказалась вставить в финальные титры имена разработчиков (тогда это было в порядке вещей), и Юдзи крепко обиделся. И вставил в игру полный список авторов, но в виде пасхалки: текст находится на экране «Sonic team presents...», но написан черным по черному фону и поэтому невидим. Чтобы увидеть его, введите чит-код:

C, C, C, C, C, C, C, ↑, ↓, ↓, ←, →.

Если все введено правильно, вы услышите звук. Затем, когда начнется демо, зажмите ↓+A+B+C и нажмите START.

16

В Super Mario World 2: Yoshi's Island есть враг по имени Ёж Гарри (*Harry Hedgehog*). Он обитает в пещерах, имеет синие колючки и быстро бегает. Совпадение? Вряд ли. В 90-х Sega и Nintendo были в состоянии горячей войны, Sega троллила Большую N по всем фронтам, издевалась над ней в рекламных роликах, вот Nintendo и решила ответить таким образом.

Хотя и на сто процентов это утверждать нельзя. В японской версии игры этот ёж зовется *Super Harimannen* («Супер-дикобраз»). Однако есть еще просто *Harimannen* (в западной версии *Porcupo*) – этот враг в виде маленького синего ёжика появляется намного раньше, еще в *Super Mario Bros. 2* (если уж быть совсем точным – в *Doki Doki Panic*, из которой она переделана), которая вышла, напомним, в 1988-м. Т. е. у Nintendo был свой синий ёж еще задолго до Соника!

Синий ёж встречается и в еще одной игре на SNES – RPG *Secret Of Mana* 1993 г. Разумеется, тоже в роли врага. Здесь его зовут *Pebbler*. Синие колючки, красные ноги, атака сворачиванием в клубок – намеки на Соника более чем прозрачны.



17

Соник спрятался на обложке игры для «Мегадрайва» *Pengo*. Вон он, в толпе пингвинов (впрочем, найдитека сами). Игра – продолжение древней аркады *Pengo*, выходила только в Японии, по геймплею – чистой воды «Бомбермен», т. е. к Сонику вроде как не имеет никакого отношения. Что же он тут делает? Неизвестно.

1~4人用
アクション
セガタップ対応

MEGA DRIVE™

メガドライブ専用ソフト



推奨年齢
全年齢

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。SEGA™

18

Как это часто бывает, многие игровые элементы в процессе разработки видоизменяются или вовсе идут под нож. Так, в ранней версии первой части, в уровне *Green Hill Zone* изначально присутствовал огромный клетчатый шар. Скриншоты с ним и описание этого шара можно найти в выпуске *Game Players Encyclopedia* за 1991 г. Судя по всему, Соник мог толкать этот шар, и он, разогнавшись, давил врагов и пробивал стены, но и самого Соника мог раскатать по лужайке. В финальной версии этот шар решили убрать из уровня и вручить его боссу. Но в недрах кода игры этот шар сохранился – его можно найти в debug-режиме. Правда, есть только спрайт, так что покатать его по уровню не получится.



19

А в третьей части приключений Соника изначально был другой вступительный ролик – Соник прибывал на *Angel Island* на доске для серфинга. Но, видимо, разработчикам это показалось недостаточно круто, и в финальной версии он десантируется с самолета, пилотируемого Тейлсом, и несетя по воде без помощи всяких досок. Однако спрайт Соника-серфингиста в игре остался, и его можно найти, включив debug-режим.



20

Соник – это движение, спорт, здоровый образ жизни, не так ли. Соник против курения, в этом нет сомнений. Но как тогда объяснить вот это – пепельницы с изображением Соника? Можно подумать, что это какая-то китайская поделка, но на обороте есть логотип Sega, так что они выпускались вполне официально. Эй, Sega, вы бы там еще зажигалки выпустили!

А хотя вот, выпустили! К 10-летию Ежа была сделана партия юбилейных «люксовых» зажигалок. Что за дела, Соник?

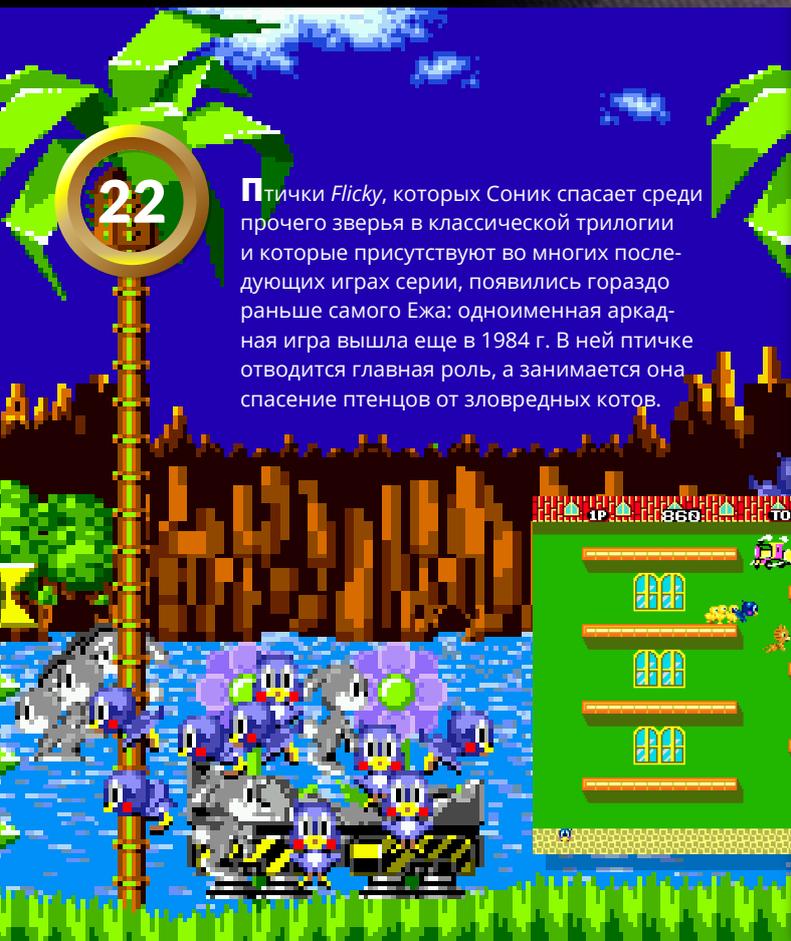


Десятилетний юбилей Соника в 2001 г. отметили выпуском *Sonic 10th Anniversary Crystal Cube* – натурально, хрустального (на самом деле плексигласового) параллелепипеда с сияющей «пузырчатой» фигурой Соника внутри. Было изготовлено всего 500 таких «кубов», и они быстро стали раритетом и объектом охоты коллекционеров. Сегодня это один из самых дорогих мерчендайзов, посвященный Соника – его цена на аукционах зашкаливает за 1000 \$.

Но не самый дорогой. К тому же 10-летнему юбилею было выпущено еще и серебряное кольцо в виде лика Соника. Простенькое, грубоватое, но настоящее, серебряное. Их тоже всего 500, а в продаже можно встретить и за 2000 \$.



Птички *Flicky*, которых Соник спасает среди прочего зверья в классической трилогии и которые присутствуют во многих последующих играх серии, появились гораздо раньше самого Ежа: одноименная аркадная игра вышла еще в 1984 г. В ней птичке отводится главная роль, а занимается она спасение птенцов от зловредных котов.



Кому, как не Соник, быть талисманом «Формулы-1»! В 1993 г., на пике своего могущества, *Sega* спонсировала уикенд Европейского Гран-при, а также команду *Williams* в частности. Весь гоночный трек был увешан логотипами *Sega* и синими лицами ежа. Был ими покрыт и весь болид *Williams*, а пилоты *Williams* по контракту должны были фотографироваться с самим Соником. Хороший показатель того, как игровой персонаж вырывается в массовую культуру.



Williams тогда не победила, а победил легендарный Айртон Сенна из команды *McLaren*. Именно тогда было сделано легендарное фото Сенны, держащего победный кубок в виде Соника. Хотя на самом деле трофей этот был не настоящий, а рекламный, настоящий же Сенне дали подержать позже.



Кстати, в одном из интервью Юджи Нака сказал, что тот самый болид *Williams* сейчас принадлежит ему и хранится где-то в одном из гаражей *Sega*... но он не знает, где!



24

Говоря о Сонике, никак нельзя обойти вниманием его заклятого усатого врага. Нет, не Роботника. Выдержал ли Соник конкуренцию с Марио? У обоих персонажей есть по «классической трилогии» игр – их продажи и сравним.

Super Mario Bros. (1986)

40,24

Super Mario Bros. 2 (1988)

7,46

Super Mario Bros. 3 (1988)

17,28

Первая *SMB* продалась заоблачным тиражом более 40 миллионов копий – главным образом благодаря тому, что картриджи с ней были в комплекте с *NES*. Это на данный момент 4-е место по продажам среди всех игр в истории. Вторая часть в сравнении с ней меркнет, но третья снова набрала обороты и стала одной из самых продаваемых игр на платформе.

25

В 1993 г. американский журнал *Wired* назвал Соника «человеком года» и поместил его (вернее, его жутковатую 3D-модель) на обложку декабрьского номера. Интересно здесь то, что *Wired* – журнал не игровой, а посвященный высоким технологиям в целом, а ёж удостоился такой чести за то, что вытащил родную компанию *Sega* из трясины и позволил ей на равных бодаться с самой *Nintendo*.



Sonic The Hedgehog (1991)

15

Sonic The Hedgehog 2 (1992)

6

Sonic The Hedgehog 3 + Sonic & Knuckles* (1994)

2,28

Увы, в цифрах продаж Соник существенно уступил. Первая часть продавалась очень хорошо, но дальше – вниз по наклонной. Продажи третьей части, а также и *Sonic & Knuckles*, были просто разочаровывающими – даже в сумме в 7 раз меньше первой части!

Можно посмотреть на вопрос и под другим углом: За первые 10 лет существования Марио как персонажа (1983-1993) было продано 100 млн. игр про него. За первые 10 лет существования Соника (1991-2001) – 80 млн. игр про Ежа. Здесь отставание не такое уж значительное.

* сложим их продажи, ведь они изначально были задуманы одной игрой.



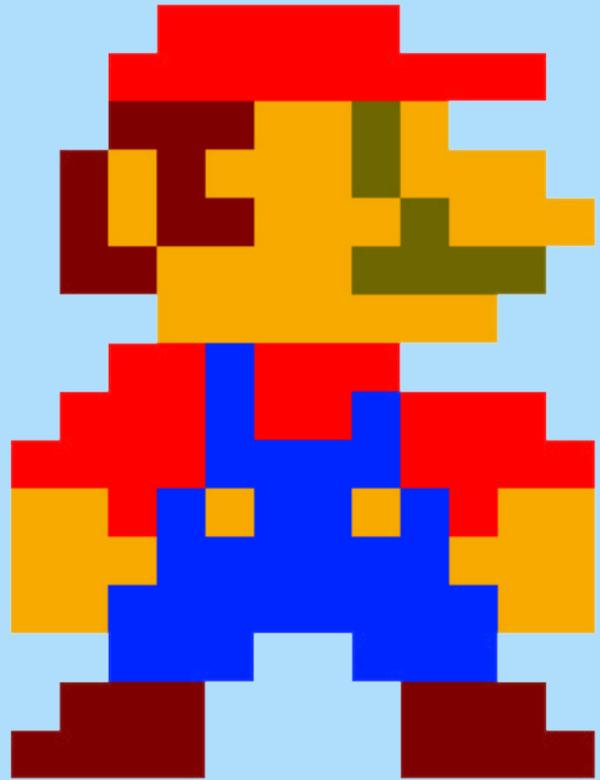
Hummer Team

Странно было бы писать статью исполинских масштабов о том, как небольшая тайваньская группа разработчиков нелегально занималась портированием игр на всевозможные «8-bit compatible systems». Да и, более того, они в своем ареале были далеко не одни. Однако они снискали популярность не только среди эмуляторщиков, которые запускают пиратские игры чисто «на поржать», но и среди маленьких пацанят, которые каждый день после учебы садились за старый советский телик, втыкали в большую черную коробку платку и играли в Денди. Дошло до того, что игроки-казуалы, которые о подобных играх слышали разве что от Джоуэла из Vinesauce'a, начали говорить о Hummer Team: «да там же во всех пиратских играх тот же звуковой движок используется, то есть вообще во всех!».

Но благодаря виртуальной популярности еще одного видеобзорщика, Кинамана (ну и стараниями тех, кто его переводит на английский и испанский), теперь Hummer Team рассматривается в немного более позитивном ключе. Так что, полагаю, настало время собрать всю информацию о них в кучу, чтобы народ знал, как они до такой жизни докатились и что они делали еще, помимо всевозможных портов «Мортал Комбата». Так что на протяжении этих нескольких разворотов журнала мы рассмотрим как большинство игр от Hummer Team, так и немного истории существования этой конторки. Игры будут рассматриваться как общеизвестные, так и те, о которых никто толком и не слышал. Ну и одинаковые между собой файтинги, куда же без них.

До Hummer Team

Хаммер Чень — человек, который, если так можно сказать, стоял у истоков геймдев-индустрии в КНР и Тайване. Вернее, ее золотого века, когда всемогущая китайская рабочая сила без остановки клепала приставки, похожие на Фамиком, и картриджи, похожие на фамикомовские. Время было веселое: вроде как, анонимные тайваньские издатели и производители картриджей и хотели срубить лавэ, но им вовсе не было чуждо такое явление, как «многоигровки», когда за цену примерно двух игр покупаешь сразу шесть, иногда с сомнительной работоспособностью. А отдельные товарищи вроде Whirlwind Manu так вообще забывали на многоигровки и выпускали одиночные картриджи с простенькими игрушками типа Super Mario Bros... предварительно смазав самого Марио на этикетке картриджа.



Спрос на подобные развлечения рос, пираты потихоньку совершенствовались, поэтому было бы странно, если бы они от простых меню на многоигровках не перешли к разработке своих игр и «обучающих» компьютеров на базе Famicom. Одним из первых крупных разработчиков и издателей подобных железок в Тайване (и, благодаря Color Dreams, в США) стал всеми любимый Sachem, основанный в 1988 году. Первая известная игра от Хаммера... ой, простите, Ролланда Ченя датируется годом позже, и называется она Colorful Dragon. В Штатах же она известна как Tagin' Dragon, и по многим понятной причине вышла под бюджетным брендом Color Dreams, Bunch Games — уж настолько невыносимым оказался конечный продукт. Особенно «умирающая» песня на титульном экране (которая позже появится в более слушательном виде, в концовке Super Mario World). Да и сам титульный экран тоже...

Первый блин комом.

Позже, в 1990 году, выходит World of Card Game — набор из трех карточных игр на четверых игроков (из которых три безо всяких вопросов — компьютерные) и одного пасьянса. Несмотря на то, что WoCG бесконечный и титров в себе не содержит, доподлинно известно, что Хаммер работал и над этой игрой. Хотя бы потому, что он позже возьмет оттуда две своих песни и переаранжирует их для Power Rangers III и Panda Adventure.

Судя по всему, это — последний релиз от Sachem, в создании которого участвовал Хаммер Чень до переезда в (существующую и по сей день) компанию C&E, то есть Computer & Entertainment. Компания на самом деле достаточно известная, как минимум потому, что они делали и распространяли (печально) знаменитый клон Street Fighter II с ничем не выдающимся названием Super Fighter. Ну и тем, что потом пришли какие-то америкосы, купили у C&E права на международное распространение их франшиз (в том числе и Beggar Prince)

и окрестили себя Super Fighter Team.

Но ближе к делу. Первой игрой от C&E стала Tiles of Fate (1990), выпущенная под брендом Idea-Тек, в титрах которого Хаммер фигурирует под еще одним псевдонимом: Jack Yeh. Годом спустя выходит первая китайская RPG вообще, Sheng Huo Lin Zhuan, в которой Хаммер, под именем Zheng Yi, имел честь быть режиссером. Да, именно режиссером, поскольку здесь титры стилизованы под киношные. Вплоть до того, что даже упоминается гример (!).



Ну а насчет остальных постоянных членов Hummer Team на самом деле мало что известно. Разве что то, что они тоже одно время работали в C&E, причем с самого начала существования компании. Silvers Lin (программист) и Kathy Chen (художница), например, точно упоминались в титрах тетрисоподобной игры Magic Bubble, она же Soap Bubble, она же Mermaids of Atlantis: The Riddle of the Magic Bubble в США. Кстати, у Сильверса и Кэти это — первая игра с ярлыком «для взрослых», над которой они работали. Правда, в версии для США на русалку, которая торчала в самом низу экрана все 100% внутриигрового времени, все-таки надели лифчик. Вот так.



1992 — Jing Ke Xin Zhuan

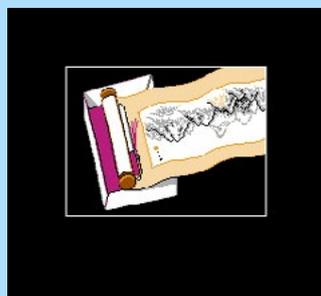
Первая и единственная RPG, сделанная под маркой «Hummer Team» и изданная Supertone. Как и в любой приличной RPG, вышедшей в девяностых, основной костяк этой игры заключается в сюжете, а в основу самого сюжета легла имевшая место быть в третьем веке до нашей эры история о Цзын Ке, заказном убийце, которому поручили прикончить Инь Чжэн, главу царства Цинь. И, спойлер-спойлер, в конце сей былины Цзын Ке казнят из-за попытки убийства царя отравленным кинжалом! Казалось бы, зачем акцентировать в игре внимание на сюжете, об исходе которого и так все знают, но не тут-то было: мало того, что игроку, помимо адекватных людей, будут попадаться всяческие неведомые безголовые зверины, так ему еще и предстоит повернуть ход истории и перебросить царя в статус покойников!

Замес игры весьма нестандартный: сначала придется сыграть не за Цзын Ке, а за коронованного князя Дана, которого держат заложником в небольшой деревушке, окруженной высоким забором, и не выпускают. Казалось бы, пора бы пойти и отомстить за все сраному царю-батюшке, который вздумал объединить весь Китай под одним (окровавленным) мечом, но как же выйти из деревни? Да легко и просто — по логике русских квестов. Сначала нужно походить по деревне и найти банку с плацентой. Потом с этой банкой нужно найти человека, который расскажет князю о древнем искусстве... игры на плаценте как на духовом инструменте. И научит изображать на ней кукареканье петуха. Ну и, после такой изящной игры на телесных органах, дураки-стражники подумают, что петух откукарекал конец их смены, и потопают домой. Кто бы мог подумать...





Ну а дальше, при активном участии Дана, министра Джу Ву и Тянь Гуана, происходит поиск древнекитайского Агента 47, которым и станет Цзынь Ке, а вместе с ним будет и подготовка к покушению, и сам процесс. Грубо говоря, это и есть весь сюжет. Пара слов о том, как игра будет себя вести за пределами сюжетных вставок. А ведет она себя... немного нестандартно для пошаговой RPG. Во-первых, если у вас в команде больше одного человека, будьте готовы к тому, что за один ход вы можете использовать только одного персонажа. Хотя, к счастью, стада противников тоже атакуют поодиночке, а не все и сразу. Во-вторых, в этой игре есть магия, но, для поддержания «исторической справедливости», здесь она называется боевыми искусствами. Причем здесь даже есть лечащие боевые искусства, что уже звучит немного... парадоксально. В-третьих, за один ход можно одновременно и использовать предмет из инвентаря, и атаковать противника, что уж точно вряд ли можно увидеть в других пошаговых ролевках, где за один ход можно воспользоваться либо одним, либо другим.



Кстати, после выхода в поле придется быть готовым к тому, что столкновения с очень, очень голодными группами спиногрызов будут неизбежны. И чаще всего не в пользу игрока. То есть ситуация аналогична встрече с пятью-семью колдунами в Final Fantasy I: пришел, увидел, сдох — перезагружайся или начинай сначала, как хочешь. Впрочем, несмотря на несколько несбалансированный геймплей, Jing Ke более детально проработали во всем остальном.

Например, поскольку эта игра вышла в золотой век нелегальных игр на Famicom, она продавалась не просто как голый корпус с платой, а в коробке! Причем в комплекте с мануалом (разумеется, на японском) и постером. Музыка в игре, за исключением пары-тройки песен, не режет слух. И, кстати, она была написана самим Хаммером Ченем. Причем не только мелодии, но и даже слова! Ну и, вместо того, чтобы тратить кучу памяти картриджа на расписывание каждого иероглифа в диалогах (как впоследствии сделали в куче других китайских RPG на восьмибитки), Hummer Team поступили хитрее: просто сделали бегущую строку, наподобие LED-дисплея. В ней даже можно, по желанию, сменить цвет текста!

За пределами родной страны Jing Ke Xin Zhuan не выходил нигде, ибо продукт чисто китайский и про Китай. Кроме того, он даже не удостоился хоть какого-нибудь перевода на английский язык, в отличие от более халтурного порта Final Fantasy VII от Nanjing, что, конечно, обидно. Тем не менее, прохождение игры и карта игрового мира лежат в просторах интернета, так что при очень сильном желании фанаты творчества Hummer Team могут заценить эту ролевку, в которую не играл практически никто. И, любопытства ради, сверить ее с оригинальной былинкой.

„Музыкальный движок в играх Hummer Team написали не с нуля — здесь уже были использованы наработки совершенно легальных разработчиков из Athena, в этом (частично) признался сам Хаммер Чень. Если вслушаться в саундтрек игры Deblock, можно услышать много знакомых инструментов!“

1992 — Street Fighter II: The World Warrior

1992-й год, народ постепенно начинает втягиваться не только в так называемые «клоны Стрит Файтера», но и в собственно оригинальный Street Fighter II в куче его инкарнаций. Китай и Тайвань тем временем немного отстают от общего прогресса. Настолько, что единственной попыткой импортозамещения для домашних консолей (на клонах Famicom'а, то есть) был Fighting Hero от Mega Soft, выпущенный годом ранее — настолько паршивый продукт, что без валидола и валерьянки в него играть нельзя. Даже карета скорой помощи на экране геймвера символизирует!

Но на радость детворе, которая не переставая думала о возможности поиграть в Street Fighter II у себя дома, появляется небольшая конторка по изданию игр, Yoko Soft (будущие Copy Soft, также создатели целой кучи непотребного сырья вроде Mortal Kombat Trilogy), и дает директиву Хаммеру и его команде сделать порт. И понеслась... Итак, дамы и господа, встречайте — то, с чего началась повальная мания мэйд-ин-Чайна-файтингов — порт оригинального Street Fighter II от Hummer Team. Причем достаточно вольно перенесенный с игровых автоматов.



Настолько, что в игре осталось всего пять бойцов: Рю, Зангиев, Гайл, Чунь Ли и «Вига» (Байсон). Настолько, что песен из самого SF2 здесь осталось всего четыре штуки. Настолько, что оригинальные концовки были заменены спрайтами персонажей, уходящими в закат, да еще со своим текстом на очень, очень неразборчивом ингрише (с тех пор, как Хаммер Чень начал изучать англ-яз, прошел всего лишь год).

Естественно, поскольку это первый файтинг от Hummer Team вообще, от геймплея здесь можно ожидать очень, очень большое количество корявостей, и, конечно же, они здесь имеются. Например, физика ощущается более заторможенной, чем в вышедшем потом Kart Fighter'e. То же самое можно сказать и об управлении: чтобы бросить во врага хадуken, придется основательно заучить «тормозный» тайминг нажатия кнопок, и то нет никакой гарантии того, что все сработает. Все, за исключением ударов ногой у Чунь Ли. Она, кстати, самый ходовой персонаж в этой игре — и все благодаря тому, что три-четыре удара ногой лишают противника сознания, из-за чего он сможет оказывать еще меньшее сопротивление, чем раньше!

Но стоит отдать Хаммеру должное: в отличие от других его файтингов, вышедших после 95-го года, здесь не получится зажать соперника в угол, без остановки колошматя его ногой. Проведя небольшое комбо, после которого противник падает оземь, нападающий автоматически отъезжает на приличное расстояние, что вносит хоть какую-то долю честности в игровой процесс. В любом случае, режим игры вдвоем тут есть, так что народ в свое время забавлялся — и это главное.

К игре также прилагается коробка с мануалом, на этот раз небольшим, и на все том же кривом английском. Чего только стоят названия приемов типа «Luosy Chitz» (вертушка Зангиева) или «Crack Kick» (быстрые удары ногой Чунь Ли). Или их описания. Или анимешный чувак на первых страницах мануала, который не похож ни на одного персонажа из SFII.

Стоит также отметить, что попытки сделать адекватный файтинг на Famicom и NES были предприняты соответственно Nintendo и Konami уже после выхода хаммеровской версии SF2: Joy Mech Fight вышел в 1993 году, а Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters — в 1994!

1993 — Street Fighter VI

1993 год! Народ продолжает втягиваться в файтинги, а пираты начинают наверстывать упущенное. Copy Soft выпускают в свет топорнейший Street Fighter II Pro, в котором, впрочем, есть все восемь игравельных по умолчанию персонажей. В магазинах также появляется Super Fighter III, который и по сей день считается одним из лучших портов SFII на восьмибитки. Неизвестные хакеры пытаются убить двух зайцев сразу, наживаясь сразу же и на популярности SF, и на популярности Марио — и именно от них вышло два очень безумных хака, которые добавляют в ростер очень криво растянутого пузатика в кепке из SMB3 с руками, как у Мистера Фантастика из «Фантастической четверки». Ну и, чтобы вы ни на секунду не сомневались в том, что это игра с Марио в главной роли, на титульных экранах обоих хаков будет красоваться Фортран из Dian Shi Ma Li. И что, спрашивается, во всем этом безобразии будут делать Hummer Team? Правильно, пойдут под крыло Ge De Industry Co. (она же Gouder Co.) и сделают свой сиквел к Street Fighter III! С блэджком и шлюхами!



快打傳說

STREET FIGHTER IV

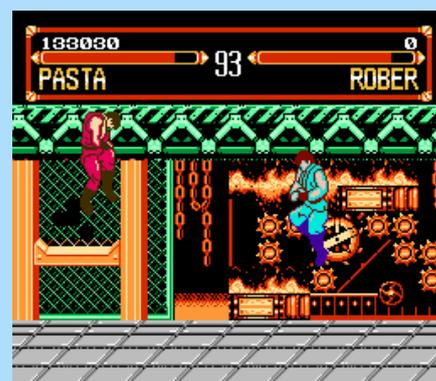


Street Fighter VI, по-китайски именующийся «Легенды Street Fighter» - одна из тех игр Hummer Team, которые не являются портом чего-либо. Ну, почти не являются. На выбор дается десять бойцов, половина из которых — чистой воды клоны, с другими именами, портретами при выборе бойцов и палитрами. Впервые для хаммеровского файтинга, кстати. Часть бойцов имеют голосовые сэмплы — тоже почти что впервые для хаммеровского файтинга. К слову, особенно внимательные игроки заметят, что помимо «типа Рю» (Клифф), «типа Кена» (Паста, кроме шуток) и «типа Гайла» (Сталонг, явный намек на Сильвестра Сталлоне), в игре также присутствует немного графики из Shatterhand/Tokyuu Shirei Solbrain. А если покопаться в ресурсах игры, то можно найти совершенно случайно оставленный там логотип Natsume! Ребята, я все понимаю, но по качеству производимых вами игр до Natsume вам еще очень, очень далеко.

Но вернемся к ростеру, вернее, к той ее части, которую можно считать более или менее оригинальной. Например, здесь есть тибетский монах Чунфо, походящий на Чунь Ли всего лишь одним приемом — вертушкой с ноги в воздухе. Вместо Чунь Ли здесь более фансервисный персонаж — Банни; как нетрудно догадаться из ее имени — плейбой-банни по профессии. Она даже немного виляет попой во время боевой стойки! Ну и последний босс — чудила в страшной японской маске и в самурайской броне по имени Мусаши. Как и полагается последнему боссу, уделывает бедного игрока одним пальцем левой руки, никогда не позволяет звездочкам летать над своей головой и, как «Вига» из SFII, неиграбелен.

По геймплею SFVI совсем недалеко отошел от SFII. Пожалуй, единственное заметное отличие — более оптимизированный движок, благодаря которому все действие на экране происходит немного быстрее. А вот коронные удары все так же тяжело проводить, как и прежде — быстрее дадут подзатыльник, чем успеешь дать вертуху с ноги. Ну и наличие голосовых сэмплов, хотя это уже было в вариации хаммеровского SFII под названием City Fighter IV (SOUND).

Помимо Ge De, распространением игры не занимался никто, даже «левые» конторы, так что второй «официальный» релиз Street Fighter VI состоялся лишь в 2005 году с выходом... нет, не игры от Capcom, а многоигровки Super New Year Cart 15-in-1, на которой игру назвали просто The Legend. Примечателен тот факт, что это единственный переhack файтинга от Hummer Team, в котором не копируют существующий состав бойцов, а, наоборот, убирают всех клонов на корню! Чудо!



„Знаете ли вы, что Street Fighter VI — чуть ли не единственная игра, считающаяся «пиратской», которая попала в кадр полнометражного фильма? Именно ее можно увидеть в одной из сцен российского фильма «Котенок» 1997 года выпуска, в которой брат и сестра играют соответственно за Stalong’a и за Bunny.“

1994 — Master Fighter IV

Yoko Soft после растражирования кучи Стрит Файтеров всех сортов и мастей (как получше, так и похуже) поручили Hummer Team ответственное и, как в итоге оказалось, последнее задание: сделать настолько близкий к аркадной версии порт SFII, насколько возможно.

В итоге получилось нечто по Пушкину. Ну, вы же помните эти классические строки, «родила царица в ночь не то сына, не то дочь» — вот здесь то же самое. Движок все тот же, от SFII, часть задников и персонажей была нагло скомунизжена из Super Fighter III, часть — из Street Fighter II Pro от все тех же Yoko/Cony Soft. Один лишь Эдмондо Хонда был нарисован с нуля. Страшная смесь, если задуматься. Вот только музыки новой нет, так что придётся наслаждаться самопальными темами Гайла и Зангиева, играющими большую часть времени.

Ну и, чтобы игра действительно казалась самым лучшим в мире SFII во всех отношениях, ростер здесь увеличили в два раза!.. Разумеется, клонами, и порой с весьма дурацкими именами. Причем более дурацкими, чем у господина Макарошкина из SFIV. Но зато здесь можно устроить кровавый бой двух средств передвижения — Baik VS. Car!





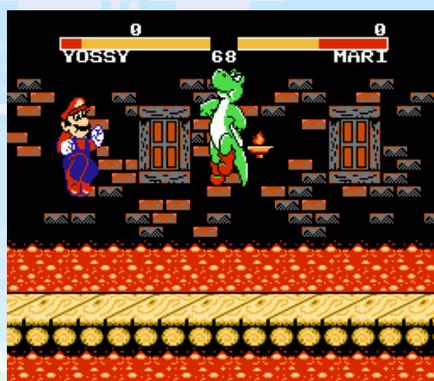
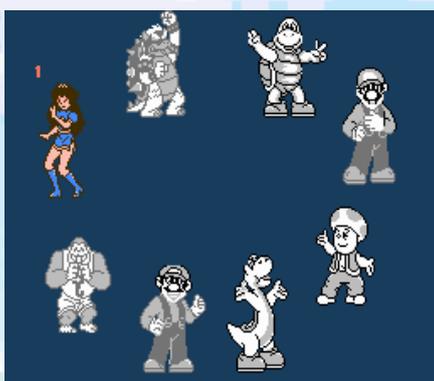
1994 — Kart Fighter

Непонятно, кому в голову пришла идея сделать Super Mario Kart, только в жанре файтинга вместо гонок — то ли Ge De упоролось, то ли Hummer Team просто не хотелось кодить новый движок, пока в разработке был Mortal Kombat II... Но как бы там ни было, оно есть, оно существует, и половина интернета теперь сравнивает эту вещь с Super Smash Bros.

Косяки начинаются сразу же с титульного экрана. Нет, само название игры написано правильно, титульный экран был перенесен достаточно точно, но вот какого фига голова Марио носит зеленую кепку, а Луиджи — красную? И да, если что, это косяк — несмотря на то, что Марио и Луиджи еще достаточно долгое время были похожи друг на друга, как две капли воды, к эпохе Super Nintendo Марио остался более приземистым, то есть самим собой, в то время как Луиджи вытянулся, стал выше ростом. Странно было не заметить этой разницы в пропорциях при портировании графики из Super Mario Kart, если честно. Хотя никого этот косяк на самом деле не волнует, учитывая то, что спрайты Марио и Луиджи здесь совершенно одинаковые. Как и приемы, которые, совершенно логично, были стибрены у Рю и Кена. Правда, есть один нюанс: если вы хотите спокойно пройти всю игру за одного из братьев Марио, берите того, который красный, поскольку спецудары Луиджи, что удивительно, работают только тогда, когда за него играет компьютер. Когда те же самые коронки пытается повторить уже человек — не произойдет ничего. Bravo, Хаммер!



Среди оставшихся бойцов здесь... ну, стандартный набор персонажей из Super Mario Kart, включая Донки Конга-младшего с постоянно отзеркаливающейся буквой «J» на майке и мечту любого фаната Нинтендо - Пич в мини-юбке. Ну и одна из тутошних арен — лес с грибочками из Little Nemo: The Dream Master, как тут можно забыть вообще про Немо?



Самым загадочным местом в игре на протяжении многих веков была концовка игры. Одно время среди народа бытовал миф о том, что все, что показывают в конце игры — явно нефункционирующая таблица рекордов, судя по приставленным ни к селу, ни к городу двум последним ноликам на каждом рекорде. Казалось бы. Но вскоре стало понятно, что все работает — просто для попадания в таблицу нужно набрать столько очков, сколько за один сеанс фиг наберешь. Придется периодически загонять в игру «второго игрока». Но и это еще не все, ибо для тех смельчаков, которые играют в Kart Fighter на стандартной сложности или выше, есть более-менее полноценная концовка — одно из двух мест, в котором игра вспоминает о том, что она была сделана на базе гоночной игры. Это пейзаж с самой первой трассы Super Mario Kart.



А еще в этой концовке будет воистину проклятая песня, которая появится внутри целых семи (!) игр. И иногда даже будет использована, и тоже в самом конце игры.

1994 — Somari

К 1994 году Sega уже давно успела нащупать золотую жилу. Мегадрайв, Соник — оба этих явления расходятся миллионными тиражами, так что порт первого Соника на фамиклоны оставался лишь вопросом времени.

В итоге, исходя из логики «Соник — на Сега, Марио — на Нинтендо, давайте сделаем Соника на Нинтендо, но, чтобы все было четко, поменяем главного героя», под лейблом Ge De Industry Co. и вышел Somari. Если у какого-нибудь среднестатистического американца-ретрогеймера спросить о том, что он знает о Hummer Team, или хотя бы дать на них намек (если геймер не знает, как зовут этих китайских пейратов), то он с вероятностью 98% упомянет эту игру и Kart Fighter. Уж настолько хорошо интернет растиражировал эти игры, тем более, что там есть Марио, и что там творится — просто несусветная дичь! Somari, кстати, оказался настолько известным, что на него даже сделали продвинутый ремейк — Somari 3D Blast 5!

Кстати, если в зале еще остались те, кто считает, что Нинтендо и Сега просто смотрят на существование этой игры не то, что сквозь пальцы, а сквозь затонированное с обратной стороны стекло с видом на бетонную стенку, скажу, что, с одной стороны, так и есть... а с другой — существование этой игры в Тайване было по факту легальным. Судя по официальному сайту Бюро интеллектуальной собственности в КНР, имя «Сомари» было официально принято в апреле 1994 года, при том, что до этого, в 1993-м, было также зарегистрировано более очевидное «Сонимари». Хорошо, что не пришлось в итоге пользоваться титульным экраном с надписью «Марио», который так и остался валяться внутри ROM-а! Так что вот вам урок, юные мичуринцы: если вы живете в Тайване девяностых годов, скрещивать двух мультяшных персонажей и получать за это бабки — совершенно законное занятие!

Но вернемся к тому, что выпустили в недрах Тайваня за целых полгода разработки. На что сей продукт является «пародией», становится ясно при первом нажатии кнопки Power — надпись «Somari Team Presents» вместо «Sonic Team» уже говорит сама за себя. После неплохого перерисованного титульного экрана с противно пищущей музыкой в глаза бросается первый и самый вопиющий недостаток игры — физика. На подобное в кругах геймеров





принято говорить «ice level physics», но бег в Сомари лучше сравнить не с каким-нибудь холодильником из The Addams Family, а с самым настоящим фигурным катанием. Разогнаться можно до бешеных скоростей, тормозить при этом — медленно, а прыгать — страшно. А если и прыгается — то, прямо скажем, контролировать свое тело во время полета достаточно сложно. Сложнее, чем хотелось бы.

А еще в этой игре есть спиндэш из второго Соника. Да-да, не удивляйтесь, если что: Хаммер самолично решил добавить сюда эту фичу, просто потому, что ему понравилось сворачивать Соника в смертоносный клубок из иголок, давя все на своем пути. К сожалению, в Somari этот клубок больше смертелен, чем смертоносен, и не только потому, что неуязвимость от врагов ему дается на первые две-три секунды. Даже если очень, очень сильно постараться, притормозить этот клубок будет намного тяжелее, чем бегущего Сомари, так что вероятность случайно влететь в шипы или что-то в этом роде будет крайне велика.

Вторая вещь — отсутствие некоторых технических моментов, которые делали прохождение сеговского Соника действительно более приятным, и которые можно было бы вставить в игру, не тратя на них кучу времени и сил. Можно было бы. Но их здесь нет. Например, полнейшее отсутствие чекпоинтов. Умер — начинай сначала. Или невыдача жизни за каждые 100 колец. Или полнейшее отсутствие «продолжалок». Но больше всего, наряду с масляными перемещениями и прыжками, здесь будет бесить постоянная регенерация врагов, причем в самых заповядных местах. Нередко можно увидеть такую картину, в которой Сомари просто прыгает на одном и том же батуте в то время, как робопчела улетает с правого края экрана на левый, попутно стреляя в главного героя из своего жала. Причем каждый раз, на каждом прыжке и по одной и той же траектории.

В игре также присутствует, кто бы мог подумать, Special Stage! Разумеется, поскольку возможности NES не были настолько сильными, чтобы отображать кучу «поворачивающихся» блоков на экране, Хаммер обратился к Соникку на Sega Game Gear... и вытащил оттуда единственный Special Stage вместе с музыкой. Сомари автоматически попадает на спецэтап каждый раз, когда он собирает как минимум 50 колец, но там нельзя будет набрать ни жизни, ни continue, ни даже Изумрудов Хаоса (которых в этой игре, по сути, нет вообще). Так что наличие спецэтапов здесь так... для галочки.

Кстати, об этапах. Размеры уровней, не побоюсь сказать, огромные для игры с такой родословной. И, если сравнивать их с оригинальными сеговскими зонами, здесь они перенесены... достаточно вольно. То есть, если где-то 5% левел-дизайна более или менее соответствует оригиналу, то остальные 95% — вольности и копияст. Из отдельных (о)грехов в левел-дизайне хотелось бы еще отметить и тот факт, что в Green Hill Zone есть узенькие ямы с шипами, притом они настолько глубокие, что вылезти из них можно либо полным резетом, либо смертью (второй вариант менее вероятен, ибо в настолько узкой яме кольца только будут возвращаться к вам, а не отскакивать из ямы). Ну и то, что на Spring Yard Zone можно после неудачного прыжка застрять в стене. Навечно. Или, опять же, до первого резета. Также, в связи с тем, что шести месяцев Hummer Team явно не хватило на полную проработку игры (учитывая то, сколько у них было параллельно проектов — неудивительно), Scar Brain Zone остался без графики (если не считать того, что можно увидеть во время последнего боя с Эггманом), музыки и коллизий на уровне. Ну и, конечно же, этот этап — единственный во всей игре, который пропускается полностью.

С учетом всего вышеперечисленного играть в Somari от начала до победного конца — удовольствие позволительное, но сомнительное.



Пройти ее полностью стоит разве что... разве что только ради Эггмана, который, жонглируя Изумрудами Хаоса, проходит кастинг на роль Терминатора. Причем буквально с фразой «I will be back». Жаль только, никто не предупредил пухляша о том, что одни очки на глазах не сделают его похожим на (анти-)героя Арни Шварценеггера.



На одном только Somari (и Jurassic Boy 2 от Sachen) популяризация Соника на восьмибитках с дешевым пластиком не закончилась — помимо него, вышла еще целая куча хаков на тему, причем как от Hummer Team, так и от более левых пиратов. При этом сделать чуть ли не новую игру на том же движке смогли только один раз.

Самым ранним хакom Somari можно считать Family Kid от неких рукодельников из Family TSL Ltd. Их рукодельничества хватило лишь на то, чтобы перерисовать спрайты главного героя на титульнике и во время игры. Все. В остальном игра полностью напоминает оригинальный Somari, вплоть до кода. Они даже оставили табличку с Сомари после прохождения уровня!

Более известная партия хаков вышла уже от самого Хаммера, и она в какой-то мере восстановила справедливость, вернув вместо Марио старого доброго Соника. Вместе с ним все враги перекрасились из красного в синий, что, на самом деле, смотрится менее органично. Да и непонятно зачем, если кроссовки у Соника тоже красного цвета. Ко всему прочему, Хаммер осознал, что сделал первый уровень своей же игры несколько нечестным, а после этого еще и добавил колец на первый же экран Green Hill Zone и там же приподнял чересчур глубокие ямы — но из-за маразматичной просьбы нового издателя, JY Company, начать игру с Marble Zone и/или Spring Yard Zone (чтобы она более охотно продавалась, как новая), эти фиксы можно увидеть только с чит-кодами.

Да и титульник Sonic 3D Blast 6 (не путать с более халтурным Sonic 3D Blast 5 на черно-белый Gameboy) был перерисован весьма шикарно. Кстати, о птичках. Графические данные обо всех трех титульных экранах появляются в каждом из трех хаков, что уже говорит о том, что дойка коровы на ежином ходу задумывалась с самого начала.

Самый необычный хак Somari вышел из-под крылышка конторы с длинным названием Fuzhou Waixing Computer Science & Technology Co. Ltd. Сам же хак называется «Stage!!», если ориентироваться по записям на титульном экране, хотя сейчас и самый последний дурак догадается, что настоящее название здесь — Dogaemon. Waixing решили особо не париться и просто сделали обычный, не особо навороченный платформер, в котором нужно прыгать по небольшим платформам в виде грибочков (из Little Nemo), гамбургеров (из Chip 'n Dale 2) и прочего. Да еще и на движке от Сомари. Последний раз, когда я видел такую комбинацию в уже готовой игре, она называлась Bubsy: Claws Encounters of a Furred Kind, и, сами понимаете, управляемость там была не ахти. Зато сюрреализм в игре зашкаливает, иногда превосходя по качеству и количеству даже оригинальные фильмы с Дораемоном. Ну и, ко всему прочему, здесь сделали свой Scrap Brain Zone!

Несколько лет спустя Hummer Team вновь активизируют свою безжалостную хак-машину, но на этот раз только ради того, чтобы продвинуть своего маскота, мультяшную лошадку по имени Хаммер, которая, сюрприз-сюрприз, внешне очень похожа на Соника! Перепутать Хаммера-персонажа с Хаммером-компанией и Хаммером-человеком на протяжении всей оставшейся статьи будет просто, но то же самое имя для конячки объясняется просто: слово «hummer» также является каламбуром на китайское «hanma» — «храбрый конь». Да и сам Хаммер Чень, скорее всего, ассоциировался среди его знакомых с бравым и красивым жеребцом, так что выбор маскота очевиден.

В последующих играх Hummer Team также была целая куча маскотов (например, розовый кот Пинк Джелли, очень внешне похожий на Тэйлза, и zDog), но ни один из них не появлялся в хаке The Hummer на многоигровке Super New Year Cart 15-in-1. Здесь, кроме титульного экрана, графики на главного героя и некоторых палитр, не было изменено ничего. Более того, игра все так же начинается со Spring Yard Zone и главный злодей в ней — все тот же Эггман!

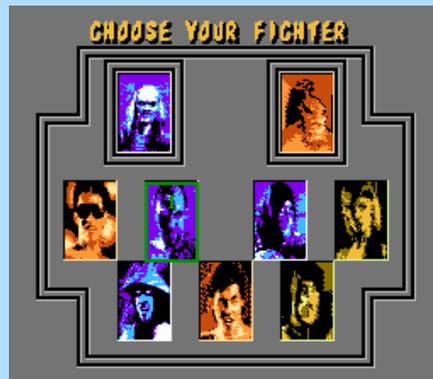
1994 — Mortal Kombat II

От Yoko/Cony Soft на свет выходит очередной третьесортный ширпотреб — порт первого Mortal Kombat! С монотонными каверами песен от Дэна Фордена, бойцами-буратинами, полным отсутствием фаталити (которое возмещается режимом неуязвимости прямо в опциях!). Ну и, поскольку жажда наживы и конкуренция — двигатель рынка пиратских игр, особенно в Тайване, JY Comranу, не долго думая, наняли Hummer Team, чтобы те быстро сделали достойного конкурента этому... недоразумению.



К слову, из-за загадочности такого феномена, как «китайские пираты», JY Comranу и Hummer Team считались одним целым еще долгое-предолгое время. И даже после «отделения» этих двух компаний друг от друга JY Comranу до сих пор узнают везде по трём причинам: 1) не считая Mickey Mania 6, все оригинальные игры, которые они издавали, были именно от хаммеровцев; 2) их безумный логотип с «трехглазым солнышком»; 3) пасхалки с этим же «солнышком». Немногие об этом знают, но некоторые перехаки других игр под Марио (одной из которых стал Don Doko Don 2) — тоже их рук дело.

Но вернемся к нашим баранам. Так вот, порт был сделан настолько быстро, что авторы просто снабдили буквально всех бойцов одним и тем же мувсетом. То есть у всех (кроме Горо, потому что он каши мало ел) есть по одному файерболу и по одному таранящему приему. Даже у Саб-Зиро, который вместо льда швыряет в противника... газовый файербол, наверное? Зато это первый и единственный файтинг от Хаммера, в котором есть чуть ли не идеальный баланс между всеми персонажами! Так что от собственно Мортал Комбата здесь не осталось практически ничего. Единственный перенесенный нюанс, после которого можно покивать головой



и сказать «да, вот это теперь точно МК» — это битвы 2-на-1, то есть endurance-матчи. Эта часть кода в движке SFII потом даст о себе знать еще в нескольких играх Хаммера, причем иногда даже не в портах МК!

Музыкально здесь было перенесено только две песни Фордена: тема The Courtyard (которая почему-то играет в Goro's Lair) и тема выбора бойца, все остальное — самопал. Впрочем, неожиданно для такого рода самопала, саундтрек очень даже хорошо подходит по духу МК — нет внезапно веселых или убожески-какофоничных песен, все воспринимается (почти) как должное.

А вот скелет в Goro's Lair и правда выше всех остальных персонажей игры. Даже самого Горо. Впрочем, все в этой игре выше самого Горо.



1994 — Dragon Ball Z: Super Butouden 2

Ну что ж, дамы и господа, это, пожалуй, первый файтинг в списке, который, вроде как, и перенесен с Super Nintendo точно, но при этом основная фишка оригинала здесь теряется. То есть с Mortal Kombat без фаталити, если подумать, как-то можно жить, поскольку они слабо влияют на геймплей, но здесь... Здесь Dragon Ball. Должны быть поединки в воздухе, в свободном полете! Но физика SFII, на движке которого был написан, сюрприз-сюрприз, и этот порт, рассчитана на более «земную» физику в духе «прыгнул — упал на пол», так что... Так что все бойцы будут левитировать максимум на полтора метра от земли.

Но в попытках отдалить игру от SFII и приблизить ее именно к Dragon Ball'у у каждого персонажа здесь появились файерболы, которые выпускаются не сразу, а буквально через секунду после ввода комбинации. И сносят они всего лишь одну небольшую единичку здоровья. Если противник не окажется умнее и не даст пощам во время этой воистину ненужной «подзарядки». Кроме шуток, это — самые бесполезные файерболы в истории файтингов, после Гадукуна от Дана Хибики из Street Fighter Alpha.



Сам интерфейс игры тоже заметно отличается от предыдущих игр Хаммера, но в лучшую сторону. Он идет на родном японском языке, выбор противника происходит по принципу рулетки (нажал на кнопку — противник выбран сам), полное отсутствие таймера между лайфбарами (на самом деле таймер здесь есть, но он, в отличие от Yuu Yuu Hakusho Final, не подает признаков жизни, вроде звука начисления бонусных секунд)... Ну и, кроме того, в главном меню есть опция «посмотреть бой двух противников». Мелочь, а приятно.

А, и еще всем известный издатель говно-РПГ Waixing потом сделает два хака на этом движке. Оба на китайскую тематику. И в обоих персонажи левитируют точно так же, как в DBZ.

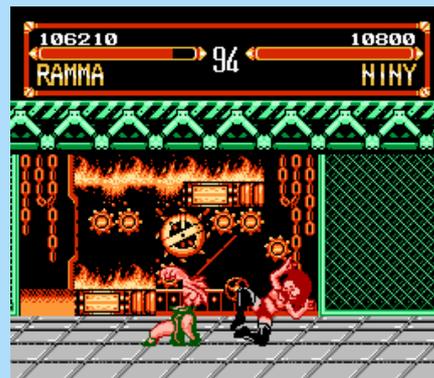
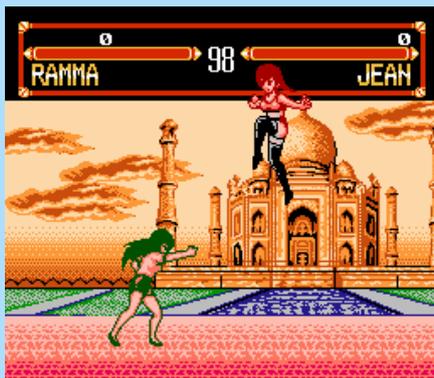
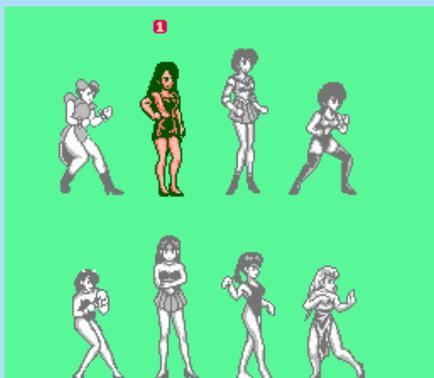
1995 — AV Bishoujo Senshi Girl Fighting

Мэшап невероятно страшной силы! Только представьте себе — заглавная песня из «Сэйлор Мун», Сейлор Марс в лифчике, Сейлор Меркурий, Чунь Ли, Ранма Саотоме, экран выбора бойцов из Kart Fighter, декорации из Street Fighter IV, Банни, тоже из Street Fighter IV, а также хентайная гнущка из Ten Sen Nyan Nyan в одной игре! Заинтригованы?

Кстати, китайское название этого файтинга, AV Mei Shao Nu Zhan Shi, вполне можно перевести на английский как AV Sailor Moon, поскольку именно так в стране Великих Стен переводчики окрестили «Сейлор Мун». На самом деле придумывать для китайской локализации другое название, кое-как близкое по смыслу к оригинальному, — обычное дело для местных переводчиков. Хотя, поскольку госпожи Усаги Цукино здесь и в помине нет, думаю, уместнее будет использовать буквальный перевод: «драка молодых девушек-воинов».

美少女戰士

GIRL FIGHTING



Но одними мэшапами, кстати, дело не обошлось, ведь девчонкам, помимо водопада, цирка и долбаного авианосца из SFIV предстоит сразиться также в таких экзотических (для Тайваня, по крайней мере) местах, как на побережье напротив Статуи Свободы в Нью Йорке, в руинах древнего храма в Акрополе и даже в индийских просторах с видом на Тадж-Махал! Стоп, то есть я один заметил, что Тадж-Махал здесь чем-то подозрительно напоминает Кристальный Дворец из все того же «Сэйлор Мун», да?

Главная фишка AV Bishoujo Senshi Girl Fighting заключается в том, что после каждого выигранного игроком раунда (на уровне сложности 3 или больше) ему покажут большеглазую девицу в очень, очень порванных одеяниях. Причем после двух раундов настолько порванных, что платья там, считай, уже нет. Само собой, поскольку графика была портирована напрямую с Ten Sen Nyan Nyan на PC88, внешний вид анимешных девушек на хентайных картинках никоим образом не соответствует внешнему виду анимешных девушек во время битвы. Нелегальный фансервис, господа!



Зато радуется то, что среди остальных хаммеровских файтингов тут одна из самых длинных концовок. В ней под бодренький рэгтайм показывают все неприличности в игре в том порядке, в котором их «сбирал» игрок: от первой битвы до последней. И в самом конце, перед тем, как игра бесцеремонно переключится обратно на титульный экран, еще покажут картинки, которые ассоциируются с выбранным при прохождении персонажем.

Ну а по геймплею... что тут рассказывать-то, это поликарбонатная копия Street Fighter VI. С прорезом для груди. Все.



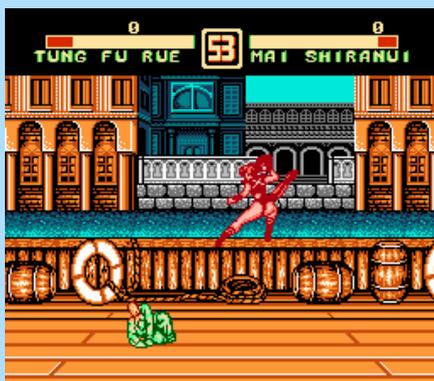
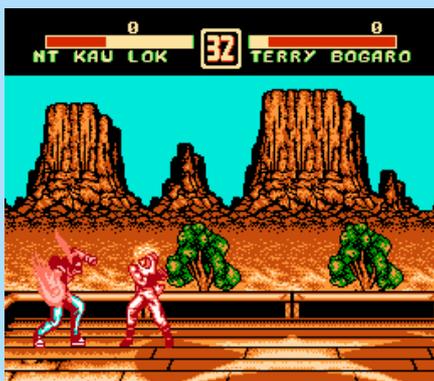
1995 — Garou Densetsu Special

Именно с порта Fatal Fury Special последующие файтинги от Hummer Team начали меньше напоминать адекватные продукты и стали больше походить на конвейерную сборку.

Почему? Ну, в игре есть восемь персонажей (включая Тун Фу Рю и Ре Саказки из Special'a), но на каждого идет три штуки дубликатов без каких-либо коверканий имен или палитры. И, чтобы пройти игру ради одного экрана с надписью «WINNER», вам придется сразиться со всем вот этим раздутым ростером. Поодиночке. Развлекайтесь!

А, и к тому же шрифт над полосками жизни переключался потом в еще три файтинга от Хаммера. Впрочем, если забыть про очень затянутый синглплеер, порт был выполнен на весьма сносном уровне! Здесь даже есть уровни с параллельным скроллингом местности, будь то гора Рашмор, улицы Венеции или просто облака над мудрыми старцами. За что действительно обидно в плане контента, так это за то, что среди всех песен, также перенесенных с оригинальных Fatal Fury 2 и Special, нет темы Терри Богарда. Что странно, ибо не, ну согласитесь, действительно бодряя и запоминающаяся тема, а в Hummer Team и не такие каверили! Ну стыдно же.

餓狼伝説 SPECIAL



Да и геймплей, прямо скажем, ощущается более плавным. При том, что явно дешевых приемов, вроде зажимания оппонента в углу, здесь также нет. До статуса «игры для пьяных вечеринок» Garou Densetsu Special немножко не доходит, особенно если рядом лежит Mortal Kombat II Special, и то только потому, что это Mortal Kombat. Но попробовать поиграть в нее с другом можно.



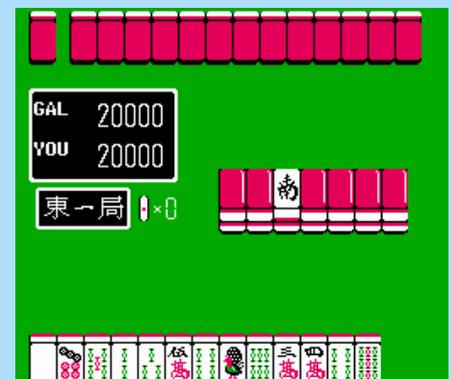
Интересный факт номер раз: брат вышеупомянутого метра-с-кепкой Терри, Энди Богард, здесь именуется, как NT KAU LOK. И, если забыть про тот факт, что эта «пасхалка» ссылается на одного из сотрудников Ka Sheng/NT, издателя этой игры, то сие загадочное имя действительно покажется не более, чем набором букв.

Интересный факт номер два: игра была создана на основе Mortal Kombat II Special — в коде даже остались рабочие Барака, Рептилия и Шао Кан! Без спрайтов, но зато с коронными приемами.

1995 — AV Ultimate Mahjong II

Вторая и последняя порноразвлекуха, начинающаяся на «AV», от Hummer Team. К сожалению, автор статьи мало что знает об азиатских культурах, равно как и о Маджонге, поэтому качество геймплея ему не удастся оценить также, как и местных голых баб. Но кое-что об игре я смогу рассказать точно. Является она, сюрприз-сюрприз, вольным портом игры с Сеги! Это, пожалуй, один из тех немногих случаев, когда оригинал начинает удивлять намного больше, чем его перенос на более слабую платформу, а все потому, что само его существование окутано целой кучей загадок.

Оригинал числится под целой кучей имен, вроде Mahjong Lady или Kyuukyoku Mahjong, но изначально был известен, как Dial Q o Mawase или Dial Q wa Mawase, и вышел непонятно в каком году, непонятно от кого. Одно известно точно — это одна из тех японских консольных игр для взрослых, которые распространялись в подполье, вроде Super Manuo. И, кстати, отличается от остальных действительно неплохой графикой со звуком. Впрочем, знающие люди говорят, что это на самом деле капитальный переhack Mahjong Policeman Ryu, но вот кто бы его ни сделал, в создании музыки он точно имел талант — песня, играющая во время партии в маджонг, по композиции, мелодии и технике вообще ничем не уступает музыке из мегадрайвовского старья, вышедшего в ранних девяностых.



Хотя, знаете, сам факт того, что Хаммер обзавелся картриджем с Dial Q и все той же пресловутой песней, тоже заслуживает всеобщего удивления. Если не уважения.

1995 — Aladdin

Удивительно, конечно, как Hummer Team сначала полностью просирают физику в одном платформере, а потом воссоздают ее чуть ли не один-в-один в другом. По сути, так и произошло с капкомовской интерпретацией диснеевского «Аладдина», пиратский порт которого до сих пор считается одним из самых лучших и играбельных вообще.



Об этой игре трудно сказать еще что-нибудь, о чем не говорил Кинаман в своем Dendy Chronicles, и я более чем уверен, что те, кто интересуется нелегалщиной из Тайваня, уже давно просмотрели этот ролик на ютубе. Плюс еще и задом наперед, с субтитрами. Невероятно хорошая для Хаммера музыка, сочная графика, очень «акробатичное» управление, полностью перенесенное с Super Nintendo, рабочая система паролей... Ладно, в таком случае можно поговорить и о том, чего этому порту как раз-таки не хватает до полноценного, кроме кручения и сжимания спрайтов.

Первое, и самое очевидное: катсцены. Пожалуй, один из тех немногих случаев, когда я полностью согласен с тем, что здесь нужно больше игры, чем сюжета. Даже в том случае, если народ больше знаком с многосерийной версией мультфильма, чем с метражами.

Второе — несмотря на более-менее детальную проработку задников, за бортом осталось множество мелких деталей, вроде Абу, который пол-игры бегал за Аладдином, подбадривая его (или доставая, как получится) всевозможными обезьяньими жестами в духе «давай, врежь ему!» Усатый дядька в тюрбане, так много раз высывавшийся из окна, чтобы поглядеть на торговые улицы Аграбы, тоже испарился. По более-менее понятным причинам во время побега из пещеры также нет наплывающей лавы... но зато почему-то сразу же есть Жасмин и Аладдин в царских одеяниях. Непорядок-с.

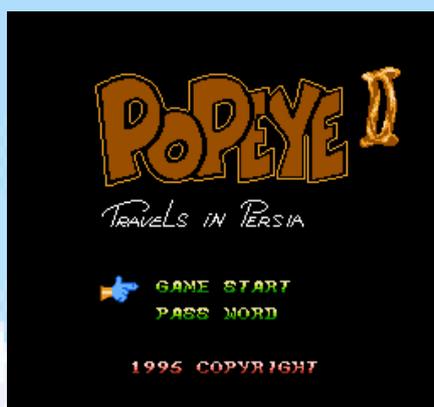
Третье — были перенесены все этапы. Дословно, почти без отсебятины. Даже бонусный уровень с Жасмин под



тему The Whole New World! Но за бортом осталась последняя битва с Джафаром в облики змеи — и, в какой-то мере, это оправдано тем, что Famicom не в состоянии ни отобразить столько спрайтов на экране, ни так часто трансформировать задник. Хотя, конечно, немного обидно, учитывая то, что даже второсортные программисты из Ei How Yang пытаются хоть каким-то способом сэмулировать приколы и фишки из изначально 16-битных игр (первый босс в Contra Spirits или округлая башня а-ля Castellian в Mickey Mania 6).



Ну и еще тот факт, что можно зайти за левый край экрана во время побега из пещеры, на единственном в игре автоскроллерном уровне. И там, в конечном итоге, застрять просто потому, что не видно, где двигаешься. Вот такие вот пироги. Но вот по сравнению с постоянной регенерацией врагов (а это всеми любимая фишка в Somari), это очень мелкая проблема. Особенно злостно этот недочет проявляется на тех участках уровней, на которых сидят лучники-снайперы и, всего лишь слабым запуском стрелы из лука, не только лишают Ала одного «сердечка», но еще и внаглую сбивают ему все карабкание по уступам. Уточню — зверские лучники были и в оригинале, их регенерация — нет.



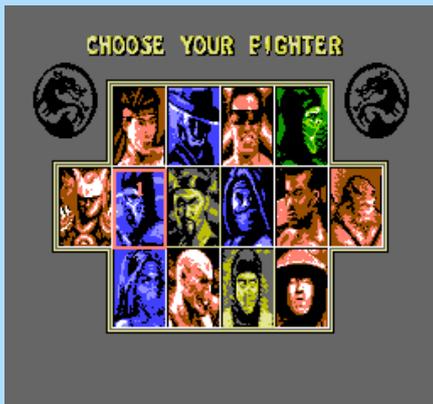
Но, кроме жалоб на долбанных лучников, все вышенаписанное — мелкие придирки к тому объему работы, который Nimmer Team внезапно вложили в игру, и вложили его как надо. Настолько, что ее действительно не стыдно поставить на одну полку с лицензионными картриджами для Famicom! Кстати, если кому не нравится пищащая музыка, сообщая: кулибин, подписавшийся на romhacking.net как Gigasoft, выложил патч, полностью изменяющий звуковой движок. Песни здесь также звучат намного ближе к оригинальным, так что милости просим!

1995 — Mortal Kombat II Special

Пожалуй, действительно самый стоящий порт Mortal Kombat на Денди, если забыть о том, что там до сих пор управление и физика из все того же SFII и до сих пор нет фаталити. Но это можно простить. Можно. Ведь теперь Саб-Зиро замораживает противников, Рептилия становится невидимым, Кунь Ляо телепортируется, а Барака разрезает маленького Кинтаро... простите, «Горо» на салат Оливье! Правда, гарпун Скорпиону не завезли, но, опять же, ничего страшного.



Правда, с переносом всех суперприемов в восьмибитный формат начинаются проблемы с балансом. Если в официальных портах МКЗ люди ненадолго абстрагировались от Саб-Зиро только потому, что были Страйкер, Кано, Лю Кенг и Шива, которые могли хоть как-то задать жару, то здесь... здесь только Саб-Зиро, и точка. И не только благодаря своей заморозке, нет. Он также умеет делать ледяную лужу, которая работает не как лед, а скорее, как мина среднего радиуса действия. Перепрыгнуть лужу можно, но только если вражеский Саб-Зиро не даст пинка в воздухе. Файерболом дело не решится — противник его заблочит. Радует в подобных

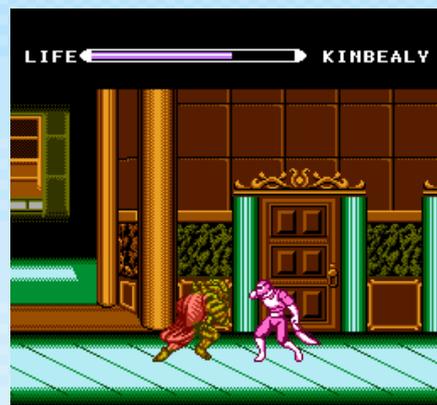


случаях лишь одно: если все-таки стукнуть разок по чистерскому деду Морозу, лужа тут же пропадает; но это единственный плюс — все равно сидящий рядом друг будет неосознанно забивать вашу дружбу, выбирая Саб-Зиро буквально каждый бой.

И, несмотря ни на что, играть в МКIIS все же интересно! Так же интересно, как смотреть аккуратно перенесенный вступительный ролик, например. Или на местный The Pit II — сразу видно, что здесь графике уделили хоть и немного, но больше внимания, чем в «обычном» МКII. Музыка, правда, почти та же самая, что в МКII; Хаммер завез туда только одну новую песню. На экран выбора бойцов. И все.

1995 — Mighty Morphin' Power Rangers III

Не буду церемониться и просто сразу скажу, что Power Rangers III — самая непонятная игра из всей линейки игр Hummer Team. Если эксперименты по скрещиванию Марио с Соником еще как-то воспринимаются мозгом, то игру с жанром «недобитэмап-недофайтинг» принять тяжелее. Опять же, первую скрипку здесь сыграло то, что хаммеровцам приходилось штамповать игры пачками, так что уже второй раз (после Kart Fighter) они не нашли решения лучше, чем просто немного перекрутить их старый-добрый мордобойный движок.



В итоге игра превратилась во все тот же унылый гаунтлет с морем врагом, какими будут и Tekken 2, и Street

Fighter Zero '97, только на этот раз большую часть времени вам не будут мешать экраны с надписями типа «жлоб против жиртреста». И вы не сможете видеть здоровье врага, что, честно говоря, напрягает. Учитывая то, что здесь больше двух человек на экране находиться не может!

То есть, да. Суть этого переноса Power Rangers с Super Nintendo заключается в том, что на вас, в роли американского хенсин-воина в цветастом костюме, поодиночке набегают злые прихвостни злодеев, равно как и сами злодеи. И, пока не умрет один, другой не прибежит. Ваша задача — как-то замочить все стадо на одной полоске здоровья, ибо лечилок здесь нет и не будет! Надеюсь, что вы еще не забыли, как выполнять супер-пупер приемы в Mortal Kombat II Special — тут они вам пригодятся. Желаю вам удачно убить время! Если, конечно, вы не убьетесь об него.



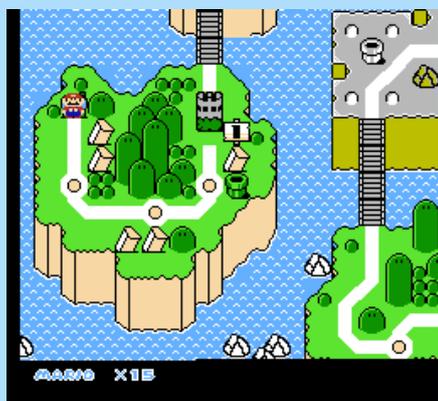
А, и знаете еще интересную штуку? Концовка на каждой сложности здесь будет одна и та же. Даже если вы будете одним из тех немногих безумцев, которые специально проходят этот недопорт Power Rangers III на максимальной сложности. Браво, Хаммер. Браво.

1995 — Super Mario World

Уже третья по счету игра с Марио в главной роли! Но на этот раз никаких мэшапов в духе «мариосоник» или «мариофигатор»; это — прямой порт Super Mario World с Super Nintendo, который находился в разработке ни много ни мало целый год.



Выходил он в целых двух версиях: недоделанной, распространявшейся на отдельном картридже с названием «Super Mario World Part One» на этикетке (кстати, на ней же вместо головы Марио, катающегося на Йоши, прилепили голову Пич), и доделанной с выбором этапов, который был только на многоигровке производства JY Company с 45-ю (!) играми в комплекте. Как и большая часть относительно годной хаммерщины, Super Mario World до сих пор считается раритетом только потому, что более «мелкие» пираты были достаточно тупы, чтобы как-то упростить или сократить игру для более ширпотребных мапперов. Да и по усилиям/прибыли проще будет впарить Mario 16 какой-нибудь.



Тем не менее, Hummer Team проделали просто титанический труд по покушению на около 80% нинтендовского контента. Но все равно, несмотря на то, как много они смогли перенести с оригинала, все эти усилия помножаются на ноль из-за местной... правильно, физики! Достаточно лишь прыгнуть один раз с разбега, и можно понять, что физика здесь настолько же отвратительна, как и в Soma91, если не хуже. Марио умеет разогнаться до просто феерических скоростей, при которых можно по чистой случайности врезаться в проходящего рядом врага, но стоит ему прыгнуть даже при таком офигенном разбеге, как он тут же теряет весь импульс. Кстати, поднимается по воздуху Марио, как три мешка картошки на реактивном ранце, но при этом падает так, будто на ту же картошку навесили четыре воздушных шарика с гелием. Неохотно сопротивляясь и борясь с законами нормальной, человеческой физики, нашим героям-братьям и предстоит спасти принцессу Пич, обойдя весь Остров Динозавров за восемь миров.

Знаете, звучит больше как пытка, чем как замес для интересной игры.

На реальном железе спасти Марио от полной, позорной и преждевременной гибели смогут только чертова бабушка и домик Йоши, который здесь считается отдельным уровнем. А за прохождение каждого уровня дается жизнь. Намек на фарм, которого фиг избежишь! И то все жизни в мгновение ока можно потратить, врезавшись в проходящую мимо черепаху на полной скорости. Или немного недобрав с траекторией приземления на врага; здесь это — обычное дело.





Из того, что было перенесено из оригинала, но не полностью — монетки Йоши, которые в SMW все-таки имели роль большую, чем просто «пройдись и собери». Видов боссов в этой игре всего четыре: сын Боузера, который умеет карабкаться по стенкам, сын Боузера, который умеет вылезать из трубы, Резнор и, собственно, сам Боузер — хотя в остальном перенос боссов удался. И, наконец, порт SMW лишился самой основной фишки спидраннеров и тех, кто проходит хаки в духе Kaizo Mario — прыжка-вертушки. То есть, сам прыжок-вертушка остался в игре, но толку от него как от обычного прыжка, разве что физика немного другая. Прыгать по пилам или ломать «глазастые» блоки с ним уже нельзя. Увы.

1996 — Yuu Yuu Hakusho Final: Makai Saikyou Retsuden

По Yuu Yuu Hakusho выходили на удивление годные файтинги для SNES и MegaDrive, которые так и не появились официально за пределами Японии. Годные, чего нельзя сказать о хаммеровском порте с Super Nintendo.

Но удивиться тут есть чему. Например, тому что, несмотря на полнейшее отсутствие тогда английской версии YYHF, в игре полно текста на относительно грамотном английском! В том числе и того, что идет в катсценах.

И да, здесь есть своеобразный стори-мод. Хотя, кого бы вы ни выбрали, на катсцены выбор не повлияет ну никак. Более того, сюжет продлится ровно пять битв, после этого еще две будут без катсцен. И заканчивается все, совершенно внезапно, одиноким экраном с надписью «THE END». Вы спросите - где сюжет? Какой сюжет?



Конечно, как бы Yuu Yuu Hakusho Final ни говорил: «эй, ребят, я никоим образом не Стрит Файтер 2 с другой графикой!», родословная SFII здесь все же прослеживается. Например, на одной из декораций играет тема Рю, нота-в-ноту! Или как вам, например, знаменитая Dies Irae, которая до этого играла у Вольфганга Краузера в Fatal Fury Special? Или тема Клиффа из Street Fighter IV? Или звук начисления бонусных очков за оставшееся время, с учетом того, что в самой игре таймер не показывают никогда?

Самое печальное здесь заключается в том, что YYHF — первый файтинг от Хаммера, в котором полностью отсутствует отдача после удара, то есть атакующий не отъезжает немного назад, а стоит на месте. Именно из-за того, что эту фику «выкрутили» из местной физики, можно позвать друга поиграть в Mortal Kombat 6 (кстати, реально существующий хак этой игры), а потом во время каждого матча загонять его в угол и спокойно там пинать кнопкой Turbo B. Если после этого он не отпинает вас в углу. Вне игры.

Правда, на место отдачи подогнали две интересных и уникальных для файтингов от Hummer Team механики: дэш (он же «два раза вперед нажми») и дополнительный прием, которым можно воспользоваться с помощью кнопок A+B, когда останется где-то 20% здоровья.

1996 — Shin Samurai Spirits 2: Haohmaru Jigoku Ken

Ну... порт первой части уже был. Rex Soft делали. Хотели сделать поближе к аркадной версии, но получилось достаточно слабо. Удивительно, что Hummer Team приложили руку к портированию хотя бы одной игры из этого сериала — причем со всем тем, что можно ожидать от них: сносной графикой, уже ставшим дешевым геймплеем, и очень, очень унылым синглплеером с пачкой endurance-матчей ближе к концу игры.



Впрочем, несмотря на скачущие во все поля пропорции спрайтов (маленькая и проворная Чам-Чам, например, здесь выше и толще половины всего ростера), сами персонажи были достаточно сильно проработаны. Спецприёмы в основном ведут себя так, как им положено, и узнаются любому фанату Samurai Shodown сразу же: Никотин путает у противника кнопки на джойстике, Накоруру приказывает своему верному орлу налететь на врага, а Мизуки (которая изначально была последним боссом в аркадной версии SS2) просто насыляет на



своих недругов порталы в Ад. И обратно из Ада. Правда, на физике проработка игры не сказалась — перед нами всё тот же старый-добрый Хаммеровский движок. Разве что добавили ещё, во второй и последний раз, возможность дэшиться в обе стороны.

Но, пожалуй, самая заметная часть игры — это ее саундтрек. Вы ведь уже слышали крипово-непонятный саундтрек из Bram Stoker's Dracula от Джерона Тэля? Так вот, если слышали... Забудьте. Именно здесь, в SS2, есть действительно страшная музыка. Страшнее, пожалуй, может быть только криво перенесенная песня из геймвера Super Mario World — и то она не звучит настолько же угрожающе, как тема выбора бойца в Samurai Shodown II от Hummer Team. Заметьте, не от самой SNK — мелодии между собой отличаются достаточно сильно. Да, есть в саундтреке и такие моменты, которые совсем не подходят под действие, происходящее на экране (битва с мечами на фоне бамбукового леса под веселую музыку, например), но блин.

1996 — Sichuan Mahjong II

А вот это — действительно экспонат, о котором вы наверняка никогда ничего не слышали. Поражает то, что спустя столько лет в Hummer Team наконец-то решают сделать что-то свое, а не порт всем известной игры! Да еще и на знакомую по Tiles of Fate тему. Все ведь помнят такую игру на современных Windows, как «Маджонг»? То есть не тот маджонг, в который играют вдвоем, как в покер, а что-то вроде пасьянса, в котором нужно (при определенных правилах) убирать по одной паре костяшек с игрового поля? Вот тут то же самое, но атмосфернее, чем у Microsoft'а. Да еще и с плюшками.



Сама по себе игра содержит приличное количество режимов. Здесь можно просто пособрать пары в одиночку, а можно сразиться с другом, открывая пары по очереди — при этом каждый ход строго ограничен по времени. Каждому игроку помогут бонусы вроде быстрого нахождения пар или полной перетасовки костяшек на всем игровом поле — получить их можно либо с бонусной игры (и то наудачу), либо подобрав какой-либо бонус под только что убранный костяшкой. Мелочь, а приятно.

Ну и, пожалуй, это единственная игра Хаммера, в которой писклявая музыка, частично взятая из Jing Ke Xin Zhuan, все-таки режет слух намного меньше, чем постоянно булькающий курсор. Ну, или любой другой звук в игре.

В общем, любители всяческих головоломок получают истинное удовольствие от игры! Пока они не попробуют режим истории. Который, по большому счету, является режимом игры вдвоем, но за второго игрока играет компьютер. И компьютер, разумеется, читер, ибо находит пары везде и сразу, так что без траты хотя бы одного «CONTINUE» тут явно не обойдется.



1997 — Donkey Kong Country 4

Еще один порт от Hummer Team, который, в какой-то степени, можно назвать более законченным, чем Super Mario World. И, говоря откровенно, более играбельным.

С первого взгляда игра действительно напоминает оригинальный Donkey Kong Country чуть ли не один-в-один, начиная со вступительной заставки и заканчивая тем, что... ну, просто «гладкая» пререндеренная графика в исполнении Хаммера смотрится не так уж и плохо! Здесь даже есть эффект уменьшения спрайтов при переключении между Донки и Дидди! Да и управление более отчётливое, чем в Super Mario World, что спасёт гориллюшку Донки не один раз.

Впрочем, игра при всей своей амбициозности довольно затянута, несмотря на то, что и оригинал представлял из себя одну сплошную полосу препятствий. Правда, Donkey Kong Country от Rare также знает намного больше способов заставить игрока потерять целую кучу жизней и содержал в себе намного больше зон, да и ландшафтов. Вроде руин затерянного храма. Или уровней с вагонетками (пожалуй, единственное, что может сохранить кучу нервов играющим). Не спасает то,



что игру придется пройти в один присест — система паролей здесь не работает, и при прохождении этапов пароли не выдаются вообще. Да, DKC4 сам по себе относительно короткий и пройти его можно примерно за час, если знать, что делать и где прыгать, но в отличие от того, что есть на Super Nintendo, прохождение этого порта будет чисто линейным, так что вам не позволят перед битвой с боссом пойти на уровень полегче и там нагрести кучу жизней — тут придется помучиться.

Continue, кстати, тоже нету.

Продолжая тему бесполезных коллекционных предметов, начиная с сотни колец в Somari, здесь также можно сложить из букв слово «KONG», но их сбор не повлияет буквально ни на что.

1997 — Tiny Toon Adventures 6

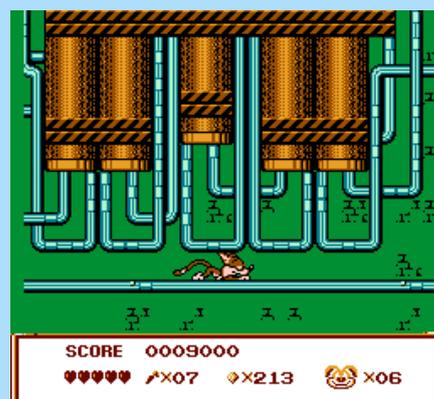
Непаканое ранее (да и позже) поле для Hummer Team — перенос игры с Nintendo Gameboy! И не какой-то там, а по мотивам известной франшизы Warner Bros., у которой уже на тот момент было целых три игры на NES.

Здесь даже почти полностью передают сюжет оригинальной Babs' Big Break — милашка Бэбс Банни мечтает стать актрисой и настолько уверена в своих силах, что без лишних вопросов собирается в кругосветное турне. Тем временем Бастер Банни и компания решают, что уж больно у нее амбициозные планы, и поэтому пытаются следить за тем, чтобы с Бэбс (которая во время игрового процесса здесь только упоминается, но при этом не появляется ни разу) не случилось ничего плохого. И понеслась...

Несмотря на то, что здесь сохранили буквально все четыре этапа, они были основательно переработаны. Либо на увеличенный экран, либо на упрощение. Наглядный пример: Фурбол, единственный персонаж, который может передвигаться, лежа на полу (и который, как в оригинальной игре, используется исключительно для одного куса второго уровня, и не более), должен пролезть под низкими трубами, чтобы Бастер и его друзья смогли (каким-то образом) взять короткий путь на вокзал. Изначально Фурболу



приходилось еще и не попадать под газовые огоньки, каким-то образом пробивающиеся из бетонного пола, в порте же их нет, что делает весь проход под трубами менее интересным - «ну ладно, я должен был там пролезть, и что?». Ко всему прочему, вырезана половина четвертого уровня, в котором Бастеру приходится лететь подальше от любвеобильной и приставучей Эльмайры Фадд на реактивном велике — уровень начинается прямо около поместья Монтаны Макса.



Графика здесь, прямо скажем... странная. То, что есть в катсценах, больше похоже на то, что можно увидеть на Super Game Boy с функцией перекраски (с другой стороны, Super Game Boy не увеличивает разрешение экрана в два раза). Ко внутриигровой же графике нет никаких претензий, разве что спрайт Хэмтона в цвете выглядит... меньше похожим на свинью и больше на собаку без шерсти. Да и второстепенные персонажи все коричневого цвета. Даже ранее синий Фурбол. Даже ранее фиолетовая Фифи.

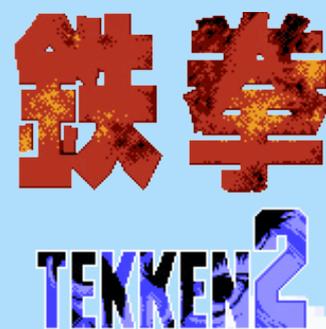
Среди остальных игр от Хаммера ТТАБ уникален тем, что он целиком и полностью тырит звуковой код из Tiny Toon Adventures от Konami. Причем подчистую: не только звуковой движок, но и всю музыку! Правда, в Nimmer Team, судя по всему, не знали, как лучше распределить саундтрек в паре-тройке секций. То есть, скажем, пока идет более спокойная секция леса — музыка немного угрожающая, но как только Бастер заходит туда, где обитают призраки и рукастые деревья, на место классической «Пещеры горного короля» диджей внезапно ставит умиротворяющую музыку! Ну, хоть на боссах поставили действительно музыку для битв с боссами, и на том спасибо.

1997 — Tekken 2

Еще один порт с достаточно экзотичной для хаммеровцев консоли — с самого первого PlayStation. И с довольно очевидным результатом.

Разумеется, поскольку основная фишка Теккена — бои в трёх измерениях, в Nimmer Team, не долго думая, запилили целую кучу декораций с параллельным скроллингом. Иногда он к месту, да, но вот на стадионе он выглядит аляповато и сбивает всю перспективу: сразу видно, что разметка для бейсбола здесь смотрит в камеру вне зависимости от того, в какую сторону смещена последняя.

Коронные удары умудрились стать еще более бесполезными, чем в Dragon Ball Z: Super Butouden 2, и немудрено, поскольку в Теккене к ближнему бою сведено всё. И ладно бы, если персонажи просто сами ехали вперед, заодно нанося кучу ударов, но есть и такие приемы, во время которых они... просто делают еще один удар стоя. Нанося столько же урона, сколько бы нанес обыкновенный пинок ногой.



Ко всему прочему, в Tekken 2 еще и самая ужасная графика среди всех остальных переделок SFII. Одни ноги Хейхачи Мишимы, раскрашенные буквально в два цвета, чего только стоят. Хотя победные портреты после каждого матча и небольшой мультик перед демо-режимом выглядят достаточно неплохо, так что здесь «ужасность» относительна. Чего нельзя сказать о музыке (если забыть про стыбренную тему фабрики из DKC4)

— при ее прослушивании возникает такое ощущение, будто из JY Company в Hummer Team привезли какого-то интерна с медвежьей лапой в ухе, посадили за комп и сказали: «вот, сиди и кодь музыку». И проблема даже не в типичных для этого звукового движка завываниях, а в том, насколько чуть ли не все фальшиво звучит поверх выбранных аккордов. Чтобы это понять и сразу же понизить громкость игры до нуля, хватит всего одной песни, играющей возле Акрополя.



Кстати, о победных портретах — при прохождении игры показывают картинки с буквально всеми персонажами, и обязательно с подписями типа «KAZYUZ WINS!», несмотря на то, что чуть ли не все они на самом деле проиграли игроку.

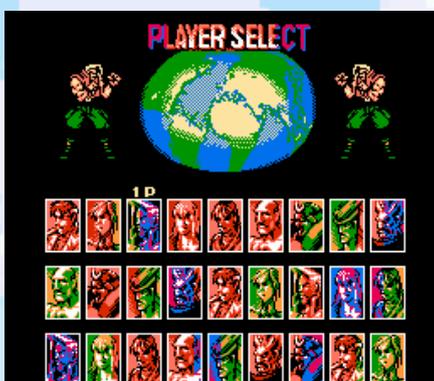
А еще, по иронии судьбы, в русскоговорящих странах эта игра больше популярна благодаря более урезанному хаку, Tekken 3. Интересно, сколько людей повелось на этот трюк?

1997 — Street Fighter Zero 2 '97

Hummer Team вот уже несколько лет не портировали совершенно новые части Street Fighter, учитывая то, что вместо них Capcom все время доили корову SFII, прикручивая к ней море слабо заметных апдейтов. Несмотря на то, что тот Street Fighter Alpha, до которого они добрались (то есть, в отличие от названия, это именно первая часть, а не вторая), вышел аж в 1995-м году! И уже вышел SFA2, который можно было бы с легкостью (такой же, как и вышедшую до этого пачку одинаковых мордобоев, продававшихся внутри желтых кусков пластика) перевести на фамиклоны, но что имеем, то имеем.



Изначально Street Fighter Alpha помог жанру файтингов стать больше похожим на то, что он представляет из себя сегодня — ощутимая и нетяжелая физика, сносное управление, простая и понятная система так называемых суперударов... Именно эту фишку хаммеровцы решили перенести в свой порт, с довольно смешными результатами. Начнем с того, что шкалы энергии для супер-пупер-дупер-приемов здесь нет вообще. Но суперки имеются — достаточно просто одновременно нажать A+B, и после двухсекундной анимации с крутящимися кружочками боец выдает суперудар... который по мощности почти ничем не отличается от обычного коронного приема. Видимо, печальный опыт Dragon Ball Z: Super Butouden 2 их ничему не научил.



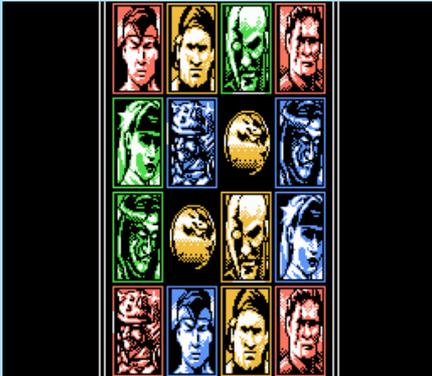
Еще здесь есть наполовину перенесенный с аркады титульный мультик, на который явно потратили четверть памяти картриджа, не меньше — и при этом по какой-то причине не смогли нарисовать Роуз на фоне зубоскалящего Байзона (которого больше в игре нигде нет). Ну и концовка Рю, которая будет играть при выкашивании всех 24 бойцов (с клонами, разумеется). Причем за любого выбранного персонажа.

1997 — True Mortal Kombat 3

Если в первый МК от Хаммера можно было сыграть с другом, что называется, «под пиво», а второй так вообще оказался почти точным портом с Super Nintendo, то третий можно скорее назвать скукой и недоразумением. Ровно как и Tekken 2. Да, у Саб-Зиро оставили заморозку, и что? Робо-ниндзя здесь нет, не было и не будет. Что, кстати, странно, ибо это весьма неплохая возможность воспользоваться одними и теми же спрайтами несколько раз. И потом, все равно опять придется переколошматить целую кучу клонов перед тем, как на экране покажут пару-тройку имен разработчиков и закинут игру обратно на титульный экран.



Еще у МК3 есть очень, очень глупый саундтрек. От оригинальных песен Дэна Фордена остались только тема выбора бойца и тема из банка. Среди остального — тема Роуз из «Титаника» на The Balcony, пищаще-какофоническая веселая мелодия на The Pit III, тема выбора бойца из хаммеровского же Garou Densetsu Special и тема сраного Супермена на The Subway!



Среди оставшихся бойцов есть Найтвульф, Страйкер, Кано, вышеупомянутый Саб-Зиро, Лю Кенг, Соня и... нет, не уменьшенный Мотаро, которого зачем-то переименовали Горо. Вместо него — Шао Кан, которого зачем-то переименовали Шанг Цунгом. Превращаться он, понятное дело, не сможет ни в кого, но зато имеет коронный прием, от которого начинает мигать. Зачем-то. А еще на время мигания этот прием приостанавливает таймер. Опять же, зачем-то.

Как и предыдущие экспонаты на движке Garou Densetsu Special, этот файтинг получил более широкое распространение благодаря урезанной версии, Mortal Kombat 4. Здесь количество декораций уменьшили до трех, набор графики свели до четырех бойцов, Найтвульф с какого-то перепугу стал синей версией «Шанг Цунга», а после часа монотонного избивания где-то сорока восьми клонов нам предстоит сразиться с финальным боссом — Кано, который на самом деле является командой из Лю Кенга и Страйкера. И все ради того же одинокого экрана с именами разработчиков. Короче, на помойку такой картридж.

1997 — Earthworm Jim 3

Этот порт первого «Червяка Джима» можно по праву назвать третьим не оттого, что в его названии есть цифра «три», а оттого, что до него были еще две попытки перенести на Famicom приключения всем известной глисты в скафандре: первая — от Shin-Shin, с кнутом, с кривой музыкой и немного менее кривой графикой; вторая — от Super Game, с большим количеством уровней, сочной графикой и музыкой, но при этом еще и более топорной управляемостью. И без кнута. И обе сделаны по мотивам второй части.

Поэтому немного странно видеть под цифрой «три» порт именно первой части, хотя после Flintstones 3, Battletoads 3 и Duck Tales 3 — не совсем уж в диковинку. Для урезанного порта первого «Джима», кстати, перенос очень даже удался.

Три мира (по два уровня каждый), шесть боссов, красочные бэкграунды, относительно плавная анимация самого Джима, возможность как бить кнутом, так и стрелять из бластера с громким «тыщтыщтыщтыщтыщ»... И всеми ненавистный For Pete's Sake.

По уровню фрустрации For Pete's Sake чуть ли не полностью копирует оригинал, что, честно говоря, поразительно для порта, в котором нет львиной доли уровней. Даже боссы здесь на каждом уровне уникальны — начиная с мусорного бачка Билли и заканчивая Робоцыпом, которому надоело сидеть в пыльной лаборатории и почему-то захотелось стать последним боссом, которого фиг забьешь.

Игра сама по себе не лишена багов, причем достаточно веселых. В том же For Pete's Sake, например, если очень сильно повезет, можно умереть четыре (!) раза подряд всего лишь из-за того, что хитбокс Джима остается даже во время анимации смерти. Неудачная комбинация





свалившегося в яму Пита, мимопроходящей летающей тарелки и находящейся рядом пропасти, вкпе с постоянными 0% здоровья, вполне могут привести к потере четырех жизней всего-то за одну анимацию смерти длиной в 10 секунд!

Пожалуй, единственная причина, по которой в Earthworm Jim 3 не стоит играть даже из так называемого «научного интереса», заключается в том, что нам на первом уровне не дадут запустить корову в космос. Ладно, там, фаталити нету в Мортал Комбатах, но вот когда в «Джиме» целиком и полностью отсутствуют коровы... Это же святотатство, товарищи!

1998 — Final Fight 3

Вот оно! То, что можно с полной уверенностью назвать не только одной из лучших игр Хаммера вообще, но и самым что ни на есть полноценным бит-эм-апом. И, может быть, первой и последней игрой из серии Final Fight на платформе, которую можно проходить с другом, а не в полном одиночестве.



Во многом степень переноса всего-всего со SNES-овского Final Fight 3 можно сравнить с Tiny Toon Adventures 6: здесь сохранены буквально все катсцены, правда, по непонятным причинам, в тексте вообще нет ни единого знака препинания. Все шесть зон также на месте, и, более того, из игры полностью убирается развилка на 4-й и 5-й уровни! Ну и, как в ТТА6, звуковой движок игры полностью содран из Mighty Final Fight. С музыкой и прочим.

После Mighty Morphin' Power Rangers III Final Fight 3 можно действительно назвать чудом, которое по играбельности приближается к таким истребителям кнопки «А» на геймпаде, как Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Manhattan Project. Да, согласен, что-то в этом предложении полно сиквелов с цифрой «три» в заголовке... Ну да не суть. Суть в том, что в FF3 действительно интересно играть, несмотря на то, что на протяжении всей игры на героя будет нападать всего лишь по два слабеньких врага, причем и в режиме игры в одиночку, и в режиме игры вдвоем. Именно в те моменты, когда на экране одновременно находится два борца за справедливость и два гопника, начинается дикое моргание — либо Хаммер хотел таким способом разобраться с ограничением по спрайтам, либо же спрайты противников находятся в совершенно разных графических банках.



Кстати, о птичках. Поражает то, что здесь есть режим игры вдвоем с компьютером — что на NES ранее было разве что в тенгеновском «Тетрисе», а в мордобоях на эту платформу о такой фиче можно только мечтать, особенно при прохождении каких-нибудь «Черепашек». Но, к сожалению, Final Fight 3 и так проходится на удивление легко — с любым персонажем, на любой сложности и даже без помощи ботов. Да, боссы могут потрепать немного нервов, но максимум, что они способны сделать игроку — отнять пару-тройку жизней. И все. Избиваются все враги достаточно просто, особенно если пользоваться суперприемами, которые отнимают всего-то навсего одну маленькую полоску здоровья, в отличие от других бит-эм-апов, в которых теряется 5% полоски жизни, если не больше!

Впрочем, Final Fight 3 – действительно неплохое развлечение на одну ночь, особенно если рядом есть друг, который слабо разбирается в бит-эм-апах, тем более, что от начала игры до концовки игрока отделяет каких-то полчаса. Так что вперед, музуть преступных личностей на улицах Метро Сити. Еще один раз.

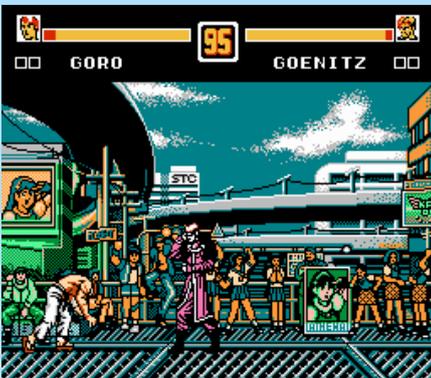
1998 — King of Fighters '96

Нет, это не очередной пиратский «как бы сиквел», на который для убедительности наклеили циферку побольше. Это действительно порт King of Fighters '96 с NeoGeo. Причем очень, очень недоделанный.

KOF96 вышел в тираж без ведома Хаммера. Размах самого порта был достаточно амбициозный, особенно по сравнению со Теккеном: судя по тексту внутри ROM-а, планировалось перенести большую часть ростера — целых 20 бойцов! Интро прямиком из оригинала! Команды 3-на-3! Но тут один из двух постоянных издателей хаммеровского добра, JY Company, обанкротилась. На их место встал второй постоянный издатель — KaSheng/NT — и в надежде друбить еще немного зеленых с уже коммерчески невыгодного Famicom'а издал ее в урезанном виде.



Вернее, как в урезанном. Главная фишка KOF в целом — битва командами три-на-три по очереди — уцелела. Начальная заставка каким-то чудом тоже уцелела. А вот ростер с запланированных двадцати персонажей упал до семи. И на месте тех, кого пустили под нож, естественно, появились клоны! Завсегдатаи сериала, Ке Кусанаги, Терри Богард и Май Ширануй, не дожили до финального релиза — вместо этого мы имеем Иори Йагами плюс намного менее популярных Кинг, Юри, Горо Даймона, Леону, Чизуру, ну и, конечно же, сраного Гоэница, у которого в процессе портирования отобрали все его супер-нагибаторские способности. А также статус последнего босса.



Скорее всего, виновником вивисекции здесь послужила именно графика. Хотя до сих пор неясно, оставил ли Хаммер игру в таком виде специально, даже не вырезав вступительный ролик, или же ее в «товарный» вид привели штатные кодеры из KaSheng. Но в любом случае вырезанные бойцы вместе с именами остались в недрах кода.

2001 — Harry's Legend

В отличие от остальной «дискографии» Хаммера, картриджи с Harry's Legend печатались просто всеми, кому не лень. И неудивительно: битэп на простеньком маппере, с пятью уровнями, с хорошей графикой и, что самое главное, про Гарри Поттера. Конечно же, безымянные пиратские конторы будут ее размножать, ведь по планете Земля проходит волна поттеромании: дети и родители скупают «Гарри Поттер и философский камень» пачками, по мотивам книги сняли фильм с тогда еще пацаненком Дэниэлом Рэдклиффом, сделали три игры на разные платформы... ну и, ко всему прочему, отрывок из книги о том, как Гарри выбрали в Дом Гриффиндор, стал частью школьной программы в русскоговорящих странах. Кроме шуток.

Шуткой также не будет то, что Harry's Legend — бит-эм-ап. Это так, для тех, кто еще никогда не слышал об этой игре.



Начинается все с очень сносной перерисовки обложки «Философского камня» (если забыть про глупо выглядящего Цербера в левом нижнем углу экрана) и меню выбора уровней. С сердечком в роли курсора. Ну...

После катсцены, дословно цитирующей книгу, плюс с очень годно нарисованной картинкой, мы в роли Гарри Поттера идем пинать бабuleк, мужичков, жиробасов, змей и шахматные фигуры, попутно проходя через основные локации «Камня». Первой его половины. Дом Дурслеев, сарай, банк, (двухэтажный) поезд, школа Хогвартс. Здесь даже есть игра в волейбол против маленькой злобной старушечки из The Mask на Super Nintendo! Стоп, как это «в книге же был квиддич, а не волейбол»? Да всем пофигу, все равно Гарри хоть каким-то спортом занимается!



Кстати говоря, о мордах — в роли босса на каждом уровне выступает профессор Квиррелл с лицом Вольдеморта на затылке, ходящий задом наперед. И, когда Гарри выбивает из Квиррелла с Вольдемортом последнюю единичку здоровья, они дружно падают в самый низ экрана с громким всплеском воды. Даже дома у Дурслеев. Даже в Хогвартсе. Странный метод телепортации на следующий уровень, конечно...

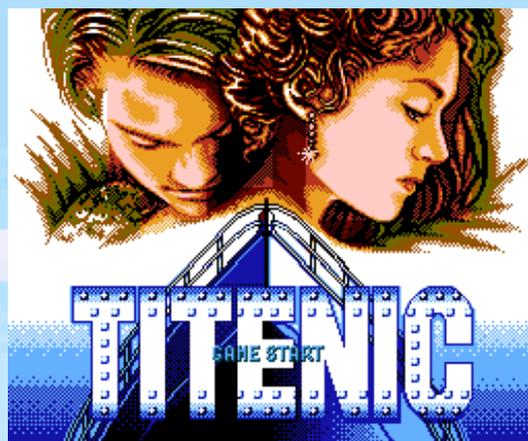
Сам Гарри способен за себя постоять несколькими способами — либо просто лупить всех до посинения с зажатым Turbo A, либо закидывать противников швабрами (A+B, со второго уровня), либо бросить врагу в глаза волшебные блестяшки (вверх и вниз, с третьего уровня). Два последних варианта, прямо скажем, не очень выгодны при борьбе с врагами, поскольку они, по старой-доброй традиции бит-эм-апов, отнимают здоровье. А вот получится ли нормально забить мимо проходящего врага одной только подсечкой — зависит от удачи и кривоты хит-детекшена. Зато концовка с салютами и гербом Гриффиндора того стоит! Наверное.

Долгие годы народ мучал себя двумя вопросами. Первый: «какого хрена Гарри Поттер внезапно стал мастером кунг-фу?!». Второй: «что они там у себя курили?!». Оба вопроса отпали сами собой, как только оказалось, что Harry's Legend на самом деле является частичным рескином...

2005 — Titenic

Работа над популярным нынче благодаря JonTron'у «Титеником» на самом деле началась где-то в 1998 году специально для KaSheng/NT, но из-за упавшего спроса на фамиклоны игру так и не выпустили. И доделали при этом только на 95%, судя по тому, что было оставлено в закоулках ROM-а. Позже, после того, как Хаммер затесался под крылышко ABAB Soft, был обещан полноценный выход «Титеника» на одной из их многоигровок, но вот состоялся ли этот выход или нет — неизвестно до сих пор.

Первый релиз игры состоялся лишь годы спустя, после выхода в люди Harry's Legend, на картридж Super New Year Cart 15-in-1. Второй — на самой милой в мире игровой приставке zDog, о которой слово будет позже. При этом в обеих версиях были полностью выключены катсцены и титульный экран, то есть полностью рабочей «официальной» версии «Титеника» нет и не было. Поэтому тем, кто хочет увидеть игру во всем ее величии, советую скачать хак от СаН4еЗ'а, который не только дает нам взглянуть на всю качественно прорисованную графику, но и посмеяться над кривым английским. Ну и почесать голову над тем, зачем в игру вообще вставили функцию сохранения и загрузки, если сохранение работает ровно на половину игры.



Дизайн игры, прямо скажем, безумный. Просто представьте себе игру по фильму Джеймса Кэмерона «Титаник», в которой досконально перенесли сюжет, сеттинг и некоторые мелкие детали (здесь даже есть катсцена с нагой Роуз!), но при этом между сюжетными вставками происходит совершенно внезапный мордобой без сюжетных объяснений и на тех же декорациях. То есть на персонажа Лео ДиКаприо ни с того ни с сего набегает чуть ли не весь экипаж корабля и часть его пассажиров, и все хотят нашего Джека по какой-то причине забить. Матросы, повара, официантки, жиробасы-

мафиози, безумные бабушки с двустволками... Весь этот бестиарий завершает законный муж Роуз, Каледон Нэтэн Хокли, который здесь, естественно, выступает боссом. И не один раз, а целых три. Причем последний раз его добивает сама Роуз, за которую нам потом дают поиграть. Да уж, по упоротости сюжетная составляющая здесь ничем не уступает Harry's Legend.



И можете ли вы поверить в то, что после примитивного jRPG Titanic 1912 и дико выглядящего рескина пиратской игры про Тома и Джерри Titenic является лучшей игрой по Титанику на NES? И это несмотря на места кривой хит-детекшен и то, что ближе к концу игры платформинг становится все более неподходящим под физику игры. Особенно на уровнях с Роуз. Особенно во время побега на палубу тонущего судна (долбаные крысы). И тем более особенно во время последнего уровня, когда нашей героине предстоит пропрыгать через плывущие осколки айсберга, стараясь не напороться на рыб из золотой кладези ресурсов Hummer Team — игры EarthWorm Jim 3! Странно, кстати, что именно последний и самый сложный уровень в «Гарри Поттере» отчего-то стал вторым. Из пяти.

Альфа и омега всех бит-эм-апов в мире, боевка, ощущается более «живой», в отличие от Harry's Legend, хотя бы потому, что здесь есть стандартное комбо из трех ударов, после которого враг валится оземь. Да и суперки дают ощутимо больше урона, чем простое забрасывание метлами! И, опять же, у Роуз способность драться выражена меньше: у нее отчего-то нет подсечки. Все, что она может сделать вместо подсечки — бить ногой в воздух, сидя на корточках.



Впрочем, удар ногой в приседе и у Джека, и у Роуз имеет волшебную возможность спасти их обоих от смерти! Буквально. Кнопка «В» при зажатой кнопке «вниз» отменяет буквально любую анимацию, в том числе и анимацию смерти. Этот баг был приютжен уже к моменту ухода «Гарри» на золото, в отличие от дебаг-режима на втором джойстике, который так и остался в коде программы до сих пор.

Интересный факт: спрайт лобстера (который полностью восполняет здоровье) был перерисован из аркадного Warriors of Fate. Часть имен объектов, закопанных в данных ROM-а, содержит также и упоминания главных героев из этой игры, и врагов. Разрабатывал ли Хаммер порт Warriors of Fate или нет — доподлинно неизвестно.

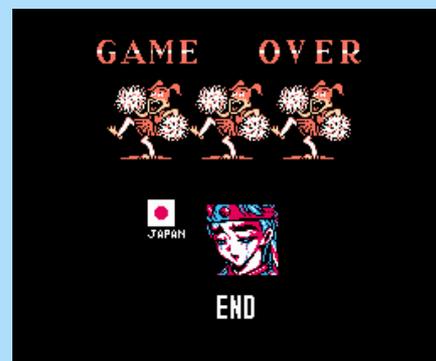
2005 — Ping Pong

Один из немногих продуктов, которые были выпущены ABAB Soft, компанией, от которой ничего, кроме пары дампов картриджей и сайта в Wayback Machine, не осталось. В «портфолио» сайта, помимо этой игры, также числилась целая стопка многоигровок с «эксклюзивами» от Hummer Team, включая Panda Adventure, Titenic, Rings... Короче, это все игры, которые сейчас можно без проблем найти в интернете, но, за исключением Panda Adventure, не на родных многоигровках. Тяжело сказать, действительно ли эти картриджи настолько редкие или ABAB Soft даже не собирались их выпускать, но, тем не менее, Ping Pong точно какое-то время был в продаже.



Как нетрудно догадаться из названия игры, здесь просто предстоит гонять мячик по столу для настольного тенниса. Вот только нашей ракетки на экране не видно, поэтому придется отбивать мячик вслепую. Играть можно за одну из няшных (или не очень) девушек из разных стран: есть Южная Корея, есть Япония, есть Англия... выбирать можно какую угодно, ибо единственное, на что повлияет их выбор — это разные концовки. Две из которых и так показывают в демо-режиме.

Игра изобилует звуковыми сэмплами: ими разговаривает диктор, объявляющий страны и комментирующий матч, ими отстукивает шарик на столе, ими восклицают (криво нарисованные) зрители! Известно, что, помимо сэмплированных звуков, было также две звуковых композиции, одна из которых использовалась ранее в Yuu Yuu Hakusho Final, но в крайне заглуженном виде — и будет позже использоваться еще во множестве мини-игр от Хаммера!



Мини-игры

Hummer Team, среди всего прочего, делали еще множество мелочных игр, которые раз в пятилетку можно найти на некоторых многоигровках. Вот лишь некоторые из них, которые можно отыскать где угодно в сети, было бы желание.

- **Space Shuttle Exploration.** Что ж, если подумать, от Хаммера все-таки вышло больше файтингов, нежели шмапов, так что вот, пожалуйста! Из отличительных особенностей можно подметить наличие музыки только на вступительном ролике и на геймвере (причем там используется изгаженная песня из Tekken 2), ко-оп и тот факт, что мы пролетаем вокруг Сатурна и Земли раз в каждые десять секунд! Вот это я понимаю скорость.



- **Pink Jelly.** Судя по всему, первая игра от Hummer Team, написанная под OneBus. Да еще с новыми маскотами и новой музыкой, среди которой и Ottawan — D.I.S.C.O, и Охугене от Жана Мишеля Жарра... Короче, все те песни, которые вскоре пойдут во множество новых игр от Hummer Technologies. На картриджах Pink Jelly не выходил, он просто распространялся по сети, как тестовая игра. Цель игры: использовать старые-добрые качели-балансир, розовый кот Пинк Джелли и какая-то утка должны снять все игрушки с новогодней елки, включая звездочку на верхушке. Чем дальше идет игра, тем больше ограничение по времени. Сам Пинк Джелли подозрительно смахивает на Тэйлза во всем, включая то, что он — главный корефан коня-Хаммера. Разве что летать не умеет. Вот и приходится ему прыгать на качелях.



- **Panda Adventure.** Игра из многоигровки от ABAB Soft, больше нигде не наблюдалась. Суть: панда идет по бесконечному циклу экранов, попутно давя рысей и лис. И перепрыгивая через ямы. И избегая ворон из «Червяка Джима». Здесь также играет еще одна песня из старой Саченовской игры, World of Card Game, только в более писклявой аранжировке.



- **Pink Jelly (2).** То же самое, что и Panda Adventure, но с еще несколькими экранами и розовым котом по имени Pink Jelly в главной роли. Все.



- **Rings.** Удивительно, что единственная игра Хаммера по мотивам «Властелина колец» является всего лишь рескином Pink Jelly. Вплоть до того, что единственное, на что влияет выбор персонажа — это спрайт непосредственно в игре.



- **Finger DDR, он же Dance Y2K.** Dance Dance Revolution — еще одна франшиза, на которой пираты не упустили возможности настрогать капусты. Правда, в то время как остальные пытались придумать к фамиклонам танцевальный коврик, а другие так вообще запихивали голосовые сэмплы, Hammer Team решили особо не трудиться, и лишь поэтому здесь всего одна песня, и та — бесконечный повтор «ай-яй-яй, е литтл баттерфляй» от Smile.dk. Зато графики тут — завались, начиная с упоротых картинок по бокам экрана (яичница, мопед, мумия азиатской поп-звезды), заканчивая танцорами, коих тут четыре: китайка, лягушка, пингвин и гиппопотам. И все волею судьбы переключаются кнопкой Start.



- **War.** Бегают чувачок по задникам из Earthworm Jim 3, Donkey Kong Country, Power Rangers и Final Fight 3 и расстреливает мужиков из Titanic. Глупости процессу, помимо разнящихся пропорций у солдатика и у врагов, придает еще песня из «Джима», играющая при подборе неуязвимости. Последний босс — мультяшная голова Усамы бен Ладена на теле утки из Pink Jelly.



- **The Duck.** Довольно примитивный закос под Duck Hunt, при том, что изначально он даже задумывался под световой пистолет! В итоге, правда, нас оставили с джойстиком и прицелом. Суть игры в том, что нужно убивать уток. При этом никакого штрафа за промах или трату патронов нет, так что можно спокойно зажать Turbo A и наслаждаться звуком сверления стены дрелью в исполнении чипа 2A03. Проиграть нельзя. Требования для перехода на следующий уровень повышаются в геометрической прогрессии, отчего дальше 15-го уровня вряд ли получится зайти. Да и... стоит ли?



- **The Egg.** Немного усложненный вариант The Duck, отличающийся тем, что утки также могут нести яйца. Прямо на лету. Снесенное яйцо нельзя подстрелить, так что, когда оно разобьется об землю, потеря 50 очков неминуема. Можно получить Game Over в самом начале игры. Все.



- **Dragon Running.** Ну, тут каждый дурак догадается, что на самом деле здесь динозавры. Впрочем, игра и сама об этом знает, показывая надпись «DINOSAUR LEVEL» в конце каждого забега. Короче, если кто помнит бег с препятствиями в Track & Field, тут то же самое. Но вместо Turbo A все равно придется поочередно нажимать «влево» и «вправо». Действо проходит под музыку For Pete's Sake из все того же «Джима».



- **War of Strike Mouse.** Под глупую музыку из... правильно, из «Джима» бросаемся молотками в мультяшных бобров (ну или кротов, на ваше усмотрение) и стараемся не попасть в пьяных котов. На выбор дается четыре персонажа, которые ничем, кроме корня дебильных рож, друг от друга не отличаются.



2006 — Samuri

История Hummer Team (вернее, того, что от них осталось) на одном только новогоднем карике не заканчивается — где-то в конце 2005 года они (уже под именем Hummer Technologies) подписывают соглашение с Zechess, небольшим тайваньским производителем электронного барахла. Это все, что нам известно о Zechess на данный момент, кроме того, что глава компании, Хьядель Ляо (Hiadel Liao) какое-то время был сотрудником ABAB Soft. Но ближе к телу: Hummer Team совместно с Zechess выпустили две консольки типа «plug 'n play» (со встроенными играми и невозможностью вставлять картриджи) на базе VT03.

Samuri — одна из них.

Если сравнивать Samuri с безликими китайскими поделками, на которых стоят игры от конторы с крайне ироничным названием Nice Code (которые, к слову, также были ответственны за море говнороловок для Shenzhen Nanjing) или клонами Wii со спортивными недосимуляторами от Jungletac, явно видно, что хаммеровская банда не просто села и сделала по одной игре за час, а действительно нарисовала в них сносную графику и еще управляемость хорошую прикрутила. Это если забыть о том, что часть игр здесь — клоны (тенденция-с), а примерно пять пунктов меню из шестидесяти выводит игрока на старого доброго Somari (ни в коем разе не путать с Samuri!). И, тем не менее, черный джойстик с оранжевым



логотипом стримерилки OBS (на самом деле это томоэ, древний японский символ) скрывает в себе набор на удивление годных, хоть и достаточно мелочных мини-игр.

Впрочем, вместо логотипа Samuri при включении приставки появляется надпись «Star Angel», и рядом по зеленому листу ползет гусеница, а в воздухе летает фея с ногами-пылесосами. Почему именно Star Angel, а

не Samuri? Недоразумение объясняется довольно просто: это, так сказать, мета-игра. Меню состоит из 60-ти пунктов. 59 из них ведут на собственно мини-игры, и каждая из них состоит из трех раундов. 60-й пункт меню — Star Bank. За каждую пройденную мини-игру дается одна звездочка, и чем больше звездочек — тем ближе гусеница на пеньке будет к превращению в прекрасную бабочку... ой, простите, фею. И эта эволюция будет проходить до первого выключения консоли.



Про оставшиеся 59 пунктов меню мало что можно сказать (кроме того, что большая часть игр использует одну и ту же песню из Jin Ke Xin Zhuan, но без завывающего канала Triangle, поэтому надоест она совсем не скоро). Несмотря на то, что они намного более качественны, чем поделята от Nice Code, мини-игры здесь повторяют друг друга. В одном варианте развлекалки «замочи соседа» нужно, будучи на празднике Томатина в Испании, закидать всех помидорами; в другом — убивать каких-то недоазиатов, стоя на Великой Китайской стене; в третьем — кидаться песком в саркофаги на фоне Сфинкса и пирамиды Хеопса. Игр, в которых надо от кого-то убежать или куда-то мчаться, тут тоже в избытке, начиная с классического «машина едет по дороге и старается никого не задавить» и заканчивая Сан Фермином — бегами быков в, опять же, Испании. Ну и ни один плаг-эн-плей нынче не обходится без стандартных «Фроггера», «Найди Пару», Bejeweled и какого-нибудь скроллшутера.



Из более интересных экспонатов в игровом меню... Внутри Samuri есть самый что ни на есть файтинг! И, что удивительно, не на старом движке, которым Хаммер Чень пользовался уже -надцать раз, а на более примитивном. Игра разбита на четыре, по количеству персонажей, то есть выбор одного из четырех многократных чемпионов мира по боксу (Страуса, Кенгуру, Гориллы и Медведя) осуществляется только из главного меню. В плане управления здесь, кстати, также все топорно: четыре удара, и из них один файербол, прыжков нет, блока нет. Зато где еще можно увидеть, как молодой кенгуренок, выскочив из маминной сумки, одним прыжком отправляет противника в нокаут? А если он, например, потеряет сознание от брошенного в него страусиного яйца, причем только что снесенного?



Ну и, конечно же, The Hummer, он же хак Sonic & Knuckles 5, он же хак Samuri — единственная игра на всей приставке, которая не использует продвинутое графика на основе VT03, а идет в каноничном NES-овском видеорежиме. И, в отличие от своего «собрата» на Super New Year Cart, здесь есть полностью перерисованные декорации на уровнях! Ну и розовый Эггман еще, куда ж без розового Эггмана.

2006 — zDog

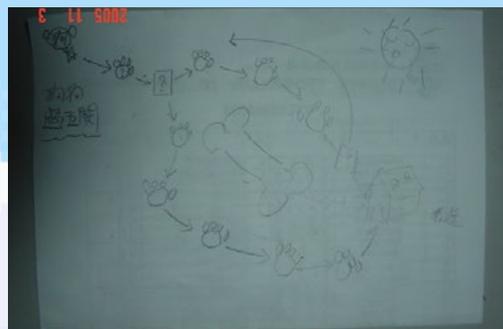
Рецепт привлекательной оболочки для консоли, которую в нынешних условиях не провернут ни Сони, ни Майкрософт, ни даже Нинтендо (имидж-с): берется плюшевая игрушка собаки, на нее надевается рюкзак, в рюкзак кладется консоль с двумя джойстиками. Берется картон, и из него делается коробка в форме собачьей будки. Собачку засунуть в будку, и можно стричь профит как минимум оттого, что zDog — единственная в мире консоль, к которой прилагается няшная игрушка щенка.



В отличие от Samuri, который просто являл пользователю список игр и предлагал пройти их все в один присест, zDog предлагает еще два режима: режим настольной игры (в который можно играть вдвоем и, разумеется, только по очереди) и режим тамагочи. Настольная игра здесь... ну, если честно и откровенно, это просто слабо завуалированное меню игр, в котором еще можно играть по очереди. И ради одного экрана концовки (от которой уши вянут не из-за писклявой музыки, а из-за непрекращающихся хлопков), нужно пройти все 44 мини-игры. Кстати, о меню. То же самое можно сказать и о Star Bank, вернувшись прямоком из Samuri, только на этот раз вместо гусеницы мы выращиваем щенка. При том, что в один момент он даже становится... диктатором какой-нибудь банановой республики?



Расклад игр здесь более интересен, чем в Самури. Например, все еще есть файтинг, но на место простых зверей встают звери мультяшные. То есть Хаммер и компания: Пинк Джелли, Панда (просто толстая Панда) и сам виновник торжества, zDog. Самая замечательная часть этого мордобоя – Хаммер с крокодильими зубами. Про лошадиную банду не позабыли и в других играх: например, здесь есть клон Пэкмена, в котором кот Пинк Джелли в роли пожирателя точек должен убегать от разномастных собак в роли призраков.



Ну и, по недолго жившей традиции, несколько пунктов меню здесь — «Hummer Team. Избранное. Недоступно в графическом формате VT03». Только вместо перехваченного Samuri идут совершенно никем не тронутые уровни из, турупу-пум, пу-пууууум, Titenic!

brightentayle

Благодарности

BootlegGames Wiki и, в частности, MLX и KingPere за проведенные интервью с Хаммером Ченем. Хьяделю Ляо за выложенные в сеть скриншоты и концепт-арт zDog. taizou за футаж и обзор консоли Samuri. (<http://fuji.drillspirits.net/samuri/>)

Хронология выпуска игр на рынок основывается на имеющихся данных и может быть неточна.



В ПОИСКАХ ОРИГИНАЛЬНОСТИ или ИНДИ-РАЗРАБОТЧИКИ, УЧИТЕСЬ

Делать игры в наше время – задача, в общем-то, не слишком сложная.

Достаточно уметь программировать на каком-то базовом уровне, чтобы сделать хоть что-то. Не нужно глубоко знать физику, ведь можно взять один из десятка готовых физических движков и научиться его использовать. Не нужно все предельно оптимизировать, ведь возможности железа сейчас совсем не такие, как во времена зарождения игр.

Вот и развелось огромное количество одинаковых, ничем не примечательных игр, пережевывающих одни и те же идеи, либо вовсе пустых.

*Большая часть людей, что заполняют сторы своими творениями, даже не пытаются интересоваться, что уже делали до них. Мало кто сейчас, например, в разговоре про первые 3D-шутеры вспомнит *Star Cruiser* или *Geograph Seal*. Мало кто и вовсе знает какие-либо игровые платформы, кроме популярных консолей и IBM PC.*

Идеи «Метроида», например, хорошо развиты и широко используется сейчас. Данная статья собирает небольшой ряд интересных, не самых известных игр разных жанров, содержащих оригинальные идеи, которые очень слабо развиты в современных играх.

by Сергей Сполан

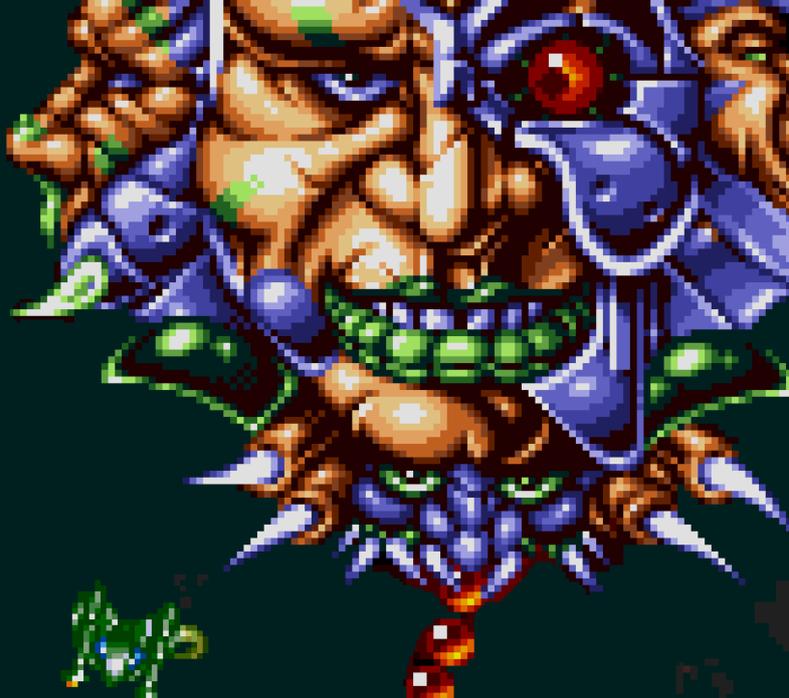
Sub-Terrania

[Sega Megadrive, 1993]

Идея управлять космическим кораблем путем ускорений и поворотов в условиях разной физики была реализована еще в начале 80-х в игре *Gravitar*. На свой год это был прорыв. С тех пор многие пытались развивать идею дальше. Достаточно большую известность получила, например, игра *Thrust* с Commodore 64, которую кто-то даже ошибочно считает родоначальником жанра. *Sub-Terrania* известна меньше, но лучше игры в жанре не найти и по сей день. Разработчики постарались сделать игру максимально разнообразной для своего жанра.

Вот примерный список того, что ждет игрока:

1. Классическое спасение людей. При этом иногда люди находятся вблизи врагов, потому можно случайно убить их и провалить миссию.
2. Таскание предметов через сложный ландшафт.
3. Поиск апгрейдов для корабля.
4. Разные виды оружия.
5. Даже немного паззлов. Например, на третьем уровне придется манипулировать зеркалами для отражения вражеских атак.
6. Разные среды с разной физикой.
7. Завихрения в воде.
8. Рельсы, фиксирующие положение корабля и дающие более удобные возможности для перемещения.
9. Разрушение препятствий для прорубания себе маршрута.
10. Конечное топливо => выжимается «рациональность» использования ресурсов.
11. Нормальное количество врагов (а значит, экшна) на уровнях.
12. Битвы с огромными боссами.
13. «Тяжелая» физика корабля на максимальной сложности.



Все это приправлено красивой графикой и музыкой от действующего известного композитора Йеспера Кюда.

В жанре есть и другие хорошие игры, например, *Solar Jetman* [NES]. Однако все они от чего-то, да страдают. В *Solar Jetman* более полноценно реализована возможность апгрейдить корабль в магазине, больше планет с разной гравитацией, есть варпы и даже скроллерный уровень в конце. Однако он страдает от недостатка экшна и затянутости. *Thrust* – игра на Commodore 64 со всеми вытекающими последствиями. Тут разработчики зашли слишком далеко и сделали в итоге ландшафт невидимым, что вместе с кучей злых врагов сделало игру практически непроходимой. Несколько подобных игр на «Амиге» страдают от ужасного управления.

В современных играх идея практически не развивается.



Reflection

[PC, 1997]

Игра от команды, ныне известной как Siter Skain. На этих ребят стоит равняться всем инди-разработчикам. Их подход – придумать оригинальную механику и выжать ее по максимуму. Основной контент – космические шмапы. Игры *Kamui* и *Reflex* по праву считаются одними из лучших представителей жанра.

Reflection – первая игра, построенная на полноценной механике отражающего щита (а не *Giga Wing*, как многие считают).

Щит, разумеется, не бесконечный, постоянно требует перезарядки. Отраженные вражеские пули наносят врагам больше урона, чем свои собственные, потому пользоваться щитом игрок будет постоянно.

Типы вражеских пуль:

Обычные отражаемые пули – отражаются под тем углом, под которым влетают в щит.

Поглощаемые пули – не отражаются.

Уничтожаемые пули – не отражаются, поглощаются, а еще могут быть сбиты своим собственным оружием.

Ракеты – не отражаются и не поглощаются щитом, требуют уничтожения собственным оружием.

Самонаводки – отражаются самонаводками, можно отражать по несколько раз.

Большие лазеры – не отражаются и не поглощаются, но щит от них защищает.

Стоит сказать, что в более поздних играх *Giga Wing* и *Mars Matrix* механика щита сильно упрощена, и это при том, что их делал на тот момент гигант индустрии, а не несколько человек в свободное время.

Более того, не в одном лишь щите дело. Вот представьте ситуацию, когда на игрока летит куча ракет со всех сторон, от которых надо отстреливаться. Редко в какой игре мы сможем спокойно стоять на месте, доверяя оружию, но тут сможем.

Всего в этой небольшой игре 3 уровня и 4 босса. Боссы интереснее уровней и полностью выжимают механику щита.

Спустя 10 лет выйдет невероятно масштабное продолжение *Reflex*, и многие станут называть *Reflection* всего лишь демкой :))

Другие игры компании с оригинальными механиками – *Alltynex 1-2* и *Kamui*.

Помимо потрясающего геймплея *Kamui*, *Reflex* и *Alltynex 2* объединены в интересную сюжетную историю «The Tale of Alltynex». Эти игры рекомендуются всем любителям жанра, и точно всем, кто решит делать свой шмап.



Risky Challenge / Gussun Oyoyo

[Arcade, 1993]

Множество оригинальных идей привнесла в мир видеоигр компания Irem - *Spartan X*, *R-Type*, *Moon Patrol*, *Metal Slug*, *Metal Storm*, список можно продолжать и продолжать.

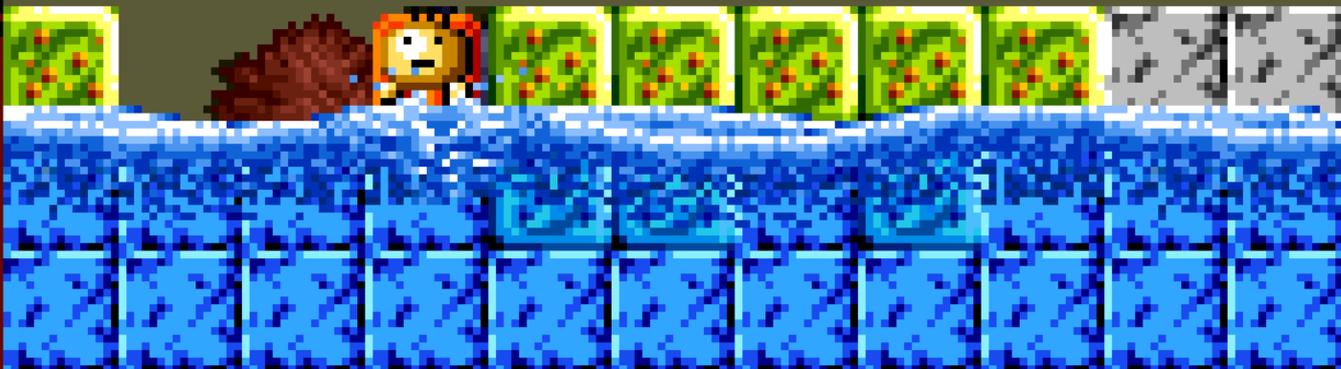
В данном случае имеем некую смесь тетриса и «Леммингов». Ползает младенец, и на каждом уровне нужно довести его до выхода. В помощь нам посылают всякие разные тетрисоподобные фигуры и бомбы (чтобы разрушать блоки). Мешать нам будут и всякие разные враги, и поджимающая снизу вода, постепенно затапливающая уровень, и, конечно, сам младенец – он ведь еще совсем маленький, даже ползать нормально не научился, постоянно спотыкается и тормозит.

Из фигур можно строить куски пути, можно ими же двигать младенца. Так можно даже резко протащить младенца по воздуху на большое расстояние! Звучит интересно, не правда ли? Даже не знаю, есть ли еще подобные игры.

Реализация, как это обычно бывает у Irem, не идеальна. Строение уровней часто требует «маршрутного» исполнения. Младенец иногда останавливается сам по себе, чем портит весь план. Ну и, конечно же, нужная фигура может не прийти в самый важный момент.

Но игра интересной от этого быть не перестает. Дизайн уровней очень разнообразный. Где-то упор на построение пути, где-то – на прорубание, где-то – на уничтожение врагов, где-то – на проталкивание младенца блоками. Есть даже уровни, выжимающие все тонкости и кривости механики.

Почему же так мало подобных игр? Вариаций леммингов хватает, но вот вариаций на тему «Лемминги плюс тетрис» – практически нет.



Armored Warriors

[Arcade, 1994]



Пожалуй, один из лучших представителей жанра. Вышел он в то время, когда Capcom плодил аркадные битэмапы чаще, чем «Мегаменов». Вероятно, поэтому игра и не стала очень известной. Даже сейчас она не часто встречается в различных топах со всего мира, при том, что там же можно встретить куда более «простые» игры типа *Cadillacs and Dinosaurs*.

Что собой представляют битэмапы, выпускаемые сейчас? В основном – долгое однокнопочное рубилово, рассчитанное на компанию, которой все равно, во что пожать кнопки.

Фишка этой игры – возможность постоянно пересобирать своего персонажа из остатков убитых врагов. Убили летающих врагов – сможем летать. Убили танк – получим себе гусеницы. Любое оружие, которым стреляют в нас, мы сможем предделать себе.

Помимо базовых способностей, вместе с разными частями мы получаем и разные спецудары. Суммарное количество приемов очень велико.

Устали раскатывать врагов в землю танковыми гусеницами? Нет проблем – убиваем летающего врага, берем от него крылья – теперь мы можем летать и расстреливать всех с воздуха.

Надоело драться голыми руками? Берем меч, с ним и комбо делать можно, и энерговолны пускать.

Приелся ближний бой? Даже на такой случай есть выход! Из определенного врага можно выбить себе чисто дальнобойное оружие с разными типами выстрелов. Да даже щит себе можно придумать!

В итоге имеем максимально разнообразный битэмап, в который еще и втроем играть можно.

Где же современные аналоги? В лучшем случае можно встретить какой-нибудь *Double Dragon Neon*, но о таких продвинутых фишках даже там и речи не идет.



Geograph Seal

[Sharp x68000, 1994]

3D-шутеры только начали появляться, а тут уже сделан довольно оригинальный представитель.

Про игру мало кто знает, но, по всей видимости, это первый 3D-шутер, в котором реализовано совсем полноценное полигональное 3D.

А главная фишка игры, отличающая ее от всего остального – очень высокий двойной прыжок. На этой механике построено какое-то количество платформенных элементов, хотя игра и не является таким уж «сильным» платформером. Ну а битвы с боссами и вовсе задействуют ее по полной.

Уровни – в основном открытое пространство, на котором нужно найти и уничтожить сколько-то основных целей и затем убить одного или нескольких боссов. Но есть, например, и закрытый лабиринт, где больший упор на исследование, а не на поиск врагов. Еще есть два скроллерных уровня, один из которых в закрытом пространстве. На уровнях есть возможность посмотреть карту, поэтому заблудиться вряд ли получится.

Боссы разнообразны и впечатляют. К каждому из них нужен особый подход. По ходу игры герой получает 4 разных типа оружия, из которых полезны и используются как минимум 3.

Игра сложновата, с наскоку не пройдет, но разрабатывать все эти подходы к врагам довольно интересно благодаря уникальной механике.

В современном инди-секторе с 3D-шутерами плохо. Наверно, основная причина в том, что от игры потребуют масштабность уровня проектов с огромным бюджетом, а это на собственном энтузиазме не сделать. Тем не менее, даже среди тех, кто что-то все-таки делает, редко можно встретить даже серьезные платформенные элементы.

Компания Exact сделала еще ряд отличных игр на этот компьютер (*Aquales*, *Etoile Princess*), дальше стала работать на Sony и сделала для них такие игры, как, например *Jumping Flash* и *Ghost in the Shell*.



Jelly Boy

[SNES/SMD, 1995]

Здесь мы играем за желейного человека, который способен превращаться во множество различных объектов. Вот неполный список:

- огнемёт
- скейтборд
- пружина
- ядерная пушка
- ракета
- молоток
- лампочка
- шар
- воздушный шар
- какая-то длинно прыгающая палка
- подводная лодка

Сами превращения случаются при взятии определенных паверапов и действуют не бесконечно.

Игроку придется научиться грамотно пользоваться каждым из этих превращений, чтоб проходить уровни.

Помимо превращений, присутствует большое количество базовых платформенных элементов (пружины, воздушные шарики, лед,двигающиеся платформы, шипы, перемещение вспомогательных предметов и т.д.).

В итоге игра вышла очень разнообразной, пусть и далеко не идеальной.

Бывает, на уровнях используется по 8 превращений. Бывают чисто платформенные уровни, бывают уровни на отстрел врагов, бывают уровни на скорость, бывают и вовсе уровни на управление ракетой с «тяжелой» физикой.

В современном инди секторе чистых платформеров мало, в основном делают «платформер+игра на исследование» типа «Метроида». Поэтому в них распространена идея навешивания новых способностей на героя по ходу игры. А вот идея временных превращений развита плохо.



Стоит понимать, что этот список – лишь капля в море уникальных игр на старых платформах, все не перечислишь в одной статье. И конечно, не все инди разработчики делают игры «плохо».

Во-первых, те, что начали еще в 90х, держат планку. Тот же ZUN и вовсе покори́л весь мир своим Touhou Project. А ведь первая игра этой серии была невероятно оригинальной – смесь арканоида и буллет-хелла, даже не скроллер при этом. Жаль, теперь настолько оригинальные идеи к нему приходят редко, а большая часть игр серии – обычные 2D-буллет-хеллы с небольшими отличиями друг от друга.

Во-вторых, и среди «новых» игроделов встречаются толковые ребята. Rex Rocket, Freedom Planet, Shovel Knight – потрясающие игры, сделанные со знанием дела, и это лишь несколько примеров. Жаль, что неинтересных примеров гораздо больше...





Совсем недавно вышел ожидаемый многими Mighty №9. И реакция на эту игру оказалась весьма неоднозначной: кому-то она понравилась, кому-то нет. Но все-таки перевес на стороне отрицательных отзывов. Так ли на самом деле все плохо? Попробуем разобраться.

Как все начиналось? В первых числах сентября 2013 года на Kickstarter начался сбор средств на так называемого духовного наследника серии Megaman. И возглавлял всю эту кампанию ни кто иной, как сам создатель оригинального «Мегамана» – Кейджи Инафуне. К тому же в его команде было несколько человек, работавших над некоторыми играми из оригинальной серии.

Спустя всего лишь один день кампании нужная сумма в 900 000 \$ уже была собрана. Но, естественно, на этом все не закончилось. С каждым днем собранная сумма все увеличивалась и увеличивалась. Через какое-то время команда разработчиков опубликовала новый список целей.

Вот какие цели были поставлены Инафуне:

1. Два дополнительных уровня. Изначально планировалось 6 этапов + 1 последний.
2. Версии для других операционных систем (Mac, Linux).
3. New game+ и Turbo Mode. В итоге это вылилось в другие уровни сложности.
4. Видео о создании игры. 3 эпизода по 30 минут.
5. Босс-раш. Битва со всеми боссами.
6. Версии для консолей (PS3, Xbox 360, Wii U).
7. Режим испытаний.
8. Экстра-этап + еще один босс. Вышел в качестве DLC.
9. Совместные онлайн-испытания.
10. Вводный уровень + босс. Уровень, на котором нас будут учить механике игры.
11. Персонаж поддержки. Робот, который будет кидать нам пополнение энергии и прочие радости.
12. Версии для консолей нового поколения (PS4, Xbox One).
13. Версии для портативных консолей (PS Vita, 3DS).
14. Уровень за Колл в основной игре + босс.
15. Дополнительный переделанный саундтрек в 8-мибитном стиле.
16. Режим боевой онлайн-гонки.



Также они довольно часто показывали арты по самой игре. Позже к команде разработчиков присоединился Такаси Татейси – композитор Megaman 2. Ближе к концу кампании было даже проведено голосование по выбору дизайна девочки-робота по имени Колл (Call), которая будет помогать главному герою.



Победила она



Окончательный облик Колл



Шумиха среди фанатов тоже была невероятной: день за днем появлялись все новые и новые фан-арты.

И вот кампания по сбору средств закончилась на сумме **3 845 170 \$** – в четыре раза больше требуемой изначально. Таким образом, все цели оказались достигнуты. И разработчики отправились создавать игру. Выглядеть все должно было примерно как на этом раннем концепт-арте:



Шло время и, наконец, объявили примерную дату релиза – весна 2015 года. За несколько месяцев до выхода разработчики объявили о переносе на осень. Обусловили они все это тем, что нужно хорошенько протестировать игру, чтобы убрать все имеющиеся баги.

Август 2015. Разработчики снова перенесли дату выпуска игры, сославшись на то, что в игре все еще присутствуют баги и неправильно работает онлайн-режим. На сей раз выход игры назначен на первый квартал 2016 года. Чуть позже появилась уточненная дата – 9 февраля в Америке и 12 февраля по всему миру.

Конец января 2016. Дата выхода снова перенесена из-за багов в онлайн-режиме и проблем с портированием игры на различные платформы. По заверениям разработчиков окончательный релиз состоится в июне: 21 – в Америке и 24 – в Европе. Серьезно? Три переноса игры? Многие стали шутить по поводу того, что разработчики перенесут дату выпуска еще разок. Но все-таки на этот раз игра вышла. И что же в итоге получилось?

Доктор Соичиро Санда, друг детства д-ра Уайта и создатель Колл, подружки-помощницы Бека.



Катсцены сделаны топорно – персонажи даже не открывают рот во время диалогов.



Сюжет

Итак, сюжет. Далекое будущее. Мировая паника вызвала крах капитализма и привела к новому социализму, в котором правительство полностью заменило ручной труд машинным, а проблемы с едой, одеждой и кровом были успешно урегулированы. Таким образом, конкуренция исчезла, и повсеместно настал мир. Однако люди начали чувствовать себя неуютно из-за этого, поэтому правительство создало «Боевой Колизей» для соревнований между роботами. Доктор Вайт создал роботов, известных как «Могучие номера» – самую сильную команду в Колизее.

Но во время одного соревнования произошел кибер-террористический акт, заразив всех членов команды, и те впали в бешенство. Обезумевшие роботы захватили заводы и фабрики. Вирус продолжал распространяться по миру. Из всей команды вирус никак не подействовал только на Бека – самого слабого робота во всей команде. Теперь только он может спасти человечество.

Не сказать, что сюжет так уж далеко ушел от классического «Мегамена». В самой игре на него практически не обращаешь внимание. Ну да ладно, в «Мегаменов» играли не из-за сюжета, а из-за геймплея. Так как обстоят дела с ним?





5

1550

Геймплей

Бек не умеет заряжать основное оружие (прямо как в первых трех играх про синего робота). Зато теперь вместо подката главному герою дали дэш, то есть рывок вперед. Его можно делать не только по земле, но и по воздуху. При этом время восстановления дэша минимально, благодаря чему можно использовать его практически непрерывно. Есть отдельная разновидность дэша – низкий дэш (можно сказать, что это некий своеобразный подкат). Правда, используется он чрезвычайно редко. Еще у Бека есть одно необычное движение – отпрыгивание назад, плюс вариация этого отпрыгивания со стрельбой вниз. Данное движение рассчитано на уничтожение очень мелких врагов или мин, но в целом, можно пройти игру и без этого навыка.



Что касается дизайна уровней, то он неоднозначен. В принципе, уровни не похожи друг на друга, в каждом есть какая-нибудь особенность (ледяной уровень, уровень с огнем и т. д.). Однако местами дизайн кажется слишком примитивным. Вроде бы платформинг и есть, но он не слишком-то интересен. Иногда встречаются подлые или кривые моменты, которые нужно запоминать (наглядный пример – уровень в шахтах, в котором немало объектов, убивающих с одного касания).

Теперь собственно о геймплее. Беги и стреляй, прыгай по платформам – ничего необычного. Однако в игре есть два способа уничтожить врага: первый – просто расстрелять врага до смерти; второй – нанести определенное количество урона, а затем поглотить с помощью дэша. За поглощение врагов Беку дается временный положительный эффект: увеличение скорости передвижения, усиление атаки + выстрелы проходят сквозь врагов, усиление защиты, банка с восстановлением здоровья. Враги на уровнях расположены таким образом, чтобы давать наиболее эффективный бонус на данный момент. Например, сначала стоит враг, который при поглощении дает увеличение урона, а за ним стоит несколько врагов, по которым теперь можно сделать парочку выстрелов и поглотить.

В целом, благодаря этой фишке с поглощением и почти бесконечным дэшем Mighty №9 играется вполне динамично, и хочется пролетать уровни как можно быстрее и красивее. Для спидраннеров тут сплошное раздолье. Однако многое придется заучить, иначе ничего не выйдет.

Самое «любимое» место многих игроков: здесь проще простого умереть, если встаешь слишком далеко от генератора.





Но в качестве разнообразия на одном из уровней нам предлагают сыграть за Колл. Ее способности отличаются от Бека, поэтому и геймплей за нее немного другой. Вся суть уровня – стараться избегать врагов. Атакующие возможности у Колл невысокие (она может делать только один выстрел за раз). Поглощать врагов с помощью дэша она не умеет. Зато у нее есть возможность поставить защитное поле на короткий срок. Также у нее есть ракетный двигатель, позволяющий ей медленно парить. Да и босс на ее уровне отличается от остальных.



Вообще, геймплейная составляющая более или менее неплохая, но есть несколько неприятных моментов: очень неудобное переключение способностей, сброс счетчика жизней при начале нового уровня.

Битвы с боссами выполнены на должном уровне. Здесь, как и в любом «Мегамене», необходимо подбирать тактику на каждого из них. При этом просто расстрелять босса не выйдет, потому что, лишившись определенного количества здоровья, босс меняет цвет, и его необходимо поглотить дэшем. Если промедлить, босс быстро восстановит потерянное здоровье. Потеряв часть здоровья, босс переходит во вторую фазу и меняет свое поведение (данная фишка ближе к серии Megaman X или Megaman Zero). Победив босса, мы получаем его оружие – в общем, все как обычно.

Однако это не все. Теперь побежденный босс поможет нам на одном из уровней – на каком именно, можно узнать по появлению новой строчки при выборе уровня, помимо краткого объяснения Колл и старта уровня. Также это значительно упрощает подбор слабостей на боссов – если босс помогает нам на каком-то уровне, то его способность и будет слабостью босса этого уровня. Такой упрощенный поиск слабостей вызвал неоднозначную реакцию у игроков: кто-то посчитал, что это рушит дух классического «Мегамена», кому-то такое упрощение, наоборот, нравится.



Режимы

Поначалу в игре доступны только два уровня сложности – Normal и Maniac, то есть самый простой и самый сложный. Два промежуточных уровня сложности открываются после первого прохождения игры. Какая-то слишком странная логика. Обычно в играх все открывается по нарастающей. В чем особенности уровней сложности?

Normal: можно выставить себе от 2 до 9 жизней.

Hard: враги становятся агрессивнее, наносят чуть больше урона, меняется поведение боссов.

Hyper: усложненный Hard – враги наносят больше урона.

Maniac: смерть с одного касания, внешний вид персонажа стилизован под Minecraft.

Таким образом, наибольшую ценность представляют только первые два уровня сложности, потому что в них есть хоть какие-то интересные различия, а не «дешевое усложнение». Однако у игры есть одна проблема (лично для меня, по крайней мере): во второй раз проходить ее не очень-то хочется. Во время первого прохождения у меня был интерес к игре, то уже во время второго его уже попросту не было.

Тем не менее, помимо сюжетной части, в игре присутствует дополнительный контент в виде режима испытаний. Как раз к нему и перейдем.

Одиночные испытания. Всего их 36. 9 из них – одна и та же арена, на которой нужно разным оружием уничтожить за время все цели, 12 – пройти такой-то уровень из основной игры, не умирая (при этом на руках есть все оружие), 5 испытаний средней интересности (добраться до конца локации с ограниченной функциональностью персонажа, набрать 10x комбо). Есть одно крайне неприятное испытание: пройти подряд все уровни без смертей. И последние 9 испытаний, в восьми из которых нужно выполнить задачу конкретным спецоружием, а в одном просто добраться до конца локации с использованием вообще всех спецоружий. Как видите, меньше половины испытаний обладают хоть каким-то интересом. Остальные... ну, они на любителя.

Босс-раш. Открывается после прохождения основной игры. Тут все понятно: нужно пройти всех боссов подряд. Доступно все спецоружие.

Теперь перейдем к режимам на двух игроков. Начнем с **боевой онлайн-гонки**. Дается уровень из основного режима, на нем разбросаны определенные враги-корзины, за которых даются очки. Два игрока соревнуются между собой за сбор этих самых врагов. Кто к концу уровня набирает больше всего очков, тот и побеждает. Можно настроить еще битву с боссом после завершения уровня.

Совместные испытания (для краткости буду называть этот режим со-ор – сокращение от слова cooperation). Всего их 24. 12 испытаний – битвы с боссами. 6 разнообразных испытаний и еще 6 тех же самых, только усложненных. Основным персонажем здесь выступает Бек, а персонажем поддержки – Колл. Местный со-ор по своей механике напоминает Kirby Super Star и Pocky and Rocky 2: второй игрок может умирать бесконечное число раз, в то время как после смерти первого игрока игра заканчивается и нужно начинать все заново.



Одно из совместных испытаний: нужно продержаться 60 секунд, при всем этом Бек не может стрелять, но может поглощать врагов дэшем.



Внешность

За графику, думаю, многие уже хорошенько поругали игру, ибо она действительно безвкусная и дешевая. Во время катсцен закрытые рты создают впечатление какой-то вторичности игры, спецэффекты взрывов ужасны. Это явно не уровень 2016 года. Тут игра в минусе. На максимальных настройках графики на достаточно мощных компьютерах может проседать FPS. Иногда это едва заметно, а иногда действительно мешает.



Спецэффекты взрывов просто ужасны



Dr. White

Beck, did you just **absorb the Xels** of a weakened robot and...my goodness...**assimilate them**?!

Отдельно рассмотрим звуковую составляющую. Для тех, кто предзаказывал игру, есть два варианта музыки: оригинальная и стилизованная под 8-битную. Оба варианта вполне неплохие, но все-таки оригинальный саундтрек более насыщенный. Однако и тот и другой плохо запоминаются.

Теперь немного об озвучке. Оригинальная (японская) озвучка великолепна. Американская – неплоха, но уступает по качеству японской. Местами проскакивают отличия в виде некоторой отсебятины в английском тексте. Возьмем хотя бы сцену перед битвой с Pyro: в японской озвучке он произносит три раза слово тоего (сжечь), в американской – Pyro crash, and you burn! (Пайро крушит, а ты гори!).

Хотя это не столь критично, и это просто небольшие придирки, не более. Русский перевод в целом на должном уровне, хотя некоторые названия и имена не стоило переводить.



Итоги

К сожалению, игра оказалась в плену завышенных ожиданий. Очень много людей ждали от нее многого и, в итоге, разочаровались. Сама по себе игра не такая уж плохая: играется динамично благодаря фишке с дэшем, неплохие битвы с боссами, занятный со-ор. Однако с самого начала Mighty No. 9 позиционировался как духовный наследник Megaman'a, а получился куда слабее что оригинальной серии Megaman, что серии X (сравнить хотя бы дизайн уровней).

С другой стороны, почти все заданные цели были достигнуты, другой вопрос насчет качества. Все-таки эта игра явно не стоит тех 4 000 000 \$, которые Инафуне получил на Kickstarter.

Стоит ли отдавать свои 419 рублей за эту игру в Steam? На самом деле вопрос спорный. Если вы ожидаете от Mighty No. 9 духа Megaman'a, тогда рекомендую подождать скидку.

Если вы не ждете слишком много от этой игры, а просто хотите поиграть в неплохой экшн-платформер, то игра вам подойдет.

Ву Гриша Павлов

ОЦЕНКА

6,5

Owlboy

Может ли 2D-игра показать преимущество над 3D-игрой?

Однажды в 2007 году некий Саймон Андерсен размышлял над этим вопросом. После обсуждения дизайна игры с небольшой командой из нескольких человек была выпущена коротенькая демо-версия будущей игры. Так и началась работа над Owlboy. В 2011 г. эта группа энтузиастов официально оформилась в компанию под названием D-Pad Studio. В том же году была выпущена первая публичная демо-версия Owlboy.

Основываясь на отзывах публики о демо-версии, команда продолжала разработку игры, параллельно работая над еще одним проектом – Savant – Ascent. Выпустив в 2013-м Savant – Ascent, команда вновь сосредоточила все свои силы на Owlboy. И вот в начале ноября 2016 года, спустя 9 лет с начала разработки, игра наконец-то выходит. Оправдала ли она эти долгие годы ожиданий?

Сюжет

В одной небольшой деревеньке на парящем острове жили люди. И защищали их создания, похожие на антропоморфных сов. И был среди этих сов немой паренек по имени Отус. Был он редкостным растяпой и неумехой: учитель стыдился его, сверстники смеялись над ним и обижали. Но не все относились к нему так плохо. У него был даже лучший друг – человек по имени Гедди. И вот однажды в деревню кто-то проник и начал устраивать неприятности. Отус и Гедди отправились искать источник этих беспорядков в пещеру под деревней. И с этого момента начинается настоящее приключение, во время которого Отуса ждет множество опасностей, печалей, новых встреч и знакомств.

В общем и целом сюжет не кажется таким уж оригинальным, однако это не значит, что он плох. В игре будут весьма занятные повороты, за которыми интересно наблюдать. Характеры персонажей довольно просты, но не шаблонны.

Через диалоги героев мы многое узнаем как о мире, так и о самих персонажах. Их взаимодействие выглядит вполне естественным и не кажется наигранным или притянутым за уши. Шуток в меру, к тому же они уместны.



Внешность

При первом запуске сразу же бросается в глаза великолепная графика. Очень мало игр может похвастаться таким красивым и качественным пиксель-артом. Детализировано и проработано буквально все: спрайты персонажей, анимация, окружение, задники. Глядя на все это, поневоле восхищаешься количеством проделанной работы. И ни разу за всю игру у меня не возникло ощущения того, что где-то художник схалтурил.

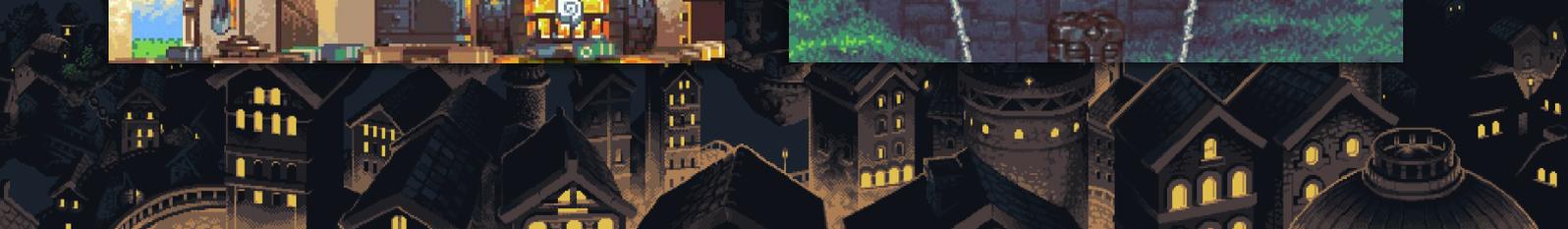
Качество мелодий примерно на том же уровне, что и качество картинки. Не скажу, что музыка слишком запоминается в отрыве от игры: да, она красивая и приятна слуху, но в ней порой не хватает изюминки. Тем не менее, она практически идеально дополняет атмосферу каждой локации, а также подходит к настроению той или иной сцены.

Геймплей

Наверное, многие думали, что эта игра будет «метроидованей». Но не тут-то было. Если уж рассматривать ее через призму классических игр, то эта игра больше напоминает The Legend of Zelda: походы по подземельям, появление новых предметов (в данном случае, скорее, напарников), увеличение полоски здоровья за счет предметов из магазина. Правда, мир здесь не такой большой, но все же.

Так как Отус – сова, то значит, большую часть времени мы проведем в полете. Полноценная атака у него отсутствует, то есть с ее помощью можно убить только нескольких врагов. Зато своим вращением он может оглушить врага, отбить камень, сбить броню противника. Также Отус может подбирать и бросать некоторые предметы – вот ими и можно нанести урон. Да, Отус слаб, но ведь он не один! С ним его друг, Гедди, которого можно подхватить и носить с собой.

Вот Гедди и будет наносить урон врагам с помощью своего пистолета. Может показаться не очень удобным, что врагов можно убивать только с напарником на руках, но тут есть свои причины. Самая главная причина в том, что бои с врагами не однообразны. Иногда попадаются враги, которых так просто не расстреляешь – нужно будет найти к ним подход. К примеру, в какой-то момент появляются бронированные враги, с которых нужно сначала сбросить броню и только потом расстреливать. С появлением новых напарников битвы с врагами будут меняться.





Помимо боевой части, в игре множество головоломок. Сложными их назвать нельзя, но в некоторых из них нужно будет помучаться с исполнением. Вообще, игра каждый раз пытается преподнести что-нибудь интересное. Несмотря на то, что большую часть всего этого мы уже видели в других играх не раз, здесь этого разнообразия так много, что с нетерпением ждешь, что же разработчики подкинут дальше. Не хочу портить вам первое впечатление от всего, поэтому скажу только, что до самого конца разработчики будут удивлять.

Сражения с боссами по-своему оригинальны: к каждому боссу необходимо найти свой подход. Сами по себе они достаточно простые, когда уже знаешь на них тактику. Но когда приходишь к ним впервые, то с интересом пытаешься найти способ победы над врагом.

Если играть не спеша, то сюжетная часть Owlboy проходит примерно за 6-7 часов. Сбор всех монет и поиск секретов может занять еще пару-тройку часов. Так что с продолжительностью здесь все в порядке.

Игра не должна вызвать каких-либо серьезных затруднений при прохождении: сохранения чуть ли не на каждом экране, за смерть нет никаких штрафов (даже наоборот: Отусу восстанавливают все здоровье). Исключения могут послужить несколько мест «на исполнение». Из неприятных моментов вспоминается только один баг, но он не связан с сюжетной частью. В остальном у меня нет никаких претензий к игре.

Итоги

Owlboy по-настоящему удивляет. В самом хорошем смысле этого слова. Игра получилась невероятно красивой, атмосферной и разнообразной. D-Pad Studio вложили в свое детище всю душу. С этой игрой определенно стоит ознакомиться всем любителям красивых и интересных инди-игр.

by Гриша Павлов

ОЦЕНКА

9,5



05 SUICIDE DET.
06 INVISIBLE BOMB
07 DEMOLISH DET.

Тяжел и неблагодарен пиратский труд.

10 EXTREME ATTACK
11 SKY DESTROYER
12 F16 FIGHTER
13
14

Ты сделаешь великолепную менюшку с морем, пальмами, чайками и аранжировкой знаменитой песни 60-х — но никто никогда не узнает твоего имени.



Ты придумал, как записать не одну, а несколько отличных игр на картридж, но так и останешься безвестным сотрудником китайской мануфактуры.



Ты изобретаешь новый крутой дизайн приставки, и твой клон выглядит лучше оригинала, и он будет продаваться миллионами по всему миру, но ты не Гумпэй Ёкои из Nintendo, и тебе не светит слава дизайнера «Фамикома».

Ты додумался снабжать комплектные геймпады турбокнопками, избавив миллионы игроков от мук и мозолей, но никто не скажет тебе спасибо.



И даже проклятия в твой адрес, порой справедливые проклятия — за лживые "9999 в 1", за горящие блоки питания и рассыпающиеся в руках геймпады, за глючные игры и бредовые "Супер Марио-16" — растворятся в воздухе, не коснувшись твоего уха.



Тебя нет, ты вне правового поля, твоя зарплата — единственное мерило твоего труда.



▶ 1 PLAYER 2 PLAYERS

FIGHTING OF THE MAL

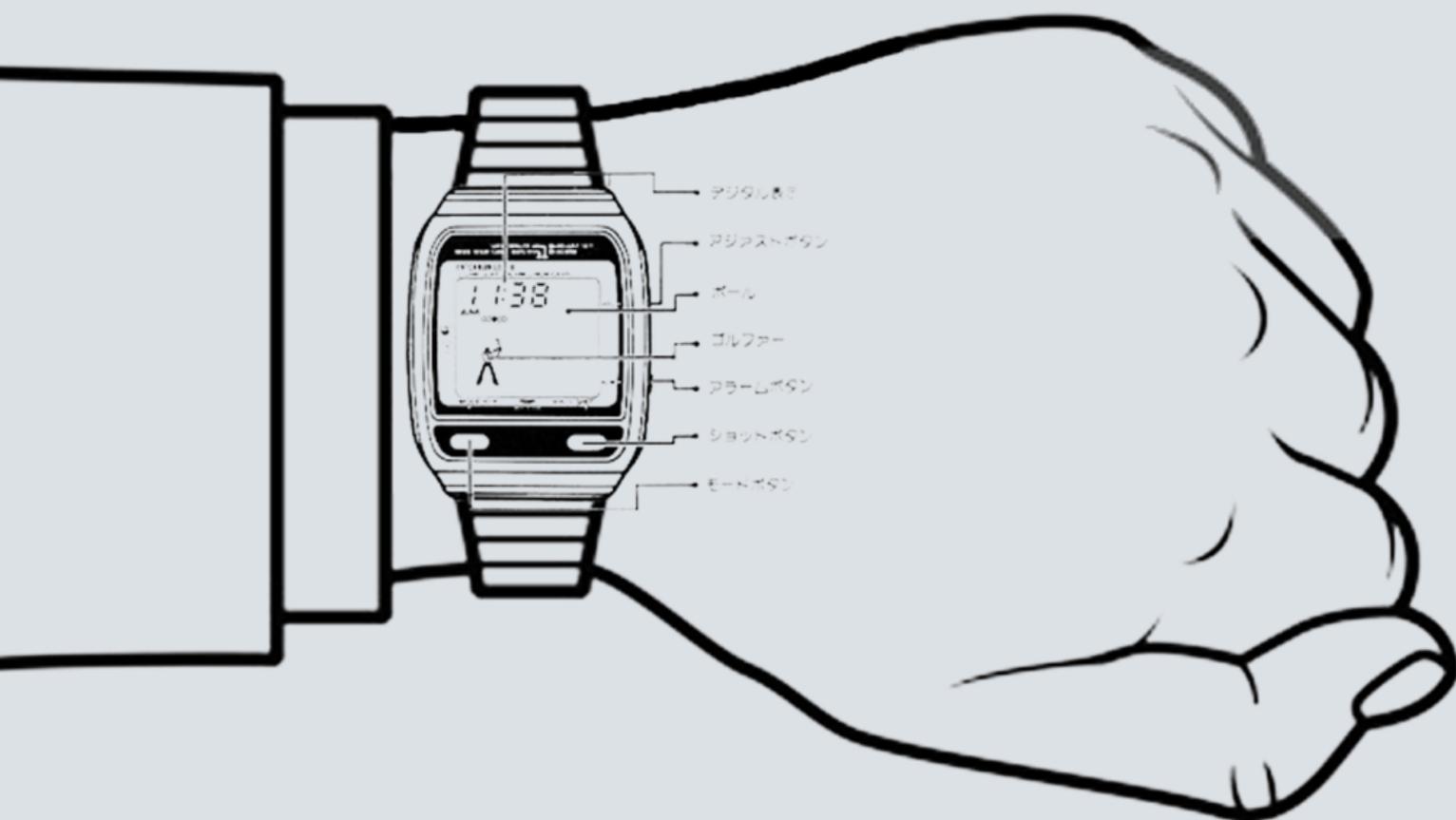
Ты китайский пират. Это твоя судьба.

На протяжении 1970-х видеоигры медленно, но верно приближались к игроку. Сначала нужно было идти к ним – в аркадный зал. Потом они пришли в дом – в виде консолей. Еще несколько лет – и электронную игру уже можно было взять с собой, сунув в школьный рюкзак. В 1980-м Nintendo представила Game & Watch – портативную LCD-игру, которая свободно умещалась в кармане пиджака.

И практически в то же время игры запрыгнули к нам на запястье: появились электронные часы со встроенными играми. Они расцвели пышным цветом в 80-х и тихо угасли к концу 90-х, не оставив после себя потомства, но оставшись самыми маленькими электронными игровыми устройствами в истории...

by masterpeace

ИГРА НА МОЕМ ЗАПЯСТЬЕ



В **1971 г.** швейцарская часовая фирма **BWC** явила публике чудо: прототип первых электронных часов с экраном на жидких кристаллах. Часы были бесхитро названы **Liquid Crystal Quartz**. Будущее, до этого стоявшее на пороге и мигавшее оттуда лампочками компьютеров, вдруг шагнуло внутрь и поздоровалось с нами за руку.

Часы использовали технологию динамического рассеяния (DSM). Это была дорогая и несовершенная технология, и из-за проблем с ее реализацией работа над часами затянулась.

В итоге часы увидели свет лишь в следующем, 1972 году, и продавались по некислей цене 1100 немецких марок. Но главное – первенство было упущено: за это время были выпущены первые часы на конкурирующей светодиодной технологии. Они и стали первыми серийными электронными часами в истории. Но об этом чуть позже.



Уже в следующие пару лет появилось множество моделей LCD-часов. Всё новые компании выходили на молодой рынок. Вот лишь несколько примеров:



J. Jurgensen Optcom I (1972)



Gruen Teletime (1972)



Microma Nepro (1973)



Seiko 06LC (1973)



Однако LCD-часы были все еще слишком дороги и ненадежны, и технологии еще предстояло «дозреть». А на ближайшие несколько лет рынок электронных часов захватила технология LED. Первые такие часы – **Pulsar P1** 1972 г. – были в золотом корпусе и стоили баснословные 2100 \$ (в нынешних ценах это более 12 000 \$!), однако очень быстро появились и дешевые модели. Но для игр LED-часы, увы, не годились. Светодиодный дисплей пожирал огромное количество энергии – он же светится. И если в карманных устройствах можно было использовать большие батарейки, то тут пришлось делать так, чтобы экранчик включался всего на несколько секунд по нажатию кнопки. Какие уж тут игры.

К концу десятилетия развилась другая ЖК-технология – на основе эффекта поля (FE), и жидкокристаллические часы наконец потеснили прожорливых светодиодных монстров. А тут еще и грянул бум видеоигр...

Unitrex Monte Carlo (1977)

Первые игровые часы были вообще-то не игровыми, а игорными, о чем, не таясь, говорит их название. *Monte Carlo* от *Unitrex* содержали целых три азартные игры – «джекпот», «кости» и «рулетка». Впрочем, никаких средств визуализации игр предусмотрено не было, у часов был обычный LCD-дисплей, отображающий только цифры. Так что все эти «азартные игры» – в сущности, просто три разных генератора случайных чисел. Нажимаем кнопку – получаем результат. И, видимо, выигрываем или проигрываем кому-то денюжку – не на интерес же генерировать эти числа. Удобно там, где настоящие азартные игры запрещены.



Meister Anker Slot Machine (1979)

Спустя пару лет увидели свет еще одни «игорные» часы – *Meister Anker Slot Machine*. Дисплей выглядит чуть сложнее, но на деле на борту у них все тот же обычный рандомный генератор. Только цифры, никакой «графики», никакого «геймплея».



Но эпоха настоящих игровых часов наступила очень скоро – уже на следующий год...

Casio

Casio, патриархи мелкобытовой электроники, вступили в эпоху портативных электронных развлечений – то есть в 80-е – во всеоружии: счет всевозможным портативкам, выпущенных под этой маркой, идет на многие десятки. Есть среди них, разумеется, и игровые часы. Великолепные, стильные, разнообразные и качественные – определенно одни из лучших игровых часов.

Одна из главных проблем для разработчика игровых часов: как в них, собственно, втиснуть игру? Где там ее разместить на маленьком экранчике так, чтобы еще и для часов место осталось? Часы Casio были все же в первую очередь часами и уж потом играми, поэтому проблему решили, отведя играм небольшой сегмент экрана, около трети.

И, взяв за основу свою модель AX, выпустили первую серию игровых часов: **GM-10/20/30/40**. Это были не только первые игровые часы Casio, но и одни из первых часов со встроенными играми вообще. На дворе 1980-й, Nintendo только-только выпустила свою первую игру Game & Watch, а тут – игры в часах! Настоящие, не какие-то там рулетки.



Собственно, игр было три, а не четыре: GM-10 и GM-20 – одни и те же часы, только в разном корпусе (металлическом и пластиковом).

Две первые игры из этой серии, в общем-то, представляют собой вариации на одну и ту же тему: отряд космических/морских врагов ведет обстрел, мы своими снарядами отражаем вражеские.



Но вот третья, GM-40 (или 401, если в металлическом корпусе), ни на что не похожа, включая игры конкурентов, 80% которых – это либо войнушка с пришельцами, либо гонки, либо спортивные «симуляторы». Она состоит из двух уровней: в первом четыре черных чертенка-мужчины под вашим управлением ловят падающие сверху треугольники, формируя пирамиду. Во втором уровне эту пирамиду нужно разобрать, уничтожая мигающие треугольники в определенном порядке, чтобы заработать как можно больше очков.

На самой заре своей игрочасовой деятельности Casio обзавелись лицензией на мультсериалы Hanna-Barbera и выпустили пару крохотных детских часиков по их мотивам. Игры в них совсем простенькие – управляются всего одной кнопкой, нужно только вовремя ее нажимать, чтобы, соответственно, ловить рыбу или отбивать мяч. Эти часы достойны упоминания – хотя бы потому, что это, вероятно, самые маленькие электронные игровые устройства в истории! Если это не так, ждем опровержения :)



Quick Draw McGraw (1981)



Augie Doggie & Doggie Daddy (1982)

В последующее десятилетие Casio вовсю экспериментировали с начинками электронных часов. Часы с калькуляторами и календарями, со встроенным радиометром и радиоприемником. Часы для туристов и врачей, бизнесменов и спортсменов. И, конечно, часы для игр. Здесь Casio решили пойти по пути демократизации: отказались от металлических корпусов в пользу пластиковых. Теперь игровые часы стали доступны их главной целевой аудитории – молодежи, подросткам и детям.

Игровых часов Casio великое множество, но все они имеют унифицированный дизайн: черные, квадратные, с двумя цветными прямоугольными кнопками на «фасаде». Плюс всякие мелкие графические детали, имитирующие то приборную панель авто, то кабину боевого робота. Стиль, крутизна, футуристичность!

В отличие от «пилотной» серии, игр больше не нужно ютиться в уголке – им выделена почти вся площадь экрана.

Игры – на любой вкус. Спортивные – пожалуйста, от футбола до гольфа. Гонки – на любом транспорте: автомобили, космолеты и даже черепахи! Боевые роботы, вертолеты, космические сражения – все в наличии.

К концу 80-х появляются и более «детсадовские» модели: какую-нибудь Hungry Mouse старшеклассник уже на руку не наденет.



Уже в 1994 г. Casio выкатили один из самых необычных, самых гиковских своих агрегатов – вот этого монстра по имени **JG-200**, или **Super Cyber Cross**.

[есть еще предыдущая версия, JG-100, но мы рассмотрим более крутую]

Это часы, позволяющие играть через ИК-порт с другим владельцем таких же часов! И не только играть, но и обмениваться данными. Да, это фактически одни из первых «смарт»-часов.

А вот эта штуковина слева от собственно часов - вибромодуль. Он «жужжит», когда вы в игре получаете удар от врага. И у него своя отдельная батарейка. К счастью, когда он не нужен, его можно отцепить.



Alba

Под маркой Alba скрываются часы не какой-нибудь безвестной гонконгской конторы, а именитых японских часовщиков – Seiko. Маленькие, аккуратные, с простенькими играми, которые по большей части посвящены спортивной тематике. Однако и одна совершенно необычная среди них есть...



Baseball выпускались в двух расцветках – зеленой и голубой – и выглядят чертовски классно. Но примечательны они не только этим. Непроста под экраном написано Voice & Game: игра озвучена голосом!

Футбол, то есть soccer, уже без озвучки, но тут другая фишка: нужно учитывать ветер, который сдувает мяч, глядя на флажок!



Если предпочитаете американский футбол – есть и он.



В **Alien Number Game** даже «графику» не стали делать, обошлись минимальными средствами: врагов изображают собственно цифры времени, стреляем в них минусами. И да, эта игра не про спорт.



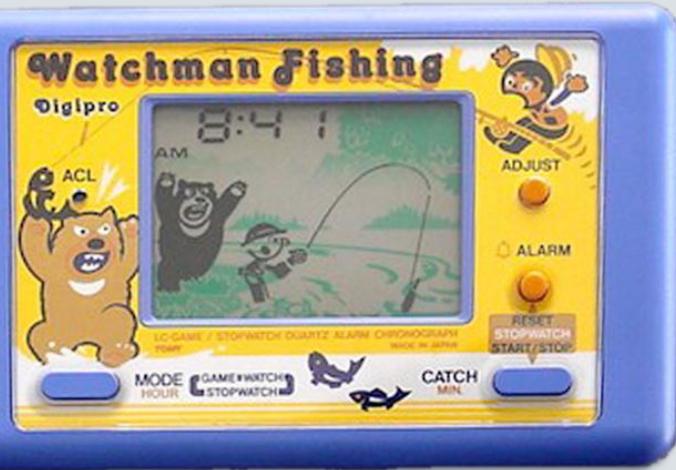
Есть в коллекции alba и совсем детские часики – **Mickey & Minnie**. По диснеевской лицензии, с простенькой однокнопочной игрой в разных вариациях: мы запускаем кнопкой какой-нибудь предмет (мяч, бабочку, сердечко) и этой же кнопкой его ловим. Конкурент Casio за звание самой маленькой электронной игры в истории.

А вот **Mamagon** – игрушка уникальная. То есть она тоже вроде как про спорт, но... в общем, мальчик очень любит бейсбол и очень хочет в него поиграть, но строгая мамаша ругается и усаживает делать уроки (ну вы поняли – **мама гонит**). Наша задача - уворачиваясь от ее нотаций, таки сбежать и заняться любимым делом.



Tomy

Тому – настоящие динозавры: они начали выпускать портативные игры еще в 70-х. И всегда были в этом невероятно изобретательны. Как, вам, например, заводные карманные игры про черепашек-ниндзя? На часах Тому никогда не специализировались, но в эпоху LCD обойти внимание модную тему не могли, выпустив несколько игровых часов под маркой **Watchman**.



Часы Тому были из более «бюджетного» сектора и страдали одной болезнью. Для удобства игры ремешок у них можно отстегнуть от часов. Но ремешок этот пластиковый, и от постоянного пристегивания и отстегивания он в конце концов переламывался. Сегодня найти часы Тому с целым ремешком не так-то просто.

Собственно, все часы Тому являются «запястными» версиями карманных игр, которые по большей части выпускались под той же маркой Watchman. Если карманные портативки для вас недостаточно портативны!

Вот две версии «Рыбалки», например.

Помимо рыбалки, в ассортименте Тому игры про пиратов (**Kurohige**), про кота в космосе (**Cat & Catch**), а также и несколько спортивных. Причем виды спорта выбраны не самые популярные, во всяком случае среди портативных «симуляторов»: гольф, рестлинг и боулинг.

Несмотря на такое геймплейное разнообразие, дизайн у всех часов Watchman одинаковый, разве что у некоторых три кнопки на лицевой панели, а не две.



Fishing



Kurohige



Pro Wrestling



Golf



Cat & Catch



А вот часы **Bowling** существуют и в другом варианте дизайна корпуса, более угловатом. Да и называются они не Watchman, а Wrist Bowling.

GCE

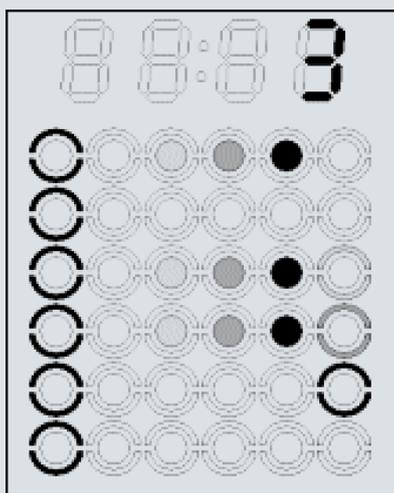
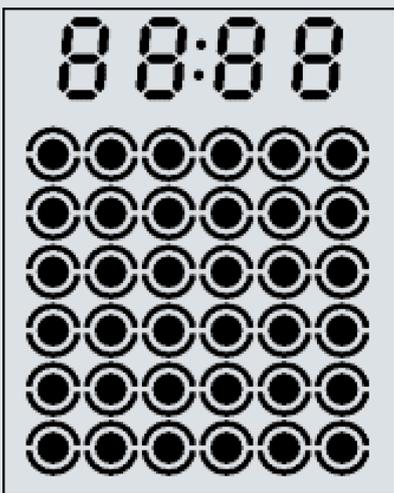
Фирма General Consumer Electric (GCE) прославилась главным образом уникальной новаторской консолью Vectrex с векторным монитором (ее, правда, разработала другая компания - Smith Engineering, а GCE довела до ума и лицензировала), которой, увы, была суждена недолгая жизнь – грянул игровой кризис, и консоль пошла на дно. Но в портфолио компании числятся и другие интересные вещи, в том числе и серия игровых часов из трех штук, выпущенных в 1982 г.

Любопытную историю создания этих часов рассказал сам их «папа», Том Слоупер, на своем сайте *sloperama.com*. Шел 1981 год, а Том занимался делом, далеким от разработки игр – изготавливал пластиковые модели для киносъемок. Однажды с ним поделился проблемой его товарищ Джерри Карр: мол, начальство озадачило меня поручением спрограммировать игру для электронных часов. А у этих часов на экране только точки и кружочки! Что делать-то?

Точки и кружочки? – переспросил Том, – да не проблема. Будет тебе игра, и не одна. Обсудив за обедом, что можно слепить из столь скудного материала, друзья подались к начальству GCE. И Том был принят на работу геймдизайнером.

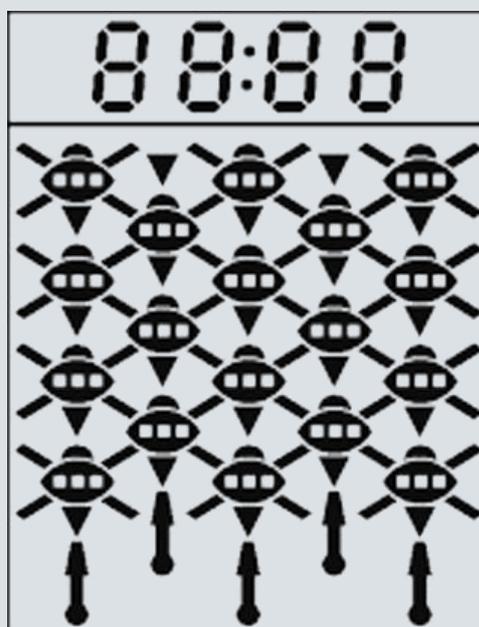
Оказалось, слепить можно немало. Точка может быть снарядом или мячом. Кружочек – врагом. Кружочек с точкой – нашим истребителем. Или ракеткой с мячом. Так получились аж четыре игры. Три из них были «портами» аркадных хитов: Missile Strike – вариация на Missile Command, Alien Assault вдохновлена Space Invaders, Blastaway – подобие Breakout, а четвертую игру, Firing Squad, Том называет «собственной блестящей идеей».

Так получились часы **GCE Game Time** – настоящая мечта геймера: впечатляющий футуристический дизайн и целых четыре игры, три из которых – аркадная классика!



Такой продукт был обречен на успех (по мнению руководства GCE, во всяком случае), и Слоуперу было поручено разработать еще две модели часов.

Теперь он уже не был ограничен точками-кружочками и мог рисовать на экране, что ему заблагорассудится.



Sports Time и **Arcade Time** увидели свет в том же 1982-м, и в первых, как ясно из названия, были три встроенные спортивные игры (футбол, баскетбол, американский футбол), а во вторых – четыре космических стрелялки-пулялки.

Управление у этих часов похитрее, чем у первой модели: если Game Time были оснащены просто двумя кнопками для игры, то здесь в нижнем левом углу настоящий крохотный 4-позиционный джойстик!



Упакованы часы GCE были подобающе – в стильную, футуристичную коробку.



Однако на этом GCE почему-то решили завязать с игровыми часами. Следующим детищем Слоупера были калькуляторы со встроенными играми – Space 'n' Counter и Chase 'n' Counter. Но это уже другая история...

NELSONIC

Много хороших и разных игровых часов было в 80-х, но король должен быть один, и имя ему – Nelsonic. Именно эта компания, наверное, первой поняла, что игровые часы могут быть в первую очередь играми и уж потом часами, и направили все усилия на проработку именно игровой составляющей. Играм была отдана почти вся площадь экрана, а собственно время засунуто куда-то в сторонку. И это принесло успех.

В начале 80-х Nelsonic несказанно повезло получить лицензии крупнейших аркадных хитов. Стало быть, не нужно придумывать «что-то похожее» – «Колобок против голованов» вместо Pac-Man, например. И Nelsonic воспользовались шансом как надо, создав серию великолепных игровых часов. Большой экран, красочный корпус – сразу видно, что это игровые устройства.

Nelsonic подарили возможность, казавшуюся тогда невероятной: играть в аркадные игры на своем запястье! И сорвали кассу.



Pac-Man в исполнении Nelsonic существует в двух вариациях: с управлением четырьмя кнопками и с 4-позиционным джойстиком под правую руку. Nelsonic продали более полу-миллиона этих часов.

Frogger и **Q*bert** вполне адекватно передают геймплей оригинальных аркадных игр, все элементы на месте.



В течение 80-х Nelsonic выпустили немало и других часов, не по лицензиям – главным образом спортивных (футбол, бейсбол, американский футбол) и автогоночных, как эти **Race Car**. К некоторым прилагалась в комплекте линза, чтобы проще было разглядывать изображение на крохотном экране. Ну прямо как у первых телевизоров.

Однако первым настоящим успехом Nelsonic были несколько другие часы – **Space Attacker** 1981 г. Они выглядят более серьезно, облачены в металл и вообще больше напоминают продукцию Casio. Однако, в отличие от последних, Nelsonic додумались применить здесь «бутербродный дисплей»: два LCD-экранчика, наложенные друг на друга. На одном – игра, на другом – часы. И при запуске игры экран с часами отключается, и игра занимает весь дисплей. Не приходилось ломать голову, в какой угол экрана засунуть игру не в ущерб часам. Или наоборот. Часы Space Attacker стали очень популярны – благо и игра хороша, с отстрелом летающих тарелок, атакующих под разными углами – и были скопированы многими другими фирмами под разными названиями, включая гигантов Тому.



Второй раз удача широко улыбнулась Nelsonic в конце 80-х – на этот раз удалось заполучить игры самой Nintendo! Конечно, Большая N была заинтересована в том, чтобы накрыть и поляну игровых часов, но были у нее какие-то причины не выпускать их самостоятельно – может быть, портативки Game & Watch были в приоритете. Да и революционный Game Boy был на подходе. В общем, Nintendo делегировала право выпускать часы по своим играм сторонней фирме. Так Nelsonic стала фактически официальным часовщиком Nintendo.

Только часов, посвященных Марио, было выпущено четыре модели, одна из которых в форме «Геймбоя»!



Super Mario Bros.



Super Mario Bros. 3



Super Mario World



Super Mario Race



(На самом деле пять – есть еще игра про побег принцессы Пич из замка, **Princess Toadstool's Castle Run Game**). Эти часы встречались редко.



Но вот с геймплеем начались проблемы. Игры начала 80-х без особых потерь можно было перенести на дисплей часов: они сами тогда еще были не намного сложнее. Но прошел десяток лет, игры за это время сильно развились, и сделать «почти такую же» игру в часах уже было невозможно. И если игры про Марио еще были сильно упрощенными, но довольно увлекательными «платформерами», то втиснуть «Зельду» в часы, прямо скажем, не особо получилось. А журнал Super Play в 1992 г. написал про нее прямо: «Очень плохо».

Лучше других получился **Tetris**. Хотя тут «стакан» и усушили в ширину до 6 клеток, но это вполне себе тетрис.



Последними часами Nelsonic для Nintendo стали **Star Fox** 1993 и **Donkey Kong** 1994 г. Они продавались в эффектной коробке, с наушниками (!) в комплекте, да и сами имели крутой дизайн, но, несмотря на это, выглядели уже приветом из прошлого: технологии ускакали далеко вперед, и хоть как-то изобразить на крохотном сегментном экране грандиозные игры родом со SNES было проблематично.

Впоследствии Nelsonic выпустили еще пар тройку игровых часов, не связанных с Nintendo, и тихо растворились в пучине времен.



TIGER

Когда в конце 80-х гранды стали помаленьку покидать рынок портативных LCD-развлечений, нишу занял новый гранд – Tiger. Фирма американская, а вовсе даже не китайская, несмотря на название. Портативки Tiger были дешевы (около 20\$), невероятно вычурно оформлены, но главное – их было огромное множество, и они охватывали почти все актуальные консольные и аркадные хиты. Tiger старались заполучить все лицензии, до каких могли дотянуться, от Street Fighter и Castlevania до «Симпсонов» и «Робокопа». И к 90-м американский тигр стал властелином портативных игр.

В 1988-м Tiger выпустила свои первые игровые часы. Фирменный тайгеровский китч, разумеется, при них: расписной корпус, огромные красные кнопки по бокам, логотипы по всему ремешку. Часы Tiger – настоящее украшение запястья крутого геймера! Если, правда, ему еще не исполнилось двенадцати – после носить их уже как-то стыдно, да и девушек такими не впечатлишь.

Часов у Tiger было поменьше, чем карманных игр, но тоже немало – несколько десятков. Они, конечно, тоже сделаны по всевозможным крутейшим лицензиям.

Вот вам Ninja Gaiden.



А вот Double Dragon.



И реслинг, пожалуйста.



А вот и Robocop.



Одни из лучших часов Tiger – Simon's Quest, с великолепной прорисовкой персонажей, какая нинтендовским «геймэндвотчам» и не снилась. Ну а геймплей... как и у всей тайгеровкой продукции, он принесен в жертву огромным «спрайтам», которым негде особо развернуться на тесном экране.

Часы Tiger отличает большой экран с цветными фонами. А собственно время засунуто куда-то в уголок – эти часы покупали, чтобы играть!



Но самый шик – это, конечно, часики, которые своим видом за сотню метров возвещают всем вокруг, что за игра в них встроена. Эта серия начала выпускаться в 1992 г.



Если Street Fighter – так прям с рельефными Бланкой и Гайлом на корпусе!



Если Batman Returns – так чтобы сами часы в форме Бэтмена!



Jurassic Park – конечно, с динозаврами. Зубастые, когтистые, все как надо.



Про девочек, к слову, тоже не забыли. «Русалочка» – это для них.



В том же 92-м разработчиков Tiger посетило озарение, что в игровых часах есть кое-что лишнее... Часы! В «Соники» ничего лишнего уже нет, только игра. То есть это уже и не часы никакие, а такая наручная игровая портативка.

Все эти супер-китчевые тайгеровские часы страдали одной болезнью: выступающие ноги, руки, головы и уши прилепленных вокруг экрана героев было легко сломать. Учитывая, что рассчитаны они были на детей, это почти неизбежно происходило. Поэтому сегодня найти их целыми и невредимыми затруднительно.

Другие

Не грандами едиными – и помимо продукции Casio или Nelsonic существовало великое множество игровых часов, хороших и разных (хотя плохих и однотипных было, конечно, больше). Рассмотрим самые интересные экземпляры.



Space Shuttle Watch (Conso, 1982)

Уникальные часы с просто огромным дисплеем и большим постером в комплекте, на котором изображена подробная схема устройства космического шаттла. Посвящены первому полету шаттла Columbia, который состоялся годом раньше, в 1981-м. В игре мы, управляя той самой «Колумбией», маневрируем, уклоняясь от разного космического мусора. На ремешке нарисованы результаты, к которым мы должны стремиться, растя в мастерстве: от 50 очков («Новичок») до 999 («Талант»).

The Dukes of Hazzard (Unisonic, 1983)

Да-да, это часы с игрой по сериалу «Придурки из Хаззарда». Как игро-по-фильму втиснуть в крошечный сегментированный ЖК-экранчик? Ничего очень просто: нужно найти квинтэссенцию, самую суть фильма, которую можно выразить элементарными средствами. Сериал был про двух братцев, гонявших от шерифа на своем «Додже» – вот вам и готовый геймплей. В часах целых три встроенные «автомобильные» игры и, наверное, самые огромные кнопки в истории электронных часов. К слову, еще за пару лет до этого Unisonic выпустили часы и калькулятор по теме сериала. Правда, обычные, не игровые.



Space Raider (CompuChron, 1980-e)

Эпохой фирмы CompuChron были 70-е, когда она выпускала великолепные LED-часы. Но наступили 80-е, CompuChron, не отставая от прогресса, переориентировались на LCD и... затерялись среди множества более сильных конкурентов. Очень сложно нарыть что-то об их продукции этого времени, и Space Raider – по-видимому, единственные игровые часы CompuChron. Но часы очень качественные. Игра по сути ничего особенного собой не представляет: одна из многих вариаций на Space Invaders с отстрелом атакующих «базу» летающих тарелок. Но играть интересно: тарелки заходят по разным траекториям, сбивать их нужно под разными углами. Игровое поле ловко вписано по диагонали между собственно часами и счетчиком очков.

Monkey Business (Bandai, 1981)

Bandai в 80-х выпустили невероятное количество всевозможных портативных игр – счет их разновидностей идет на многие сотни. Но вот с часами что-то совсем не вышло. Известны единственные игровые часы Bandai – Monkey Business, и те были выпущены не в Японии, а американским подразделением Bandai. К тому же очень маленьким тиражом, из-за чего они быстро стали раритетом. Сегодня это одни из самых редких и дорогих игровых часов – цена в 600\$ за них в порядке вещей.



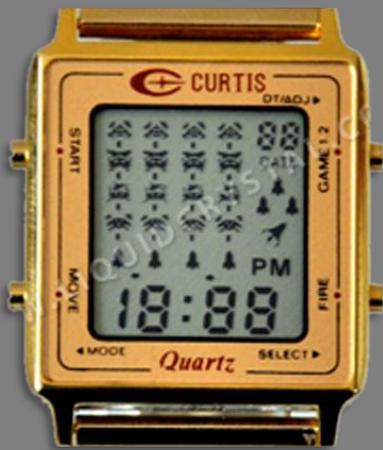


Saturn I (Armitron, 1980-e)

Редкие, очень крутого дизайна часы с весьма оригинальной игрой, в которой нужно проводить свою «летающую тарелку», уклоняясь от вражеских ракет, и посадить ее на «мазершип», получая по 2 очка за каждую посадку и еще 10, если удастся посадить три тарелки подряд. Armitron выпускали еще часы с калькуляторами, но вот игровых часов этой марки почему-то больше не было.

Как приятно обнаружить среди сонмища бесчисленных клонов space Invaders и прочих симуляторов космической войнушки что-то необычное. И пусть это часы неизвестного производителя, единственное упоминание о которых – на индонезийском (!) сайте, зато тут вместо осточертевших пришельцев – жонглер. Весьма вероятно, что это не очень лицензионный «порт» самой первой нинтендовской портативки Game & Watch – Ball.

Lotus (? , 1980-e)



Space Invaders (Curtis, 1980-e)

Если вам все же вдруг захочется наручную версию Space Invaders – часы от Curtis будут, пожалуй, лучшим вариантом. Во-первых, сами «инвейдеры» на них изображены вполне прилично. Во-вторых, тут есть функция, до которой другие часовщики почему-то не додумались: игру можно поставить на паузу! В-третьих, сами они выглядят классно и оригинально – электронные часы в «золотом» корпусе нечасто встретишь. Правда, и поискать их придется – тоже раритет, да.

Matrix Attack (Remex, 1990-e)

В 90-х на смену сегментным дисплеям начали приходить точечные, или матричные. Но вот игровых часов на этой технологии почему-то практически не делали. Где, спрашивается, часы подобные тем же «тетрисам» Brick Game? Хотя вот, одни есть! Matrix Attack – часы с большим матричным дисплеем, и в них есть встроенная игра – простенький скролл-шутер, то есть шмап. Но это скорее исключение из правила. И да, они настолько редки, то даже качественных фото в сети не отыскать.



Sexum Watch (Cheong Koon Co. Ltd., 1981)

Хоть это, в общем-то, не игровые часы, обойти вниманием этот диковинный экземпляр мы не можем. Хотя бы потому что это единственные в своем роде *порно-часы!* Вместо игры тут весьма, хм, специфическая анимация: нажимаем кнопку – и под мелодию канкана парень и девушка несутся навстречу, сбрасывая одежду на ходу, и предаются плотским радостям. Ради этого неизвестные гонконгские мастера даже применили редкую «бутербродную» систему с двумя LCD-экранами. Таких часов было выпущено всего то ли несколько сотен, то ли несколько тысяч.

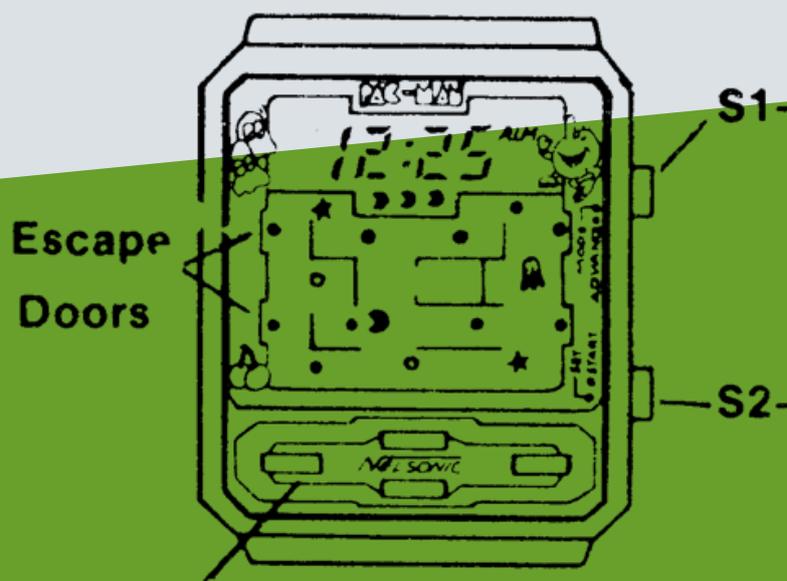
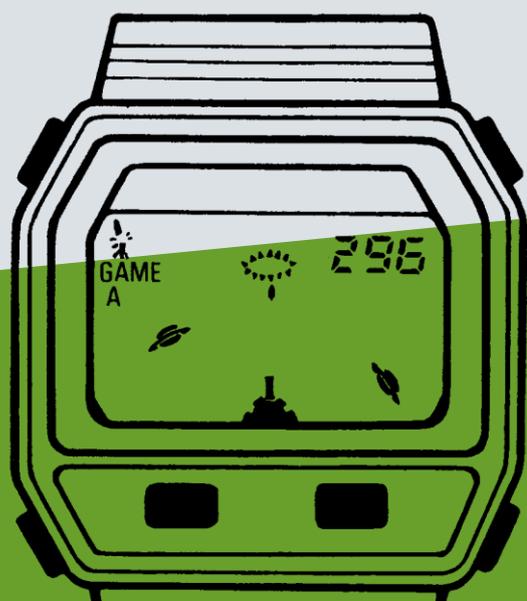
Конечно, здесь мы рассказали далеко не обо всех часах со встроенными играми. К концу 80-х появилась куча китайских, тайваньских, гонконгских «ноунеймов». Их становилось все больше, они становились все дешевле, а их качество и дизайн – все хуже и хуже. А потом...

Закончились 90-е, а вместе с ними осталась в прошлом эпоха электронных часов. В том числе и игровых. Они больше не были ни технической новинкой, ни модным аксессуаром. И так и не смогли превратиться в полноценную игровую платформу – в отличие, например, от карманных электронных игр, эволюционировавших в портативные консоли. Но в новом тысячелетии никто уже не хотел ломать глаза, играя на крохотном экранчике на запястье – зачем, когда игры проникли в мобильные телефоны? Да и часы были там же, в телефонах.

Хотя игровые часы продолжали делать и позже. Но чтобы оценить степень деградации, просто посмотрите на вот это убожество. Нет, это не поделка безвестного мастера из Поднебесной, это лицензированный продукт Microsoft. Который, правда, поставлялся в качестве бесплатного мерча в завтраках Kellogg, но тем не менее. Да, это тупик эволюции.



Некоторую надежду дарят «умные часы» (smart watch) – они многое умеют, но будут ли на них играть, да и приживутся ли они вообще, большой вопрос. А пока историю самых маленьких электронных игровых устройств можно считать законченной.



Преамбула

Согласно умным книжкам, эмуляция – это поведение одной компьютерной системы (хост), имитирующее поведение другой компьютерной системы (гость). Результатом является возможность выполнения программ одной компьютерной системы под управлением другой (или использование периферийных устройств, предназначенных для гостя) вопреки различиям между ними.

Поведение компьютера, которое мы имитируем, – это обработка информации. Компьютеры отличаются тем, какие методы они предоставляют нам для работы с информацией, что делает их пригодными для определенных целей. Однако, цели, с которыми их можно использовать, сильно ограничены, и изначально многие из них просто не способны делать то, что могут другие. Но сердцу не прикажешь, человеку сильно хочется делать больше, чем позволяет его компьютер. И самым прямолинейным решением является собственно приобретение компьютера, способного делать что-то большее. На этом построенная вся индустрия компьютерного железа (аппаратного обеспечения), там люди наживаются на наших желаниях расширять свои возможности. Но не все такие богачи, чтобы все это скупать по первому зову левой пятки, а кое-кто просто жадный, и вот – человечество изобрело способ заставить один компьютер вести себя как другой.

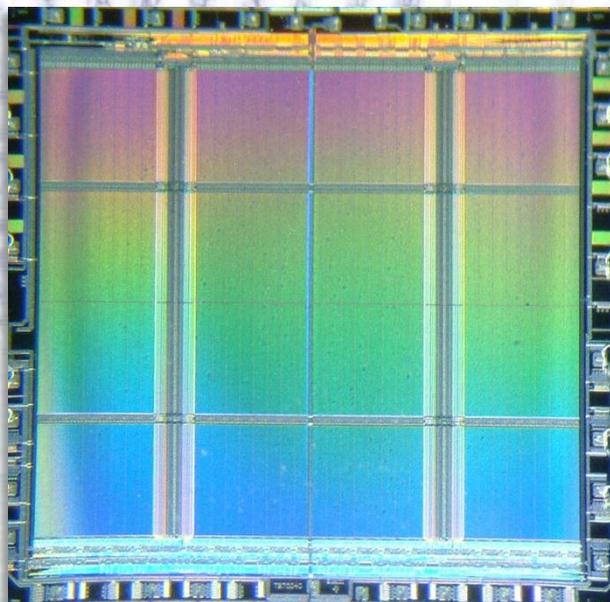
Само слово «эмуляция» было придумано в IBM, когда специалисты искали способ сделать новые компьютеры обратно совместимыми с предыдущими моделями, то есть способными выполнять программы для них. На тот момент уже существовал метод симуляции поведения одного девайса другим, и это была чисто программная модель, копирующая все особенности гостя виртуально.

Ребята придумали использовать для этих целей микрокод на уровне железа вместо программы, и это существенно увеличило скорость работы виртуальной модели. Именно этот метод они и назвали «эмуляция». По неизвестным причинам, в таком значении это слово давно перестало использоваться. Раньше любая имитация чего-либо программно называлась симуляцией, а методами микрокода – эмуляцией. Сейчас симуляция – это программное моделирование явлений, о которых невозможно иметь исчерпывающую информацию (например, природные явления), а эмуляция – это имитация поведения электронного устройства, логика которого может быть подробно изучена.

Что же представляет собой это поведение? Как именно компьютер обрабатывает информацию? Да и что вообще такое эта информация?

В физической реальности информация не существует. Она нематериальна. Однако, будучи сведениями, отражающими реальность, информация это не только то, чем могут обмениваться материальные объекты, но так же и принципы устройства и функционирования этих объектов, законы природы.

Информация может усваиваться и передаваться только в закодированном виде, именно тогда она приобретает физическую форму и превращается в данные. Но данные в чистом виде ничего нам не дадут: нам надо понимать, что они описывают, уметь их расшифровывать. И если данные, используемые природой, мы можем расшифровывать лишь ценой больших усилий, и то не полностью, нечто, закодированное самим человеком, может быть легко распознано им, если известны способ шифрования и смысл, который эти данные несут. «Информация есть запомненный выбор одного варианта из нескольких возможных и равноправных», – говорит синергетика. Минимальная единица количества информации определяется минимальным числом вариантов выбора – их может быть минимум два; и то, какой выбор из двух вариантов следует сделать, может быть описано одним битом. С битами работает двоичная система счисления, и (что отраднo) в биты может быть перекодирована любая информация, любое число. Компьютеру остается лишь совершить с этими битами нужные действия и выдать соответствующий результат.



Эта радужная красота – поверхность чипа EPROM

Эмулирующее

Фундаментально эмулятор делится на две части, которые некоторые при разработке так смешивают в кучу, но профи давно научились разделять: ядро и клиент.

Ядро – это собственно эмулятор консоли, полная имитация всех ее действий, нужных игрокам. Ядра отличаются точностью эмуляции, открытостью исходного кода, портируемостью. Точность выясняется на основе проходимости эмулятором специальных тестовых ROM'ов, разработанных с целью проверки реализации в эмуляторе особых приемов, которые позволяла консоль и которые использовались в играх. Открытость исходников зависит от лицензии, под которой написано и распространяется ядро. Существуют, например, такие варианты: платная; бесплатная с закрытым кодом; бесплатная с открытым кодом, не разрешенным к изменению; бесплатная с открытым кодом, разрешающая изменения в определенных пределах; бесплатная с открытым кодом, разрешающая любые изменения и использование кода в любых других проектах. Портируемость определяется возможностью скомпилировать ядро в обычный DLL файл и использовать в таких мультиплатформенных эмуляторах, как RetroArch или BizHawk, которые являются клиентами. Mednafen, напротив, распространяется со встроенными ядрами, хотя они и могут при желании быть скомпилированы в DLL и использованы вне его. Ну и есть эмуляторы, в которых ядро и клиент по хардкоду (не путать с хардкором) слиты воедино, и использовать их в таких мультиядерных клиентах не представляется возможным без существенных модификаций (FCEUX, DeSmuMe и большинство остальных).

Ядро генерирует видео, звук, другие виды вывода, если консоль это позволяет (дрожание геймпада, светомузыка, песни и пляски с цыганами и медведями), для генерации их она использует пользовательский ввод. Чтобы пользователь отправил ядру свой ввод, а на выходе получил требуемые развлечения, ядру нужна прослойка, которая бы сообщала его с компьютером. Этой прослойкой является клиент. Клиенты различаются целевой платформой, драйверами, пользовательским интерфейсом. Целевая платформа – это операционная система, под которую написан клиент, например Windows, Linux, MacOS, Android. Драйвера – это специальные средства работы с графикой, звуком, вводом/выводом, которые также заточены под определенную операционную систему (хотя могут быть и кроссплатформенные), и, собственно, обеспечивают нашу связь с ядром. Пользовательский интерфейс, в первую очередь, делится на интерфейс командной строки и графический, а уж в каждом из этих видов клепают кто во что горазд.

Заглянем, наконец, в ядро!

Оно должно работать с такой скоростью, чтобы визуально было неотличимо от работы консоли. Это простое требование таит в себе много головной боли для авторов эмуляторов.

Самое, пожалуй, важное понятие, касающееся этой скорости – *кадр*. Как и в кинематографе, изображение, показываемое на экране, меняется (обновляется) с определенной частотой.

Эта частота для подавляющего большинства старых консолей настраивалась равной частоте обновления экрана телевизора: для Америки и Японии 60 кадров в секунду (NTSC), для Европы и части Азии – 50 (PAL и SECAM).

Кадр картинки, выдаваемый консолью около полусотни раз в секунду, является основным плодом ее усилий и напоминает нам, что же такого революционного в таком жанре развлечения, как видеоигра. Все начиналось с летающих квадратов, но с развитием технологий человек получил возможность сначала управлять мультфильмом (когда реалистичность графики стала соответствующей), а потом и фильмом (ну, почти: тут еще не дотянули, но уже на грани).

Теперь к рутине. Довольно часто производители консолей стремились использовать топовые для своего времени процессоры, чтобы умыть конкурентов и дать по-настоящему уникальный опыт игроку, хотя, конечно, со скидкой на гарантированную возможность их серийного штампования («Дримкасту» не повезло с этим, и он стал фатальной консолью для «Сеги») и на юзабельность для игроделов (Atari Jaguar провалилась как раз из-за невозможности использовать пресловутые 64 бита без лютых танцев с бубном: Игорь в итоге потонул).

Тот факт, что процессоры были не абы какие, означает, что воспроизвести их работу программными методами сможет далеко не всякий комп. И ядра, всерьез заточенные на точность (соответствия изначальным параметрам консоли, соблюдения даже мелких нюансов), могут и на современных компьютерах тормозить, если эмулируемая консоль не достаточно далека от нас по времени. Так, качественная эмуляция PSX или Nintendo DS на старых машинах 60 кадров в секунду уже не выдаст, а эмуляция N64 может загрузить и аппарат посовременнее. И синхронная эмуляция нескольких процессоров – это только полбеда: есть еще трехмерная графика, которую современный юзер любит подвергнуть улучшениям и заставить эмулятор рендерить картинку не 320 на 240 пикселей, как делало оригинальное железо (отсюда такая пиксельность раннего 3D), а на весь экран, да еще и с дополнительным хитрым сглаживанием.

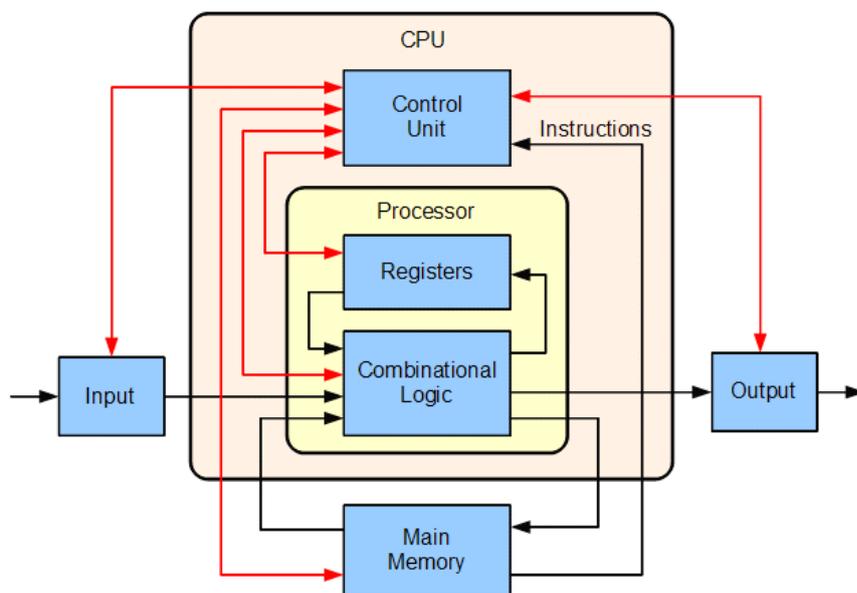
Так или иначе, частоту эмулируемой системы придется подгонять под частоту работы компьютера. Для этого ядру требуется какое-то понятие о времени. А так как процессор работает на фиксированной (и известной) частоте, то от этой частоты нам и надо отталкиваться как от фундаментальной. Так и делают сами процессоры: каждая инструкция в них выполняется определенное количество тактов. Процессорный такт – это минимальный юнит его работы. Длительность его определяется частотой, на которую настроен тактовый генератор процессора, именно он служит точным и надежным таймером для всей системы.

Генератор этот выдает волну, и все механизмы процессора синхронизируют по ней свою работу. Частота обычно выставляется равной одной операции, совершаемой процессором. Вот каковы эти операции: фетч (захватывание) инструкции, декодирование инструкции, выполнение ее (основа и цель всего происходящего, собственно вычисления), доступ к памяти и предоставление результата операции. В таком случае, можно говорить о средней частоте циклов за операцию. Если же частота выставляется меньшей, чем скорость выполнения одной операции, используют выражение "частота операций за цикл".

Центральный процессор

Основной цикл действий, выполняемых процессором, мы уже видели: прочитать память по адресу, указанному в счетчике инструкций (program counter), расшифровать содержимое в пригодную для выполнения машиной форму, произвести нужные вычисления и записать результат в регистры и/или память.

Вот что представляют собой считываемые из игры значения. Программист из-под палки собственной кровью пишет ночами максимально запутанный код под надзором полиция. Если код получается слишком простой, полицией лупит бедолагу палкой куда попадет. Для пущей сложности код пишется сразу на ассемблере, то есть на языке, с которым нативно работает целевая консоль. Потом специальная программа перегоняет мнемоники в циферки, а специальный станок записывает эти циферки на носитель методом, уже рассмотренным ранее. Если программист долго писал недостаточно запутанный код, компилировать его в машинный его заставляют в уме. Вот почему опытные ромхакеры могут читать сплошной шестнадцатеричный код игр как книгу. Не исключено, что наиболее прожженные из них даже в жизни общаются исключительно наборами чисел. Ведь недаром число бит, соответствующее ширине шины, называется словом!



Чтение, расшифровка и выполнение написанного программистом осуществляется в гигантских количествах (тактовая частота процессора NES – 1,79 МГц, а процессора MegaDrive – 7,67 МГц, то есть, имеем дело с миллионами команд в секунду), поэтому желающему научить свою программу это делать обычно требуется найти самый быстрый способ. Вот основные методы:

Интерпретатор

Самый простой метод, который потом еще и отлаживать легко, но самый медленный, так как мы просто повторяем как есть действия процессора.

Рекомпилятор (двоичный транслятор)

Этот прием, в силу его сложности и возможных проблем, используется нечасто и только там, где без него совсем туго. Суть его в том, чтобы считывать кусок кода из игры и переводить (транслировать) его в двоичный код целевого процессора на лету – динамическая трансляция. Существует еще статическая трансляция, когда мы берем всю игру целиком и конвертируем перед запуском. Но это в эмуляторах практически не используется, так как, во-первых, бывает код, который модифицирует сам себя на лету (тогда его транслированная версия не будет актуальной), во-вторых, невозможно однозначно определить, где в игре код, а где данные, не нуждающиеся в трансляции (для этого надо ее запустить), в-третьих, транслировать обращения игры к параллельно работающим компонентам крайне сложно (особенно, если нам надо их синхронизировать). Если мы помимо трансляции еще и измеряем частоту обращений к каждому блоку кода и оптимизируем те, что чаще вызываются – это будет динамической рекомпиляцией. Вот она-то и используется чаще всего, так как позволяет достичь существенного прироста в скорости для систем вроде N64 и более поздних.

По сути, это будут функции работы с двумя видами данных – с внутренним состоянием процессора и с памятью, отражающей состояние всей остальной системы. Состояние процессора обычно называется контекстом, и в случае, если эмулятор имеет функцию сэивстейтов, может быть всем скопом сохранено в файл вместе с прочей памятью.

Память

Обычно абсолютно все компоненты системы, к которым процессор может осуществлять доступ, имеют свои адреса в памяти. Описание того, какие адреса какому устройству соответствуют, называется картой распределения памяти (memory map). Есть случаи, когда устройства ввода/вывода мапаются не в память, а на порты, но консоли это редко используют, и обычно все доступно по единой карте адресов.

Вся память делится на регионы, соответствующие своим девайсам: ПЗУ, ОЗУ, порты ввода-вывода (их так называют, даже если они находятся в памяти), видеопамять, регистры звука и так далее. Однако, регионы редко покрывают всю физически доступную память.

Так, адресное пространство N64 имеет протяженность в 4 ГБ, хотя реально занято лишь около 4 МБ. То есть между регионами существуют либо "дыры" – открытая шина (unmapped memory), либо зеркала.

В случае попытки доступа к первым, если система не использует никакую защиту от дурака, возвращаться будет число, которое было последним на шине данных. Если же мы имеем дело с зеркалами, то будем получать число, которое есть по этому же оффсету (смещение от начального адреса) в другом регионе. Это происходит не потому, что ячейки этих зеркал в системе реально есть и не используются, а потому что при доступе к памяти происходит неполное декодирование адреса.

Эмуляция памяти имеет меньше нюансов, чем эмуляция процессора. Программе просто говорят выделить столько памяти под каждый регион, сколько реально будет нужно. Чтение и запись осуществляют разными функциями, обычно проверяющими принадлежность к региону, права на запись и еще много того, на что хватит фантазии.

\$000000	ROM CARTRIDGE		
\$200000			
\$400000			
\$600000	SEGA RESERVED	Z80	\$A00000
\$800000		I/O	\$A10000
\$900000	SEGA RESERVED	CONTROL	\$A11000
\$A00000		SEGA RESERVED	\$A12000
\$B00000	SYSTEM I/O		
\$C00000	SEGA RESERVED		
\$D00000	VDP		
\$E00000			
\$F00000	WORK RAM	ACCESS PROHIBITED	\$E00000
		WORK RAM	\$FF0000
			\$FFFFFF

Бывают еще банки памяти. Например, когда физически доступная память не вмещается в отведенный регион. Так устроено подавляющее большинство игр для NES – они хранят больше данных, чем приставка может за раз прочитать. Тогда в картридже встраивают специальные механизмы переключения памяти, которые подсовывают в видимую консоль область разные регионы ROMа. Конечно, образы игр сами по себе, ничего переключить не в состоянии, поэтому нужный функционал добавляется прямо в эмулятор, ведь он загружает как-раз-таки всю игру сразу, и потом уже манипулирует банками (и бутылками).

Графика

Компьютерная графика бывает двумерной и трехмерной. Из разновидностей двумерной графики в консолях использовалась растровая (в частности, пиксель-арт), причем строилась она из плиток (tile), размер которых обычно был 8 на 8 пикселей. Из этих тайлов составлялись слои, которые могли на экране двигаться независимо друг от друга – фон и спрайты. И так как память и быстродействие всегда были сильно ограничены в сравнении с желаемыми, ставился упор на то, чтобы, имея одновременно загруженными минимальное число тайлов, максимальное их число использовать повторно – отсюда знакомые всем повторяющиеся узоры в играх. Трехмерная графика в консолях обычно основана на полигонах. То есть система работает с трехмерным пространством, где каждый объект (если это не спрайт, как в Думе) состоит из вершин, ребер, граней, полигонов, поверхностей и накладываемых на эти модели текстур. И в соответствии с тем, насколько хорошо программист знает тригонометрию и законы физики, эти модели движутся в пространстве и взаимодействуют друг с другом, а мы все это видим глазами двумерной камеры.

Само по себе рисование на экране компьютера тайлов – дело нехитрое. Задаем координаты каждому из них и двигаем по экрану. Эффект наложения создается благодаря альфа каналу, позволяющему нам задавать прозрачность, а спрайтам – иметь какие-то другие очертания, кроме прямоугольных. Цвета задаются через ARGB (в разных сочетаниях), то есть альфа канал, красный, зеленый и синий. Компьютер может работать и с цветовой моделью, которую использовали ранние консоли – YUV (канал яркости и два цветоразностных), но почему-то так никто не делает.

Проблемы же начинаются, когда мы пытаемся создать в эмуляторе изображение, *идентичное* оригинальному на консоли:



1. Невозможность выяснить, какие же в точности цвета нам эмулировать. Генерируемый консолью YUV сигнал проходит через декодер, превращаясь в RGB, испытывая искажения в яркости, насыщенности, контрасте, резкости. Цвета, выходящие из консоли, всегда отличаются от тех, что мы видим на телевизоре. Это даже описано шуточной (лишь отчасти) расшифровкой названия NTSC – never the same color.

2. Синхронизация параллельно работающих видео- и центрального процессоров. Для получения аутентичных растровых эффектов недостаточно синхронизировать их только раз в кадр, следует это делать как минимум в конце каждой строки.

Однако, для некоторых хитрых растровых эффектов синхронизация должна быть уже попиксельной. А для совсем упоротых игр (и в режиме отладки) – потребуется уже синхронизация каждый цикл!

3. Эмуляция ограничений графической системы, особенно тех, которые неинтуитивно использовались пытливыми умами разработчиков игр (девуствующих по принципу "не баг, а фича"). Произведения деятелей дэмосцены хорошо это иллюстрируют: заставить консоль выдавать то, что простой пользователь не мог и представить, для них дело чести. Если эмулятор неточный, он заперется как на таких демках, так и на играх, где эксплуатировались те же принципы.

4. Эмуляция особенностей системы, которые документированы плохо, противоречиво, ошибочно или вообще никак. Для полноты картины придется заниматься декапом (разбором и фотографированием под микроскопом) оригинальных чипов и построением симулятора их работы.

5. Сохранение при всем при этом вменяемой скорости работы эмулятора, не требующего топового компьютера. На старых машинах известный эмулятор Супер Нинтендо BSNES выдаст 60 кадров в секунду, только если не используется режим абсолютной точности.

Эмуляция видеопроцессора обычно состоит из трех этапов.

1. Декодирование формата данных о пикселе, используемого консолью (у каждой консоли он могут быть свой уникальный), в понятный целевому компьютера формат. То есть, из видеопамати читаются биты и байты, обозначающие цвет каждого пикселя в тайле, и преобразуются в сигнал ARGB. Консоль может использовать разные принципы генерации цвета. Например, в видеопроцессор может быть вшита палитра доступных цветов, и игры будут использовать только индекс для указания номера нужного цвета в палитре (тогда эмулятор может отдельно хранить все цвета исходной палитры и так же по индексу подставлять их в нужный пиксель), а может быть так, что игры сразу используют формат RGB, если имеется поддержка сразу большого количества цветов (тут уж придется каждый раз их декодировать по отдельности). Также могут использоваться эффекты, создающие цвет, изначально в палитре недоступный. Вариантов крайне много, поэтому едем далее.

2. Составление воедино всех слоев для каждой строки. Здесь важны приоритеты спрайтов и фона, то есть порядок их расположения относительно друг друга (z-order). Это будет влиять на то, в каком порядке они рисуются в промежуточный буфер (массив байтов, хранящий значения итоговых цветов). Игры могут использовать это для хитрых эффектов, например, в игре Jackie Chan's Action Kung Fu сначала рисуются темные колонны в слое фона, потом яркие колонны с высоким приоритетом в слое спрайтов, потом спрайты персонажей с низким приоритетом (поверх ярких колонн). Когда все это пересекается, яркий спрайт колонны перекрывается спрайтом персонажа, а тот перекрывается фоновой колонной (так как у него низкий приоритет).

В итоге мы видим эффект силуэта. Также консоль может при большом количестве спрайтов в строке использовать их мерцание каждый кадр, чередуя спрайты, чтобы в итоге видно было их все.

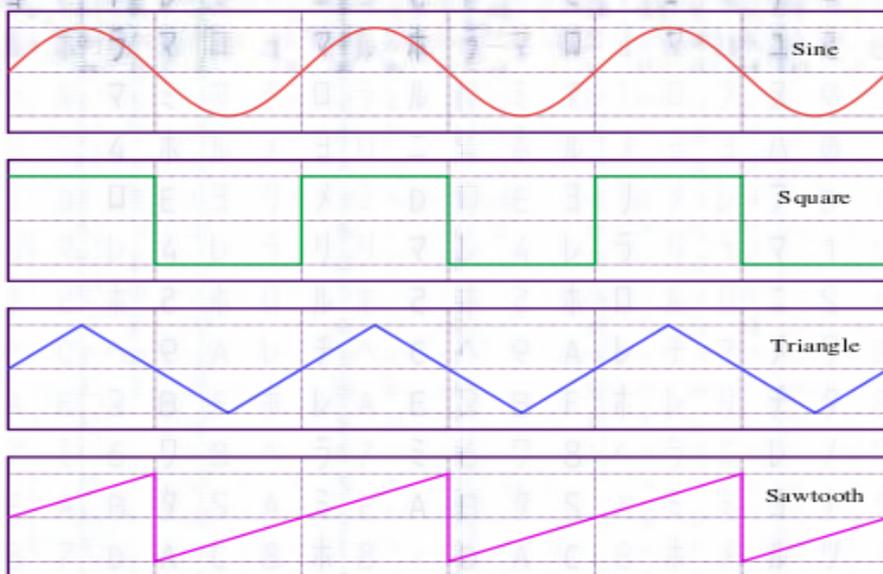


3. Составленная из сканлайнов в целый кадр картинка (массив байтов) блитится (blitting) в итоговый буфер, который будет представлен пользователю. Это уже делается видеокартой целевого компьютера, используя методы DirectX или OpenGL. При этом, изображение может быть подвержено дополнительным эффектам (фильтрация), а также изменено в размере. Так как это делается видеокартой, процесс этот довольно быстрый, поскольку разгружается основной процессор. А есть ситуации, когда вообще всю генерацию картинки проще делать силами видеокарты, например отрисовка полигонов: современные карты заточены как раз на ускорение этого процесса, а также позволяют добавлять различную фильтрацию текстур, сглаживать грани полигонов, увеличивать их масштаб, и еще тысячей способов улучшать картинку. Все это можно, конечно, делать и на стороне CPU, но получим огромное замедление. Хотя тогда результат не будет зависеть от новизны видеокарты.

Звук

Звук может вырабатываться двумя способами: генерация и сэмплирование. В первом случае, сам звуковой чип синтезирует тон, позволяя программисту (и, желательно, музыканту по совместительству) менять различные параметры этого синтеза (частота, громкость, скважность, фаза, форма волны). Во втором, в игру закатывается специальным способом закодированный отрезок звука нужной длительности (например, по одной ноте на каждый инструмент, либо звуковой эффект целиком), и приставка просто воспроизводит его на нужной высоте, закликая, если надо.

Важной особенностью звука в консолях является частота сэмплирования (дискретизации), то есть частота обновления амплитуды (громкости) сигнала. Вообще, слово «сэмпл» обозначает отрезок оцифрованного звука и относится как к целому звуковому фрагменту (массиву), так и к каждой минимальной его части (элементу массива). Аналоговый звук непрерывен и может передать любую частоту, но при оцифровке возможно лишь выхватывать отдельные значения амплитуды с ограниченной скоростью, поэтому цифровой звук всегда дискретен (гуглим). И чтобы воспроизвести звук нужной частоты, нам надо обновлять амплитуду сигнала с частотой вдвое большей. Например, сэмпл с частотой дискретизации 40 кГц может содержать звук с частотами до 20 кГц.



Самым простым способом эмуляции звукового чипа-синтезатора (PSG, programmable sound generator) будет запись сэмплов в буфер на той частоте дискретизации, на которую способен сам чип. Например, треугольный канал приставки NES способен выдать максимальную частоту тона 55,9 кГц, что потребует частоты дискретизации 111,8 кГц. Однако, работать с такими значениями непрактично (да и услышать такие частоты невозможно), поэтому все эмуляторы применяют разные методы передискретизации, то есть конвертируют сигнал, меняя частоту его дискретизации на традиционные значения (44,1 кГц, 48 кГц, 96 кГц). Могут применяться еще и дополнительные фильтры на усмотрение автора, так как оригинальный звук тоже всегда подвергается фильтрации внутри консоли.

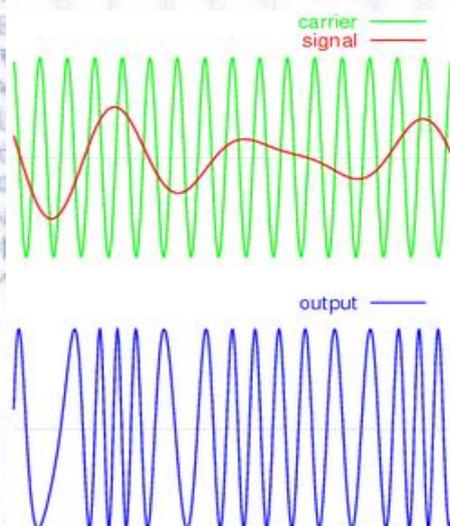
Генерация квадратной волны (стандартной для 8-битных консолей) сводится к записи значения амплитуды в буфер в течение времени, соответствующего длине волны. Таймер, считающий, сколько должен длиться период волны относительно циклов CPU, в разных консолях разный.

Более совершенные звуковые чипы были способны на частотно-модуляционный (FM) синтез. То есть берется волна определенной формы (обычно синусоидальная) и ее частота модулируется амплитудой другой волны.

В итоге частота несущей волны (carrier) будет меняться в точном соответствии с изменениями амплитуды волны модулирующей. Если частота модулирующей волны низкая, мы услышим изменение высоты тона у несущей волны. Если же частота достаточно высокая, мы услышим изменение тембра.

Несколько замечаний:

1. Технология частотной модуляции, использованная Ямахой для синтеза звука и представленная миру под именем FM синтеза, была на самом деле фазовой модуляцией.
2. При достаточно гладких модулирующих функциях формы итоговых сигналов фазовой и частотной модуляции практически идентичны.
3. Так как фазовую модуляцию проще реализовать программно, в эмуляторах используется именно она, даже если там ее назвали FM синтез.



4. Количество волн, последовательно модулирующих друг друга (операторов), может быть любым. FM синтезатор MasterSystem позволяет смешать таким образом только две волны, а мегатрайвовский – до четырех.

Наконец, простейшая система – это сэмплеры. Там уже не требуется ничего генерировать на лету, все сводится к манипуляции готовыми потоками данных. Предварительно их может понадобиться перекодировать из одного из множества форматов, в зависимости от того, с каким из них работает эмулируемая система, в тот, с которым работает целевая система.

NES может использовать два вида сэмплов: однобитные и семибитные. В первых изменение уровня исходного сигнала закодировано одним битом, то есть он либо понижается на одну ступень, либо повышается. Для этого сравниваются текущие уровни исходного и закодированного сигналов, и если исходная амплитуда выше – в закодированный следующий пишется 1, иначе 0. Такие сэмплы практически ничего не весят, но звучат относительно разборчиво. Частота дискретизации у них стандартная, так как NES способна в фиксированные интервалы времени сама воспроизводить новую порцию битов. Семибитные же сэмплы имеют такую точность соответствия исходному сигналу, какую захочет разработчик, так как, во-первых, все закодировано 7-ю битами (128 уровней), во-вторых, автор игры сам решает, когда воспроизвести новый отрезок сэмпла, хоть каждую инструкцию.

В более поздних консолях, где уже не требовалось так параноидально экономить, форматы сэмплов были ближе к тем, которые известны современным компьютерам.

После генерации сэмплов каждого инструмента их необходимо смикшировать. Это делается сложением амплитуд всех исходных каналов. Однако, это не стадион, где может одновременно кричать несколько тысяч человек, и верхней границы громкости не будет. В цифровом звуке она есть, это уже упомянутая битность. Допустим, мы работаем с 8-битным звуком. Если в результате сложения каналов получается амплитуда больше максимально допустимой (например, 400), начинаются сложности, так как приходится придумывать способы сохранить информацию и донести в максимально точной форме. Просто делить итоговую амплитуду, пока она не влезет, нельзя: каждый канал начнет звучать тише, и потеряются нюансы, на которые он тратит все доступные ему уровни громкости (256). Можно просто ограничивать амплитуду каждого сэмпла до максимально допустимой (clamp), но так тоже теряются характеристики звука. То же самое с отсечением всех чрезмерных амплитуд. Какое решение будет универсальным? Матан! И мы его снова пропустим.

Заключение

Если мама разрешит, в следующий раз я расскажу вам об устройстве клиента и инструментах эмулятора, которые выгодно отличают его от консоли. А можете сами это все изучить в качестве домашнего задания. Напоследок, вот ссылки, которые могут помочь понять описанное в этой статье (ясное дело, на английском):

<http://personals.ac.upc.edu/vmoya/docs/emuprog.pdf>

<http://emubook.emulation64.com/>

Наконец, для выдачи всех сгенерированных и обработанных сэмплов человеку обычно используется кольцевой буфер. То есть ядро пишет данные в массив, при достижении последней ячейки оно начинает записывать снова с первой, а в это время звуковой драйвер с нужным интервалом считывает из этого буфера данные, играя пользователю чиптюновую версия Бетховена. Или Ламбаду.

Есть такие драйвера звука, которые позволяют вообще всю скорость работы эмулятора привязать к частоте сэмплирования: с одной стороны ядро пишет нужное количество сэмплов в буфер и ждет, когда драйвер их прочитает, и только после этого продолжает эмуляцию, с другой стороны драйвер забирает сэмплы и воспроизводит их со стабильной частотой, не допуская пауз. Так работают эмуляторы, использующие кроссплатформенную библиотеку SDL.

Ввод

На уровне ядра ввод обычно реализуется функциями записи в память (в регистры ввода), и раз в кадр ожидается поступление от клиента информации о том, какие кнопки нажаты (каждая кнопка обычно кодируется одним битом), и каково состояние аналоговых устройств управления. Тогда игра, читая соответствующие адреса памяти, сама все сделает как надо.

Поддерживаемые консолью устройства ввода могут быть самыми экзотическими, как и поддерживаемые клиентом (при помощи соответствующего драйвера), поэтому перестанем забивать себе голову и перейдем к заключению.

Ладно, уговорили, вот на русском:

<https://habrahabr.ru/post/154901/>

<http://fms.komkon.org/EMUL8/HOWTO.html>

http://gfaq.ru/publ/igrovye_statii/razrabotka_igr/napisanie_programm_ehmulatorov/31-1-0-1947

А если вам вдруг захочется почитать по венам оригинальный код всем известных эмуляторов – вот полная версия статьи, жмите кнопку:

Осторожно, матан!

Эх, сколько копий сломано в спорах на тему того, какая же Sega Mega Drive всё-таки лучшая по качеству звука и изображения, сколько железных сапог истоптано коллекционерами в поисках той самой, заветной модели с надписью High Definition Graphics...

На русскоязычных и иностранных форумах ведутся непрекращающиеся баталии: одни во весь голос твердят, что лучший видеочип – Sony, другие владельцы консолей с видеочипом Samsung или Fujitsu яростно вступают в бой. Параллельно идут сражения на фронте звука – мощная армия обладателей чипов Yamaha разных версий упорно доказывает превосходство звука над остальными чипами. Иногда к подобным обсуждениям присоединяются различные партизаны-еретики, то утверждающие, что все различия – это эффект плацебо, или же те, кто с пеной у рта доказывает, что когда-то, на заре времён, у них была пиратская чудо-консоль, которая и вовсе выдавала такое качество, что оригинальным Sega и не снилось. Дискуссии осложняются тем, что устройства вывода звука и изображения у всех участников разные, и даже записанные исследователями звуковые сэмплы звучат у всех совершенно неодинаково.

Где же искать истину?

А не знаю. Но однажды, дождливым осенним вечером, нам с другом пришла в голову идея собрать несколько разных моделей Mega Drive и устроить сравнительный тест.

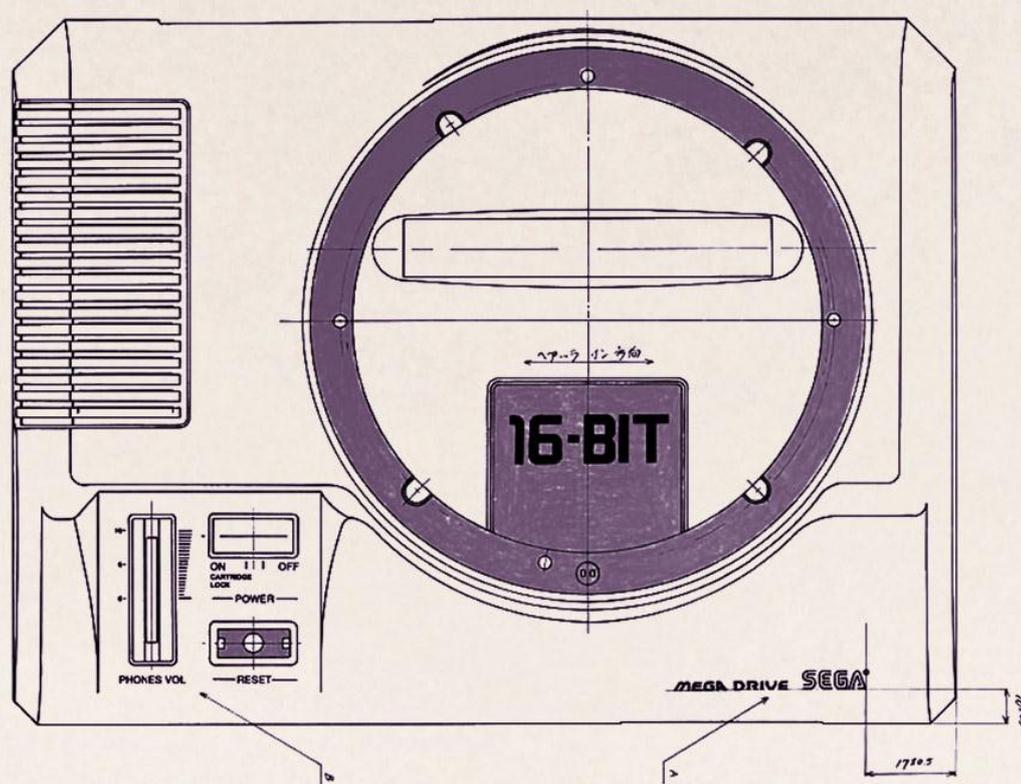
Консолей набралось аж четырнадцать штук, разных моделей и годов выпуска, оригинальных и неоригинальных. И нам пришлось мобилизовать свои слуховые и зрительные рецепторы, чтобы получить четкое, хоть и довольно субъективное представление о том, насколько может отличаться картинка и звук в разных консолях с одинаковыми названиями.

Итак, расчехлён боевой кинескопный телевизор Panasonic (ещё каноничной, японской сборки), на стену наклеена оценочная таблица. В качестве тестовой игры был выбран, конечно же, лицензионный Sonic. А чтоб другу не было обидно, остановили свой выбор на второй части, где присутствует друг Соника – двуххвостый лис Тейлз.

Оценка, как уже говорилось, велась довольно субъективно, но, хоть оценки и ставились каждым участником отдельно, мы с другом старались прийти к единому мнению относительно каждой консоли. Кажется, получилось.

Поехали.

Примечание: консоли использовались «как есть», без каких-либо доработок, кабели и блоки питания использовались оригинальные. Оценки выставлялись по 10-балльной шкале, в статье приводятся оценки обоих участников через дробь. Номера присваивались вразнобой.



1. Super Bitman

Интересный ранний 16-битный клон, как минимум потому, что тайваньские дизайнеры решили не копировать Sega один к одному, а немного разнообразили внешний вид. К тому же, для вывода звука и изображения используются стандартные «тюльпаны». Но, несмотря на то, что в схеме используются оригинальные процессоры Motorola и Zilog, результат вышел довольно посредственный. По экрану бегут непонятные полосы, звук сильно раздражает своей громкостью и фоновым шумом, плюс тайванцы явно переборщили с насыщенностью, картинка кислотная, вдоваков прилично замыленная.

В качестве аудиочипа используется PCS8593 (попате-клон Yamaha YM2612), а обработку видео выполняет кодер Motorola MC13077P. Видимо, это и повлияло отрицательно на качество. В оригинальной Mega Drive такие видеочипы не ставились.

Звук: 5/4

Изображение: 7/5



2. Sega Mega Drive 4

Это довольно популярный клон европейской Mega Drive 2, произведённый компанией Simba's в начале 2000-х. Они выпускались в нескольких вариантах, к нам попала консоль с маленькой материнской платой. И как-то не впечатлила. Звук слишком громкий, что влечёт за собой искажения, картинка довольно яркая, но насыщенности, в противовес Bitman-у, не хватает. Зато контрастности отсыпали просто от души. Странное изображение.

За звук, видео, усы Эггмана и меч Синоби отвечает большая микросхема SM801-A1. Понятно, что такая универсальность на пользу не пошла.

Звук: 6/6

Изображение: 6/6



3. Sega Genesis

Вот он, краеугольный камень – Genesis первого поколения. А всё потому, что на крышке красуется та самая заветная надпись – High Definition Graphics. И ожидания оправдались полностью – яркая, сочная и насыщенная картинка, игра явно выглядит так, как и задумывали разработчики. Немного портят впечатление странные вертикальные артефакты, скорее всего, из-за того, что приставка NTSC стандарта. Звук насыщенный и четкий, придраться просто не к чему.

В этой модели используется видеочип Sony CXA1145, а за звук отвечает дискретная микросхема Yamaha YM2612. Отлично.

Звук: 10/9

Изображение: 8/6



4. Super Bitman №2

Еще одна модель от тайваньских умельцев, на этот раз – с инфракрасным портом для джойстиков и овальными кнопками на корпусе. Что там у нас по качеству... интересно, в отличие от более ранней модели, в этом Bitman яркости и насыщенности не хватает, но немного спасает общее впечатление хорошая четкость изображения. А вот со звуком совсем всё плохо, он мутный и глуховатый, к тому же присутствуют шумы непонятного происхождения.

Внутри у нас уже две платы, снова фирменные процессоры Zilog и Motorola, а вот звук и видео выдает микросхема PCS 8301M. Тоже мне, мастер на все руки.

Звук: 5/4

Изображение: 5/4



5. Клон Sega Mega Drive 2 №1

Первый в списке клон MD2, судя по весу и размеру платы – ранний и качественный. Но на деле оказалось не всё так просто. Звук испорчен сильным хрипом, а изображение, мало того, что имеет странную цветовую гамму, так еще и щедро сдобрено бегущими вертикальными полосами. В общем, больше сказать нечего, размер платы ещё не показатель.

Разборка показала, что клон действительно ранний, присутствует процессор Motorola, вкупе с явно неоригинальным Zilog Z80. Картинку нам показывает чип Sony CXA1155M, а звуком властвует очередной клон Yamaha – чип TA-07 9610. Какой-то неудачный опыт по клонированию Ямахи вышел, честно говоря.

Звук: 4/4

Изображение: 3/4



6. Sega Mega Drive

Европейский брат-близнец первого Genesis, но без ссылки на высокое качество. Нужной надписи на корпусе нет. Но, внезапно оказалось, что на качество звука и изображения это совершенно не влияет. Не нашли мы отличия от High-Definition, как не старались. Картинка такая же четкая и в меру насыщенная, разве что нет вертикальных полос, как в genesis. Звук чистый и не испорченный ни громкостью, ни посторонними шумами. Определённо то, что надо. Оценили мы её лучше, чем Genesis из-за отсутствия вертикальных полос.

В этом экземпляре видео выдаёт кодер Sony CXA1145, а звук – дискретная микросхема Yamaha YM2612. Повезло, потому что встречались с интегрированной Yamaha YM3438, там звук был намного хуже.

Звук: 10/9

Изображение: 9/8



7. Sega Genesis 2

Снова американская консоль, на этот раз – второго поколения. И снова она опровергает все доводы в пользу Hi-Def моделей. Может это нам попал в руки удачный экземпляр, но изображение и звук на нем такие же качественные, как и на Sega Genesis High-Definition первого поколения. Разрушители легенд были бы рады. Но да, вертикальные полосы тоже присутствуют, явно это происки стандарта NTSC.

За обработку звука тут отвечает всё та же Yamaha YM2612, а за видео - Sony CXA1145. Судя по всему, этим и обусловлено такое качество, так как по имеющимся сведениям, другие микросхемы, применявшиеся в Genesis 2, выдавали худшее качество видео и звука.

Звук: 10/9

Изображение: 8/7



8. Клон Sega Mega Drive 2 №2

А этот экземпляр мы вообще дисквалифицировали, по непонятным причинам консоль напрочь отказалась выдавать какие-либо цвета, показывая черно-белую картинку с кучей вертикальных полос. Ну что же, будем считать, что 13 – не такое уж и несчастливое число.

Дисквалифицирован



—



9. Клон Sega Mega Drive 2 №3

Довольно поздний клон, произведённый, судя по маркировке на дне, компанией BBG, знакомой нам по серии 8-битных клонов Liko. Честно говоря, попытка завоевать рынок 16-битных консолей этой фирме не удалась. Уровень звука сильно занижен, к тому же присутствует явный хрип. Изображение на экране довольно четкое, но блеклое, проблемы с насыщенностью, плюс артефакты в виде полос. Совсем не цепляет.

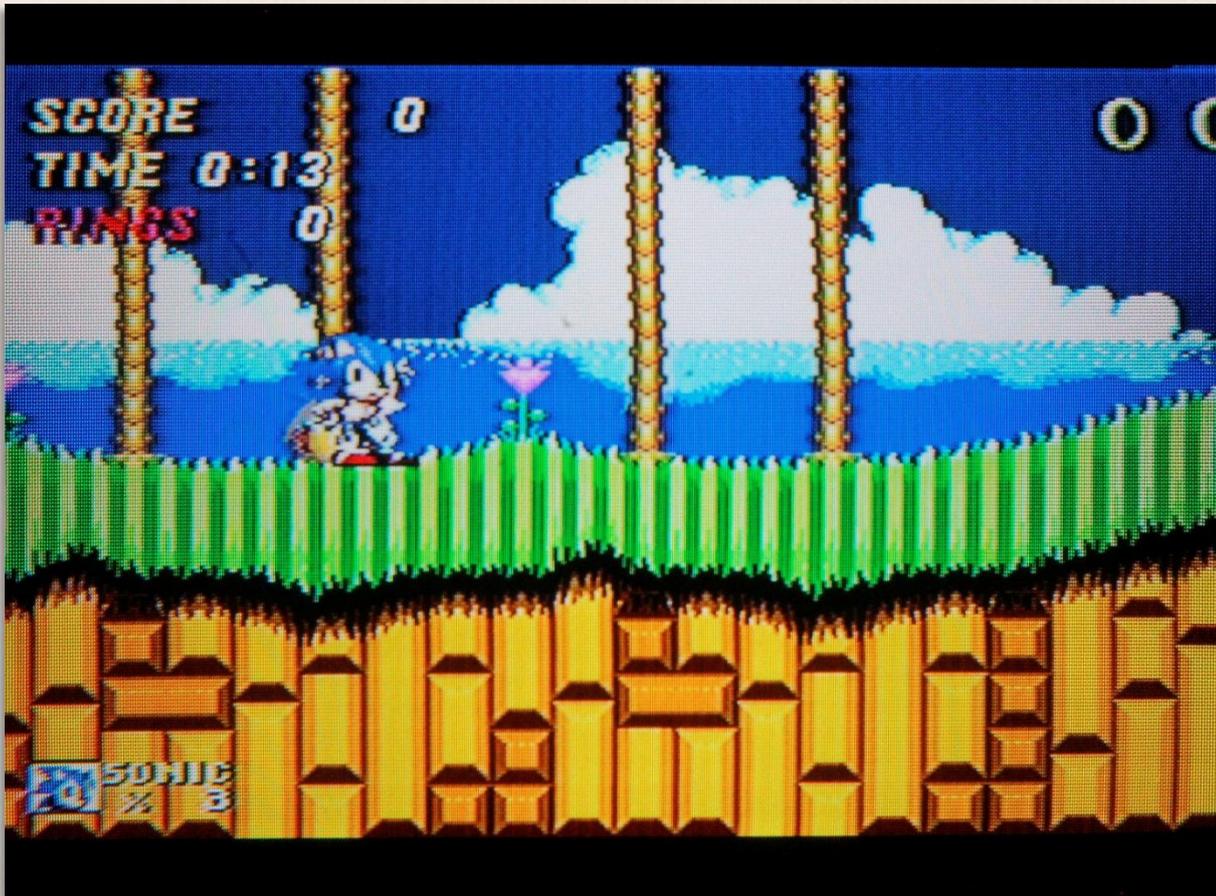


Вывод звука и видео тут реализован встроенными силами, скажем так, микросхем TV16B и TA-06SD. Всё же в таких делах лучше применять разделение труда, а не встроенные решения. Зато экономия.



Звук: 4/5

Изображение: 3/3



10. Клон Sega Mega Drive 2 №4

А точнее, как и предыдущая консоль, просто Mega Drive 2. Надпись SEGA на корпусе отсутствует. Произведена тоже фирмой BBG, но, судя по плате, является аналогом приставки Sega Mega Drive 4. Неудивительно, что консоль показала примерно такие же результаты. Звук имеет завышенный уровень громкости, а отсюда и хрипловатость, картинке не хватает насыщенности, зато имеются какие-то вертикальные полосы. Из-за этих полос оценка вышла даже ниже, чем у SMD4.

Звук и видео обрабатываются тем же универсальным процессором SM801-A1, что и в SMD4. На этом всё о приставках фирмы BBG.

Звук: 5/5

Изображение: 5/5



11. Клон Sega Mega Drive

Именно так, старый клон первого поколения MD. Могли бы нанести надпись High-Definition Graphics в рекламных целях, но не стали. И правильно: звук, как ни странно, четкий, но весьма тихий, да еще и высоких частот почему-то пожалели. Изображение довольно насыщенное, а вот яркости лишь немного больше, чем в предыдущей консоли. Если повысить яркость на самом телевизоре, то получается весьма неплохая картинка, почти не уступающая оригиналу.

На плате присутствует оригинальная микросхема Motorola, секрет хорошего изображения содержится в чипе Sony CXA1145P, а на звуке сэкономили – мы видим чип SE-95, один из многочисленных клонов Yamaha YM2612.

Звук: 6/6

Изображение: 9/8



12. Sega Mega Drive 2 №1

Оригинальная MD2 PAL, выпущенная для азиатского региона. Причём совершенно новая, распакована специально для теста. И она совершенно не оправдала наших ожиданий. Звук щедро приправлен искажениями и посторонним шумом, белый цвет заметно переливается всеми цветами радуги (такое встречалось и на других Sega Mega Drive, но здесь особенно заметно), да ещё и картинка дрожит по вертикали (к сожалению, на фото этого не видно). До европейских и американских аналогов не дотягивает, хотя в целом лучше, чем большинство клонов.

Изображение выводится при помощи чипа Fujitsu MB3514 (оно и видно), а звук реализован встроенным кодером Yamaha YM3438, что есть не самый лучший вариант.

Звук: 7/8

Изображение: 7/8



13. Sega Mega Drive 2 №2

На этот раз – оригинальная европейская MD2 PAL. Заметно тяжелее азиатской версии и клонов, из-за того, что в европейских и американских консолях ставили металлические защитные экраны на плату. Внушает доверие, а что по качеству? На изображении тоже присутствует явная радуга в белом цвете, и какие-то вертикальные бегущие полоски. Звук немного тихий, но по качеству особо нет претензий. Если не обращать на радугу внимания – то всё достаточно прилично.

В тестируемой приставке выводом звука занимается опять же, встроенный кодер YM3438, а за изображение отвечает Fujitsu MB3514. То-то симптомы похожи с предыдущей консолью.

Звук: 9/7

Изображение: 7/6



14. Клон Sega Mega Drive 2 №5

Эта консоль была выпущена в 1998 г. фирмой Torway. Ничем не примечательна, тот же корпус, те же переключатели под боковой крышкой, что и у большинства клонов. Звук тихий, но без явных артефактов. Уровень яркости прилично занижен, но существенных недостатков не наблюдается. В целом впечатление унылое.

Здесь уже в третий раз встречается микросхема SM801, которая несёт на борту кодеры и звука, и видео. И в третий раз получается это совместительство не сильно хорошо.

Звук: 7/6

Изображение: 5/4



Итоги

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Звук	4,5	6	9,5	4,5	4	9,5	9,5	-	4,5	5	6	7,5	8	6,5
Изображение	6	6	7	4,5	3,5	8,5	7,5	-	3	5	8,5	7,5	6,5	4,5
Итого	10,5	12	16,5	9	7,5	18	17	-	7,5	10	14,5	14	14,5	11

Как я уже говорил, тест проводился не с целью выявить, какая ревизия оригинальной материнской платы лучше, на этот счёт исследований хватает. Выбирать из различных вариантов одной и той же модели не приходилось. Мы просто взяли и сравнили «в лоб» 14 разных Mega Drive, оригинальных и поддельных. И что же?

Во-первых, безоговорочным лидером стала именно оригинальная Mega Drive PAL первого поколения. Всё же оригинал есть оригинал. Возможно, нам попалась именно «удачная» модель с толковыми комплектующими. Допускаю, что при другом стечении обстоятельств победил бы именно Genesis с надписью High Definition, но получилось так, как получилось – приставки с этой надписью имеют преимущество только в определённых случаях. В то же время, при покупке именно эта надпись на консоли даёт стопроцентную гарантию качества.

Во-вторых, единственный клон, которому удалось немного выиграть по очкам оригинальную Sega – это действительно качественный ранний клон первого поколения этой приставки. Тогда еще копировали на совесть, не экономя на мелочах и не стремясь упаковать всё в одну большую микросхему. Даже обе консоли Super Bitman не смогли близко подобраться к оригиналам, не говоря уже о более поздних подделках.

В-третьих, немного лирики. Это сейчас возможности позволяют выбирать из кучи вариантов, как старых, так и выпущенных совсем недавно. Можно рассматривать платы сквозь вентиляционные отверстия и воротить нос от оригинальных Sega, но «неудачной» ревизии. Но тогда, в детстве, мы не обращали на это внимания, и любая 16-битная приставка, независимо от происхождения и качества, была желанным подарком на день рождения и собирала вокруг телеэкрана большие шумные компании.

Спасибо: Павлу Ермаку за помощь в тестировании, Андрею Белобородому за предоставленные Sega Genesis.



В нашем геймерском детстве бывали не только победы и поражения, поверженные боссы и сломанные геймпады. Были и настоящие драмы – с драками и ограблениями, травмами и обидами на лучших друзей. Такими историями, оставившими шрамы памяти на всю жизнь, поделились участники нашего сообщества.

Орфография и пунктуация авторов сохранены в [почти] первоизданном виде.

Двоюродная сестра отдала мне коробку с кучей картриджей, уже ей не нужных, ибо у нее уже был ПК. Я был счастлив, а мама постоянно говорила, чтоб я был с ними аккуратным, ибо нужно будет отдавать, и запрещала их кому-либо давать поиграть.

Как то друг все же выпросил четырехигровку Марио 2 – Феликс – Юрский парк – Чип и Дейл 2, божился, что ничего с ним не сделает. В итоге вернулся: весь покоцанный, грязный, со следами ПАЙКИ на корпусе. Получил п%@юлей от мамы, пришлось менять корпусы и переклеивать наклейки со своим картриджем. А картриджи сестра так и не забрала.

Олег Астафьев

Эхх, что вы знаете о боли. У меня первой приставкой в детстве была дэнди типа Lifa sm-888. Очень долго выпрашивал помню приставку, и счастью не было предела, когда купили. Всё время проводил за прохождением игр. Как-то даже пришли с другом проходить чип и дейл 2 вместо школы. Во время игры внезапно приходит с работы мамка и видит что я не в школе. Она берет молоток и на моих глазах разбивает ее в щепки. Сейчас может это выглядит не так ужасно, но тогда в 90ые на волне дэнди, первая приставка, сокровище для ребенка, долго ее выпрашивающего. Шок. Позднее маман попыталась раздолбить об угол стола мою первую сегу – мд2, еле отобрал, но она уже успела проломить корпус снизу, что повлияло на частичный отвал проца и он заартифачил, но можно было еще играть, прижимая проца к плате. Позже сега таки сдохла.

Сергей Алексеев

как то, на пиратских раскладах, по цене пиратки, урвал родной первый МК для сежки! запечатанный, с книжечкой! однажды, меня не было дома, а в гости пришли знакомые с малыши детьми, ну а родители, чтоб им скучно не было дали мою приставку поиграть.... как результат – сломанный родной 6-ти кнопочный контроллер и "улучшенный" фломастерами картридж Смертельной битвы и инструкция... как же меня бомбило!!! как я начал ненавидеть в целом гостей и детей в частности!!!

как вчера всё было...

RJ Macready

Шли на остановку после художки и у Макса в сумке было штук 20 картриджей. Он взял их с собой чтобы поменяться с другими. Налетела толпа гопников. Макс су "повезло" – на нем буквально повисло человека четыре. И тут к нему подбегает самый маленький засранец, хватает за сумку, нащупывает там картриджи и орет: "Пацаны! Там деньги! Пацаныыыы! Там просто пачки денегеэ!". Это был 95-ый)

Сергей Маров

Будучи школьником, поехал с другом в году 97 на ВДНХ, на знаменитые развалы пиратских кариков. Долго копил деньги, в итоге купил контру хард корпус и джону, а он что то там для компа. В итоге компания гопников с ножом, отжали у меня контру, а у него пару дисков и видеокассету (Титаник))

Василий Шахнович

Нос сломал другу на эмоциях, когда играли в очередной раз в Род Раи.

Mikey Karra

После развода родителей, когда мне было лет 10, пошел по приглашению отца в гости в его новую семью и играя с его пасынком в Чип и Дейл 2 что-то не поделили и подрались. Отец стал заступаться за своего нового сына, мне стало обидно, и я ушел домой. С тех пор второго Чип и Дейла недолюбиваю.

Егор Бахарев

Классе в 5-6 был у меня одноклассник Антоша. Маленького роста, хилый, но постоянно влипал в какие-то истории. Например, должен был половине одноклассников картриджи. А отмазывался, типа, они сами виноваты - их картриджи сгорели вместе с приставкой. Короче, однажды пацаны собрались его бить всем классом после школы. Гоняли его по всему школьному двору. А мне было его жалко, все ж он был такой испуганный, пытался его защищать.

А несколько лет назад узнал, что он бабок грабит около почты.

Роман Герусов

На 8 лет задарили мне двухигровку для дэнди Капитан Америка и Джангл Бук. А в этот день должен был первый турнир играть по теннису. Встал рано утром на следующий после днюха день, чтоб мощно окучить. Влезал на тумбу, чтоб переключить ящик и настроить канал и бахнулся, зацепившись шерстяным Бабуриным носком за гвоздь, торчавший из этой тумбы.. Ударился копчиком - не мог на игре нагибаться, чтоб мяч поднять, хотя всё равно выиграл.

Василичъ Климов

Дал погонять малознакомому "другу" Panasonic ZDO, эта накрутейшая и дорогуя приставка для начала 90-ых тогда уже умерла, а я перешёл на первую СПСи с концами, друг исчез вместе с Панасом...16 лет уже скрывается, с%ка, так я потерял веру в человечество.

Евгений Тарасов

а у меня вообще сестра родила, пока мы с другом проходили метройда на снес) услышали детский плачь, я зашел в спальню и офигел, вся кровать в кровище, сестра заорала, чтобы за соседкой бежал) отвезли сразу в больницу, все нормально закончилось)

Евген Баш

Это детские сказки, бл@ть, по сравнению с моим случаем! Году в 95 я с другом (нам 6 лет) остался у себя дома играть в дендюху - помню играли в ice climber. Старшая сестра ушла загорать на крышу, закрыв нас дома и случилось так, что оставила открытым кран на кухне (была гора посуды и, в-димо, слив забился тряпкой). Вода херачила, мы услышали как переливается вода, побежали закручивать - фиг! Крутили во все стороны - не вышло. Короче, под страхом утонуть в квартире сиганули со второго этажа:) сломал руку + трещина в пятке, друг легче отделался. Сестре досталось, про себя плохо помню. Помню меня с мамой мужик на машине домой из больницы бесплатно отвёз - жало стало перегипсованного мальчика...

Юрий Марейчев

Взял у друга коробку картриджей, мол бери чужак я уже не играю, а через месяц пришёл с мамой и начал требовать их обратно, а они были в подвале ибо ремонт, а общим сидели со мной до прихода родителей, когда мама пришла начала наезжать мол отдали а через месяц требуют назад, в общем страсти крики оры, но вернули, и мне мама сказала чтобы больше я с ним не водился.

Алексей Фрол

Команда DF Mag №7:

Алексей 'brightentaile' Биличенко

Гриша Павлов

Сергей 'Spolan' Сполан

Алексей Пинягин

Feos

Иван 'Athene' Сычев

Дмитрий Алексов

Роман Валеев

Сергей Борисов

masterpeace

Максим Капустянский

Петр Поляков

Александр Стародубцев

Зиннур Умаров

