

ПЕЧАТНОЕ

ИЗДАНИЕ

DENDY

FOREVER



#2

SMD
25
лет

**ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ
КЛОНОВОДСТВО**
фамиклоны
белые и черные
большие и маленькие
хорошие и плохие

ИГРОДИОРАМЫ

Делаем своими руками

ИГРОВАЯ ЗИМА

Снег, Гималаи и хоккей

МУЗЫКА ДЛЯ ОЛДСКУЛ-ГЕЙМЕРА

Каверы, чиптюн, 8bit

ЛУЧШЕЕ ИЗ HOMEBREW

ч.2

ALIENS

ЭВОЛЮЦИЯ

От ACSII-стратегии
до аркадной резни

KICKSTART MY HEART

Kickstarter-итоги года

1993*

Год последних 8-битных шедевров

TMNT Tournament Fighters

Азы мастерства

Zen Intergalactic Ninja

Рождение героя

Mighty Final Fight

Кто есть кто в MFF

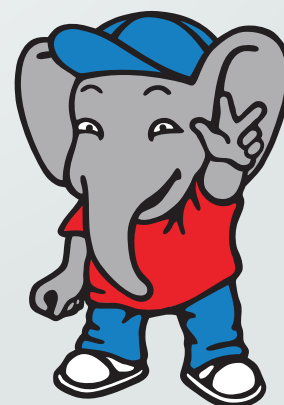
Kirby's Adventure

Как Попопо сменил имя и цвет

* ...и немного 1994

Сегодня в номере:

| | |
|--|------------|
| Дайджест | 3 |
| Kickstarter-итоги'2013 | 5 |
| Игродиорама по Comix Zone: делаем своими руками | 7 |
| 1993: Последние 8-битные шедевры: | 10 |
| Zen Intergalactic Ninja: от комикса до NES | 11 |
| TMNT Tournament Fighters: основы тактики | 19 |
| Kirby's Adventure: от Попопо Белого до Кирби Розового | 36 |
| Mighty Final Fight: кто есть кто | 39 |
| Что осталось за кадром | 44 |
| Хоккеи in 8 bit | 45 |
| Aliens: Эволюция | 57 |
| Две перспективные демоверсии | 80 |
| Homebrew-игры для NES, ч.2 | 84 |
| 25 лет Sega MegaDrive/Genesis | 89 |
| Занимательное клоноводство | 119 |
| Люди | 128 |
| Музобзор | 132 |
| Воспоминания о "Сеге" | 136 |
| | |
| Ссылки | 140 |
| Авторы | 141 |



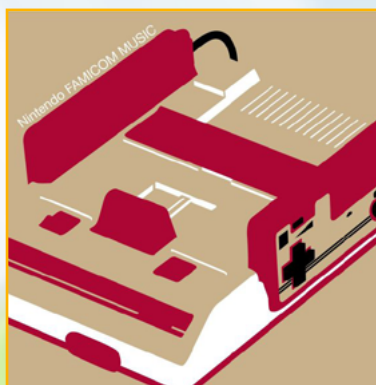
DIGEST DIGEST DIGEST

[01]

19 ноября исполнилось 55 лет выдающемуся мультипликатору Ивану Максимова. В своих мультфильмах он создал какой-то абсолютно индивидуальный мирок, наполненный сюрсом на грани бреда, джазом и замечательными персонажами – все же помнят апофеоз минимализма «Болеро»? А нам он дорог прежде всего тем, что является «папой» главного символа нашего геймерского детства, а теперь и талисмана нашей группы Dendy Forever – слоненка Денди.

– Можно узнать, сколько тебе заплатили за слоненка Денди?
– Тысячу долларов за рисунок. Ролик стоил дешевле. Про рекламу говорить сложно, так как заказы приходят редко, да и то исключительно по блату.

«Огонек» №30-31, 1993



[02]

В ноябре, запоздав на несколько месяцев, Nintendo выпустила CD-сборник саундтреков во честь 30-летия своей консоли Famicom – Nintendo Famicom Music. На два диска уместилось 25 треков, и все они, увы, только из игр самой Nintendo – начиная с неизбежных мегахитов типа Donkey Kong и Super Mario Bros. и заканчивая неведомыми у нас Nazono Murasame Jō и Famicom Wars. Наверно, по такому поводу можно было и договориться с другими издателями/разработчиками сделать сборник действительно великих композиций за всю 30-летнюю историю приставки. Официально продаваться саундтрек, судя по всему, будет только в Японии.



[03]

10 декабря отметил 20-летие великий марсианско-сотонинский баты-шутер Doom. Тут нечего и добавить. Сдуваем пыль с дробогана и идем мочить заскучавших какодемонов!



[04]

В январе-феврале на Ebay всплыли три интереснейших лота, и все они были связаны со знаменитым турниром Nintendo World Championships 1990 г.

В середине января на торги был выставлен кубок победителя турнира. Трофей этот заполучил Джереми Томашек, который в категории «до 11 лет» порвал всех в Super Mario Bros, Rad Racer и Tetris и занял первое место. Но прошли годы, Томашек свой кубок отчего-то разлюбил (или деньги понадобились), и он перепродал его тому самому коллекционеру, который сам выставил его на аукцион. Стартовая цена – 2000\$, и на момент написания (8 февраля) покупателей на него не нашлось.

[05]

В конце января на торгах появился один из самых ретроигровых лотов в истории – ультра редкий «серый» картридж NES все с того же турнира. Всего их было выпущено 90 шт., и это специальные турнирные картриджи с возможностью установки таймера в играх. После соревнований они вручались участникам. Картридж был выставлен на торги по устрашающей цене 99 000\$ и, что характерно, был куплен еще на 902\$ дороже. Хотя нет, не был – вскоре покупатель, видимо, осознав, что за картридж не стоит продавать почку, написал продавцу, мол, извините, ошибся, не надо...

А в первых числах февраля был выставлен еще более раритетный «золотой» турнирный картридж.

Начинка его ничем не отличается от «серого», но выпущено их было еще меньше – всего 28. И он был продан! За совсем уж астрономическую сумму 100 088 зеленых рублей, установив, таким образом, рекорд стоимости картриджей NES и, возможно, вообще игровой продукции. Остается надеяться, что в этот раз продавец был более сознательным и продал почку заранее.



DIGEST DIGEST DIGEST



[06]

Выпуск убер-ретро-консоли RetroN 5, запланированный на минувшее Рождество, перенесен на несколько месяцев вперед. Причиной стали технические проблемы. Та же участь постигла и конкурента «Ретрона» – Super Retro Trio. Представленная публике еще прошедшим летом, она ляжет на полки магазинов в лучшем случае в апреле-мае 2014 г.

[07]

Motor Rock, инди-ремейк Rock n' Roll Racing от нашей команды YardTeam, 16 декабря появился в продаже в Steam... и уже через несколько дней был удален по требованию Blizzard. Ранее, еще до выхода игры, под их же давлением название было изменено с RRR 3D на Motor Rock, и вроде бы претензий больше не было и ничто не предвещало... Но близзардовские юристы все же решили взбрыкнуть. На всякий случай. Да, нелегка жизнь инди-разработчика.



[10]

18 декабря увидел свет сборник NES Remix для Wii U, совместное детище Nintendo и indieszero. Получился такой крайне казуальный винегрет из классики, ориентированный, очевидно, на тех, кто с ней совсем не знаком: игры разбиты на коротюсенькие эпизоды, в которые вас будут очень навязчиво учить играть. Когда это надоест, к вашим услугам другая забава – собственно «ремиксы», где можно, например, пройти Donkey Kong за Линка. В общем, развлечение для тех, кто об эмуляторах не слыхивал или считает их чем-то пиратско-маргинальным. То есть не для нас.



[09]

В декабре «потерянный» авиасим для NES Chuck Yeager's Fighter Combat дождался самиздатовского релиза на картриджах. Микроскопический тираж (всего 150 штук) выпустили ребята mrmark0673 и BeaglePuss, несколько лет назад обнаружившие и задампившие картридж-прототип. После распродажи тиража они обещали выложить в свободный доступ и ROM. Так и произошло: даже при немалой цене в 110\$ за картридж (85\$ для жителей США) все они были раскуплены за полтора месяца. А ром был выложен.

[08]

В конце ноября McDonalds порадовал ретрогеймеров серией Марио-игрушек в Harry Meal. Что интересно, в разных странах наборы немного отличаются. В российской было 10 игрушек, а вот, например, игрушки из японской коллекции. Собирателям лишний повод шерстить по аукционам.



Kickstarter-итоги минувшего года

KICKSTART my heart



Начнем с игры, которая 13 мая успешно набрала заявленные \$150 тыс. и еще 40 тыс. сверх того – **Chasm**. Экшен-адвенчура или, как их еще называют, метроидвания с потрясающе красивым писель-артом (какое небо! Какие ёлки!), процедурной генерацией уровней (но из вручную нарисованных «комнат») и, как водится, тоннами секретов и ролевыми элементами. Предзаказы уже доступны, выход в Steam намечен на май-2014.



Legend Of Iya. Наш экс-соотечественник, давно перебравшийся в США, Андрей Бадю aka darkfalzx, подобно Толкиену с его «Средиземьем», вынашивал идею

своей игры с самого детства, а работал над ней по меньшей мере 4 последних года. Штурм «Кикстартера» был успешным – сумма в 75 000 со скрипом, но достигнута. Ждем эпическую экшен-адвенчуру с огромными мирами и невероятным вниманием к деталям.

SEGA Mega Drive / Genesis: Collected Works – энциклопедия истории «Мегадрайва», приуроченная к 25-летию консоли, средства на издание которой собраны на Kickstarter. И снова с многократным превышением – 98 тыс. при заявленных 30.



Минувший год доказал: коллективное финансирование aka краудфандинг может быть настоящим спасением для «рискованного сектора» – инди, ремейков, возрождения олдскульных жанров. Взглянем на самые интересные для нас попытки штурма «Кикстартера» последних месяцев – как успешные, так и совсем наоборот.



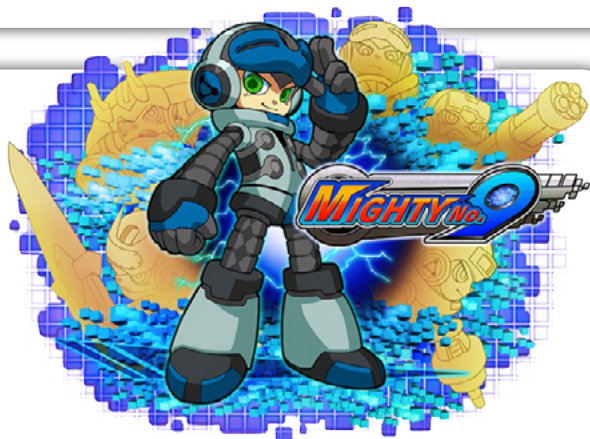
Shovel Knight. Забойно-стебный платформер от Yacht Club Games ждал невероятный успех – при намеченной цели \$75 тыс. собрано 315! Это, впрочем, налагает на разработчиков немалую ответственность – теперь им придется воплотить все обещанное, включая, например, игральные боссы. Игра в разработке с прошедшего марта, а выйти должна 31 марта 2014-го.



River City Ransom Underground. Проект по возрождению знаменитого Nekketsu-мордобоя 9 октября успешно преодолел поставленную (и довольно высокую) планку в 180 000\$. Игрушку делает канадская студия Conatus Creative, и она получила совершенно официальную лицензию. Все «по олдскулу» – хардкор, спрайтовая графика, никаких новомодных фишек. Правда, на сайте уж давно царит тишина, только новые твиты изредка всплывают.



Armikrog. Кажется, все уже забыли об этих замечательных людях, что почти 20 лет назад изваяли из трех тонн пластилина шедевр под названием Neverhood, и давно канули в прошлое те времена, когда каждая игра была экспериментом. Но вот они возвращаются с новой студией PencilTestStudios и с новой игрой, и это опять квест, и опять пластилиновый! Заявленная сумма (а это почти миллион) собрана с превеликим трудом, но главное – собрана, и игре – быть. Чудеса иногда случаются.



А вот и самый нашумевший олдскул-успех – **Mighty №9**, новая игра от создателя робомальчика Мегамена Кейдзи Инафуне. Ожидание «нового Мегамена» было столь велико, что при неслабой поставленной планке в \$900 тыс. было собрано 3,8 млн! Все цели достигнуты, и нас ждут версии для всех существующих в природе платформ и режим онлайн-битв.

Nintendo Flask – флаги со спиртным в виде картриджей NES! Кажется бы, бред сивогобыльный или, в лучшем случае, приколы на один раз. Кому это нужно? А вот оказалось, что нужно. Ребята рискнули и успешно профинансировали свой... своеобразный проект. Что ж, пожелаем им не столкнуться с хищными адвокатами одной большой и весьма кровавой фирмы, которой принадлежит дизайн тех самых картриджей...



Но не всем покорителям «Кикстартера» удача улыбается, и вот пара обратных примеров:



Ремейк **JamesPond: Codename Robocod**. Попытка возрождения умеренно известного сеговского платформера не состоялась – нужную сумму собрать не удалось, несмотря на участие в проекте создателя оригинала Криса Соррелла. Кампания по сбору денег была свернута задолго до окончания, когда стало ясно, что цель уже точно не достижима.



Но самый, наверное, оглушительный ретро-провал – **Boogerman 20th Anniversary**, юбилейный ремейк «Бугермена», который при поставленной планке 375 тыс. собрал жалкие 40. Не спасло и заявленное участие червя Джима в качестве второго играбельного персонажа. А может, наоборот, окончательно погубило.



by Никита Меркурьев

ИОРАМА

ИГРОДИОРАМА

Делаем своими руками

Однажды, листая интернет-страницы, я обнаружил сайт, посвященный бумажному творчеству на игровую тематику. Там были и простые кубические модели игровых человечков, и сложные, детально воссозданные герои, но больше всего мое внимание привлекли диорамы. В общем, диорама – это точное воссоздание какого-либо события, сражения или места. В нашем случае – это моделирование сцены из игры.

Главный плюс бумажных диорам – доступность. Для её изготовления не надо быть гением фотопласта, мастером спорта по черчению или гуру оригами. Нужно лишь желание и более-менее прямые руки (потому что хоть какое-то усилие приложить все же придется). Сложность исполнения каждый может выбрать для себя сам, но об этом я расскажу ниже.

Итак, я решил собрать диораму, для этого понадобится ее схема.

Вырезка, выкройка, развертка, схема – это рисунок на бумаге, который мы собственно и будем вырезать и собирать. Мне привычнее называть его схемой, поэтому остановимся на этом варианте.

Схемы многих диорам можно легко найти в интернете, но попадаются, как правило, только самые популярные (Contra, Mario, Sonic). А что делать, если ваша любимая игра Castlevania, или вам захотелось поставить себе на полку сценку битвы из

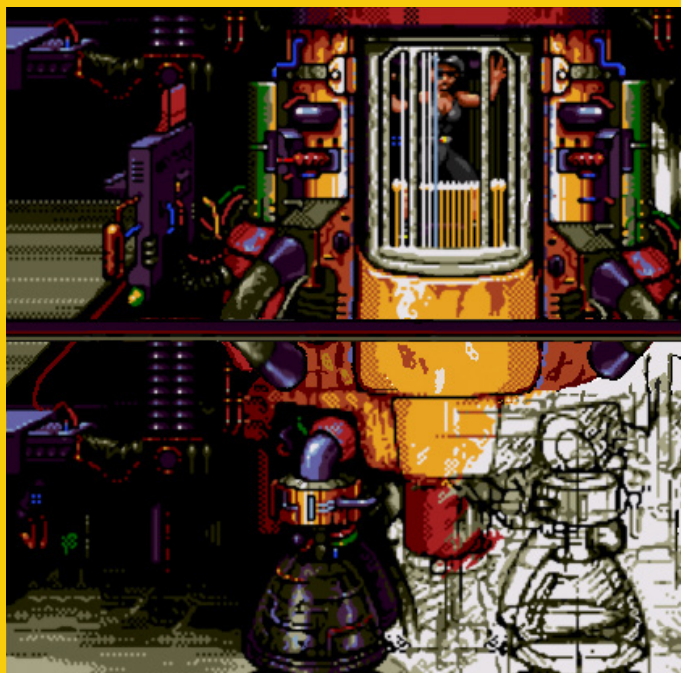


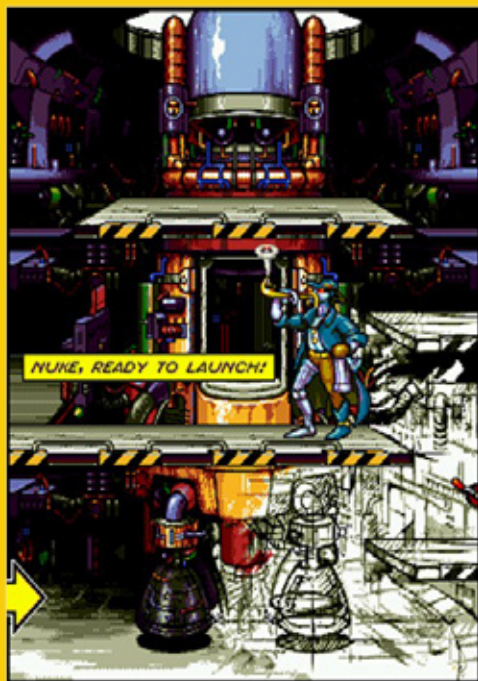
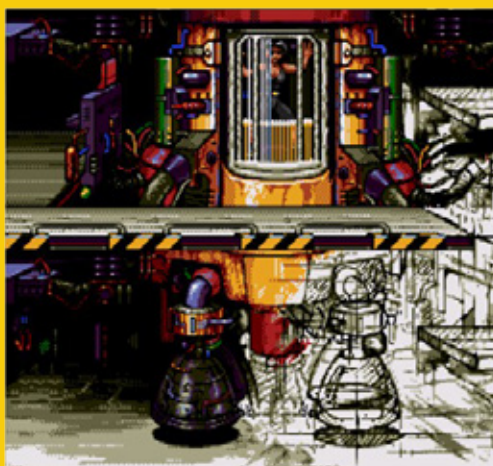
Рис. 2



Golden Axe? Выход есть! Надо создать свою собственную диораму, так сказать, «с нуля». Следует оговориться, что для диорам наиболее подходят классические двухмерные игры, с видом сбоку (конечно, при сильном желании, можно сделать

диораму на совершенно любую игру, но это уже несколько сложнее) – платформеры, битемапы и т. п. В них есть готовый задний фон, множество разнообразных платформ, ящиков и других предметов, которыми можно заполнить пространство.

Рис. 1



Для создания модели я выбрал одну из своих самых любимых игр на приставке SEGA, и из игр вообще – Comix Zone! Моделировать буду сцену финальной битвы Скетча с Мортусом. Для чего еще раз прошел игру и сделал несколько скриншотов последней локации. Они понадобятся для создания заднего фона и платформ.

Для работы нужны минимальные навыки владения любым графическим редактором с поддержкой слоев. Уверяю вас, что я далеко не гуру фотопласта, однако особых трудностей в создании не испытал. А те же, кто владеет программой более-менее сносно, справятся гораздо быстрее меня. Сначала я задумал смоделировать локацию полностью со всеми

HAND MADE

сосредоточены на нижней и средней платформе, и верхняя будет смотреться слишком пусто в сравнении с ними. К тому же в самой игре не показывается вся сцена сразу, не вмещается в экран. Тем более что при такой высоте модель не влезет ко мне на полку (что самое главное). Рис. 1

Присмотревшись к картинке, я увидел, что комната в конце поворачивается, и боковые платформы находятся в другой плоскости (ближе к нам) относительно центральной платформы. В динамике игры это не заметно, но на статичной картинке видно хорошо.

В итоге сцену я поделил на три части: задний фон, пол, правая стенка. Рис. 2

В любой диораме важно внимание к деталям, насыщенность объектами. Например, сделать задний фон многослойным – поставить отдельно ряд деревьев или домов. На переднем плане наряду с главными героями можно расположить предметы, часто встречающиеся в игре (ящики, кусты и т.п.). Чем больше объектов (в разумных пределах, конечно), тем интересней будет диорама, но и, соответственно,

сложней будет ее изготовить. Рис. 3-1, 3-2 В моем случае задний фон достаточно специфичен, и из него сложно выделить какие-либо объекты.

Из дополнительных объектов я сделал поручни на платформе и рычаг. Была еще задумка вынести одно из сопел ракеты на передний план и сделать его объемным. Но это оказалась слишком сложная (скорее долгая) в моделировании задача из-за его округлой формы. Также в сцене будут участвовать Скетч, Мортус и парочка «черепокрылых» (уж не знаю, как их назвать по-другому). В игре все они могут перемещаться по всему экрану, поэтому расставить их на модели можно как душе угодно.

Основная сложность состоит в том, что к заднему фону наши платформы будут прилегать одной стороной, а на двухмерной картинке они нарисованы в перспективе, для

объемности, поэтому лишние выступающие части надо закрасить вручную. Рис. 4

Собрав прототип, я увидел, что модель очень неустойчива вследствие небольшой ширины. Исправил это, изготовив дополнительную подставку. Закончив оформлять задний план – фон диорамы и передний план – платформы и герои, я обратил внимание, что у меня остались свободными задние поверхности, обратная сторона модели. Конечно, диорама будет стоять у стены и на них никто внимания не обратит... Поместил туда несколько артов, и душа стала спокойной.

Рис. 4-1

Рис. 3-1



Рис. 3-2



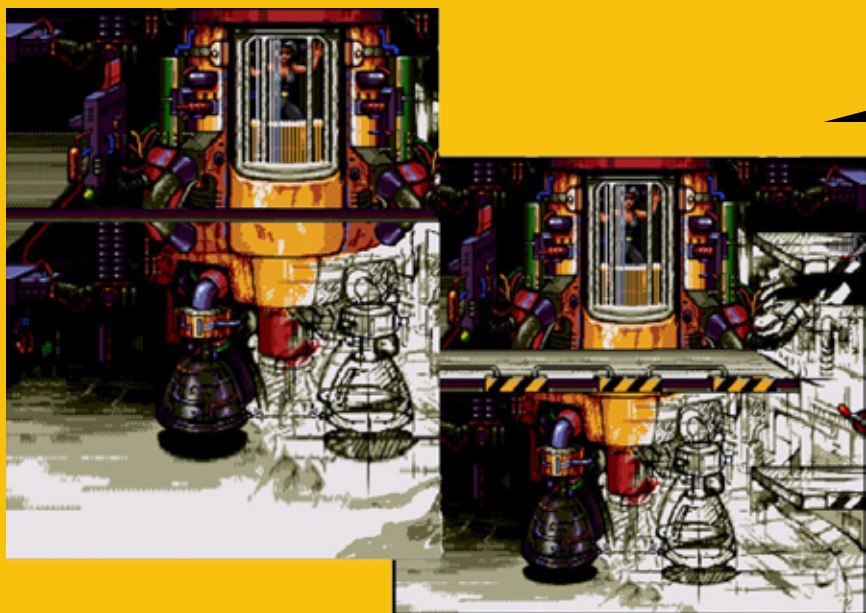
Ну

вот,

схема наконец-то готова (на нее ушло 90% времени от всей работы). Осталась самая малость: распечатать, вырезать и склеить.

Бумагу надо использовать обязательно плотную, например, альбомную – для новичков она подойдет лучше всего. Если хотите, чтобы было совсем красиво – берите фотобумагу, однако ее сложнее сгибать. Клей подойдет простой карандашный. Мне было удобнее всего использовать именно его. Распечатываем схему и аккуратно вырезаем все заготовки. Особое внимание стоит уделить местам, предназначенным для склеивания: если плохо вырезать, будет сложно правильно согнуть конструкцию, тут маникюрные ножницы

Рис. 4



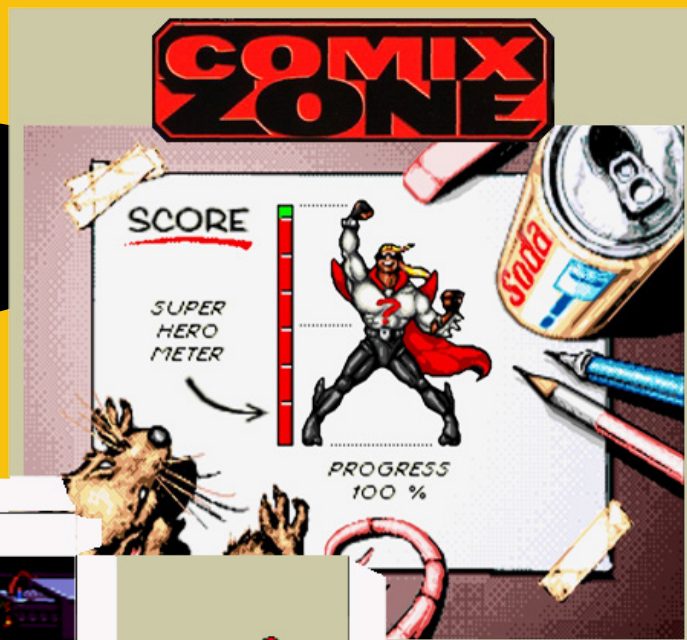


Рис. 4-1



Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7

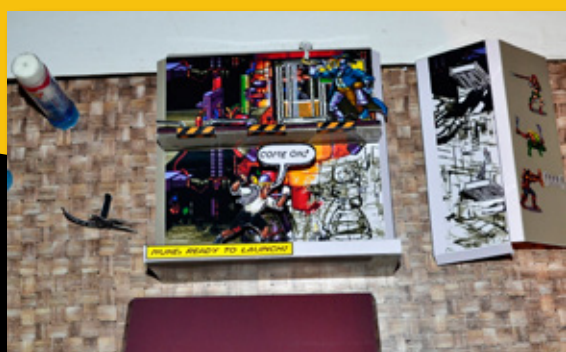


Рис. 8

и канцелярский нож вам в помощь. Рис. 5

Самый, пожалуй, сложный момент – это сгибание. Я использую металлическую линейку, но подойдет любой ровный и твердый предмет. Здесь главное не торопиться и сделать все ровно по линиям. Рис. 6

При склеивании надо плотно прижимать объекты друг к другу, для этого важна правильная последовательность сборки. Первым делом крепим мелкие объекты. Самые мелкие объекты (поручни) лучше сначала согнуть и склеить, а потом вырезать по контуру.

Крепим Скетча к полу, для этого делаем надрезы ножом, вставляем туда места для склеивания и приклеиваем снизу. Рис. 7

После собираем пол полностью. К центральной платформе сначала приклеиваем панели, делаем в них надрезы, вставляем и приклеиваем поручни, крепим на платформу Мортуса.

Крепим крысу к боковой платформе; платформу и рычаг к правой стенке,

собираем правую стенку. Приклеиваем к заднему фону центральную платформу и Черепокрыла. Рис. 8

Теперь приклеиваем к подставке задний фон и правую стенку, приклеиваем заднюю поверхность к оборотной стороне модели. Осталось приклеить пол и собрать до конца подставку.

Ну вот, диорама по Comix Zone готова и отправляется на полку радовать глаз.

В итоге: на разработку схемы у меня ушло примерно неделя неторопливой работы. На сборку – пара часов. А сколько в процессе появилось новых идей, которые хочется реализовать...

Думаю, вы увидели, что изготовить диораму не так уж и сложно, а проявив чуточку фантазии и желания, можно создать по-настоящему оригинальные модели. Уверен, что у вас получится. Удачи!

Полезные ссылки:

<http://nintendo-papercraft.com> – сайт, посвященный всему, что можно сделать из бумаги на игровую тематику
<http://spritedatabase.net> – большая база спрайтов почти на все известные платформы
<http://www.cubecraft.com> – сайт о кубических фигурках из игр, фильмов и т. д.
<http://otakoo.at.ua/index/0-2> – сборник ссылок на тему бумажного творчества.

Общеизвестный факт: под конец жизненного цикла платформы на ней выходят сильнейшие игры. Или хотя бы просто очень сильные. Возможности «железа» хорошо изучены, опыт накоплен, рынок изучен, риски сведены к минимуму — остается идти и творить. Да, эти игры не расширяют границ, не открывают горизонтов, не задают новые тенденции геймплея. Более того — очень часто случалось, что последние выдающиеся игры платформы оказывались незаслуженно обойдены вниманием геймеров — ведь на дворе уже другая эпоха, и все внимание обращено на новое поколение консолей... Для NES это был год 1993-й. Бал правили 16-битные SNES и MegaDrive, а на 8-битной старушке продолжали выходить замечательные игрушки. И следующие много страниц нашего журнала будут посвящены им — **последним восьмибитным шедеврам.**





ZEN

[Происхождение](#)

[Игра на NES](#)

[Игра на GAME BOY](#)



РОЖДЕНИЕ

Как же появилась на свет вселенная, в которой ниндзя Зен противостоит Лорду Контаминусу? Началось всё в 1987 году, на волне сверхпопулярности комиксов в США. Как и гораздо более известные собратья по жанру – черепашки ниндзя – Зен был создан двумя независимыми художниками, Стивом Штерном и Дэном Коутом. Свою студию они назвали бесхитростно – Zen Comics. Первые два сезона были нарисованы весьма примитивно, в таком подростковом стиле, и Зен был похож на детёныша-гуманоида, и уважения особого вызвать не мог. Всё изменилось, когда Зен начал печататься студией Archie Comics, где Билл Маус сделал Зена мускулистым и брутальным – таким, каким мы его привыкли видеть.



История появления Зена рассказывает нам, что на некой планете Baltoon проводился генетический эксперимент. Зен был одним из образцов, но его признали неудачным и хотели уничтожить. Teslah – добросердечная ученая – не смогла этого сделать и катапультировала Зена в капсуле прямо в открытый космос, дав ему хоть какой-то шанс на жизнь. Приземлилась капсула в системе Ом, где малыша подобрали Мастера Ом. Посредством долгих тренировок и медитаций они сделали из нашего мальчика настоящую боевую машину. Когда Мастера Ом решили, что Зен готов, они вручили ему тот самый фотонный посох и отправили восвояси. Зен становится профессиональным охотником за головами.

Интересный момент: у Зена нет ни рта, ни носа, на синем человекоподобном лице лишь огромные черные (либо зелёные) глаза. Как же он ест? Дышит? В конце концов, как он общается с остальными, если ему и говорить нечем? Но Зену это не помеха – общается он посредством телепатии, и слышит остальных также с помощью неё – ведь и ушей у инопланетянина нет. А «ест» он уже с помощью телекинеза, дематериализовывая пищу. Ну и иногда телекинезом он перемещает предметы, в том числе и себя. Однако, ко всему вышесказанному, рот и нос у Зена появлялись в паре номеров – чему ниндзя, естественно, рад не был совершенно. Ведь ему пришлось кушать за столом и носить маску, которая защищала бы его от зараженного воздуха некоторых планет.



Комиксы про Зена-наёмника довольно сильно отличаются от видеоигры мрачностью, особенно в чёрно-белой рисовке – соседями по издательству были журналы вроде Heavy Metal. Злодеи и вторичные персонажи были под стать – взять ту же сексапильную союзницу Зена Nira X, которая впоследствии получила свою собственную серию комиксов. Но сейчас хотелось бы остановиться на тех выпусках, которые связаны с видеоигрой по сюжету.



Древняя высокоинтеллектуальная раса Gordons в очередной раз нанимает Зена для того, чтобы тот претворял их интересы в жизнь – в этот раз на планете Земля, что находится в Млечном пути. Зен думал, что это банальное дело, ведь он не знал, что Lord Contaminous со своими приспешниками набрал силы и собирается полностью загрязнить планету. Ему предстоит захватить Geocrystal, спасти Джереми и по пути подарить всем землянам шанс увидеть следующий рассвет.

Лорд Контаминус (Lord Contaminous) – коварный злодей, вышедший из свалки токсичных отходов, повелитель мусора и вообще неприятной внешности тип. Имеет в распоряжении нескольких союзников, в числе которых **Sulfura, Garbradgeman, Oil Slick, Smogger.**



Can-it
парень,
собранный из
металлических
банок.



Pulp
слеплен из
переработанной
бумаги.

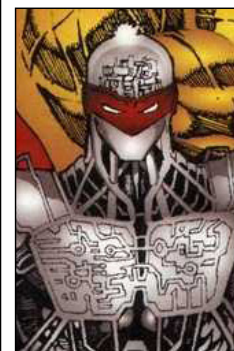
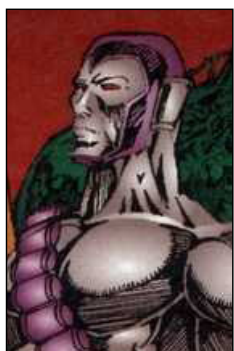
Bottle Bandit
стеклянный воин,
созданный из
бутылок.

Lawnranger

человеко-
подобное
существо,
сделанное из
переработанных
растений и других
органических
материалов.

Lights Out

андроид,
собранный из
переработанного
электро-
оборудования.



Также в комиксе были персонажи, которые в игру не вошли



Karl Lorenz
генерал армии США,
отчаянно пытавшийся
захватить Зена.



Daphne Capshaw
бывшая помощница
генерала Karl
Lorenz, к которой
Зен испытывал
любовный интерес.

Dump-It
человек,
переметнувшийся
на сторону Лорда
загрязнения.



Видеоигра была попыткой добавить популярности франшизе и заодно срубить дополнительных денежек. С издателями игры им повезло – Копати в очередной раз показала, что с хорошими геймдизайнерами у неё всё в порядке. Ну а вот с изданием фигурок повезло им не очень – серия была очень маленькая, всего шесть персонажей, да и исполнение оставляет желать лучшего. Хотя для середины девяностых такие уродцы были вполне нормальными, по крайней мере, те игрушки, что были у меня.

Сейчас с игрушками и комиксами ситуация хуже, чем с видеоигрой – их можно добыть лишь через интернет-аукционы, а игру можно до сих пор можно найти в виде пиратского картриджа на рыночке родного города.

Что всё-таки печально – ведь комиксов о защите окружающей среды почти нет. И уж тем более с такими персонажами – гораздо более популярный Капитан Планета со своей нравоучительностью и в подмётки не годится Зену.

В 2008 году издательство Devil's Due пыталось реанимировать серию комиксов про Зена и вернуть ему былую славу, но, кажется, воз и ныне там. Но у нас всё же есть две великолепные видеоигры, и мы можем помочь Зену и Переработанным Героям!

THE CONTAMINATOR™

HYPERSHIP™

JEREMY BAKER™

CAN-IT™

LIGHTS OUT™

ZEN™

LORD CONTAMINOUS™

GARBAGEMAN™

COSMICALLY COOL!

ZEN

INTERGALACTIC NINJA™

- Fully Articulated Action Figures
- Each figure comes with its own unique action feature and accessories

©1991 Zen Comics Inc. All rights reserved. Used with permission. Licensed exclusively Surge Entertainment.

Just Toys

COMING SOON TO FINE TOY STORES EVERYWHERE.



Game Boy

Первая игра о противостоянии Зена и Лорда Контаминуса вышла на Game Boy в 1992 году. Мегатан к тому времени успел задать стандарты «мультяшного боевика», и в итоге мы видим вполне добротный платформер с выбором уровней, многочисленными прыжками, исчезающими платформами и прочими сладостями. Разве что проходится игра довольно легко, в отличие от того же Мегатан. В этой версии Зен не только раскидывает супостатов при помощи шеста и пинков, но и умеет стрелять из фотонного посоха, предварительно его зарядив. Бонус-уровни выдаются после каждого босса, всего их четыре. А уровней в целом пять, последний – логово Контаминуса – открывается после победы над остальными.

В эту игру приятно играть, даже если вы не знакомы с Game Boy. Графика радует глаз настолько, насколько это вообще возможно на монохромном миниатюрном экране размером 160×144 пикселей.

Плюс музыка, которая еще долго не выходит из головы даже после того, как прекратил играть. Ну и еще, в отличие от NES-версии, здесь присутствуют диалоги между Зеном и злодеями – содержание их весьма забавное из-за своей тривиальности, но, по крайней мере, ниндзя показывает свой крутой нрав.

Сюжетно обе игры привязаны к серии **Defend The Earth**, вышедшей в 1992 году.

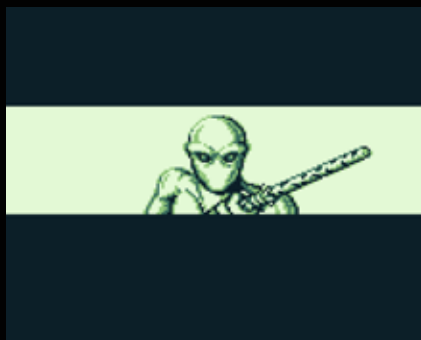
Такие персонажи, как Karl Lorenz и Daphne Capshaw за ненадобностью не показаны, а Dump-It до релиза игры еще не появился.

Все боссы пришли в игру напрямую из комикса, и вначале Gordons предлагают разобраться с помощниками Контаминуса. Даются четыре уровня на выбор:

- **Oil Slick** захватил нефтяную вышку в открытом море и угрожает сделать из мирового океана большое масляное пятно.

После победы над ним вдобавок надо будет спасти застрявших в нефтяной плёнке морских птиц.

- **Sulfura** обосновалась на дамбе, желая отравить



воду и залить кислотным дождём всю землю. Но даже после её ликвидации нам предстоит уничтожить остатки её ядовитого запаса, расстреливая их из фотонного стика.

- **Smogger** использует токсичный завод, чтобы отравить все ближайшие леса. После победы над ним нам надо остановить дым с фабрики весьма хитрым способом – бить по нему палкой... не будем обращать внимания на мелочи.

- На огромной свалке **Garbradgeman** вынашивает планы всю землю попросту замусорить. Когда я вижу улицы родного города, мне кажется, у этого парня явно были последователи. После того, как он повержен, Зен собирает из банок на свалке **Can-It'a**.

И, в конце концов, мы оказываемся в логове Контаминуса, который захватил Джереми и требует отдать ему Geocrystal. Зен, конечно же, на разговоры не ведётся, освобождает Джереми и тот с помощью Geocrystal превращает злодея в кучу гниющих костей. Да, всё верно – не Зен, а Джереми уничтожает Лорда Контаминуса. Судя по всему, с кристаллом умеет обращаться только он. Земля спасена, и Зен улетает на своём насекомоподобном корабле отдыхать и готовиться к новым заданиям.



NES

Игра для Gameboy заслуживает твёрдой четвёрки, но на следующий 1993 год Konami выпускают версию для NES, для которой не хватит и всех пяти баллов! Эта игра просто поражает своим разнообразием и оформлением. Каждый уровень уникален, и чуть ли не половина их – это непосредственно схватки с боссами. Сложность заметно выросла, и в опциях появилась возможность её регулировать. Сюжет в игре тот же самый, что и в предыдущей игре – Зену предстоит остановить Лорда Контаминуса и его четырёх приспешников. Но уровни и механика игры полностью переделаны, плюс разработчики дали разгуляться своей фантазии. Они впили в игру дополнительных боссов, которых не было в комиксе, и они никак не объясняются сюжетом. Также теперь нам дается всего один бонус-уровень в Recyclotron, куда попадаем мы два раза. Но зато теперь мы можем собрать уже всех Recycled Heroes. Но обо всём по порядку.

Вначале нам снова даётся выбор из четырёх уровней, находящихся в разных точках земли. К сожалению, для Dump-It места опять не нашлось, и локации вновь контролируются уже знакомыми врагами.

• **Oil Slick** так же находится на буровой вышке в Европе. Но прежде чем добраться до него, надо спасти всех рабочих на борту, используя раскиданные по уровню огнетушители. Если огнетушителей не хватит – вполне можно выбить их из оживших масляных пятен, не дающих вам прохода на уровне.



• В Южной Америке мы должны спасти исчезающие виды растений от кислотного дождя. Дождь, конечно же, устроила любительница кидаться ампулами **Sulfura**. Это, по сути, первый босс-уровень, где надо уничтожить босса, одновременно спасая цветы. Чтобы оживить цветок, надо ударить по нему палкой...

Опять же, не обращайте внимания на мелочи, ведь после любых двух уровней нам придётся спасти Джереми



из лап Контаминуса, который уволок его на крышу небоскрёба. Зен в этой версии довольно ловко отпрыгивает от стен, что помогает ему догнать Лорда и прямо в воздухе начистить его сиреневое рыло.



• Уровень в Азии представляет собой лихие поездки на вагонетках по шахте, вполне сравнимые с третьим уровнем в Battletoads. Рельсы имеют ответвления, можно выбирать разные маршруты, но все они приводят к Garbrageman.



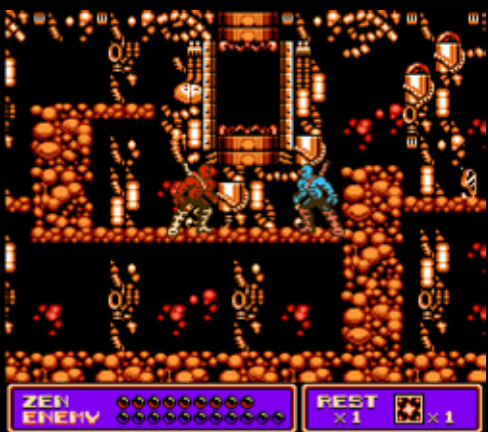
• **Gordons** говорят нам, что в Северной Америке надо сбежать с токсичного завода, пока тот не взорвётся, но не говорят нам... что бомбы устанавливаем мы сами! Это, пожалуй, первая игра, где нам даётся возможность поиграть за эко-террориста. К тому же Зен поступает весьма дерзко, выставляя на таймере всего минуту и тридцать девять секунд для того, чтобы пробежать уровень и одолеть **Smogger**.



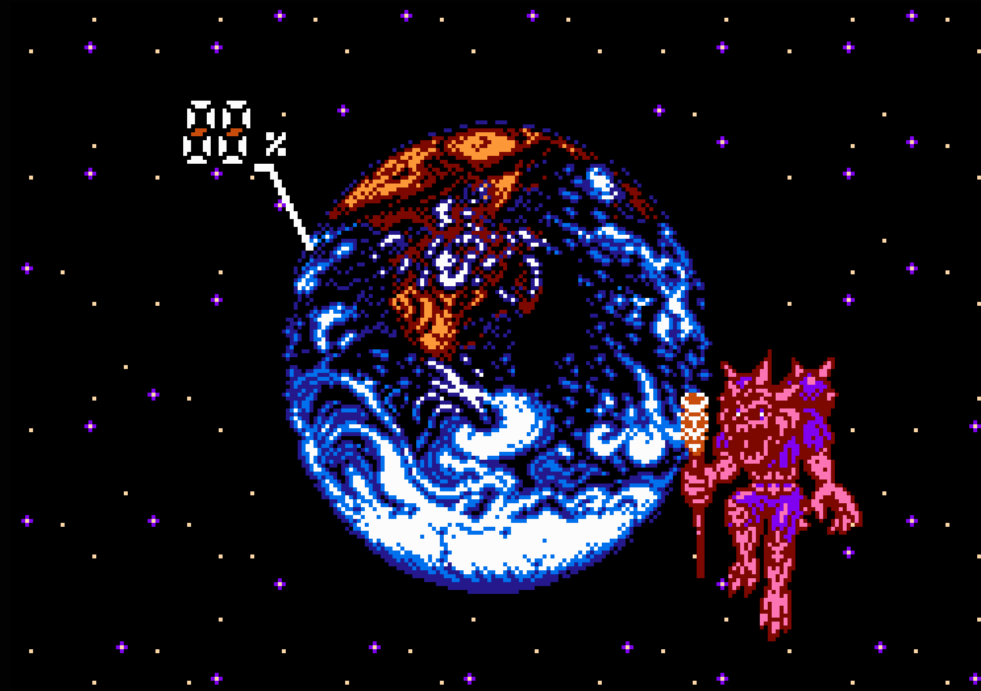
После победы над помощниками Контаминуса мы отправляемся навестить его лично. Тут нас ожидают четыре уникальных уровня вместо одного платформенного. Первым будет свободное падение по вертикальной пещере, где нас будет догонять усеянный шипами потолок, а под ногами будут путаться существа, похожие на амёб. Спасает тут не столько хорошая реакция, сколько память – на выступы вообще

лучше не попадать и падать мимо них.

Далее идут охранники Лорда – это как раз персонажи, которые родились благодаря фантазии разработчиков игры. Первым будет уродливое существо, напоминающее «лягушек» из геймбой-версии, только теперь оно гораздо крупнее и опаснее. Да и прыгать оно уже не желает, предпочитая выматывать Зена неожиданными атаками из воды. После него мы встречаем некоего робота, который самостоятельно собирается из кучи металла и микросхем – привет, Lights Out! Хорошо, этих двоих можно и не связывать с сюжетом, но появление следующего босса следовало как-нибудь объяснить, ведь это клон Зена! Зен и сам был рождён из пробирки, но ведь это уже Земля, а не Baltoon. Двойник заставляет попотеть – двигается он почти так же ловко, как и сам Зен, и умеет восстанавливать энергию, прячась в биокапсулах. И в конце сам Лорд Контаминус ждёт нас на троне. С насиженного места мы деликатно провожаем его на орбиту Земли, где сражение продолжается. Контаминус в бессилии намерен взорвать Землю, но, конечно же, и этот план ему не удаётся. И теперь Зен справляется с ним самолично, не прибегая к помощи детей и космических артефактов. И об игре в общем – учитывая, что каждый уровень даёт нам фактически небольшую отдельную игру, заскучать здесь просто невозможно. Музыка выполнена в характерном «конамиевском» стиле – том самом, который даже породил впоследствии современных подражателей. Графика великолепна, сравнить ее можно разве только с TMNT: Tournament Fighters на этой же приставке (выпущенной к тому же на год позже). Уровни выполнены как в классическом 2D, так и в



изометрии, и всего три из них являются скроллерными. Игра выжимает из старушки NES максимум, при этом не используя никаких дополнительных чипов в картридже. Вообще, если бы эту игру портировали на шестнадцатитбитные консоли, всего лишь добавив насыщенных цветов (как в случае с Battletoads & Double Dragon) то она наверняка была бы широко известна не только на просторах стран, куда клоны восьмибитных нинтендовских приставок пришли под закат оригиналов.



Сейчас можно только пожалеть о том, что Konami не продолжили эту серию (вполне возможно, из-за возни с авторскими правами) и мы не увидели дальнейших походов синего ниндзя. С другой стороны, это великолепная игра, которая не запуталась в ворохе сиквелов, более того – для того, чтобы стать совершенной, ей понадобилась всего одна попытка. Возможно, даже хорошо, что Зен не вышел в тираж, и никто из любителей качественных и интересных игр не разочаруется в Zen Intergalactic Ninja.

by Старик Иморе

TEENAGE

MUTANT

NINJA

TURTLES

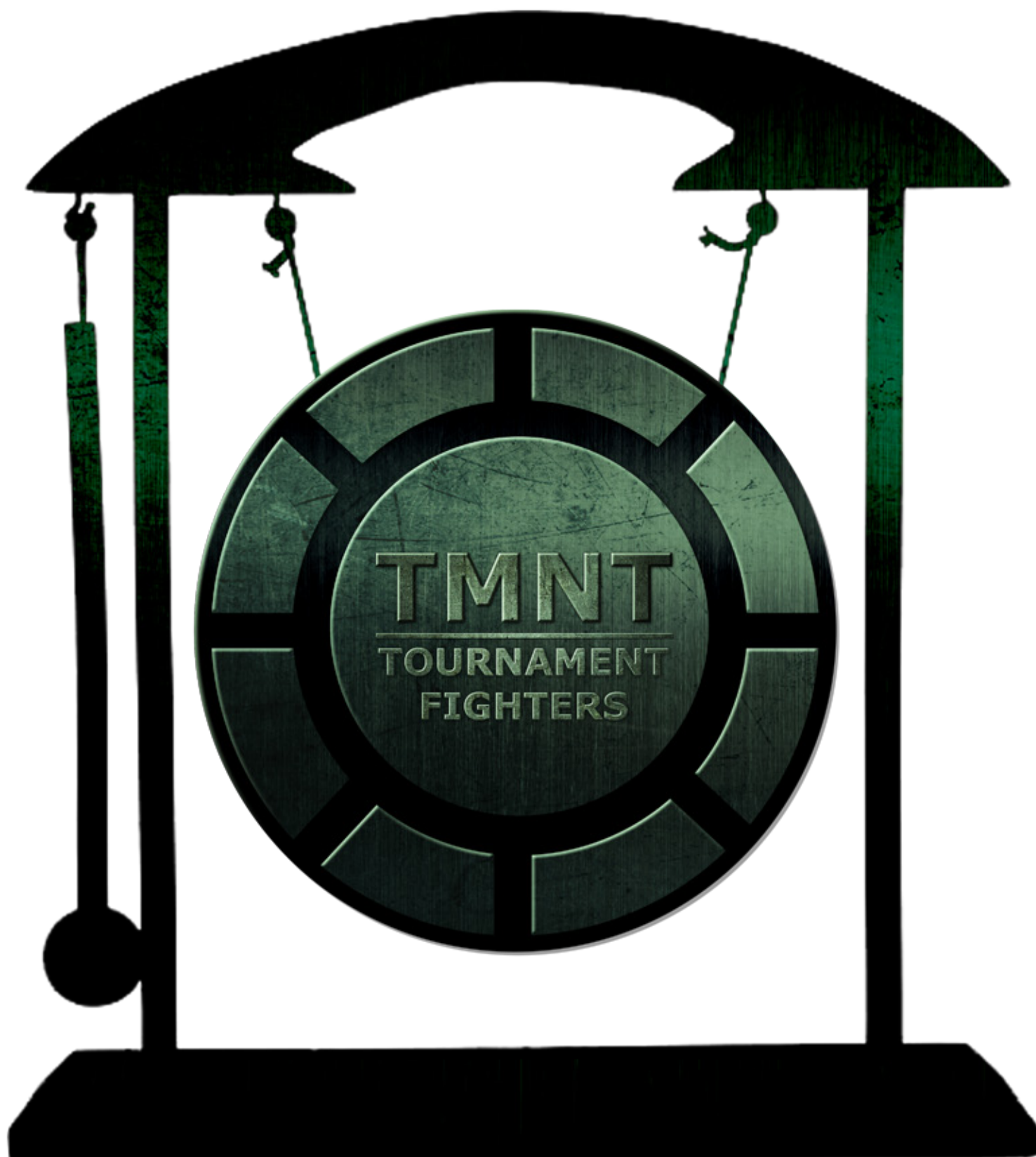
TMNT: Tournament Fighters



Strategy Guide

Автор статьи:
Сергей Сполан

Дизайн и верстка:
Лякин Артем



Первая версия TMNT:TF вышла осенью 1993 г. на консоли Sega Genesis. После, в конце года, вышла версия для Super Nintendo. И, как ни странно, только потом вышла 8-битная версия для NES.

Невероятно, но факт: версию для более слабой консоли, отживающей свои последние месяцы, выпустили самой последней, да еще и сделали ее абсолютно другой игрой, а не банальным портом. В итоге это оказалось очень хорошим решением разработчиков из Konami, об успешности которого даже они, вероятно, не знают.

В принципе, все три версии разные.

Версия для Genesis самая плохая, более того – ужасная. SNES-версия значительно лучше и даже вполне подходит для соревновательной игры. Версия для NES же вышла отличным соревновательным файтингом с уникальной механикой. Это действительно очень необычно, учитывая, что на контроллерах NES всего две экшн-кнопки и, казалось бы, сложно в таких условиях сделать стоящий файтинг (в том же Street Fighter 2 Turbo, которым явно вдохновлялись разработчики, целых 6 кнопок под удары), но однако же получилось.

К сожалению, в мире она мало известна, т. к. в Японии не выходила вовсе, а в Америке выходила под занавес эры NES, да еще и после более плохих 16-битных версий. У нас же эта игра была хорошо распространена, благодаря чему в итоге сформировалось целое файтинг-комьюнити.

Кому стоит почитать это руководство? Во-первых – тем, кто с игрой знаком, но желает играть по-настоящему хорошо, участвовать в матчах и побеждать – пусть для вас оно станет первым шагом. Во-вторых – тем, кто посматривает трансляции матчей и хочет «быть в теме», лучше понимать картину боя. Ну и всем тем, кто интересуется старыми играми вообще – дабы убедиться, что под личиной вроде бы маленького 8-битного файтинга скрывается глубокая и серьезная игра с большим разнообразием тактик. И что есть люди, познавшие дао TMNT: Tournament Fighters, которой в ушедшем году исполнилось 20 лет.



Терминология

панч (кнопка Б) - обычный удар рукой;

кик (кнопка А) - обычный удар ногой;

аапанч (anti air punch) - автоматически активирующийся вместо панча удар, когда соперник находится в воздухе ;

аакик (anti air kick) - автоматически активирующийся вместо кика удар, когда соперник находится в воздухе;

кпанч (close punch) - автоматически активирующийся вместо панча удар вблизи соперника;

ккик (close kick) - автоматически активирующийся вместо кика удар вблизи соперника;

дпанч (ducking punch) - удар рукой в приседе;

дкик (ducking kick) - удар ногой в приседе;

джамп панч - удар рукой в прыжке;

джамп кик - удар ногой в прыжке;

чар (character) - персонаж игры;

миксап (mixup) - ситуация, при которой атакующий игрок имеет несколько вариантов продолжения атаки, а обороняющемуся очень сложно на все это реагировать (и, значит, часто приходится гадать). [Буду также использовать слово «миксовать»];

кроссап (cross-up) - ситуация, при которой происходит разворот одного или обоих игроков (например, прыжок одного чара над другим);

рекавери (recovery) - время восстановления после какого-либо приема, в которое чар уязвим (например, у мясорубки Шреддера долгое рекавери);

спешл - спецприем;

хп - хитпойнты (здоровье);

плеер - игрок;

хитбокс – реальные «физические» границы персонажа или объекта, по которым просчитываются взаимодействия (в т. ч. удары). Может и не совпадать с нарисованным спрайтом.



Общая механика

Общие принципы предельно просты: атакующему игроку нужно получать миксапы, а обороняющемуся – всеми способами не допускать этого и по возможности контратаковать. В этой игре нет никаких комбо, а значит, единственная ошибка не приведет к поражению в раунде. Поэтому при более-менее равной технике исход боя целиком и полностью зависит от так называемых mind games – тех самых игр на миксапах (иными словами – кто кого перехитрит). Ключ к успеху – подбираться ближе и ближе к сопернику, держа наготове как можно больше приемов и не забывая, что тот может в любой момент перейти в контрнаступление.

Никаких зажиманий в игре нет. Если чара сбили с ног, он будет неуязвим в момент подъема, а после этого еще получит приоритет действий на несколько кадров.

Отмечу технику, которую буду называть дерганиями (также общая во всех файтингах) – визуально выглядит, как перемещения туда-сюда, цель которых – вынудить соперника сделать какой-нибудь прием, после которого он будет как-то ограничен в своих действиях либо вовсе уязвим (в этом случае надо его наказывать – например, дернули Шреддера на мясорубку, после этого можем минимум провести бросок). Соответственно, нужно хорошо уметь наказывать соперника за ошибки. Основным приемом для наказаний в этой игре является бросок, т. к. он наносит прилично урона и всегда активен (в упоре, естественно), что не всегда верно для спешлов. Вдобавок, после броска очень часто появляется возможность миксапов.

Большая часть спешлов реализована так: нужно сначала их активировать, далее есть промежуток времени, когда прием активен, и в любой момент этого промежутка прием можно выполнить. Пример – сверло Рафа (держим назад, затем вперед+B). Ключ к успеху – всегда держать спешлы активными, когда можно.

Время активации и время активности у всех спешлов разное. Есть и приемы, не требующие активации.

Пример – пламя Хотхеда. Любой наземный базовый удар можно отменять в спешл, не дожидаясь его конца.

Теперь насчет блокирования. Т. к. блок жмется кнопкой «назад», при кроссапах важно следить за сменой направления блока. А так как в игре есть ряд интересных кроссапов-миксапов (пила Дона, бабочка Хотхеда, вихрь Кейси, сверло Рафа за спину), за блоком придется следить очень хорошо.

Блок есть верхний и нижний. Какие-то приемы можно заблокировать только в верхнем блоке, какие-то только в нижнем, какие-то в обоих. Неблокируем только бросок. Ударами с воздуха можно попадать как в корпус



сопернику (блокировать стоя), так и в ноги (блокировать сидя). Поэтому даже грамотный прыжок уже дает миксапы. Сам прыжок есть короткий-медленный и длинный-быстрый (из бега). Очень важно хорошо чувствовать дистанцию и делать грамотные прыжки, иначе соперник сможет легко наказать. Нужно отметить интересную реализацию классического «файрбола». Сами чары не имеют подобных спешлов (ну разве что вихрь Шреддера похож), однако имеется мяч, который сбрасывает на арену прилетающий Сплинтер. Мяч этот и используется дальше как файрбол.

Мяч начинает сбрасываться не с самого начала раунда, а только во второй его половине (либо после истечения половины времени раунда, либо после того, как кому-то сняли половину хп). На самом деле, в первом случае мяч всегда прилетает за 23 секунды до конца раунда, но в турнирах принято ставить таймер на 45 секунд, поэтому как раз выходит середина. Таким образом, во второй половине раунда появляется больше возможностей миксовать (находимся близко, дальше: бежим бросать соперника / бросаем мяч / показываем бег и моментально бросаем мяч и т. п.). Можно и вовсе тянуть время полраунда, если без мяча сложно. Чтобы выбить мяч у соперника, надо либо сбить его с ног, либо ударить в момент нахождения того в воздухе.

Не все приемы наносят урон через блок – только спешлы и мяч.

В игре есть нокдауны (привет Street Fighter!). Обычно чары улетают в нокдаун, пропустив нескольких мощных ударов за короткое время. Наиболее полезные выбивающие комбинации будут рассмотрены далее. Имеются обоюдные удары (и спешл-удары), поэтому возможны и обоюдные нокдауны. А еще есть обоюдные нокдауты и ничейный исход раунда.

Напоследок еще одна особенность, на этот раз не самая приятная. NES – консоль достаточно слабая, а игра выжимает максимум из нее, поэтому в моменты просчета большого количества коллизий иногда какие-то действия не успевают обработать вовремя и подвисают на 1-2 кадра (в секунде в этой игре 60 кадров). Это все малозаметно и почти ни на что не влияло бы, если б этот «микролаг» не сваливался почти всегда на действия первого игрока. Стоит добавить, что при всех прочих равных условиях приоритет у второго игрока (если оба в упоре одновременно бросают, бросит всегда второй). Это тоже не так уж страшно, ибо совсем равных ситуаций с бросками (и некоторыми спешлами) очень мало, но вместе с вышеописанным все это приводит к преимуществу второго плеера. Поэтому на турнирах матчи играют в два сета (сначала один первый плеер, потом другой) с возможными дополнительными боями (также парными).



Персонажи

Общепринятым турнирным балансом сил в игре считается: **Лео 6, Раф 5, Майк 7, Дон 6, Кейси 7, Хотхед 4, Шреддер 4**. Далее все будет рассматриваться именно для таких показателей сил.

Имеется базовый набор приемов, который умеют (почти) все, но по-разному. Все умеют бегать, прыгать. Все умеют описанные в терминологии разновидности панчей и киков. Также все умеют бросать соперника из упора и бросать мяч, стоя на земле. Брать мяч на земле умеют также все, в воздухе – все, кроме Хотхеда.

Остановимся на кпанче и ккике – у них у всех очень быстрый рекавери, соперник не сможет нас наказать за них, а значит, их

можно применять для миксапов: **кпанч, затем бежим бросать / кпанч, прыжок за спину / кпанч, дергаем на что-либо / два кпанча** и т. п. Расстояние, на котором активируются эти удары, и рекавери у всех разное. Наиболее полезен, пожалуй, ккик Шреддера, наименее – ккик Хотхеда. Неплохо проявляет себя кпанч Кейси. Однако все равно они малополезны – если подобраться на такое расстояние, гораздо выгоднее делать что-то другое (бросок, например), но если уж так вышло, что подобный удар прошел – можно этим воспользоваться. Больше про эти удары особо нечего добавить, поэтому далее они упоминаться практически не будут.

PLAYER SELECT

LEO



RAFH



MIKE



DON



CASEY



HOT



SHRED



Черепахи

Все черепахи умеют делать быстрые удары пяткой и плечом во время бега (вперед вперед+А, вперед вперед+Б), которые еще и отлично используются для быстрого перемещения по карте (в этом случае буду называть их дальше подпрыгами). Оба приема выполняются одинаковое время. В момент выполнения подпрыга черепаха находится в воздухе, т. е. у соперника будут срабатывать аакик и аапанч вместо обычных ударов. Удар плечом является отличным анти-эйр-приемом, удар ногой тоже хорош для этого, но им попасть сложнее.

Рекавери недолгое, но достаточное для того, чтобы соперник смог наказать, поэтому очень важно научиться хорошо чувствовать дистанцию и не делать подпрыги сопернику в блок – тогда он получает возможность броска и дальнейшей атаки. Грамотные же подпрыги прямо к сопернику заставляют его буквально плясать в экран, чтобы на них реагировать, в противном случае он сам пропустит бросок и окажется в плохом положении. Подпрыги нужно блокировать стоя – если сидеть, черепаха в итоге окажется вплотную к сидячему сопернику в более выгодном положении. Поэтому с их помощью можно и нужно наказывать глупые присаживания.

Но это не все. Когда соперник сбит с ног, он сначала поднимается в положение сидя и только потом встает. Это позволяет ловить его на этом моменте и делать подпрыг, который приведет черепаху прямо вплотную к оппоненту. Соответственно, если мы оказались вблизи сбитого с ног противника, у нас появляется возможность миксапа: **ЛОВИМ МОМЕНТ вставания, пытаемся кинуть / дергаем на какой-либо прием / делаем подпрыг в момент вставания (притом в разные моменты его можно и нужно делать!) / просто подходим и делаем дпанчи** и т. д. На все эти действия сопернику надо отвечать по-разному, а черепаха ведь близко, реагировать тяжело.

Достаточно легко подпрыгивать через ряд дкиков соперника (кроме Шреддера) и проводить бросок.

Все черепахи умеют бросать мяч в момент выполнения этих приемов, и это дает им дополнительные возможности миксовать: близкий подпрыг, и дальше либо мы кидаем мяч, либо нет (летим до конца и бросаем оппонента). Можно и вовсе делать подпрыг в блок и кидать мяч в момент, когда соперник вот-вот захочет нас кинуть. Цена ошибки для нас в этом миксапе – бросок с продолжением атаки соперника, а для соперника:

- в случае кидания мяча - попадание мячом, далее миксап вокруг взятия мяча (можем взять мяч / можем не брать и бежать прессить дальше / можем изобразить



взятие мяча (сесть на пару кадров), резко встать и побежать и т. п.), далее снова миксап с мячом в случае взятия; - в случае оставления мяча в кармане и проведения броска - бросок с продолжение атаки (но мячик то у нас - снова миксапы с ним).

Замечу также, что если соперник нас кинет в этом случае, то он не сможет миксовать вокруг выпавшего из нас мяча, т. к. выход из броска долгий, и если он будет брать мяч – это будет сразу заметно. Исключениями тут могут быть разве что Лео и Раф, об этом чуть позже.

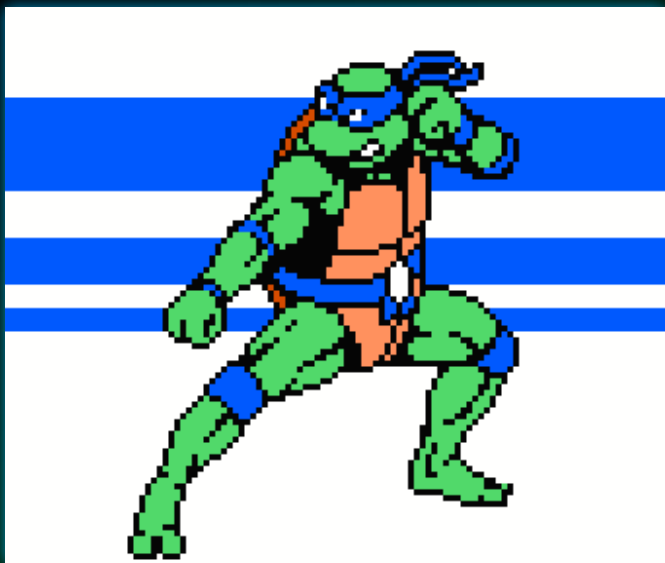
Учитывая все написанное выше, наличие подпрыгов сразу дает черепахам большое преимущество в атаке над другими чарами. Они позволяют миксовать даже на большой дистанции (хоть и реагировать в этом случае проще).

Базовые удары черепах наносят средний урон (больше Кейси, меньше Хотхеда и Шреддера), разный у разных черепах. Броски черепах наносят наименьший урон (хоть и тоже большой). Аапанч и аакик у всех черепах одинаковые. Не самые полезные для обороны удары, но апперкот (аапанч) неплохой.

Панч + джап панч + удар пяткой – выбивает всех в нокдаун.



LEONARDO



Один спешл: вертушка (вниз назад+A).

Делается без активации, сразу с начала выполнения Лео неуязвим для бросков, однако на старте вертушку можно перебить много чем (ударом пяткой, атаками с воздуха, обычными ударами, спешлами).

На протяжении всего выполнения вертушку легко перебить джиками. Урона вертушка наносит мало.

Как анти-эйр-прием вертушка очень хороша, но злоупотреблять ей для обороны воздуха не стоит, т. к. соперник может легко рассчитать хитрый прыжок и оказаться за спиной, после наказать.

Долгое рекавери, любое глупое использование этого приема приведет минимум к броску, поэтому, чтобы хорошо играть за Лео, нужно хорошо чувствовать дистанцию и научиться делать «тролльские» вертушки, которые либо соперник не побежит наказывать (т. к. не будет уверен), либо же получит урон при попытке наказать и дальнейший прессинг. Если соперник блокирует два удара вертушки, а третий пропускает – вылетает в нокдаун. Также соперник вылетит в нокдаун, если заблокирует два последних удара вертушки, а после пропустит панч или более сильный удар. Поэтому делать тролльские вертушки такого типа наиболее полезно. Умея все это, имеем дополнительные возможности при миксапах как вблизи, так и на расстоянии.

В момент приземления из подпрыга Лео тоже может делать вертушку – это, бывает, спасает от бросков и действует на нервы соперникам, и это снова дополнительные миксапы. Также вертушкой можно потянуть время в конце раунда, если нужно, т. к. она долгая.

Еще отмечу делание нескольких вертушек подряд в случае, если соперник перепрыгивает – иногда может спасти от попытки наказать Лео броском.

Вместо джика у Лео подкат – не самая полезная вещь, т. к. если даже если он проходит, соперник получает возможность броска и атаку, а урона наносит мало, однако и он имеет применения:

- **когда у соперника осталось совсем мало хп, подкат едва ли не лучше всего подходит для завершающего удара;**

- **из подката можно кидать мяч и делать вертушку – дополнительные возможности миксовать: подкат в блок, мяч в последний момент / подкат, вертушка (ранняя/ поздняя) / подкат в блок, встаем и бросаем сами. Однако прием достаточно медленный, поэтому это проще взять на реакцию, чем почти все остальные миксапы в игре.**

Цена ошибки миксапов – для Лео это минимум бросок, для соперника это максимум бросок (ну или мяч), т. е. не в пользу Лео.

Подкатом можно «проезжать» под подпрыгами, под частью кинутых мячей, под сверлом Рафа (сложновато), под другими воздушными атаками. Бросок у Лео один из самых лучших в игре: Лео рекаверится быстро, а соперник летит долго. В итоге Лео после броска может свободно пробегать достаточно большое расстояние, приближаясь к сопернику и не теряя стандартных черепаших миксапов.

Также Лео единственный умеет еще кое-что – сделать подпрыг, кинуть в этот момент мяч и сразу после этого, не дожидаясь конца подпрыга, сделать вертушку (новые миксапы: подпрыг на бросок / подпрыг, мяч, продолжаем лететь на бросок / подпрыг, мяч, вертушка).

Бросок мяча стандартный.

По скорости бега Лео тормоз, медленнее него только Хотхед и Дон. По здоровью – достаточно жирен, жирнее него опять же только Дон и Хотхед. Прыгает Лео средне, хуже него прыгают Дон, Шреддер и Хотхед.

Исходя из написанного – Лео при должных навыках является хорошим чаром, способным как защищаться, так и атаковать. Защищаться им проще, атаковать сложнее. Медленная скорость и плохой прыжок приводят к трудностям в некоторых боях.



Общая тактика игры за



Все глупые прыжки наказываем либо бросками, либо вертушкой, далее миксуем. Применяем тролльские вертушки, чтоб приближаться к сопернику.

При миксапах соперник будет стараться не пропускать броски,

поэтому вертушками вероятно получится нанести много урона.

Мяч дает Лео еще больше преимуществ ввиду его уникальной способности делать серию подпрыг-мяч-вертушка, поэтому стараемся забрать его себе.

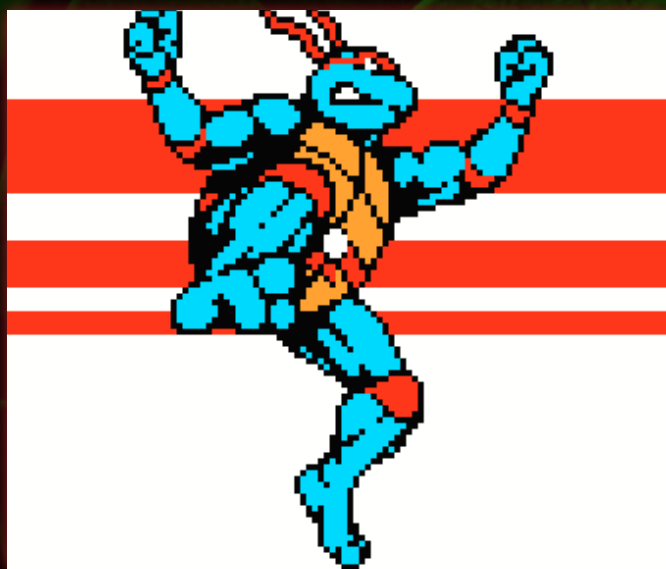
Общая тактика игры против



Стараемся не допускать тролльских вертушек. Если допустили – лучше не рисковать наказывать. Все нетролльские вертушки стараемся наказывать и атаковать дальше.

Держимся вблизи Лео и дергаем его – он

медленный, реагировать будет проще. Вблизи в миксапах очень хорошо прыгать вокруг Лео, и делать это часто, т. к. вертушку в таком случае мы легко накажем. Ну и стараемся не дать Лео мяч. При миксапах Лео стараемся не пропускать броски, т. к. урон от них заметно больше.



Один спешл: сверло (держим назад, затем вперед+В).

RAPHAEL

Активируется достаточно быстро, на старте Раф уязвим какое-то небольшое время для всего. Наносит большой урон, также очень большая ширина хитбокса.

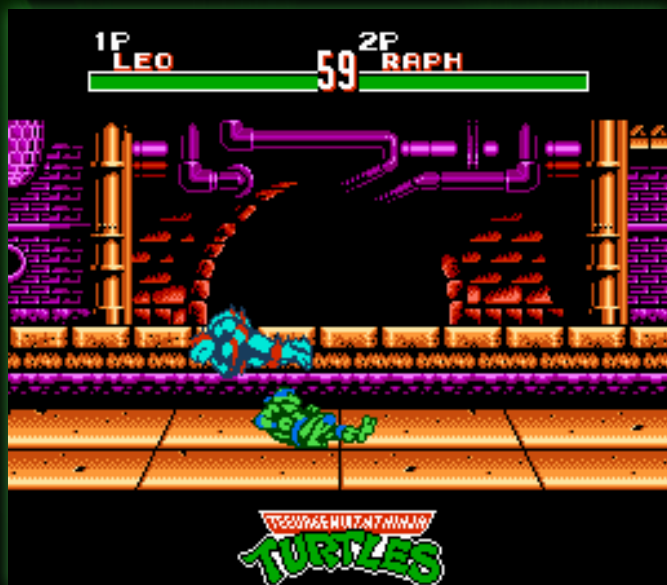
Самое главное – время активности самое большое в игре, и это позволяет Рафу уметь делать сложный прием, который назовем «пятка-сверло» – активируем сверло, далее резко делаем удар пяткой, и затем, когда уже пошла пятка, а сверло все еще активно, можем отменить удар пяткой в сверло. Аналогично можно делать более простой прием «бег-сверло».

Отмечу, что делать удар плечом вместо удара пяткой тут не получится, т. к. нажатие вперед+В автоматически начнет выполнение сверла. Однако очень редко каким-то образом делается «плечо-сверло» при кроссапах – видимо, там ловится буквально один кадр, когда направления уже сменились, но какой-то кусок кода игры все еще считает иначе.

Сверло является отличным анти-эйр-приемом, однако делать его в таких случаях надо тоже осторожно, т. к. выверенные прыжки на опережение являются базовой тактикой при игре против Рафа. Сверло является и просто одним из лучших оборонительных приемов.

Обить сверло можно много чем (джамп киками, джамп панчами, аапанчами, пятками, дпанчами, другими спешлами).

В некоторых случаях Раф способен улететь сверлом за спину противнику, создавая такой кроссап-миксап, в котором сопернику придется очень внимательно следить за направлением блока. Например, можно подловить глупый прыжок соперника и наказать его пяткой-сверлом – Раф улетит за спину. Точно так же можно подловить воздушную атаку соперника на дпанч или аапанч и сразу же вылететь



сверлом – будет тот же эффект.

Важнейшее свойство сверла – после его блокирования Раф достаточно далеко отлетает от соперника, и наказать Рафа за сверло можно далеко не всегда. Конечно, это верно, если Раф бьет сверлом снаружи соперника, если же Раф бьет сверлом внутрь (например, если делать его при вставании оппонента), то Раф отлетит на меньшую дистанцию, и наказать его станет проще. Поэтому опасные сверла внутрь лучше не делать часто. И здесь вылезает одно из главных отличий в игре первого плеера от второго: когда Раф второй плеер, наказать его за правильно сделанное сверло практически невозможно. Стабильно это делать может только Кейси, да и то не всегда, Майк в еще более редких случаях, а также все черепахи ударом пяткой (также в редких случаях). Все эти редкие случаи – когда в игре случается описанный в механике лаг на пару кадров, который тормозит рекавери Рафа из сверла. Если же Раф первый плеер – все черепахи спокойно могут отбить после блока сверло ударом пяткой и пойти в контратаку, а Кейси и Майк так и вовсе успеют подбежать и бросить. Итого – на втором плеере за Рафа можно, ничего не боясь, использовать сверла, на первом же плеере это приведет к проигрышу. У Рафа самая лучшая вариация броска (то ли это закусывания, то ли еще что, назовем «зажираниями») – урона наносят они меньше других бросков, однако Раф после зажираний оказывается очень близко к сопернику. Учитывая, что во время этого приема нужно активировать сверло – Раф получает едва ли не лучшие в игре миксапы с кучей вариантов, включая кроссап сверло (**зажирания, дальше: сразу сверло / бежим зажираться дальше / шаг назад, бежим зажираться / подпрыг на бросок / чуть бежим, подпрыг на бросок / пятка-сверло / бег-сверло и т. п.**).

Зажирания – это единственный бросок в игре, не перебрасывающий оппонента на другую сторону, т. е. это дополнительное преимущество в углах. Чтобы зажирания наносили меньше урона, сопернику надо долбить по кнопкам А и Б.

Бросок мяча стандартный.

Кик необычен – Раф бьет как бы с разворота, при этом перемещается вперед. Панч также делается с перемещением вперед, благодаря чему можно вообще прессовать одним этим ударом с активным все время сверлом – оппонент не будет знать точно, когда Раф его сделает. Этим панчем легче попадать по сопернику, делающему дпанчи.

Из менее полезных техник отмечу делание нескольких сверл подряд в случае, если соперник перепрыгивает – иногда этим приемом можно подловить оппонента, который так и бежит сломя голову нас наказывать.

Раф самая «дохлая» черепаха, дохлее него в игре только Кейси, при этом быстрее Рафа

только Кейси и Майк.

Джик + дпанч + сверло = нокдаун.

Подводя итог: чар с отличной обороной и атакой, едва ли не лучшие миксапы в игре. Лучше за него атаковать, т. к. хп мало, и неудачные действия в обороне могут привести к быстрому поражению.

Общая тактика за



Стараемся атаковать. Держим сверло активным всегда. По максимуму выжимаем из миксапов. Можно тянуть время, получив преимущество. Но главное – внимательно следить за прыжками соперника, так как

они могут перебивать сверло, да и кроссап-прыжки опасны для Рафа (деактивируют сверло). Сверлами злоупотребляем только на втором плеере, на первом делаем ставку на зажирания. По минимуму делаем сверла внутрь. Ну и «пятка-сверло». С ее помощью усиливается даже стандартный черепаший миксап на дистанции с подпрыгом (подпрыг на бросок / пятка-сверло / прыжковая атака), и вот на это уже гораздо сложнее реагировать.

Общая тактика против



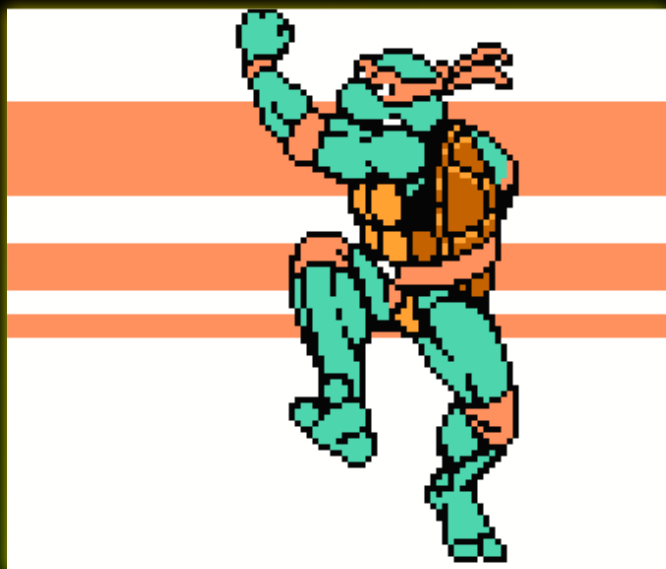
Активно используем атаки с воздуха на опережение, которые перебьют сверло (если Раф его сделает). Стараемся при этом очень четко выверять прыжки, т. к. иначе Раф нас больно накажет. Очень полезно прыгать Рафу за спину, т. к. в

этом случае сверло точно деактивируется на какое-то время.

На втором плеере наказываем все сверла. На первом стараемся миксовать после блока сверла (подбег на бросок / подбег, джик / шаг назад, «умный» джамп кик), но безопасно, т. к. Раф накажет нас за эти миксапы, если будет внимательным.

Даже можно отдавать Рафу зажирания, чтоб потом выиграть миксап и самим пойти в атаку (ибо Раф самый «дохлый»).





MICHAELANGELO

Два спешла – нижняя и верхняя ракеты (держим назад+вниз, затем вперед+A либо вперед+B).



Обе наносят большой урон (больше сверла Рафа). Верхняя ракета, бывает, делается вместо нижней. Активируются ракеты быстро, быстрее сверла, однако Майк на старте уязвим достаточно большой промежуток времени для всего, поэтому для обороны этот прием не годится, только глупые атаки он сможет перебить. Время активности у ракет меньше, чем у сверла Рафа. Пятка-ракета и плечо-ракета у него не делаются по тем же причинам, по которым не делается плечо-сверло у Рафа (кроме очень редких случайных). Поэтому тут можно разве что делать бег-ракета. Верхнюю ракету, в отличие от нижней, во многих случаях делать безопасно. В случае успешного попадания ракетой Майк оказывается близко к противнику с активной следующей ракетой, т. е. получает отличные возможности миксовать (**бег-ракета / бежим бросать / подпрыг на бросок / бежим, подпрыг на бросок / дергаем и т. п.**).

Майк умеет бросать мяч аж двумя способами – по верху (винз вперед+B) и по низу (вниз вперед+A). Хитбокс у шара в момент верхнего броска выше, чем у стандартных черепаших бросков, поэтому он чаще попадает по прыгающим соперникам. Нижний же бросок необходимо блокировать в нижнем блоке, а значит, в описанных выше миксапах с шарами и подпрыгами Майк получает дополнительное преимущество – сев, соперник уже не успеет встать до приземления Майка. Также тут новую мощь обретает обычный миксап с шаром вблизи («кину-не кину»).

У Майка самый плохой бросок в игре, хоть и наносит прилично урона. Дело в том, что после броска оппонент рекаверится очень быстро, и Майку для приема подпрыг-бросок этот самый подпрыг нужно делать буквально сразу (в отличие от других черепах), и отвлечь внимание, пробежав небольшое расстояние, уже не выйдет. В итоге остается меньше возможностей для миксапов.

Майк самый быстрый персонаж в игре после Кейси, поэтому, несмотря на то, что миксапов меньше, стоит на мгновение зевнуть, и можно лишиться большого количества хп, т. к. и урона Майк наносит много. «Дохлее» Майка только Кейси и Раф. Прыгает дальше Майка только Кейси, это также большой плюс и очень помогает в некоторых боях.

Общая тактика за



Миксапы в атаке у Майка не лучшие, поэтому основную часть урона придется наносить, дергая и наказывая соперника за ошибки. Благодаря скорости это проще. Нижнюю ракету используем по минимуму, верхнюю же применяем в

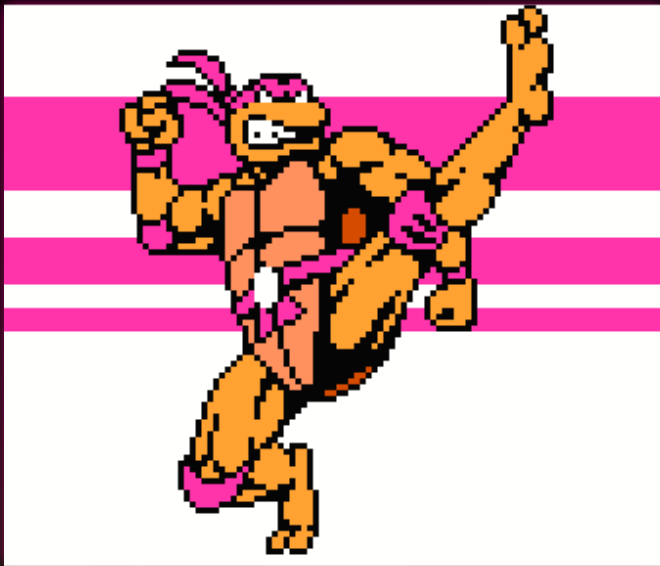
миксапах, стараясь делать ее безопасно. Мячик стараемся забрать себе и выжать из него побольше. В миксапах после бросков делать ставку на дергания, т. к. на броски сопернику будет проще тут среагировать.

Общая тактика против



Прыгать стараться только очень умно, т. к. Майку проще подстроиться, да и на ракету можно нарваться. При миксапах Майка стараться перехватывать все его попытки сделать бросок, это проще с ним (если, конечно, не после ракеты). Майк вряд ли будет продолжать

попытки нанести много урона подряд – сам он дохлый, и цена ошибки велика. Игра сведется к взаимным дерганиям на небольшом расстоянии. Мяч стараемся забрать себе, иначе будут проблемы.



DONATELLO

Один спешл – пила (держим вниз, затем вверх+А).

Активируется долго, однако времени прыжка хватает для активации. Урон наносит средний (меньше ракет и сверла Рафа). Время активности очень маленькое, поэтому о реальном использовании «пятка-пилы» и «плечо-пилы» можно забыть, соперник даже не заметит этих приемов в случае успешного выполнения, а вот делать «бег-пила» можно. На старте пилы Дон уязвим всего несколько кадров и только для бросков, пила захватывает большую область экрана, поэтому как оборонительный прием она идеальна. Если делать пилу с близкого расстояния, получаем упомянутый выше кроссап-миксап – сопернику придется внимательно следить за направлениями блоков. Поэтому, если Дон оказался вблизи соперника с активной пилой – плохо будет сопернику, т. к. вариантов у Дона тут просто тьма (**пила за спину / чуть сидим, пила, бьющая спереди / бежим бросать / дкик, пила за спину / дкик, бежим бросать и т. п.**). При этом делать пилу вблизи безопасно, т. к. даже если соперник заблокирует правильно, Дон улетит далеко за спину. Если соперник далеко, делать пилу опасно – времени на реакцию много, а в случае блокирования соперник получит возможность броска почти всегда. Почти – потому что тут снова бывают тролльские расстояния (когда первый удар пилы Дона делается в нижнюю часть верхнего блока), после которых Дон не просто не наказывается, но еще и получает возможность миксовать с активной пилой. Потому неплохо чувствовать и эту дистанцию. Доном можно играть в очень некрасивую игру, которая способна вымотать нервы и против которой некоторым чарам будет очень тяжело: принимаем допинг на обострение реакции, сидим сиднем (т. е. пила всегда активна), при приближении соперника по земле делаем

дпанчи (через ряд дпанчей можно пробежать и сделать бросок, но это достаточно сложно). Если же соперник делает подпрыг или прыжок – вылетаем пилой, после которой мы вдобавок (будто и так мало) получаем возможность для суровых миксапов. Вопрос: что делать против такой игры? Во-первых, против Шреддера и Хотхеда так не поиграешь, потому что у них есть дальнобойные атаки, и достаточно легко раздербать с их помощью Дона на ошибочный дпанч или пилу и наказать. Далее:

- у Лео есть вертушка, с помощью которой также можно легко перебивать эти дпанчи. В случае же, если Дон начнет делать дкики (чтобы перебивать вертушки), у нас появится возможность подпрыгов через эти дкики;
- у Майка есть нижняя ракета из бега;
- у Рафа есть панч, который легко попадает сквозь дпанчи. Сверлом также можно попадать между дпанчей, но сложнее;
- у Кейси есть длинный кик;
- у всех, кроме Лео, есть дкик, который длиннее дпанча Дона;
- ну и можно тянуть время до появления мяча, после прилета которого уже все будет в наших руках.

Пнуть Дона в такой игре – и дальше ему точно придется раскрываться и что-то делать. А ведь Дон медленный, и за его атаками будет проще уследить.

Физика броска у Дона чуть лучше Майка. Возможностей миксовать значит тут меньше, чем у Лео и Рафа, да еще и пила тут бесполезна. Мяч. Еще одна суперспособность Дона – кидать мяч в любой момент времени. Дон может кинуть мяч во время прыжка, во время пилы, во время получения урона, во время нанесения урона, даже во время бросания мяча. Это позволяет Дону миксовать даже во время прыжков с мячом. С помощью данной способности Дон может и вовсе стать бессмертным (снимается бессмертие либо броском, либо пилой). От чего зависит, получит ли Дон бессмертие или нет, не понятно по сей день. Он может стать бессмертным в любой момент бросания мяча в момент получения/нанесения урона, однако происходит это редко, и обычно с Доном все нормально. Есть еще несколько гарантированных способов стать бессмертным – кинуть мяч в верхней точке пилы, кинуть мяч во время броска. На турнирах умышленное использование бессмертия запрещено, неумышленное должно сразу же сниматься.

Дон жирен, жирнее него только Хотхед. Прыгает слабо, из-за этого имеет проблемы в некоторых боях. Дон очень медленный, и только Хотхед тормознее его.

Стандартный удар ногой заменен на удар ногой с разворота, особо не применяется.

Дкик + дпанч + пила = нокдаун. Два удара пилы в блок + дпанч = нокдаун (вспоминаем про тролльские пилы).

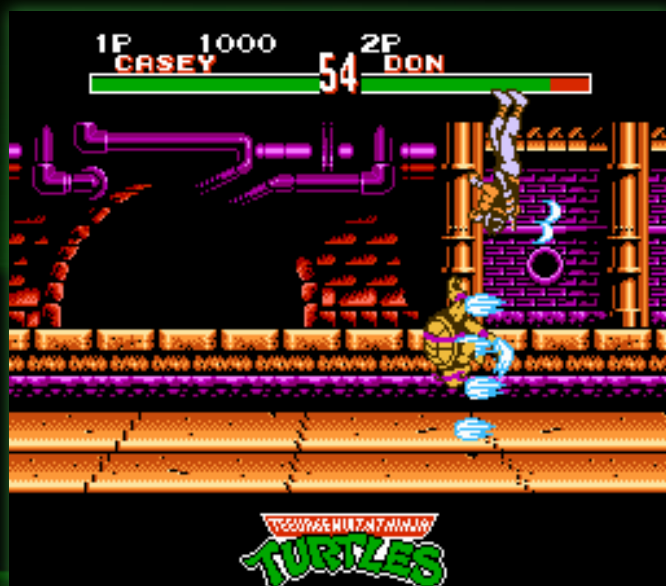
Общая тактика за



Настоящий Дон познается в атаке. Делаем «умные» джамп кики и джамп панчи в противника, дальше миксуем с активной пилой. Можно и просто делать грамотные прыжки без ударов в окрестность соперника – тоже выйдем на миксапы. Не забываем и про наличие подпрыгов. Ну и мячик, с ним Дон еще опаснее. Если преимущество велико, можно уйти в грамотную оборону.

Общая тактика против

Допустим, Дон подобрался к нам и миксует. Если пила попадает на взлете, то после нее у Дона продолжатся эти лютые миксапы, т. к. он останется вблизи с активной пилой, да еще мы встаем с лежачки (добавляются подпрыги!). Если же пила попадает сзади, то миксапы прекращаются. В таких



случаях важно не пропускать пилу на взлете. Пользуемся тормознутостью Дона и стараемся подстраиваться под прыжки, подпрыги. И обязательно атакуем очень аккуратно (ставка на дергания), одна ошибка может привести к большому пропущенному урону, после чего не факт, что получится отыграться. Мяч стараемся забрать себе.



Два спешла - клюшка (держим вниз, затем вверх+В) и вихрь (вперед вниз+назад+В).

Клюшка наносит много урона, вихрь - не очень. Клюшка активируется очень быстро, быстрее ракеты Майка. Ее спокойно можно активировать в момент панча. На старте Кейси становится практически сразу неуязвим, однако после выполнения клюшки Кейси уязвим очень долго. Время активности у клюшки очень маленькое, поэтому «бег-клюшка» имеет мало смысла. Еще одно плохое свойство клюшки – не попадает по сидячим соперникам (кроме Хотхеда), даже если те делают дпанч, поэтому использовать ее очень рискованно. Клюшка хороша как

CASEY

оборонительный и атакующий прием, но цена ошибки больше награды. Отмечу сразу один сложный и важный технический прием - идеальная клюшка после прогиба (броска) Кейси. Если посмотреть на анимацию рекавери после прогиба – Кейси сначала смотрит в сторону от оппонента, и только через какое-то время разворачивается. И если делать клюшку до разворота – клюшки не будет, будет либо ничего, либо удар рукой. Надо делать ее сразу после разворота.

Вихрь – делается без активации, на старте Кейси уязвим достаточно долго, а после вихря так и вовсе очень долго. Доходит даже до того, что успешно проведенный вихрь в углу приводит к уязвимости Кейси. Поэтому использовать вихрь на любой дистанции, отличной от упора, не нужно. В упоре же вихрь является мощным оружием, так как сопернику необходимо будет 3 удара следить за направлениями блока, а варьируя пиксельное расстояние до соперника, будем варьировать и направления ударов (**1 вперед, 2,3 назад / 1,2,3 назад / 1,2 вперед, 3 назад / 1,2,3 вперед**). Желательно подбирать дистанцию так, чтоб какие-то удары вихря били ну просто ровно по середине. Если соперник блокирует два первых удара вихря, но пропускает третий

– будет нокдаун.

Еще одно полезное свойство вихря – им можно в любой момент выходить из нокдауна, а значит, соперник не сможет со стопроцентной уверенностью бежать наказывать. И с этой способностью Кейси может стать бессмертным – если сделать вихрь ровно в момент приземления в нокдаун, снимается либо броском, либо клюшкой. Как контролируемое бессмертие, на турнирах оно запрещено.

Бросок (прогиб) у Кейси плохой, хоть и снимает много хп. Дело в том, что после прогиба большинство соперников сразу же получает возможность миксовать (**бежим бросать в ответ / показываем бег, дергаем / джик / подпрыг на бросок / подпрыг за спину, дергаем и т. п.**), а так как они в упоре, игроку за Кейси будет очень сложно реагировать на происходящее. Некоторые чары могут проводить контрбросок без шансов спастись для Кейси, однако почти для всех (Раф/Майк/Кейси/Дон) это нужно выполнять с точностью до 1 кадра, а цена ошибки – еще один мощный бросок Кейси. У Лео подобное не выполняется (исключения – лаг игры на пару кадров, тормозящий Кейси), у Шреддера тоже не выполняется, но вот с Хотхедом все совсем плохо.

Если Кейси кидает Хотхеда, дальше у того есть гарантированная возможность с точностью до 2 кадров совершить контрбросок, однако 2 кадра – это если Кейси делает идеальную клюшку после броска. Если Кейси после своего броска делает что-то другое (например, джик, или пытается встать навстречу со своим броском, либо опаздывает с клюшкой), то у Хотхеда есть целых 5 кадров для контрброска. И в это окно уже достаточно легко попасть, а клюшку идеальную тут очень сложно делать, к тому же Хотхед может среагировать на нее, и тогда он тоже получит бросок, т. е. ее еще и делать опасно, даже если уметь, а реагировать на действия Хотхеда на таком маленьком расстоянии практически невозможно. Остается гадать. Безопасен прогиб только против Шреддера, там наоборот – Кейси получает миксапы.

Кик и панч у Кейси длинные. Кик еще и медленный, т.е. наказать его проще. Однако не стоит забывать про вихрь и клюшку, которые в любой момент могут вылететь.

Аакик очень хороший, т. к. в момент его выполнения хитбокс Кейси опускается вниз, а нога, наоборот, бьет вверх – очень полезный прием. Аапанч у Кейси тоже неплохой, но не так полезен. Джик очень длинный, т. е. часто полезен для нанесения небольшого урона. Джамп панч плохой. Джамп кик длинный, но кривой – не всегда им проще попадать.

Бросок мяча один: мяч летит по дуге вверх, захватывая, по сути, все прыжки назад. Он очень быстрый, т. е. миксовать с ним вблизи соперника еще более эффективно.

Кейси самый быстрый персонаж в игре, прыгает

дальше всех, но самый дохлый. Также у Кейси самый узкий хитбокс в игре, что позволяет ему проще других запрыгивать внутрь соперников, даже когда те делают дпанчи и дкики. Если Кейси грамотно делает прыжки, варьируя пиксельное расстояние – соперникам будет очень сложно перехватывать их все на броски. Как правило, перехватывают не больше половины.

Базовые удары слабые.

Общая тактика за



Четко выверенные прыжки являются основой игры за Кейси, так что надо чувствовать все расстояния и не забывать, что хп у Кейси мало, и пара ошибок может привести к поражению. Прыжки внутрь соперников наиболее эффективны. Прогибы

использовать нужно, хоть и

приводят они обычно к миксапам со стороны соперника. Дело в том, что при правильной игре Кейси бывает достаточно выиграть всего 1-2 таких миксапа для победы. Джамп кики в соперника (или в блок) тоже очень полезны, т. к. дальше миксапы вблизи с активной клюшкой. Злоупотреблять клюшкой и вихрем нельзя, цена ошибки велика. В обороне Кейси плох, хотя можно пытаться бегать по карте от соперника и тянуть время.

Общая тактика против

Подстраиваться и наказывать прыжки Кейси



бросками сложно, поэтому лучше всего отбивать Кейси еще в воздухе. Прогибы стараемся не пропускать, хоть они и дадут нам миксапы. Все-таки цена ошибки тут обычно больше награды, да и два прогиба подряд хорошо действуют на

нервы. Дергаем Кейси вблизи на его длинные и долгие удары, наказываем все глупые спешлы, ну и вихри блокировать надо уметь хорошо. С воздуха атаковать Кейси менее эффективно – и хитбокс у него мелкий, и наказать ему нас проще (скорость + аакик).





HOTHEAD

Два спешла - огненное дыхание (вниз вперед+А) и бабочка (вниз+А или вниз+В в воздухе)

Оба очень полезны, оба наносят средний урон. Огонь делается без активации. На старте Хотхед уязвим какое-то время, после выполнения Хотхед уязвим спереди какой-то промежуток времени, а сзади так и вовсе все время выполнения, т. е. Хотхеду нельзя делать глупые дыхания, иначе соперник легко его накажет. Однако рекавери все же не слишком долгое. После блокирования огонь можно наказывать только в случае небольшого расстояния до Хотхеда, иначе Хотхед успеет восстановиться, а значит, возникает новая возможность для троллинга: подбираем расстояние, на котором соперник подумает, что успеет нас наказывать, а мы точно знаем, что не успеет, и перехватываем его попытку – наносим много урона и хорошо бьем по психике. В зависимости от расстояния огонь может бить в блок один или два раза, т. е. имеем возможность троллить еще одним способом. На самом деле есть и еще один вариант: варьировать время и расстояние выполнения огня в момент подъема соперника из лежачего положения, чтоб тот никогда точно не знал, два удара будет или один. Очень важно, что после удачно проведенного огня Хотхед получает отличную возможность миксовать по полной программе **(бежим бросать / показываем бег, огонь / сразу огонь / кроссап-миксапы с бабочкой и т. п.)**.

Бабочка перебивает большое количество других воздушных атак, хитбокс у нее огромный, в случае блокирования бабочки оппонент часто получает возможность наказывать броском. Ранние бабочки можно использовать как перемещение по типу черепаших подпрыгов – не так эффективно, но полезно, да и соперника в напряжении держит. Очень важно, что

бабочкой можно бить стоячего оппонента аж 4 разными способами – просто спереди, спереди по ногам, за спину, за спину по ногам, и во всех этих случаях сопернику придется по-разному ее блокировать. Представьте сами, как тут непросто реагировать, особенно если бабочка делается хитро.

А ведь еще у Хотхеда есть лучший джамп кик в игре, которым проще всего попадать по ногам. В итоге любой грамотный прыжок Хотхеда дает ему возможность миксовать бабочки и джамп кики. Самое главное – в случае попадания мы получаем еще более суровые возможности миксовать **(бежим бросать / кроссап-миксап со следующей бабочкой / огонь / кик и т. п.)**, и вот тут вылезает страшное оружие Хотхеда – все соперники вылетают в нокдаун после двух подряд бабочек и все, кроме Дона (ну и Хотхеда), вылетают после бабочки и удара ноги (джамп кик или просто кик).

Успешно проведенное выбивание в нокдаун в этом миксапе приводит нас к возможности нанести большой урон, либо... к возможности миксовать дальше, т. к. мы легко проводим еще одну бабочку или джамп кик в стоящего в нокдауне оппонента, и дальше ему снова будет очень сложно реагировать на следующий наш прием. Таким образом, соперника можно буквально удерживать в нокдауне, нанося при этом достаточно большой урон (бабочка + нога), ну а после 1-2 успешных повторов можно и просто провести бросок: урона уже будет нанесено столько, что соперник вряд ли догонит. Цена ошибки же для Хотхеда – всего лишь какой-то там бросок. Поэтому применять эти миксапы нужно.

Джамп панч у Хотхеда самый плохой в игре, бьет очень высоко, да еще и стартует долго. Базовые панч и кик имеют большой хитбокс, у них долгий рекавери, но его всегда можно отменить в огонь, поэтому оппоненту будет очень опасно пытаться наказывать за них Хотхеда. Аакик – это удар рогами, один из лучших аакиков в игре. Снимает большую часть прыжков вокруг, однако спамить его не надо, так как соперник может подловить и наказывать. Аапанч тоже нормальный, но особо не используется ввиду наличия аакика, который еще и рекаверится очень быстро. Дпанч почти стандартный, только медленнее. Дкик один из лучших в игре – длинный и быстрый на старте. Базовые приемы Хотхеда самые сильные по урону в игре.

Мяч Хотхед мощно плюет изо рта, да так, что тот отскакивает от стен и летит зигзагом. Вблизи его блокировать надо в нижнем блоке, т. е. вблизи Хотхед с мячом будет держать соперника в напряжении всегда, однако Хотхед медленный, поэтому на это обычно реагируют. Забавно, что Хотхед держит мяч во рту и не может в это время дышать огнем. Он единственный не может брать мяч в воздухе. Хотхед самый медленный перс в игре, самый

жирный, хитбокс огромный, прыгает недалеко. Два удара огня в блок + кик/панч = нокдаун

Общая тактика за



Неторопливо подбираемся к сопернику. Периодически надо делать огонь, кик, кик-огонь, чтобы пресекать попытки подбегов и прыжков за спину (аакик очень хороший). Как только подобрался,

миксуем бабочкой и после нее. Используем дальние джамп кики и дальние бабочки, ведь даже ими легко запутать противника. При малейшей возможности проводим выбивающую комбинацию. При попадании соперника в угол стараемся его оттуда не выпускать, делая кик

(аакик) на расстоянии тролльского огня и, собственно, сам огонь.

Общая тактика против



Не боимся наземных миксапов Хотхеда – он тормоз. А вот за воздухом надо очень хорошо следить, иначе раунд может быстро закончиться. Прыгаем вокруг Хотхеда, стараемся наказывать все глупые огненные

дыхания и прыжки. Сами атакуем с воздуха: Хотхед большой, попасть проще. Вблизи дергаем Хотхеда на панчи и кики, дальше миксуем прыжки с подбегам. Стараемся все это делать осторожно, помня про силу всех хотхедовских приемов.

SHREDDER

достаточно большой. Один из лучших оборонительных приемов в игре. После мясорубки у Шреддера долгий рекавери, поэтому дергать Шреддера на мясорубку надо, равно как и на вихри.

Уже эти два приема дают Шреддеру очень большие как оборонительные (держат соперника на дистанции вихрями, ловить прыжки и подпрыги на мясорубку, помимо бросков), так и атакующие (вблизи очень суровые миксапы) возможности. А ведь это далеко не все, что есть у Шреддера.

Базовый кик у него лучший в игре – длинный, а главное длительный. Аакик так же едва ли не лучший в игре – во-первых, он очень высокий (снимает почти весь воздух), во-вторых, он снимает и некоторые низкие атаки (например, сверло Рафа). Как помним, кики можно отменять в спешлы, поэтому любой свой оборонительный кик (который и так захватывает огромную область) Шреддер может мгновенно отменить в вихрь (закрывая киком часть слабых мест вихря), или же в мясорубку, если соперник вдруг решится на прыжок/подпрыг на удачу.

Итого, имеем мощнейшую оборону, которую при правильном использовании очень сложно пробить, но это не самое страшное. И страшно даже не то, что вихрь и бросок Шреддера отнимают очень много, равно как и его ноги, а то, что, попадись соперник на мясорубку, Шреддер мгновенно получает возможность миксовать дальше с очень богатым набором вариантов (**бежим бросать / сразу вихрь / показываем бег, вихрь / показываем бег, мясорубка / показываем бег, кик-вихрь и т. п.**). В таких ситуациях важно не пропускать мясорубки, иначе все это может привести к быстрому концу. Пропущенный же вихрь или бросок приведут к концу миксапов Шреддера (если, конечно, не в углу). В углу все еще хуже – там еще и вихрь нельзя пропускать.



Два спешла - вихрь (вперед вниз+В) и мясорубка (долбим быстро по В)

Оба очень полезные. Оба наносят прилично урона. Вихрь делается без активации. На старте Шреддер уязвим какое-то время. До конца выполнения вихря Шреддер также уязвим, если, конечно, не напороться на вихрь. Самая дальнобойная спецатака в игре. Бьет по земле, т. е. блокировать нужно в нижнем блоке. Но рекомендуется научиться блокировать вихрь и в стоячем блоке (нажимать вниз в последние пару кадров перед встречей вихря), чтобы не терять время на вставании. Черепахи могут перепрыгивать через вихрь подпрыгом. Рекомендуется хорошо научиться пускать очередь вихрей.

Мясорубка делается моментально, хитбокс

Джамп кик также хороший и длинный. Джамп панч лучший в игре – единственный, которым можно бить соперника как в корпус, так и по ногам. Этот прием очень полезен при атакующих действиях. А в бою Шреддер-Шреддер он может и вовсе стать ключом к победе. Дкик лучший в игре – длинный, быстрый. Через ряд дкиков Шреддера сложнее всего подбежать и сделать бросок. Дпанч более-менее стандартный, разве что короткий, как и обычный панч.

Шреддер бегаёт средне, но в целом он тормоз, т. к. после всех приемов и ударов у него долгие рекавери, в которые то его и надо наказывать. Даже с лежачки Шреддер встает гораздо дольше всех остальных чаров (соперник автоматом получает больше миксапов). По жирности Шреддер середняк – чуть дохлее Лео.

Мяч Шреддер кидает по дуге вниз. Вдали надо блокировать сидячим блоком.

Два вихря в блок + удар ногой (джамп кик или просто кик) = нокдаун.

За Шреддера проще всего научиться играть, причем играть в оборону. В атаку за Шреддера играть не очень просто, т. к. тормоз он, и раскрываться ему особо нельзя, однако, если освоить грамотные ноги-вихри, идеальную последовательность вихрей и прыжки, Шреддер станет и хорошим атакующим чаром. В свою очередь, против грамотно обороняющегося Шреддера научиться играть сложнее всего – требуется отточенность сложных приемов и почти безошибочная игра.

Общая тактика за



В обороне периодически делаем кики, кик-вихри, чтоб перебивать добрую часть попыток соперника подобраться. Наказываем прыжки аакиками, мясорубкой, бросками. Внимательно следим за подпрыгами черепах.

Держим дистанцию. В атаке неторопливо поджигаем

соперника в угл, также периодически делаем кики и кик-вихри, не дающие ему контратаковать. Стараемся ловить все прыжки вокруг нас. Ну и грамотно миксуем (наиболее полезны вихри вблизи, т. к. мы будем в хорошем положении, даже если соперник заблокирует).

Общая тактика против



Очень аккуратно подбираемся. Внезапный вихрь спокойно накажет нас за любое лишнее действие. Желательно подобраться на расстояние, позволяющее перепрыгнуть Шреддера. После миксуем. В случае черепах можно миксовать с расстояния подпрыга (прыжок и подпрыг), но

выверять все эти действия нужно очень хорошо – Шреддер больно бьет. Прыжковые атаки надо выверять прямо в голову Шреддеру, тогда он не поймает на мясорубку (в худшем случае обоюдный урон, но мы теперь близко), либо и вовсе прыгать внутрь него (можно черепахами и Кейси) – тогда мясорубка вообще промажет. Если подобраться совсем не получается, нужно ждать мячика. С ним-то точно получится. Получив преимущество, можно уйти в оборону. Самое лучше против Шреддера – получить преимущество, а дальше тянуть время, изображая атаку. Пока соперник поймет, пройдет сколько-то времени, и отыгрываться ему придется второпях, что за Шреддера делать опасно.

На этом, пожалуй, все. Можно было бы расписать подробно и про каждый конкретный бой, т. к. там достаточно много интересных моментов, но, поверьте, эти вещи лучше постигать уже, так сказать, на практике, на собственном опыте. Поэтому приведу лишь табличку с примерным балансом сил на мой взгляд.

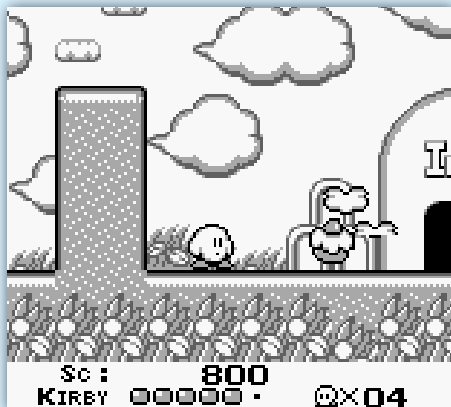
| 1п \ 2п | Лео | Раф | Майк | Дон | Кейси | Хот | Шред |
|---------|---------|-----|---------|-----|-------|-----|------|
| Лео | 5-5 | 4-6 | 4.5-5.5 | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 4-6 |
| Раф | 5-5 | 4-6 | 4-6 | 4-6 | 4-6 | 6-4 | 5-5 |
| Майк | 5.5-4.5 | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 5-5 |
| Дон | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 6-4 | 5-5 | 5-5 |
| Кейси | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 4-6 | 5-5 | 3-7 | 6-4 |
| Хот | 5-5 | 4-6 | 5-5 | 5-5 | 7-3 | 5-5 | 5-5 |
| Шред | 6-4 | 5-5 | 5-5 | 5-5 | 4-6 | 5-5 | 5-5 |



Он круглый! Он розовый! Он сосет!

Жизнь в розовом цвете

22 года назад, в 1992 году, в глубинах HAL Laboratory кипела работа над игрой для Game Boy под названием Twinkle Popo. В качестве одно-

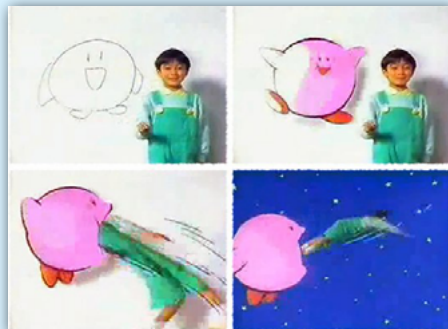


го из временных спрайтов дизайнер Масахиро Сакураи изобразил симпатичный глазастый шарик и назвал его «Попопо». Время шло, Масахиро все больше привязывался к малышу Попопо, и, в один прекрасный момент, смахнув все рукой со стола, воскликнул: «Вот она, вот она, новая звезда видеоигр!». Круглому герою дали новое имя – Кирби – а игра была переименована в Kirby of the Stars. В Северной Америке и большинстве других стран игра была выпущена под названием Kirby's Dreamland.

Годом позже, в 1993 году, после волны успеха Kirby's Dreamland парни из HAL Laboratory приступают к работе над новой игрой для платформы NES под названием Kirby's Adventure. Сохранив механику первой игры, создатели представили публике совершенно новую возможность главного героя, радикально преобразившую геймплей – возможность присваивать способности проглоченных врагов. Таким образом, Кирби получил 25 различных способностей, комбинируя которые по мере прохождения игры, игрок мог формировать совершенно разные стратегии. Плюс 5 очков к реиграбельности!



Заставка к Kirby's Adventure, пожалуй, стала одной из самых запоминающихся в истории игр для NES. В самом деле, часто ли в качестве заставки можно было увидеть небольшой урок по рисованию главного героя? «Сначала мы рисуем круг, затем глаза, добавляем широкую улыбку, и вот, это Кирби!». Эта заставка была



вдохновлена японской телерекламой Kirby of the Stars, в которой маленький японский мальчик рисует Кирби, напевая веселую мелодию. Небольшой tutorial по рисованию розового глазастика мы получаем и в титрах к аниме о приключениях Кирби. Все это объясняется тем, что изначально он создавался как «простой персонаж, которого легко можно нарисовать под музыку».

Но не все так просто складывалось в дизайне нашего героя. Уже за первые пару лет жизни он успел побыть и белым, и розовым, и даже желтым. «Отец» колобка, уже известный нам Масахиро Сакураи, изначально задумывал Кирби именно розовым, в

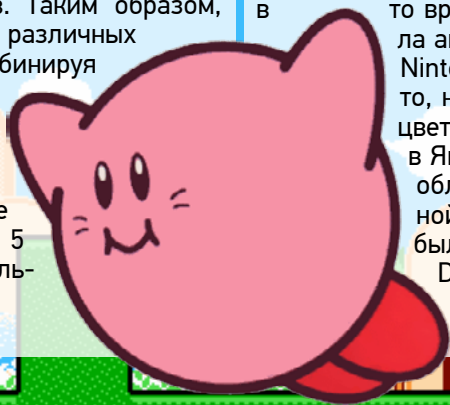
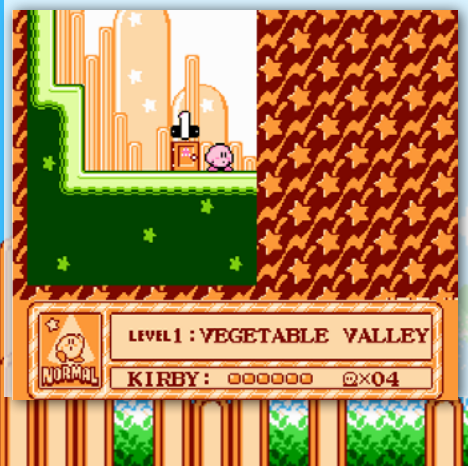
то время как глава Отдела анализа и разработки Nintendo, Сигеру Миямото, настаивал на желтом цвете персонажа. Пока в Японии шли споры об облике Кирби, в Северной Америке уже пора было выпускать Kirby's Dreamland на прилавки. Так и не получив распоряжений по

поводу цвета главного героя, художники изобразили его белым по цвету спрайта в самой игре. Именно таким он и попал на коробки, обложки картриджей, в инструкции и даже в телевизионную рекламу. Кстати, что интересно, американская телереклама Kirby's Dreamland – единственная, где он изображен с хохолком на голове и – внимание – зубами!

Впрочем, как все уже догадались, после ожесточенных споров «кано-



ничным» было признано изображение персонажа в розовом цвете. Что касается его имени, то это тайна, покрытая мраком, ибо даже сам «родитель» не помнит, каким образом Попопо превратился в Кирби. Существует две неофициальные версии происхождения этого имени. Первая, очевидная: Кирби был назван в честь известных моющих пылесосов, которые предприимчивые недобизнесмены до сих пор втюхивают наивным домохозяйкам за десятки тысяч рублей. Вторая, непризнанная самими нинтендовцами: свое имя шарик получил в честь Джона Кирби, адвоката, защищавшего Nintendo в деле против Universal Studios, обвинивших Большую N в плагиате их Кинг Конга, на которого оказался подозрительно похож Данки Конг. Как бы то ни было, нам остается только гадать, ибо правда скрыта в глубинах памяти Масахиро Сакураи, и выудить ее оттуда не представляется никакой



возможности.

Кого же собой представляет наш шарообразный друг? Это веселый малыш (хотя его возраст не определен, есть основания полагать, что он, по меньшей мере, весьма юн), добрый, все-гда готовый прийти на помощь и спасти свой родной Dream Land. Тем не менее, чаще всего спасть родину приходится ввиду импульсивности и склонности к преждевременным выводам самого героя – не разобравшись в ситуации, он бросается в омут с головой. Росту в нем немного, всего сантиметров 20; весит он очевидно достаточно мало для того, чтобы парить в воздухе. Основные его за-



нятия – еда и сон. Иногда мне кажется, что я сама веду образ жизни Кирби. Учитывая его всеядность, такого вполне можно содержать в качестве домашнего зверька. У Кирби определенно понижено содержание кальция в организме – ни скелета, ни зубов у парня не наблюдается. Зато это дает ему потрясающую возможность трансформации – хоть в блин расплющись, хоть в шарик надуйся.

Итак, вернемся к самой игре. Представляет она собой платформер, выполненный в ярких, карамельных цветах; вся эта красота сопровождается жизнерадостной музыкой. Что же делает его особенным, что заставляет взрослых дяденек часами просиживать за игрой, которая боль-

ше походит на пряничный домик?

Начнем с графики. Став последней официальной игрой для NES, она дала разработчикам прекрасную возможность выжать из приставки максимум. Картридж с игрой содержит данных – страшно подумать! – аж на 6 мегабит. Опередил Kirby's Adventure только Metal Slader Glory, использовавший 8 Мбит памяти. И вправду, графика в игре отполирована до блеска, каждый пиксель буквально сияет – сочные цвета, плавные анимации, великолепные фоны и даже псевдопараллакс делают платформер больше похожим на раннюю 16-битную игру. Но нет, это все те же 8 бит, возможности которых доведены буквально до предела.

Что делает игру игрой? Конечно, сам игровой процесс. Здесь примечательно все – от карт уровней, выполненных не в привычном виде сверху, а представляющих собой фактически игральные уровни, до уже упомянутой возможности Кирби благодаря неумному аппетиту и всеядности приобретать способности врагов, поглощая их. Игра не скупится и на «секретки» – дабы добиться 100% прохождения, нужно открыть все секреты, разгадать все головоломки и пройти миниигры. Помимо



прочего, каждый уровень радует бонусами вроде автомата с игрушками, где можно вытянуть до 3 UP, или музея, где можно «всосать» способность выставочного экземпляра.

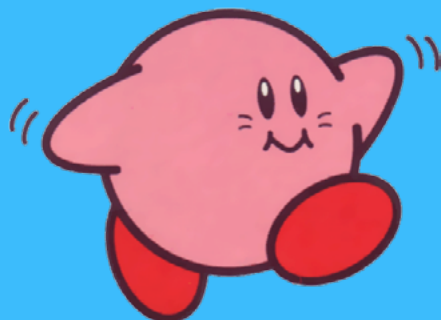
Игра получила широкое признание среди профессионалов игровой индустрии. В 1993 году Kirby's Adventure стала Игрой Года по версии GamePro, а сам Кирби получил звание «Лучшего героя» на церемонии Nintendo Power Awards. В 2006 году игра стала 150-й из 200 в списке лучших игр своего времени по версии EGM, а в 2009 году Official Nintendo Magazine назвал игру 69-й в списке лучших консольных игр Нинтендо. Что касается нашего героя, Nintendo Power назвал Кирби 19-м в списке их любимых персонажей, а геймерское издание Книги Рекордов Гиннеса 2011 года поставила его на 18-е место среди самых популярных героев видеоигр.

Конечно, можно долго расписывать сюжет и геймплей, но, как говорится, лучше один раз увидеть, точнее, поиграть, если вы по какой-то причине все еще этого не сделали, и недавно прошедший юбилей игры – прекрасный тому повод. Dream Land готов распахнуть свои ворота перед каждым желающим! Добро пожаловать в сказку, ребята.

by Алина Панкова



Специально для Канады была выпущена версия игры на французском языке, что сделало ее единственным франко-язычным релизом для NES в Северной Америке.



Первые буквы в названиях уровней складываются в акроним VIBGYOR, что в обратном прочтении (ROYGBIV) дает порядок цветов радуги – red, orange, yellow, green, blue, indigo, violet.

Если умудриться завершить Goal Game (бонусный прыжок в конце каждого уровня) с результатами в порядке от 7 до 1, Кирби получит 30 UP.



Как водится, в коде игры застряла часть неиспользованной графики. Одна из находок – спрайт мини-Кирби, предназначенный для так и не появившейся в игре способности уменьшаться. Не менее занятная находка – неиспользованные комнаты. Две из них представляют особый интерес – это головоломки, в итоге не вошедшие в игру. Первая из них – пазл с пушкой, где нужно успеть поджечь фитиль и запрыгнуть в дуло прежде, чем она выстрелит. Во второй нужно успеть поймать помидорку, падающую вниз после приведения кнопок в действие.

Благодаря разработчикам можно получить возможность UFO уже на первом уровне. Для этого нужно дойти до первого водопада и подлететь к первому слева блоку. Осторожно подлетаем под него, ждем вверх, и – вуаля – мы в комнате с UFO!



Еще одна секретная локация прячется в уровне 1-2. Для того, чтобы туда попасть, нужно слопать Sir Kibble, спуститься на ступень ниже, повернувшись лицом к Warp Star, выплюнуть звездочку и медленно двигаться влево. Таким образом, Warp Star должна исчезнуть. Теперь можно продвигаться по экрану вправо, где нас ждет выложенное из блоков название компании-разработчика игры – HAL.



Кто есть кто в

Mighty Final Fight™

Мы все их знаем в лицо. Но кто они? Где Гай научился искусству ниндзюцу? Как зовут этих мужиков в шапках и с ножами? Что это за самураи в доспехах, наконец? Сейчас разберемся.





CODY

Полное имя — Коди Трэверс. Добродушный, но неуравновешенного нрава тип. Мастер боевых искусств, товарищ и соперник Гая и более чем близкий друг Джессики, дочери Хаггара. Которую как раз и похитили в игре. Буйный характер в конце концов выходит ему боком — вскоре после событий MFF Коди попадает в тюрьму.



GUY

Спокоен, расчетлив и уравновешен. Профессиональный ниндзя. Верит в судьбу, предпочитает не лезть в чужие дела и вмешивается в драку только при крайней необходимости. Японец, но родился на американской земле. В юности проживал в Японии, где промышлял мелкими преступлениями, пока не повстречал Мастера Зеку, который сделал его своим учеником. В Америке Гай становится партнером Коди по тренировкам, а когда банда Mad Gear похищает Джессику, отправляется спасать ее вместе с Коди и папашей.



HAGGAR

Майк Хаггар, бывший уличный боец и профессиональный рестлер, успешно избравшийся на пост мэра Метро-Сити. Заступив на должность, первым делом решил вычистить город от наводнивших его криминальных элементов. Что, естественно, сильно не понравилось главной банде Метро-Сити, Mad Gear.



BRED (IRON)

Рядовой член банды, качок в безрукавке и с немытыми блондинистыми патлами, зачесанными вверх. Типичный гопник. Таскает с собой охапку ножей.

J (GALE)

Белобрысый панк в драном плаще со знаком радиации на спине. По всей видимости, брат или просто идейный товарищ другого панка в банде, который в этой игре не появляется — Two P с рыжим ирокезом. Любит подло нападать сзади.

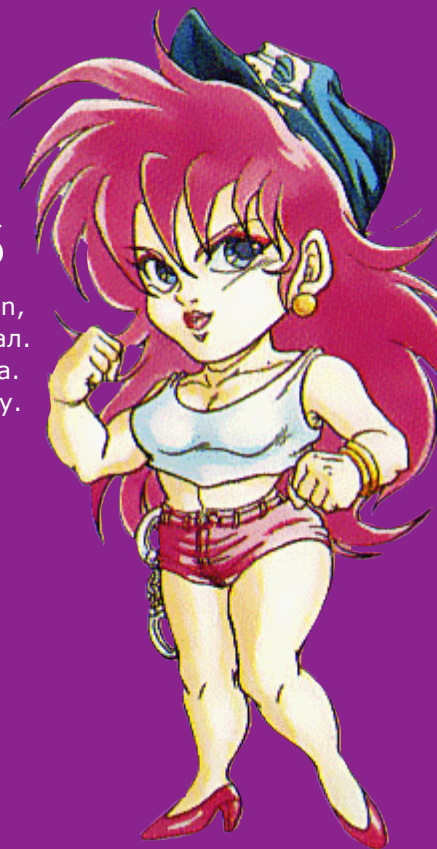


SERGE (AXL)

Хоть и назван повсеместно аналогом Эксла (Axl) из Final Fight, выглядит он тут по-другому: если Эксл — длинноволосый байкер в повязке (похожий на Эксла Роуза из сами знаете какой группы), то Серж больше напоминает Роленто из той же FF — вояка в форме и берете.

POISON KISS

Младшая сестра той самой Poison, которая на самом деле транссексуал. Но эта — таки биологически женщина. И продажный коп по совместительству.



EL GADO (TEQUILA)

Мрачный бородатый мужик в вязаной шапке и военной форме. В прошлом пехотинец, как и его товарищ Holly Wood (в MFF не представлен). По происхождению испанец, владеет техникой боя соуо-катсуken («двойной хвост скорпиона»).



HUGO (ANDORE)

Гориллоподобный гигант весом 200 кг и ростом 240 см, выросший до таких размеров на ферме в Германии. В 20 лет перебрался за океан и благодаря своим внушающим трепет данным смог стать профессиональным рестлером. Остался непобежденным на ринге.

DAMND (TRASHER)

Загорелая метросексуальная громадина (215 см / 250 кг). Родом из Доминиканской республики, начинал криминальную карьеру на Карибах и неплохо преуспел в наркобизнесе. Но однажды полицейская облава прикрыла лавочку. Damnd попал за решетку, но пробыл там недолго, бежал в Штаты и осел в Metro City. Какое-то время зарабатывал на подпольных боях, где и получил кличку Thrasher. Попытки заняться привычной наркоторговлей оказались безуспешны, и он примкнул к Mad Gear. Быстро поднимаясь по внутрибандовой иерархии, Damnd скоро получает ответственное задание: похитить дочь мэра Майка Хаггара.



SODOM (KATANA)

Здоровяк (хотя до и Хьюго, и до Трэшера ему далеко — всего-то 208 см и 108 кг), входящий в верхушку банды. Кавказских кровей, но родился в Штатах. При этом помешан на всем японском, хотя язык ему никак не дается. Зарабатывал на подпольных боях, где крошил соперников в капусту своими самурайскими мечами. Повстречав Гая, настоящего ниндзя, сначала проникся уважением к нему, но скоро уважение сменилось на ненависть, когда Гай нанес ему первое в жизни поражение, подточившее его авторитет в банде. В MFF еще имеет двух братьев — Масамуне и Мусараме (очевидно, ненастоящие имена — уж очень странные для выходцев с Кавказа), которые так же двинуты на Японию и носят такие же самурайские доспехи, только другого цвета.



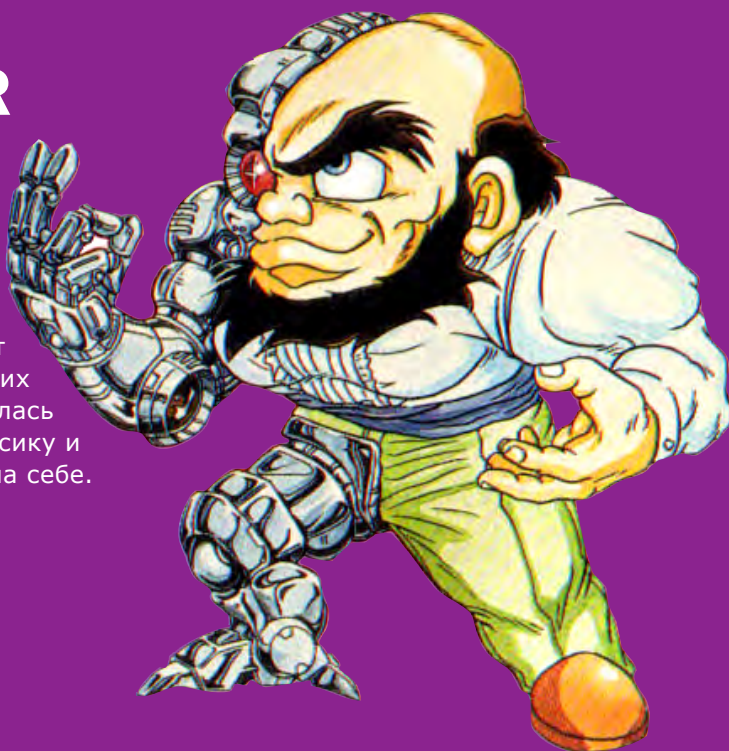


ABIGAIL

Абигайль был проклят с рождения. Почему идиоты родители нарекли его девчачьим именем? В школе он постоянно страдал от издевок одноклассников. И хотя он рос крупным мальчиком и запросто мог дать сдачи, родители внушили ему, что кулаками решать проблемы нельзя. В конце концов Абигайль замкнулся в себе, и последние друзья отвернулись от него. В 17 лет он бежал из дома в поисках своего места в жизни. И в первый же день в Metro-City на него напала банда панков. Они молотили гиганта со всех сторон, а он не мог ответить — так его научили родители. Но вдруг первобытная ярость вскипела в нем, и он впервые показал, на что способен. Кровь, мозги и кишки по стенам, и лишь единицы унесли переломанные ноги. И неделю спустя слухи о нем дошли до верхушки Mad Gear. И банда приняла его в свою семью. И скоро Абигайль дослужился до «смотрящего» района Bay Area.

BELGER

Главарь Mad Gear, скрывающийся под личиной благообразного бизнесмена. Если в «каноничной» Final Fight он обычный старикан в моторизованной инвалидной коляске и вооружен арбалетом, то в MFF он внезапно предстает наполовину киборгом, без всяких объяснений, как с ним случилась такая оказия. Влюблен в Джессику и намеревается силой женить ее на себе.



Р. С.: Что осталось за кадром



Alfred Chicken

Разработчик: Twilight, Hookstone

Издатель: Mindscape Group, Sunsoft

Замечательный, красивый и довольно оригинальный пазло-платформер про петушка Альфреда, который бродит по психоделическим уровням, состоящим то из сыра, то из детских кубиков, разыскивает воздушные шарики и хлопает их клювом. И он бы заслужил большего внимания, если бы не одно обстоятельство. Всего существуют три версии игры, и оригинал вышел на Game Boy. NES же достался самый кастрированный петушок, всего с пятью уровнями, что чуть ли не втрое меньше, чем на «Геймбое». Нет тут и выбора уровней, как в версии для Super Game Boy. Вот такой маленький кусочек очень хорошей игры.



F-1 Sensation / Nigel Mansell's World Championship

Разработчик: Konami / Gremlin Graphics

Издатель: Konami / GameTek

Последние и лучшие «Формулы» и вообще автогонки на NES. Не утихнут споры, какая из них сильнее, но все же вышедшая на полгода раньше F-1 Sensation как минимум разнообразнее. К тому же это эксклюзив для NES, тогда как гонки имени Найджела Мэнселла вышли еще на куче платформ, и NES определенно не была главной из них.



Jurassic Park

Разработчик: Ocean

Издатель: Ocean

Да, у нас ее любили, в нее играли, правда, проходили немногие... Динозавры же! Бабушка! Яйца собирать! Круть, да и только. Шедевр ли? На Западе игрушка получила довольно кислые рецензии. Вспомним муторные бои с боссами, бесконечные однообразные блуждания, яйца, подло спрятанные за деревьями... Нет, все же не шедевр.



Duck Tales 2 / Chip 'n Dale 2

Разработчик: Capcom

Издатель: Capcom

Оба диснеевских сиквела превзошли оригиналы и определенно входят в число лучших игроизаций Диснея вообще. Но слава обошла их стороной: там, за бугром, все уже играли на следующем, 16-битном поколении консолей. В отличие от нас. Так что несправедливо обиженным уткам и бурундукам сполна воздалось на земле русской. А писать про них и нечего – вы и так все про них знаете!



Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland

Разработчик: Konami

Издатель: Konami

А вот вторая часть Tiny Toon получилась слабее первой: вместо приличного платформера мы получили довольно скучный набор аттракционов. В общем, в «последние шедевры» никак не попадает.



Battletoads & Double Dragon

Разработчик: Rare

Издатель: Tradewest

И про них вы все знаете... А что не знаете, то прочтете в следующем номере нашего журнала!

На улице мороз и снег, а мы с вами вспоминаем о проявлениях этого времени года в наших любимых играх. Многим из нас сразу приходят на ум зимние виды спорта (биатлон, фигурное катание, бобслей, хоккей и т. д.), да и олимпиада не за горами. Разработчики игр давно смекнули, что можно значительно расширить круг пользователей, приобщив к ним спортивных фанатов. И хотя первые спорт-симы были весьма условными (разновидности Pong, к примеру), с приходом эпохи NES они стали походять на свои реальные прототипы. Одним из самых популярных из зимнего списка спорт-симов, несомненно, является хоккей. О нем и поговорим сегодня. Начнем, пожалуй, с наиболее известной в жанре и очень тепло принятой игроками по всему миру игры.

ХОККЕЙ IN 8-BIT

BLADES OF STEEL

Вышла в свет игра под руководством компании Konami (специализирующейся на играх совершенно разных жанров) в 1988 году. Взяв наработки из вышедшей годом ранее Stick Hunter (о ней ниже) и добавив свои идеи, творцы из Konami смогли сделать весьма качественный продукт!



Что интересно, на просторах России часто встречался картридж с названием Stick Hunter (Blades of Steel). В очередной раз нас хотели убедить, что это якобы одна и та же игра с двумя названиями...

Заставки в игре нет – нас сразу встречает титульный экран и голос, весьма внятно проговаривающий название игры (редкое явление для тех времен). Меню игры не ба-

лует изобилием: 1-2 игрока, несколько вариантов сложности и режим игры – товарищеский матч либо борьба за кубок. Выбираем команду (чем они отличаются кроме цвета формы и названия – известно лишь создателя) – и на лед.



Тут я вынужден огорчить ярых знатоков спорта... Разработчики не стали заморачиваться с получением лицензий. Поэтому в игре мы не увидим, ни звезд NHL, ни знакомых команд (названия городов не в счет)...

Команды под загорную музыку выходят на каток, и мы видим весьма приятную для глаз картинку. Игроки неплохо прорисованы (руки, ноги, клюшки на месте), анимация тоже на высоте, плюс прибавьте сюда высокую скорость игры. Поле – нормальных размеров, с правильной разметкой, и ликующие трибуны в наличии. Вид на поле стандартный «телевизионный», сбоку и чуть сверху.

Настала пора разобраться с управлением. Оно в этой игре весьма необычное: дело в том, что вы одновременно управляете игроком (подконтрольный мигает, дабы не перепутать) и вратарем... Да-да, в этом хоккее «ручной» вратарь, и поменять



его на «автоматического» никак нельзя. Рядом с вратарем перемещается из угла в угол стрелка направления удара. Именно на нее нужно смотреть, чтобы отбить (ну и забить, конечно) шайбу. С игроками все немного проще – кнопка удара, кнопка паса и... все! В защите кнопки не используются, а каким игроком нам играть, выбирает компьютер (причем далеко не обязательно он будет ближайший к шайбе).

Еще проще (хотя куда уже, казалось бы) игра обходится с правилами хоккея: правило всего одно, и это, как ни странно, проброс (icing). Отбор шайбы происходит в случае удачно перехваченного паса или путем многократного тарана соперника. Если игрок противника окажется не робкого десятка и не захочет просто так расставаться с шайбой (после тарана), произойдет потасовка, которая в свою очередь, может перейти в полноценный файтинг крупным планом. И что самое необычное – после файтинга судья уносит на скамейку штрафников лишь проигравшего игрока (весьма странное правило, даже для такой игры). Потасовка в одной из зон вбрасывания неминуемо приведет к буллиту. Который выполнен здесь на манер футбольного пенальти – вы управляете не игроком, а направлением шайбы.



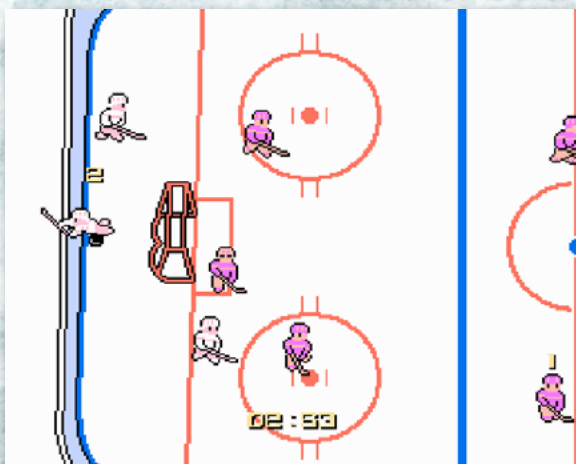
С основами разобрались пора уже и поиграть. Компьютерный игрок, конечно неплохой соперник (особенно на максимальной сложности), да и за кубок можно с ним побороться. Но, как и в любой спортивной игре, больше удовольствия доставляет игра с реальными людьми (жаль лишь, что режим на двоих всего один).

Если собрать все вышесказанное (высокую скорость, легкое управление, неплохую графику)-то получается отличная игра, особенно для тех, кто не хочет разбираться во всех премудростях настоящего хоккея. Тем же, кто жаждет настоящего хоккея, рекомендую ознакомиться со следующей игрой.

*P.S. Игра также выпускалась на карманной GBC и аркадных автоматах (в измененном виде), а спустя 11 лет Konami выпустила **NHL Blades of Steel '99 (NHL Pro 99** в европейском издании) для платформы Nintendo 64, и еще спустя год вышел мультиплатформенный **NHL Blades of Steel '2000**.*

STICK SHUNTER

EXCITING ICE HOCKEY



Первая игра в жанре на платформе NES. Создана компанией Micronics и издана K Amusement Leasing в 1987 году. Выходила она только на территории Японии, но каким-то образом добралась и до наших Dendy-просторов.

Заставка отсутствует, поэтому сразу перейдем к меню. Тут все довольно привычно: выбор 1 или 2 игрока, присутствует и режим вдвоем против компьютера, выбор команды (на этот раз сборные), сложность и время периода. Вариантов, вроде сезона или плейофф, нет, только товарищеская игра. Никаких стратегий и смен составов – сразу переносимся на лед.

Перед глазами появляется весьма посредственная графика, а анимация тут и вовсе убогая (особенно потешно смотрятся зрители на трибунах). Вид на стадион, как обычно, «сверху-сбоку». Правил в игре немного: пенальти (любое нападение на игрока) и так любимый многими разработчиками проброс - icing. А вот с управлением тут беда. Поначалу создается ощущение, что это с геймпадом проблемы. Но спустя некоторое время приходит понимание, что сам геймплей страдает жуткими тормозами. Игроки сначала долго разгоняются на месте, а потом напрочь отказываются менять направление движения (выражение «как

корова на льду» тут как раз кстати). Не все сразу понятно и с пасом-ударом: перед нажатием кнопки необходимо отпустить крестовину, иначе действия не произойдет. В общем, шайба живет своей жизнью... Добавьте сюда ручное управление вратарем (на этот раз никаких стрелочек, все по-настоящему) и отсутствие переключения игроков.

Сыграв матч-другой, можно заметить странное поведение хоккеистов (как своей, так и противостоящей команды): защитники бегают кругами, никогда не покидая своей зоны, а нападающие гоняют восьмерками вокруг игрока с шайбой. Настройки сложности на траектории не влияют, и оставленная бесхозной шайба может пролежать так до конца периода.

Данный «спорт-сим» не сгодится даже для игры с реальным соперником (причины перечислены выше). Зато тем кто хочет узнать, с чего начинался жанр на NES и откуда впоследствии разработчики переняли некоторые идеи, с этой игрой стоит ознакомиться.

P.S. Игру делали вовсе не безызвестные компании: Micronics (разработчик-SonSon, Makai-Mura и много чего еще), K Amusement Leasing (поучаствовала в создании трех частей Ikari). К нашей теме ни одна из них более не возвращалась. Что даже к лучшему, наверное.

Если вышеперечисленные игры можно отнести к полу-аркадно-му жанру, следующие экземпляры максимально приближены к реальному хоккею.



В 1993 году компания Jaleco создала «настоящий» симулятор хоккея для NES и даже не покупилась на лицензию NHLPA, наличие которой игра гордо демонстрирует еще до появления заставки. Но довольно предыстории, приступим к детальному разбору продукта.

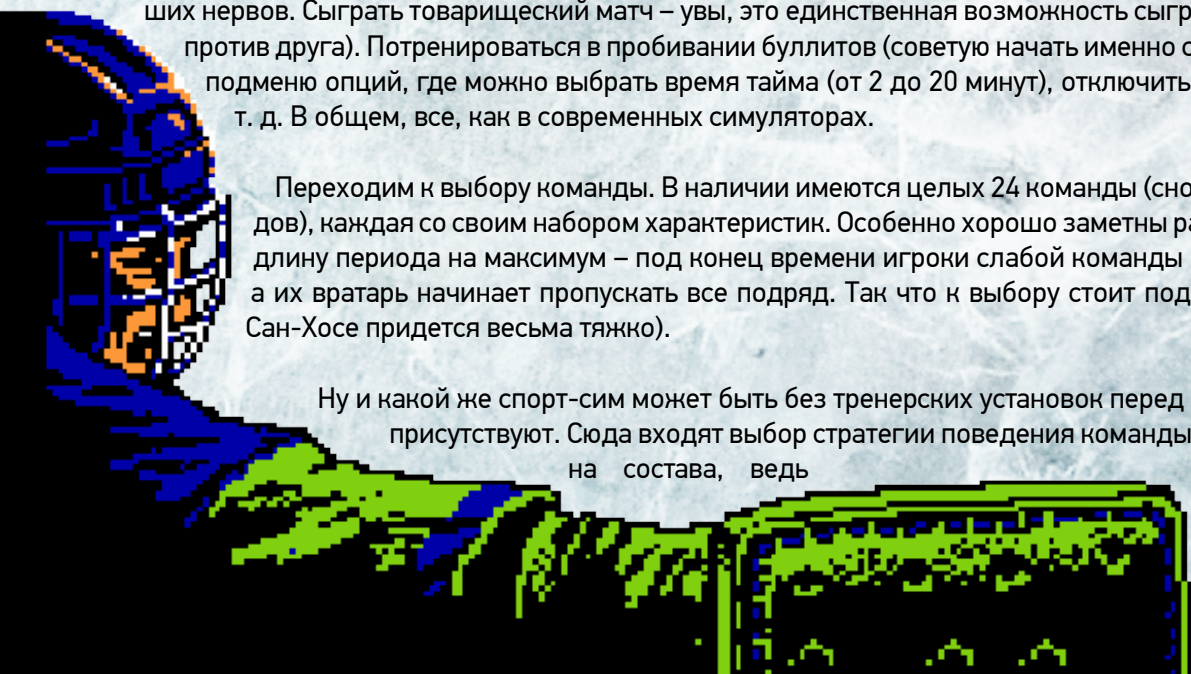
После красивой заставки мы, как и положено, переходим к меню игры. Здесь можно сразу попробовать свои силы в супер-кубке (сначала матчи в своей группе, в случае успеха – попадаем в плей-офф). Наличие паролей – приятная неожиданность и экономия ваших нервов.

Сыграть товарищеский матч – увы, это единственная возможность сыграть вдвоем (только друг против друга). Потренироваться в пробивании буллитов (советую начать именно с этого). А также имеется подменю опций, где можно выбрать время тайма (от 2 до 20 минут), отключить правила и нарушения и т. д. В общем, все, как в современных симуляторах.

Переходим к выбору команды. В наличии имеются целых 24 команды (снова лишь названия городов), каждая со своим набором характеристик. Особенно хорошо заметны различия, если выставить длину периода на максимум – под конец времени игроки слабой команды еле-еле передвигаются, а их вратарь начинает пропускать все подряд. Так что к выбору стоит подойти серьезно (фанатам Сан-Хосе придется весьма тяжело).

Ну и какой же спорт-сим может быть без тренерских установок перед игрой, и здесь они тоже присутствуют. Сюда входят выбор стратегии поведения команды на поле и, конечно, состав, ведь

все игроки здесь достоверные личности, и каждый со своим на-



бором характеристик. Это меню можно вызвать и в самом матче (пауза и затем кнопка A), чтобы сменить игроков, к примеру.

И вот команды выходят на лед!



Камера, кстати, расположена не сбоку, как обычно, а сверху (что, по мнению многих игроков, гораздо удобнее для хоккея). Графически игра, конечно, проигрывает Blades Of Steel, особенно в плане анимации спортсменов. Тем не менее, все отображено весьма неплохо по меркам NES, а в скорости игра даже превосходит Blades of Steel. Кстати, именно скорость может отпугнуть новичков – игроки (особенно в сильных командах) носятся по полю, как угорелые, и понадобится некоторое время, чтобы к этому привыкнуть. К счастью, управление в игре полностью соответствует скорости – очень отзывчивое и интуитивное:



пас и удар в нападении и отбор шайбы и переключение игроков в защите. Что касается правил, то тут все, как в настоящем хоккее: оффсайды, пробросы, разные виды нарушений (имеется даже двойной малый штраф за особо опасную игру). В общем, все правила на месте – не придерешься!

С компьютерным соперником играть не советую (разве что побороться за кубок, благо, пароли присутствуют), так как он в здесь откровенно жульничает, полностью наплевав на характеристики своей команды и игроков в ней, будто все время вы играете против «Нью-Йорк Рейнджерс». Зато с реальными людьми сразу ощу-



щаются все различия в показателях команд.

Игра получилась очень привлекательной в качестве спорт-сима и точно понравится всем фанатам реального хоккея.

P.S. одновременно с NES-версией игра вышла и на консоли SNES. Но тут, что удивительно, игра получилась хуже (кроме, само собой, графики и звука), чем на 8-битной платформе: глючное управление, тормоза в самой игре и т. п.

WAYNE GRETZKY HOCKEY

У данной игры весьма интересная история. Разработали ее в студии Bethesda Softworks (первый и практически последний опыт компании в создании спорт-сима) в далеком 1988 году для популярного тогда компьютера Amiga. Год спустя появился порт на PC, а в 1991 году не менее известная студия THQ портирует игру на NES (как они получили лицензию от Nintendo – история умалчивает). Казалось бы, имя суперзвезды NHL в названии, именитые студии у руля – есть все для создания отличной игры. Но шедевра, увы, не получилось...

Уже с начальной заставки игра пугает нас корявой графикой, как бы предупреждая, что дальше будет только хуже. В меню, од-





нако, все на месте: один/два игрока (присутствует возможность играть вдвоем за одну команду), время периода, скорость игры и три режима на выбор (практика – это не буллиты на этот раз, а та же игра, только в формате 3x3). Здесь начинаются первые проблемы с управлением: кнопка A – это выбор, а Select – переход к следующей опции меню. Что мешало использовать привычную всем крестовину, непонятно.

Выбираем уровень скилла партнеров по команде, учитывая, что большую часть времени вы будете проводить без шайбы (подробнее ниже) – это весьма важный выбор! Далее – выбор команды из десяти представленных. Отличия команд только в цвете формы, да еще в списке игроков (которых вы все равно не различите на поле, да и смена состава отсутствует), никаких характеристик здесь нет.

После нетривиального выбора сразу же попадаем на площадку... И вот на этом моменте многие уже выключают игру! Ибо графика просто ужасна... Ну а если вы все же рискнули поиграть, вот подробности: вид на поле с высоты птичьего полета, игроки изображены абсолютно схематично, а трибуны так и вовсе разноцветное месиво. Анимация не отстает от графики – ее попросту практически нет (пара кадров на игроков и пара на клюшку). Присутствуют все основные правила хоккея, только вот интерпретирует игра их весьма специфично – к примеру, любой вход в зону соперника раньше шайбы приводит к офсайду даже при отборе шайбы у соперника, и остановки тут весьма частое явление. Управление также странное. Нет автоматического переключения на игрока с шайбой, и это, пожалуй, самый главный недостаток, даже несмотря на все вышеописанное. Зато присутствует ручное переключение игроков кнопкой Select (хорошо хоть, комбинацию кнопок не придумали). Кнопка A – удар, и все на этом! Есть еще пас на B, но его делают только компьютерные соратники по команде.



Из хороших сторон тут разве что разнообразие настроек меню. Даже если забыть про графику (многие видели экспонаты и похуже), все портит странное неудобное управление. Несмотря на недостатки, игра все же может найти своих фанатов. К примеру, если вы пропустили других представителей жанра.

P.S. Всего под руководством Bethesda вышло три части Wayne Gretzky Hockey (в основном на PC), и именно третья послужила прототипом на NES. Добавлять цифру «3», в виду отсутствия первых двух, естественно, не стали. После этих экспериментов право на использование имени Wayne Gretzky отошло к другим разработчикам.



Таковыми были спорт-симулы по хоккею на NES. Да, есть еще Ice Hockey и Ike Ike! Nekketu Hockey Bu – Subette Koronde Dai Rantou (Crash 'n the Boys: Ice Challenge), а также не выпущенный на картриджах (но все же добравшийся до эмуляторов) Hit the Ice. Но все эти игры – скорее аркады, и присутствие клюшки и шайбы в них – лишь не обходимая условность. Игры, однако, хорошие и заслуживают отдельного обзора.

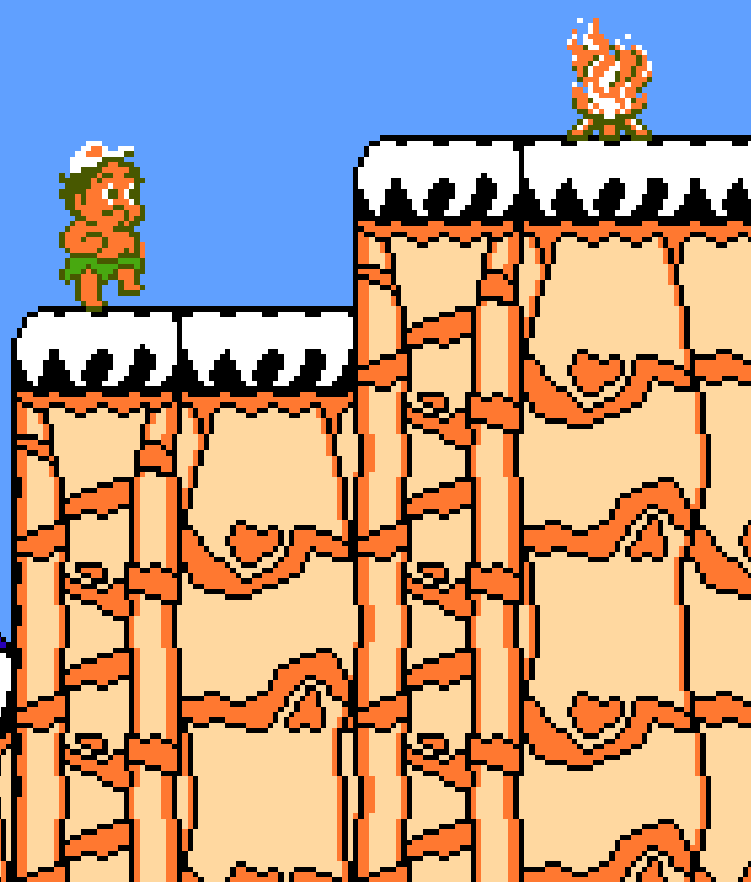
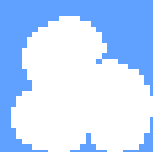
by Павел ROCKFe Логашев

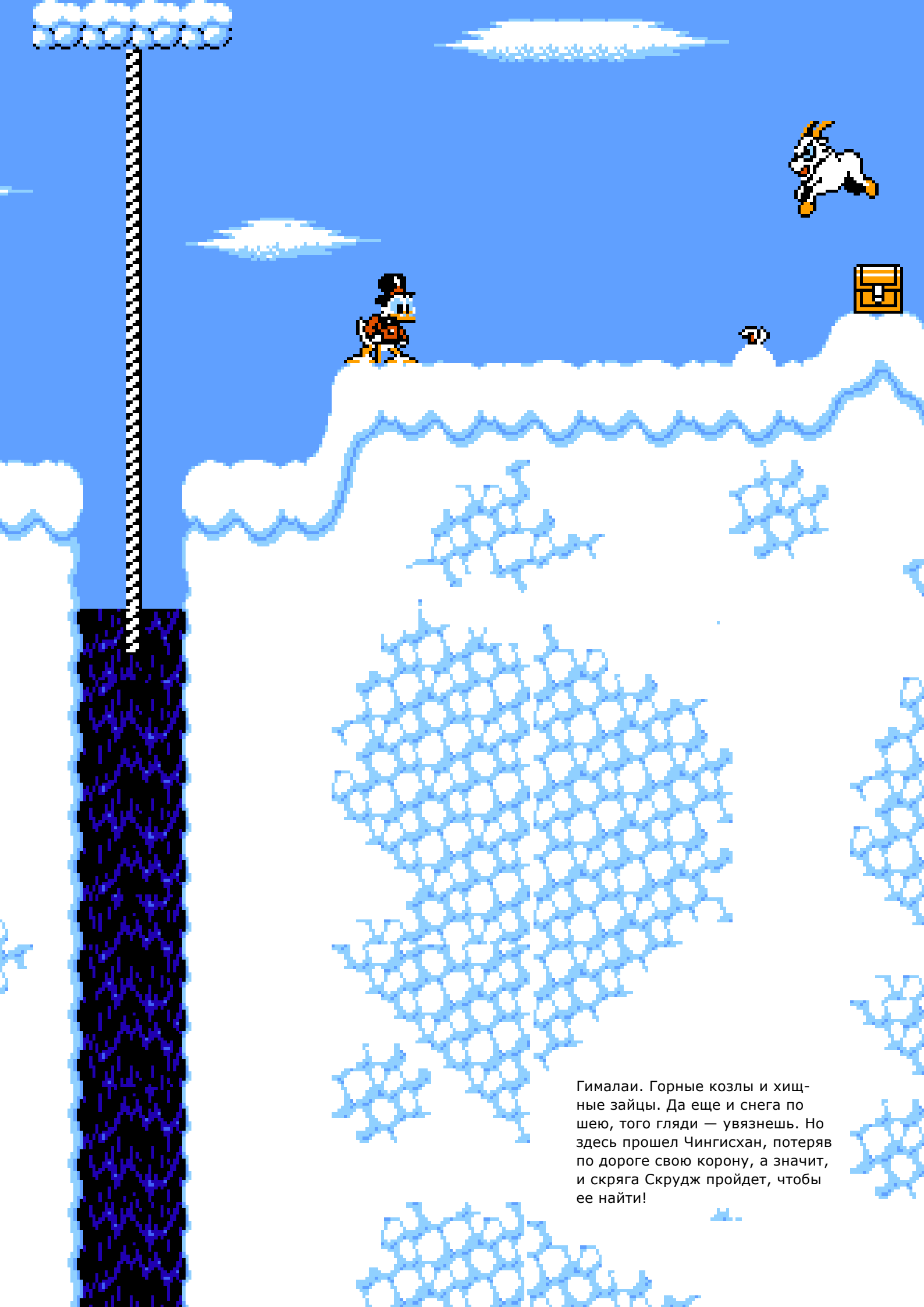


ЗИМА

Как и джунгли, жерло вулкана или морские глубины, зимний уровень, а то и целый мир — обязательный элемент почти любой игры. Заснеженные поля, горные вершины, ледяные пещеры и целые замороженные планеты. Холодно, скользко, на голову валятся сосульки, ветер сбивает с ног. Если перед вами зимний уровень — значит, сражаться придется не только с врагами, но и со стихией.

Мастер Такахаши на Ледяном Острове...
Босиком и в одной набедренной повязке...
Как же ему, обитателю тропиков, холодно
здесь! Но он готов на все, чтобы спасти
возлюбленную Тину.



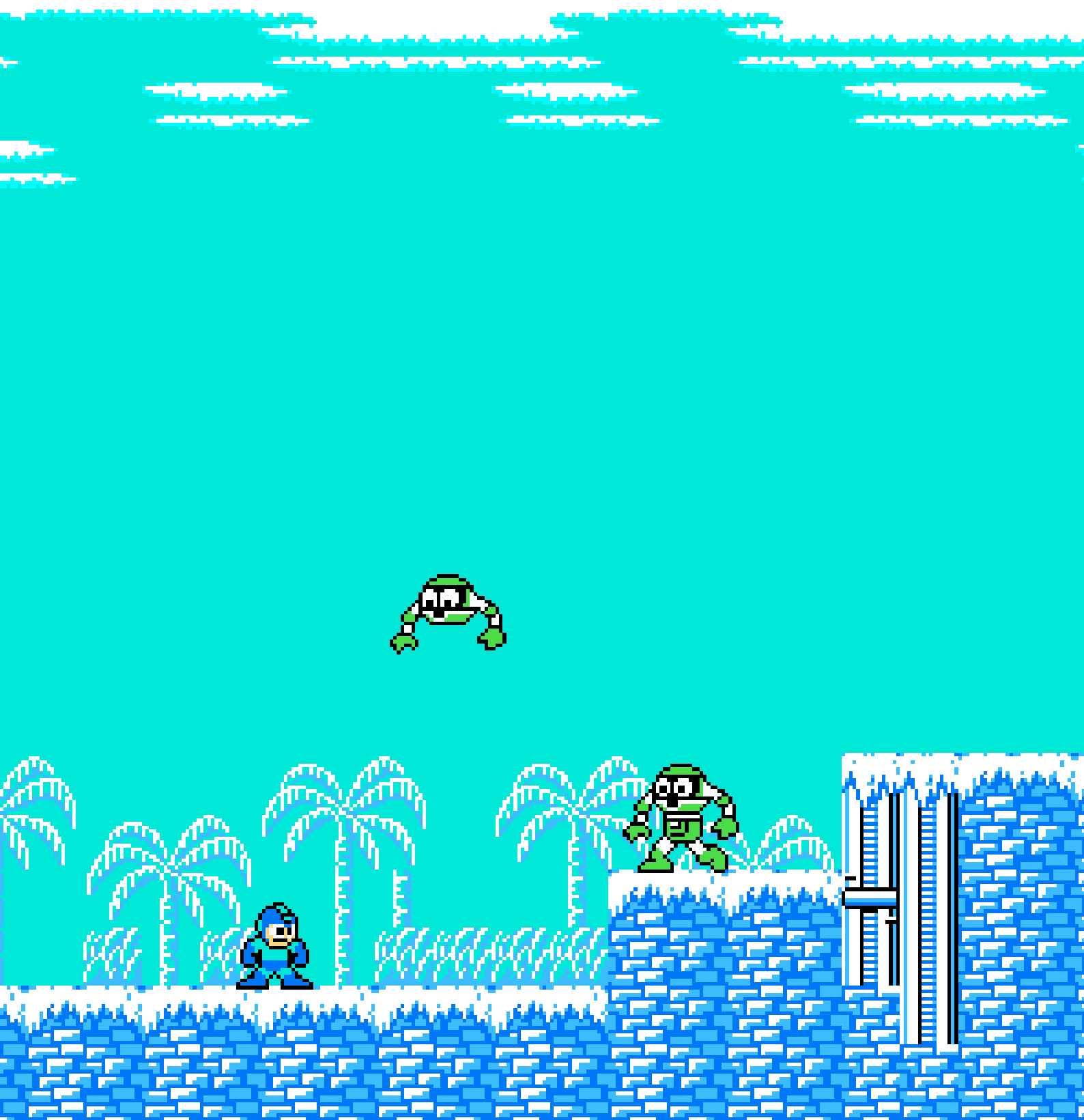


Гималаи. Горные козлы и хищные зайцы. Да еще и снега по шею, того гляди — увязнешь. Но здесь прошел Чингисхан, потеряв по дороге свою корону, а значит, и скряга Скрудж пройдет, чтобы ее найти!

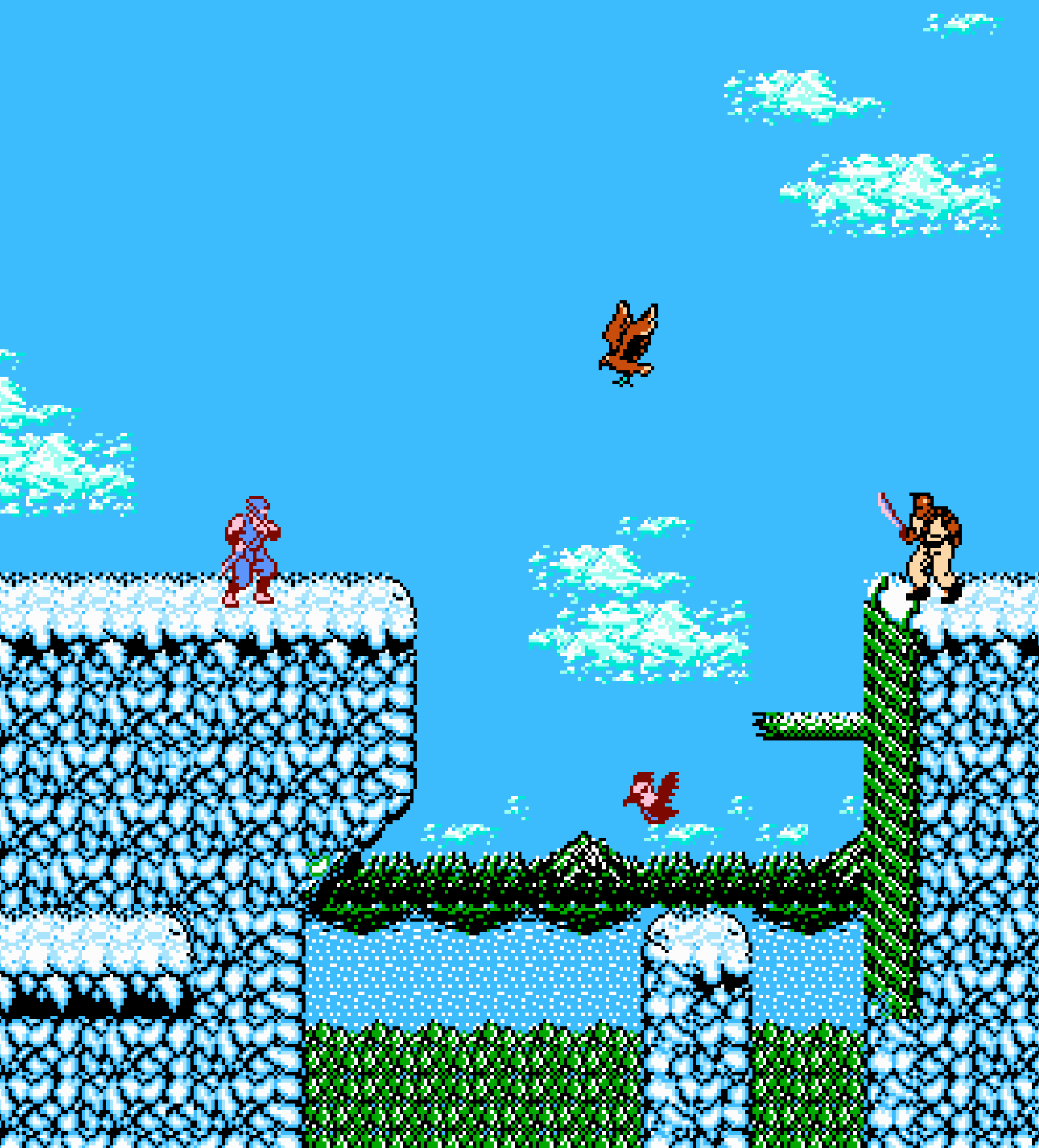


В Нью-Йорк зима пришла не сама — ее принес с собой Тора, повелитель стужи, гигантский белый волк с планеты Траглодон. Скоро отряд зеленых мутантов наведет здесь порядок, и все вновь расцветет... Но, черт возьми, не торопитесь, ведь так красиво!

Покрыты снегом пальмы, замерзли бананы,
заиндевели ананасы — Айсмен все заморозил
своим ледяным дыханием. Торопись,
Мегамен, спасай от голода аборигенов.



Вихрем несется Рю Хаябуса по заснеженным скалам, рубя зимородков и гранатометчиков своим славным мечом, навстречу злодею Джакио, возмечтавшему поработить весь мир.





Разбросало команду космического зайца Баки. На Голубой планете, где царит вечная зима, томится его боевая подруга Дженни. Где-то там, в недрах, но сначала еще надо пробиться сквозь плавающие айсберги ледяного океана, над которыми кружат на ракетных ранцах проклятые жабы.

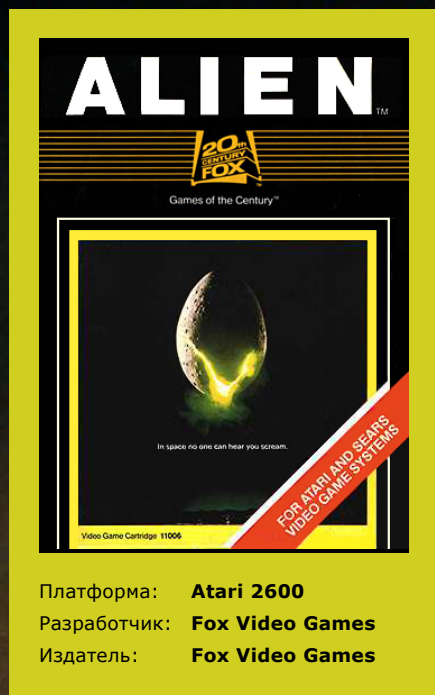
ALIENS

Э В О Л Ю Ц И Я

В 1979 г. столкновение двух творческих умов вызвало термоядерную реакцию, результатом которой стал не просто один из лучших космических хорроров, но и один из главных объектов масскульта всех времен. «Чужой». Да, это был фильм Ридли Скотта, но сложилось ли бы все, если бы не безумный гений швейцарского художника Ганса Рудольфа Гигера, породивший одно из самых прекрасных и отвратительных существ, которое и спустя 35 лет не выглядит нелепым и устаревшим? Вскоре ксеноморфы завладели умами. И неизбежно проникли в еще молодую отрасль компьютерных игр. И там пиксельные чужие жили, размножались и поедали пиксельных людей на протяжении 12 лет. А потом пришла эпоха 3D, но это уже другая история...



Alien (1982)



Игра

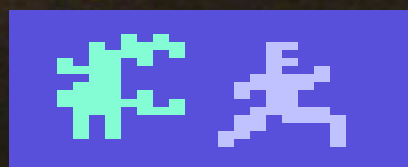
Компьютерно-игровая эпопея «Чужих» стартует в 1982-м, через три года после выхода первого фильма. Почему так поздно? А вы вспомните, что представляли собой игры в конце 70-х, эти лютые экшены «палочка против черточки» и «догони кружочком квадратик». Это было даже не младенчество, это был эмбрион индустрии. Делать на таком материале игры по фильмам даже и не думали.

А вот в начале 80-х уже думали. И честь первой игроизации «Чужого» выпала самой популярной на тот момент консоли Atari 2600. Надо сказать, это были уже последние времена «Атари». Надвигался игровой кризис, на полках игровых магазинов все больше места занимала халтура неизвестного происхождения. На молодой игровой рынок лезли все, кому не лень, и каждый хотел по-быстрому утащить свой кусочек. Самый легкий путь здесь — сделать клон какого-нибудь большого хита. То есть спереть чью-то успешную геймплейную формулу и наклепать на нее другое название. Этим путем и пошли Fox Video Games, разработчики Alien. Настоящих игрохитов тогда было перечислять по пальцам, и «Чужой» — брат-близнец... Pac-Man.



Главгерой бежит по лабиринту и собирает точки, а за ним носятся призраки, принявшие обличье ксеноморфов. Разве что вылезают они тут не из центра лабиринта, а откуда-то снизу. Почему-то их здесь много, да и что это за точки, и при чем тут лабиринт... Да кому какое дело! Тогда никого это не заботило. (ОК, по сюжету игры точки — это яйца, а лабиринт где-то в трюме «Ностромо». Умеют же за уши притянуть!)

Спустя несколько месяцев этой политике наплевательства был положен конец: вышла еще более жуткая игроизация «Инопланетянина» aka E. T., похоронившая Atari 2600.



Чужой



Чтобы признать в этой конструкции ксеноморфа, нужно иметь очень кубистический взгляд на мир. Но даже если напрячь воображение до шума в ушах, скорее привидится... взбесившийся лось с ветвистыми рогами. И тогда все встает на место. Это игра не про чужих, нет. Она про то, как грибок бежит по лесу и собирает опята, а за ним гонятся бешеные лоси! А название — чисто маркетинговый ход.



Alien (1984)



Платформа: **Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC**

Разработчик: **Amsoft, Concept Software Ltd.**

Издатель: **Argus Press Software**

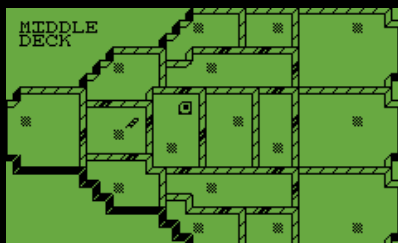
Мы перемещаем подконтрольного персонажа по комнатам, можем подбирать и использовать разные предметы (огнемет, например), а если рядом окажется котяра Джонси, можно подобрать и его. Также можно открывать-закрывать решетки, чтобы ползать по вентиляции между отсеками, и даже запустить механизм самоуничтожения «Ностромо». У игры два исхода: либо чужой изводит всю команду, либо игроку удастся загнать его в шлюз и выкинуть наружу, подышать вакуумом.

Изображено все это, скажем так, крайне минималистично — чуть ли не ACSII-символами. Черные черточки на зеленом фоне и окно команд справа — вот и весь местный суровый интерфейс. При желании такую стратегию нетрудно и в тетрадке нарисовать. Но, как ни странно, сквозь этот внешний примитивизм сочится густая, как мазут, атмосфера.

Игра

Второй и последней игры по первому фильму пришлось подождать еще два года, и это наконец-то именно игра по фильму, а не «Пакмен против бешеных лосей». Alien по версии Argus Press вышла сразу на трех платформах, причем не на игровых консолях, а на ПК, и, как и положено солидной компьютерной игре, она представляет «серьезный» жанр: это первая и единственная стратегия во вселенной «Чужих».

Итак, есть «Ностромо» (вид сверху), есть весь наш экипаж. В начале игры предлагают выбрать силу противостоящего нам ксеноморфа, а также несчастного волонтера, который занесет паразита на корабль — ему, соответственно, предстоит неминуемо погибнуть. А еще случайный член команды назначается андроидом. Да, и негр тоже. Да, и Рипли. Все равноправны здесь. И дальше начинается противостояние выживших и пришельца, таящегося где-то в помещениях корабля.

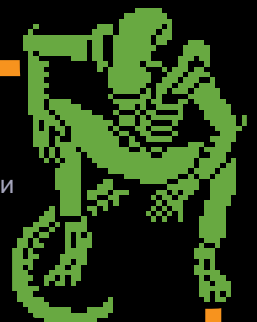


Шестеро в гигантском трехпалубном звездолете, где-то по нему бродит чудовище, а один в команде — андроид-предатель (неизвестно кто — рандом!).

Убить чужого очень непросто, нужно организовать для его поимки действия всей команды. А сам ксеноморф периодически выныривает из тьмы и устраивает такое «БУ!», что мало не покажется. И устраняет людшек одного за другим. Впрочем, наша единственная задача здесь — убить чужого, а какой ценой, дело десятое. Ведь если не получится, звездолет с яйцами на борту прибудет к Земле, и тогда все будет очень, очень плохо...

Чужой

Ксеноморфа нам тут показывают, только если кто-то из экипажа встретится с ним носом к носу. Вот идет-бредет, например, Даллас по кораблю, и тут ему из темного угла: «Эй, парниша, подкинь на автобус, до болячки доехать». И точно, сидит гопник. На кортах. Зеленый. В трико и меховой жилетке. В руке три рубля. Разве что вытянутый череп напоминает... Ан нет, это же шапка сдвинута назад! А, вот: разве что хвост напоминает, что это инопланетная тварь...



В 1986 г. Пришел Джеймс Кэмерон и все перевернул. Теперь «Чужие» — не камерный ужастик, а масштабный боевик. Ксеноморфов теперь много, у людей теперь есть оружие. А игроиндустрия к этому времени очнулась от кризиса и пошла в стремительный рост, и сиквелы достались уже четыре игры.

Aliens: The Computer Game (1986)

Игра

И первая игроизация не заставила себя ждать: в том же 1986-м на целой россыпи компьютеров выходит игра работы Activision с простым, как сибирский валенок, названием Aliens: The Computer Game. Каноничный «довесок к билету в кино»: весь смысл сей игры и все удовольствие от геймплея — в радости узнавания сцен, недавно увиденных на экране. Собственно, вся игра — этакий аalien-диснейленд, набор аттракционов, каждый из которых соответствует сцене фильма.



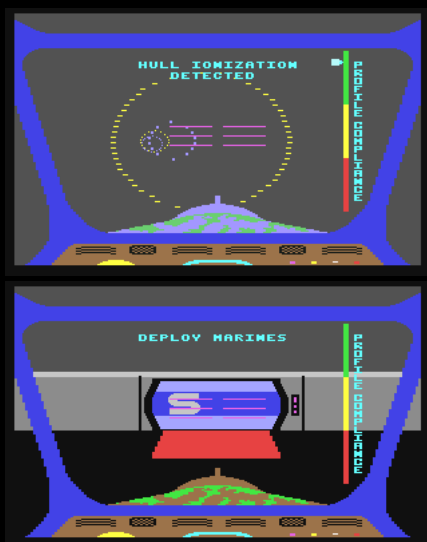
Платформа: **Commodore 64,**
ZX Spectrum,
Apple IIe,
Amstrad CPC

Разработчик: **Activision, Mr. Micro**
Издатель: **Activision (США),**
Electric Dreams
Software (Европа)



В фильме Хадсон показывает Рипли, какое оружие у них есть [заметим справедливости ради, что из прокатной версии эту сцену вырезали, так что как бы игровой эксклюзив был] — в игре мы на сером экране должны правильно указать названные стволы.

Десантный дропшип высаживается на LV-426 — в игре мы на месте пилота, управляем кораблем от первого лица.



Десантники штурмуют колонию — третья мини-игра: вид «сверху-сбоку», бродим по коридорам и отстреливаем лезущих отовсюду ксеноморфов. Датчик движения прилагается.



Aliens: Эволюция

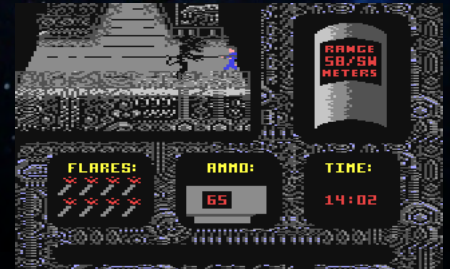
Далее еще одна экшеновая сцена: сдерживаем волну чужих, пока Хикс пытается пробиться через дверь, запертую Берком.



Андроид Бишоп ползет по извилистым туннелям вентиляции к десантному кораблю.



Снова экшен: Рипли ищет девочку в гнезде аlienов.



И, наконец, эпическая битва Рипли в экзоскелете против королевы чужих. От первого лица.



В общем, игра следует сюжету буквально слово в слово. Проблема только в том, как все тут топорно реализовано. И это тоже великая традиция игр-приложений-к-билетам. В сцене десантирования нужно долго и нудно маневрировать сквозь туннель из обручей, но это, пожалуй, еще лучшее, что есть в игре. В экшен-сценах карапузики-десантники в гробовой тишине, гулко стуча сапогами по железным коридорам, истребляют буквально оравы ксеноморфов, которые ну никак не тянут на вселенскую угрозу: вытянув лапы вперед, медленно бредут со всех сторон, покорно принимая смерть от пуль. Ну чисто зомби. Эпизод с Бишопом в вентиляции — это... язви его в печень, опять Рас-Ман! Но больше всего игрушке досталось по шапке за последний аттракцион, чудовищно корявую битву с королевой, танцующей лезгинку (натурально!) по всему экрану.



Проходится весь этот балаган где-то за полчаса, и единственное, чего ради стоит играть — красочные (по меркам С64) сцены между частями игры. Особенно перед последним боем: поднимается дверь, а за ней в лучах света Рипли в своем костюме-погрузчике. «Get away from her, you bitch!».

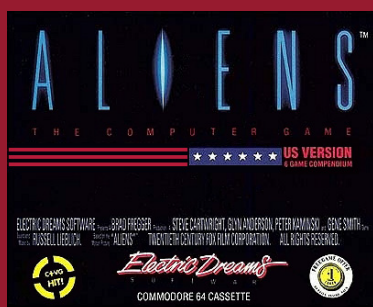


Чужой



Конечно, чужому здесь сильно недоложили пикселей, но все же он узнаваем: хвост на месте, голова вытянутая, цвет правильный, даже трубки на спине, по пикселю на каждую! А вот анфас он уже больше похож на какого-то чернявого Робокота.

Aliens: The Computer Game (1986)



Платформа: **Commodore 64,
ZX Spectrum,
Amstrad CPC,
MSX**

Разработчик: **Software Studios**

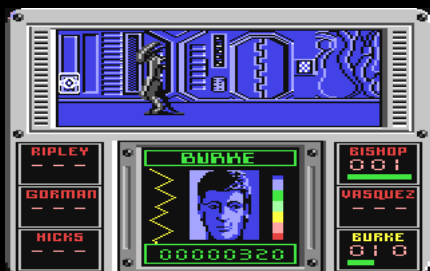
Издатель: **Electric Dream
Software**

Параллельно случилась такая заковыка: в том же году вышла совершенно другая игра, разработанная другими людьми, но под точно таким же названием. Сделана она была для европейского рынка студией Software Studios, подконтрольной британскому издателю Electric Dreams Software. Чтобы совсем свести с ума игроков, год спустя та же EDS издала в Европе «Американских чужих» от Activision. А «Еврочужие» также год спустя были изданы в США вообще другой конторой — Ricochet. И все смешалось...

Игра

«Еврочужие» по версии Software Studios — это экшен от первого лица. Нет, конечно, это еще не FPS (посмотрите на год издания — до выхода Wolfenstein 3D еще добрых 6 лет), но тогда уже были «условно-трехмерные» ролевки с бродением по лабиринтам казематов. Вот и здесь примерно то же самое.

За действием мы наблюдаем сквозь узкую бойницу, 3/4 экранной площади отжирает интерфейс — поклонники Zero Tolerance почувствуют себя как дома. Никакого «тридэ» тут, собственно, нет — мы можем поворачиваться в стороны, проматывая влево-вправо закольцованную ленту заднего фона, а вперед перемещаемся мгновенными прыжками из комнаты в комнату.



Из таких комнат, круглым программистским числом 256, и состоит весь уровень — колония на планете LV-426. Под нашим командованием сразу шестеро героев — Рипли, Горман, Хикс, Бишоп, Васкез и Бёрк (Бёрк, мать его?). Где-то в недрах колонии еще бегают девочка Ньют, и ее весьма желательно спасти. Мы переключаемся между героями, бродим по комнатам и отстреливаем чужих, которые тут тоже, кажется, бесцельно шатаются. Их много, они разные (даже королева тут далеко не одна), встречи с ними неожиданны и бодрящи. А потом ксеноморфы обрубают питание, и в красном аварийном свете, местами переходящем в полную тьму, становится совсем не по себе...



«Базовая» версия для Amstrad CPC отличается более симпатичной графикой и наличием музыки, но в версии для C64 более плавный скроллинг влево-вправо, а ксеноморфы больше похожи на себя. А если хочется поиграть с по-настоящему приличной графикой, к вашим услугам фанатский ремейк от Derbian Games, совершенно бесплатно доступный здесь: <http://derbian.webs.com/lv-426/>

Чужой



Ксеноморф худощав и печален, он бродит по пустым коридорам колонии, понурился и опустил руки. Но, увидев человека, радостно несется ему навстречу. Еда, наконец-то!

Aliens (1987)



Платформа: **Famicom Disk System** (unreleased)
Разработчик: **Square**
Издатель: **Square**

Первый платформер во вселенной «Чужих» был запланирован на двух платформах, но вышел только на одной. Впрочем, нам интересней как раз невышедшая версия. Ведь это FDS, в сущности, тот же Famicom, только с дискетами, а значит, она могла выйти и на кассетках, и тогда и мы в детстве имели бы шанс заполучить еще одного «Чужого» на нашей Dendy! Но стоила ли она того? Разберемся подробнее.

Невышедшая FDS-версия

Присказка

О существовании игры ничего не было известно вплоть до 2011 г., когда единственная дискета с прототипом всплыла на японском Yahoo. Дискету эту выкупил за бешеные деньги («seans of money», как он сам говорил) безумный коллекционер Yuki, знаменитый тем, что ищет по всему миру «минтовые» (нераспечатанные) дискеты. И несколько месяцев спустя он выложил в Сеть дам «Чужих». Так она и стала достоянием общественности. Но порадоваться можно только самому этому факту, ибо игра на поверку оказалась сгустком халтуры и геймдизайнерских нелепостей.

Игра

Первым делом — нужно забыть про сюжет. Тут свой взгляд на события. По канонам жанра, герой тут один — Рипли. Она в одиночку прилетает, истребляет чужих и спасает Ньют. А теперь морально подготовимся к тому, что увидим дальше.

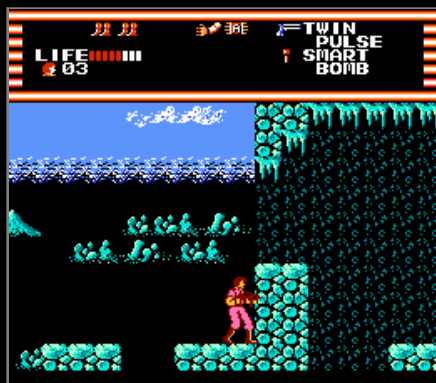
Первый уровень, поверхность планеты. Рипли в розовом и с автоматом в руках прорывается к колонии.

Первым делом выясняется, что прыгает она еле-еле и как-то странно воспаряя в воздух. Даже первые маленькие пропасты преодолеваются не без труда. Но быстро выясняется, что прыжок можно проапгрейдить, собирая призы. А призы лежат в... яйцах чужих. То есть, натурально, уничтожаешь яйцо и находишь там сапоги-попрыгайки! Прокачанный прыжок необходим, как воздух, без него дальше просто не пройти. При этом потеря жизни отнимает и сапоги. А терять жизни придется много и часто.



Дело в том, что каждый чужой, умирая, взрывается и обдаёт окрестности кислотным душем, который отнимает немало здоровья. Потеряв несколько жизней, привыкаешь шарахаться назад после убийства каждого врага. Это адски раздражает.

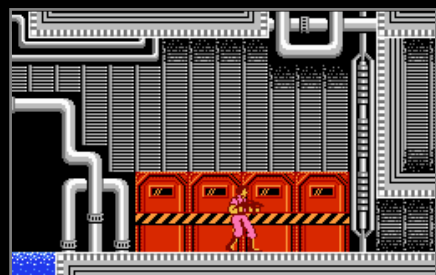
Вскоре обнаруживаются и другие пауэр-апы — несколько видов гранат (бесполезны), другие виды оружия и, наконец, неуязвимость. Активируется она интуитивно просто — удерживая «вверх», нажать А и наверху прыжка нажать В. Кнопка Select? Не, не слышали. Тут она вообще не задействована.



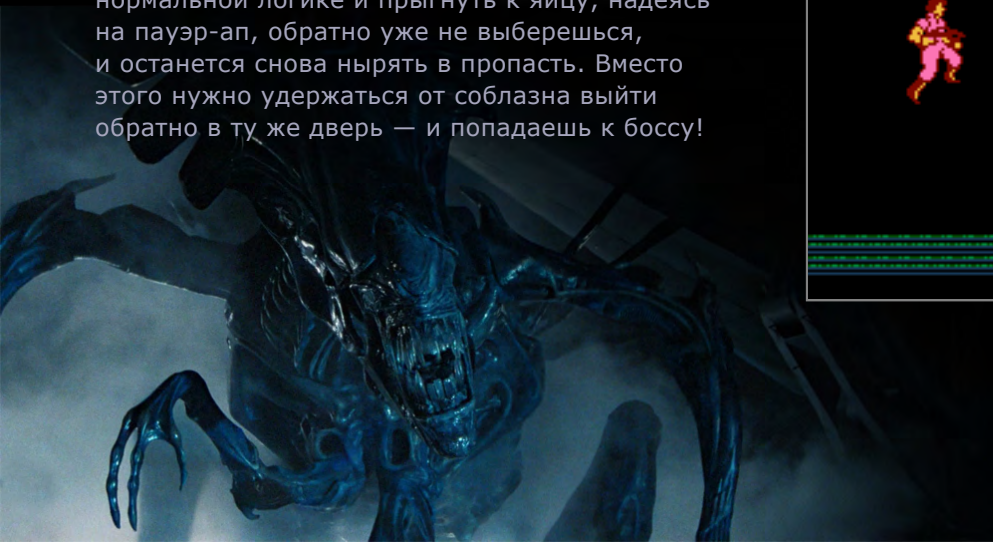
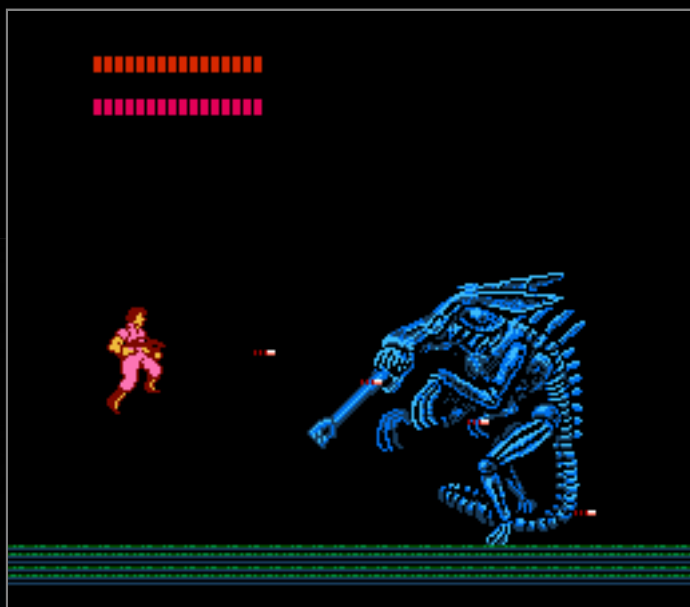
Но скоро вы дойдете до стены, одолеть которую не помогают даже три пары прыгучих сапог, натянутые друг на друга. Выход такой: прыгать, удерживая «вверх». Тогда Рипли внезапно сделает нелепое сальто и каким-то образом вскорячится на стену. Сделать это непросто, но крепитесь — крутить сальто придется часто, в том числе над ямами, регулярно матерясь и падая в них. Столь же нелепо реализовано и «ползание». Некоторые призы заныканы под низкими карнизами, и пробраться к ним можно, только присев и быстро-быстро подпрыгивая вперед. Смотреть на это без слез невозможно.



Наконец, после издевательского прыжка через широченную пропасть Рипли входит в колонию, и стартует уровень 2. Начало банально — яйца, фейсхаггеры, ксеноморфы. А потом появляются двери. Будь они прокляты. Четыре подряд, абсолютно одинаковые.

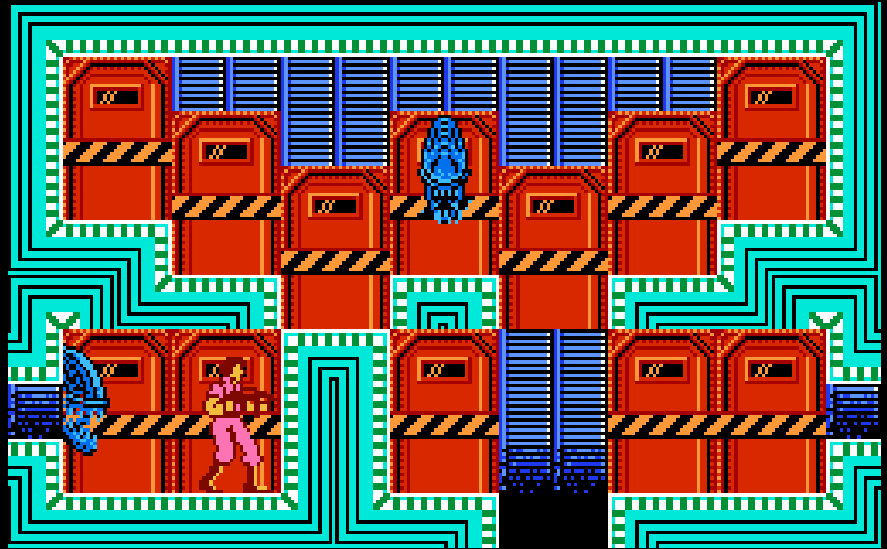
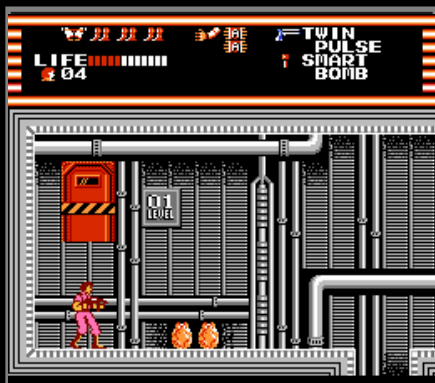


Интересно, в чью светлую голову пришла идея превратить уровень в бессмысленный лабиринт, проходимый только методом тыка под громкие маты? Двери №1, 2 и 4 возвращают прямиком в начало уровня. Гениально! Если пройти мимо этого многодверья, попадаешь в тупик, выхода из которого нет — только убить себя, шагнув в яму (если не знать один секрет, о чем чуть ниже). За дверью №3 комната, в углу которой яйцо. Если поддаться нормальной логике и прыгнуть к яйцу, надеясь на пауэр-ап, обратно уже не выберешься, и останется снова нырять в пропасть. Вместо этого нужно удержаться от соблазна выйти обратно в ту же дверь — и попадаешь к боссу!



Aliens: Эволюция

Боссом тут выступает королева чужих. Она ходит из угла в угол, дергаясь, как паралитик и размахивая внутренними челюстями. Похоже, на нее заготовили всего две фазы движения. Пули летят сквозь нее, но периодически зацепляют где-то в районе шеи, что можно заметить только по убывающему здоровью. Временами королева зажимает в углу, и этого никак не избежать — только надеяться, что она ляжет раньше, чем Рипли. Впрочем, босса можно... пропустить. Пойти в тот самый гиблый тупик за дверями, залезть наверх и прыгнуть сквозь стену. Пока, королева-эпилептик!



В третьем уровне дверей еще больше. Намного больше. Некоторые висят прямо над потоком зеленой жижи (или кислота это): вышел — умер. Снова метод тыка. Как все же замечательно спланирована эта колония! В конце ждет очередная босс — еще одна припадочная пчеломатка чужих. Оставшиеся два уровня проходят ровно в том же ключе: двери (меньше), чужие, плюхающие кислотой (больше), идентичные боссы-королевы.

После убийства последней нам показывают трогательную сцену: Рипли и Ньют бегут навстречу друг другу, Рипли берет девочку на руки. Все, The End.



Все это тем более печально, что смотрится игра очень даже хорошо. Особенно по меркам бородатого 1987-го. Фоны детализированы и вполне ассоциируются с киношными, вражины убедительны, а королева (если забыть про движения) и вовсе замечательна. А за саундтрек в ответе сам Нобуо Уэмацу, бессменный композитор первых частей Final Fantasy! И хотя здесь он не сказать, чтобы блеснул дарованием, веселенькую мелодию первого уровня стоит отметить. Но на другой чаше весов — кривая глыба геймдизайна. И Рипли в розовом комбинезоне. Да, правильно, что она не увидела свет.



Чужой

Это меха-ксеноморф. Или чужой, вылупившийся из Робокopa. Он могуч, весь покрыт броней, а вместо хвоста у него бензопила. Так и представляешь, как он лязгает железными подошвами. И, если приглядеться, на лице можно увидеть коварную ухмылку. Ладно, не будем паясничать: ксеноморф тут на удивление хорош. Более того — это лучший игровой чужой на тот момент!

MSX-версия

Этой версии повезло больше — она дожила до релиза в Японии (под именем Alien 2) и Европе. И хотя ее по-прежнему трудно назвать хорошей игрой, очевидны попытки довести ее до играбельного состояния.



Рипли тут наконец-то нормально прыгает без необходимости искать сапоги в яйцах. Боезапас у всех стволов ограничен, и хотя в призовых патронах недостатка нет, это таки заставляет игрока переключать оружие. Но главное — устранен дико раздражающий момент с кислотными взрывами алиенов, из-за чего игра сразу стала намного проще.



А вот с технической точки зрения все совсем уныло. Худосочный MSX с большими натугами переваривает действие на экране, враги мерцают и тормозят, а однотонно-телесный цвет Рипли наводит на мысль, что она решила голышом пробежаться по враждебной планете...



Aliens (1990)



Платформа: **Arcade**
Разработчик: **Konami**
Издатель: **Konami**

Игра

Наконец, через 4 года после выхода фильма до алиеновой темы добралась сама великая Konami. И тоже со своим оригинальным взглядом на происходящее. То есть, синопсис фильма вроде как сохранен — колония, захваченная чужими, есть, десант есть, перестрелки в тесных стальных коридорах на месте, но...

Представьте, что десантники не были пожраны ксеноморфами в первые же минуты, а успешно выполнили миссию. И вот они в увольнении, сидят в каком-то злачном заведении и, развеселив себя парой литров пенного, а то и еще чем-нибудь химическим, начинают травить молодежи о своих похождениях:

« — И только мы дверь открыли, на нас как попрут ксеноморфы! С разных сторон! Синие, красные, зеленые! А мы их с пулемета от бедра, только мозги по стенам!

А потом из стены огромная такая дура вылезает и давай огнем плеваться! Ну мы ее замочили, и дальше.



И тут вижу — на меня летающий ксеноморф прет! Ну я не растерялся — схватил реактивный миномет и очередью ракет в него засадил. И так, в общем, всех гадов истребили, все к чертям взорвали и домой полетели. »

Чужой



Местный ксеноморф в целом похож на себя, правда, когда встает на задние конечности, хвост у него становится каким-то голым и жалким, а сам он принимает странную позу, словно молится своим инопланетным богам. Но это все ерунда, ибо нет ответа на главный вопрос: ПОЧЕМУ ОН РОЗОВЫЙ?

И все это чистая правда, если верить игре. От мрачности фильма не осталось и следа, на экране все пестрит всеми цветами радуги и царит перманентный бадабум. Никакой вам драмы со спасением ребенка, никакого плача над порванным пополам Бишопом — это мы и называем «аркадный геймплей»! Но Konami собаку съела на аркадных пострелушках, да и к «Чужим» она всегда неровно дышала (Contra, да), так что качественная мясорубка гарантирована.

Вышедший в 1992-м, третий фильм «классической» трилогии, увы, получился самым слабым. С сумбурным сценарием, не предложивший ничего нового, пропитанный какой-то тоскливой безнадегой. Но именно он породил настоящий игровой взрыв: за последующую пару лет было выпущено больше игр с ксеноморфами в ролях, чем за все предыдущее время!

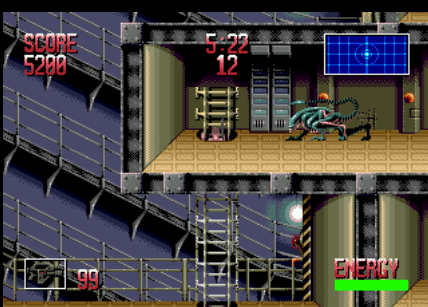
Alien 3 (1992-1993)



Платформа: **Amiga**
Commodore 64
Master System (1992)
NES
Sega MegaDrive (1993)
Sega Game Gear (1994)

Разработчик: **Probe Entertainment**
Eden Entertainment

Издатель: **Arena Entertainment**
Acclaim
Virgin
LJN



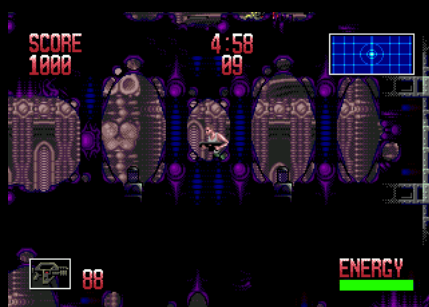
В период 1992-94 под эгидой LJN родилось на свет целое семейство игр по «Чужому-3», и большая часть этого семейства является, в сущности, вариациями одной и той же игры для разных платформ, с идентичным сюжетом и геймплеем, так что имеет смысл рассмотреть их все скопом.

Игра

Да, это та самая Alien 3, что многим из нас знакома по NES-Dendy. Суровая игра. Любимая и ненавидимая. Но первоначально игра вышла вовсе не на NES, а на компьютере Amiga, чуть позже — на C64 и 8-битной Sega Master System, и уже год спустя увидели свет версии для самых популярных платформ — NES и SMD. В 94-м вышла последняя версия — для портативки Game Gear. Для NES это были последние деньки, ее уже успели записать в устаревшие, и в этой компании ей приходилось тяжело.

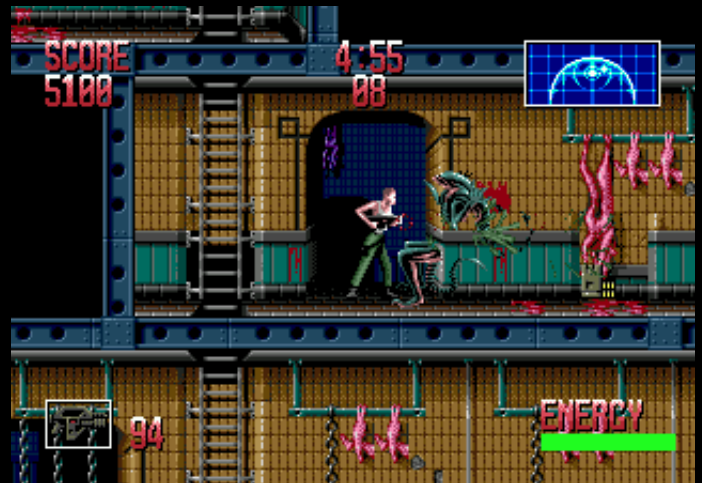
Сюжету фильма, как водится, игрушка следует весьма условно. Есть тюрьма, есть лысая Рипли, ксеноморфы тоже на месте — следовательно, игра по фильму. Все остальное — уже отсебятина: чужих тут вместо одного — полчища, они захватили всех зеков и расклеили их по стенам, чтобы потом оплодотворить с помощью лицехватов. В каждом уровне (кроме поединков с боссами) задача Рипли — блуждая в катакомбах тюрьмы и отстреливая ксеноморфов, отыскать всех несчастных и освободить. Главным врагом тут выступает крайне жесткий, нет — жестокий таймер.

То есть разветвленные уровни вроде как предполагают, что мы их будем обследовать в поисках пленников (и выхода), но на деле времени на это нет — любой поворот не туда с высокой вероятностью приведет к «геймоверу». Львиная доля критики досталась игре именно за это. Вместо исследовательского survival horror мы получили паническую беготню и бесконечные «пробы и ошибки», ведь ни один уровень пройти с первого раза практически невозможно — злобный таймер не дает перевести дыхание. Пошел не в ту сторону — смерть. Задержался на месте — смерть. Никакой карты при этом не предусмотрено, но многие из нас нашли выход из ситуации и рисовали карту самостоятельно. Ручкой, на бумаге.

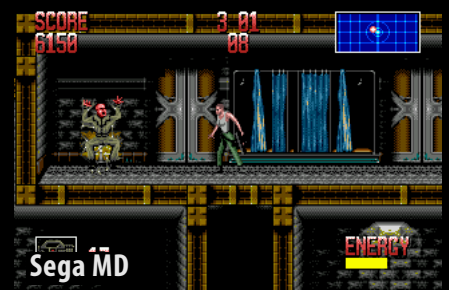


Aliens: Эволюция

С атмосферой при этом все в порядке — мрачно, жутко, чужие порой спрыгивают с потолка прямо перед носом, не давая заскучать. У Рипли целый ассортимент оружия, включая замечательный гранатомет, которым можно выносить двери вместо того, чтобы их открывать (крайне полезно в условиях цейтнота), огнемет и ручные гранаты, которые пригодятся для зачистки узких вентиляционных шахт. Боезапас ограничен, но призовые патроны разбросаны по уровню, хотя и непросто так оптимизировать маршрут, чтобы их собрать и пленников не погубить.



Все различия между версиями лежат в основном в технической плоскости, и тут их можно разделить на две группы: первая — версии для «Амиги» и всего сеговского племени, вторая — «даунпорты» на NES и C64. Все порты из первой группы очень похожи между собой и даже отчасти используют одинаковые спрайты.



Две другие версии подверглись переделке архитектуры уровней и серьезному усечению визуальной составляющей. Особенно досталось «Коммодору»: унылая цветовая гамма, гигантские пиксели и квадратная Рипли.



Впрочем, в динамике все не так ужасно. Версия для NES страдает очень мелкими и плохо детализированными спрайтами — фирменный почерк игр от LJN. Но в целом все выглядит пристойно и нужную густоту атмосферы обеспечивает.

Версия для NES всегда славилась саундтреком — ведь его автор сам Jeroen Tel. Но и все другие звучат отлично, хоть у них и другие авторы. Даже самый технически слабенький порт на С64 (звучать-то «Коммодор» умеет, и еще как).

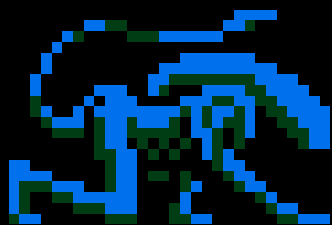


Чужие



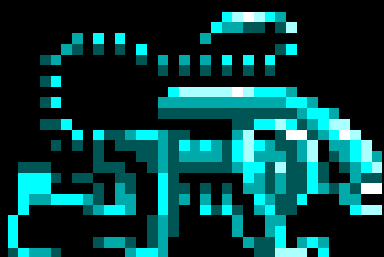
Amiga, SMD

В этих двух версиях использован одинаковый спрайт ксеноморфа. Почему-то он полосатый, как кот Матроскин, причем весь, до кончика длиннющего хвоста. А еще у него такие накачанные плечи, что даже шеи не видно. И этот сексуальный изгиб спины... бррр. В целом, вполне убедительная зверюга.



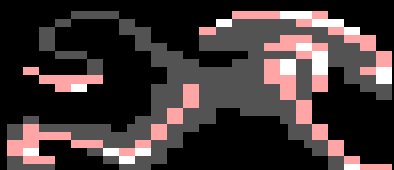
NES

В тесных рамках NES, потеряв в деталях, чужой стал похож на залитого лунным светом бандерлога. Но с работой по устрашению он справляется, да и выглядит по меньшей мере получше, чем сама Рипли. И некогда их там особо разглядывать: выпрыгнул — получи гранату в лоб!



SMS, Game Gear

Эти две системы тоже делят одного ксеноморфа, и он определенно близкий родственник амиговского Матроскина, только хвост у него еще длиннее, пикселей поменьше, а морда... это очень гигеровская морда, между прочим. Посмотрите на его картины, такой характерный оскал! Замечательно. А еще он приятного цвета морской волны.



Commodore 64

Он страдает острым пиксельным дефицитом и в статике превращается в полотно Малевича — словно и не было 10 лет прогресса. Да и сочетание черного с розовым весьма безвкусно.

Alien 3 (1993)



Платформа: **SNES**
Разработчик: **Probe Entertainment**
Издатель: **LJN**

То есть, поначалу кажется, что и здесь все то же: лысая Рипли, вооруженная теми же автоматом, огнеметом и гранатометом, бегают по катакомбам тюрьмы и спасает пленников. Но вот стоящий на уровне компьютерный терминал начинает выдавать другие задания. Рипли, помимо спасательных операций, предстоит заваривать двери, искать запчасти к каким-то агрегатам, уничтожить ксеноморфовские яйца и еще много чего делать. В каждом уровне нужно выполнить шесть (!) миссий, а всего уровней пять, но они представляют собой гигантские ветвящиеся лабиринты. Так что будьте готовы, что прохождение отнимет гораааздо больше времени, чем привычный «Чужой-3 на Денди».



Игра

Сделанная той же Probe и изданная той же LJN, что и вышеозначенное игросемейство, SNES-версия «Чужого 3», тем не менее, имеет некоторые существенные отличия, которые ее позволяют поставить особняком.



Тюрьма буквально кишит чужими — их тысячи, они всех мастей, они прут отовсюду, не давая перевести дух. С потолков подло капает алиеновая кислота, которую не так просто заметить. Здоровьице, правда, у Рипли богатырское, и быстро забодать чужие ее не могут. Но жизнь выдана всего одна! Да, это дьявольски сложная игра.

Визуально она поначалу не впечатляет — какая-то монотонная хмурая серозелень, невнятные ксеноморфы, бледная Рипли, неубедительные вспышки огнемета... Но вот мы добираемся до логова чужих, и тут уже все по-другому. Клубится туман, кругом красивые и страшные биомеханические конструкции — в общем, Гигер был бы доволен. А потом — опять бесконечно-однообразные и довольно безвкусно изображенные тюремные казематы.



Чужой

Он какой-то худосочный и, кажется, путается в своих длинных тонких ножках. Такой гибрид скелета и муравья-переростка. От SNES можно ожидать куда большего, но почему-то на ксеноморфов ей не везло.



Alien 3 (1993)

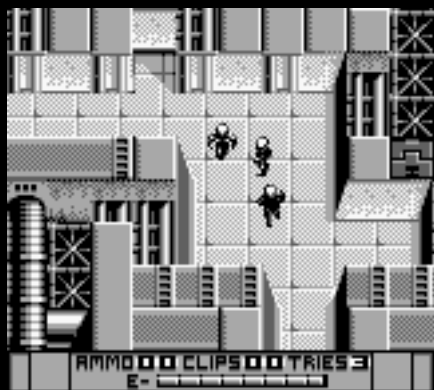


Платформа: **Game Boy**
Разработчик: **Bits Studios**
Издатель: **LJN**

Игра

Видимо, в LJN таки понимали, в какой гемморой превратится геймплей «беги-найди-спаси» на крохотном экранчике «Геймбоя», и поэтому для него благоразумно заготовили совсем другую игру, которая со всеми прочими версиями Alien 3 практически никак не связана. Для этой цели LJN подрядили не самых именитых британских разработчиков Bits Studios, на счету которой уже были, например, хорошая Castelian и отвратительная Last Action Hero. И игра, как ни странно, получилась наиболее близкой к сюжету фильма.

Вид сверху. Зеков спасать не надо — вот они, ходят тут же, живы-здоровы. Вся тюрьма поделена на три обширных уровня, по которым можно перемещаться, открывая двери ключами-картами.



А также по вентиляции. Которая тут сущее проклятие — она усеяна смертоносными вентиляторами, избежать засасывания которыми непросто. Глобальная цель — уничтожить королеву чужих, починить единственный на планете летающий агрегат и свалить подальше. Начинаем мы с пустыми руками (да и убивать поначалу некого), но постепенно вооружаемся, находя стволы в закрытых секторах. А потом появляются ксеноморфы. Их много, и они куда опаснее, чем пушечное мясо из других версий. И, в общем, все это выглядит сносно, но...

ARE THERE ANY
WEAPONS HERE?



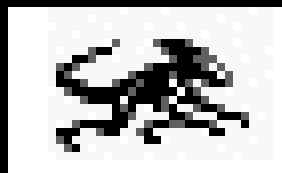
Но худшее еще впереди — чудовищно корявая финальная битва с королевой. Эээ, это же уже было! Дежавю. В полном соответствии с фильмом королеву здесь нельзя просто убить — ее надлежит утопить в чане со свинцом. Для этого надо поиграть в догонялки, заманив ее под телегу для отходов, которая и столкнет ее принимать горячую ванну. Но королева умирать не хочет, она тычется в стены, бежит обратно, а иногда, чувствуя неладное, даже телепортируется.



Убивает при этом она одним касанием, после чего все побегушки начинаются сначала. Если же ее все же удалось заманить, можно идти заваривать чаек — пока телега доползет до чана, пройдет минута-полторы. Вот такой финальный босс.



Чужой

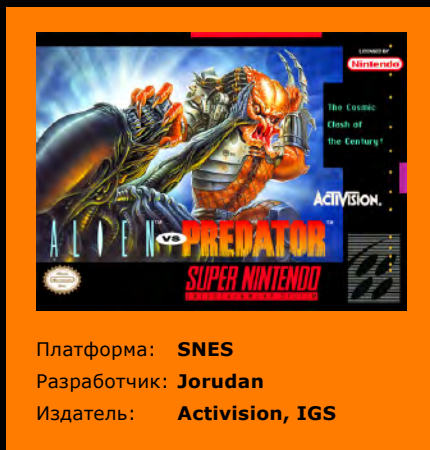


На происходящее мы тут смотрим с высоты птичьего полета, но все же получилась вполне симпатичная козявка. По меркам платформы, конечно.

Aliens: Эволюция

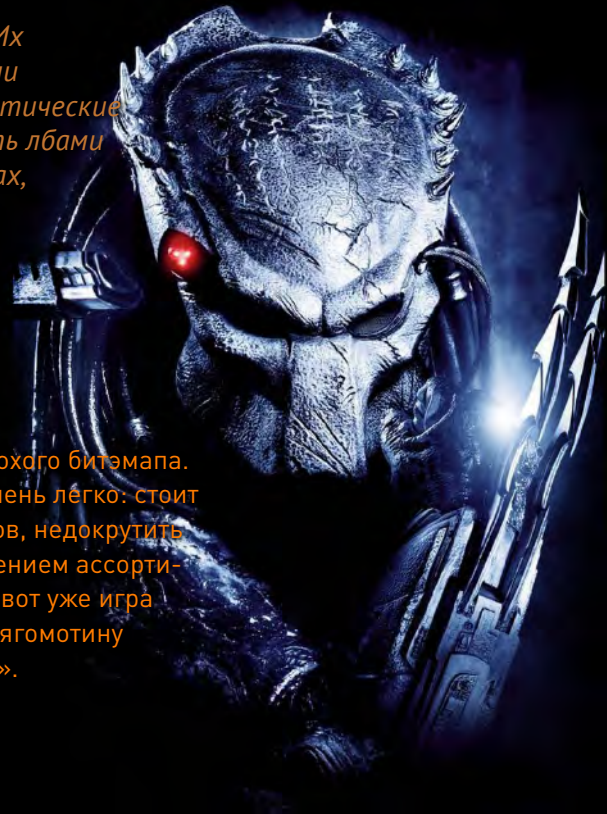
Где ставят самые смелые сюжетные эксперименты? В комиксах. Их создатели, в отличие от кинорежиссеров, не рискуют гигантскими бюджетами, и поэтому только тут можно встретить самые еретические завихрения и самые невероятные скрещения вселенных. Столкнуть лбами чужих и хищников? Да пожалуйста! Все началось именно в комиксах, а потом на волне ксеноморфомании проникло и в игры.

Alien vs Predator (1993)

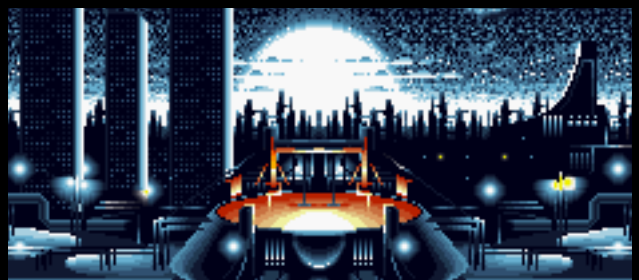


Игра

Трудно найти что-то унылее плохого битэмапа. При этом испортить битэмап очень легко: стоит недодать главгерою приемчиков, недокрутить баланс, полениться с изготовлением ассортимента врагов и декораций — и вот уже игра превращается в бесконечную тягомотину «затыкай-всех-одной-кнопкой».



Сюжет позаимствован из одноименного комикса. На планете Вега 4, в городе Новый Шанхай, прокладчики метро натываются на ксеноморфов. Мы уже знаем, чем такие встречи заканчиваются, но колонисты все же успевают отправить предсмертный клич о помощи. Но тут, на беду, мимо пролетали хищники. И поймали сигнал. О, отличный повод поохотиться, подумали они, и высадили на Новый Шанхай своего делегата. Все людишки к тому моменту, само собой, уже были скушаны. И начинается охота.



А вернее, самый дремучий, таежный, неандертальский мордобой, какой только можно представить. Одна фраза «Хищник идет и бьет чужих» описывает его исчерпывающе. У хищника несколько видов атак, но всех вражин можно легко запинать одной лишь подсечкой.





Хуже того, при нем и его дальнобойное оружие — пушка на плече и бумерангоподобная хренотень в руке. И хотя их заряды вроде как ограничены и отнимают какую-то неведомую энергию, перед каждой следующей стычкой нам ее бесплатно восполняют, так что ксеноморфов можно просто подло перестрелять с дистанции. Вот вам и битэмап.



В декорациях царит безраздельно копипаста, все они одинаково угрюмы и темны, и на этом фоне машет конечностями петушиной раскраски Хищник, похожий больше то ли на черепашку Микеланджело, то ли на неведомого супергероя Marvel. Движения его деревянные, как плоть Буратино. Наплечная пушка плюкает с забавным звуком, как игрушечный китайский бластер. Откуда-то доносятся рандомные членистоногие чириканья, видимо, призванные напоминать, что чужие рядом, они повсюду! В общем, критики удобрили игру солидным слоем навоза, а игроки подложили сверху еще такую же кучку. К счастью, год спустя пришла Сарсом и показала всем, как выглядит настоящая битва Хищника против чужих.



В игре несколько видов врагов, но всех их вам вывалят уже в первых двух уровнях... и на этом игру можно выключать с легкой совестью. Кроме «иди-пинай-стреляй», больше не будет ничего, и все уровни прямые, как стрелы Робин Гуда. Ах да, кое-где еще будут лифты, едущие вверх. Вот это сюрприз! Графика неплоха технически, но ведь многое зависит и от художников, и художники-то тут схалтурили по полной.



Чужой

Мерзкий коричневый чужой. Видимо, это чужой-нежить: плоть его сгнила, и кости торчат наружу. То, как он изображен, вызывает почти физическое отторжение: такая пиксельная каша непростительна для самой мощной консоли своего поколения.

Alien vs Predator: The Last of His Clan (1993)



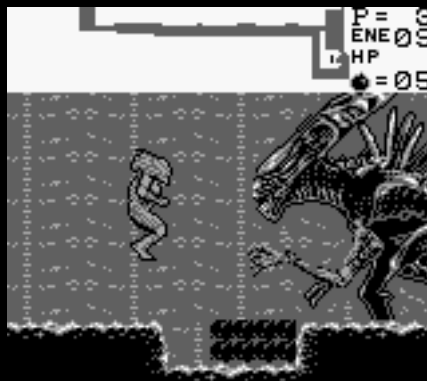
Платформа: **Game Boy**
Разработчик: **ASK Kodansha**
Издатель: **Activision**

Игра

2593 год, планета Альфа Центавра 3. Хищники, желая пошалить, заселяют планетку яйцами ксеноморфов. Там они стремительно распложаются, вырезают под корень местное население, а следом внезапно и прилетевших на них поохотиться хищников. В живых остается только один (последний из клана, да). Что-то мы упустили, думает он, почему-то все вышло из-под контроля. Придя к выводу, что на планету случайно попала и королева, наложившая яиц сверх нормы, он, движимый чувством мести, отправляется на ее поиски.



Это завязка. Сама игра — абсолютно стандартный экшен-платформер. Хищник вооружен своим стандартным арсеналом — клинки запястные, бумеранг железный, да пушка наплечная. На него покушаются стандартные алиены — лицехват, грудолом, ксеноморф. Уровни (всего их семь) довольно запутанные, и в каждом, кроме последнего, нужно найти ключ и выход. Играть можно, но уж больно все неспешно тут все происходит.



А также любят сваливаться на голову там, где вызовут наибольшее раздражение — при прыжке через яму, например. В общем, стандартная игрушка со стандартными недостатками.



Хищник больше похож на неуклюжую гориллу (в том числе и внешне), что вообще типично для геймбоевских героев. Он прыгает, как увалень, неторопливо покидывает свой бумеранг и потихоньку поводит прицелом в поисках ксеноморфов. Но даже в таком буддистском темпе игра проходит за какие-то полчаса (если знаешь путь). Выглядит все симпатично, если не считать гигантской белой «плашки» сверху, которая отжирает примерно треть экрана и сначала вообще пустая, но постепенно зарисовывается картой уровня. Нельзя было эту карту убрать в меню паузы, что ли? Чужие постоянно респаунятся, и это большая проблема в игре, где по уровням приходится блуждать взад-вперед.

Чужой



Ксеноморф в спортивном костюме совершает пробежку по коридорам. Бежит себе, слушает плеер и никого трогать не собирается. Милый, добрый чужой, да еще и ведет здоровый образ жизни. Возможно, вегетарианец.

Alien vs Predator (1994)

Игра

Сделать интересный битэмап непросто. Жанр сам по себе не предполагает особого разнообразия, и нужно немало потрудиться над созданием небанальных ситуаций и заточкой баланса, чтобы игрок не впал в уныние. Но когда за дело берутся мастера экранного мордобоя Capcom, все получается.

Первым делом, нужно понять аркадную сущность игры. То есть простить ей трехкопеечный сюжет (который, впрочем, по ходу действия развивается), разноцветье ксеноморфов, всеобщую веселуху и безудержный расколбас. Но за ней не стоит фильма, мрачному духу которого нужно было бы соответствовать, так что принять такие шалости куда проще.

Итак, где-то в будущем чужие напали на Землю (потом выясняется, что сами люди и виноваты), и противостоят им люди плечом к плечу с хищниками. Под ваше командование выдается на выбор по двое от каждого биологического вида...



И вас тут же запикивают в такую безумную мясорубку, что за ушами начинает свистеть. Алиены напирают толпами, атакуют на бешеной скорости, герои раскидывают их молниеносными движениями. Передохнуть дадут один раз, в коротеньком уровне, где мы не избиваем чужих, а отстреливаем. Но пострелять можно и в других уровнях — у каждого героя есть пушка, использовать ее можно в любой момент, но она быстро перегревается (дабы не порушить баланс), так что приходится ее убирать в карман и доставать кулаки. А мутузить придется и своих земляков из подлой корпорации Вейланд-Ютани», которая все же своего добилась и выращивает ксеноморфов в колбах.



Платформа: **Arcade**
Разработчик: **Capcom**
Издатель: **Capcom**



Aliens: Эволюция

У каждого персонажа собственный внушительный набор приемов и собственное оружие, и это открывает богатые возможности для командной игры (а кто играет в аркадные битэмапы в одиночку? Не дело это!). Девочка-ниндзя-киборг Линн Куросава прыгуча, владеет катаной и мгновенно перезаряжает пистолет; Майор Шеффер — типичный «танк»: медлительный, могучий, расшвыривает ксеноморфов голыми руками; и даже оба хищника существенно отличаются. На всем этом стоит большая печать качества Capcom в виде безупречного управления, позволяющего накручивать

многоэтажные комбо тремя кнопками, великолепной анимации и красивейших декораций. А теперь вернемся в самое начало и вспомним, что это аркадная игра. То есть смысл ее жизни — пожирать ваши деньги. Она не может просто дать себя пройти, не скушав четвертак-другой в обмен на воскрешение павшего героя. Так что умирать придется, как от лап невероятно жирных боссов, так и просто будучи затоптанными полчищами рядовых врагов. Можно счесть это недостатком. Но когда есть эмулятор MAME, покушения на карман прекращаются.



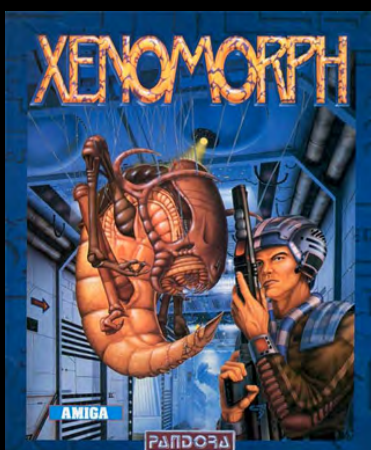
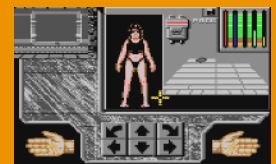
Чужой

Вы только посмотрите на этого ксеноморфа. Он восхитителен. Изящное, гибкое, мускулистое тело, мощный хвост, никаких торчащих ребер. Нет сомнений — перед нами стремительный и беспощадный хищник. Самое совершенное существо и лучший пиксельный «чужой».

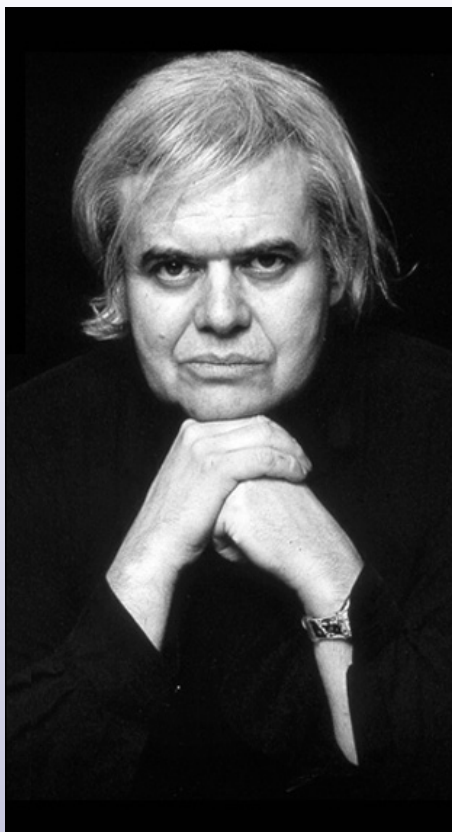


Xenomorph (1990)

Напоследок вернемся немного в прошлое и кратенько вспомним эту малоизвестную нелицензионную игру. Она отнюдь не по какому-то конкретному фильму, а, скажем так, по довольно отдаленным мотивам вселенной «Чужих». Представляет она собой нечто вроде RPG/адвенчуры от первого лица. Мы выбираем одного из персонажей (не из фильмов, но есть андроид) и отправляемся сражаться со злобными аalienами и чинить свой звездолет. Придется даже искать еду для поддержания сил. Несмотря на название, самих гигеровских ксеноморфов тут нет — вместо них выступают совсем другие твари. Но все же игру явно старались породнить с кинотрилогией, даже кое-что из озвучки позаимствовали.



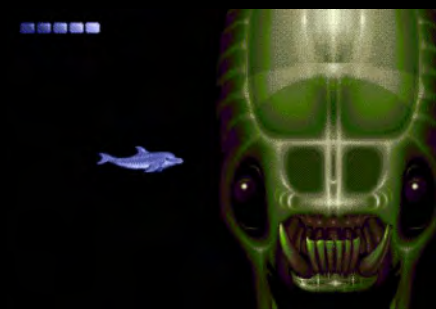
Платформа: **C64, Amiga**
Разработчик: **Digital Light & Magic**
Издатель: **Pandora Software**



Гигеровщина

Конечно, одними «чужими» влияние Гигера на игры не ограничивается. В 80-х очень удачно случился подъем игровой индустрии, и новаторская гигеровская биомеханическая жуть была в играх нарасхват. Как правило, без ведома автора. Разработчики усвоили от шизонутого швейцарца два главных урока. Первое: жители других планет — это зубатые, хвостатые, когтистые, истекающие слюной твари с торчащими ребрами и позвоночником. Глаза не обязательны. Можно и с мозгами наружу. Второе: из тех же ребер, позвоночников, зубов и когтей можно строить целые уровни, и это выглядит страшно, круто и необычно. Обычно такие кишечнополостные уровни делали в самом конце игры, дабы подчеркнуть отталкивающую чужеродность логова пришельцев и пробудить в игроке неодолимое желание стереть с лица Земли это противоестественное образование. Но порой из органических конструкций состояли игры целиком — вспомним Abadox и Life Force хотя бы. Да, Гигера в играх было гораздо больше, чем вам кажется...

Две первых части **Ecco The Dolphin**. Океанские пасторали внезапно сменяются знакомым био-техно-мраком.



Gradius 2. Привет, яйца. Привет, фейсхаггеры.



Mega Turrican. Гигантский ксеноморф, позвоночник по экрану и зеленые кишечные стены.



В **R-Type 3** огромный чужой оранжев и носит имя Krell, но вполне узнаваем.



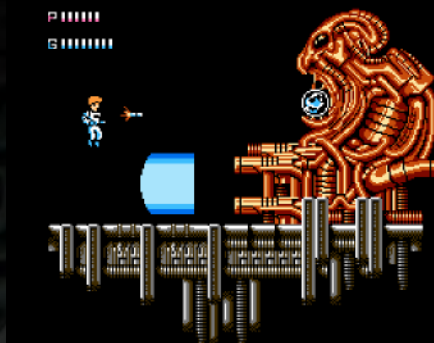
И снова **Turrican**, на этот раз первая часть на Amiga. Весь 4-й мир — чистая гигеровщина, и в нем живет вот эта зубоногая тварь.



Alien Crush. Кости, зубы, глаза, личинки торчат отовсюду... Это пинбол!



Финалбосс **Journey To Silius**, она же Raf World — чистой воды биомеханоид (а может, даже и «космический жокей»), несмотря на веселенький окрас.



Streets Of Rage 2, уровень 3, сознательная отсылка к «Чужим».



Аркадный скроллер **X Multiply.**



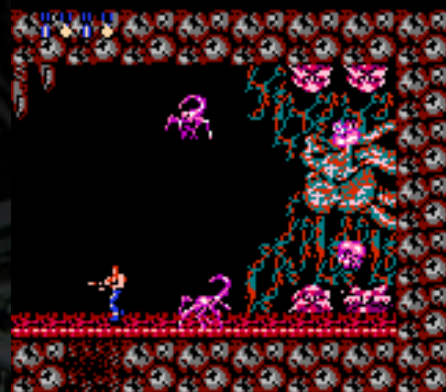
Слюнявые челюсти Робо Мануса в **Battletoads.**



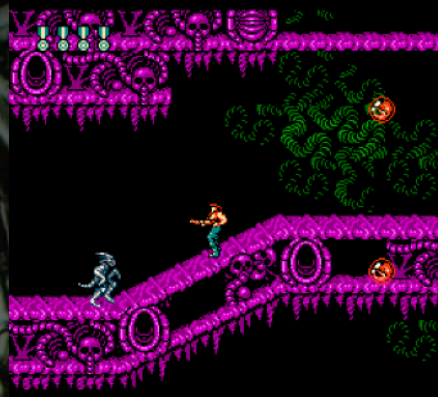
Желтые ксеноморфы против **черепашек-ниндзя**! То есть, это пицца-монстры, но их родословная очевидна. Они же присутствуют в 11 серии мультсериала (Case of the Killer Pizzas).



И, конечно, **Contra.** Давайте начистоту: это залихватский трэш, в котором свалили в кучу все достижения масскульта 80-х. Ее вполне могли бы назвать «Рэмбо против чужих». В последнем уровне все как надо: яйца, лицехваты, и все это в чреве гигантского пришельца Red Falcon, чье сердце в конце останавливают голоторсые герои.



В сиквеле, **Super Contra**, веселье продолжается — тут появляются и ксеноморфы!



SUPER CYBORG



Игра Super Cyborg разрабатывается компанией Artur Games (состоящей из одного человека — Артура aka Leftiy), а за музыку в ответе хорошо известный в ретрогеймерских кругах Владимир Тугай, он же Darkman007. Проект стартовал еще в 2011 году. Первый релиз (то есть бета-версия) состоялся в октябре 2011 года. После выпуска бета-версии разработка была заморожена на несколько месяцев, и вот, спустя 2 года и 2 месяца, проект был возобновлён. И 25 января 2014 года в одном из блогов разработчиков появилась новость о том, что они продолжают трудиться над игрой и выпустили, наконец, демо-версию. Ее-то мы и рассмотрим.

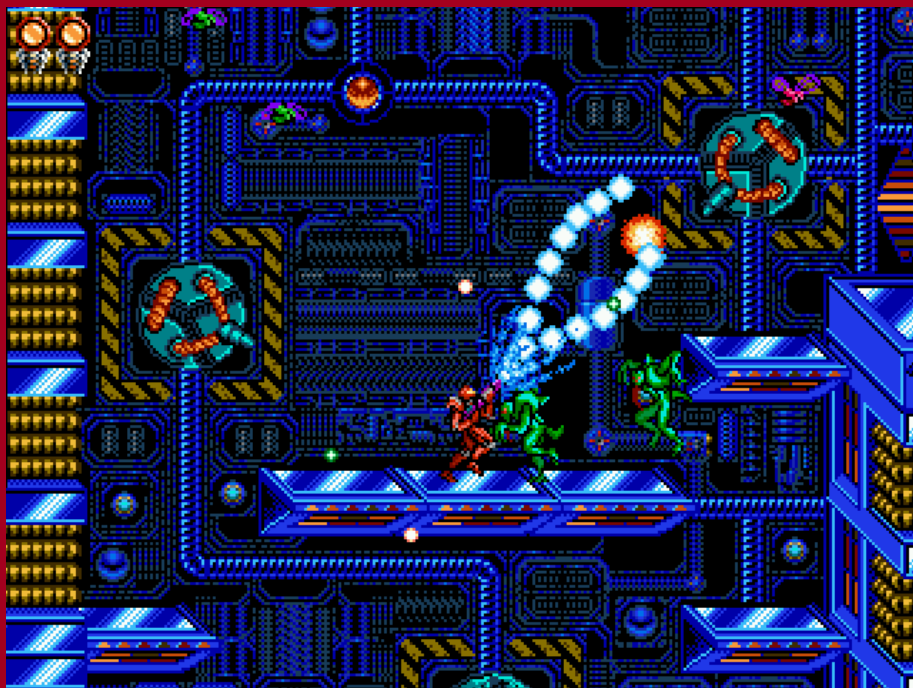


Игрушка представляет собой типичный экшен-платформер в стиле Contra, более того — фактически вольный ремейк (или фанатское продолжение) Super Contra. Вы играете за робота, который должен выполнить свою боевую задачу: очистить всё на своём пути и уничтожить пришельцев, которые собираются захватить планету. В начале игры вы выбираете число игроков (можно играть и вдвоем), затем — вид костюма своего киборга. После вам предстоит выбрать сложность игры. На данный момент в демо-версии доступно только два уровня сложности: Easy и Normal, сложность Hard обещана только в полной версии. В начале игры стандартное оружие, то есть Default Weapon (обозначенное буквой D) и две жизни.

Как и во всех «стандартных» частях Contra (т. е. не считая еретической Contra Force), в воздухе периодически пролетает капсула с оружием. Вы ее сбиваете и увеличиваете свою огневую мощь. Также можно повысить скорострельность, подобрав капсулу с буквой R. Пока что мне встретились, наверное, все знакомые капсулы с оружием, кроме одной: капсулы с временным бессмертием. Не знаю, будет ли в полной версии эта капсула с бессмертием и будет ли вообще в ней необходимость. (В Super Contra, напомним, бессмертие встречается единственный раз в игре — в третьем уровне, после убийства механического паука, вы идёте дальше, происходит землетрясение, и вы видите ту самую капсулу).



Но вернемся к оружию. Я опробовал в игре некоторые разновидности, доступные в демо: Machine Gun, Spread Gun, Flame Thrower и Laser. Три первых здесь такие же, как в NES-версии «Супер Контры», а вот лазер наконец-то сделан нормально. Это, наверное, первый заметный плюс в пользу Super Cyborg. А вот и еще один: в этой игре не приходится долбить кнопку стрельбы. Зажали кнопку — и все, происходит автострельба, что существенно облегчает дело. Ещё для каждого оружия есть альтернативная стрельба. Зажимаем другую кнопку, происходит заряд оружия (то есть charge), отпускаем — вылетает мощная хреновина, которая наносит больше урона, чем обычная стрельба.



В демо-версии доступно только два уровня: джунгли (первый) и лаборатория (второй). У каждого уровня свое музыкальное сопровождение, и вообще для всех уровней полной версии Darkman007 уже заготовил треки (и ждет-не дождется, когда они увидят свет вместе с самой игрой). Прорисовка уровней на высоте. Боссы также отлично проработаны (хотя и нарисованы цветасто и несколько «мультяшно» в сравнении с мрачными оригинальными «Контрами»), и они ведут себя по-разному в зависимости от сложности игры.

Как только вы проходите два уровня, всплывает надпись «Demo Version Completed». На этом демо закончено, разве что можно еще перепройти его вдвоем. В опциях есть возможность выставить нормальный оконный режим с изменяемым размером окна. А также выбрать скорость игры: 50 или 60 FPS — соответственно «как на Dendy» и «как на NES». Поддерживается геймпад, и это отлично — не дело в такие игры играть на клавиатуре. В более ранней бете геймпады не поддерживались.



Если вы фанат серии игр Contra и вообще любите жанр run 'n gun, полную версию Super Cyborg определенно нужно ждать. Демо выглядит очень многообещающе. Хм, может, стоит ещё встроить код на 30 жизней? Многие ведь привыкли играть с ним с самого детства.

Оценка за демо:

| | |
|-----|------------------------|
| 8,0 | Оценка ожиданий: 10 |
|-----|------------------------|

авторы: **Роман Титков**
masterpeace

Обзор



Вспоминая своё детство и восторженное увлечение играми в то время, я понимаю, что это роднит меня со многими людьми. Те же маленькие радости: новые игры и новые победы, очередные пароли и очередные наброски уровней в тетрадах, а ещё бурный полёт фантазии... Многие из нас фантазировали о том, как должна выглядеть идеальная игра, или хотя бы придумывали собственные "шедевры", но только в гипотетическом воплощении: могли нарисовать несколько уровней, боссов, придумать какой-нибудь сюжет. Не могу сказать за остальных, однако сам я не только представлял такие игры, но и проходил их (в своём же воображении).

Конечно же, для большинства из нас все эти бурные фантазии остались в прошлом. И тем не менее, некоторые мечтатели решаются дать жизнь своим детским желаниям. Примерно так начинается история появления игры Legend of Iya. Её причудливый замысел возник уже тогда, в пору расцвета видеоигр, а вот сам старт проекта произошёл несколько лет назад. Минувшим летом она появилась на сайте Kickstarter и набрала заявленную сумму пожертвований. Кстати, разработку игры ведёт наш соотечественник, правда, давно перебравшийся в США. Осмотрим её на примере выложенной в открытый доступ демо-версии.

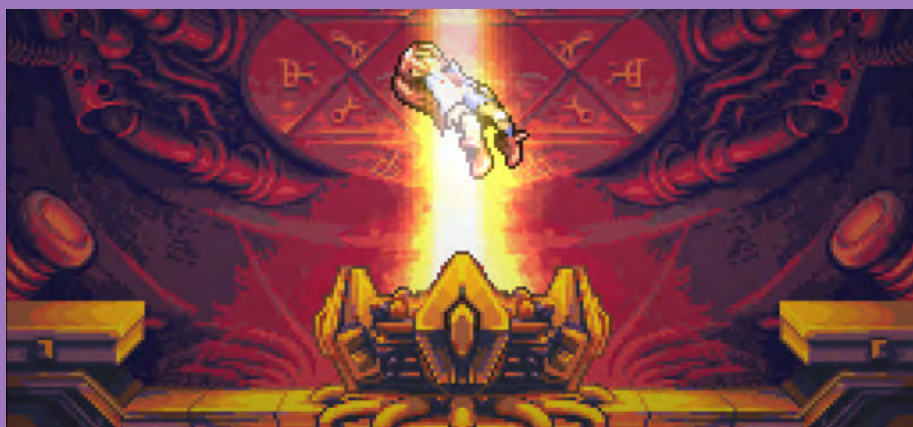
Legend of Iya выполнена в своеобразной смеси жанров, а её реализация навеивает воспоминания о многих играх 16-битной эпохи. Пережившие тогда свою славу, эти хиты явно дают о себе знать. Мы управляем героиней, оказавшейся в каких-то джунглях, успеваем посетить несколько разнообразных локаций, увидеть дизайн точек сохранения, пробуем свои силы в сражениях с противниками. Конечно, это только очень раннее демо, но уже очень амбициозное. Анимация бега и прыжков героини напоминает нам протагониста игры Pitfall: The Mayan Adventure, а её движение по инерции и способность цепляться за уступы — безымянную легенду из Prince of Persia. Карта в верхнем правом углу экрана намекает на лабиринт комнат, зародившийся когда-то в хитовой серии Metroid. Дизайн противников вызывает смешанные ассоциации с самыми разными играми: и Castlevania, и Splatterhouse, и многими другими. Что касается стиля ведения боя и набираемых комбо с бонусами — создаётся впечатление, что перед нами уже битэп.





Очевидно, что наш разработчик — заядлый игроман. Впечатления от демо несколько смешанные. Платформенная составляющая у игры немалая — динамичный бег героини и заносы из стороны в сторону вынудят привыкать к управлению и оттачивать его, иначе в сражениях уж точно придётся туго. При этом явно используются элементы других жанров, так что к чистым платформерам Legend of Iya отнести нельзя. Визуально игра привлекательна, если не сказать больше — она выполнена в лучших традициях двухмерной графики, а стиль изображения напоминает европейские комиксы. Звуковое наполнение в демо-версии настолько бедное, что о нём сказать почти нечего, и всё же некоторое услышанное приятно на слух.

Интересным дополнением служит вложенная «экстра»-8-bit Iya. Это игра внутри игры, очень похожая на выходцев Spectrum. Вероятно, это идейный прародитель Iya: открытый мир, нуарный дизайн уровней и противников и очень непослушное управление. Каждый желающий может самостоятельно взглянуть на неё, только помните, что это скорее бонус, запечатлевший часть истории намеченной Legend of Iya.



Сложно что-то добавить. Предстоящее перед глазами — почти тизер. Обещания так заманчивы, но увиденного совершенно не хватает, чтобы составить полноценное мнение. И всё же у проекта неплохое будущее. Сейчас индустрия видеоигр переживает второе рождение хитов ретро: разнообразные ремейки, сиквелы, инди-игры в соответствующем стиле. Всё больше людей пробуют себя в деле создания независимых проектов, будь то любители или первоклассные мастера. Возможно, это сигнал для тех, кто мечтает осуществить давние замыслы, но до сих пор не сделал этого. Остаётся верить, что Legend of Iya удастся именно такой, какой была задумана, и пожелать творческого энтузиазма её создателю.

Итак, подведём небольшой итог: перед нами только проект игры, представленный довольно скромной демонстрационной версией. За столь явно выраженные притязания нельзя не поставить ей (авансом!) высокую оценку — ожидания ввиду призрачности намеченного будут очень высоки. Твёрдые девять баллов. Однако демо-версия оставляет желать лучшего, она слишком скромна и не даёт игре достойной рекламы. Здесь только 7,5 баллов.

Оценка за демо:

7,5

Оценка ожиданий:

9,0

автор: **Psyduck**

Homebrew

Homebrew – игры, создаваемые кустарями-энтузиастами для игровых консолей прочих платформ, считающихся «устаревшими». Т. е. для которых уже не ведется актуальная лицензионная разработка. В числе таковых и NES, и мы продолжаем перемалывать тонны руды в поисках homebrew-самородков для нее. Если не лучших, то хотя бы интересных.

ЧАСТЬ 2

SIR ABABOL

Разработчик: Mojon Twins

Дата релиза: 27 мая 2013

Сайт игры: http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/sir-ababol-nes/



Sir Ababol – продукт испанской компании Mojon Twins. Выйдя в 2010 году для ZX Spectrum, он, посетив Amstrad CPC и Commodore 64, в 2013 добрался и до нашей любимой 8-битной приставки NES. Сама компания энтузиастов-хоумбрюделов довольно плодотворна и за 8 лет своего существования может похвастаться почти полусотней релизов для олдскульных компов, в основном для «Спектрума».

Сюжет не претендует на серьезность – в результате собственной неуклюжести Абабол остался без меча, и теперь для возвращения оружия ему предстоит... собрать 24 цветка мака (Ababol – это и есть мак по-испански). К слову, подобный геймплей с поиском разбросанных по карте предметов типичен для многих игр от Mojon Twins.

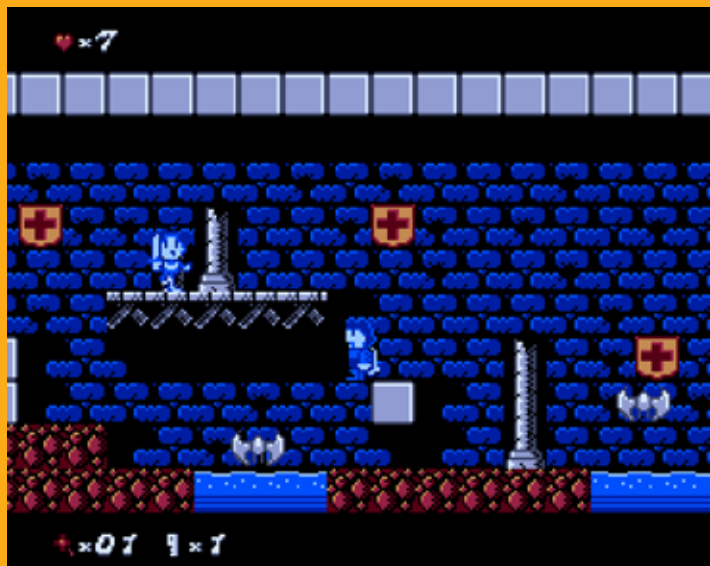
При первом взгляде на игру невольно вспоминается Ghost and Goblins – и враги-нежить, и герой-рыцарь в доспехах, но, в отличие от творения Сарсом, сложность здесь не такая высокая. Бестиарий невелик и не оригинален, противостоят нашему флористу поневоле скелеты, рыцари и летучие мыши. При этом скелеты от рыцарей отличаются только внешним видом и немного скоростью передвижения.

Разрубать врагов мечом наш герой не может, атаковать дистанционно тоже, и для уничтожения супостатов приходится применять проверенный итальянскими сантехниками метод – прыжки на головы врагам. Благо, мрут все от одного прикосновения подошв Абаболя (или филейной части – странная анимация прыжка тут). Со скелетами и меченосцами особых проблем нет, а вот при уничтожении летучих мышей часто возникает ситуация, когда вроде бы и приземлился на рукокрылого, но все равно внезапно оказываешься убитым. Вдобавок эти летуны встречаются чаще других и обожают обитать в самых неудобных местах. Ну и помимо обычных врагов не забыта такая смертельная субстанция, способная моментально уничтожить любого крутого героя, будь он хоть истребитель вампиров, хоть спасающий свою девушку обжора-островитянин, хоть жаба-мутант, и имя ей дигидрогена монооксид. Да-да, любое прикосновение к воде заканчивается потерей жизни, а особо длинные водные участки приходится преодолевать на маленьких движущихся платформах (традиция-с). Продлить бренное существование нам помогают раскиданные в округе куски мяса, собирая которые, получаем дополнительные жизни. Иногда путь преграждает дверь-решетка. Чтобы ее пройти, требуется подобрать лежащий неподалеку ключ. Подобное уже было в Kaiketsu Yanchamaru 3, только здесь ключи не лежат в труднодоступных местах.

Графика в игре находится на уровне ранне-средних NES'овских игр, среди цветов преобладают серый и синий. Но если серые каменные блоки, скелеты и летучие мыши еще выглядят нормально, то серый мак уже вызывает недоумение. Доспехи на Абаболе синие,



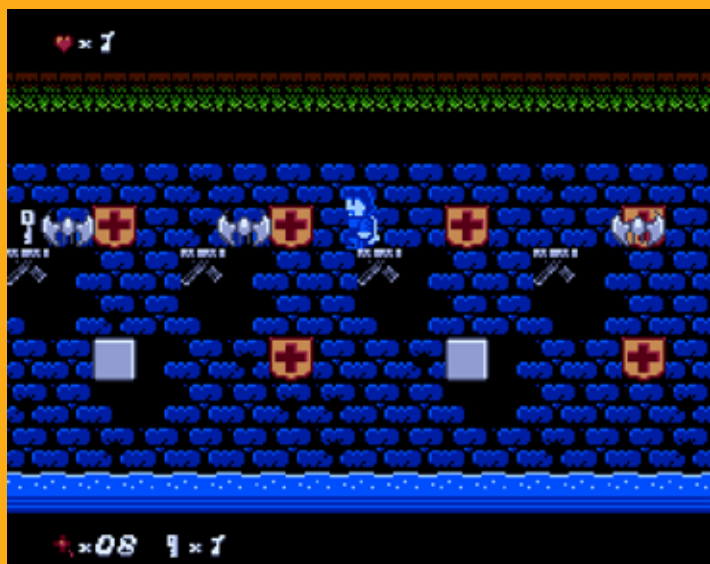
лицо – голубое, как у Снежного Короля из Adventure Time, вражеские рыцари выполнены в такой же цветовой гамме. Все это выглядит как-то психоделично, и что мешало сделать мак привычным красным цветом, а доспехи Абаболя тем же серым, непонятно.



В версии для Spectrum перемещение происходило поэкранно, теперь же добавлен скроллинг. Но только горизонтальный, а при подъеме/спуске экран просто переключается, да еще и возрождаются все убиенные враги. Уровней в игре немного – всего лишь один, но он довольно приличных размеров, и за 5 минут его пройти не получится, да и за 10 вряд ли, а вот за 15 – вполне. «Конты» (продолжения) отсутствуют, а с белым светом главгерой прощается после одного соприкосновения с противником или падения в яму, но после смерти тут же воскресает около места гибели и имеет несколько секунд неуязвимости, коими можно воспользоваться для преодоления опасного участка. Никакого финального босса не ожидается – при сборе последнего цветка мы видим картинку с надписью, пародирующую известную фразу Тоада, и далее идут титры под веселую (по сравнению с основной темой игры) музыку. Кстати, о ней. Вся игру звучит только одна унылая композиция, уши от которой начинают вянуть уже через 15 секунд прослушивания, так что звук рекомендуется отключить.

В общем, продукт вполне играбельный, хоть и ни разу не увлекательный, и вряд ли кто-то захочет пройти игру повторно.

by Егор Бахарев



D-PAD HERO 1 & 2

Разработчик: Kent Hansen, Andreas Pedersen

Дата релиза: 1 февраля 2009/15 мая 2010

Сайт игры: <http://dpadhero.com/Home.html>



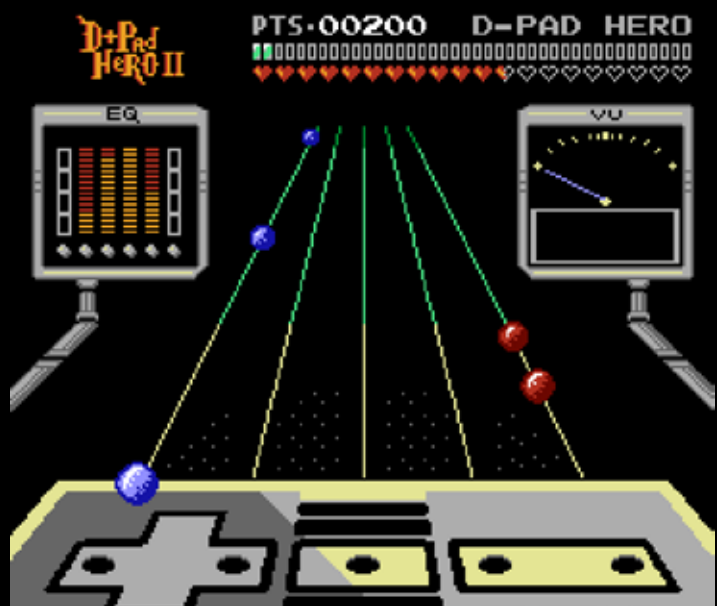
Музыкально-ритмические игрища на современных консолях с применением пластмассовых псевдогитар сверкнули ярко, погасли быстро и оставили за собой кучу разнообразных любительских поделок-подражаний. Все они, однако, предусматривали не терзание виртуальных струн пластикового «Гибсона», а скрюченное сидение перед монитором и насиливание клавиатуры. Суть игр, заключающаяся в «почувствуй себя Ван Халеном!!! \m/», соответственно, была утрачена.

И вот до сабжа добрались и NES-игроделы. И изготовили стремительно ослабившуюся в Сети D-Pad Hero. А через год с небольшим поспел и сиквел. Геймплейная





сущность осталась неизменной, собственно, еще с той самой Guitar Hero, откуда и растут уши жанра. Только вместо гитары у нас NES-геймпад. В обеих играх мы тыкаем кнопки, стараясь не сбиваться с ритма, задаваемого несущимися по экрану цветными кружочками. Чем дальше, тем больше их становится, тем быстрее они летят, тем более сложные ритмические рисунки они выстраивают, и вот ты уже с бешеной скоростью перебираешь пальцами по грифу, носишься по комнате, трясешь хаером, ДА, ДА, Я ВИРТУОЗ!!! Нет? Ну да, специфическое развлечение, на любителя. Играть-то тут особо не во что. Но исполнено все вполне качественно. И музыка ничего так. И, главное: «Теперь и на NES!».



KIRA KIRA STAR NIGHT

Разработчик: Riki

Дата релиза: 11 августа 2013 (цифровая версия)

Сайт игры: <http://kirakira-star-night.riki2riki.com/en/index.html>



Однажды в комнату девочки Киры... то есть, Фами-тян, запрыгнула говорящая мышь. Этой мышью на самом деле был Пасо-кун, которого Богиня Луны в наказание обратила грызуном. Вполне справедливо, вообще-то, ведь он пробрался в ее дворец, чтобы спереть Самую Главную Звезду, и по неуклюжести своей осыпал все остальные звезды. И теперь небо черное, как душа маньяка, И Пасо-кун просит Фами-тян: «Ну пожалуйста, ну собери звезды, ну верни их на место, иначе быть мне мышью до гробовой доски!». Фами-тян не в силах отказать говорливой мышке, она надевает свои волшебные ботинки и сигает в окно – собирать звезды.

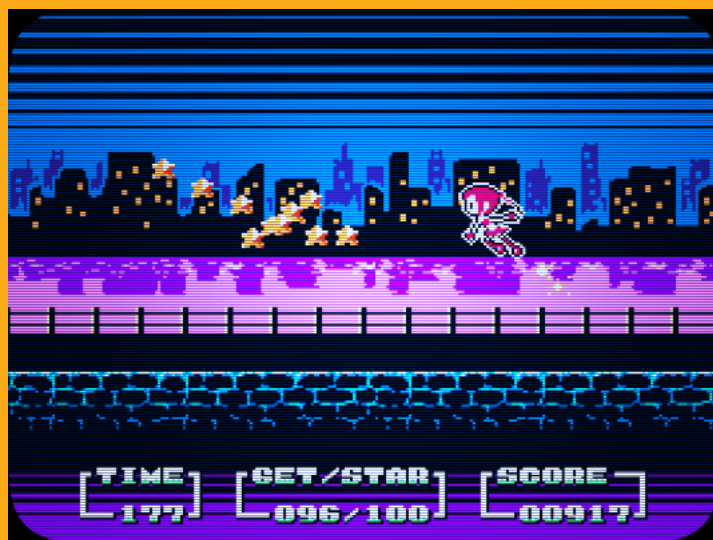
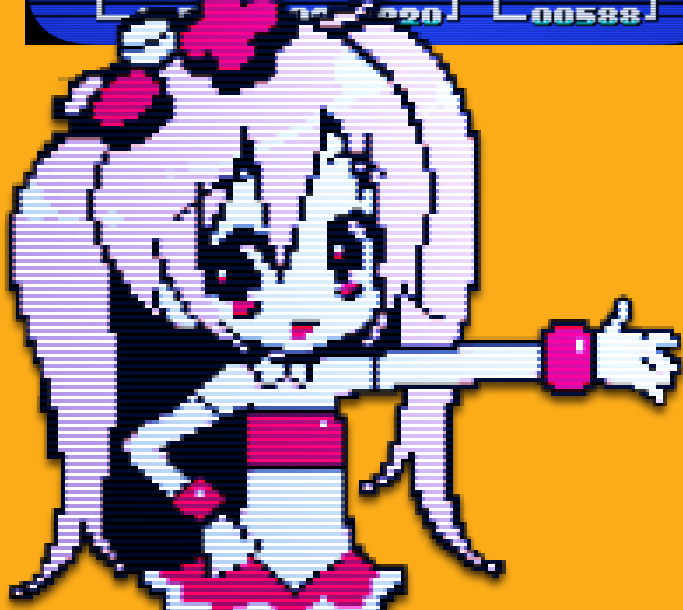


Kira Kira Star Night – детище японца Riki, по основному профилю – художника манги. И в визуальном плане рука мастера видна сразу: такие красивые восьмибитные пейзажи еще поискать! Психоделические города из черных домов, потрясающее море, и пальмы на фоне заката, и какой-то совсем потусторонний космос, который бороздят кометы-сердечки. И все переливается всеми цветами радуги, и нигде нет ни единого прямого угла, никакой «машинности» – чистая ручная работа. А в воздухе летают звездочки, сыплются дождем, выстраиваются змейками, кружатся и носятся. И Фами-тян в экстремально короткой юбочке бежит вперед



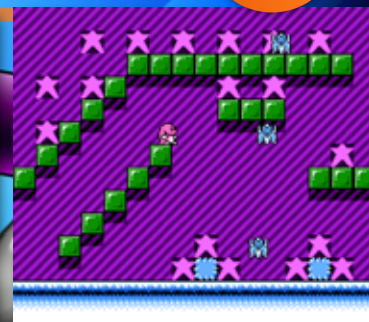
и весело ловит их на бегу. Красота! Правда, скоро становится понятно, что в этом и есть весь геймплей. Бежать по ровному, аки аравийская пустыня, полю, любоваться пейзажами и хватать звездочки. Нет врагов, нет никаких ям или платформ и вообще каких-либо покушений на жизнь героини, и все это похоже больше на затянувшийся бонус-уровень из какой-то хорошей-хорошей игры, которая где-то там и никак не начинается. Но вспомним, что это homebrew, что человек сделал игру так, как хотел сделать, и если вы его подход разделяете и готовы просто и без напряжения побегать по равнине под звездопадом, нужно лишь скачать ROM и...

И в этом главная проблема. Riki – он, видите ли, не игродел-любитель. Он художник. И не художник-ремесленник, а, видимо, творец. И свое творение, судя по всему, рассматривает как объект современного медиа-искусства, а вовсе не как поделку для древней



платформы. Тогда и к геймплею нечего придирааться. И, конечно, к цене – искусство бесплатно не раздается. А цена такая: 30\$ за цифровую версию (т. е. ROM) и 200\$ за материальную – картридж для Famicom. Правда, есть одно большое смягчающее обстоятельство. За 30 баксов вы получите не банальную ссылку на файл, а целый, эээ... скажем так, арт-пакет «Kira Kira Star Night Perfectbook», в который входят CD с «ромом», эмулятором и саундтреком (22 трека, 40 минут музыки – немало, что и говорить), а также 92-страничная книжка с мануалом, сюжетом и артами – в формате манги, естественно. И работал над всем этим вовсе не один Riki, а коллектив числом человек пятьдесят. Вот такое «хоумбрю», в котором игра, в общем-то, и не главное. Ну а 200-долларовый картридж этими плюшками уже никак не оправдать. Он один, сам по себе столько стоит.





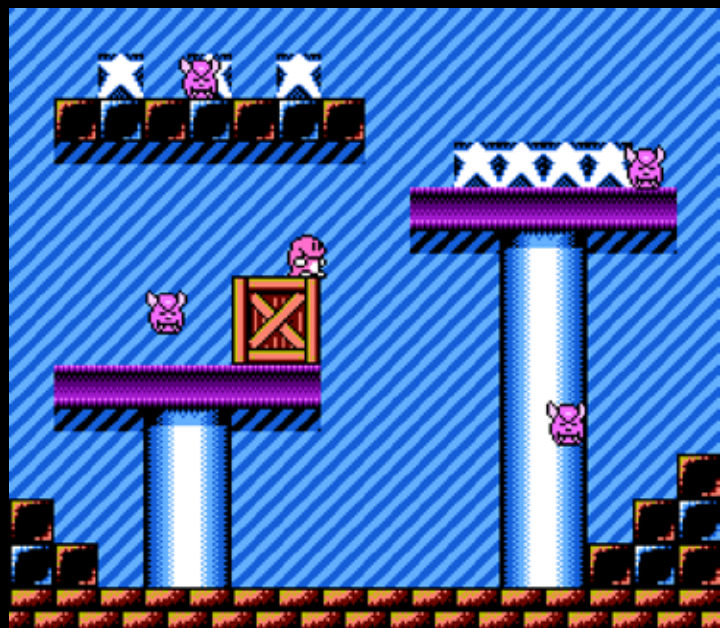
DRIAR

DRIAR

Разработчик: Stefan Adolfsen и David Eriksson

Дата релиза: февраль 2012

Сайт игры: <http://driar.se/>



Если ты не гений геймдизайна и не готов положить несколько лет своей жизни на сотворение Игры Своей Мечты, ставь реальные цели. Так и поступили шведы Стефан и Давид и сделали симпатичную, качественную и вообще приятную во всех отношениях одноэкранную аркадку Driar.

Облысевший дракончик из Bubble Bobble занимается тем же промыслом, что и вышеупомянутая Фами-тян – сбором пятиконечных звезд. Только звезды тут не носятся по экрану, а развешены в определенных местах. Умеет он прыгать да разгоняться для прыжка подальше, а больше ему ничего и не требуется. Игрушка невероятно благожелательна к игроку. Сиреневый дракоша (или кто это все же) мрет от первого прикосновения, но жизнью с самого начала отсыпано аж 10, а все награбленное после смерти сохраняется, так что даже не придется штурмовать уровень с начала. Враги даже не пытаются изображать из себя врагов – бродят/летают туда-сюда

или вверх-вниз, совершенно не обращая внимания на главгероя. Да и различаются они только лицом. Уровни, так сказать, закольцованы: уйдя вправо за горизонт, выйдешь слева (как в Nuts & Milk), а упав в яму, свалишься сверху (как в Snow Bros). На это завязана часть игровой логики – нередко, чтобы добраться до нужной платформы, надо прыгнуть «обратно», за край экрана.

Зубки (да и то скорее молочные) игра начинает показывать только во второй половине, иногда подсовывая подлые миллиметражи, когда звезду нужно выхватить из-под носа кружащего на маленьком пятачке врага. Но последняя пара уровней таки убьет десяток-другой нервных клеток – на одном хитром прыжке под нависшими над головой шипами там можно слить больше жизней, чем за всю предыдущую игру. Всего уровней 38, а в конце вы будете вознаграждены... титрами с перечислением всех потрудившихся над «Дриаром». Спасибо и на том. Нас приучили, что у одноэкранных аркад нет вообще никакого конца.

С технической стороны все более чем хорошо. Игра радует и глаз, и ухо. Мелодии хороши, хоть и повторяются, сами уровни добротнo прорисованы, хотя декорации... тоже повторяются. Кустарностью и не пахнет. Правда, сами эти гигантские звезды... Они пульсируют... пульсируют в унисоооонн... и если долго и пристально смотреть на них, то погрузишься в транс и узришь вращение Небесной Мандалы, омммм... Но это можно пережить, а кому-то даже полезно. Итог – очень правильная homebrew, реализация которой находится в полном соответствии с амбициями. И это пример, прямо противоположный ошупанной нами в прошлом номере Nomolos: Storming The Catsle, где, напомним, замах у ребят был огого (даже на картриджах выпустили), но игра хромала на все четыре ноги. А тут – полная вселенская гармония.

by masterpeace



25 лет Sega Mega Drive

29 октября 1988 года на полки видеоигровых магазинов легла первая по-настоящему 16-битная консоль, известная в Японии как Sega Mega Drive, а на Западе — как Sega Genesis.



В начале 90-х Sega вступила в свою первую и последнюю консольную войну с Nintendo, запустив беспрецедентную по своей дерзости рекламную кампанию...

Эхо консольной войны

На рубеже 80-90-х Sega пребывала в глубокой тени. Nintendo опутала своими щупальцами игропром, связала контрактами разработчиков и почивала на лаврах, не ощущая никаких угроз. Какие могут быть угрозы, когда NES оккупировала 90% игрового рынка? По крайней мере, в Америке. NES была в каждом доме (ОК, в каждом третьем, по статистике), и все детишки хотели на свой день рождения новый картридж для нее. Да и в Японии босс Nintendo Ямаути если и видел конкурентов, то в лице NEC с ее PC Engine, но никак не «Сеги». Тем более что предыдущая ее консоль, Sega Master System, имела весьма скромный успех, хоть и была мощнее NES.

«Sega для нас не вопрос»

Говард Линкольн,
глава Nintendo Of America, 1993



Босс Sega Хаяо Накаяма понимал всю сложность ситуации: не потеснив Nintendo, успеха не добиться, но в Японии шансы на это практически нулевые. Вести наступление решено там, где никто не ждал: из крохотного отделения Sega Of America. В октябре 1989 г., через месяц после выхода самой консоли Genesis, кресло главы американского филиала занял Майкл Катц. Под его началом меньше полусотни человек и миссия: сделать Genesis успешной консолью.



Первую рекламную кампанию организует агентство Bozell, получив 10-миллионный бюджет. Постеры под лозунгами Genesis Does It All, Your World Will Never Be the Same и We Bring Arcade Experience Home представляют свежайшие 16-битные тайтлы (Golden Axe, Revenge of Shinobi, Phantasy Star II) и размещены в крупнейших игровых журналах. Но особого успеха не наблюдается. Nintendo непоколебима. Катц понимает, что нужны более решительные меры. Гораздо более.

[illegible]

**YOUR WORLD
WILL NEVER BE THE SAME.**

Sega Arcade Classics

Space Harrier II™

Super Mang-On™

Super Thunder Blade™

ALTERED BEAST™

Super Thunder Blade™

SPACE HARRIER II™

TELEGENESIS™

16-BIT

MODEM

POWER BASE CONVERTER

Unretouched Photo
Altered Beast™, the Sega
arcade hit, comes with
the Genesis system.
TeleGenesis™ Modem,
Power Base Converter™
and other games sold
separately.

Sega and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc. "Genesis" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "16-BIT" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Altered Beast" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Super Thunder Blade" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Space Harrier II" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "TeleGenesis" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Power Base Converter" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Unretouched Photo" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Sega" is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Sega of America, Inc." is a registered trademark of Sega of America, Inc. "Sega of America, Inc. P.O. Box 267, South San Francisco, CA 94080" is a registered trademark of Sega of America, Inc.

TeleGenesis Modem and Games: These products are planned for future availability, and are sold separately. Each player needs a Genesis console. TeleGenesis modem and TeleGenesis game cartridges (p) (c) 1989 Sega of America, Inc. P.O. Box 267, South San Francisco, CA 94080

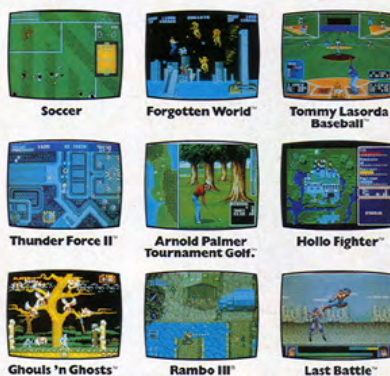
Genesis® 16-bit. The ultimate dimension in game play.

For the first time, the powerful technology used in arcade games has come home to let you play games that look, sound and play exactly like they do in the arcade.

Genesis brings games alive with vivid high-definition graphics. Voices, sounds and music so true they turn the game into a reality you can feel. Plug in a pair of headphones for stereo sound that surrounds you. And soon, with the TeleGenesis™ modem, you'll be able to play against friends in other cities. Or across town.

The incredible reality of Genesis could only be brought to you by Sega,® the master of arcade entertainment. Creator of arcade block-busters like Out-Run,™ Altered Beast,™ Thunder Blade,™ Afterburner,™ Zaxxon™ and Shinobi.™

The power has been unleashed. The adventure begins. And this is just the beginning of the Genesis era.



And more to come





Genesis Does What Nintendon't

План новой кампании прост: американским детям нужны игры, сделанные в Америке для американцев. Спортивные симуляторы. Именно они помогут быстро развернуть перед игроками всю 16-битную мощь Genesis. И все это обильно посыпать знаменитостями, начиная с Джо Монтаны и заканчивая Майклом Джексон. И, конечно, новый слоган, равного которому по наглости игроиндустрия еще не видела.

«Помню, когда наше рекламное агентство взялось за это и когда мы впервые услышали эту строчку Genesis Does What Nintendon't — нет, когда мы впервые увидели ее, потому что слово Nintendo с апострофом и буквой T в конце смотрелось просто невероятно — мы хохотали во весь голос»

Эл Нильсен,
экс-глава Global Marketing



И началась новая эпоха рекламы Sega. Больше не было смысла расхваливать отдельные тайтлы — нужно бить врага в лоб. Как еще показать превосходство Genesis, как не в прямой конфронтации с NES! Скоро нахальный слоган был везде — в телевизоре, в магазинах и, конечно, на трех-страничных разворотах GamePro. На всякий случай под обстрел попала и TurboGrafx-16, обозванная «Turbo-8» (процессор-то у нее был восьмибитный).

До

**NOW YOU
CAN FIGHT
ATTACK DOGS,
MACHINE GUNNERS,
THUGS, SAMURAI
AND TANKS.
ALL IN
THE PRIVACY OF
YOUR OWN HOME.**

INTRODUCING THE REVENGE OF SHINOBI.



You know Shinobi as the classic Sega arcade hit. Well, Genesis is bringing it home. But we didn't stop there. We added new action. And new levels. New challenges. And better graphics and gameplay. More fluid samurai swords, more ninja magic, blasting across the screen. In short, we made it a sequel. The Revenge of Shinobi.

But then you'd expect that from Sega. The master of arcade entertainment. With the best and fastest growing library yet. Arcade classics like *Altered Beast*. Today's blockbuster hits, like *Golden Axe*. Sports games like *Tommy Lasorda Baseball*. Action games like *Last Battle*. And soon, simulation and role playing games like the long-awaited *Phantasy Star II*.


This is just the beginning. With the Power Base Converter, you can play all the great Sega Master System games. Next you'll be able to play against friends across town or in other cities with the TeleGenesis games and modem.

A new dimension in gameplay. With high definition graphics and stereo sound. It's Genesis. Or nothing.

Golden Axe **Altered Beast** **Space Harrier II** **Thunder Force II** **Super Hang-On**
Last Battle **Arnold Palmer Tournament Golf** **Truxton** **Ghouls 'n Ghosts** **Rambo III**
Phantasy Star II **Zoom!** **World Championship Soccer** **Super Thunder Blade** **Tommy Lasorda Baseball**
Forgotten Worlds

SEGA GENESIS

WHAT NINTENDON'T.



Tommy Lasorda Baseball
All the major league players. Proven. And strategy. From choosing your lineup to the subtleties of driving your field and bullpen. Only on Genesis. Whether it's the realism of the graphics or the challenge of the play, this is simply the most sophisticated baseball game to be found anywhere.

Spider-Man
You'll need to capture a special key from each of the 16 secret universes to learn the secret super battle that destroys New York City. As you meet each challenge, choose carefully which of your super powers you will use, or you shall fail in your quest. Action and adventure only on Genesis.

Pat Riley's Slamming and Jammin' Basketball
Check out the size and detail of the players. Check their moods. Slam-dunk behind the head. Make your magic moves down the lane for a triple in their face. Realism you won't believe. Realism you simply can't find, except on Genesis.

Michael Jackson's Moonwalker
The music, video, and action in this action game designed by Michael Jackson. Like all of Michael's.

Joe Montana Football
You've never seen blocking, tackling, or open field running like this before. Call the play, take the snap and look for an open receiver. It's the game everyone's been waiting for. Only on Genesis. From Sega, the masters of arcade entertainment.

James 'Buster' Douglas Knockout Boxing
Defeat your life's greatest opponent in a 12-round knockout boxing match. Add to the boxing style of your opponent in the early rounds. Go to the mid-section to slow him down. And get him against the ropes with deadly combinations or counter punches or walk him into an upper cut or quick left hook. Only on Genesis.

Imagine. You're Spider-Man, scaling the face of a towering high-rise. Or Joe Montana, rolling left to throw the winning touchdown pass. Or Michael Jackson, taking on the evil forces of Mr. Big. And there's only one place you can do it all. On Genesis by Sega.

Sports games which actually put you in the game by uniquely capturing the feel and action of the sport. The superb game play and graphics of real blockbuster arcade hits which can only be duplicated through the 16-bit technology of Genesis. Music video games which recreate the dance moves and stereo music of the stars like only Genesis can. And adventure games with depth of play and mega-power second to none. You can't do this on Nintendo. Genesis is the only true 16-bit system and that's why Genesis provides a total video gaming experience you simply won't find anywhere else. Certainly not on any 8-bit system. Or even on a Turbo-8.

Add to that the Genesis team of Michael Jackson, Joe Montana, Tommy Lasorda, Arnold Palmer, Pat Riley, James 'Buster' Douglas and Spider-Man. Only on Genesis.

SEGA GENESIS

После

**GENESIS
DOES**

Чуть позже, когда конкурента
уже нельзя было не заметить,
Nintendo вяло спетросила
«симметричный ответ».

**NINTENDO IS
WHAT
GENESISN'T.**



И вроде все пошло хорошо, и Genesis начала покупаться — рубеж в миллион консолей был преодолен — и Катц был доволен. В отличие от босса Накаямы — ведь Nintendo по-прежнему не уступала ни пяди рынка.

В июне 1990 г. увидел свет первый номер журнала Sega Visions — здесь игроки могли найти все о «Сеге». Да, это тоже была откровенная реклама, но владельцам Genesis было плевать на такие мелочи — ведь теперь у них свой журнал. Прямо как Nintendo Power у NES-геймеров.



Sega Scream

И Катц в январе 1991-го заменен на экс-главу Mattel Тома Калинске. Пришла пора расчехлять все орудия и идти в решающее наступление. Цель — не просто показать превосходство над Nintendo, нет — нужно унижить, осмеять врага. Калинске верил, что Sega сможет завербовать тех игроков, которые начали вырастать из NES. Ведь нинтендовской восьмибитке стукнуло уже 8 лет (в Америке — 5), а своей 16-битной консоли у Nintendo еще не было. Бывшие дети стали подростками, и интересы у них были другие, более «взрослые».



Очень удачно подоспел мегахит Sonic the Hedgehog. Синий еж спешно назначен маскотом Sega на смену инфантильному лопухому Алексу Кидду. Теперь глаза и уши потенциальной аудитории направлены на них, и пора сказать:

«Криво иметь Genesis, а не NES!»

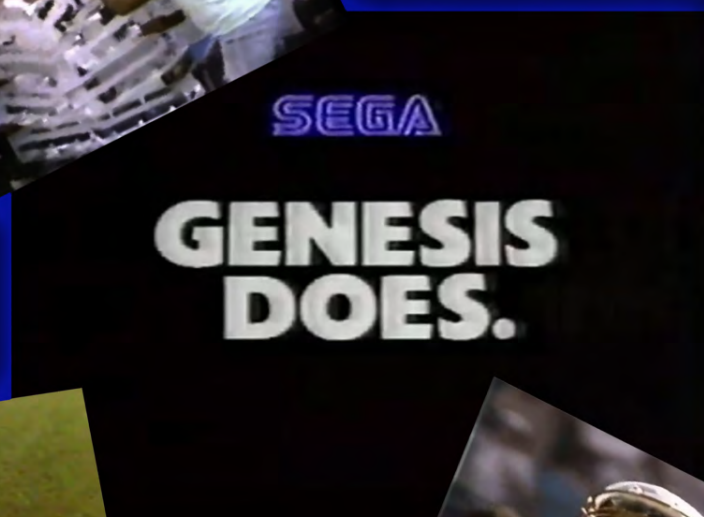
Первым делом проведено социологическое исследование. В нем участвовало около сотни подростков, и их жизнь тщательно изучена — в какие видеоигры они играют, как общаются, чем интересуются. Подопытные изучались отдельно и группами, им советовали приглашать друзей и вместе играть. Исследователи тихо наблюдали, сидя в сторонке, а потом брали у детишек интервью.

Результаты довольно предсказуемы. У подавляющего большинства была NES, а не Genesis, ведь они были из тех, кто присутствовал при запуске нинтендовской консоли в 1985-м, и продолжали покупать игры для нее. Но было и открытие: большинство из тех, кто поиграл в Genesis, признали, что она лучше. И наступало разочарование в «родной» NES.

Новое рекламное агентство Sega — Goodby, Berlin, & Silverstein — получило невиданный бюджет \$65 млн. Проведена помпезная презентация, где фокус-группам показывают новые рекламные ролики для ТВ — хлесткие, быстрые, громкие. MTV стиль. Там, на MTV, они впервые и показаны в 1993-м. Эффект был термоядерный. Цель достигнута — NES теперь выглядит как устаревшая консоль для малышей. Марио остался в прошлом. Настоящему пацану полагается иметь Genesis!



«Возьмем, например, телерекламу Sega. Она длится каких-то 30 секунд, но за это время выплескивает на зрителя 48 образов, включая американские горки, ракету, молнию, тачдаун, рушащееся здание, женщину в бикини и два десятка сцен из игр...



...Выходит в среднем 1,5 картинки в секунду — вероятно, самые быстрые полминуты на ТВ, и в пять или десять раз быстрее, чем мы привыкли видеть в жизни».

Митчелл Стивенс,
Washington Post, 1993



За четыре месяца произведено 35 роликов. Безумные мельтешащие смеси из геймплея игр, кадров стереотипной «крутизны» и какого-то сюрра, взрывающие мозг геймера. Но главное — в конце ролика один из персонажей, уставившись прямо на игрока, вопит «SEGA!!!». И этим криком Sega не просто достучалась до аудитории — она стала явлением масс-медиа, вошла в поп-культуру.



It's not even close. The massive Sega™ Genesis™ library is an insane line-up of more than 150 titles. Compared to... well, you get the picture. But we're not just talking numbers here. Genesis is going off with unreal new games like Sonic the Hedgehog,™ Spider-Man,™ ToeJam and Earl,™ Golden Axe II™ and Joe Montana II



It's a whole lot more.

Sports Talk Football.™ Any one of these would be enough to blister your thumbs for weeks. So for the best selection of arcade games, action/adventure, role playing, sports, you name it, check out the Genesis library. Nothing else stacks up.



The other guys just don't stack up.



Nintendo запускает в США свою 16-битную SNES в августе 1991-го, Sega наносит удар и по ней. Вот небоскреб из наших игр, а вон та жалкая кучка... вы сами видите. Конечно, это чистая демагогия, но на войне все средства хороши. Теперь уже Nintendo в роли догоняющего. Правда, она все же выбилась в лидеры по продажам, на самом закате эпохи 16 бит.



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL™

Welcome to the Next Level

«Добро пожаловать на новый уровень» — этот слоган, призванный олицетворять «новые игры для нового поколения геймеров», выросших из NES, какое-то время существовал параллельно с Sega-воплем, но скоро нашел свою нишу — в рекламах Sega CD. Для этого аддона он оказался более уместным, чем для целой консоли, и вполне вероятно, что именно шумная реклама спасла девайс от безвременной кончины. А вот портативку Game Gear спасти не удалось.



Конец

А потом что-то сломалось. Никому не ведомо, почему Sega в 1996-м свернула одну из самых успешных рекламных кампаний в истории видеоигр. С выходом Saturn она вдруг сбросила почти весь пар из котла и резко свернула на другой курс — очевидно, решив ориентироваться на более миролюбивую и спокойную «семейную» аудиторию. Если так и было, Sega совершила фатальную ошибку, отвратив от себя армию поклонников, кровью и потом заполученную в великой битве с Nintendo. В 1999-м, когда вышла Dreamcast, предпринята попытка вернуть к жизни Sega Scream. Но уже поздно. На арену вышел новый могучий воин — Sony.



Ориентация на более взрослую аудиторию означала и кое-что другое. Видеоигры больше не детское развлечение. И подавать их можно соответствующими методами.

Тут эксплуатируется знаменитое фото Мартина Эллиотта 1976 г.: теннисистка приподнимает платье, демонстрируя отсутствие трусиков. В последующие годы этот мотив задеивали все, кому не лень.

Du bist im Vorteil

DAVIS CUP World Tour

Diese super-realistische und mit Action vollgepackte Tennis-Simulation hat alles, was man sich von einer Tennismeisterschaft wünschen kann: Turniere, phantastisch animierte Grafiken, Zwei-Spieler-Action auf geteiltem Bildschirm, Video-Replays, Spracheinlagen und Statusbildschirme mitten im Spiel, mit der derzeitigen Rangliste.

"Davis Cup ist die Crème de la Crème der Tennisspiele."
Mega Tech 90%

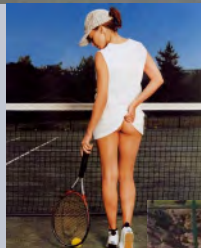
"Bei weitem der bisher beste Mega-Drive-Tennissimulator. Nichts wie ran!"
Mean Machines 90%

"Na endlich: Das ultimative Tennisspiel ist da! ... Schnell, mit unglaublich vielen möglichen Schlägen und absolut fesselnd."
Sega Power 89%



MEGA DRIVE
DOMARK
TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.
DAVIS CUP, TENNIS DOMARK and TENGEN are trademarks of Tengen Inc. All rights reserved.
Davis and Marketing by Domark Software Ltd.
Ferry House, 51-53 Lane Road, Putney, London SW15 1PR, England.



А вот Sega 32X
совокупляется с
приставкой!

Да, да, еще, еще,
быстрее, быстрее,
быстрее!

[А ты о чем подумал,
маленький дегенерат!]

oh **YES**
more, **MÖRE!**
faster,
FASTER,



GENESIS 32X

[What did you think we were talking about, you little degenerate!]

Faster!

Get your mind out of the gutter and back on video games where it belongs! Because when it comes to thrills, Genesis 32X games dish out all the excitement you can handle! They blast your optic senses with over 32,000 colors. 32X games are more **THREE-DIMENSIONAL**, more realistic and 40 times faster than 16-bit games. And there are lots of hot 32X games that can satisfy your urges in ways other games can't. Once you get the **32X-PERIENCE**, you won't want anything else. (Except that you animal)

is next

oh baby... **SEGA**

<http://genesisreviews.hipod.com>

Мама, а что делают эти две «Сеги»?

[Они делают аркадную систему, дорогой.]

Mommy,
what are those two
SEGA machines doing?

*[They're making an
arcade system, dear.]*



GENESIS 32X

Attaches to your Sega Genesis to bring the **32-BIT GAMING EXPERIENCE** home.

32-BIT POWER AND PERFORMANCE

- 40 times faster than 16-bit machines.
- Over 32,000 colors & realistic 3-D graphics.
- Full library of new 32-bit games (and plays all 16-bit Genesis & Sega CD games!)

The **arcade experience** at home — for about \$160.

The kind of intense, **next GENERATION** games you'd expect only from **SEGA!**

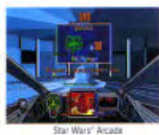
Wanna know more, call **1-800-32X-SEGA**.

CALL 1-800-771-3772 FOR GAME RATING INFORMATION.

SEGA

is next

WELCOME TO
THE NEXT
LEVEL





А это из 32-битной эпохи Saturn:



{ IN CASE YOU DIDN'T NOTICE, }
THERE IS A
BEAUTIFUL, NAKED WOMAN
ON THIS PAGE.

When you've got Sega Saturn's triple 32-bit processing power
NOTHING ELSE MATTERS.

She's got blonde hair, blue eyes and the best body her money can buy. SO WHAT! There's no time for distractions when you're deep into Sega Saturn. Besides, check out those screen shots. Ba-dah-boom, ba-dah-bing, know what I mean?

You want curves? Try Sega Rally! Want a thrill? Panzer Dragoon II Zwei. Want a real knockout? Check out Virtua Fighter II. And lots of other incredibly cool games you can play on Saturn. But don't be fooled. Sega Saturn games offer more than just great looks. Like three 32-bit processors (that's two more than Playstation™, if you're scoring at home - or even if you're alone). Saturn's triple processing power means better gameplay and better graphics. So if you're looking for some real action, **HEAD FOR SATURN.**

И однажды Sega забрела дальше обычного.
Мда. Можете ли сегодня представить подобную рекламу игр?

**THE MORE
YOU
PLAY WITH
IT, THE
HARDER
IT GETS.**



You sit there, eyes glued to the writhing, arcade-quality graphics, pulling and squeezing your knob. Now you're breathing heavily over the digital stereo sound. Now you're shooting all over the place, but it's no use... "GAME OVER".

JOYSTICK £34.99

16 BIT MEGADRIVE WITH ALTERED BEAST GAME £149.99



TO BE THIS GOOD TAKES AGES

TO BE THIS GOOD TAKES

SEGA

SOMETHING TO DO WITH YOUR
HANDS THAT WON'T MAKE YOU

GO BLIND

SEGA
GAME GEAR



Now you can play with yourself for hours with SEGA's hand held, full colour games system. The arcade-quality SEGA games and graphics plus back-lit screen means you can even fiddle around in total darkness! And when you need a breather from that fast and furious hand action you can turn the GAME GEAR into a colour TV using the handy SEGA TV Adaptor (it's COMING soon). Thus refreshed you can call on a friend for some head to head action (as long as one of you has a GEAR to GEAR Cable!) **IT WILL FULFILL YOUR WILDEST FANTASIES** for only **£99.99!** BATTERIES NOT INCLUDED.







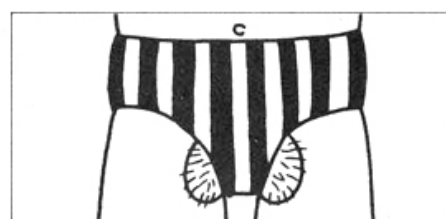
TO BE THIS GOOD TAKES AGES

TO BE THIS GOOD TAKES SEVEN PINTS



On a cold winters night no activity combines such precise co-ordination of eye and hand as the Sega challenge. Offering instant relief to both right and left handed players, the contest guarantees to separate the men from the boys (NB. Female players may find difficulties with the higher skill levels). So, as the iceberg said to the polar bear - 'go with the flow, but don't you eat that yellow snow'.

WHICH PAIR WILL BE BIGGEST ON THE BEACH THIS SUMMER?



SONIC
THE HEDGEHOG

SONIC 2
THE HEDGEHOG

**THE SEGA GAME GEAR
WITH SONIC + SONIC 2
+ AC ADAPTER
ONLY £129.99**

TO BE THIS GOOD TAKES AGES
TO BE THIS GOOD TAKES SEGA

Правда, и тогда она не могла появиться в массовой прессе. Эти картинки — из британского журнала комиксов Viz. Журнала для больших мальчиков, первым делом студентов. Наполненный соответствующим контентом — сортирщиной и похабщиной. Такая реклама в нем как раз уместна. Наверно.

Журнал этот, кстати, существует с 1979 г. и по сей день.





Поколение игр 16-бит в свое время стало прорывом, а приставка Sega Mega Drive — настоящим хитом, завоевавшим любовь игроков по всему миру, от Японии до Бразилии, от США до просторов нашей необъятной. Естественно, консоль не могла остаться без внимания неуёмных фантазёров, придумщиков и воплощальщиков удивительных, странных, сумасшедших, фантастических девайсов, призванных расширить возможности приставки (спойлер: большинство из них совершенно бесполезны). Итак, встречайте:

Вундервафли для Sega Mega Drive

Tee V Golf



Не знаю, как вы, а я считаю гольф если не самой скучной в мире игрой, то крайне к этому близкой. Но сколько людей, столько и мнений. Специально для любителей и энтузиастов гольфа всем известная компания Electronic Arts выпустила устройство под названием TeeVGolf — контроллер в виде весьма условной клюшки для гольфа и панели с инфракрасными датчиками. Создан он был специально для серии игр PGA Tour Golf. Все, как в обычном гольфе — замахиваешься клюшкой, удар, лунка! Правда, вместо мяча — инфракрасные датчики, вместо бескрайней зелени полей для гольфа — пиксели на экране, а вместо гольфмобиля — диван. Как по мне, сомнительное удовольствие... Что ж, каждому свое!



The Footpedal

Врум-врум! Газ до отказа, педаль в пол, и пиксельные машинки несутся по виртуальным трассам, обгоняя друг друга, обходя препятствия и маневрируя на поворотах. Для консольных шумахеров компания QJ разработала контроллер Footpedal — черная панель с тремя цветными педалями, панелькой свитчей для конфигурации устройства и входом для обычного джойстика. Таким образом, они могли работать в паре — Footpedal становился дополнением к традиционному контроллеру. Создан он был, как можно догадаться, для управления игрой с помощью ног, и наибольшее применение нашел в гонках. По полному праву можно назвать этот девайс предшественником современных игровых рулей. Фактически, на тот момент Footpedal было единственным устройством, хоть как-то симулирующим реальное управление машиной. Пусть без рычага переключения передач и без руля, тем не менее, устройство получилось оригинальным и, что самое главное, удобным в использовании. Отличная работа, QJ!



The Miracle Piano Teaching System

«Опять в свои игры играешь! Лучше б чем-нибудь полезным занялся!» — так говорили родители, у чад которых не было The Miracle Piano Teaching System. Как следует из названия, это система обучения игре на пианино. Состояла она, собственно, из девайса в виде клавиатуры, педалей и специального ПО с таким же названием. На картридже, помимо сотен уроков, было две игры. Первая — Robo Man, где нужно было нажимать вовремя нажимать нужные клавиши чтобы построить мост;

при ошибке герой падал. Вторая — игра типа Duck Hunt, где нужно было нажимать правильные клавиши, чтобы подстрелить уток. Клавиатура была оснащена собственной звуковой платой и стереодинамиками. Сейчас такое устройство — большая редкость, да и на тот момент особо распространения не получило даже несмотря на лестные отзывы, в частности, из-за крайне высокой стоимости (в районе \$500).





Sega Action Chair

Помните жуткое кресло Super Chair для NES, больше похожее на орудие пыток? Так вот, не понимаю, чем такой формат полюбился производителям периферии для консолей, но для Sega Mega Drive было выпущено подобное устройство — Sega Action Chair. Выглядит плохо, работает так же. На деле совершенно неудобно. К тому же, выпущено специально для него было всего 6 игр, и высокой стоимости кресла они никак не оправдывали. Sega Action Chair увидело свет аж в 1992 году, на 3-4 года позднее Super Chair. Ребят, неужели за это время нельзя было придумать ничего интереснее и удобнее? Честное слово, это уже несерьезно. Кстати, сейчас такое кресло практически не достать, да и цена кусается — редко за такое чудо просят меньше \$300. Так что такой экземпляр только для истинных ценителей.

StuntMaster

Весьма занятную штуку для любителей «полного погружения» выпустили ребята из Victormaxx — в 1993 году они явили миру шлем виртуальной реальности под названием StuntMaster. Представлял он собой огромную пару очков с креплением на голове, которая делала игрока похожим на робкопа. Справа из шлема торчали две палки, задача которых — регистрировать повороты головы. Каким образом? Они просто упирались в плечо.

Перед глазами находился экран разрешением 300*200, окруженный зеркалами, дабы создать иллюзию трехмерного пространства. Внизу шлема находились колесики регулировки яркости и цветового тона. Устройство требовало отдельного источника питания. По большому счету, это просто мини-телевизор, вмонтированный в громоздкие очки. Специально для него было выпущено... ноль игр. То есть целой ни одной. К тому же, не все существующие игры были совместимы с поделием от Victormaxx.

В общем-то, результат несколько предсказуем. Слишком дорого, слишком неудобно, и, по большому счету, совершенно бесполезно. К тому же, для того, чтобы подключить Stunt Master к приставке, придется повозиться. Так что в целом это крайне сомнительное удовольствие, чреватое близорукостью, косоглазием и головной болью.



Sega Magic Drive

Йо-хо-хо! Царский подарок сделала всем юным (и не очень) пиратам компания Front Far East. Супер Магический Привод! Super Magic Drive — устройство, позволявшее копировать содержимое картриджа на флоппи-диски в формате SMD для дальнейшей эмуляции на ПК... И наоборот! Чудеса, да и только. Любая игра на Sega Mega Drive в вашем распоряжении, был бы компьютер с интернетом. Я настолько привыкла, что большинство периферийных устройств, выпущенных сторонними компаниями, совершенно бесполезны и работают через пень-колоду, что слеза умиления скатилась по моей девичьей щечке. Аплодирую стоя!



Mega-CD Karaoke

Что больше всего любят японцы? Помимо прочего, уверенные позиции в топе любимых японских развлечений занимает, конечно, караоке. Посему было бы удивительно, если бы никто не догадался создать Mega-CD Karaoke — караоке-машину для Sega Mega Drive. Почему не Mega Drive Karaoke? Все просто. Для функционирования аппарата необходимо приобрести CD-привод для SMD под названием Sega Mega-CD.

В комплекте с машиной идет фирменный микрофон от Sega, который работает весьма недурно. Выглядит все вместе тоже неплохо — Mega-CD Karaoke, как и Sega Mega-CD являются фирменными периферийными устройствами от Sega, поэтому выдержаны в одном стиле и с легкостью собираются в единую конструкцию. Правда, придется запастись удлинителями и тройниками — каждое устройство включается в розетку отдельно. Справедливости ради стоит заметить, что Mega-CD Karaoke может работать и от батареек, только это неэкологично, да и батареек не напасешься.

Функционал караоке-машины впечатляет. Всевозможные настройки — тональность, эхо, баланс, громкость, все, как положено. Два порта для микрофонов, каждый регулируется отдельно. И, наконец, возможность проигрывать не только специальные караоке-диски, но и обычные музыкальные CD — для этого аппарат оснащен кнопкой Voice Cancellation, которая заглушает аудиодорожку с вокалом.

Такой девайс имеет все шансы стать центром вечеринки. И у меня к нему нет никаких нареканий, кроме одного... Выпущен он был только в Японии.





Power Plug

Видимо, Бог действительно любит Америку, ведь именно там компанией Тусо был эксклюзивно выпущен совершенно сумасшедший девайс с интригующим слоганом — «Сделай любой контроллер Genesis универсальным оружием». Речь идет об устройстве с ничем не примечательным названием Power Plug, за которым скрывается невообразимая сила и мощь. Он, помимо ускорения либо замедления происходящего на экране, программировать нажатия для того, чтобы в будущем во время игры воспроизвести их с нечеловеческой скоростью! Девайс регистрировал нажатия кнопок и программировал для них триггеры, таким образом, создавая безграничные возможности для сверхбыстрых и абсолютно безошибочных комбо. Фаталити!

Activator

Одним из самых спорных альтернативных контроллеров для Sega стал небезызвестный Activator. Представлял он октагональное кольцо-конструктор, располагавшееся на полу. Каждое ребро соответствовало определенной кнопке — влево, вправо, вверх, вниз, A, B и C. Для нажатия кнопки START нужно было отвести руки назад так, чтобы они находились над задними диагональными ребрами. Эти самые ребра испускали лучи света, перекрывая которые игрок и осуществлял контроль.



Задуман был Activator как симулятор боевых искусств, что, в общем-то, совершенно логично. Вроде как, стоишь, машешь руками-ногами, пинаешь воздух, а персонаж на экране осыпает тумаками соперника. Но получилось как всегда... Для игр, в которых необходимая высокая скорость движений, устройство не подходило совершенно, в играх, не выпущенных специально для него, управление было чрезвычайно затруднено, к тому же, нормальному функционированию устройства могло помешать что угодно — от кривых потолков до потолочных вентиляторов. Как результат — коммерческий провал. Activator был снят с производства через несколько месяцев после начала продаж.



Batter Up

Бейсбол — всенародно любимый в Америке спорт. Естественно, создатели периферийных устройств не могли обойти сей факт стороной, и для Северной Америки и Бразилии был выпущен Batter Up — контроллер в виде бейсбольной биты. Все как в настоящем бейсболе — маши себе направо и налево, главное, по виртуальному мячику попадать. К тому же, сбоку располагались кнопки, благодаря которым Batter Up можно было использовать, как обыкновенный джойстик. Вспомним контроллер Nintendo Wii... Ничего не напоминает?

Mega Modem

Отдельно стоит остановиться на Sega Mega Modem. Помните Famicom Modem? Тут все гораздо круче. Вокруг модема от Sega была построена целая сеть со множеством официальных и неофициальных сервисов. Первым официальным сервисом стал Sega MegaNet, позволявший играть онлайн и скачивать эксклюзивные игры, количество которых было, тем не менее, весьма и весьма ограничено. К тому же, подписка была платной и обходилась в 800 юаней в месяц.

Аналогом такой сети в Бразилии стал Tectoy MegaNet, который позволял отправлять и получать электронную почту, обмениваться мгновенными сообщениями и получать новости о новых игровых релизах. Специально для Tectoy MegaNet была выпущена клавиатура — Mega Drive Keyboard, которая также могла использоваться в качестве джойстика. За пределы Бразилии она никогда не выбралась.



Но не все же развлекаться, правда? Sega Mega Anser стал в своем роде уникальным аксессуаром, несущим реальную пользу. Очевидно, он требовал наличия модема, и позволял своим пользователям через, на минуточку, игровую консоль получить доступ к услугам интернет-банкинга! Он шел в комплекте с картриджем и периферийным устройством под названием Tep Key Pad, с помощью которого осуществлялась навигация, а при наличии принтера можно было даже распечатывать чеки и квитанции. Стоит ли говорить, что в середине девяностых в России такое и в голову никому не могло прийти? Даже сейчас такая идея кажется в определенной степени фантастической. Что тут скажешь? Японцы!

Sega Mega Modem был выпущен только в Японии, но американским детишкам тоже хотелось своей доли онлайн-удовольствий.

Для них в середине 90-х компания Catapult выпустила девайс под названием XBAND, который, по большому счету, представлял собой модем с разъемом для картриджа по аналогии с Game Genie.

Благодаря XBAND можно было играть онлайн, пользоваться электронной почтой, читать новости. Причем для своего времени соединение было удивительно стабильным! Сервис пользовался бешеным успехом, и в 1995 году Catapult объединилась с федеральной сетью видеопроката Blockbuster, где, помимо прочего, можно было бесплатно арендовать сам модем. Тем не менее, постепенно успех XBAND пошел на спад и в 1997 году сервера были закрыты навечно. Покойся с миром, XBAND!



Sega Mouse

Еще одним в веренице интересных, но бесполезных альтернативных контроллеров стала мышь — Sega Mouse, а также вдогонку выпущенная для Северной Америки Mega Mouse. Для нее было выпущено всего несколько игр, но вот что удивительно. «Рисовалка» для Сеги, игра Art Alive!, для которой мышь, казалось бы, идеальна, была совершенно с ней несовместима! Это провал.



Video Jukebox

Только представьте: возможность поиграть в игры, которые вы уже приобрели, всего за \$49.99! Соблазнительно, не правда ли? Между прочим, именно такая идея выкачивать деньги из воздуха пришла в голову гениям из компании ASG Technologies, когда в 1994 году они анонсировали выпуск устройства под названием Video Jukebox. Оно позволяло переключаться между 6 картриджами, вставленными в него, без необходимости каждый раз вытаскивать картридж из самой консоли и вставлять его туда заново. Но, подождите, это еще не все! Последовательно соединив несколько Video Jukebox'ов, вы можете расширить библиотеку картриджей до 36 штук! \$300 — и вы навсегда избавлены от необходимости переставлять картриджи в приставке.



Уж на что я ленива, даже мне использование такой чудо-штуки кажется граничащим с маразмом. Думаю, все уже догадались чем дело кончилось: ничем. Девайс так никогда и не увидел свет, оставив после себя лишь упоминания в рекламе и в памяти тех, кому она попадалась на глаза.

Конечно, список аксессуаров для SMD не ограничивается перечисленными. Там и бесчисленные джойстики, и аркадного типа контроллеры, и самолетные штурвалы, и чего только еще не придумывали энтузиасты от консольного гейминга. Сейчас же большинство из них — предметы охоты коллекционеров, а некоторые и вовсе существуют в единичных экземплярах. Если вы владеете одним из подобных устройств — ждем обзоров и фотографий. Пишите письма!

SEGA BEFORE CONSOLES

Игровые автоматы Sega 60-70-х

Когда-то она называлась Service Games, базировалась в Гонолулу и занималась дистрибуцией «одноруких бандитов». Но к началу 60-х перебралась в Токио, сократила название до Sega и переключилась на игровые автоматы «для всех». Сначала продавая, потом выпуская копии известных моделей и, наконец, разрабатывая собственные игры. До игровых консолей было еще очень, очень далеко... Давайте вернемся в золотой век сеговских автоматов и рассмотрим самые интересные из них.



SEGA Punching Bag¹⁹⁶²

Самый первый аркадный автомат под маркой Sega — боксерская груша, измеряющая силу удара! Процессор? Видеокарта? Забудьте! «Груша подвешена на сварной цепи», «полностью механическое устройство», «тяжелое чугунное основание» — вот настоящие достоинства. Да, в этом монстре нет ни намека на электричество, ведь он, в сущности, копирует аналогичные развлечения аж начала XX в.!

А это hi-fi-начинка





SEGA Basketball

1966

Точно такой же встречался и наших залах игровых автоматов в 80-х, многие наверняка помнят! Мяч нажатиями кнопок перекидывается между пронумерованными «кратерами», на дне которых пружины. Но еще раньше «Сеги» этот автомат выпустили Midway и Taito.

SEGA DRIVEMOBILE

1968

Первый сеговский «гоночный» автомат, которых у нее еще будет немало. У нас в руках настоящий руль, и мы несемся по намотанной на барабаны бесконечной ленте-улице, объезжая машины и пешеходов и зарабатывая очки за каждый круг.

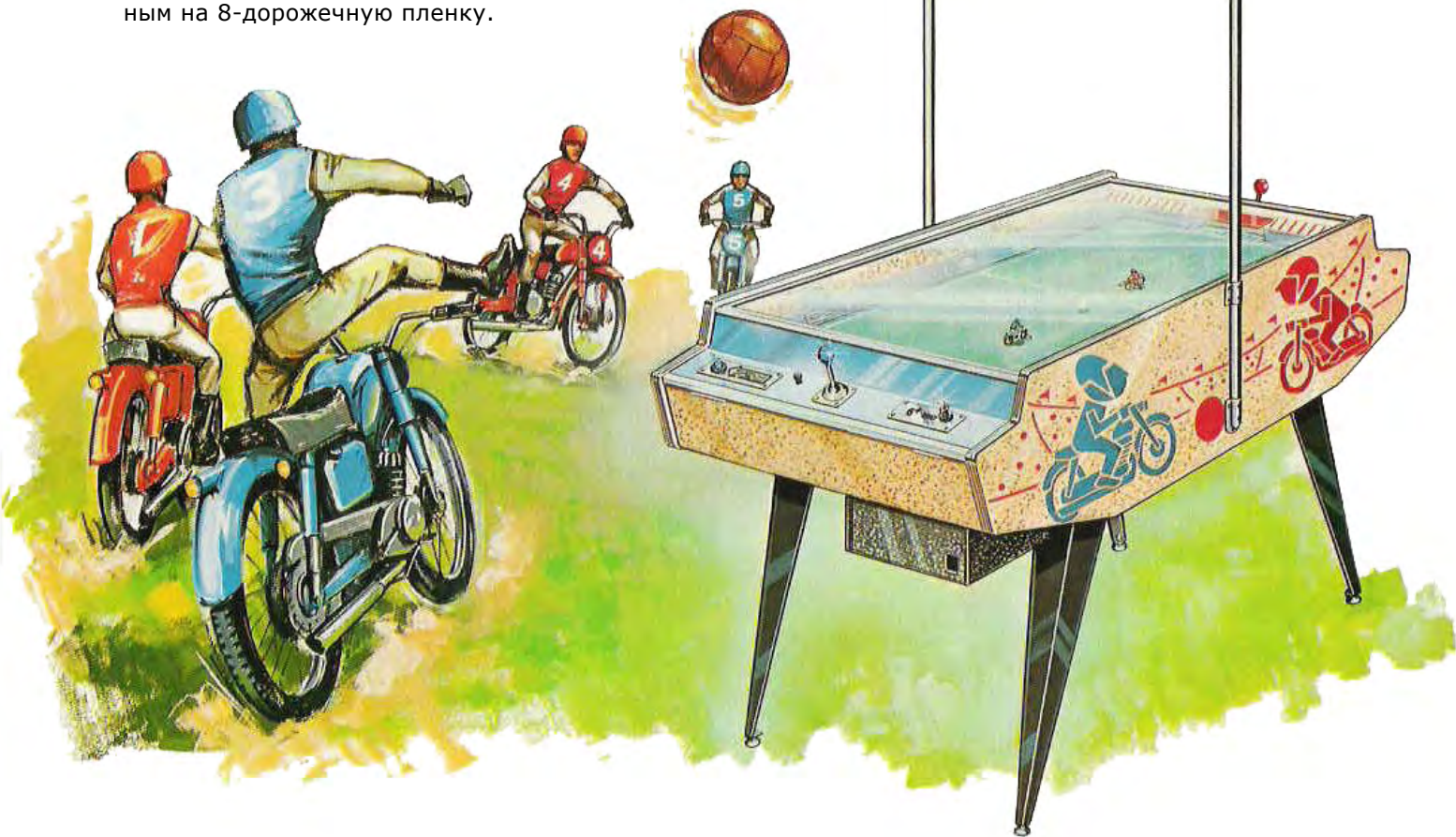


SEGA

MOTOPOLO

1968

Поло на мотоциклах! Два игрока гоняют пенопластовых мотоциклистов по полю, стараясь загнать мяч для пинг-понга в ворота соперника. Игра озвучивается ревом настоящих мотоциклов, записанным на 8-дорожечную пленку.



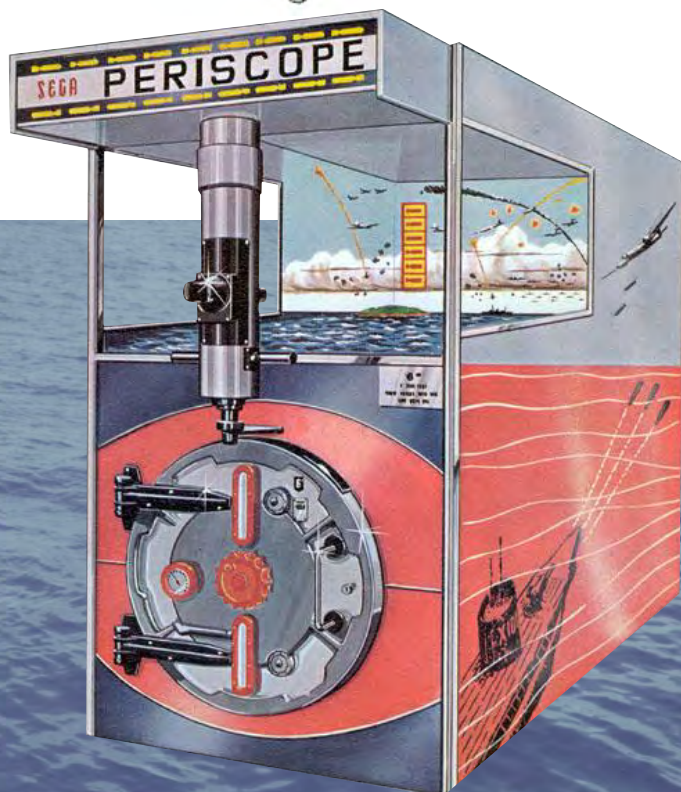
SEGA

Single Unit

PERISCOPE

1968

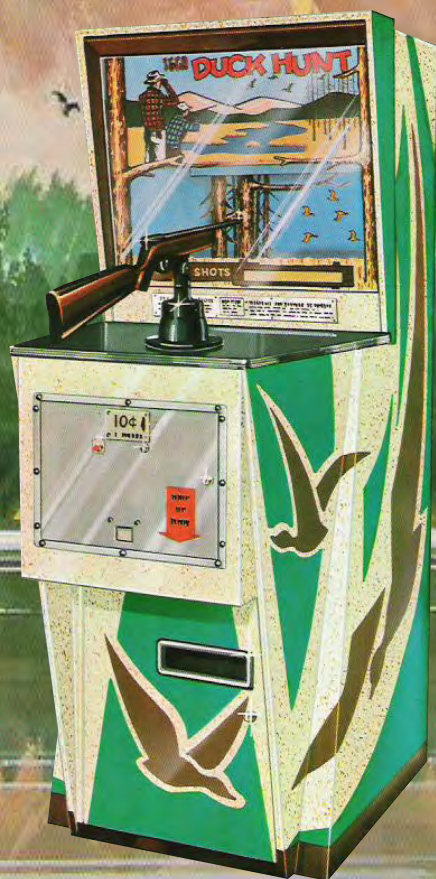
Первая полностью собственная разработка Sega и их первый международный прорыв. Автомат был во многом инновационным для своего времени. Игрок, глядя в перископ, торпедирует картонные кораблики неприятеля. Там, за перископом — почти настоящее объемное море. Торпеда летит вперед цепочкой огоньков, стрелять нужно с упреждением. Да, это тот самый «Морской бой», и мы должны сказать спасибо «Сеге» за него! Или Midway, ибо наш перископный автомат больше всего похож именно на эту их более позднюю версию. А еще Periscope стал первым автоматом в США, сеанс игры на котором стоил не 10 центов, а 25.





SEGA Helicopter 1968

Здесь мы управляем грузовым вертолетом, который летает (а на самом деле прикреплен штангой к макушке горы) между населенными пунктами, перевозя что-то очень ценное, видимо. Им нужно аккуратно лавировать вокруг горы с помощью двух рычагов. Фишка автомата — пленка с записью стрекота настоящего вертолета, скорость воспроизведения которой меняется в зависимости от того, как быстро вы гоните вертолет. Интересно, а звук падения настоящего вертолета тоже был записан?



SEGA DUCK HUNT 1969

В первом номере нашего журнала мы докопали историю Duck Hunt до 1974 г., до нинтендовской игры с проектором и световым ружьем. Что ж, стоило копнуть еще на пяток лет глубже, чтобы увидеть, что у Sega уже был автомат с таким же названием в 69-м! Конечно, ни о каком плагиате это не говорит — как еще назвать игру про охоту на уток. Приятная мелочь — после отстрела пернатых из автомата выползает перфокарточка с указанием меткости стрелка и набранных очков.

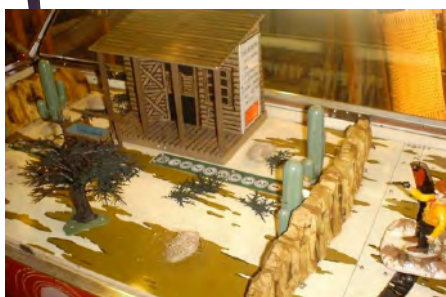
SEGA GUN FIGHT

1970



Автомат для двоих игроков, посвященный перестрелке двух техасских бандитов. Сами стрелки помещены в игрушечный кусок Техаса под стеклянным коробом, а в руках у игроков по натуральному «Кольту», которыми можно и стрелять, и перемещать ковбойцев. На поле боя

предусмотрительно расставлены кактусы, за которые нужно прятаться. А еще у кактуса можно отстрелить макушку. Круто!



SOCCER

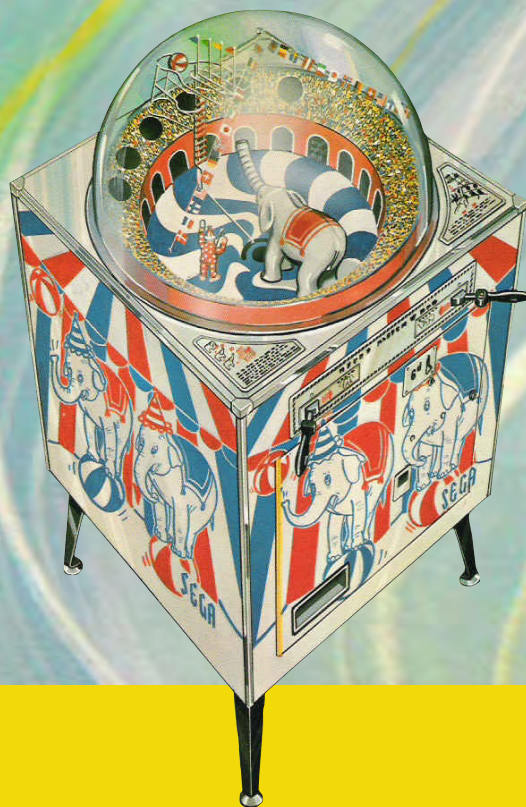
1970

Футбол с уникальнейшей механикой. Неплохо было бы эту тактику опробовать на нашей сборной. Для ошеломления противника. Итак, на поле сбрасывается мяч, и игрок рычагом двигает не игроков, а... всю свою половину поля, вместе с игроками! По нажатию кнопки все футболисты разом дают пенделя, и мяч снарядом летит в ворота противника. Гениально же.



SEGA JUMBO 1970

Цирковая арена, на ней стоит слон. Своим хоботом он засасывает мяч, поднимает хобот вверх и могучим чихом отправляет мяч в желоб, по которому он скатывается вниз, а слону, то есть игроку, начисляются очки. Уникальный автомат.



STUNT CAR 1970

Этакий пинбол, где в качестве «ракеток» выступает автомобиль. Сверху по полю скатываются шарики, и их нужно отбивать обратно, стараясь закатить в семь лунок. Для этого нужно рулить автомобилем, подставляя под шарики бампер. Тот, кому удавалось выполнить эту нелегкую миссию, получал в награду... пачку печенья!



MATCH LOCK 1972

Очень неpolitкорректная игра. Мы, укpывшись на крепостной стене, из натурального обpеза отстреливаем прорывающихся к замку партизан явно южноазиатского вида — желтолицых, в конических шляпах. При попадании они издають характерный китайский предсмертный вопль. Японцы поймут.





SEGA **ATTACK** 1973

Радиоуправляемый танк движется по полю боя. Вокруг расположены 10 целей. Когда они подсвечиваются, их нужно атаковать, то есть, таранить. Уничтожение цели сопровождается звуком взрыва. Управление простейшее — одним рычажком. У нас был подобный автомат, и назывался он «Танкодром».



SEGA **MoTo CHAMP** 1973

Это, как понятно из названия, мотогонки. На трассе пять гонщиков, но наш подопечный выделяется тем, что прикреплен макушкой к штанге, которая, в свою очередь, связывает его с настоящим мотоциклетным рулем — им-то мы и управляем. Стартует гонка, и соперники начинают с жужжанием случайно перемещаться по трассе, а наша задача — избегать столкновений и в итоге прийти первым. За каждую аварию нас будут поднимать за макушку и переносить назад, а четвертая авария завершится геймвером. Сама трасса при этом не движется (как обычно бывает в автоматах) — тут другой подход: над ней расположен прозрачный барабан с нарисованной дорожной разметкой. Внутри — лампа. Барабан крутится, проецирует разметку на «трассу», возникает иллюзия бешеной скорости.





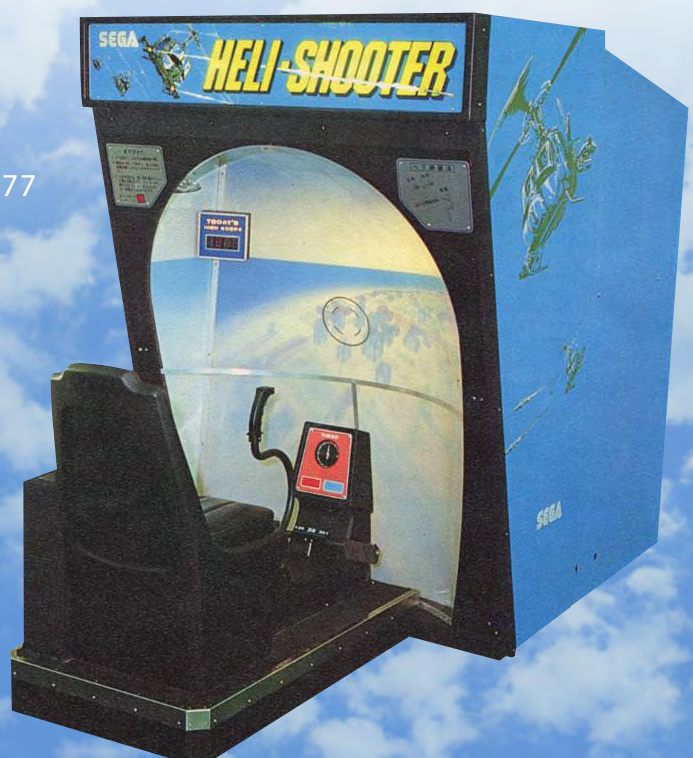
FONZ 1976

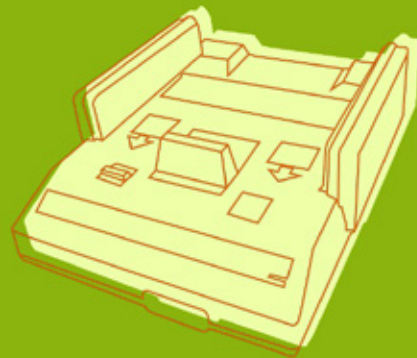
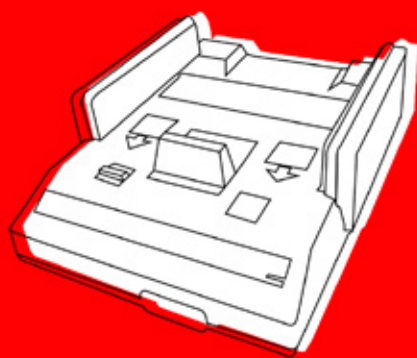
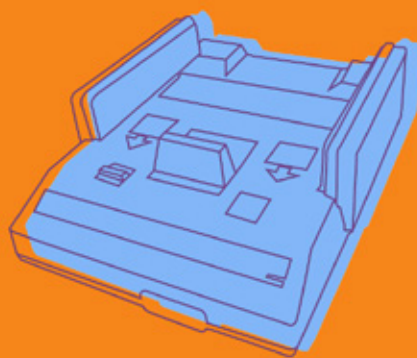
Со второй половины 70-х Sega начала помаленьку переходить к тому, что можно назвать «видеоиграми». Прощайте, пластмассовые футболисты и танки! Теперь в моде компьютерное изображение на мониторе. Первой ласточкой стал автомат Fonz, он же Moto-Cross. Да, это снова мотогонки, только мотоциклист теперь полностью виртуальный. Автомат был во многом уникальным — так, это одна из первых игр, где применяется «перспективный» вид на трассу из-за спины мотоциклиста. А также «обратная связь», заставлявшая руль вибрировать при столкновениях.

HELI-SHOOTER

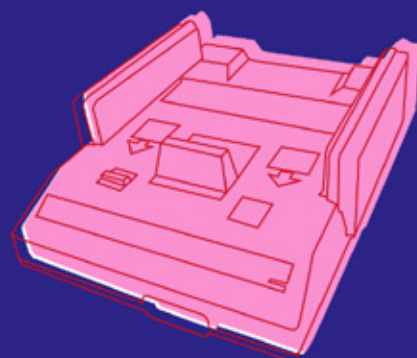
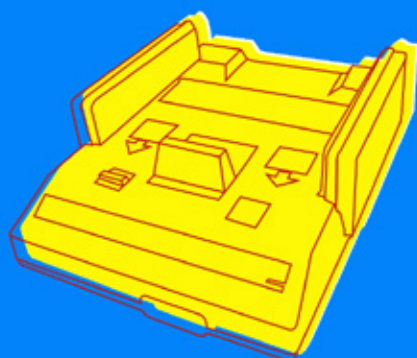
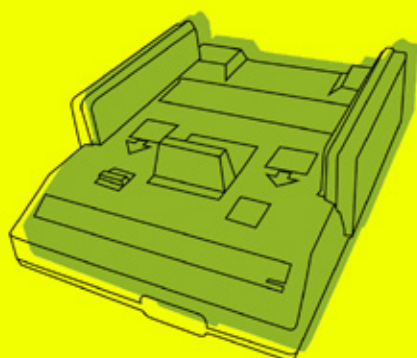
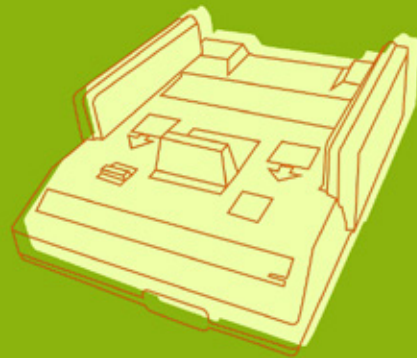
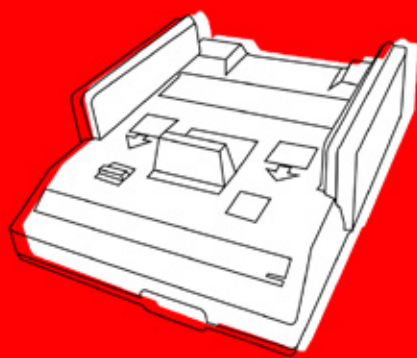
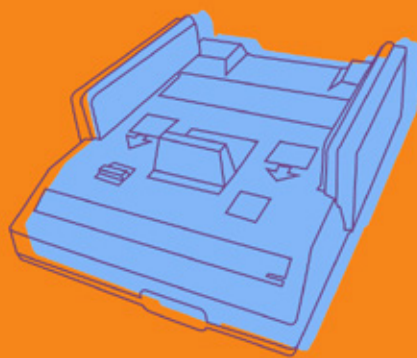
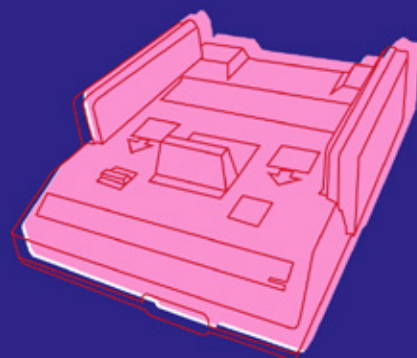
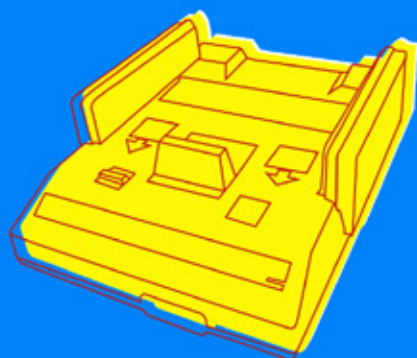
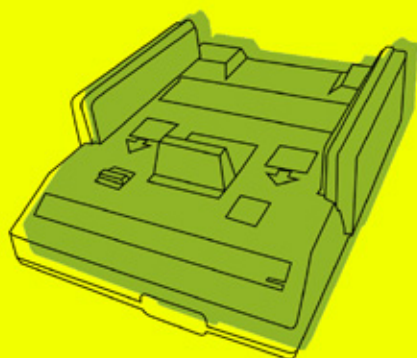
1977

Грандиозный автомат, имитирующий кокпит вертолета. Кресло, рычаг управления и огромный вогнутый экран, за которым почти настоящая трехмерная панорама! Задача игрока — барражируя над вражьей территорией, поражать ракетами цели. За самолеты выдается по 500 очков, за наземные цели — по 200. В недрах автомата скрывается настоящий компьютер! И жаль, что игра длится всего ничего — минуту или полторы, на выбор...





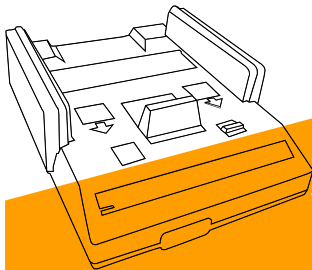
ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ КЛОНОВОДСТВО





Часть 1: Dendy Junior и еще чуть-чуть (на собственном опыте)

Приветствую тебя, дорогой читатель. В данном опусе я хочу рассказать про старые добрые, а в некоторых случаях и злые, клоны игровой приставки Famicom. Конкретно я буду рассматривать 3 клона: Dendy Junior, Dendy Junior II, Savia. Приступим!

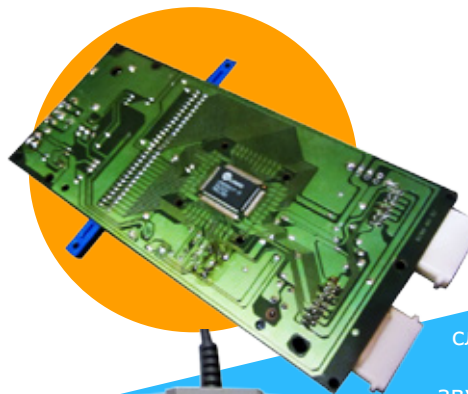


Dendy Junior

Начну, пожалуй, с Dendy Junior. Эта консоль мне досталась буквально года полтора назад от человека с никнеймом qwertNickqwert, который обитает на форуме gbx.ru. Консоль в очень хорошем состоянии, практически идеальном, за что и спасибо товарищу qwertNickqwert. Исполнение консоли на неплохом уровне. Корпус приставки сделан из белого и серого пластика, который спустя 20 лет или около того и не подал виду, что хочет как-либо состариться или деградировать. Внутренности консоли – это одна микросхема UM6561F-2, которая соответствует концепции SoC, по-русски говоря, «вся система на одном чипе», а также односторонняя печатная плата и мелочёвка, которая практически не меняется из клона в клон. Оригинальные геймпады, которые шли комплекте с этой консолью, так и не дошли до меня, поэтому сказать о них что-либо внятное, кроме того, что они похожи на гибриды геймпадов от PC Engine и Famicom – не представляется возможным.

Теперь стоит рассказать об изображении, звуке и совместимости с играми у этой консоли.

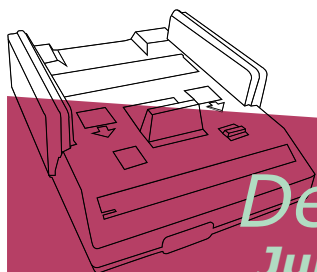
Консоль имеет очень сочную и чёткую картинку. Проблема вертикальных полос на изображении не прошла мимо и оставила кое-какой след. Этот след проявляется в виде ярко выраженных вертикальных полос только в том случае, если мы будем захватывать изображение через какие-либо карты для захвата изображения. В случае же с обыкновенным, неплохо настроенным ЭЛТ-телевизором эти полосы не заметны вовсе. Надо



отдать должное инженерам, которые рассчитывали усилитель для этой консоли, ибо это удалось им на славу. Звук – это очень большая беда на этой консоли. Он хрипит, сравнить это хрипение можно лишь с голосом какого-нибудь в хлам пропитого алкоголика, который пытается исполнить *Con te partirò* голосом Андреа Бочелли. Это ужасно. Другого написать разум не позволяет. По поводу же игр, которые используют дополнительный звукогенератор на плате картриджа можно сказать только одно – звук, который должен идти с

картриджа, попросту не слышен. Услышать его можно только в те моменты, когда звукогенератор самой консоли затихает, а звукогенератор картриджа работает на всю катушку, но в этом случае надо выкручивать громкость телевизора на полную. Совместимость – 99,9% игр, которые есть у меня в коллекции, спокойно работают на этой консоли. Даже самый поганый новодельный картридж, который сыпется на других клонах либо «Фамикоме», работает идеально. Откуда взялся 0,01%? А взялся он благодаря игре Seirei Gari. Эта консоль не хочет нормально показывать текст игры, выдавая его вечно не теми тайлами, из-за чего мы получаем просто тайловую кашу. Скорее всего, это происходит из-за какого-либо отличия в адресации видеопамати или ещё чего-то. Точно сказать не могу.

Итог: консоль вполне хорошая, играть можно без каких-либо проблем, но доработки со звуком всё-таки требует.



Dendy Junior II

Досталась эта консоль мне от одного моего друг по имени Данил Мельниченко, в неплохом состоянии и полном комплекте, за что ему отдельное спасибо. И она – большая боль в месте пониже спины. Сейчас объясню, почему.

Корпус опять-таки из белого и серого пластика, который с течением времени не претерпел какого-либо старения. Форма самой «тушки» консоли стала округлой. Если заглянуть внутрь, то увидим, что консоль построена снова на UM6561T, только теперь микросхема бескорпусная, залитая компаундом и посаженная на подложку, которая, в свою очередь, посажена на одностороннюю печатную плату так называемыми пин-хедерами и, естественно, запаяна. Вот по поводу пайки хочется поставить очень и очень жирный минус, т.к. пайка ужасно плоха. По всей приставке просто висят согли из припоя, и вся эта чехарда привела к тому, что гнезда для вывода аудио-видео сигнала и питания шатаются там, из-за чего часто и густо происходит отсутствие контакта. Геймпады похожи на «фамиковские», правда, крестовина стала круглой. По моему скромному мнению, играть на ней можно, не без труда, т.к. во время игры вместо направлений вправо и влево внезапно могут сработать нажатия на диагонали, что запросто может привести к гибели.

Блок питания и прочие кабели сделаны довольно-таки хорошо, поэтому претензий к ним никаких. А теперь стоит рассказать о изображении, звуке и совместимости.

Изображение – ещё один жирный минус этой консоли. Оно какое-то слишком белое. Некоторые игровые элементы начинают

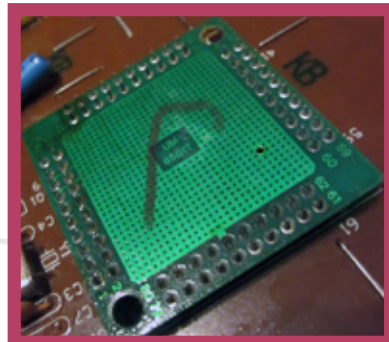
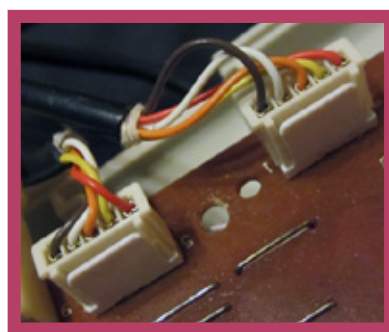


просто сливаться с задним фоном, из-за чего игра становится сложно.

Звук неплох, но иногда могут всплывать похрипывания на семплерном канале. Скорее всего, это проблема самого процессора, но тут я не особо уверен. По поводу картриджей с звукогенератором говорить по сути нечего, т.к. ситуация та же самая, что и с Dendy Junior. То же касается и совместимости – она точно такая же как и у Dendy Junior.

Итог: плохенькая консоль по сравнению с Dendy Junior.

Изображение и общая начинка убивает какое-либо удовольствие при игре на сем агрегате, поэтому я бы не рекомендовал её к использованию.



Savia

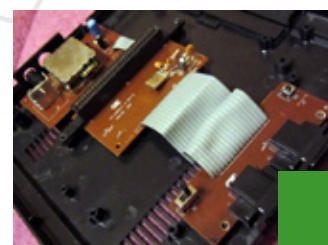
А вот этот экземпляр – огромный такой цирк-шапито среди всех клонов. Достался мне этот клон в 1997 году, на замену Subor SB-225, который уже вовсе не хотел включаться. Поехали.

Корпус консоли полностью скопирован с корпуса Sega Mega Drive II. За прошедшее время пластик оплавился на тех местах, где лежали шнуры от геймпадов. Внутренности консоли – три печатных платы. Вся система представлена на одной бескорпусной микросхеме, которая посажена на плату со слотом для картриджа.

Геймпады полностью скопированы с шестикнопочных геймпадов Sega Mega Drive II.

Раскладка кнопок такова:

A = A, X = Turbo A,
B = B, Y = Turbo B,
C = A, Z = Turbo A
Mode = Select



Надеюсь, объяснять не нужно, что такая раскладка кнопок отличается от оригинальной, из-за чего играть в игры, у которых на кнопку В установлена, например, стрельба, а на кнопку А – прыжок, просто неудобно. Но привыкнуть все же можно. Хотя это привыкание вызывает очень неприятный «обратный эффект», когда начинаешь играть, например, у друга на геймпаде с обычной раскладкой.

Блок питания этой консоли – самый честный блок питания, который я встречал на клонах. Если у Dendy Junior 2, блок выдаёт 14 В и 2 А, то у Savia – 10 В, 850 мА. Шнур для передачи видеосигнала очень короткий, порядка 80 см, длина шнура блока питания тоже порядка 80 см, длина шнура геймпада равна 1 метру и вся эта экономия на длине шнуров приводит нас к тому, что дальше, чем на 1,5 метра от телевизора сесть не получится.

Изображение на консоли – реальный ужас, т. к. используется ВЧ-модулятор, говоря простым языком – антенный выход. И тут вы уже сами понимаете, что картинка полна помех, а звук просто дико фонит. Про картриджи с звукогенератором говорить что-либо просто бессмысленно, т. к. доблестные китайцы просто заземлили выводы звука на слоте



картриджа. Звук из звукогенератора консоли напрямую идёт в ВЧ-модулятор.

Итог: очень злой клон, который в подмётки не годится какому-либо другому клону. Экономия-таки прёт изо всех щелей.

Изображения были взяты с ресурсов:

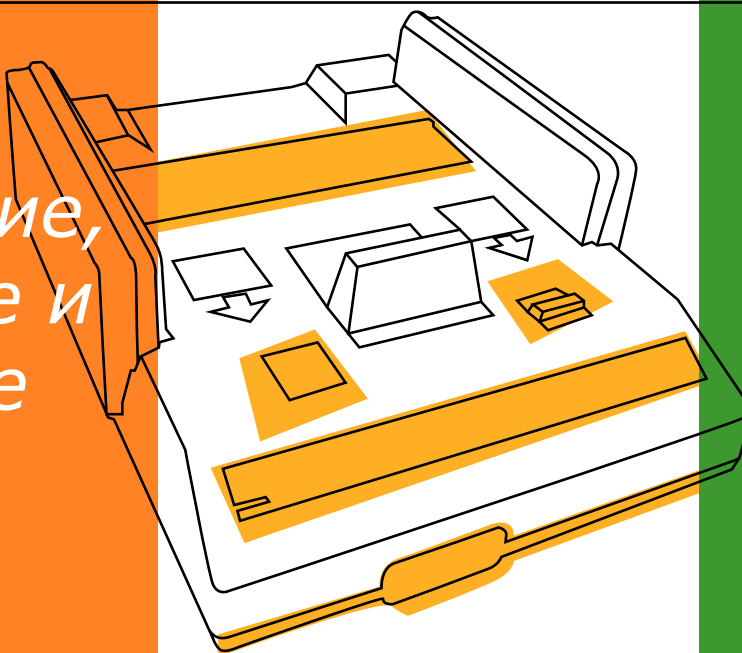
<http://www.dendy-steepler.narod.ru/>

<http://penny-arcade.com>

by Никита Никитов

Часть 2:

Клоны хорошие, плохие и разные

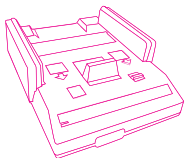


«Денди, Денди, мы все любим Денди! Денди, Денди – играют все!». Так говорилось в знакомой читателям рекламе, и благодаря этому нехитрому пиару слово «Денди» на постсоветском пространстве стало именем нарицательным для целого поколения приставок. Не в последнюю очередь потому, что слово легко запоминалось и легко произносилось, в отличие от слов «приставка», «восьмибитка», а о замысловатых названиях некоторых консолей и говорить-то не хочется.

– Выключай «Денди», иди делать уроки! – говорили родители.

– Я карик новый выменял, пошли к тебе в «Денди» играть! – говорили друзья.

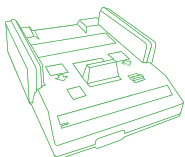
И вот сейчас, именно в этой статье мы постараемся внести ясность, так сказать, в терминологию, и вспомнить, какие же ещё восьмибитные консоли способствовали двойкам в дневниках, посаженным кинескопам и разбитым в попытке повторить дичайшее комбо носам.



Первым в списке появляется чёрный собрат «Денди» - SUBOR SB-225.

Технически приставка мало чем отличалась от *Dendy Junior* – те же встроенные джойстики, та же форма корпуса. Разве что приставка была полностью черной и пистолет больше походил на реальный прототип, в отличие от космического бластера, поставлявшегося с *Junior*. Качество ранних приставок было на высоте, что не могло не пройти незамеченным. Компания *Steepler* быстро наладила поставки Сюборов в страны СНГ, и логотип (в виде боксерских перчаток) на джойстиках потеснился, приютив рядом известного всем слоненка. К сожалению, через пару лет эта консоль сменила название на *LIKO*, и качество стало стремительно падать. Болтающиеся кнопки, хлипкая пластмасса... видимо, удешевляли себестоимость, чтоб хоть немного повысить стремительно падающий спрос.

Кстати, приставки Сюбор выпускались и в «фамиковской» красно-белой расцветке (модель *Subor D25*). Эти версии представляют приличный интерес для коллекционеров. Также в ассортименте компании были и обучающие приставки с клавиатурой и нехитрым программным обеспечением на комплектном картридже. «Пост-стиплеровская» *Junior IVP* была тоже продукцией *LIKO* (точнее, фирмы *BBG*, входящей в концерн), о чем свидетельствует наклейка на дне корпуса. И уж совсем мало кто знает о том, что эта фирма живёт и здравствует и поныне, занимаясь производством плееров, телевизоров и бытовой техники, к тому же именно главой компании *Subor* была основана фирма *BVK*. А начиналось всё с маленькой фирмы, в которой на благо юных геймеров работало менее 20 человек...

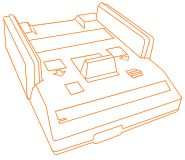


Следующим в нашем ликбезе будет один из первопроходцев рынка восьмибитных клонов – Zhiliton 938-A.

Этот чёрный монстр появился на постсоветском пространстве в самом начале 90-х. Окольными путями добирался до рынков, по некоторым данным – из Латвии. Девайс представляет собой хтоническое чудовище с гордой надписью 16-BIT. Почему? Да потому, что корпус нагло скопирован с первого поколения *Sega Mega Drive*, только зачем-то его сделали существенно шире. Странный ход, учитывая то, что большую часть внутреннего пространства занимал воздух. В наследство от Сеги достался и регулятор громкости, а вот гнездо для наушников сделать, видимо, забыли. Джойстики также мало отличались от сеговских, только кнопка *C* выполняла функцию *Turbo B*, а вот *Turbo A* китайцы посчитали ненужной. Пистолет же в точности повторял

Nintendo Zapper. Приставка отличалась ужасным качеством, а нестандартная распылка 9-контактных разъёмов джойстиков и вовсе стала приговором, и после смерти джойстиков приставка отправлялась на свалку или подальше на антресоль.



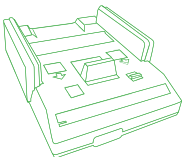


Третьим номером у нас немного менее известные, чем Dendy, приставки Kenga.

Самыми распространенными были *Ken-Kid*, выпускавшиеся в нескольких вариациях. Часто встречавшейся версией была консоль, отдалённо напоминающая *Dendy Junior II*. При взгляде на нее появляется стойкое ощущение, что корпус был скопирован с Famicom, после чего тщательно обработан напильником. Иначе объяснить мылоподобный дизайн невозможно. Причем, субъективно, *Junior II* тоже напоминала мыло, но смотрелась гораздо приятнее. Хотя качество *Ken-Kid* было отличным, не хуже своего прямого конкурента, а съемные джойстики с 15-контактными разъемами радовали заядлых игроков возможностью замены. В комплекте был черный, как в песне Высоцкого, световой пистолет, напоминающий аналогичный аксессуар к *SB-225*.



Немного особняком держалась модель *Ken-Boy*, представляющая собой консоль, целиком встроенную в собственный джойстик. Оставим вопрос удобства в стороне, а вот насчет компактности поспорить сложно. С одной стороны в приставку вставлялся картридж, с другой были разъемы для ТВ-кабеля, блока питания и второго джойстика или светового пистолета. Причем ТВ-кабель имел пятиштырьковый DIN-разъем, и поиск нового кабеля взамен испорченного становился нетривиальной задачей.



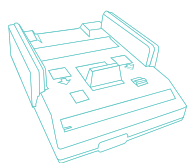
Далее, возможно, не совсем заслуженно, рассмотрим продукцию компании Micro Genius (если кто забыл, основной производитель Dendy), распространявшуюся под маркой Pegasus.

Корни этой фирмы находятся в Польше, и оттуда же приставки Pegasus попадали в руки геймеров. Модельный ряд не особо отличался от такового фирм *Dendy* и *Kenga*, но попадались и необычные модели.

Так, фамиклон Pegasus, выпускавшийся в красно-белой расцветке, имел встроенные игры. И было бы логично предположить, что на плате распаяна дополнительная ПЗУ с играми, как в современных восьмибитных консолях. Как бы не так! Хитрые китайцы просто-напросто размещали на нижней стороне



центральной платы дополнительный разъем, в который параллельно плате вставлялся «голый» картридж. При должной сноровке его можно было заменять на любой другой, удивляя друзей встроенными Ninja Turtles или Street Fighter. Кстати, эта модель также встречалась под названием Rinco, что, впрочем, неудивительно, учитывая количество Dendy-подобных фирм. К качеству продукции Pegasus претензии тоже предъявить сложно, но это относится только к приставкам первой половины 90-х. Фирма существует и сейчас, занимаясь продажей современных 8-битных консолей. Но это, как говорится, уже совсем другая история. Что-то мы всё о фамиклонах, да о фамиклонах. Встречались, и довольно часто, совершенно непохожие на *Famicom* восьмибитные приставки.



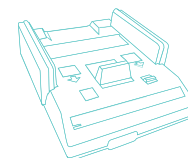
Одной из них является HAILI LM-888 (LIFA SM-888, Panther YF-888B, Crown IQ-924, будь они неладны, китайцы).

Приставка выпускалась в невзрачном черном варианте и, чтоб геймерам жизнь медом не казалась, в вырвиглазной розовой расцветке. Дизайн этой приставки был разработан от начала и до конца сумрачным гением китайцев. Разве что расположение кнопок питания, сброса и выброса картриджа вкуче с боковыми разъемами для джойстиков отдаленно напоминает *Dendy Classic*, которая отдаленно напоминает *Sharp Twin Famicom*, которая... ой, простите. Отличала технически эту консоль от других одна особенность – в ней была встроенная антенна для беспроводной передачи сигнала на ТВ, на радость



родителям, запрещавшим своим чадам сидеть близко к экрану. Правда, изображение в таком режиме оставляло желать лучшего, да и антенна внезапно не являлась раздвижной, вопреки ожиданиям. Джойстики имели форму с претензией на удобство, и многим геймерам приходились по душе. Но вот общее качество изготовления как джойстиков, так и самой приставки явно оставляло желать лучшего. Был и второй вариант исполнения корпуса, более округлый и некоторыми чертами (корпуса и джойстиков) напоминающий *Sega MD2*. Называлось это изделие *LIFA SM888-II*.

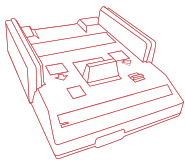
Из это же оперы и консоль Ending Man Terminator 2 BS-500AS, убивающая наповал одним только названием. Попробуйте, переведите на русский. А?



В общем и целом очень похожий на *LM-888* девайс, только без антенны. Зато корпус украшали две огромные круглые кнопки Power и Reset, сделанные из синего пластика и имеющие ужасные зазоры. Джойстики имели форму... фасоли, и кнопки A, B и Turbo в них были расположены нелогично близко. Впрочем, при должной сноровке это неплохо выручало в файтингах. Пистолет из комплекта очень напоминал не световой, а водяной, такое вот несоответствие стихий.

Качество приставки тоже было не ахти, грубо изготовленный и обработанный корпус, болтающиеся кнопки и кривые надписи...

Тем не менее, до наших дней дожило приличное количество консолей этой марки. Кстати, на Украине данная модель продавалась фирмой Jipru, в качестве логотипа имеющей пузатого бегемотика.

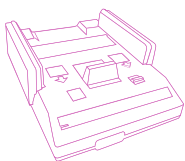


Продолжает серию «черных ящиков» приставка под пафосным названием **BT S.T. Warrior**, что, судя по надписи на корпусе, переводится как «Отличительный 93 Победоносный Боец».

Известны два варианта приставки – первый имеет круглые кнопки включения и сброса, а также подобный *LM-888* корпус с овальным выступом сверху. Иногда на корпусе зачем-то имелся логотип *Street Fighter II*. Вторая же была более широкая, с овальными кнопками и круглым выступом сверху (какое разнообразие, заметьте), очень напоминающим таковой в *Sega Mega Drive*. Гениальные русскоязычные надписи имеет только «широкий» вариант. Джойстики были довольно большими, формой слегка похожими на кость, но при этом довольно удобными. А пистолеты являли собой практически точную копию *Zapper*. Комплектные картриджи были довольно скромными – всего 1000 в 1, куда им до картриджей того же *Subor*!



Таким же скромным было и качество изготовления – зазоры, грубая обработка, в принципе – стандартный набор отличительных качеств «нонейм-клона» тех лет. Но работали приставки отлично. Но хватит уже об острых углах *LIFA*-подобных консолей. Поговорим о других геометрических вариациях.

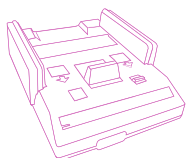


Если *Pegasus* и *Junior II* отличались лишь немного округлыми формами, то приставка **UFO A-500** была выполнена полностью круглой. Впрочем, форма корпуса данного девайса очень хорошо сочетается с названием.

Эти тарелки приезжали на рынки прямиком из Китая (как и две предыдущих консоли), и являли собой довольно интересную конструкцию. Круглый основной блок с маленькими кнопками питания и сброса и здоровенной клавишей *Eject* (кстати, очень удобной). Огромные, причудливой формы джойстики могли быть как проводными, так и беспроводными, и в те времена это казалось технологиями будущего. К тому же, в комплекте поставлялось сразу две антенны – одна в приставку, вторая в телевизор. Настраиваем нужный канал и играем! Жаль, блок питания был всё же проводным. Световой пистолет был скорее не пистолетом, а автоматом. Разве что очередями не стрелял, иначе уткам приходилось бы совсем несладко. Качество... совсем неоднозначное.



Вообще, одна из самых противоречивых приставок тех времен. Спорная форма джойстиков, капризная инфракрасная передача сигнала... видно, что хотели, как лучше, но получилось на 4 с натяжкой. А вот следующая консоль выглядела вполне по-европейски.



Итак, HiTex HT-767, также известные под маркой Seniton и BsAs.

Приставки выпускались как в контрастной бело-синей расцветке, так и в корпусе более спокойных тонов. Внешний вид был спорным с эстетической точки зрения, но волновала ли нас эстетика в то время? Дизайн корпуса был достаточно самобытным. Хотя джойстики всё же были точно такими же, как и в Dendy, к тому же, в некоторых модификациях – несъемными. В основном это были классические прямоугольные джойстики, но иногда попадались экземпляры с контроллерами, имеющими круглую крестовину и выступ посередине (как и в некоторых Dendy). Несъемную конструкцию джойстиков оправдывает разве что довольно высокое качество изготовления приставки, придаться было не к чему. Появились на рынке СНГ эти консоли очень рано, в самом начале 90-х годов. Встречались нечасто, но и сейчас иногда попадаются на аукционах и барахолках.



Были, конечно, и другие клоны,

начиная от бесчисленных копий Famicom, подражаний приставкам более поздних поколений и заканчивая причудливыми изделиями в форме автомобилей. Далеко не все консоли были хорошего качества, но они **БЫЛИ**, и мы были рады этому. Да, примерно в это же время на рынке уже появились *Sega Mega Drive*, *Super Nintendo*, но восьмибитные приставки были проще, а главное – доступнее. И именно поэтому нынешние 25-, а то и 30-летние, взрослые люди с теплом вспоминают эпоху *Dendy*. Именно так, эпоху. Потому что вскоре после закрытия фирмы Steepler рынок восьмибитных приставок стал намного шире, качество упало ниже плинтуса, и, к тому же, всё более доступными становились *Sega*, *Sony Playstation* и домашние компьютеры.



И, конечно, именно поэтому приставки и картриджи «эпохи Dendy» представляют собой коллекционную ценность, в отличие от бесчисленных более поздних клонов.

by Алексей Пинягин



Артур Тимербаев, Artur Games

В феврале наконец-то донесли вести с полей давно ожидаемой инди-игры – Super Cyborg. Вышло свежее демо, релиз не за горами, и мы не упустили шанс поговорить с идейным вдохновителем «Супер-киборга».

Первым делом – поздравляем с тем, что труд не одного года наконец близок к завершению! Как ты сам позиционируешь или «ощущаешь» свою игру – ремейк, фанатское продолжение, трибьют?

Спасибо за поздравления! Надеюсь, что они не окажутся преждевременными.

Super Cyborg'a я позиционирую как вариацию на тему Contra и прочих 2D-шутеров 8- и 16-битной эпохи. И в то же время игра является трибьютом этим играм. При работе над проектом я вдохновлялся не только серией Contra, но и Metroid, Gunstar Heroes и многими другими.

Расскажи, с чего все начиналось. Как и когда пришла идея Super Cyborg? И почему была выбрана именно Super Contra в качестве ориентира?

Вообще идея сделать свою «Контру» появилась еще после первого знакомства с Super Contra. Именно она была моей первой игрой из серии и оставила в памяти неизгладимые впечатления. Крутость и оригинальность этой игры тогда просто поражала воображение. Считаю, что Super Contra незаслуженно остается в тени первой части, хотя превосходит ее по всем параметрам. В детстве я придумывал собственные уровни для многих игр, в которые играл, рисовал их в тетради и представлял, как это будет выглядеть в движении на экране телевизора. Мысли о реализации этих идей не оставляли меня и поэтому я поставил себе цель в будущем реализовать хотя бы часть из них. И в 2004 году, когда у меня появился первый компьютер, начался мой путь разработчика.

Моим первым полностью завершенным проектом был Ninja

Gaiden 4, который является своего рода экспериментом на тему трилогии Ninja Gaiden на NES с добавлением некоторых не свойственных для серии элементов геймплея. Он увидел свет в 2010 году. Разумеется, там была масса недочетов и недоработок, но в целом я считаю, что проект получился удачным, учитывая его масштабность. За время разработки мне удалось развить навыки в области левел-дизайна, программирования, создания графики и анимации.



Решение о разработке Super Cyborg я принял в октябре 2010 года, когда узнал о конкурсе игр в жанре shoot'em'up, который проводился на сайте gamedev.ru. Изначально игра делалась эксклюзивно для этого конкурса. Конкурсная версия состояла из 4 уровней, которые получились довольно сырыми, что впрочем не помешало игре занять 3-е место. С тех пор многое поменялось, игровой код неоднократно переписывался, дорабатывалась графика и эффекты. Поэтому текущая версия значительно отличается от той, что была представлена на конкурсе. И сейчас я прилагаю все силы, чтобы финальная версия игры была сделана в лучшем виде.

ArturGames – это «команда одного человека» или в разработке участвует кто-то еще?

Кроме меня, в разработке частично участвует мой брат. Он нарисовал для игры некоторые

мелкие спрайты, также иногда помогает с тестированием. Также в проекте принимает участие композитор Darkman007. Это очень талантливый и ответственный человек. Ему удалось прочувствовать атмосферу игры и создать музыку в лучших традициях Konami. Еще он помогает с тестированием. Уверен, что музыкальная составляющая игры никого не оставит равнодушным.

В «Контре» главгерои – суровые голоторсые мужики, а у вас тут, как ясно из названия, киборги, как в европейской версии «Контры» (Probotector). Почему от мужиков решили отказаться?

Просто мне с детства нравятся киборги и роботы. И к тому же киборг более органично вписывается в мир игры, который основан на биологических опытах с живыми организмами и их последствиями. Через тот ад, что будет твориться в игре просто не по силам пройти человеку, каким бы суровым он не был!

На кого вы больше ориентировались при создании – будет ли это «хардкор для олдскульчиков» или же под прицелом более широкая аудитория?

В игре будет предусмотрено 3 уровня сложности (easy, normal, hard). Сложность easy сможет осилить даже не очень подготовленный игрок. На normal'e уже потребуются определенный скилл. Сложность hard будет по зубам лишь самым отъявленным хардкорщикам.

Хочу еще отметить, что в игре предусмотрен локальный кооператив. А вдвоем играть будет легче и веселее.

Ждать ли от Super Cyborg каких-нибудь секретов типа скрытых уровней или персонажей, или релизов, открываемых после прохождения?

В одном из уровней будет выбор альтернативного пути прохождения. Также в некоторых уровнях будут спрятаны дополнительные оружия. После прохождения игры на сложности normal будет доступна сложность «hard» и секретный персонаж – «суровый мужик с пушкой» (добавлен по многочисленным просьбам). После прохождения на hard'e скорее всего появится какая-нибудь бонусная заставка в конце игры.

У разработчиков Motor Rock в похожей ситуации (тоже фанатская игра по мотивам классики – Rock & Roll Racing) возникли проблемы с релизом – по требованию Blizzard уже готовую игру сняли с продажи в Steam. Не опасаетесь подобных «наездов» со стороны Konami?

По моему мнению, главным проколом авторов Motor Rock стало полное копирование оригинала, включая машины и имена персонажей, которые, как известно, защищены авторским правом. Super Cyborg же никак не взаимосвязан с игровой вселенной Contra и не использует ни названий, ни персонажей оттуда. Это абсолютно другая история. Единственное, что объединяет игру с «Контрой» – это стрельба в 8 направлениях, идентичное оружие и выбивание бонусов из летящей капсулы. А по сути это стандартный platformer-shooter.

В любом случае, вокруг Super Cyborg'a не возникнет такой же ажиотаж, как вокруг Motor Rock, хотя бы потому, что игра будет распространяться не через Steam, а, скорее всего, через Desura. Даже если об игре каким-то чудом узнает Konami, не думаю, что они найдут в ней нарушения авторских прав. Единственной претензией может послужить разве что использования такого же оружия, как в Contra. Но если посмотреть на сотни других шутеров и скроллеров – почти в каждом из них есть и пулемет, и свой spread gun (оружие, стреляющее сразу в нескольких направлениях), и лазер, и огнемет. В игре, правда будут некоторые отсылки к «Контре», но они будут «завуалированы» и используются исключительно как дань уважения серии.

Работа над игрой надолго откладывалась и только недавно была возобновлена. С чем это связано?

Просто за время разработки игра настолько приелась, что необходимо было отдохнуть от нее. Со временем глаз «замыливается» на столько, что становится сложно адекватно оценивать свою работу и вносить в игру новые идеи. Зато я смог уделить время другому своему проекту на флэше и доделать его. Надеюсь, что больше таких длительных

перерывов не предвидится.

Как вообще живется и дышится российскому инди-разработчику? Есть ли у нас комьюнити, сотрудничество, обмен идеями? Проводятся ли мероприятия для инди-разработчиков?

Геймдев требует жертв. Инди-разработка в подавляющем большинстве случаев ведется на голом энтузиазме. А энтузиазм – это очень тонкая «материя» и зависит от множества факторов, таких как время, деньги, физическое и ментальное состояние человека. Также очень большое значение имеет поддержка игроков, важно знать, что то, что ты делаешь кому-то интересно, иначе могут просто опуститься руки. В любом случае важно верить в себя и в то, что ты делаешь.

Самое большое российское геймдев-комьюнити – это, безусловно, gamedev.ru. Там очень много талантливых и опытных людей. Уверен, что каждый человек, увлекающийся геймдевом, сможет найти там единомышленников, поделиться своими идеями, спросить совета и даже собрать свою команду. Лучшего комьюнити для разработчика, особенно начинающего, не найти.

Насколько мне известно, масштабные мероприятия уровня IGF (Independent Games Festival) или Ludum Dare в России не проводятся. Думаю, это и не нужно, ведь в них может участвовать любой желающий.

В прошлом году просто огромное количество ретро-проектов запустилось на Kickstarter: и ремейки, и просто игры в андеграундном стиле, и даже давно забытые разработчики вышли с новыми проектами. В связи с этим пара вопросов:

1. Как ты относишься к «Кикстартеру» как к платформе для инди-разработчиков и вообще к т. н. краудфандингу – коллективному финансированию?

2. Почему сейчас возник такой интерес к ретро-играм? Связано ли это с ностальгией выросших геймеров, или тут что-то еще?

1. К «Кикстартеру» и краудфандингу отношусь очень положительно. Коллективное финансирование предоставляет разработчику возможность создавать свою игру мечты, да еще и получать за это деньги. Такая система может решить многие социальные и бытовые проблемы, с которыми сталкиваются разработчики-энтузиасты. Заниматься любимым делом за деньги, думаю, мечтает каждый, тем более, если это дело приносит радость многим людям. К сожалению граждане России не имеют доступа к «Кикстартеру», но, надеюсь, в будущем эта ситуация исправится.

2. Думаю, с возрастом люди уже не получают ярких эмоций от игр, какими бы крутыми они ни были. А в детстве даже самые примитивные игры вызывали радость и восторг, и перепроходились десятки раз. Поэтому у многих выросших

геймеров и возникает негодование по отношению к современным играм. Старые игры из детства позволяют хотя бы частично возродить те детские эмоции и переживания, которые, на мой взгляд, являются самыми ценными для каждого человека.



Как начиналось твое геймерство? Первая приставка, первые игры, эмоции, с этим связанные, какие-то моменты, навсегда оставшиеся в памяти.

Моей первой приставкой была Dendy, и появилась она, когда мне было 5 лет. С ней в комплекте шел черный картридж 9999 in 1. Там были различные хаки Марио и «танчиков». Со временем стали появляться новые картриджи. Некоторые игры радовали, некоторые – огорчали. Скандально известная Battletoads вообще дарила мне весь спектр эмоций: смех, слезы, гнев и отчаяние. Эх, сколько же я нервов на нее убил! Да еще и такая отвратительная концовка... Серия Contra, «Черепашки-ниндзя», Double Dragon, Chip & Dale и еще многие другие подарили множество незабываемых моментов! Но лучшей игрой для меня стала Ninja Gaiden 3. В ней есть все: и ураганный геймплей, и замечательный сюжет, и крутая графика, различные монстры и роботы! А какая там музыка!

С «Денди» было связано много забавных моментов. Например, когда блок питания приставки после продолжительной игры



люди

раскалялся до взрывоопасного состояния, мы с братом просто убирали его в морозилку для скорейшего охлаждения. Но в один прекрасный момент он все-таки взорвался! Также мы составляли график, в котором было расписано, кто сколько должен играть и, строго следовали ему. Правда, мама частенько прятала приставку в наказание за плохие оценки в школе, но мы всегда успешно ее находили.

Один мой товарищ сочинял множество небылиц об играх, в которые мы наивно верили. Вот, к примеру одна из них. В игре Ninja Gaiden 3 последний босс – летающий робот, имеющий впереди некое подобие стеклянной кабины. Если бить кабину, босс как бы получает повреждения, но шкала здоровья не убавляется. Мы думали, что для победы над ним нужно повернуть какой-то хитрый трюк, и обратились за советом к товарищу. Он рассказал, что якобы играл в Ninja Gaiden 3 на «Сеге» и там,



чтобы завалить босса, нужно запрыгнуть ему в кабину и взять под контроль робота! После многочисленных и безуспешных попыток запрыгнуть роботу в кабину мы догадались, что кабину нужно взорвать, ударив по ней 16 раз, и затем уже бить робота в корпус.

Как относишься к современному игровому мейнстриму? Куда движется игровый в наше время?

Мне не нравится, что много хороших игр выходит только на консолях. Меня как PC-геймера это весьма огорчает. Еще мне не нравится, что игры все больше уходят в онлайн. Я не сторонник мультиплеерных баталий. На сегодня единственная игровая серия, за которой я слежу – это Devil May Cry. Очень надеюсь, что новую часть будут делать Capcom.

Современный игровой движется по естественному пути технического прогресса. Я думаю, будущее за такими амбициозными проектами, как Oculus Rift (шлем виртуальной реальности), которые обеспечивают наиболее полное погружение игрока в виртуальный мир. Разве не об этом мы всегда мечтали?

Нужно ли современных детей знакомить с игровой классикой? Или у них будет своя классика?

Думаю, что современных детей, безусловно, нужно знакомить с игровой классикой, потому что она заставляет включать воображение. Для детей это очень важно. А современные игры, на мой взгляд, не дают никакого полета фантазии. Я уверен, что игры являются неотъемлемой частью культуры наравне с музыкой, фильмами и литературой.

by masterpeace



Олег Давидович

экс-менеджер по рекламе фирмы Dendy

Для начала, давайте поближе узнаем о Вас. Какой у Вас был опыт до прихода в «Денди» (возраст, образование, предыдущая работа)? Как развивалась карьера в фирме или менялись направления деятельности?

До прихода в Денди я успел закончить МГУ, сдать кандидатский минимум, но наукой в начале 90-х заниматься было очень сложно, не было элементарных реактивов. Одновременно с этим увлекся рекламой. Успел проработать один год в Эксимере, была такая компьютерная компания. Может быть, помните та, у которой «результат превосходит ожидания»? И тут Денди объявил набор на позицию менеджер по рекламе. Был огромный конкурс – очередь вилась по лестнице и заканчивалась на улице, потом сложное тестовое задание на втором этапе, но я прошел. Шел 94-й год, мне тогда было 25... В «Денди» я занимался рекламой, размещал ролики на ТВ, готовил дилерские семинары, оформлял точки продаж. Это были мои первые шаги, я совершал много ошибок, учился на ходу. Слава Богу, у меня был наставник, который очень помогал.

Атмосфера в компании была потрясающая. В маленьком офисе на Петровке народ жил практически круглосуточно. Рабочий день начинался с завтрака, потом был обед, а на ужин то, что не доели в течение дня. Домой мы расходились только спать. Но держала не только еда. Коллектив подобрал отличный. В 10 вечера еще все были на работе. Мы поистине горели нашим делом. Больше в подобной компании мне работать не доводилось, хотя после этого были компании с миллиардными оборотами.

ЛЮДИ

В конце каждого года Денди проводила семинары для дилеров, и Вы упомянули сейчас о том, что подготавливали их сами. А были в компании ещё аналогичные крупные мероприятия в течение года?

Дилерский слет был основным мероприятием, иногда мы участвовали в выставках. Для одной выставки стенд нам проектировала студия «Арт-Бля» Андрея Савина (Вот такое вот странное название... прим. ред.). Это было сооружение из неоновых трубок, высотой до потолка. В подиум были встроены телевизоры, ходили ростовые фигуры животных, транслировались записи игр, в общем, было круто.

Вы были знакомы с видеоиграми раньше?

Мое знакомство с видеоиграми началось очень рано – где-то в середине 80-х. У моего приятеля была приставка Atari, такая с джойстиком-палочками. Простые игры, примитивная графика, но это все равно считалось очень круто по сравнению с черно-белыми черточками, которые гоняли квадратик по экрану. Играли запоем по несколько часов. Из игр помню Prince of Persia, Space Invaders и бильярд. До этого были еще игровые автоматы типа «Морской бой».

В журнале «Видео-ACC Dendy Новая Реальность» №6 от 21.03.1994 рассказывается о смене вектора в сторону продаж Sega. «Денди» на самом деле собиралась переключиться на 16-битки или, может, это просто попытка расширить ассортимент?

Ну, конечно, мы собирались идти вместе с рынком консолей. Было понятно, что век 8-биток не вечен.

В нашем разговоре я упомянул журнал неспроста. Вы хорошо помните тех из Денди, кто много сделал для выпуска ваших журналов? Что Вы можете рассказать о них?

Я прекрасно их помню: инициатором идеи выпустить журнал самим был Андрей Барковский, начальник отдела рекламы. Журналистами и авторами текстов были ребята-геймеры и сотрудники отдела рекламы, в том числе и Ваш покорный слуга. Больше всех текстов писал Александр Майоров. Мы с ним общаемся и по сей день. Он единственный пришел в «Денди» из игровой индустрии и остался в ней на всю жизнь.

Все ностальгирующие любители Dendy знают, что Steepler радовала всех нас только игровым журналом. Еще благодаря «Стиплеру-Денди» удалось выпустить три передачи об игровых приставках: «Dendy – Новая Реальность» (2×2), «Новая Реальность» (OPT) и «Мир Dendy» (МТК). Где-то ещё писали, что «Стиплер» участвовал каким-то образом в создании некоторых выпусков «От Винта». Это правда или вымысел? К тому же в регионах были передачи приставочной направленности, одноимённый «Мир Dendy» с ведущими-подростками и, вероятно, и другие. Это «ваши» или независимые проекты?

Сразу скажу, что к программе «От Винта» мы отношения не имели. Хотя, если бы имели, возможно, она была бы интереснее. Региональные программы также выпускали не мы.

Конечно же, говоря о передаче «Денди – Новая Реальность», нельзя не упомянуть о ее «команде» – Сергее Супоневе, – во многих его игровых обзорах чувствуется, что они не его. Как же в действительности шло производство передачи? Насколько я понимаю, «Денди» поставляла видео и описания, так? Но ведь и Сергей рассказывал об играх от своего лица, часто очень искренне, будто сам проходил игру. Импровизация?

Сергей Супонев – был выдающийся ведущий, настоящий талант. Виктор Савюк рассказывал, что при знакомстве он так и представлялся: «Я лучший детский ведущий на телевидении». Он обладал уникальным талантом снимать все с первого дубля. Тексты ему писали, но он их пропускал через себя. Думаю, иногда рублился в наиболее

интересные игры, но для него это была в первую очередь, работа. У Семена Фурмана, ведущего «Мира Dendy», такой харизмы не было, поэтому и проект быстро сошел на нет. Еще вели переговоры с продюсером ТВ6 Александром Олейниковым о выпуске программы на их канале, но безуспешно.

Какие еще люди внесли большой вклад в Ваши телепередачи?

Были еще ребята-геймеры, которые помогали для записи проходить игры, рассказывали об играх, делились секретами.

Вы говорили, что снимали видеоролики для Dendy. Над каким именно видеоматериалом Вы работали?

Серию про слоненка и космические «Новая Реальность» сняли до меня. Я работал на роликами по Super Nintendo и Game Boy. Запуск Super Nintendo был суперуспешным, некоторым даже не досталось картриджей. Представляете, достает ребенок под новый год приставку, его лицо озаряется радостью, а картриджа-то и нет. Но это были мелкие курьезы на фоне громкого успеха.

В 1996 году в Москве был проведён турнир по игре Killer Instinct, и уверен, что многие до сих пор его помнят. Проводились ли еще какие-то, возможно, более мелкие турниры?

По-моему, турнир по Killer Instinct был единственный. Был еще внутренний турнир между сотрудниками. Мы рублились в NHL разных годов. В основном, на Sega MegaDrive. У каждого была своя команда. У меня, например, «Питсбург Пингвингз» с Марио Лемье. Я выиграл право играть этой командой у одного из начальников. Мы устроили серию игр. Можно выбрать одинаковые команды, и я победил. Одним из преимуществ этой команды было то, что вратарь левша, поэтому стандартные голевые точки не работали.

И последний вопрос. В декабре сего года (интервью было взято в августе 2012-го – прим. ред.) будет 20-летие пришествия Dendy в Россию, т. е., в сущности, начала геймерской эры у нас. В конце 92-го были завезены первые приставки, чтобы начать продажи, соответственно, к Новому году. Помните ли Вы об этом?

Спасибо, что напомнили. Надо будет собраться, отметить. =)

by Дмитрий Dart Алексов





Мир обзор

Bit_Rat – Test Subject 2 (2011)

Представляю вашему вниманию альбом «Test Subject 2» музыканта Bit_Rat (он же Josiah Tobin). Данное творение считаю вершиной его творчества. Это концептуальный альбом (продолжение предыдущего альбома «Test Subject») в жанре чиптюн в связке с электрогитарой. Именно связка, т.к. здесь невозможно отделить чиптюн от гитарных партий. Если вы обожаете «Scott Pilgrim vs. The World The Game» от Anamanaguchi и «Jett's'n'Guns» от Machinae Supremacy, то этот альбом не должен вас разочаровать, хоть он по качеству и ниже на одну ступеньку. Тот редкий случай, когда влюбляешься с первого взгляда в музыку того жанра, который ты практически не слушаешь.

Альбом «повествует» о сбежавшем из лаборатории грызуне, который был подвергнут кибернетическим изменениям... Но подробности нам неизвестны, поэтому используем своё воображение с помощью музыки, а именно девяти трэков, разделенных различными «повествовательными» вставками.

Все композиции очень разнообразны в плане структуры, ритма, настроения. В силу вышеупомянутого необычного звучания данное творение должны оценить по достоинству настоящие меломаны. Из остального творчества Бит_Крысы советую послушать ТОЛЬКО предшествующий альбом «Test Subject» и саундтрек к игре Ant Attack. Я вас предупредил.



captain tortilla – ninjanomics (2009)

Обложка и название альбом намекает, что содержимое должно быть не хуже, чем музыка из всей серии Ninja Gaiden. В данном случае автор заслуженно использовал такую обложку и такое название: музыка действительно является классикой жанра, да и просто шедевром. Звучание представляет собой наш любимый ламповый NES'овский чиптюн.

Эпичности Ninja Gaiden тут мало, зато куча прекрасных мелодий: весёлых, забойных (музыкант играет в Death Metal группе, так что влияние металла тут сложно не заметить), загадочных, приключенческих, трогательных... да я даже не знаю какие ещё настроения можно подобрать под каждую композицию.

Из его творчества советую послушать только его предыдущий альбом NES experiments (2007), который вы скорее всего тоже возьмёте в коллекцию. Ранние работы слишком экспериментальные и совсем не цепляют.

На данный момент проект captain tortilla не активен, поэтому довольствуемся тем, что есть. Но учитывая, что ninjanomics хочется слушать вновь и вновь — его нам хватит надолго.



Kirby's Dream Band – 2013 – The Pink Album

Спустя 20 лет после выхода Kirby's Adventure на NES вышел «Розовый альбом» (The Pink Album) группы Kirby's Dream Band. Кто бы мог подумать?..

Из названия группы и Сонику понятно, что играют они в основном каверы на музыку из серии игр Kirby. Но альбом также разбавлен попсовыми каверами на Street Fighter 2, Sonic the Hedgehog 2, Final Fantasy, Chrono Trigger, Cave Story и Pokemon.

Музыка представляет собой лёгкий инди-рок с кучей синтезаторов. Как раз в таком виде она идеально подошла бы к игре. Играют просто и со вкусом.

А теперь самое интересное: каверы на Kirby, каждый из которых представляют собой попурри из двух композиций. Итак, начинка состоит из следующего:

– Классические темы Green Greens, Gourmet Race, King Dedede — куда уж без них...

– Множество мелодий из Kirby's Adventure и Kirby Super Star, но тут вы сами догадаетесь, где звучат оригиналы =)

– Приятные композиции из Kirby's Dream Land 3 (лично я слабо припоминаю, чтобы эту часть кто-либо затрагивал до настоящего момента).

– Зажигательный хит «Pop Star» из первого уровня Kirby 64!

Конечно, очень бы хотелось, чтобы весь альбом был посвящен Кирби, но нет. Для полного счастья не хватает каверов на прекрасные композиции из Kirby & the Amazing Mirror, Kirby's Epic Yarn и Kirby's Return to Dream Land. Эх, мечты. Но мы всё равно будем надеяться и ждать от группы новых творений.





Lawrence Power (Ipower) – Tropicalesque (–2008)

Первый альбом музыканта Lawrence Power (в дальнейшем он будет известен как Ipower). Знакомая картинка, не так ли? Море, небо, пальмы... только чаек не хватает. И мы, конечно же, хотим на таком фоне услышать красивую и трогательную музыку. Ах, приготовьтесь получать удовольствие и расслабиться...

Альбом представляет собой такое редкое явление, как «саундтрек к вымышленной игре», а вдохновение бралось из игры StarTropics на NES. Из любопытства послушал музыку из этой игры, в итоге Tropicalesque мне понравился больше.

Музыка просто потрясающая и очень атмосферная: пляжи, кладбище, побережье, горы, пещеры, магазин, лаборатория, битва, побег и многое другое. Используйте ваше воображение на всю катушку!

Всё остальное творчество музыканта (3 альбома на данный момент) стало более сложным (кроме альбома Emanon – он, как и Tropicalesque, достаточно прост и так же хорош), а звучание стало 16-битным, поэтому оно уже больше на любителя, но заценить всё равно советую – может, и понравится.

Tropicalesque – удовольствие и мурашки по коже гарантированы.



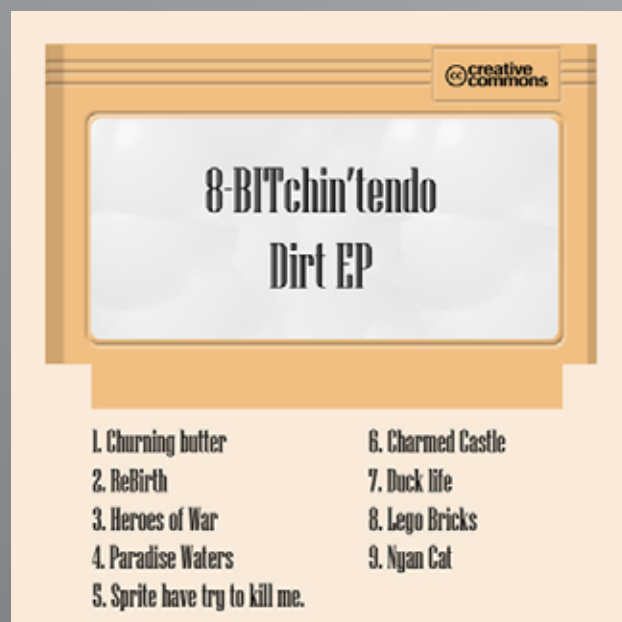
8-BITchin'tendo – Dirt EP

Лично у меня аллергия на чиптюн, перенасыщенный электронной долбёжкой, поэтому предлагаю ламповый NES'овский чиптюн (который больше всего похож на нашу любимую музыку из игр на NES) в лице 8-BITchin'tendo.

Под этим псевдонимом скрывается польский музыкант. Именно, что скрывается, т.к. в Интернете не смог найти его фото, ведь таких людей надо знать в лицо. Выпускает всё своё творчество через лейбл NoiChan.

Итак, первая работа Dirt EP – это 9 красивейших треков. Несмотря на то, что по звуку это типичное NES'овское звучание, музыкант мастерски выжимает разнообразнейшие 8-битные звуки, идеальное подходящие каждой композиции. Например, в заглавной Churning butter чётко слышится звук сбивания масла). Дальше нас ждёт ReBirth и Heroes of War, у которой мне трудно определить настроение. А вот Paradise Waters поразмернее и местами поспокойнее, хотя чувствуется дух аркадных приключений. Sprite have try kill me – очередная длинная и сложная композиция с чисто игровым настроением. Charmed Castle – всё ясно из названия, немного мистического настроения вам обеспечено. Duck Life – приятная и жизнерадостная композиция, хочется встать и пойти вприпрыжку. Lego Bricks – очередная композиция с трудно определяемым настроением. Осторожно, в конце кавер на Nyan Cat, это уже вещь на любителя!

Такая красивая музыка просто не может не понравиться настоящему меломану. Я даже не буду советовать вам ознакомиться со всем его остальным творчеством, т.к. на 100% уверен, что вы полезете искать другие альбомы, не дослушав до конца и первую песню этого EP, и будете автоматически ставить 10/10 его новым шедеврам.



1. Churning butter

2. ReBirth

3. Heroes of War

4. Paradise Waters

5. Sprite have try to kill me.

6. Charmed Castle

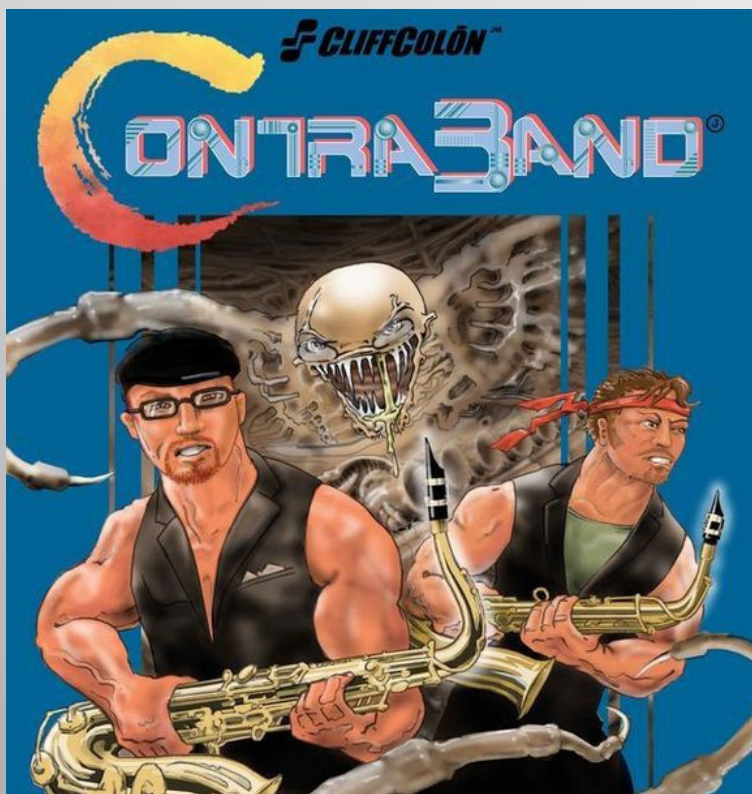
7. Duck life

8. Lego Bricks

9. Nyan Cat

The Altered Besasts – Transfiguration (2013)

Дуэт The Altered Beasts. Примечателен прежде всего тем, что играют каверы на акустических гитарах и джазовых электрогитарах. Никаких ударных, никакой электроники. Но что действительно поражает, так это то, как они перестраивают мелодию оригинала под себя. Яркие тому примеры - всем известная тема Green Hill Zone из Sonic the Hedgehog и не менее известная Bloody Tears из Castlevania 2. Обе были мелодичными, запоминающимися, и, что самое главное – быстрыми. В этом альбоме от динамичности и драйва этих мелодий не осталось и следа. Но в этом и заключается главная фишка альбома – музыка здесь сделана для расслабления, умиротворения. Она отлично подойдет при поездке куда-нибудь, когда никуда не торопишься. Именно поэтому, независимо от того, какой по темпу была оригинальная мелодия, она звучит замедленно, но не теряя при этом своего шарма. Отдельный плюс за выбор мелодий. Помимо известных Castlevania 2, Sonic the Hedgehog, Super Mario Bros 2 (USA), Super Mario World были также взяты мелодии из менее популярных игр, вроде EarthBound, Gitarooman, Final Fantasy 10, Metroid Prime – две последние вообще удивительный факт, учитывая что эти игры попадают под категорию ретро, мягко говоря, с натяжкой. Видно, что парни в этом плане себя абсолютно не ограничивали и правильно сделали. Такое разнообразие платформ (NES, SMD, SNES, N64, PS1, PS2, Nintendo Wii и др.), которые сплетены воедино и звучат вполне органично. Слабых вещей здесь нет, все каверы проработаны до мелочей. Развитие мелодий также радует слух. Лучшие каверы, пожалуй Zelda's Lullaby из The Legend of Zelda: A Link to the Past и Dire, Dire Docks из Super Mario 64. Впрочем, тут каждому найдется что-то по вкусу. Пластинка для неоднократного прослушивания.



Cliff Colon – ContraBand (2010)

Музыка из первой «Контры» пользуется очень большим спросом у VGM-щиков. Сколько ремиксов, сколько метал-каверов. Данный релиз выделяется на этом фоне, потому что сделан в стиле джаз! Причем переиграны все мелодии из игры, без исключений. На первый взгляд стилистика альбома может показаться неудачной, все-таки саундтрек Contra больше располагает к року и металлу. Тем не менее, Клифф Колон со своей командой не дадут заскучать. Возможно, мелодии и потеряли в динамичности, но прибавили в мелодизме – стали более колоритными. И все благодаря великолепным импровизациям, которые отлично развлекают прямолинейные переигровки. Из лучших вещей, пожалуй, отмечу темы уровней Waterfall и Snow Field, хотя и все остальные треки смотрятся на их фоне вполне достойно, тут уж на вкус и цвет. Слушать обязательно!



Воспоминания о Сеге

Орфография и пунктуация сохранены в почти первоизданном виде!

Мое первое воспоминание о Сеге.

Я не помню что это был за год, наверное 93-94й. У меня уже была денди, и летом, на почве любви к играм мы подружались с Максом. Макс, в свою очередь был счастливым обладателем ZX Spectrum.

Как и большинство детей, мы любили гулять по детскому миру, рассматривая машинки, конструкторы и солдатиков. И вот однажды, во время такой прогулки мы увидели... ну то есть не просто увидели... ощущения трудно передаваемые, как будто грузовиком сбило..., мы увидели телевизор, с подключенной к нему, приставкой черного цвета.

На приставке играла в демо режиме, первая часть "Юрского парка". Графика как в кино, и возможность играть за Гранта и Динозавра. Это не Билли и Джимми, отличавшиеся лишь цветом рубашек, это совсем другое. Динозавр, черт побери, ДИНОЗАВР!!! Мы простояли в проходе несколько часов, молча. Все происходило как в кино, вокруг нас ходили люди, в предновогодней суете, выбирая подарки. А мы стояли и смотрели.

Потом включили Bare Knuckle (И для меня эта игра навсегда осталась именно под этим названием), полицейские машины, базука, биты и бутылки... твою мать!!! Именно в этот день я обрел смысл жизни, свою самую заветную мечту, то вокруг чего крутились все мои мысли в следующие несколько лет. И ни какие, купленные впоследствии, машины, квартиры, плазменные телевизоры или X-Вохы не стояли рядом по желанности, и не принесли столько эмоций при своем исполнении.

P.S. Сегу мне так и не купили. Надеюсь заказать в ближайшее время за 5000р.

Александр Стародубцев

Был наверное конец марта 1996 года, мне тогда было лет 10, возвращался со школы домой, помню что грустный, то ли 2ку получил, то ли еще чего, не суть. Любил я всегда, один или с товарищами пройти через рынок, закрывался он в районе 3х часов, собственно палатки где -то с 2х часов начинали собирать, в общем иду по слякоти, смотрю вниз под ноги, и вижу лежат 2 купюры по 1000 тысячи рублей) именно тогда тысячи были а не сотки - оглянулся ,никого особо по близости не было, кроме грузчиков, которые занимались погрузкой товара, поднял с пола , пошел дальше домой с мыслью ,сказать маме то чтобы она добавила и купила SEGA . Мама конечно не поверила ,что я их нашел, долго не верила мне, ну в итоге согласилась , у нас в городе котором я раньше жил, очень дорогие были они, и когда она поехала в Москву на заработки, примерно недели через 2 после этой находки, я ждал её с таким нетерпением)))) ну вы понимаете, приехала она рано утром, я конечно не спал (4 утра) ,первый вопрос: мам, ты купила её? она: нет. Я психанул и побежал в комнату, оказывается она пошутила))) принесла ко мне в комнату новенькую 16 битную Super BITMAN с картриджем Golden Axe , на японском телевизоре мне не разрешали играть в приставки, на то время у меня была Dendy Classic и Rambo , а Sega по словам родителей вообще разорвет кинескоп, она же 16 битная) и мне достался телевизор Рубин для этих дел) цветной, но Sega он в цвете не понимал почему то(распаковал , подключили с отцом, вставляем картридж, тогда они были в таких больших боксах) и не работает, я так огорчился..... После обеда мы пошли с мамой в магазин напротив дома с электроникой, где и продавался игровой стаф , рассказали ситуацию, они говорят ну если на нашей Mega Drive2 заработает, можете обменять на любой другой наш с доплатой, у них он заработал..... я выбрал Bugs Bunny In Double Trouble, до сих пор обожаю эту игру, когда я поиграл в неё впервые ,ощущения были что я управляю мультфильмом, с тех пор, примерно по конец 99 года я играл в приставку Sega, много чего менялось, но это другая история...

Игорь Любимов

A 4x2 grid of 8 pixel art images. The first row shows a yellow and black armored figure and a green dinosaur-like creature with a mechanical device on its back. The second row features a blue and orange armored figure and a silver armored figure holding a handgun. The third row contains a character in a red and blue jacket and a red, elongated, worm-like creature with a white mask. The fourth row depicts a pink, round, blob-like creature, a bat-like character in a grey suit, a muscular character in a blue and gold outfit, and a small, fluffy yellow creature. The bottom row shows a yellow and black armored figure and a green dinosaur-like creature with a mechanical device on its back.

Когда у меня появилась Сега, я учился уже в 5м классе, и на дворе был вроде 2002 год. Учился я не ахти, особо проблемно у меня было с математикой, чаще всего получал 3 и 2 за контрольные, а вторая четверть уже шла к концу. Летом моему однокласснику купили PSone, до этого мы часто рублились в Сегу у него. И вот незадолго до конца четверти он сказал, что хочет продать свою Сегу. Я тут же уговорил его оставить ее пока для меня, уговорил приложить 5 отличных картриджей и он, разумеется, согласился. Но оставалось самое сложное – уговорить родителей. Родители, конечно же, по началу отказали, «Какая тебе Сега? Ты вон учебой займись. Опять одни двойки по математике!». И тут я решил пойти на компромисс. Я договорился с родителями, что если я получу хотя бы 4 с минусом за итоговую контрольную по математике, то они покупают мне Сегу.

Наступил день контрольной, я не торопился, старался изо всех сил. Через пару дней учительница раздает листок, на нем 3! Я был возмущен! «Проверьте еще раз!», сказал я учительнице, «Там не может быть 3! Я же старался!». Оценка, к сожалению, не менялась. Что делать? Не мог же я родителям принести эту тройку, я же останусь без долгожданной Сеги.

Тогда в мою голову от безысходности пришла хитрая, но не очень умная мысль. Я решил к тройке пририсовать плюс. С невозмутимым видом, я подошел к маме и протянул ей листок. Она посмотрела и сказала: «Ну и что? Тут трояк. Никакой тебе Сеги». Я сделал очень жалобный вид: «Ну мааааам, ну это же тоже самое что и 4 с минусом! Я же старался!!! Ну скоро Новый Год! Ну купи!!!». Долго спорил с родителями по поводу этой оценки, скрывал оценку за четверть, но Сегу все же купили! И все зимние каникулы я проиграл в такие замечательные игры как Dune II, General Chaos, Beavis & Butt-Head, Street Race и Scooby-Doo. Потом еще выпросил на Новый Год WWF Royal Rumble и книгу с кодами и подсказками.

Вот так хоть и обманом, но у меня появилась Сега мега. Потом начались многочисленные походы за новыми играми на рынки, обмены с друзьями, но об этом как-нибудь другой раз.

Дмитрий Ерш

Когда у меня появилась Сега, я учился уже в 5м классе, и на дворе был вроде 2002 год. Учился я не ахти, особо проблемно у меня было с математикой, чаще всего получал 3 и 2 за контрольные, а вторая четверть уже шла к концу. Летом моему однокласснику купили PSone, до этого мы часто рублились в Сегу у него. И вот незадолго до конца четверти он сказал, что хочет продать свою Сегу. Я тут же уговорил его оставить ее пока для меня, уговорил приложить 5 отличных картриджей и он, разумеется, согласился. Но оставалось самое сложное – уговорить родителей. Родители, конечно же, по началу отказали, «Какая тебе Сега? Ты вон учебой займись. Опять одни двойки по математике!». И тут я решил пойти на компромисс. Я договорился с родителями, что если я получу хотя бы 4 с минусом за итоговую контрольную по математике, то они покупают мне Сегу.

Наступил день контрольной, я не торопился, старался изо всех сил. Через пару дней учительница раздает листок, на нем 3! Я был возмущен! «Проверьте еще раз!», сказал я учительнице, «Там не может быть 3! Я же старался!». Оценка, к сожалению, не менялась. Что делать? Не мог же я родителям принести эту тройку, я же останусь без долгожданной Сеги.

Тогда в мою голову от безысходности пришла хитрая, но не очень умная мысль. Я решил к тройке пририсовать плюс. С невозмутимым видом, я подошел к маме и протянул ей листок. Она посмотрела и сказала: «Ну и что? Тут трояк. Никакой тебе Сеги». Я сделал очень жалобный вид: «Ну мааааам, ну это же тоже самое что и 4 с минусом! Я же старался!!! Ну скоро Новый Год! Ну купи!!!!». Долго спорил с родителями по поводу этой оценки, скрывал оценку за четверть, но Сегу все же купили! И все зимние каникулы я проиграл в такие замечательные игры как Dune II, General Chaos, Beavis & Butt-Head, Street Race и Scooby-Doo. Потом еще выпросил на Новый Год WWF Royal Rumble и книгу с кодами и подсказками.

Вот так хоть и обманом, но у меня появилась Сега мегга. Потом начались многочисленные походы за новыми играми на рынки, обмены с друзьями, но об этом как-нибудь другой раз.

Дмитрий Ерш

Когда у меня появилась Сега, я учился уже в 5м классе, и на дворе был вроде 2002 год. Учился я не ахти, особо проблемно у меня было с математикой, чаще всего получал 3 и 2 за контрольные, а вторая четверть уже шла к концу. Летом моему однокласснику купили PSone, до этого мы часто рублились в Сегу у него. И вот незадолго до конца четверти он сказал, что хочет продать свою Сегу. Я тут же уговорил его оставить ее пока для меня, уговорил приложить 5 отличных картриджей и он, разумеется, согласился. Но оставалось самое сложное – уговорить родителей. Родители, конечно же, по началу отказали, «Какая тебе Сега? Ты вон учебой займись. Опять одни двойки по математике!». И тут я решил пойти на компромисс. Я договорился с родителями, что если я получу хотя бы 4 с минусом за итоговую контрольную по математике, то они покупают мне Сегу.

Наступил день контрольной, я не торопился, старался изо всех сил. Через пару дней учительница раздает листок, на нем 3! Я был возмущен! «Проверьте еще раз!», сказал я учительнице, «Там не может быть 3! Я же старался!». Оценка, к сожалению, не менялась. Что делать? Не мог же я родителям принести эту тройку, я же останусь без долгожданной Сеги.

Тогда в мою голову от безысходности пришла хитрая, но не очень умная мысль. Я решил к тройке пририсовать плюс. С невозмутимым видом, я подошел к маме и протянул ей листок. Она посмотрела и сказала: «Ну и что? Тут трояк. Никакой тебе Сеги». Я сделал очень жалобный вид: «Ну мааааам, ну это же тоже самое что и 4 с минусом! Я же старался!!! Ну скоро Новый Год! Ну купи!!!!». Долго спорил с родителями по поводу этой оценки, скрывал оценку за четверть, но Сегу все же купили! И все зимние каникулы я проиграл в такие замечательные игры как Dune II, General Chaos, Beavis & Butt-Head, Street Race и Scooby-Doo. Потом еще выпросил на Новый Год WWF Royal Rumble и книгу с кодами и подсказками.

Вот так хоть и обманом, но у меня появилась Сега мегга. Потом начались многочисленные походы за новыми играми на рынки, обмены с друзьями, но об этом как-нибудь другой раз.

Дмитрий Ерш

Когда у меня появилась Сега, я учился уже в 5м классе, и на дворе был вроде 2002 год. Учился я не ахти, особо проблемно у меня было с математикой, чаще всего получал 3 и 2 за контрольные, а вторая четверть уже шла к концу. Летом моему однокласснику купили PSone, до этого мы часто рублились в Сегу у него. И вот незадолго до конца четверти он сказал, что хочет продать свою Сегу. Я тут же уговорил его оставить ее пока для меня, уговорил приложить 5 отличных картриджей и он, разумеется, согласился. Но оставалось самое сложное – уговорить родителей. Родители, конечно же, по началу отказали, «Какая тебе Сега? Ты вон учебой займись. Опять одни двойки по математике!». И тут я решил пойти на компромисс. Я договорился с родителями, что если я получу хотя бы 4 с минусом за итоговую контрольную по математике, то они покупают мне Сегу.

Наступил день контрольной, я не торопился, старался изо всех сил. Через пару дней учительница раздает листок, на нем 3! Я был возмущен! «Проверьте еще раз!», сказал я учительнице, «Там не может быть 3! Я же старался!». Оценка, к сожалению, не менялась. Что делать? Не мог же я родителям принести эту тройку, я же останусь без долгожданной Сеги.

Тогда в мою голову от безысходности пришла хитрая, но не очень умная мысль. Я решил к тройке пририсовать плюс. С невозмутимым видом, я подошел к маме и протянул ей листок. Она посмотрела и сказала: «Ну и что? Тут трояк. Никакой тебе Сеги». Я сделал очень жалобный вид: «Ну мааааам, ну это же тоже самое что и 4 с минусом! Я же старался!!! Ну скоро Новый Год! Ну купи!!!!». Долго спорил с родителями по поводу этой оценки, скрывал оценку за четверть, но Сегу все же купили! И все зимние каникулы я проиграл в такие замечательные игры как Dune II, General Chaos, Beavis & Butt-Head, Street Race и Scooby-Doo. Потом еще выпросил на Новый Год WWF Royal Rumble и книгу с кодами и подсказками.

Вот так хоть и обманом, но у меня появилась Сега мегга. Потом начались многочисленные походы за новыми играми на рынки, обмены с друзьями, но об этом как-нибудь другой раз.

Дмитрий Ерш

Когда у меня появилась Сега, я учился уже в 5м классе, и на дворе был вроде 2002 год. Учился я не ахти, особо проблемно у меня было с математикой, чаще всего получал 3 и 2 за контрольные, а вторая четверть уже шла к концу. Летом моему однокласснику купили PSone, до этого мы часто рублились в Сегу у него. И вот незадолго до конца четверти он сказал, что хочет продать свою Сегу. Я тут же уговорил его оставить ее пока для меня, уговорил приложить 5 отличных картриджей и он, разумеется, согласился. Но оставалось самое сложное – уговорить родителей. Родители, конечно же, по началу отказали, «Какая тебе Сега? Ты вон учебой займись. Опять одни двойки по математике!». И тут я решил пойти на компромисс. Я договорился с родителями, что если я получу хотя бы 4 с минусом за итоговую контрольную по математике, то они покупают мне Сегу.

Наступил день контрольной, я не торопился, старался изо всех сил. Через пару дней учительница раздает листок, на нем 3! Я был возмущен! «Проверьте еще раз!», сказал я учительнице, «Там не может быть 3! Я же старался!». Оценка, к сожалению, не менялась. Что делать? Не мог же я родителям принести эту тройку, я же останусь без долгожданной Сеги.

Тогда в мою голову от безысходности пришла хитрая, но не очень умная мысль. Я решил к тройке пририсовать плюс. С невозмутимым видом, я подошел к маме и протянул ей листок. Она посмотрела и сказала: «Ну и что? Тут трояк. Никакой тебе Сеги». Я сделал очень жалобный вид: «Ну мааааам, ну это же тоже самое что и 4 с минусом! Я же старался!!! Ну скоро Новый Год! Ну купи!!!». Долго спорил с родителями по поводу этой оценки, скрывал оценку за четверть, но Сегу все же купили! И все зимние каникулы я проиграл в такие замечательные игры как Dune II, General Chaos, Beavis & Butt-Head, Street Race и Scooby-Doo. Потом еще выпросил на Новый Год WWF Royal Rumble и книгу с кодами и подсказками.

Вот так хоть и обманом, но у меня появилась Сега мега. Потом начались многочисленные походы за новыми играми на рынки, обмены с друзьями, но об этом как-нибудь другой раз.

Дмитрий Ерш

Своей Sega у меня не было, родители купили Dendy, и наотрез отказывались менять эту приставку, сейчас я их понимаю, ведь стоила она не совсем дешево. Но выход был, на вещевой ярмарке был отдел с б/у картриджами и, так сказать «приставочным клубом», стояло 3 приставки Sega, и поиграть на ней час, стоило, трудно припомнить, но вроде рублей 20, очереди были неслабыми)) Каждый часик игры днём, скидывались с другом и играли напару. Смена картриджей производилась не более 3 раз за час))) так что список игр составлялся заранее. И вот что интересно, чтобы выучить стихотворение, приходилось мучить себя вечера 2, но вот брутальности скорпиона, как-то отложилось на века))))
 $x+x+b+z+z+c+z+x+x+a+x))))$

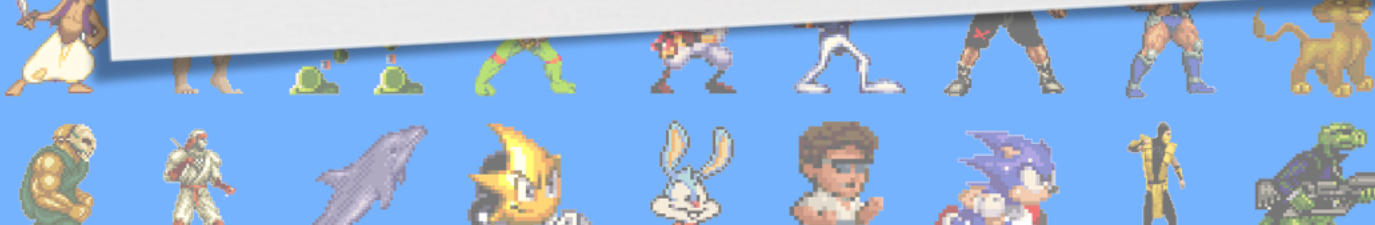

Виталик Ледяной

1997 год, 2 января. В этот день я получил в качестве подарка на день рождения игровую консоль SEGA Mega Drive 2. Казалось, что я стал самым счастливым человеком на планете. В детстве у многих моих друзей были приставки типа Dendy, но 16 битных консолей почти никто не видел. В 3 года я увидел в первый раз денди со сборником 9999 в 1, чуть позже мне показали компьютер с первым Doom'ом. А потом мне посчастливилось стать обладателем этой приставки. Первое впечатление западает в памяти на всю жизнь. Трудно объяснить детские воспоминания, гораздо легче пережить это. Проще говоря я представлял это как интерактивный мультфильм, который развивается под твоим управлением. Почему мультфильм? Первые мои картриджи были сплошь платформеры. Lion King, Sonic The Hedgehog, Real Monsters, Bubba'N'Stix и т.д. Отсюда появилась ассоциация с мультфильмами. Позднее приставкой заинтересовался мой отец и через знакомых смог

стать владельцем нескольких картриджей, но иного содержания. На этот раз это были Jungle Strike, Soldiers Of Fortune, Jurassic Park II. Они мне понравились не меньше чем-то во что я играл до этого, вскоре я пополнил свою базу знаний о различных игровых жанрах. Я никогда не забуду, как мы с друзьями пытались засунуть картриджи от сеги в денди и наоборот, волшебное было время. Вскоре я еще немного подрос и у моих друзей появилось не мало современных игр. Поскольку картриджи на сегу достать было достаточно тяжело, то для меня первым и главным решением стало поиграть как можно больше во всё подряд. Когда мог обменяться, обменивался, либо просил просто дать на время поиграть (иногда это «на время» длилось так долго, что владелец мог переехать и вообще забыть о существовании картриджа). Я обменивался Zombies Ate My Neighbors на простенький Wiz'N'Liz, а иногда получалось так, что в обмен уходил Columns за Taz Mania и тому подобное. Больше всего радовало, когда я мог получить многоигровки по 4-6 игр в одном. Сейчас мне 21 год, моей приставке уже 17 лет и по сей день она работает исправно (не считая около 3 замененных блоков питания, 5-6 контроллеров и парочки AV шнуров).

Андрей Акулин





Я жил в сельской местности и новинки доходили до нас позднее, чем это было у городских жителей. В двадцати километрах от нашего села располагался небольшой город, в который мы ездили за покупками и нередко заезжали в гости к папиному дяде. У него было два сына. Случалось, он разрешал им подключать приставку, и я мог понаблюдать, как они играют. Иногда мне тоже давали джойстик, но разве за пять минут наиграешься?

Наверное, я был уже в классе четвертом, когда мы в очередной раз заехали к ним в гости. Мне сказали, что ребята в гостиную, и я поспешил к ним. Войдя в комнату, я обратил внимание, что вместо привычной Лифы на полу расположилась совсем другая приставка. Я удивился, но когда поднял глаза на экран телевизора, мир перевернулся! Мне объяснили, что это приставка называется Сега и она гораздо круче, чем Денди. Они играли в «Мортал Комбат 3. Ультимэйт» (как мы его тогда называли «Ультиматум»). На экране происходили ожесточенные бои: различные супер-удары, серии ударов ногами-руками, кровяца во все стороны, выбивание противника на второй этаж и прочее безобразие, которое переворачивало сознание игрока. Они играли, сменяя персонажа за персонажем, а я сидел, наблюдал за этим с отвисшей челюстью и чувствовал, как мне сносит башню. Видимо, решив сделать передышку, они поставили другой картридж с игрой Червяк Джим. Да, мне часто приходилось наблюдать, как кто-то играет... но теперь это было совсем другое чувство. Я словно смотрел какой-нибудь Диснеевский мультфильм, а никак не чью-либо игру. И действительно, мне казалось, мультфильм ожил на экране телевизора, а его главным героем можно теперь управлять с помощью джойстика. В эти минуты в моей душе творилось нечто невероятное. Словно в жерле вулкана начала закипать лава и вот-вот произойдет извержение. Я словно оказался на мосту посреди пропасти - позади меня было то, какими игры бывают, предо мною какими они являются сейчас. А ведь правда, играя несколько лет в Денди я и представить себе не мог, что в мире могут существовать другие приставки с большими возможностями и играми с красочной анимацией, качественным звуком и более разнообразным геймплеем.

Виталик сменил картридж, и на экране появилась игра «Дельфин Экко». Я до того обалдел от увиденного, что даже задал глупый вопрос «Откуда это у тебя?». «Эм... у пацана взял». Ну что еще он мог ответить?

И в завершении они поставили игру «Приключение Бэтмена и Робина». И тут я начал ощущать, что по всему телу побежала мелкая дрожь. Да чего там, меня всего начало просто трясти. Подобное чувство, наверное, можно сравнить с тем, что ощущает шопоголик в момент, когда его охватывает страсть к покупке чего-либо. Один из самых обожаемых моих героев представлен в замечательном исполнении прямо передо мной на экране. В голове сразу завертелось «Бэтмен? Можно поиграть за Бэтмена?!». К сожалению, мне дали лишь немного поиграть за Робина.

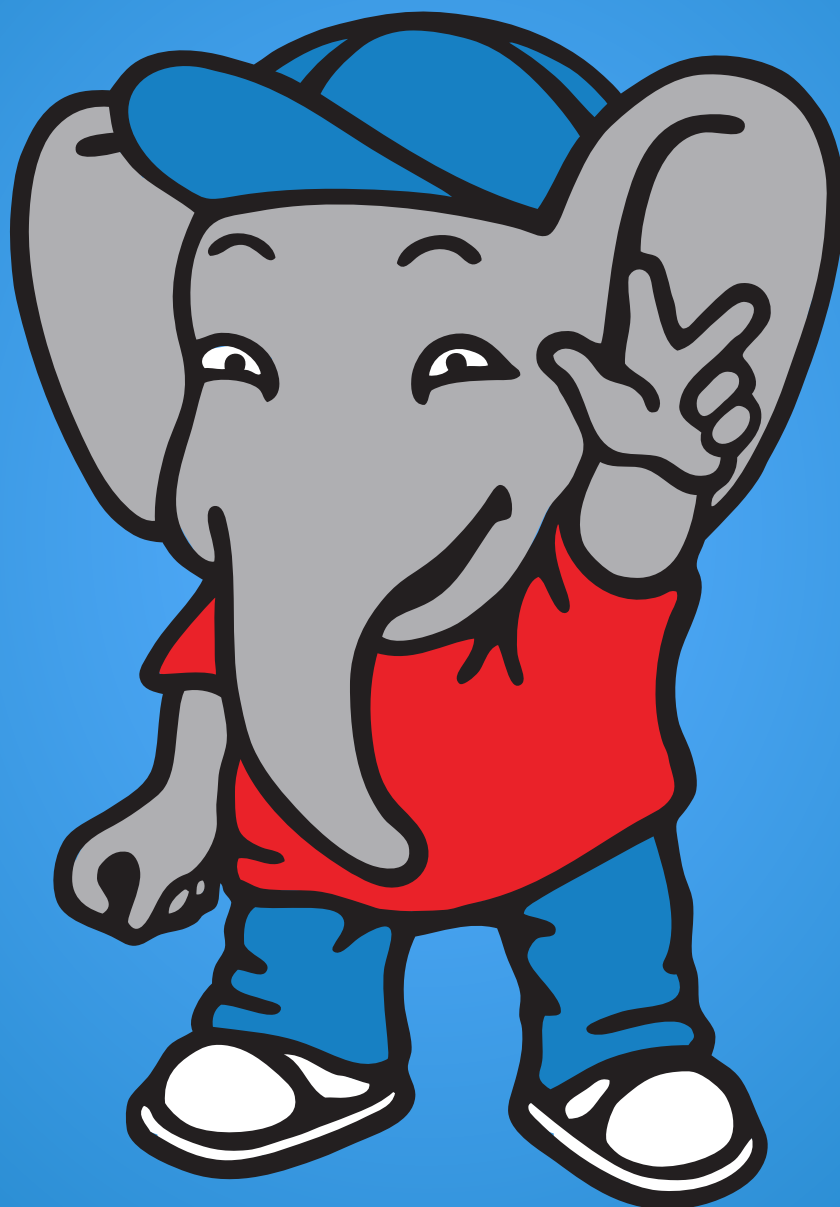
В тот день это было мое первое знакомство с приставкой Сега и это были все игры, которые я увидел. Всего четыре игры, но всякий раз, когда сменяли картридж и запускали новый, эта реальность меня покидала, и я оказывался совершенно в другом мире. Я потом еще долго не мог отойти от увиденного. Всякий раз рассказывал двоюродному брату, что я увидел, как здорово это было и в самых ярких красках. Эмоций было просто не счесть.

Вот так вот. Наверное, я в какой-то степени сочувствую современным подрастающим игрокам. Вряд ли они сейчас могут почувствовать тоже, что осчастлививало нас в те времена.

Алексей Кукушкин

Dendy

Forever!



Группа ВК: vk.com/dendyforever

Ютуб: youtube.com/user/TheSmoke332

Трансляции: dendyforever.ru/live.html

Спидраны: [соляноко.рф](https://soyanko.rf)

Команда DF Mag #2:

Алина *Fake_Tan* Панкова

Егор Бахарев

Никита Никитов

Алексей Пинягин

Старик Иморе

Psyduck

Роман Титков

Никита Меркурьев

Сергей Пядышев

Айдар Гайнанов

Сергей Сполан

Евгений *Eyescream*

masterpeace

Дмитрий *Dart* Алексов

Максим Капустянский

Артём Лякин

Павел *ROCKFe* Логашев

Зиннур Умаров

Александр Стародубцев



В следующем номере:

Глитч-арт: глюки как
искусств ►► %a0 00a0 aa■
01 011■□□§#

Dendy
Forever!