

ПЕЧАТНОЕ

ИЗДАНИЕ

DENDY

FOREVER



#1



MM UNLIMITED
И MM REVOLUTION
ДЕЛО МЕГАМЕНА ЖИВЕТ И
ПРОЦВЕТАЕТ

DUCK TALES
REMASTERED
ОБЗОР ТРЕХ ЭКСПЕРТОВ

ВОСЬМИБИТНЫЕ
ВУНДЕРВАФЛИ

ИНТЕРВЬЮ:
АЛЕКСАНДР ЛАПШЕВ
ЭКС-АВТОР
"ВЕЛИКОГО ДРАКОНА"

МИХАИЛ РУДЕНКОВ
ОРГАНИЗАТОР NEXT
CASTLE PARTY

ЧТО ПОСЛУШАТЬ
ОЛДСКУЛ-ГЕЙМЕРУ?
САУНДТРЕКИ, КАВЕРЫ, ЧИПТЮН

DENDY
ОТПРАВЛЯЕТСЯ
В ПОЛЕТ

ЛУЧШЕЕ ИЗ HOMEBREW:
NES-КУСТАРИ

ЗАБЫТЫЕ
КОНСОЛИ 80-Х
СУДЬБА КОНКУРЕНТОВ FAMICOM

CONSOLE
IN MY POCKET
ОБЗОР ДВУХ ПОРТАТИВОВ

ГЛАВНЫЕ ЮБИЛЕИ ЛЕТА-2013

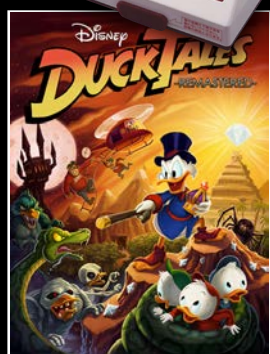
30 ЛЕТ CAPCOM

25 ЛЕТ MEGA MAN

30 ЛЕТ

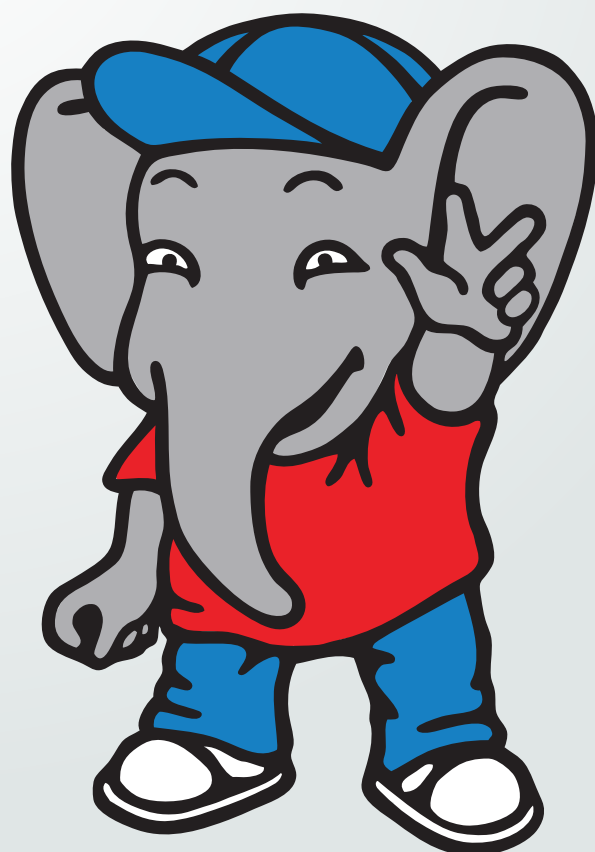
FAMICOM



Сегодня в номере:

- 3** Дайджест
- 6** Летающая Dendy на Red Bull Flugtag
- 8** 30 лет Capcom
- 10** 30 лет Famicom
- 44** Таймлайн
- 45** Три эксперта: Duck Tales Remastered
- 53** Megaman Today: Revolution & Unlimited
- 56** Homebrew-игры для NES, часть 1
- 61** Забытые консоли 80-х
- 68** Console In My Pocket: обзор двух портативок
- 72** Люди
- 75** Медиа
- 79** Пиратские сокровища: Dendy-раритеты
- 85** Воспоминания

- 90** Ссылки
- 91** Авторы



DIGEST DIGEST DIGEST



[001]

19 сентября 2013 г. ушел из жизни великий босс Nintendo Хироси Ямаути. Ему было 85 лет. Получив в 1949 г. в свои руки штурвал управления небольшой семейной фирмой, выпускавшей игральные карты, Ямаути превратил ее в один из флагманов игровой индустрии и богатейшую компанию Японии. В 1983 г. по его указанию была разработана главная игровая консоль 80-х – Famicom, она же NES, по сути, спасшая игропром от краха. На президентском посту Ямаути пробыл долгих 53 года, в 2002 г. уступив его Сатору Ивате.



[011]

На минувшей E3 компания Hyperkin показала свой ретро-комбайн RetroN 5. Уберконсоль снабжена слотами для картриджей NES, Famicom SNES/Super Famicom, Sega MD и всех «Геймбоев», а также разъемами для геймпадов означенных приставок. Есть в комплекте и собственные беспроводные геймпады. Агрегат поступит в продажу 10 декабря, по 99\$ в Штатах и по 89 евро, соответственно, в Европе.

[021]

Главный конкурент «Петрона» – Super Retro Trio – также посетил E3. Дитяще конторы Inphex имеет кругозор поуже и кушает только игры NES, SNES и Sega MD, но при использовании адаптера может также читать картриджи GBA. А в остальном примерно то же – разъемы для всевозможных геймпадов, два собственных контроллера, выходы AV и S-Video. В продажу триединый комбайн поступит по цене 69,99\$ (без адаптера) или 89,99\$ (с адаптером).



[031]

В пресс-релиз Duck Tales Remastered (для журналистов) включен эксклюзивный золоченый картридж для NES с оригинальными «Утиными историями». Картридж вместе с несколькими буклетами упакован в металлический чемоданчик, набитый... измельченными в шредере долларами. Всего произведено 150 таких наборов счастья, и после обеспечения всех заинтересованных изданий остался еще немаленький запас. Сарсом приняли соломоново решение: открыто разыгрывать по одному чемодану в день на сайте игры. Есть два пути заполучить заветный чемодан: лучше других пропеть своим голосом заглавную мелодию «Утиных историй» или прислать по емейлу рисунок, на котором в виде мультяшной утки изображен какой-нибудь другой капкомовский герой. Мегамен, к примеру. Розыгрыш продлится до релиза игры на Xbox 360 11 сентября, то есть к моменту выхода нашего журнала он уже закончится.



[041]

На японском аукционе Yahoo 8 июля был выставлен лот, состоящий из тысячи консолей Famicom! Из них 480 приставок в отличном состоянии, 420 в хорошем и 100 пожелтели в белых частях. Стартовая цена – 7 500 000 йен, т. е. около 72 килодолларов. Как удалось выяснить, сокровище принадлежало японскому ретроигровому магазину Radiostore. 15 июля, аккурат в день юбилея приставки, лот был закрыт.

[051]

А кому-то горы приставок и покупать не нужно, как, например, одному французскому парню – ему достались четыре коробки со склада в Таиланде, а в них – новенькие консоли Sega Megadrive, а в одной еще и картриджи! Тайский дилер «Сеги», очевидно, давно прикрылся, и приставки пролежали в забвении 18 лет.



В октябре 1993-го вышла последняя, 6-я часть Mega Man (он же Rockman) на NES. В декабре 87-го – первая. И в этот «юбилейный период» между 25-летием первой части и 20-летием шестой самому знаменитому мальчику-роботу (и, конечно, его поклонникам) были преподнесены царские подарки. В том числе музыкальные.

[06]

RockCan. Сборник саундтреков из 10 «классических» приключений Мегамана (включая SNES) на 10 CD, упакованных в Е-контейнер! Стоит это чудо 14700 иен (185\$) на японском сайте Capcom (<http://www.e-capcom.com>).



[07]

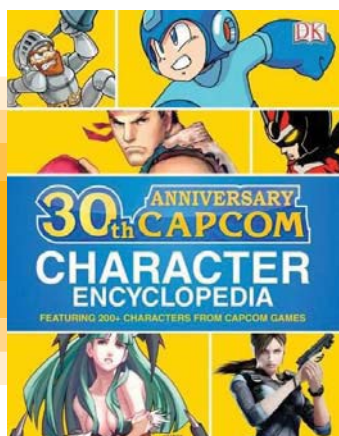
Два сборника каверов на мегамано-музыку: Rockman Rock Arrange и Rockman Techno Arrange. Соответственно, в гитарных и электронных аранжировках. Рецензии на них см. в разделе Media.

[08]

Этой осенью под эгидой самих Capcom выходят еще два сборника каверов - For Everlasting Peace: 25 Years of Mega Man и MM25: Mega Man Rocks. В трибьюту поучаствуют такие музыканты, как The Protomen, Arm Cannon, X Hunters, Bit Brigade, The Megas, Mega Ran, а также ремиксерское сообщество OverClocked ReMix. Обещаются как свежие-эксклюзивные каверы, так и уже известные, но переаранжированные специально для релиза.



А для любителей, так скажем, визуального игрового искусства есть так называемые артбуки – книги-сборники рисунков, набросков, концепт-артов героев игр, сделанных как разработчиками, так и фанатами:



[09]

Во честь своего 30-летия Capcom выпускает «Энциклопедию героев Capcom». 208-страничная книга в твердой обложке наполнена артами, статьями о персонажах и об играх, в которых они появлялись, разными интересными фактами и прочими геймерскими радостями. Стоить при этом будет весьма скромно – 16,99\$, а по предзаказу и того дешевле – 11,04\$. В продаже книга появится в октябре сего года.

[10]

И опять же для поклонников Мегамана – юбилейная книга артов MM25: Mega Man & Mega Man X Official Complete Works. Подобное издание уже выпускалось к 20-летию паренька с пушкой вместо руки, и вот через 5 лет выходит новая версия, толще на 100 страниц (итого 430!), дополненная интервью с разработчиками и артами от фанатов.

[11]

2 и 3 ноября в Санкт-Петербурге, в клубе «Скороход» пройдет игровой фестиваль, объединяющий в себе инди, ретро и киберспорт. В программе: выставка старых игровых консолей с возможностью поиграть на них; лекции, конкурсы, стенды и трибуна для инди-разработчиков; турниры по Quake 1 и StarCraft: Brood War; и еще много чего интересного. В общем, must see для ретро-геймера! А в нашем разделе «Люди» читайте интервью с одним из организаторов фестиваля Михаилом «Mihru» Руденковым.



Летом наш агент Алина Панкова побывала в Нью-Йорке, где посетила знаменитый Nintendo World Store. И привезла фотоотчет с витрины достижений нинтендовского хозяйства



Летающая Dendy

на

RED BULL FLUGTAG.

Эта статья никогда не попала бы в пилотный выпуск журнала «DF Magazine», если бы не пытливые умы работников очень известной компании-производителя самых популярных в мире напитков-энергетиков. Уже более 20 лет, а именно с 1991 года по всему миру проводятся соревнования «День полётов», на которых участники с шестиметровой высоты сталкивают в воду свои рукотворные летательные аппараты. И вот, на дворе март 2011 года. Друзья рассказывают мне об этом веселом мероприятии, и мы решаем участвовать в них. Двухчасовой brain-storm в японском ресторане на Новом Арбате наводит нас на мысли, что идея для нашего будущего летательного аппарата нужно искать в воспоминаниях из детства, и после непродолжительного спора и последующего за ним голосования, было принято строить любимую во всем мире первую телевизионную приставку Dendy. Версию Junior. Но перед строительством, по правилам конкурса, заявки рассматривают многочисленные жюри. В качестве презентации, мы воплотили нашу идею на бумаге. Мы очень старались, не догадываясь о том, что можно использовать элементарные фломастеры и маркеры, и нарисовали нашу



Dendy по линейке тоненьким карандашом, прям как в курсовой по начертательной геометрии... Это была наша роковая ошибка. Наша блёкая, еле заметная заявка не удовлетворила ни судей, ни обычных зрителей, и в 2011 году мы пролетели мимо этого замечательного мероприятия.



И вот, спустя 2 года, дождавшись старта подачи заявок на очередной День полетов, было принято решение оставить идею без изменений, но преподнести ее более ярко и свежо, нежели в 2011-м. К сожалению, заявка 2011 года не сохранилась, поэтому сравнить будет не с чем. Вот так выглядела визуальная презентация для судей летом 2013 года: [01]

В качестве фюзеляжа выступал сам корпус Dendy размером 4 метра в длину и 2,5 метра в ширину. В роли крыльев использовали джойстики, закрепленные параллельно земле. Итоговый размах крыльев оказался около 6 метров.

За основу было принято варить каркас из стальных прутьев 25x25 мм. Обшивать каркас решили уникальным в своем роде материалом – изофоном. Вроде и тепло сохраняет, а при воздействии высокой температуры еще и склеивается отлично и форму практически любую принимает. Затем готовый корпус промазываем клеем специальным, и поверх клея – бетоноконтакт для солидности. Даем высохнуть ночь – и в малярку. Там в ход шли уже и пульверизаторы, и кисти, и валики. Оставшиеся элементы конструкции, такие как надписи



«DENDY Junior», «TURBO» и другие, были вырезаны на фрезерном станке. Весь процесс создания, без особой спешки, занял порядка 4 недель. И вот настал день соревнований! Мы погрузили нашу уникальную Dendy на эвакуатор — и повезли ее к месту полёта в Строгино.

Для того, чтобы набрать в конкурсе как можно больше баллов, предполетное время нужно заполнить неким представлением. Каждому из пяти членов команды были присвоены персонажи самых известных персонажей игр нашего детства, а именно: Скрудж Макдак, черепашка-ниндзя Микеланджело, Алладин, Бэтмен, и, конечно же, Марио!

У нас в соперниках было 36 команд, которые летели на огромной моркови, паспорте с бюстом Жерара Депардье, на рэпере Lil Wayne, огромном банном утёнке, да что уж там говорить, летели даже на развязке МКАДа в районе Ленинградского шоссе!

Наша команда называлась 8bit и умудрилась пролететь 6 метров (крепкий средний результат). За шоу-выступление мы заработали 47 баллов из 50 возможных. В процессе выступления прозвучала мелодия из любимых «Танчиков», они же «Battle City», затем последовал Harlem Shake, под который все, кроме Марио, циклично повторяли свои «фирменные» движения из «своих» игр. После 30 секунд этого безумства неожиданно, под главную мелодию ожил и сам Марио, который носился по площадке и выбивал невидимые кирпичные кладки. Разгон — полёт — приводнение. И куча эмоций. Исключительно позитивных. Итог — 17-е место из 38 возможных. Но это именно тот случай, когда важна не победа, а именно участие.



**ANDRU
GLAZOV**

30th ANNIVERSARY CAPCOM

Сарсом - как много значит это слово для каждого геймера! Ещё бы, ведь эта компания и по сей день является одним из основных разработчиков и издателей игр на территории Японии, да и не только там. Сколько великолепных франчайзов подарила нам эта компания, и многие из которых популярны и по сей день. Спросите сегодня любого геймера, что такое Mega Man, Street Fighter, Resident Evil или Devil May Cry – ответ последует незамедлительно. Но с чего начиналось восхождение знаменитой компании, как развивалась она на протяжении вот уже 30 лет?



Главной офис Сарсом

Сарсом'овцы не остановились, и их следующей игрой стал порт с аркадного автомата игры 1942 на стремительно набирающую тогда популярность NES/ Famicom. Разумеется, такой обильный денежный источник они бросить не могли, и уже в следующем году компания выпускает два порта с аркадных автоматов: Ghost'n Goblins, и разумеется Commando.

1987 год можно считать годом Mega Man и Street Fighter. Начинается он с того, что Сарсом решает увеличить штаб компании, приняв под своё крыло таких гениев игростроя, как Кейдзи Инафунэ (создатель серии Rockman),

А началось все с того, что 30 мая 1979 года появилась одна малоизвестная компания под названием I.R.M Corporation. Её целью было создание и распространение игровых автоматов и игр к ним на территории Японии. Надо ли говорить, что компания быстро добилась успеха, и уже через полгода о ней написали в местной газете. Дела компании шли в гору. Через три года компания меняет своё название на Japan Capsule Computers, но долго с таким названием не просуществовала, еще через полгода сменив вывеску на Sambi. Но перед этим совет директоров решает открыть ещё один офис и нарекает его Сарсом. Но, поскольку компания была ещё новичком в сфере аркадных видеоигр, на создание своего первого игрового автомата у неё ушло 3 года. Его название – Little League, и представлял он собой симулятор бейсбола. Но не прошло и полугода, как на свет появилась следующая игра, под названием Fever Chance. Следующим шагом компании стала игра под незамысловатым именем Acty 24. В 1984 году Сарсом выпускает сразу три игры: первая – Vulgus, спустя несколько месяцев 1942, скролл-шутер на тему Второй мировой, и ещё чуть позже Commando.

Далее компания решает завоевать американский рынок, для чего создаёт там своё отделение Сарсом USA. И в конце 1985 года Сарсом выпускает Ghost'n Goblins – игру, принёсшую своим создателям настоящую известность. Но на этом



из лучших игр на аркадных автоматах того времени – Street Fighter 2. Ввиду огромной популярности этой игры Сарсом решает портировать её на домашние 8- и 16-битные консоли того времени. Примерно в это же время компания решает выбрать для себя талисман, и им становится капитан Коммандо, герой ранее вышедшей игры для NES под названием Section Z, но спустя некоторое время его заменил Мегамэн.

В апреле 1993 года Сарсом создаёт свой офис в Гонконге, который отвечает за распространение её игр на территории Юго-Восточной Азии, и вдобавок в свет выходит первая часть ещё одной великолепной серии японских RPG – Breath of Fire. Тем временем, акции Сарсом на фондовом рынке заметно распухли, и теперь компания могла себе позволить немного потратиться. А потратилась она на приобретение нового роскошного



Ёсики Окамото (один из создателей Street Fighter) и многих других талантливых людей. Именно этот год положил начало многим популярным игровым сериям, в том числе и двум перечисленным выше.

В начале 1989 года директора компании решают объединить два крупнейших офиса – Sambi и Сарсом, закрепив за ними теперь уже официальное название Сарсом. А в августе того же года открывает двери первый европейский офис, расположенный в Лондоне, тем самым закрепив своё лидерство в Западной Европе. Конец восьмидесятых отметился выходом в свет первой части игры Final Fight, которая изначально планировалась как сиквел к первой части Street Fighter, но от затеи отказались, т.к. эта игра уже была beat 'em up'ом, а не файтингом, и на своего предшественника мало походила.

Февраль 1991 года отметился покупкой маленькой игровой компании Yunika, одним из работников которой являлся Синдзи Миками, создатель серий Resident Evil и Devil May Cry. Спустя два месяца Сарсом выпускает настоящий видеоигровой хит, легендарный файтинг, одну



офиса в самом центре Осаки. В августе 1994 года на телеэкраны Японии выходит аниме по мотивам игры Street Fighter 2, а к концу года и полнометражный фильм.

И вот настал 1996 год, в свет легендарная игра, эталон жанра survival horror, великий и ужасный (в хорошем смысле) Resident Evil (сначала она вышла в Японии под названием Biohazard, но это уже детали). Конечно, такая успешная игра не могла остаться без преданных фанатов, и Resident Evil стала одной из основных фишек компании, повлекшая за

выходит



собой не одно продолжение. Но время идёт, на дворе уже 1997 год, и Capcom решает взять под крыло ныне покойную Flagship Studios, которая помогала в

написании сценариев для игр. В июле 1999 года Синдзи Миками выпускает ещё одну хитовую игру на PlayStation – Dino Crisis. Линейка хитов продолжает пополняться, и в январе 2001 года выходит первая часть серии Onimusha для приставки PlayStation 2, и в конце года Devil May Cry Помимо этого на карманной консоли Game Boy Advance выходит ещё одна хитовая игрушка Phoenix Wright, в которой вам придётся примерить на себя роль адвоката.

В 2002 году компания открывает ещё два офиса, в Англии и затем в Германии. В свет выходит фильм по мотивам Resident Evil и буквально срывает кассу более чем в 100 млн. долларов, принося популярность режиссёру Полу Андерсону, позже сделавшему два сиквела к нему. В 2004 году компания создаёт новую внутреннюю студию Clover Studio, и её первой игрой стала



развала Синдзи Миками, Ацуси Инаба, Хидеки Камия и множество других покинули Capcom, и первые три основали свою студию Seed Inc, но позже, слившись с ODD Incorporated, переименовали свою студию в Platinum Games и создали кучу неплохих игрушек в частности, Bayonetta, Vanquish и недавний Metal Gear Rising: Revengeance. Но вернёмся к Capcom. Замена «клеверам» нашлась быстро – ей стала окончательно поглощённая Flagship. 2008 год – компания портирует Okami на Nintendo Wii в надежде на то, что игра хотя бы там хорошо продастся. В том же году компания купила студию K2, которая сделала для них первый Lost Planet.

Больше ничего значительного в компании с тех пор не происходило. Ежегодно выпускаются новые игры, некоторые становятся хитами (такие, как продолжения популярных серий игр), некоторые могут



считаться крепким середнячком, но ясно одно – Capcom умеет делать качественные игры. Эта компания проверена временем, и она крепко держится на плаву, особенно сегодня, когда малейшая ошибка может стать роковой (помянем THQ).

**Пожелаем
Capcom'у удачи,
и будем ждать
выхода новых
игровых хитов.**

**Автор:
Дмитрий
Кацунский**

PS2-версия Viewtiful Joe (версия для GameCube разрабатывалась Capcom Production Studio 4 и была выпущена годом ранее). В том же году выходит первая игра серии «Monster Hunter». В 2005 году вышли игры Sengoku Basara для PS2 и Monster Hunter Freedom для PSP. В 2006 году Clover Studio создаёт Okami, которая, к сожалению, провалилась в продажах, несмотря на положительные отзывы критиков. Так же в этом году вышел God Hand от того же «Клевера» и под руководством Синдзи Миками.

С приходом консолей нового поколения Capcom выпускает Dead Rising (эксклюзивно для Xbox 360) и Lost Planet. Обе игры показали неплохие результаты, и фанатам оставалось лишь ждать продолжения. Также в этом году вышла вторая часть Monster Hunter Freedom 2. 2007 год стал последним для Clover Studio. После



30 не самых известных фактов о **FAMICOM**, NES и играх для них

1983 год. Американская игровая индустрия, сраженная глубоким кризисом, лежит в руинах. Приставки никто не покупает, игры не выпускаются. Разработчики разоряются один за другим. И вот на этом фоне тоски и безысходности пришел Спаситель из Японии — фирма Нинтендо и ее новейшая игровая система Family Computer, которой суждено навсегда изменить лицо игропрома.

Впервые консоль появилась на японском рынке в 1983 году под названием Famicom, а затем, переименованная в NES, вышла в Европе и США в 1985 г. Новинка оказалась исключительно удачной... Погодите, вы и так все это знаете, а если не знаете, то запросто найдете в Википедии! Мы откопали для вас кое-что поинтереснее.

► Видео



Факт #1



Если американцам достался большой серый гроб NES, то японская Famicom сделана в трех цветах: белый, красный, золотой. Причем красный — это не просто красный: на японском он называется Azuki — цвет красной фасоли. На то время самый дешевый пластик с Японии был этого цвета, так что красный цвет Famicom — следствие экономии. Но, возможно, есть и более важная причина: Хироси Ямаути, великий босс Nintendo, пробывший на посту больше 50 лет, носил шарф цвета азуки! Во всяком случае, так утверждает сам создатель Фамиком Масаюки Уэмура.



Факт #2

Это портативка от Nintendo из серии Game & Watch 1982 года. Называется она Donkey Kong, и она про Марио, да. Но сейчас не о нем. Посмотрите в левый нижний угол: крестовина, такая же, как на Famicom! Так родился на свет D-pad — геймпад с крестовиной, ставший стандартом для всей игровой индустрии. Конечно, Nintendo запатентовала свое золотое изобретение, и конкуренты Сони и Майкрософт, хоть и делают что-то похожее, да копировать не имеют права.



Кстати, создатель D-pad, Ёкои Гумпэй, впоследствии разработал Game Boy. А в 97 году он погиб в автомобильной катастрофе, и это породило слухи о том, что его устранила якудза.

Факт #3

Продолжая тему геймпадов. У ранних моделей приставки геймпады были с квадратными, резиновыми кнопками. Но вскоре в Nintendo додумались, что круглые пластмассовые кнопки удобнее и надежнее, и на более поздних моделях кнопки уже круглые. Кроме того, на втором геймпаде был встроенный микрофон и регулятор громкости. Эти навороты почти нигде не использовались, и при создании NES для американского рынка их выкинули.



Факт #4

Famitsu — первый журнал, посвященный Famicom — выходит с июня 1986 года и существует до сих пор. Более того — он превратился в крупнейшее игровое издание Японии и издается в пяти версиях, охватывая все современные консоли. Именно в этом журнале появилась знаменитая 40-балльная система оценок. Высший балл за все время получили всего 20 игр, в том числе три части «Зельды».



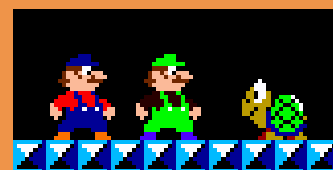
Факт #5

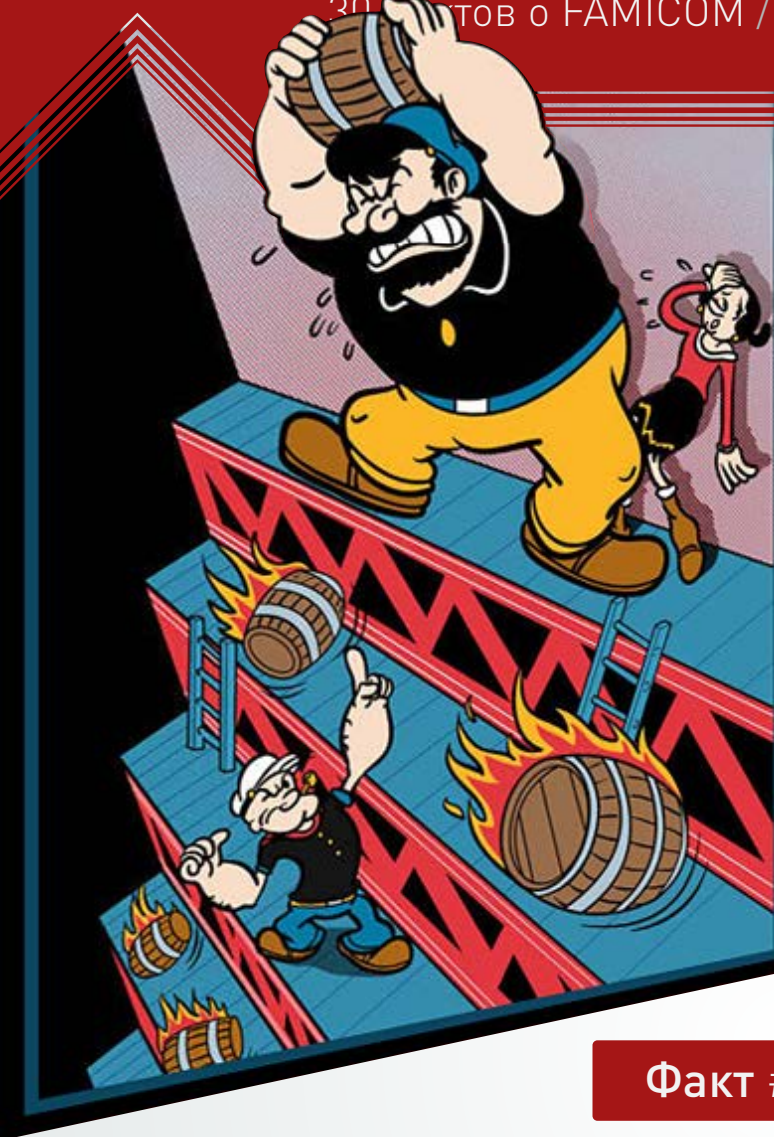
Луиджи, зеленый братец Марио, впервые появляется в игре Mario Bros. Но не на «Фамикоме» и не на аркаде, а вот на этой портативке Game & Watch. Луиджи тут уже в своей зеленой униформе — а, значит, аркадная и консольная версии уже были в разработке — но портативка увидела свет на полгода раньше. Что характерно, братцы Марио здесь работают не водопроводчиками, а грузчиками на ликеро-водочном заводе.



Факт #6

А почему Луиджи в зеленом? То были времена, когда каждый байт памяти был на вес золота. Поэтому если в игре был второй игрок, он обычно был клоном первого, только другого цвета. Но и для нового цвета в памяти не было лишнего места. Поэтому Луиджи сделали такого же цвета, как враги-черепахи. Вот так все банально.





Факт #7

В начале 80-х Сигеру Миямото разрабатывал игру про морячка Попа. Морячок взбирался вверх и спасал свою подружку Олив из лап злодея Блута. Но что-то у Нинтендо не срослось, и в разгар разработки они потеряли права на Попа. Пришлось срочно придумывать собственного героя. Так Блута превратился в гориллу, Олив — в Паулину, шпинат заменили молотком, а Попа трансформировали в Джампмена и вскоре нарекли его именем Марио. И дали профессию плотника. И родилась игра Donkey Kong.

Факт #9



Но историю с Попаем уже многие знают, а известно ли вам, что Марио в те давние времена был *лысым*!

Факт #8

При продвижении Donkey Kong на американский рынок Нинтендо неожиданно столкнулась с киногигантом Universal Studios. Те заподозрили, что в игре незаконно используется типичный сюжет про Кинг Конга. Нинтендо пустила в ход тяжелую артиллерию, наняв могучего адвоката Джона Кирби. И тот успешно доказал, что сюжет с Кинг Конгом является общественным достоянием и не принадлежит Universal. В благодарность Кирби получил от нинтендовских боссов парусную яхту и эксклюзивное право наречь ее Donkey Kong.



Факт #10

Первые игры Nintendo создавались командой в 5-6 человек. Сегодня над одной игрой работает 50-60 человек. Вот так за 30 лет штаты разрослись в 10 раз.



Факт #11

До Famicom Nintendo уже выпускала игровые приставки. Консоли Color TV Game выпускались с 1977 по 1980-й год. Это были примитивные приставки первого поколения без носителей игр — играть можно было только в игры, зашитые в сами консоли. Несмотря на то, что они к тому времени и технически устарели, консоли неплохо продавались и разошлись общим тиражом 3 миллиона штук. Было выпущено 5 модификаций Color TV Game, в том числе одна с контроллером в виде руля.



Еще раньше, в 1974 году, Nintendo начала по лицензии продавать консоль Magnavox Odyssey — это был первый шаг компании в мир видеоигр. Учитывая, что Odyssey была вообще первой игровой консолью, выходит, что Nintendo так или иначе имела дело с видеоиграми практически с самого их появления!



Факт #12

AVS — нерожденный старший брат NES



Успех Famicom в Японии толкал Nintendo на мысль о том, что пора покорять американские берега. Отделение Nintendo Of America было открыто еще несколькими годами ранее, в 1980-м, и занималось в основном распространением аркадных автоматов и портативок. В общем, мосты уже были наведены, но тут западную игровую индустрию сразил инсульт, известный под названием Videogame Crash. К 1984 году американский игропром был бесплодной пустыней, усеянной обломками игровых компаний 70-х. Потребители, казалось, потеряли остатки доверия и интереса к видеоиграм. Не лучшее время для запуска новой консоли, но Минору Аракава, глава американского отделения, тем не менее, получил директиву продвигать Famicom на Запад.

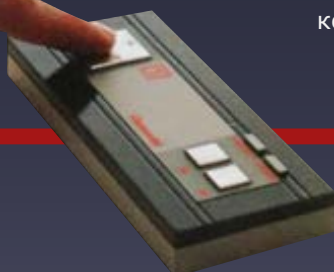
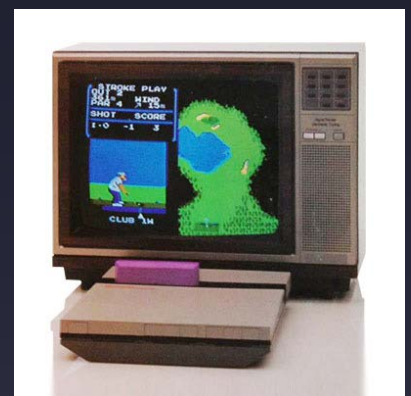
Первым делом было решено, что продавать Famicom «как есть» бесперспективно. Консоль предполагалось преподнести не просто как электронную игрушку, а как «более сложный электронно-развлекательный продукт». Famicom должна превратиться в практически полноценный домашний компьютер, отмежевавшись таким образом от отвергнутых народом игровых приставок. Инженерам была дана задача разработать кучу периферийных устройств, включая компьютерную и музыкальную клавиатуры и магнитофон для хранения данных на кассетах. Попутно были разработаны передовые беспроводные геймпады. В это же время в Nintendo Of America работали над внешним обликом новой системы.

Первые прототипы были готовы к концу 1983 года, и система получила название AVS — Advanced Video System. Заметьте, в названии нет и намек на игры.



Однако первый вариант дизайна был признан слишком унылым, и дизайнеру Лэнсу Барри (Lance Barr) поручено сделать его более «технологичным». Финальный вариант — суровый и внушительный hi-tech, все модули (основной блок, клавиатура, магнитофон) стыкуются в единую красивую конструкцию.

И вот пришло время показать новый продукт публике, и Nintendo со своим стендом появляются на выставке Consumer Electronic Show — предтече E3 — в январе 1984 года. По этому случаю выпущена брошюра, нескромно названная «Эволюция видов завершена».



Но AVS ждал прохладный прием. Публику не впечатлили широкие возможности системы, футуристический дизайн и инфракрасные геймпады. Вторая попытка представить AVS была предпринята на CES в июне того же года, и вновь неудачно. Американским детишкам оказались не нужны все эти навороты с писаниной программ на Бейсике и записью их на кассеты. Им нужны были развлечения! И в Nintendo прижали амбиции и решили разрабатывать «просто приставку», отрезав от нее всю лишнюю периферию. Она, впрочем, не пропала зря и с 1984 года поступила в продажу в родной Японии, для Famicom. Хотя и без особого успеха.



После многих лет забвения AVS вновь явили публике — не так давно один экземпляр выставили на всеобщее обозрение в Nintendo World Store в Нью-Йорке в качестве одного из экспонатов истории Nintendo.



ФАКТ #13

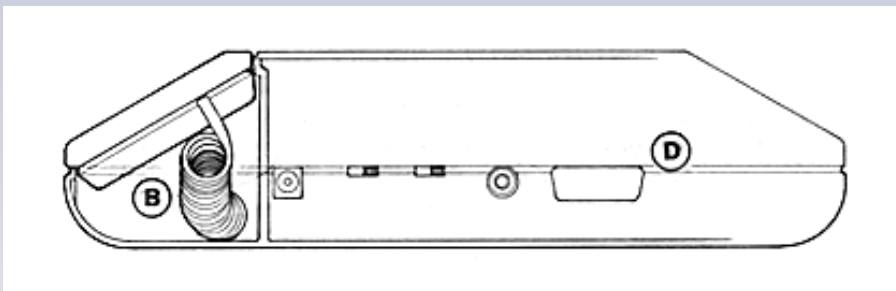
NES:

как был
покорен Запад

Итак, после неудачи мега-проекта AVS было решено отсечь все лишние конечности. Дизайнер Лэнс Барр вновь взялся за работу: внешне система по-прежнему должна была воплощать пик технического прогресса. Первый вариант слегка напоминал автобус с гармошкой.



От инфракрасных беспроводных контроллеров также решено отказаться, и геймпады снова отрастили пуповины, перманентно связанные с приставкой. На чертеже также можно видеть дополнительный порт на задней стороне, очевидно, предназначенный для периферии.



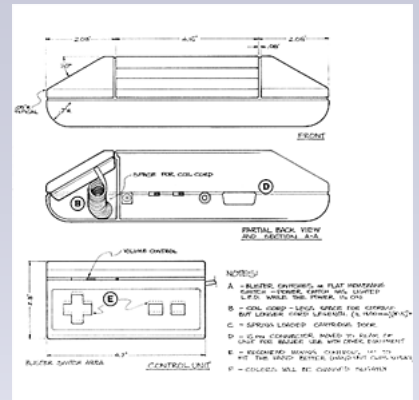
Параллельно разрабатывались и другие варианты дизайна, от которых сохранились только эскизы — один, например, похож на сканер:



А другой — на вафельницу:



Лабораторные испытания выявили проблему с «тонкими» вариантами: в слот для картриджа легко попадала грязь. Приставке придали более высокий профиль, и так она постепенно приобрела окончательный вид большого серого кирпича. Правда, время показало, что от проблемы с загрязнением консоль так и не избавилась. Геймпады же додумались сделать съёмными.

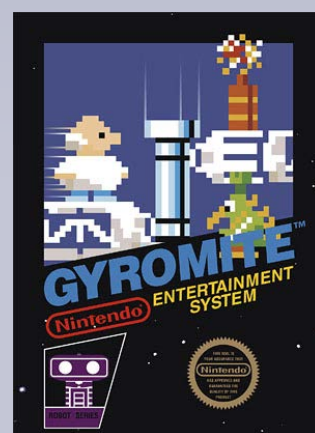


Помимо «технологичности», Nintendo стремилась и дистанцироваться от скончавшейся западной игровой индустрии, и поэтому свежее испеченный агрегат подавался не как игровая приставка, а как «развлекательная система» — Nintendo Entertainment System, или NES, и даже картриджи назывались не картриджами, а «игровыми пакетами» — game packs. Для этой же цели было разработано первое периферийное устройство для NES — робот ROB, или Robot Operating Buddy.



Полностью обновленная система вновь отправилась штурмовать выставку CES в июне 1985-го, и на этот раз успешно. Немалую роль в успехе сыграл и чудо-робот, привлекавший всеобщее внимание. Но еще предстояло заинтересовать потенциальных покупателей — пока они не горели желанием приобрести эффектную, но неведомую японскую систему. Только после массовой рекламной атаки, включавшей телерекламу и демонстрацию приставки в супермаркетах, Nintendo удалось найти достаточное количество (около 500) ритейлеров. Кроме того, Nintendo пришлось взять на себя весь маркетинг и обустройство магазинов, трехмесячные кредиты для продавцов на сопутствующие товары и издержки по возврату товаров.

Наконец, через 4 месяца, 18 октября 1985 года состоялся официальный запуск NES. Консоли производились в Японии и отправлялись в США. Первая партия количеством 100 000 шт. включала в комплект, помимо самой приставки, световой пистолет, робота ROB и два картриджа, то есть «игровых пакета» — Duck Hunt (для пистолета) и Gyromite (соответственно, для робота).



Но всенародной любви пришлось еще подождать — только к февралю 1986-го был подготовлен упрощенный комплект для «общенационального» запуска («Control Deck»), включавший саму консоль с двумя геймпадами и картридж Super Mario Bros. И вот тут уже началось победное шествие NES по американской земле. В том же 86-м приставка добралась и до Европы.

автор: masterpeace



Факт #14

Вундервафли для NES

В конце 80-х годов прошлого века, когда так нежно и трепетно любимая нами приставка NES/Famicom была на пике популярности, а картриджи с играми раскупались, как горячие пирожки, на рынок то и дело выходили всевозможные аксессуары для консоли. Фантазия создателей этих удивительных девайсов, казалось, не была ограничена ничем. Остановимся подробнее на самых знаковых, интересных и неожиданных из них.

Famicom 3D System



В далеком 1987 году, когда в нашей стране слово «тридэ» могли бы считать за ругательство, сумрачные японские гении выпустили очки, позволяющие играть в 3D игры на Famicom. Вместо привычной нам технологии анаглифных очков, они использовали жидкокристаллические линзы с затвором. Суть в том, что изображение на экране раздваивалось, а благодаря волшебным стеклам, каждый глаз видел только то, что предназначалось именно ему, таким образом, создавая иллюзию трехмерного изображения. Как водится, далеко не все игры были совместимы с новинкой. Для Famicom 3D System было выпущено всего семь игр. Трехмерный режим активировался кнопкой Select. Откровенно говоря, эти игры не вызвали особого интереса и были подозрительно похожи друг на друга. Вкупе с высокой стоимостью устройства, этот факт, пожалуй, и послужил причиной провала очков на рынке; за пределы Японии им так и не суждено было выбраться.



Famicom Modem

Годом позднее, в 1988, японцы выпускают для консоли не что иное, как модем. Тогда как в Советском Союзе никто и не догадывался, что такое Интернет (да и слов-то таких не знали), японские детишки с помощью этого чуда техники узнавали прогноз погоды, развлекались Famicom-ориентированными шутками и записывали в тетрадки чит-коды для любимых игр. Более того, благодаря модему был доступен контент для скачивания и он-лайн магазин. Правда, возможности игры в Интернет разработчики не предусмотрели, да и скорость, достигавшая всего 300 б/сек, оставляла желать лучшего. Тем не менее, это поистине революционное для своего времени устройство проложило путь таким консольным онлайн-магазинам, как WiiConnect24, Nintendo 3DS eShop и другим.





Hudson Shooting Watch

Shooting Watch, детище знаменитой Hudson. Что это? Это не геймпад, это тренажер реакции. Поскольку японцы на своих лицензионных «Фамикомах» были обделены турбокнопками, все, что им оставалось в каких-нибудь скроллерах для ускорения стрельбы — немилосердно дубасить по кнопке с как можно большей скоростью. Вот для тренировки этого навыка и предназначен данный гаджет. Запускается 10-секундный таймер, и за эти 10 секунд нужно наступать по кнопке как можно быстрее. Самые великие сенсеи, говорят, умудрялись выбить 160 выстрелов, т. е. 16 в секунду. А величайший из сенсеев, безусловно, мастер Такахаши — он даже удостоился чести стать главным героем серии Adventure Island!

Famicom Karaoke Studio

Мы говорим «японцы» — подразумеваем «караоке»! Конечно, самое популярное японское развлечение не могло обойти стороной самую популярную консоль, и 30 июля 1987 года Karaoke Studio от Bandai легла на полки японских магазинов. В комплекте центральный модуль, который вставляется в слот приставки вместо картриджа, и микрофон. Запускаем, выбираем режим игры, и начинается, собственно, караоке: внизу бежит текст песни, и его нужно пропеть в микрофон, попадая в такт музыке. Всего на выбор 4 режима: «репетиция», «выступление перед зрителями», «выступление перед комиссией» и «угадай мелодию». Девайс содержал 15 встроенных песен, и впоследствии было еще выпущено два картриджа с дополнительными песнями. Все они, конечно, сугубо японские, ведь это продукт для внутреннего потребления.



Family BASIC keyboard

и

Nintendo Data Recorder



Этот комплект, превращающий Famicom в почти настоящий домашний компьютер, был одним из первых периферийных наборов — он увидел свет в 1984 году. Клавиатура подключалась к приставке через 15-контактный разъем (служивший также и для светового пистолета), и с помощью прилагаемого картриджа можно было писать программы на Бейсике. Вернее, на специальной его версии — NS-HUBASIC, разработанной совместно Nintendo, Sharp и Hudson

Soft. А для того, чтобы сохранять и загружать программы, использовался магнитофон собственной нинтендовской разработки — Data Recorder. В сущности, это обычный магнитофон, на котором с тем же успехом можно слушать музыку, подключив его к телевизору. Метод хранения данных на аудиокассетах был тогда одним из самых распространенных (вспомним «Спектрумы»).



Nintendo Knitting Machine

Наверно, все уже видели вязаный свитер со скриншотом из «Контры» (хотя это фейк, но неважно). С такой штукой справится только особо продвинутая бабушка! А вот кто точно справится — вязальная машина от Nintendo! Nintendo Knitting Machine. Принцип прост — подключаем ее к приставке, и то, что есть на экране, она и вывязывает. Прилагался картридж, позволявший создавать собственные рисунки для вязания, а вот можно ли было «заказать» таким образом скриншот из любой игры — на этот счет нет точных данных. Штуковина была представлена на выставке Winter Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе в 1987 г., никого там не заинтересовала и была отправлена в утиль на долгие 25 лет.

Сия информация кажется уж слишком сказочной, чтобы быть правдой, но источник серьезен. Картинку и описание недавно выложил на своей страничке в Фейсбуке бывший консультант и пресс-секретарь Nintendo Of America, создатель журнала Nintendo Power Говард Филипс. Допустим, таким людям можно доверять.



Что касается альтернативных контроллеров, то тут фантазия разработчиков превзошла все самые смелые ожидания. Остановимся на самых интересных и спорных из них.

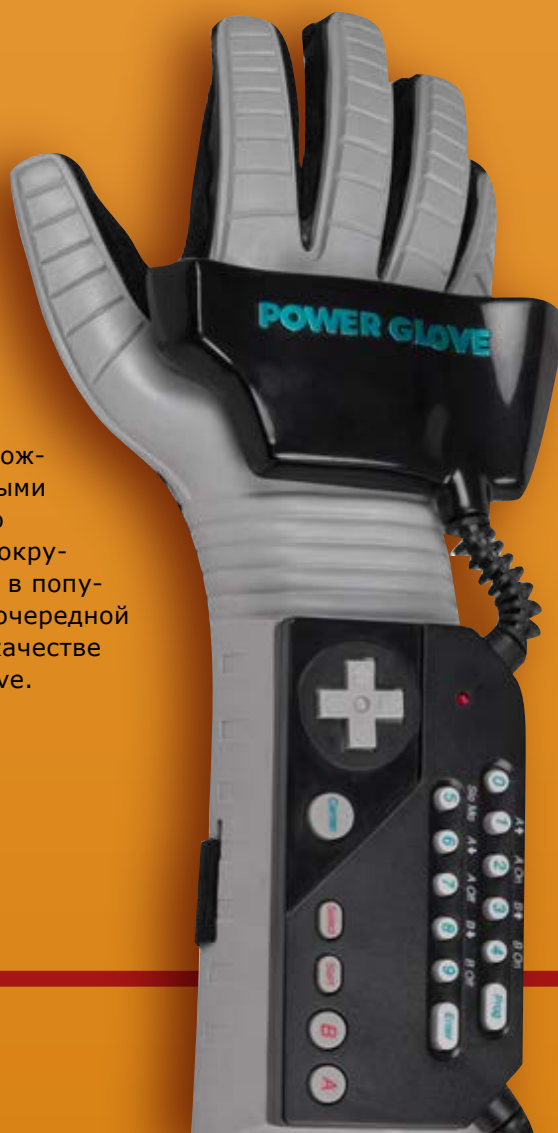


R.O.B. (Robot Operated Buddy)

1985 год. На японский рынок выходит роботодруг для одиноких любителей Famicom/NES. Работающий по принципу светового пистолета, робот исполнял роль второго игрока в играх, выпущенных специально для него. Таковых было всего две: Gyromite, который шел в комплекте с роботом, и Stack-Up, продававшийся отдельно. С каждой игрой в комплекте поставлялась гора оборудования для робота, в том числе перчатки, желобки и прочие радости.

Power Glove

Кстати, о перчатках. Одним из самых неоднозначных аксессуаров для NES можно по праву назвать Power Glove — перчатку, позволяющую управлять играми буквально одним движением руки. Идея, казалось бы, неплохая — машешь себе рукой, а горка пикселей бежит, прыгает и исполняет свои прочие функции и/или хозяйские желания. Но *dura lex sed lex* — хотели как лучше, получилось как всегда. Перчатка оказалась на редкость неудобной в использовании, команды исполняла не всегда (точнее, в абсолютном большинстве случаев неадекватно) и, несмотря на возможность совместимости с другими играми, не разработанными специально для нее, на деле вещь оказалась абсолютно бесполезной. Неудивительно, что Power Glove ожидал сокрушительный провал на рынке. Зато она получила отклик в популярной культуре — не кто иной, как Фредди Крюгер, в очередной раз доказал нам свою изобретательность, используя в качестве орудия убийства видеоигру, контролируруемую Power Glove.



LaserScope

Вы когда-нибудь хотели почувствовать себя радистом? Если да, то именно для вас японцы из Konami в 1990 году выпустили LaserScope — наушники с микрофоном и оптическим прицелом, расположенным прямо напротив глаза. Предназначалось сие устройство для голосового управления в шутерах. Специально для LaserScope была выпущена игра под названием Laser Invasion, хотя создатели, как водится, пообещали совместимость с любыми играми, подконтрольными NES Zapper.



Все управление сводилось к тому, что игрок должен был истошно вопить «Fire!» для того, чтобы вундервафля выстрелила во вражину. Только в Konami не учли тот маленький факт, что LaserScope, ввиду чрезвычайно чувствительного микрофона, реагировал не только на любое слово, но и на посторонние шумы (что, кстати, наглядно продемонстрировал Angry Video Game Nerd в своем обзоре, посвященном аксессуарам для NES). В принципе, из-за этого небольшого недостатка девайс не снискал популярности среди геймеров и потерпел поражение в битве за первенство среди альтернативных контроллеров.



Hands Free Controller

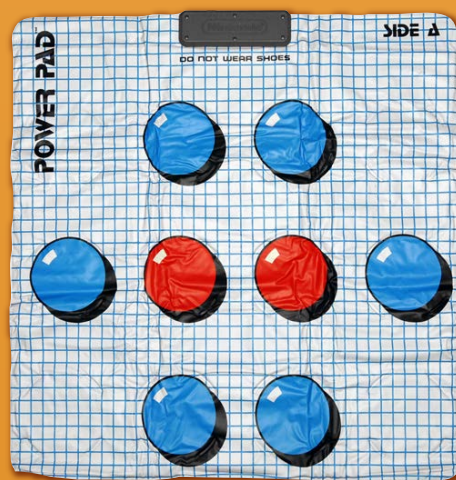
Добрые ребята из Nintendo проявили небывалую заботу о своих физически ограниченных клиентов и в 1989 году выпустили контроллер, крепившийся на груди наподобие жилета и позволяющий управлять игрой с помощью подбородка и воздушных потоков (технология «Sip'n'Puff» — вдох-выдох). Честно говоря, этот девайс оставил у меня противоречивые впечатления. С одной стороны, намерение очевидно благое — теперь для управления играми не нужны руки, да и шея качается, с другой — эта монструозная штука балансирует на грани маразма. Как бы то ни было, подобное устройство дает шанс отдохнуть и провести время за любимыми видеоиграми даже тем, кто физически не способен нажимать на клавиши джойстика. А в таком деле, пожалуй, внешность — не главное.



Power Pad



В чем проблема видеоигр? В том, что они часами заставляют нас сидеть на одном месте, снижая общий уровень нашей двигательной активности. На борьбу с этой проблемой и направлен Power Pad — прародитель Dance Dance Revolution и прочих Pump It Up. Выглядит он как серый двухсторонний коврик, на стороне А — 8 кнопок, на стороне В — 12. Для фитнес-матраса было выпущено 11 игр. Логично предположить, что большая часть их заставляла игроков бегать или прыгать, но среди них была и музыкально-ритмическая Dance Aerobics, и даже интеллектуально-логические Meiro Daisakusen и Eggsplode!, а также две игры по мотивам популярного в то время японского телешоу Takeshi's Castle. В целом — штука хорошая и полезная хотя бы потому, что заставляла поднимать геймеров их ленивые задницы с дивана и хотя бы немного двигаться.



Roll & Rocker

В продолжение темы «активных» контроллеров нельзя не упомянуть странного вида аксессуар под названием Roll & Rocker с прекрасным слоганом «Теперь Ты становишься панелью управления!» (слоган настолько хорош, что с трудом поддается адекватному переводу, так что вот оригинал — «Now YOU become a directional control pad!»). Это чудовище представляет собой некое подобие НЛО — диск, стоя на котором ты управляешь персонажем. Для этого всего лишь нужно, балансируя, наклониться в сторону, соответствующей нужной стрелочке на джойстике. Результат несколько предсказуем — персонаж живет своей жизнью, никак не контролируемой Roll & Rocker. По крайней мере, эта штука учит держать равновесие, так что после очередной пьянки твои шансы встретиться лицом к лицу с асфальтом несколько падают. Или наоборот.



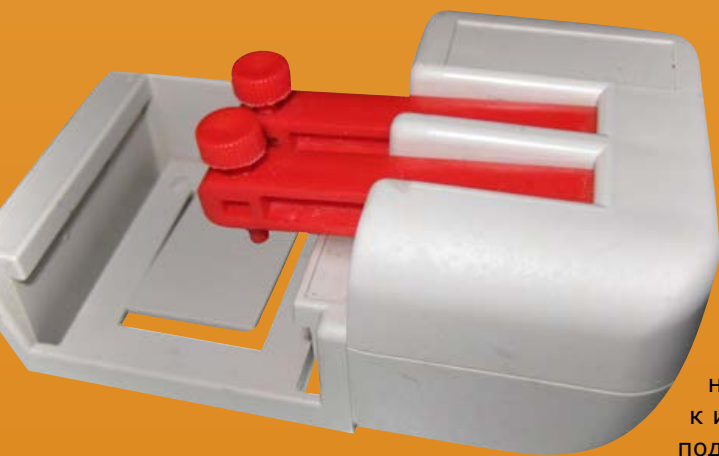
Super Chair

Еще одна адская вещь — супер-кресло или Super Chair, позволяющий, опять же, управлять игрой с помощью своего тела. Выглядит устрашающе. По бокам от сиденья расположены две палки с кнопками A, B, Start и Select, само же сиденье крутится в разные стороны. Держась за палки с кнопками и наклоня с помощью таза сиденье в нужную сторону, игрок управляет действиями персонажа. Хотелось бы мне посмотреть на человека, просидевшего на этом кресле с пятю часов играя в какой-нибудь скроллер. Купи кресло — сколиоз в подарок.



Power Clip

Пожалуй, одной из самых загадочных примочек для NES можно назвать Power Clip — глядя на него, не сразу догадаешься, для чего он предназначен. Выглядит он как коробка с двумя красными штырьками, своими концами насаживающимися на кнопки A и B. Сзади расположены два колесика, которыми эти загадочные штырьки и управляются. Power Clip позволяет с бешеной скоростью давить на кнопки. Полезность сего изобретения крайне сомнительна, хотя некоторые энтузиасты заявляют, что зачастую одними пальцами необходимой скорости не добьешься. Что ж, флаг им в руки; в таком случае, к их мозолям на ладонях добавятся еще и мозоли на подушечках пальцев.



NES Advantage

Преимущество. Пожалуй, в данной ситуации название вполне можно назвать говорящим. Устройство представляет собой аркадо-подобный джойстик с рычагом, четырьмя кнопками, двумя колесиками, регулирующими мощность режима Turbo, а также кнопки Start, Select, Slow, позволяющая замедлять действие на экране (по тем временам — огромный прорыв!) и переключатель между игроками — Advantage подключался к двум портам от джойстиков и, таким образом, мог использоваться в играх, где игроки выступают по очереди. В целом, судя по отзывам, штука достаточно удобная как в управлении, так и в улучшении игрового процесса. Пожалуй, NES Advantage можно по праву назвать одним из лучших и действительно полезных аксессуаров для NES.



К сожалению или к счастью, ни одно из этих чудес не дошло до просторов нашей необъятной. Тем не менее, возьму на себя смелость сказать, что мы ничего не потеряли. В конце концов, джойстики и световой пистолет никто не отменял.

Bandai Super Controller II (Mega Controller)



Все это так же круто на словах, как бесполезно на деле. Кому, по большому счету, были нужны все эти чудаковатые режимы, кроме разве что включения турбо? Да еще и при циклопических размерах и за немалую цену. Чудо-геймпад от Bandai был выпущен и для NES (более цивилизный, пластмассовый и обтекаемый), и для Famicom (суровый девайс а-ля Fallout), усиленно рекламировался в прессе, но успеха не снискал.

Титанический геймпад от Bandai — оружие матерых самураев. Количество нафаршированных в него функций сполна оправдывает его внушительный размер. Включение турбо-режима весьма актуально в условиях победившей двухкнопочности лицензионных консолей. Можно задать лимит времени, после которого игра ставится на перманентную паузу. Такой метод борьбы с игроманией. А если вы настоящий хардкормен, вас, безусловно, порадует «Arsenal mode», в котором можно поставить ограничение на число нажатий, например, кнопки стрельбы, имитируя ограниченный боезапас! Наконец, помня, как мы любим играть, Bandai встроили игру в свой контроллер, чтобы мы могли играть, когда будем играть! Игрушка воспроизводится на LCD-экранчике и по геймплею аналогична нинтендовским Game & Watch, ну или нашим «Электроникам».



The Ultech 3 Meijin-kun

Это громоздкое нечто призвано превратить ваш NES-геймпад в настоящий аркадный джойстик! Девайс тоталитарно-коммунистического облика нахлобучивается сверху на геймпад таким образом, что рукоять оказывается над крестовиной и управляет ей, а на вершину рукояти посредством, натурально, пневмопривода выводится управление кнопками А и В. Никакого электричества. Steampunk Forever! А то, что играть с помощью этой штуки почти невозможно, дело десятое.



Broderbund U-Force

Один из самых необычных, прогрессивных, несвоевременных контроллеров 80-х. Игровой терменвокс от Broderbund 1989 г. Управляйте игрой бесконтактно, движениями рук в воздухе! Устройство, похожее на разложенный ноутбук, использует 10 инфракрасных датчиков для регистрации дирижерских пассов игрока. Затем они интерпретируются как нажатия определенных кнопок. На самом U-Force есть кнопки Start и Select и переключатели турбо-режима. Более того, в комплекте еще два дополнительных устройства, которые устанавливаются в паз на нижней стороне U-Force. T-Bar — контроллер наподобие самолетного штурвала, с двумя рукоятками и кнопками на них. Power Bar — в сущности, просто отражатель, увеличивающий территорию действия датчиков и, соответственно, свободу действий игрока. Предназначен он был главным образом для симуляторов бокса, особенно Mike Tyson's Punch-Out — чтобы, понимаешь, не жать на кнопки, а реально махать кулаками!



Увы, Broderbund стоило помнить о простой вещи: хорошая реализация важнее хорошей идеи. U-Force сгубила как раз реализация. В некоторых играх контроллер работал вполне нормально, другими же управлять было практически невозможно. Но главное даже не это — новаторский подход к управлению заставлял буквально ломать рефлексy,

запоминать какие-то непростые движения и махать руками в воздухе по часу. Сложно получать удовольствие от игры в таких условиях. И все же, по-видимому, U-Force не настолько ужасен, чтобы включать его в «10 худших контроллеров всех времен», как сделали IGN и MSN.



Top Rider Controller

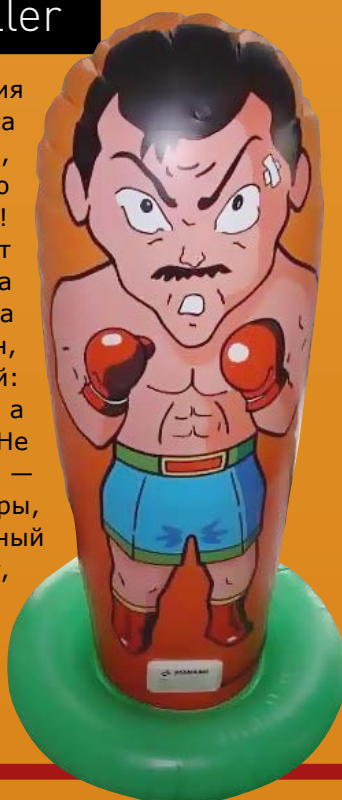
Представьте: вам дарят на день рождения картридж с игрой, мотогонкой Top Rider. Только упакован он почему-то в огромную коробенцию. Открываете коробку, а там, кроме самого картриджа, лежит... надувной мотоцикл. Только руль пластмассовый — он-то и служит контроллером. Надуваем мотоцикл, прыгаем верхом, и понеслась!



Игра Top Rider и надувной мотоцикл были созданы друг для друга. Мотоцикл продавался только в комплекте с игрой, игра могла управляться только с помощью мотоцикла (хотя с помощью чита таки можно переключить управление на обычный геймпад). Главной проблемой было возрастное, точнее, весовое ограничение: не каждого седока мог вынести этот контроллер, и если малолетний гонщик подрастал или, например, на байк громоздился его старший брат, это могло закончиться ДТП со взрывом...

Exciting Boxing Controller

Представьте: вам дарят на день рождения картридж с игрой, симулятором бокса Exciting Boxing. В огромной коробенции, да. В которой, кроме картриджа — кто бы вы думали — надувной боксер! Суровый, японский с усами. В отличие от надувного байка Top Rider, боксера можно было купить и отдельно от игры, а игру отдельно от боксера. Работал он, понятное дело, контроллером-грушей: мутузим по его резиновой физиономии, а герой на экране избивает противника. Не очень понятно, как это все работало — видимо, в боксера вмонтированы сенсоры, чувствующие удары по нему, а зеленый коврик, простирающийся от его ног, очевидно, регистрирует перемещения, когда на него наступаешь.



Сегодня надувной японский боец достаточно редок, на аукционах его цена достигает сотен долларов. Зато от самой Konami, между прочим!

авторы:
Alina Punkova
masterpeace

Факт #15

Sharp Famicom Titler. Этот агрегат, похожий на офисный факс, — на самом деле мощнейшая версия консоли Famicom. Выпущена фирмой Sharp по лицензии Nintendo в 1986 году эксклюзивно для Японии. Что она умеет? Во-первых, генерирует изображение в режиме RGB, в результате чего оно, говорят, получается ярким и кристально четким. Во-вторых, имеет выход S-Video. В-третьих, имеются тачпад и клавиатура, позволяющие выводить субтитры на экран прямо во время игры. Наконец, подключив видеокамеру с RF-интерфейсом, можно записывать геймплейное видео вместе с субтитрами прямо с самой консоли. В отличном RGB-качестве. Рай для проходимцев!



Факт #16

Такие агрегаты под названием Famicom Disk Fax в конце 80-х можно было найти во многих японских торговых центрах. Владельцы особых синих дискет для Famicom Disk System могли подойти к этому автомату, сунуть в него дискету с игрой — и установленный в игре рекорд вместе с данными игрока отправлялся на сервера Nintendo. Периодически Nintendo устраивала розыгрыши призов среди рекордсменов.



Факт #17

Первое подобное состязание было проведено весной 87 года по игре Golf Japan Course. Призом же на первом турнире был вот такая позолоченная дискета со спецверсией того же гольфа с дополнительными уровнями. Упакованная в коробочку в виде Диск-куна (маскота Famicom Disk System). Второй турнир прошел осенью того же года, игрой была Famicom Grand Prix: F-1 Race, а призом — редкая версия портативки Super Mario Bros. Game & Watch. Позже прошло еще несколько турниров, с такими же раритетными призами, за которыми теперь гоняются коллекционеры.





Факт #18

Еще один интересный автомат — Famicom Disk Writer. Приносишь дискету для FDS, вставляешь в автомат и записываешь на нее новую игру! Годились как чистые дискеты, так и с уже записанными играми. При желании можно даже было сделать «многоигровку». Каждый автомат был заряжен девятью играми, а всего их было доступно более 100. Запись стоила 500 йен — примерно в 6 раз дешевле, чем купить игру на носителе. Всего было установлено больше 3000 таких автоматов, они простояли в магазинах до 1993 года, после чего были постепенно демонтированы. Хотя некоторые дожили до 2003 года.



Факт #19

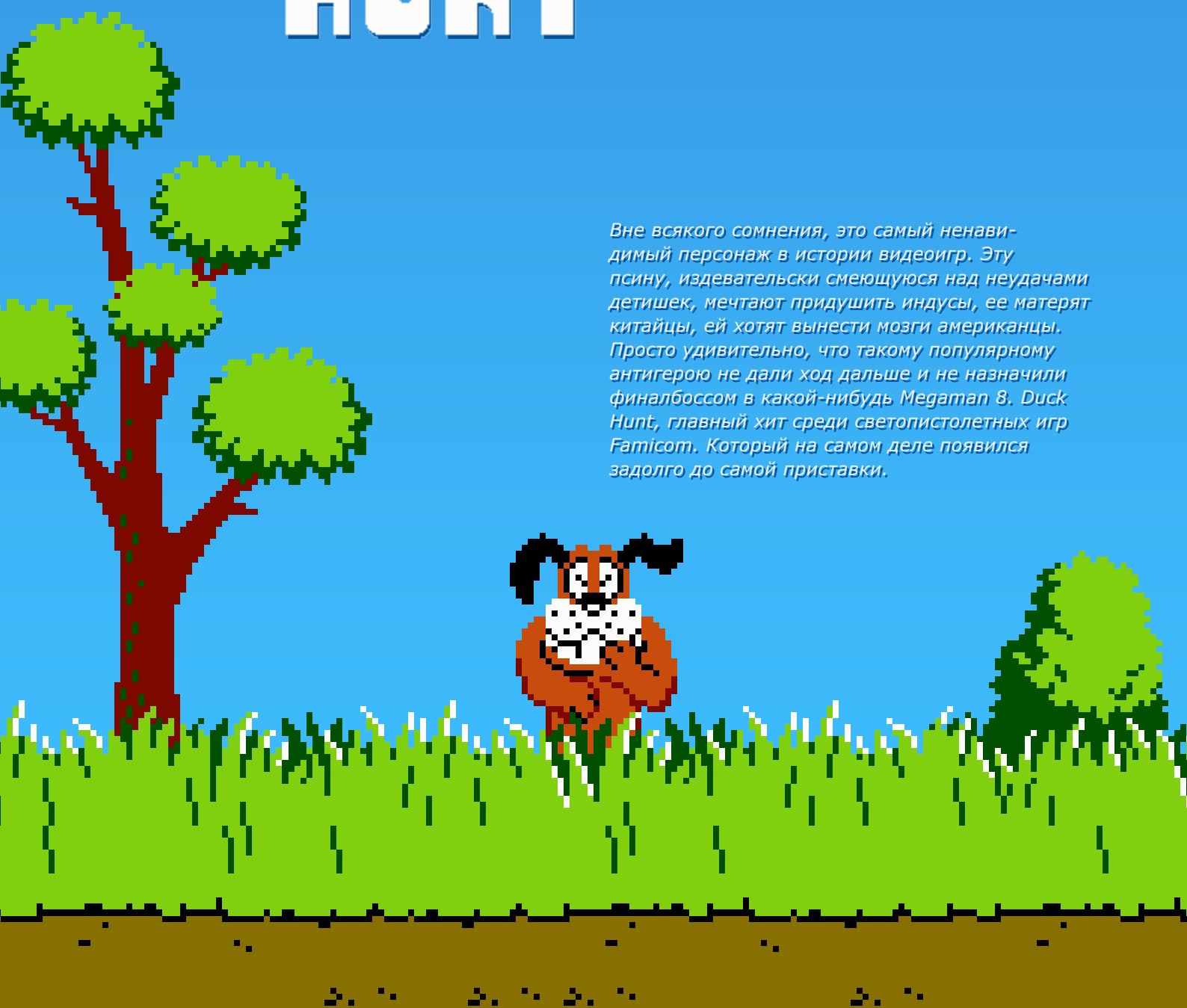
Масаюки Уэмура, возглавлявший разработку Famicom, прежде работал в компании Sharp, где проектировал солнечные батареи. Эти наработки легли в основу самого известного периферийного устройства для Famicom — светового пистолета. Который, кстати, в ранних версиях имел вид натурального револьвера.



Факт #20

DUCK HUNT

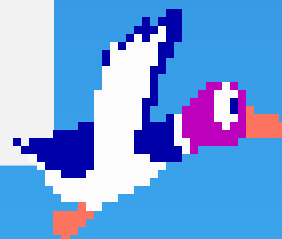
Вне всякого сомнения, это самый ненавидимый персонаж в истории видеоигр. Эту псину, издевательски смеющуюся над неудачами детишек, мечтают придушить индусы, ее матерят китайцы, ей хотят вынести мозги американцы. Просто удивительно, что такому популярному антигерою не дали ход дальше и не назначили финалбоссом в какой-нибудь Megaman 8. Duck Hunt, главный хит среди светопистолетных игр Famicom. Который на самом деле появился задолго до самой приставки.



Суровая коробка. В точно таких, наверно, продавали патроны к настоящим «кольтам». Это 1976 год, и это Duck Hunt. Игра со световым пистолетом. От Nintendo.

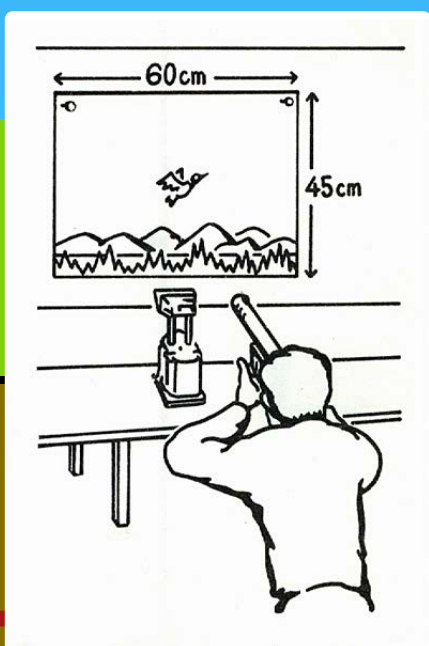


Ну то есть как с пистолетом — с целым охотничьим ружбаном. А приставка ей не нужна — вместо нее вон та белая штука, которая на самом деле проектор. Да, телевизор ей тоже не нужен.



А в остальном — охота на уток, она и есть охота. Проектор проецирует на стену светящихся пернатых, и при «попадании» они весело падают вниз. Утки носятся по стене с огромной скоростью, так что определенная реакция требуется — а ведь наши вальяжно летающие NES-овские «утки» считались самой детской из всех «стрелялок».

Никакой собаки тут еще, конечно, нет. Как нет и цвета, звука — эти мелочи должно дорисовывать воображение. Зато есть ружье и проектор.



А как у нас?

А тут мы тоже не лыком шиты. Наше руководство, как известно, охоту очень уважало и всячески поощряло. Поэтому, когда появились игровые автоматы, львиная доля их была посвящена различным видам стрельбы по зверям и по тем же уткам зимой и летом, в лесу и на болоте, а также и просто по мишеням.



WILD GUNMAN

Wild Gunman — штука более серьезная. Дикий стрелок. У утки нет револьвера, утка может только улететь, да собака морально унизит вдогонку. То ли дело тexasский бандит. У бандита одна цель — убить тебя, и единственное средство сохранить шкуру — убить его быстрее. Счет не на секунды — на доли секунды. Кровь кипит. И да, этот нинтендовский аттракцион тоже появился еще в 70-х.



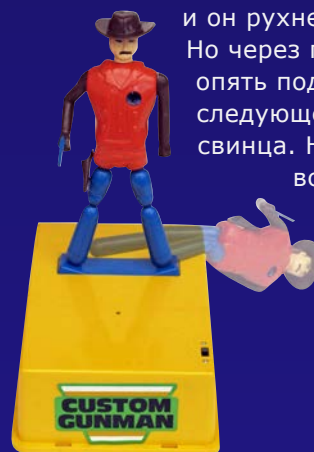
Кольт, прожигающий колоритного уроженца Невады супербластерным зарядом в самое сердце — уже упаковка дает понять весь драматизм действия. Это серия игрушек Kousenjuu Custom — первые домашние игрушки со световым пистолетом. Первые наборы появились в продаже в 1971-м.



А в 1976-м появилась версия Custom Gunman, где в качестве цели выступал вот этот усатый невадец. Его можно было купить как отдельно, так и в комплекте с пистолетом.



Включаешь игрушку — ковбой со скрежетом встает, как зомби из могилы. Если его поразить из светового кольца в сердце-сенсор, ноги его подкосятся, и он рухнет замертво. Но через пару секунд опять поднимется за следующей порцией свинца. Нежить, воистину.



Если копнуть глубже, оказывается, что игрушка под названием Wild Gunman была у Nintendo еще в 1972 г. Правда, ни грамма электроники в ней нет. Зато в нее можно играть вдвоем! Ковбои перестреливаются металлическими шариками, направляемыми под поверхностью красной пластмассовой пустыни, и перемещаются рукоятками навроде вратарей в том самом хоккее. Остроумно и даже, возможно, увлекательно.



Нельзя не упомянуть и о еще одном «Диком стрелке» — игровом автомате 1974 года. Тут все по-настоящему, ведь в недрах автомата скрывается натуральный кинопроектор! Кидаешь монетку, выбираешь один из четырех «фильмов», и вперед — стрелять по настоящим, не рисованным негодяям.



А как у нас?

А у нас убивать людей было нельзя, даже плохих (если только это не вражеские солдаты). В отличие от зверей. Поэтому автоматов с вредящими детской психике бандитскими перестрелками в СССР не было.

Факт #21

Отличный экшен Raf World, он же Journey to Silius, изначально разрабатывался по мотивам «Терминатора». Потом Sunsoft потеряла лицензию, и вместо отличного экшена во вселенной «Терминатора» мы получили... просто отличный экшен. Наглядных свидетельств тому очень немного, но вот одно из них — анонс игры, где она еще значится как «The Terminator», со скринами этой ранней версии.



Факт #22

Похожая история произошла и с Мегаменом. Изначально планировалось сделать игру по лицензии аниме и манги Astro Boy, но Capcom лишилась лицензии и изобрела своего героя. При создании Мегамена для него предлагались имена «Mighty Kid», «Knuckle Kid» и «Rainbow Man», но в итоге в японском варианте было выбрано имя Rockman. Однако для западного рынка его переименовали в Мегамена, просто решив, что Рокмен — плохое имя. Хотя Мегамен, в общем-то, ничем не лучше.



А по Astro Boy была сделана другая игра — Tetsuwan Atom.

Факт #23

В самой первой части «Черепашек-ниндзя» (она же Gekikame Ninja Den) Эйприл является дочерью Сплинтера! А цель игры — превратить крысу обратно в человека.



Факт #24



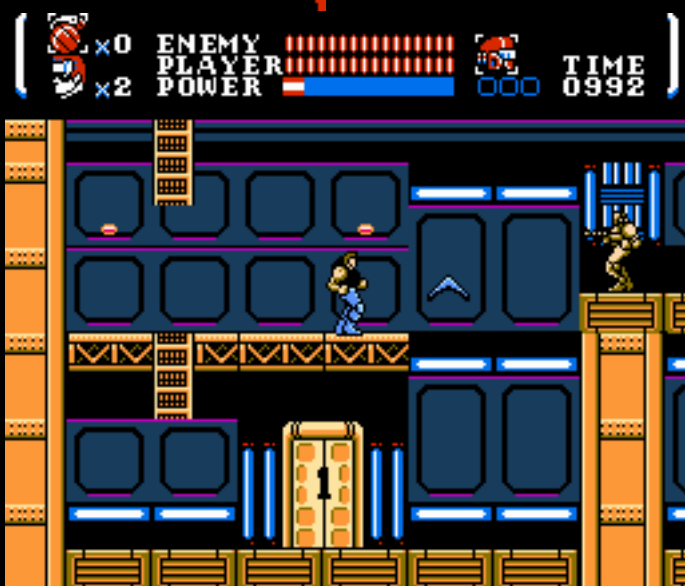
*"Congratulations.
Bomber man becomes
runner. See you again
in Lode Runner"*

Если заглянуть в мануал «Бомбермена», то выясняется, что Бомбермен — робот, с утра до ночи без продыху батрачащий на подземной фабрике. Однажды его это достало, он взбунтовался и решил сбежать. А потом еще и стать человеком. Этот сюжет позволил притянуть Бомбермена за уши к Lode Runner'у (помните же ролик в конце, где Бомбер превращается в Раннера). Хотя в самом Lode Runner о Бомбермене ни словом не упоминается.



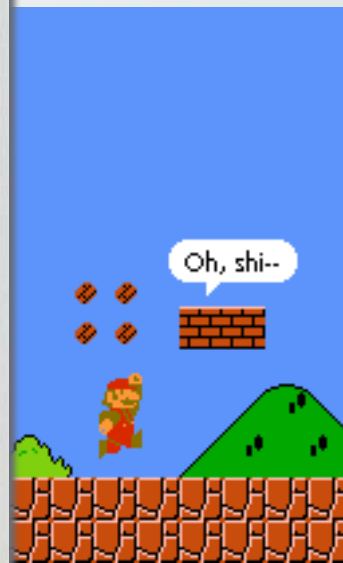
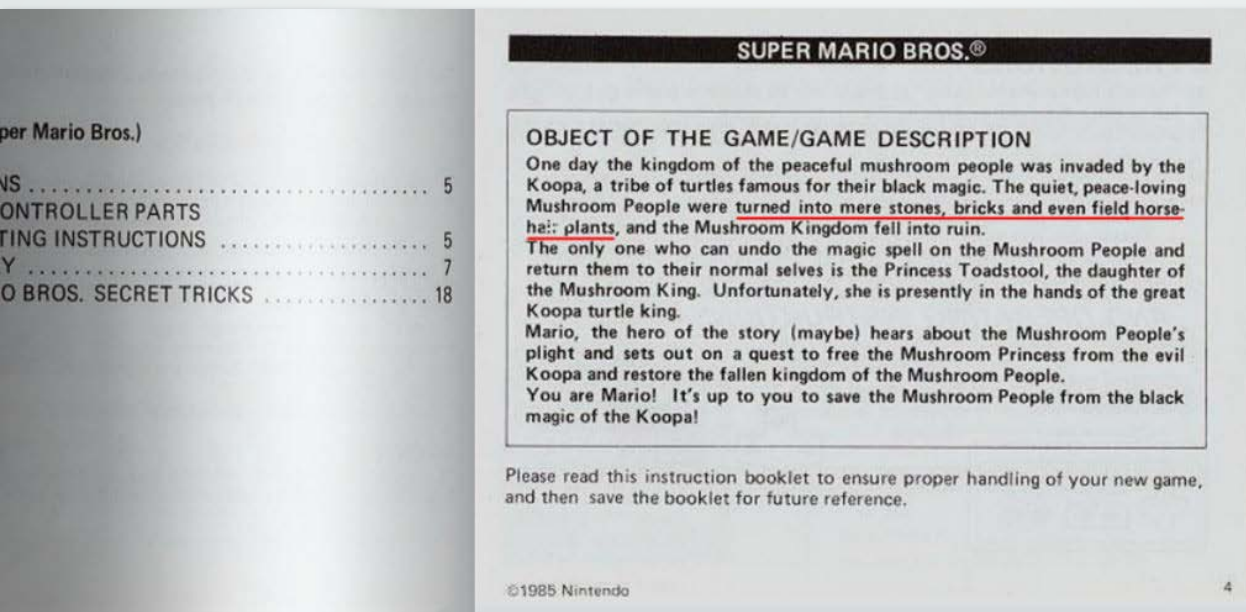
Факт #25

Многие «фамикомовские» игры для западного рынка подвергались изменению. Наибольшее хирургическое вмешательство претерпела Power Blazer. Большинство врагов и боссов оставили нетронутыми, как и великолепную музыку, но все остальное перетряхнули до основания. Игра получила другого героя, переделанную физику, полностью новый дизайн уровней, перелопаченный сюжет. На выходе получилась практически другая игра — намного лучше, намного проще и под именем Power Blade.



Факт #26

И снова про Марио. Вы думаете, что кирпичи, из которых усатый выколачивает деньги и призы — это просто кирпичи? Давайте заглянем в мануал. «Тихие и миролюбивые жители Грибного Королевства были обращены в камни и кирпичи...» Погодите, выходит, что Марио разносит в щепки превращенных жителей грибного королевства, и ему еще за это приплачивают! Уничтожает их сотнями, тысячами!



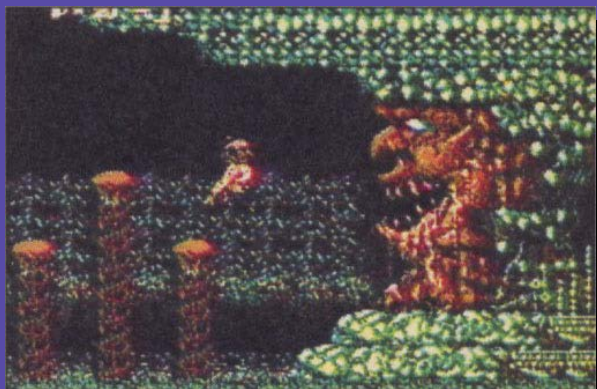
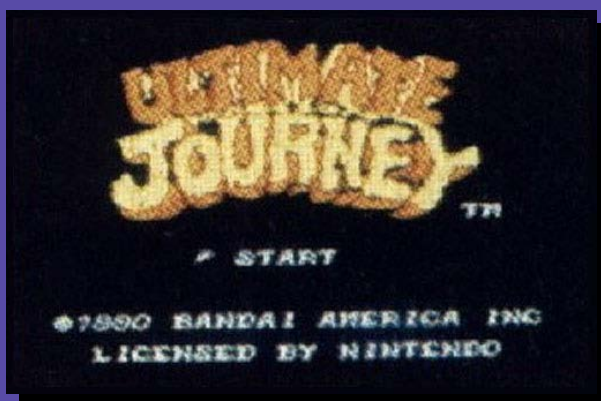
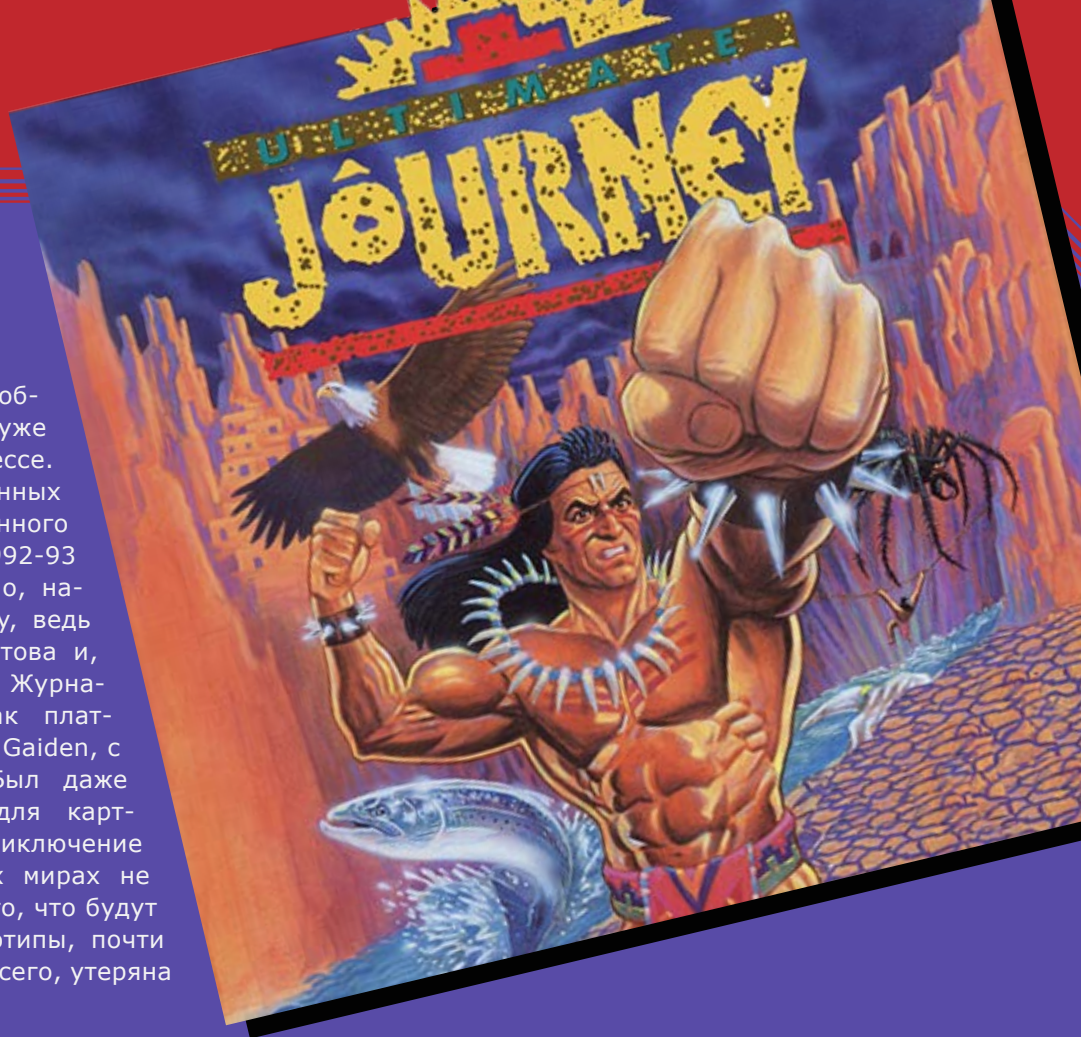
Факт #27

Настоящее имя Кирби — Tinkle Poro! Когда игру начали продвигать на Запад, вдруг оказалось, что американским пацанам не очень-то нравится играть за розового колобка. А с таким названием игрушке вообще ничего не светило. И разработчик Сатору Ивата волевым решением переименовал героя в Кирби. Возможно, в честь того самого адвоката, заполучившего яхту. Хотя сам Ивата утверждает, что не помнит, как это имя придумал.



Факт #28

Очень многие игры не добрались до релиза, хотя уже были анонсированы в прессе. Особенно много отмененных игр было под конец жизненного цикла приставки, в 1992-93 годах. Более всего обидно, наверно, за Ultimate Journey, ведь она была практически готова и, по отзывам, великолепна. Журналисты описывали ее как платформер, похожий на Ninja Gaiden, с ролевыми элементами. Был даже готов дизайн коробки для картриджа, но эпическое приключение индейца в потусторонних мирах не увидело свет. Шансов на то, что будут найдены картриджи-прототипы, почти нет, так что игра, скорее всего, утеряна навсегда.



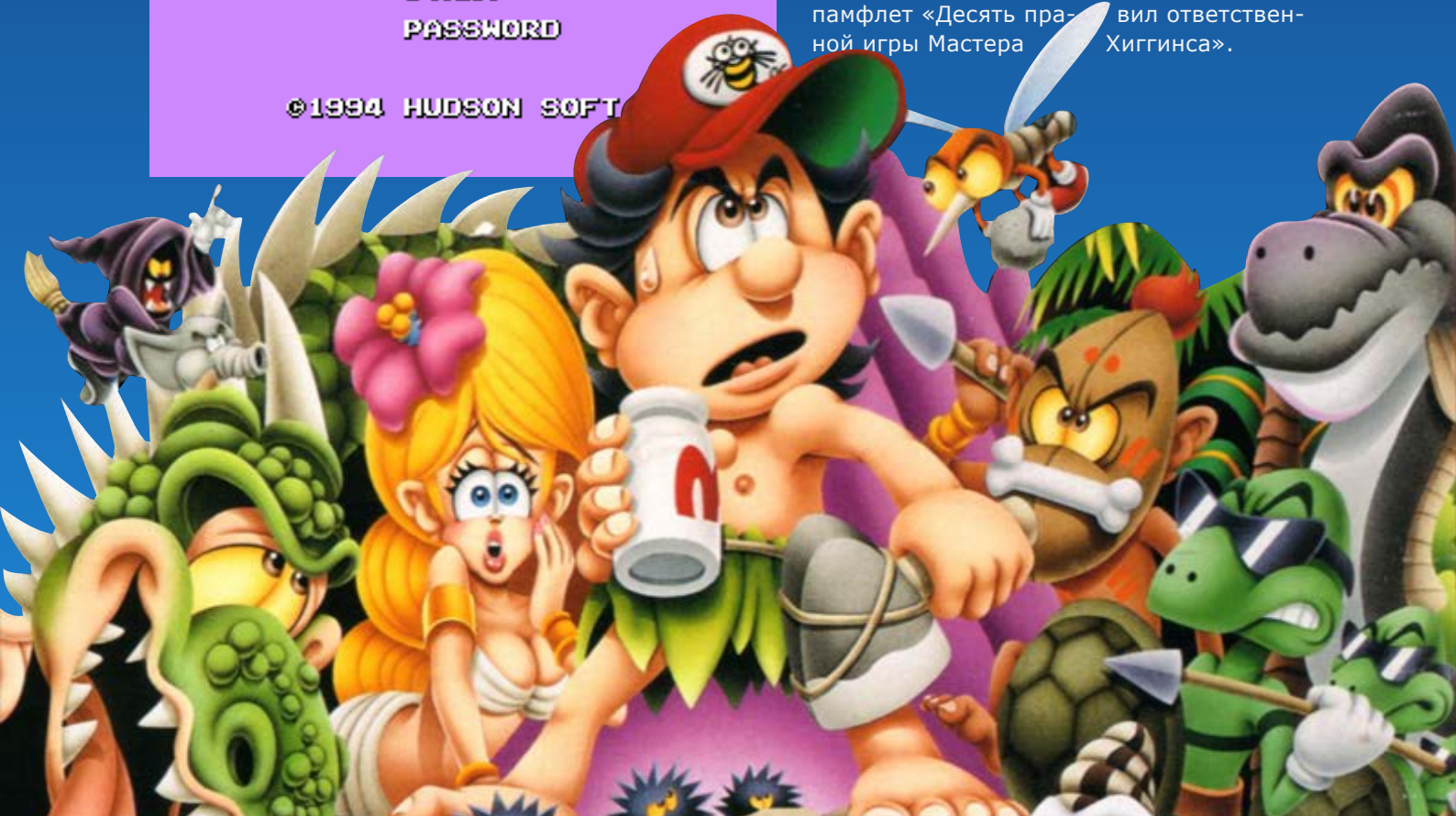
Факт #29

ADVENTURE ISLAND IV

Игра Takahashi Meijin no Bouken Jima IV, известная нам под названием Adventure Island 4, стала не только завершающей в серии игр Adventure Island на Famicom/NES, но и последней игрой, выпущенной для Nintendo Entertainment System. С AI4 закончилась целая эпоха, на которой выросло несколько поколений геймеров, а сама игра стала если не лучшей в серии, то, в любом случае, разительно отличной от своих предшественниц.



Ответ на вопрос, получил ли Мастер Хиггинс славу, которую он заслуживает, зависит от отвечающего. Будучи звездой более чем полдюжины игр на четырех разных системах, этот метаящий топор, крушащий улиток, поедающий фрукты, прыгающий по платформам герой серии Adventure Island, несомненно, подарил многим геймерам часы увлекательной игры. Много лет назад он даже был чем-то вроде символа Hudson Soft — родители, обеспокоенные игровыми привычками своих детей, могли написать и запросить памфлет «Десять правил ответственной игры Мастера Хиггинса».



Тем не менее, не все оценивали приключения Хиггинса одинаково. Кто-то мог назвать игру вполне себе средней, ничем не выдающейся. Некоторые считали ее всего лишь дешевым клоном Wonder Boy. Тем не менее, Hudson Soft никогда не оставляли попыток улучшить игру. Каждая игра серии приносила новый элемент, от карты уровней до динозавриков.



Наступил 1994 год. Великая эра NES шла на убыль, и даже Hudson Soft, кажется, продвинулись, выпустив Super Adventure Island 2, совершенно отличную от других игр серии, для SuperNES. Но в тот год Япония увидела эксклюзивный релиз финальной части серии AI для Famicom, игру, с которой Hudson Soft максимально приблизились к идеальной формуле: Adventure Island 4, официально выпущенную под названием Takahashi Meijin no Bouken Jima IV (под привычным названием Adventure Island 4 игра никогда не была выпущена).

Отличия очевидны с самого начала, когда некое мистическое существо НЕ КРАДЕТ спутницу Хиггинса. Вместо этого он похищает его друзей-динозавриков, и Хиггинс отправляется на их поиски. Появляется и нулевой уровень, на котором герой выбирает одну из дверей; изначально доступны лишь несколько из них, но по мере продвижения игроку открываются все новые и новые двери, а вместе с ними новые оружия, динозаврики и прочие бонусы.

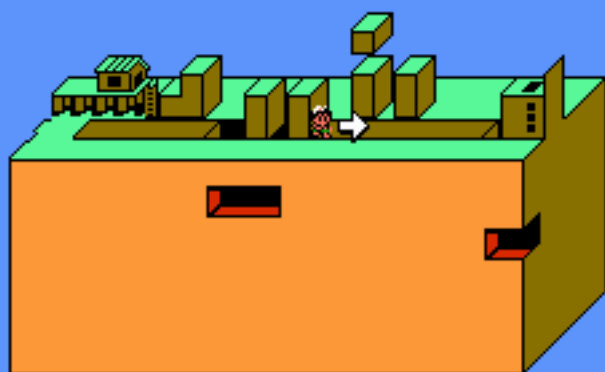


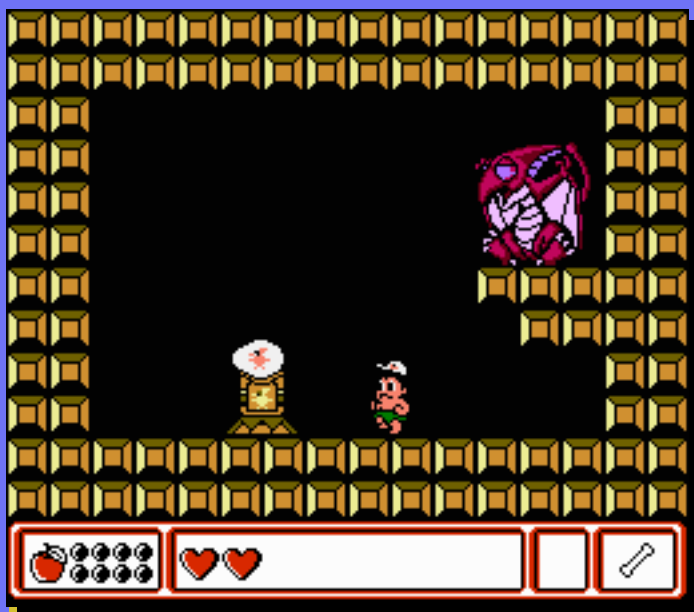
Принципиальное отличие AI4 от предыдущих игр серии в том, что уровни становятся разветвленными, а не линейными, что сближает его с такими играми, как Metroid или Blaster Master. Тем не менее, заблудиться в этом мире сложно — победа над очередным боссом открывает путь к следующему, и так далее. К тому же, на помощь может прийти карта, особенно полезная на более поздних уровнях. На пути Хиггинс может собирать оружие и другие полезные вещицы, от знакомых нам бумерангов и скейтбордов, до сноубордов и водяных пистолетов, которые, к тому же, могут храниться в инвентаре и быть использованы в любое время. Хиггинс также, наконец, может выдержать более одного удара — на протяжении уровней можно найти хитро спрятанные контейнеры с сердцами, продлевающими жизнь герою. Счетчик времени в этой игре отсутствует, так как длительность уровней ощутимо возросла.

На пути Хиггинса также поджидают мини-игры. В то время как большинство из них позволяют выиграть полезные, но не жизненно необходимые предметы вроде воскрешающей феи, без прохождения других продолжить игру будет невозможно.



У Хиггинса появляется дом — этакая хижина с крышей из пальмовых листьев. Вернуться туда можно в любой момент нахождения на базовом уровне, дабы пополнить силы, вздремнув на кровати, или записать пароль к тому или иному уровню.





Динозаврики по мере освобождения селятся в деревне динозавриков рядом с хижинкой Хиггинса, откуда их можно выбрать в качестве компаньонов. Их также можно хранить в инвентаре, но только одного за раз. Теоретически, это вносит стратегический элемент в игру: полетишь ли ты навстречу следующему боссу сквозь облака на птеранодоне? Или нырнешь под воду на элазмозавре? Или сделаешь ставку на огненные силы одного из остальных динозавриков? К сожалению, динозаврики менее полезны, чем могут казаться. Исчезают они всего с одного удара, а для того, чтобы их вернуть, потребуется долгий путь обратно до хижинки Хиггинса.

Hudson Soft привнесли множество других замечательных новшеств — интересные боссы, возможность увидеть превдо-3D карту, и даже заставка к игре претерпела определенные изменения. Тем не менее, им еще было, куда расти. Многие предметы полезны всего пару раз на протяжении игры, а вся стратегия с динозаврами складывается только на более поздних уровнях. По крайней мере, весь игровой процесс не занимает слишком много времени.



В игре появляются и давно знакомые нам NPC — помимо драконов, живущих в пещерах, подруга Хиггинса также получила экранное время, провожая его в путь и встречая дома.

Мы, возможно, никогда не узнаем, что еще планировали Hudson Soft, ведь в данный момент компания кажется более заинтересованной в бесконечных релизах вариаций Bomberman. Как бы то ни было, Adventure Island 4 остается инновационным двухмерным платформером и достойным завершением такой долгой серии игр.

Источник: <http://classicgaming.gamespy.com>
Перевод: Алина Панкова



Факт #30

Всего за всю историю
было продано более
67 миллионов
приставок NES
и Famicom и 534
миллиона картриджей!

FAMICOM TIMELINE



Три эксперта:

DUCKTALES

-REMASTERED-



Александр
Axl
Гладских



Никита
nikita600
Никитов



Николай
omkol
Волков



Intro

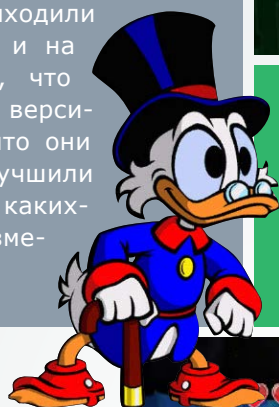
Жизнь летит, как ураган, и, казалось, только вчера я гонял Дядюшку Скрягу по восьмибитным просторам планеты. Тогда игра понравилась мне меньше, чем вторая часть, так как это был своеобразный регресс (сначала я поиграл во вторую), и игра казалась мне не такой интересной, как вторые «Утки». Но всё же, узнав о выходе ремейка в апреле месяце, я ждал его с огромным нетерпением. Тем временем, глобальную сеть будоражили беспощадные волны народной молвы, мол, нельзя передать второй раз те ощущения от игры, ремейки убивают оригиналы и т. д. Я как человек, имеющий собственное мнение, пропускал это всё мимо ушей и ждал выхода, предварительно оформив предзаказ в «Стиме». Последние сутки ожидания рвали мозг и судорожно трясли тело. В последний час дело дошло до отсчитывания минут. Долгожданная кнопка появилась, загрузка, установка, ЗАПУСК! Вперёд в Дакбург, друзья!



И первое разочарование — мой Genius MaxFire G-08X2 (я взялся играть именно им, дабы погрузиться в ностальгию) не поддерживается, та же проблема с геймпадом от PS2 и китайским 10-кнопочным падом (порт с Xbox360 дал о себе знать). Благо, для решения таких проблем под рукой всегда есть Xpadder.

Настроил, поехали!

20 лет прошло с последнего выхода игры по мультсериалу Утиные Истории. Оно и неудивительно, так как мультсериал давно не снимается, транслируется довольно-таки редко, да и вообще «Дисней уже не торт» и в основном снимает наркоманию разной степени паршивости. И вот, внезапно, анонсируют Duck Tales Remastered — «отремастереную» версию старых добрых «Утиных историй», которые выходили на Famicom, а потом и на NES. Стоит пояснить, что под «отремастеренной» версией нужно понимать, что они взяли старую игру, улучшили графику, музыку, но каких-либо кардинальных изменений не внесли.



DuckTales — одна из моих любимых игр детства и я с большим нетерпением ждал DuckTales Remastered. Но вот я дождался и в целом могу сказать следующее — римейк, а точнее, ремастеринг, удался. Можно, конечно, было ожидать большего, но давайте по порядку.

Форма

Вопрос с графикой в случаях с ремейками всегда стоит остро. Разработчики пытаются создать то, что не оттолкнуло бы старых фанов и притянуло бы новых. Я ради интереса показывал геймплейные видео своим друзьям, в основном не склонным к ретро-играм. В итоге получал фразы вроде «почему всё так слащаво и пластилиново?». Но, как говорится, ньюфагу не понять душу ретро геймера. Моё мнение касательного этого аспекта: всё выглядит достойно. Мы всегда хотели чтобы персонажи «Утиных историй» были как в мультсериале — мы это получили.

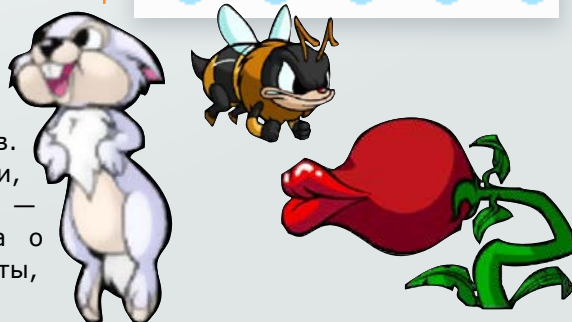
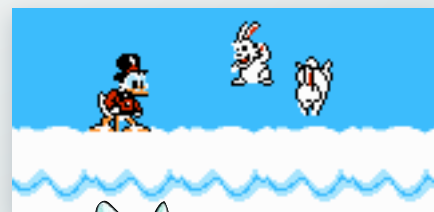
Вспоминая детство, я задавался вопросом: почему куртку красного цвета, а не синего (да-да, я до того момента не видел старых мультв со Скрягой). Единственное, в чем всё-таки я согласился со своим другом в плане пластилиновости, так это с бэкграундами — они на фоне такого живого и активного главного героя выглядят мертвовато.



Этот недостаток попытались немного прикрыть за счёт идущего снега, движущихся растений, парящих бабочек и т. д. Лично для меня этот недостаток не критичен, да и не особо важен, так что фанат «Уток» особо не будет обращать на это внимания, находясь под воздействием чарующего ностальгического геймплея.

Также в минус я отнёс бы излишнюю «кавайность» некоторых встречающихся на уровне врагов. Например, зайцев. Господи, ну посмотрите на их лица — они как из мультфильма о Белоснежке или Бэмби взяты,

сравните их с зайцами из оригинала. Вспомнили эти хитрые ныряющие в снег восьмибитные морды?



Три эксперта: DuckTales: Remastered



Ну и теперь самое главное «НО». Почему, когда идут диалоги между персонажами, они не открывают рот? Может, общение происходит на ментальном уровне? Или же у аниматоров сработала матушка лень? Ответа на этот вопрос я так и не получил.

SCROOGE: I'm tellin' you kids for the last time, there are

И вот наступил день выхода, ты покупаешь игру, начинаешь играть, и первое, с чем ты сталкиваешься — это плохое сочетание 2D с 3D графикой. Трёхмерные объекты выглядят неуместно по сравнению с отличными двумерными объектами.



Задний план игры — это что-то с чем-то. Да, они местами хороши, т.к. разработчики пытались воссоздать задние планы как в мультсериале, но я до сих пор не понимаю, почему в игре столько входов. Это просто нелогично. В оригинале было всё отлично, фоны хоть и не блистали детализацией, но не было столько идиотских входов. Понятное дело, что если игра разрабатывается под консоли, то должна быть какая-никакая оптимизация, но почему бы не сделать всё так, как было в оригинале?

Следующее, с чем ты сталкиваешься — это огромное количество видеовставок. Вроде бы, чего плохого может быть в том, что раскрывается сюжет? А вот нет: когда игровой процесс прерывается каждые пять минут, эти видеовставки начинают раздражать. Ещё большее раздражение вызывает отсутствие простой кнопки пропуска видеовставки — вместо этого надо выйти в меню и там нажать пункт Skip Cinematic. А про ляпы говорить даже страшно. Чего только стоят 40 братьев Гавс в самом начале игры, хотя по мультсериалу их было не больше 13.



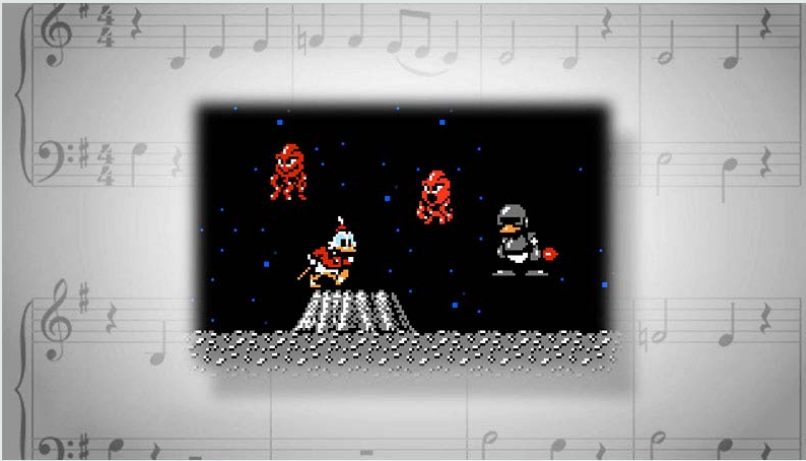
Начнём с графики. К рисованным персонажам претензий почти нет — нарисованы и анимированы они великолепно, разве что в катсценах персонажи не открывают рот, и иногда их эмоции не к месту. Например, МакДак может стоять с нейтральным выражением лица в самый трагический момент. Про фон, который в основном трёхмерный, можно сказать следующее — если джунгли нарисованы ещё примитивно, то к другим уровням так сильно придраться я не могу, при этом даже в джунглях почему-то быстро перестаёшь обращать на это внимание. В целом, задний план на уровнях выглядит ярко, красочно, детализированно, в особенности радуя глаз и великолепно передавая атмосферу приключений на больших мониторах и телевизорах. Конечно, посреди всего этого рисованные объекты сильно выделяются, но глаз это всё же не режет и проходить уровни не мешает. В целом оценить графику я могу на 8 из 10.



И музыка! Эта музыка, которая вроде бы и новая, но где-то в её глубине я слышу ту самую мелодию, идущую из телевизора Funai. Саундтрек обрёл новую жизнь. Каждый уровень моё тело покрывала гусиная кожа (жаль, что не утиное оперение). Всё так знакомо, но аранжировки, ясное дело, сделаны заново. Кстати, музыку в игре можно переключать на оригинал, а ещё в галерее за определённую сумму мы можем купить и прослушать старые, оригинальные мелодии к уровням. Разве что большего я ожидал от темы уровня луны (а возможно, я просто стал слишком избалован VGM-каверами на неё), которая для меня лично является музыкальным воплощением исполнения мечты. Но это замечание я не считаю критичным, оно зависит лишь от вашего музыкального вкуса. Но вот следующий пункт, касающийся озвучки персонажей, потряс меня ещё во время ожидания самой игры: все они говорят голосом тех самых актёров из мультфильма (естественно, оригинальной английской версии).

Особенно я хотел бы поблагодарить актёра Алана Янга — сейчас ему 93 года, но, несмотря на возраст, он взялся за озвучку старины Скруджа. Для русского сердца, конечно, ближе те самые голоса из 90-х (Алексея Борзунова, Александра Воеводина, Надежды Румянцевой, Людмилы Гниловой и др.), но, увы, некоторых уже нет с нами, и мы наслаждаемся игрой в том виде, в котором она есть.





Вот к чему я почти не могу придаться, так это к аранжировке музыки. Так как игра стала проходиться дольше, то и композиции удлинени соответственно. Музыка всё так же захватывает, и что немаловажно — её можно слушать отдельно от игры. Помимо аранжировок, нельзя не упомянуть эксклюзивную музыку последнего уровня, который на вулкане Везувий — уж очень она атмосферная, как и сам уровень. Кстати, после прохождения игры можно пройти её ещё раз, включив в настройках музыку, как на NES/Dendy, причём восьмибитные варианты есть даже для титульного экрана и последнего уровня. Итак, музыке я ставлю твёрдые 9 из 10.

Музыкальное сопровождение здесь довольно-таки неплохое, но оно не очень хорошо вяжется с геймплеем, т. к. периодически в композицию врываются звуки электрогитар, а также куча отрывков играется в разных стилях. Лично мне кажется, что, когда разрабатывался оригинал на Famicom/NES, ребята из Carston хотели сделать что-то приближенное к симфоническому оркестру, хотя я могу ошибаться. По поводу звукового сопровождения можно сказать, что оно неплохое, но раздражает то, что во время игры Скрудж порой что-то да скажет, и в эти моменты музыка приглушается. Мелочь, конечно, но всё-таки.



Содержание

Из описания игры в Steam: «Геймплей сохранил аутентичность своего 8-битного предшественника: он все так же прост и увлекателен, с небольшими изменениями для улучшения игрового процесса и графики». Да, всё так и есть: взявшись за геймпад, я практически не почувствовал различий между версиями игр. Естественно движения персонажа стали более пластичными и не столь резкими, как в оригинале. Даже прыжки Скруджа на трости стали, так сказать, нежнее, потеряв при этом ощущение, что у оппонента после этого в дребезги разлетается черепная коробка.



А теперь об уровнях сложности. Всего их 4 (Easy, Medium, Hard, Extreme). Easy и Medium в основном похожи: у вас под рукой появившаяся в меню паузы карта с указанием предметов, которые надо найти, (да, теперь почти в каждом уровне нужно искать какие то вещи, будь то раскиданный по уровню Луны костюм Утки-робота или Ключ Скелета, за которым в этот раз не стали посылать в Трансильванию, а благосклонно положили в конец первой локации африканских шахт).



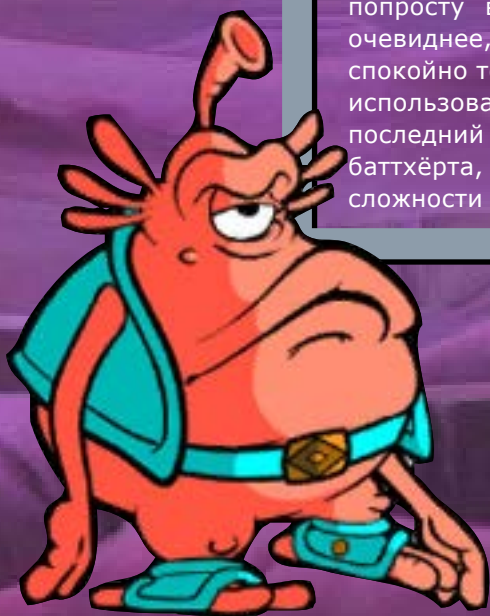
Но, насколько я успел заметить, на данных уровнях сложности у нас нет возможности найти секретные сокровища на Луне и в Африканских Шахтах. Также при гибели персонажа вы появляетесь на том же месте где, вас и прикончили. Зато дополнительных сердец (жизней) можно собрать аж 8 штук. Hard — тут дело обстоит немного посуровей. Умерли? — начинаете с начала локации. Количество сердец при первом прохождении составило 5 (быть может, не все нашёл, так как играл первый раз). Думаете, это тяжело? Нееееет, уровень сложности, находящийся ниже, рвёт ньюфагам боллсы. Extreme — для самых хардкорных ценителей этой игры. Умерли — начинаете с начала уровня, никаких сохранений и дополнительных жизней — Nail Hardcore!

Боссы всем уровням голова. Все они остались на своих местах, но получили новые способности и стали устойчивее. Лунная мышь теперь покрывается зелёной аурой и бежит со скоростью света, статуя в Амазонии активирует ловушки в комнате, Магика вызывает огонь, существо в африканских шахтах, которое я раньше считал большой улиткой, теперь призывает своих сородичей на помощь, Снежная баба осталась без особых изменений, а вот Дракула Дак поднаучился с помощью Магики много чему.



И, естественно, стоит упомянуть о двух новых уровнях. Я воспринял их на отлично, так как они корректируют и дополняют сюжет. Первый из них в самом начале игры — показывает завязку, а второй — финальный. Тут вам и наличие братьев Гавс, штурмующих хранилище мистера МакДи и Жерло Везувия, жаждущее сделать из вас утку-гриль.

В принципе, если сравнивать эту игру с оригиналом, то получается, что неизменным остался только геймплей, а вот очень много мелочей было попросту выкинуто. Уровни стали длиннее, секретные комнаты стали очевиднее, а боссы тут однозначно похорошели. Если раньше они все спокойно терпели поражение от клюшки Скруджа, то теперь нам предстоит использовать элементы окружения, что дико радует. Также порадовал последний уровень. Он, конечно, линеен, но порой доставляет столько баттхёрта, сколько доставлял сам оригинал, по крайней мере, на уровне сложности Nomal.



Теперь перейдём к самому важному — геймплею. Да, он часто прерывается навязчивыми катсценами, но некоторые из них кстати весьма забавные и объясняют некоторые вещи, забытые даже в инструкции к игре — например, почему МакДак ходит по Луне без скафандра. Геймплей остался почти прежним, но всё таким же увлекательным — МакДак ищет сокровища в потайных местах и собирает их, по пути избегая препятствия и назойливых бесконечных врагов, поведение которых в точности скопировано с оригинала. Разве что теперь для прохождения уровня обязательно потребуется облазить его полностью, так как этого требует сюжет — то племянники МакДака угодят в какую-нибудь ловушку, то самолёт ЗигЗага сломается, а сам он потеряет нужные детали.

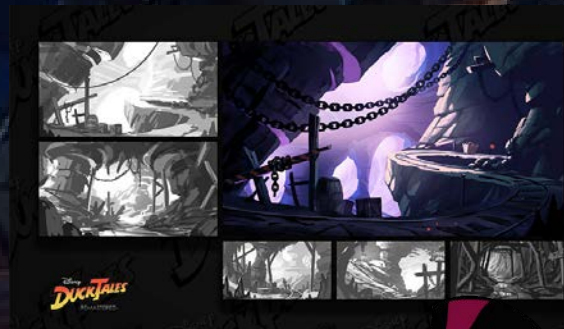


Но и без этого уровни стали длиннее, боссы стали куда разнообразнее и в целом сложнее, а эксклюзивный последний уровень со здешним главарем так вообще произведение искусства — вот бы всю игру да с такими новыми уровнями!

Да, ещё в игре есть титульный уровень, который служит обучением для начинающих игроков. Игра заявлена, как ремастеринг, и в этом она ни капельки не обманывает — всё та же игра, только лучше. И главное, что подходит она абсолютно для всех — новичкам в жанре представлены сложности Easy и Normal с большим количеством жизней, а более опытным — Hard и Extreme. Extreme здесь действительно «экстрим», так как значительно урезаны чекпойнты и нельзя продолжить игру после потери всех жизней. Из облегчений только тот факт, что убрали временной лимит и несколько концовок, лучшая из которых на NES/Dendy достигалась набором десяти миллионов долларов — не сказать, что большой минус.



Из дополнительных бонусов можно отметить открываемые арты, а также (традиционно для современных игр) достижения и таблицы лидеров. Достижения вполне разумные, и практически все из них можно заполучить по ходу игры, не тратя на них слишком много времени. Оценка геймплею — 9 из 10.



Outro

Зная, что, помимо меня, игру будут рассматривать ещё два моих коллеги по журналу, я смотрел на неё с точки зрения ностальгирующего ретро геймера, для которого она стала «Делорианом» в прошлое. Она не идеальная из-за небольших огрехов в виде затяжных и пустых диалогов а-ля «я нашёл этот предмет» или «мы пришли сюда за тем-то», разговоров персонажей с помощью телекинеза, серенького бэкграунда. Она может пытаться как-то заинтересовать новое поколение игроков, но сквозь завесу современных идей прорывается та самая игра, близкая каждому юнцу постсоветских просторов — игра про самого богатого селезня в мире, удостоенного в реальной жизни звания выдающегося гражданина города Глазго. Олдфаги получили качественный ремейк игры детства с достойной двумерной реализацией. Да, её основа не нова и взята из оригинала, но доведена до ума и почти допилена до идеала двумерного платформера.

В заключении, хотелось бы сказать, что название абсолютно не соответствует содержанию. В игру было внесено очень много изменений, которые местами несильно, но испортили игровой процесс, а для людей, которые досконально помнят оригинал, некоторые места покажутся странными. В общем и целом, игра достойна внимания.

Вердикт: обязательно стоит сыграть. Даже игравших в оригинал ждёт немало сюрпризов, неожиданный сюжетный поворот и море удовольствия размером примерно с денежное хранилище МакДака, в которое можно также нырнуть в игре Duck Tales Remastered.

Оценки

8,0

6,0

8,5

Сводная оценка участников
Dendy Forever:

7,42





Megaman Revolution (MMR) и **Megaman Unlimited (MMU)** — фанатские игры классической серии о Мегамане, выполненные в 8-bit-стиле, повествующие о приключениях синюшного андроида, что следует трём законам Айзека Азимова. Основное отличие этих игр от любого другого неофициального контента серии заключается в том, что они были созданы с нуля: движок, музыка, графика, левел дизайн и история — всё это рукотворное творение 2-х групп фанатов, без какого-либо привлечения Capcom'a.

Начнём с MMR, в виду того, что его недооценили.

Данная игра не является хаком и была полностью создана с нуля; имеет своих собственных врагов, боссов (в т.ч. и робот-мастеров), музыку, графику и т.д. В общем, абсолютно самостоятельная игра. Из особенностей стоит отметить, что играть можно за одного из 2-х игровых персонажей — Мегамена и Басса (каждый из них со своими сильными и слабыми сторонами, которые влияют игровую динамику), выбор всех уровней происходит непосредственно на карте мира.



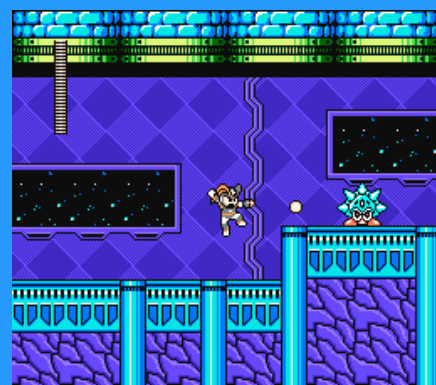
Кроме основного оружия, получаемого от робот-мастеров, в игре также существует дополнительное, которые надо находить на каждом из первых 8-ми уровней, и которое различно у каждого из героев. Плюс к этому каждый персонаж имеет свою концовку, и свои диалоги по ходу игры. В игре присутствует система ачивок, некоторые прямо-таки берут на слабо, например, пройти игру без получения какого-либо урона.



MMR REVOLUTION

По правде сказать, я был не в восторге от трейлера, что настраивало меня отнюдь не положительно. При первом прохождении музыка казалась не ахти, унылые текстуры, Ghostman, Sawman (тот же metalman по сути)... Я даже подумывал забросить игрушку, но только из-за этой рецензии решил дойти до конца. И какого было моё удивление, когда игра начала хорошеть, и чем дальше — тем лучше. У меня сложилось впечатление, что свои лучшие идеи разработчики вложили во вторую половину своего творения, оставив при этом обеднённой первую, что, собственно, и отталкивает людей, которые впервые с ней знакомятся. Кто бы мог подумать, что за таким посредственным началом пойдёт такое стремительное развитие! Тут тебе и годное музю, и сюжет, и интересные решения, и необычные боссы (не все, надо отдать должное). Единственная вещь, что не пожелала изменяться с течением игры — так это унылые текстурки. IMHO, разумеется.

Ну и меня покорила сюжет. Думаю, тут он переплюнет все игры серии вместе взятые, ибо ни в одной игре ни разу я не видел сюжетных кульбитов и необычных финалов — все они были прямыми как рельс.



Я считаю, что эту игру оценивают меньше, чем она заслуживает. Да, не вся музыка годная; да, очень плохие текстуры; да, есть баги (они фиксируются), но эта игра содержит очень много новизны, что очень важно, учитывая количество официальных и фанатских игр. По этому показателю лучше только Mega Man Minus Infinity. MMU слабее обеих игр по этому показателю.

8,0

Потрясающая история и её подача, плохие текстуры уровней.

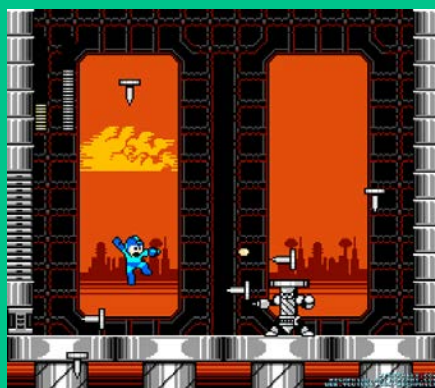
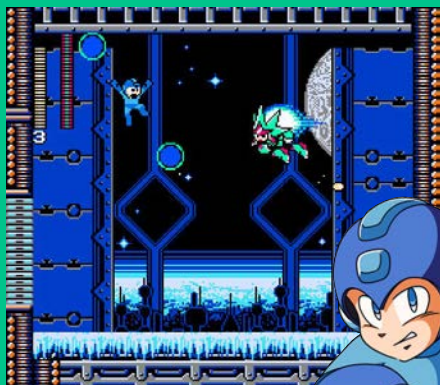
MEGAMAN UNLIMITED

Пожалуй, самая известная и популярная фанатская игра о ММ на данный момент, и самая высокооцениваемая. Ажиотаж просто огромен, как и количество видеоконтента на youtube.

Многие из вас её ждали в течение последних 5 лет. Так же, как и MMR, не является хаком и был полностью создан с нуля. В отличие от предшественника по рецензии имеет стандартный выбор робот-мастеров уровней, но нестандартное количество последних — их тут 9. Причём 9-й — это секретный уровень, и найти его не так-то просто...



Имеет 3 режима сложности: оригинальный, лёгкий и мгновенная смерть. Последние два стали доступны только в 1.1.0 версии. В этой же версии левел-дизайн некоторых уровней претерпел незначительные изменения в пользу упрощения последних, что я встретил с неодобрением, т.к. это затронуло все режимы сложности.



Ez-mode был добавлен по многочисленным просьбам игроков, посчитавших игру слишком сложной. В изи-мод добавлены платформы в трудных местах, и снижен получаемый урон в 2 раза. В инстадет смерть наступает мгновенно от любого урона по хелсбару.

Что можно сказать непосредственно о самой игре? Мегафилу (и ребятам) удалось создать самую красивую по внешнему виду игру из всего того, что когда-либо делали Сарсом. Если бы Крайзис был бы пиксельный, то это бы было что-то похожее на MMU. Вылизан буквально каждый пиксель, каждая деталька, каждая текстурка.

Музыка также на высоте, это подтверждает и то, что на youtube можно найти первые ремиксы из MMU, сделанные фанатами. Собственно, другого ожидать от проектов такого уровня и не стоило. Обратное было бы нонсенс. Стоит отметить, что музыку обеих рецензируемых игр в среднем я оцениваю примерно одинаково.

Минусы: слабый в плане принципиальной новизны и интересных решений: Фил не сильно далеко отошёл от канонов, которые продиктованы этим 25-летним сериалом. Сюжет (который является приквелом к Megaman X-серии) здесь неоднозначен, вызывает много споров на формах, где каждый высказывает свою точку зрения относительно происходящего. Плохо это само по себе? Скорее всего — нет. Это неплохой художественный ход, но если говорить о данной игре, то реализация этого мне не понравилась. Тем не менее, конца здесь выше всяких похвал, она предельна. Настоящая кульминация всего того, что происходило в этой серии...



Ну и немного об оценках. Обе игры оказались слабее MMR, по всем показателям (разве что графон у Анлимита).

9,0

Невероятно красивая графика, шедевр 8-бит-живописи, посредственный сюжет и очень скудная его подача.

автор: Игнат Пронин

Н



ME brew

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сей материал был написан еще в 2011 г., и за это время некоторые сведения успели устареть – что-то было перенесено, что-то, наоборот, увидело свет. Поэтому пришлось кое-где внести обновления – их вы увидите под вывеской Upd.

24 июня 1994 г. вышла последняя игра на консоли Famicom - Takahashi Meijin no Bouken Shima IV, заключительная часть сериала Adventure Island. На Западе она не выпускалась. Спустя несколько месяцев увидела свет Wario's Woods на NES – теперь уже самая последняя лицензионная игра великой восьмибитки. Давно уже наступила эпоха шестнадцати бит, прогресс скакал вперед, и NES к этому времени банально морально устарела. Во всяком случае, если говорить о борьбе за кошелки геймеров. Свято место пусто не бывает. Эстафету подхватил всемогущий Китай, наводнив рынки «третьих стран» убогими поделками собственного производства, все вы их знаете – всевозможные покемоны, гаррипоттеры, морталкомбаты, дикие порты Earthworm Jim и Boogerman с более мощных консолей. В диапазоне от «криво» до «неиграбельный шлак». В общем, не то, что просит душа заядлого нинтендомана, определенно.

В сентябре 2003 г. Nintendo прекратила выпуск и сервисную поддержку самих приставок Famicom (NES эта участь постигла еще в 1996-м) и, соответственно, лишилась эксклюзивной лицензии на «железо». Этим и закрылась «официальная» восьмибитная эра. Все китайские, бразильские, индонезийские и прочие пиратские «фамиклоны» внезапно перестали быть немывыми мигрантами-нелегалами, получили паспорта и превратились в добропорядочных граждан. Как негры в Европе. И картриджи теперь можно было штамповать, не опасаясь страшных дяденек адвокатов Nintendo.

Но еще чуть раньше, на рубеже веков, в одной точке пересеклись два события. Во-первых, появились программные эмуляторы NES. Во-вторых, подросло поколение, вскормленное в 80-х на тех самых играх. И вот они-то, взяв в руки софтверные инструменты, взялись окупивать собственную ностальгию – ведь теперь в NES-игры можно не только играть на компьютере, их можно на нем же делать! Трудно, да, но можно! А с потерей Nintendo лицензии на свою консоль доморощенные игроделы получили и «железный» карт-бланш – написанные игры можно было при должной сноровке штамповать на картриджи и распространять, не спрашивая ни у кого разрешения.

Так и зародилось движение homebrew-разработчиков. Правда в том, что за прошедшее десятилетие руки энтузиастов произвели очень много игр, но очень мало хороших. Дело это сложное, намного сложнее, чем соорудить что-то аналогичное для современной платформы, и у большинства запала хватало максимум на очередной пазл в духе Тетриса. Тем

ценнее нижележащий текст, где мы постарались охватить и еще пребывающее в разработке, и уже выпущенное, но

ЛУЧШЕЕ ИЗ HOMEBREW

► Видео

BLADE BUSTER

Разработчик: High Level Challenge

Дата релиза: октябрь 2010

Сайт игры: <http://hlc6502.web.fc2.com/Bbuster.htm>

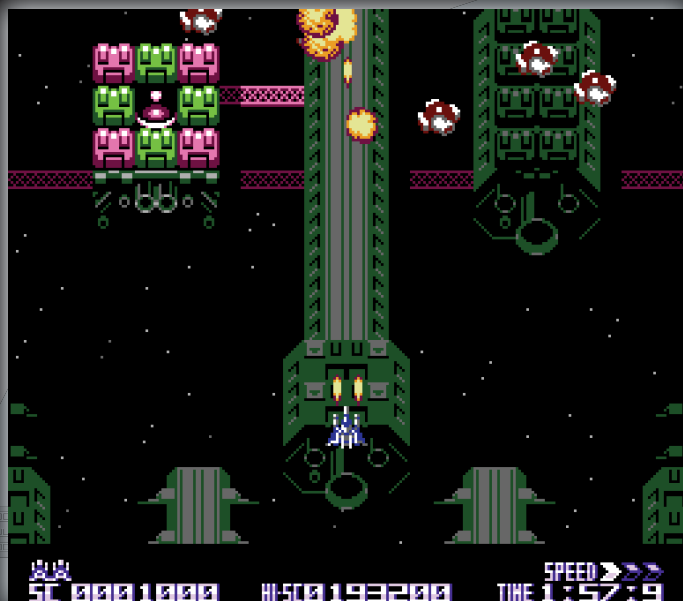
Невероятно, но факт: разработка игры началась еще в 2000 г. и могла закончиться еще в 2001-м. В итоге все затянулось на десять лет (официальный сайт говорит, что главной проблемой была визуальная часть). Что вышло в итоге?

До мозга костей классический аркадный скролл-шутер «снизу вверх». Все половые признаки в наличии: маленький космоистребитель, бороздящий враждебное пространство, бешеная скорость, тучи снарядов, вереницы врагов, «таблетки», улучшающие оружие... А что вы еще хотели от разработчиков-японцев?



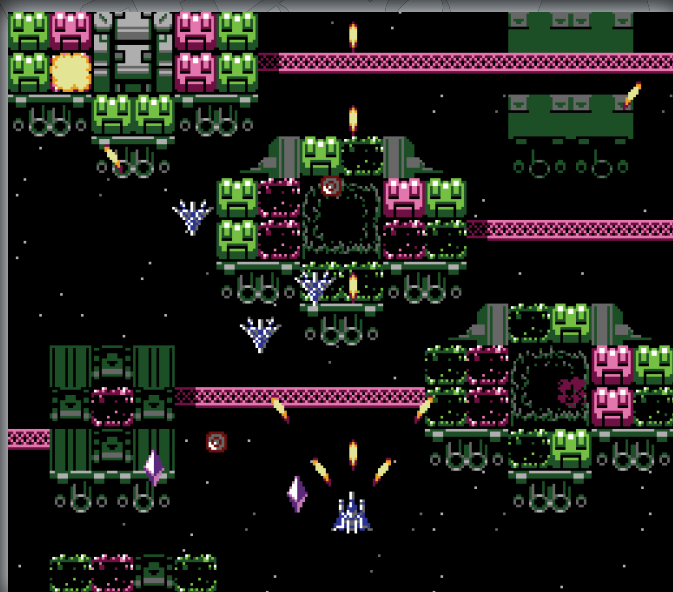
Есть некоторые черты, отличающие ее от сонмища космических скроллеров на NES и приближающие к той их разновидности, что обитали на аркадных автоматах, питавшихся монетками. Здесь всего два уровня и один режим игры – score attack, с двумя установками – 2 и 5 мин. Да, здесь предлагается штурмовать не саму игру на прохождение, а все новые рекорды очков – время неизбежно истечет, несмотря на то, что его помаленьку прибавляют, например, за убийство боссов. На NES нечто подобное было в Summer Carnival '92 – Recca.

Игра стремительна и беспощадна, как любой породистый японский скролл-шутер. Враги прут стаями, снаряды заполняют экран, смерть наступает от одного касания. Боссы величественны и даже устрашающи. Управление можно настраивать, и оно несколько необычно: одна кнопка отвечает за стрельбу, другая переключает скорость корабля между медленной, средней и быстрой. Такая коробка передач.



Техническая реализация близка к безупречной. Графика хороша (хоть и не hi-end – видели мы и более красивых собратьев по жанру), спрайты аккуратные и хорошо выделяются на фоне. Про боссов уже сказано – это реально внушительные махины размером в пол-экрана. Движок отлично оптимизирован – скроллинг плавный, без рывков, ничего не тормозит даже в самые густонаселенные моменты. Кроме того, в игре отличный саундтрек!

Конечно, хотелось бы видеть какое-то большое космическое приключение, но нет – вместо этого мы имеем классическую японскую спортивную дисциплину «отключи головной мозг и включи спинной». Но уровень реализации очень высок, причем не только по меркам homebrew, но и вообще. Так что мимо лучше не проходить. К тому же реально достойных homebrew-скроллеров больше и нет.



SUPER BAT PUNCHER

Разработчик: Morphcat

Дата релиза: еще в разработке (доступно демо)

Сайт игры: <http://morphcat.de/superbatpuncher/>

На первый взгляд, классический до мозга костей платформер. Из той же породы, что, например, Duck Tales или даже Blaster Master, то есть с несколько выпирающим исследовательским элементом. Хотя на поверку все оказывается очень даже линейно, хитрая архитектура уровней-пещер создает впечатление некой разветвленной системы. Главгерой (опять же, классического няшного облика) вооружен самой что ни на есть традиционной мордочкой на пружине, какую мы могли видеть, например, в Rockin' Kats или в каждой второй серии каждого второго мультсериала.

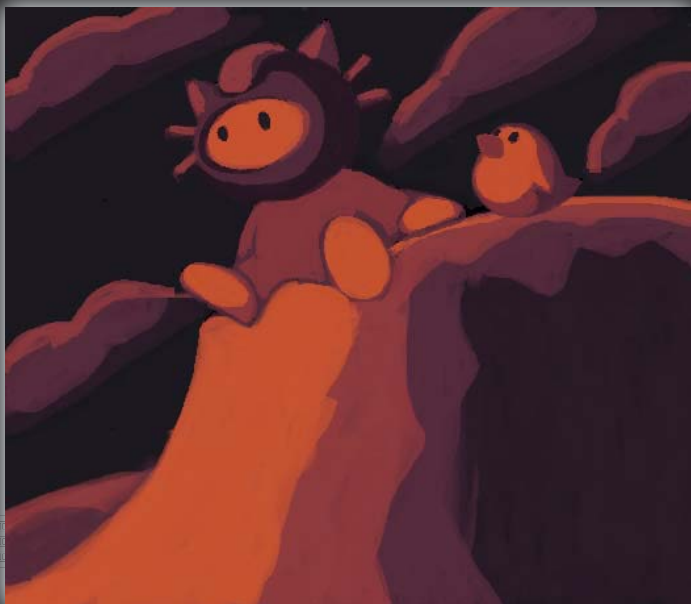


Но. Быстро становится очевидным, что игра принадлежит нашему времени. Наполненная полустебно-постмодернистским бредом предыстория о взрывоопасных летучих мышках, уничтожающих города, отряд The Bat Excommunication and Eradication Force (сокращенно BEEF), направленный на их уничтожение, диалог с двумя вариантами ответа – «OK» и «Fine», желтая птичка-компаньон по имени Sir Loin... Нет, это определенно не могли изобрести в 80-х. Главгерой несется вперед аки ветер, игра сконцентрирована вокруг него, геймплей сжат, как пружина, все остальное пожертвовано этой цели – и детализация окружения, и разнообразие уровней. Впечатления от игры гораздо ближе к современным инди-платформерам вроде Super Meat Boy, чем к той же Duck Tales.

Вместе с тем, игровой процесс доставляет море фана. Пока доступна только демо-версия, содержащая два больших, но



однообразных уровня, и по ней, конечно, трудно судить, как оно будет в финале, но уже сейчас потенциал, что называется, заметен невооруженным глазом. Враги человечества – фиолетовые летучие мыши – отлетают и весело детонируют от удара перчаткой, чем можно воспользоваться, например, для подрыва некоторых «кирпичей» Оригинально! Поведение мышей весьма бестолково, они просто перемещаются по каким-то траекториям и, кажется, даже не пытаются атаковать героя. Будем надеяться, к финальной версии это исправят. Или хотя бы по ходу игры появятся более мозговитые противники. Уничтоженная мышь оставляет после себя монетку, зачем – пока неясно. В бете монетки никак не используются. Очевидно, где-то дальше по курсу будут магазины.



Будут в игрушке и апгрейды, в бете их два: первый дает возможность отталкиваться перчаткой от стен, второй наделяет главгероя скиллом сворачивания в колобок подобно Соникку. Если так пойдет и дальше, определенно будет весело. Во втором уровне на сцену выходит второй вид врагов – гибрид слизняка с коровой, отстреливающий рога после убийства. Опять постмодернизм!

Выглядит, слушается и ощущается все это очень прилично. Графика хороша (хотя, как говорилось, страдает слабой детализацией), спрайты мелкие, но яркие, все отлично и плавно анимировано, проблем с тормозами тоже не замечено. А вот музыка подкачала – вроде и неплохая, но в память западать не желает.

Бета-версия Super Bat Puncher была выпущена на картриджах



ограниченным тиражом, который стремительно разлетелся с аукционов. Полная версия, стало быть, тоже выйдет на картриджах, более того, есть слухи и о выпуске Famicom-версии. Наконец, заявлена возможность игры вдвоем – второй игрок будет управлять той самой птичкой-компаньоном по имени Sir Loip. Есть чего ждать.

Upd. Только вот сколько придется ждать, неизвестно. С момента выпуска беты минуло почти два года, никаких новостей с тех пор не было, блог разработчика не обновлялся – автор, очевидно, надолго отложил игру в сторону. Но, видимо, все-таки не забросил – из форумов долетает информация, что Morphcat контактирует с публикой и утверждает, что непременно закончит своего «Супер-мышебоя».



NEOTOXIN

Разработчик: A Snowbro EFX Production

Дата релиза: в бесконечной разработке (доступно демо)

Сайт игры: <http://neotoxin.moccamagic.com>

Скачать ROM: http://dormento.mobilebeing.com/neotoxin/Neotoxin_2_15_2004.nes

Недалекое и несветлое будущее... Земля лежит в руинах, прокопченная и протравленная... Люди ушли в подземные катакомбы... Кучка элиты у власти, остальные – рабы... Ученые химичат химикаты, которые позволяют людям жить на суровой поверхности... Их, конечно, испытывают на рабах... Нам вверяют управление одним из этих самых ученых, работающих над проектом Neotoxin. И однажды у нашего подопечного пробуждается совесть, он не может больше лицеизреть это рабовладельческое гестапо. В конечном итоге наш главгерой сам становится жертвой собственного эксперимента, лабораторию (почему-то) разносит в щепки, а мы, стряхнув обломки, начинаем выбираться на поверхность. Вот что сообщает нам пересыпанная грамматическими ошибками (авторы-то неанглоязычные) предыстория. Киберпанк. Дух System Shock витает над головой.

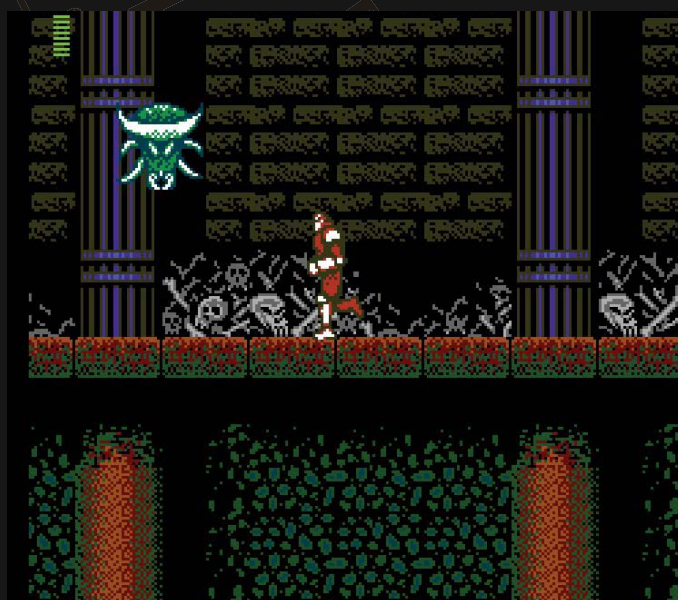
А дальше начинается, как справедливо замечают сами авторы, некая смесь из Castlevania, Metroid и прочего, называемого «action-adventure». Мы бродим по мрачным закоулкам заброшенной лаборатории, заходим в двери, сохраняемся в чекпойнтах, отстреливаем респавнящихся врагов, пару раз сталкиваемся с таким минибоссом в виде летающей рогатой головы. Присутствуют здесь и ролевые элементы – герой растет в уровнях, у него повышается атака и защита, появляются новые способности (например, модный нынче «двойной прыжок»). Три оружия на выбор, переключаемые select'ом. Правда, смена



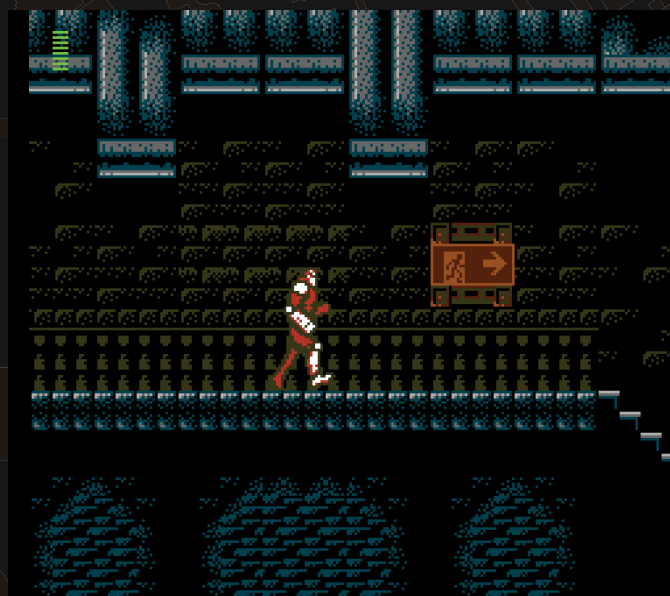
оружия не анимирована и вообще никак не отображается – ранняя версия, видимо, еще не прикрутили. Вместо системы паролей – слоты для сохранений. Значит, нужен картридж с батареей. Если будет, конечно.

В техническом отношении это определенно самая впечатляющая, нет – самая невероятная homebrew для NES. Главный герой потрясающе прорисован и анимирован, он крупный, движется плавно, но не инертно, и отлично управляется. Фоны чертовски красивы (насколько могут быть красивы декорации разрухи и запустения) и нагнетают клубами густую атмосферу. Музыка качает басами. При этом ничего не тормозит, никуда не проваливается и ни за что не цепляется, ни один момент не вызывает отторжения (ОК, сиреневые голуби в киберпанк-мире смотрятся несколько... неуместно). Просто не верится, что два человека смогли вытянуть такой уровень.

К сожалению, вот то небольшое, что можно сказать об игре по тому раннему-раннему билду, что был с большим трудом выкопан в глубинах Интернета (на официальном сайте его нет). Имеется лишь большой кусок одного уровня, с множеством абсолютно пустых комнат, в которых чему-то предназначено быть, но еще ничего нет. Билд этот датирован аж 2004 г. Еще в 2005-м разработчики обещали, что, мол, скоро закончим... С тех пор блог на сайте игры не обновлялся. Последнее геймплейное видео датируется 2007 г. И все, тишина. Будем надеяться, все-таки закончат. Когда-нибудь. Нельзя такое бросать.



Upd. И неожиданно, спустя шесть лет гробового молчания, блог разработчиков ожил! Запись, датированная 20 февраля 2013 г., интересна двумя моментами. Во-первых, выложена последняя готовая бета-версия игры, датированная 2010 годом (ага, значит, разработка таки двигалась, хоть и очень неторопливо). Скачать ее можно здесь: http://neotoxin.moccamagic.com/Neo_Demo_2010.zip. Во-вторых, разработчики уверяют, что не собираются бросать свой «Неотоксин» и планируют-таки завершить его – но не в виде ROM'а для NES, а на мобильной платформе. Вот это поворот!



NOMOLOS: STORMING THE CASTLE

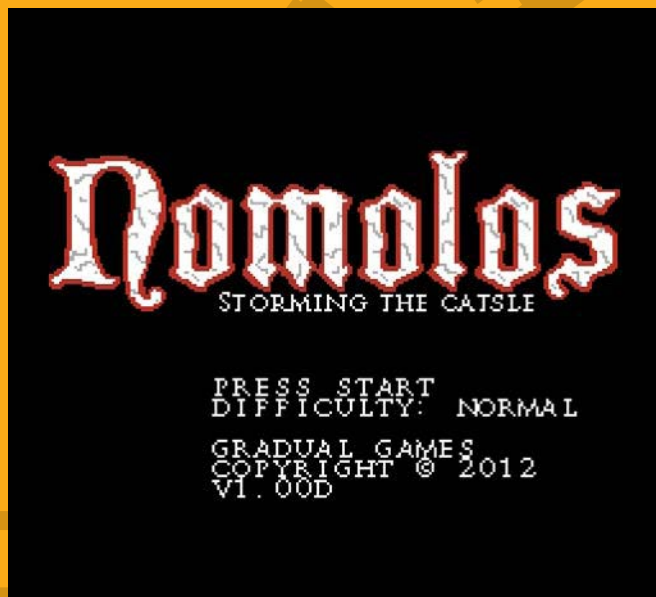
Разработчик: Gradual Games

Дата релиза: 15 мая 2012 (релиз на картридже). Доступно демо.

Сайт игры: <http://gradualgames.blogspot.ru/>

Жил-был оранжевый кот со странным именем Номолос (перевернутый «Соломон»), и была у него подружка, белая кошечка Сноу, то есть Снежинка. Однажды теплым летним днем сидели они и любовались живописными окрестностями, и Номолос готов уже был сказать любимой очень важные слова, но тут происходит событие из Сборника игровых штампов – в воздухе разверзается портал, из него вылезает фиолетовая рука какого-то фиолетового негодяя, хватает Снежинку за шкурку и тащит ее обратно в портал. Портал стремительно закрывается, но оранжевый кот успевает прошмыгнуть в него. По ту сторону

он обнаруживает, что приобрел антропоморфность, облачился в доспехи, а в лапах появился меч. И ничего не остается Номолосу, как последовать примеру восьмибитных котов-героев прошлого – Феликса, Вилли из Rockin' Kats, котов-самураев – и отправиться на спасение возлюбленной, изведя по дороге несколько тысяч единиц нечисти.



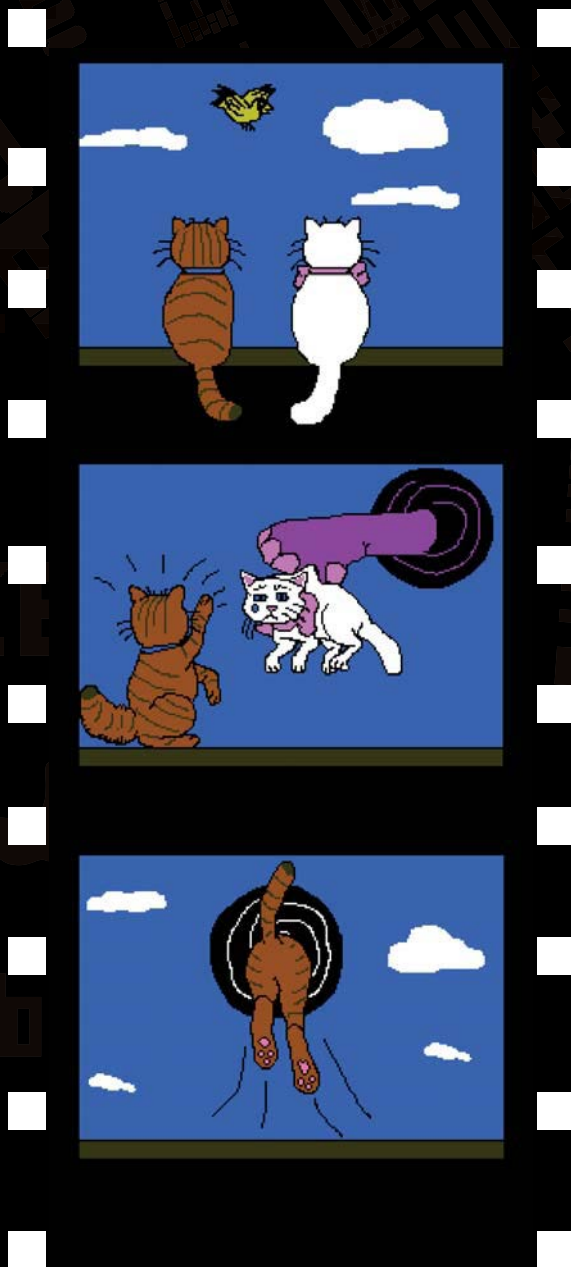
Пару лет назад, когда в Сети появились первые скрины Nomolos (еще без подзаголовка про штурм замка), складывалось такое впечатление: какой-то средневековый экшен а-ля Castlevania, только... как-то больно топорно все выглядит. И – о боже – он похож на Cheetahmen! В общем, были опасения насчет качества, но до релиза было еще далеко, так что со счетов не сбрасывали. И вот игра закончена, на сайте раздают бесплатное демо, и что мы видим: догадки были чертовски близко к истине! Nomolos, по утверждению авторов, – экшен-платформер, заимствующий элементы из Castlevania, Ninja Gaiden «и других известных игр». Что ж, оранжевый котяра действительно может прыгать и разить



врагов мечом – ровно в такой степени тут «позаимствованы элементы». Но больше наш усатый герой не умеет совсем ничего, даже приседать, хотя местами это очень-очень нужно. Враги в основном мелкие и в основном роятся по воздуху на лихой скорости, да к тому же торопливо респавнятся, стоит чуть отойти назад. Номолос же весьма неповоротлив и робко крутит своим коротким клинком у себя перед носом. Прибавьте сюда, что

вам выданы всего три единицы здоровья на каждую жизнь – а этого мало, очень мало – и вот уже игра по степени фрустрации приближается к приснопамятной Ghosts 'n Goblins. А какая-то детская прорисовка всего окружающего и странные прыжки кота напоминают о... да, о Cheetahmen. Хотя тут все же далеко не так плохо дела обстоят.

Да, легко подвергнуть Nomolos разгрому, столкнув лбом с великими официальными тайтлами, но давайте посмотрим с другой стороны: ведь это один из очень немногих homebrew-проектов со счастливой судьбой. Он не только вылился в полноценную игру (а не в поделку уровня одноэкранной аркадки), но и добрался до релиза на картриджах в Мекке всех разработчиков-любителей для NES – RetroZone. Конечно, ему не тягаться с собственными источниками вдохновения, но все же игра определенно возвышается над плоской тундрой огромного количества примитивных, дилетантских, брошенных на полпути homebrew-поделок. Пусть не могучей горой возвышается, но хотя бы холмом. Другой вопрос, что Gradual Games сами решили играть по-крупному – обрядили своего котейку в фанерные доспехи, вручили меч, выкованный из консервных банок, и выпихнули на поле брани, где большие дяди сносят булатом головы друг другу. Во дворе можно быть первым рыцарем в таком облачении, но продавать картридж за деньги...



Автор: masterpeace



Забитые консоли 80-х, или МЁРТВЫЕ КОНКУРЕНТЫ FAMICOM

Сейчас уже как-то подзабылось, что когда Nintendo в 1983-м выпустили свою новую восьмибитную приставку на рынок, они были далеко не единственными на этом поле. Многие компании тогда пытались прорваться на свежий рынок видеоигр, но Famicom быстро затмил всех конкурентов своим сиянием, и они сгнули в пучине истории. А ведь среди них было немало любопытных экземпляров. Иногда уродливых, иногда странных, а иногда вполне жизнеспособных. Мы не берем в расчет консоли, которые, хоть и выпускались в 80-х, принадлежали к прошлым поколениям. Такие дольше всего задержались в Европе. Куда интереснее те, кто пытались угнаться за прогрессом, ошибались, спотыкались и чаще всего тонули в пучине времени.

Casio PV-1000

Почти одновременно с Нинтендо, в октябре 1983-го, свою 8-битную игровую консоль представила Casio, до того (да и после) известная в основном своими калькуляторами, ну и синтезаторами тоже. PV-1000 была оборудована 8-битным процессором Zilog Z80 с частотой 3,6 МГц и несла на борту 2 кб памяти. Впрочем, уже со старта было понятно, что это не соперник «Фамикому» - начинка уже на тот момент была если не устаревшей, то точно не передовой. Приставка выдавала до 8 цветов и разрешение 256x192, а игры представляли собой в большинстве своем порты с компьютера MSX и выглядели еще унылее, чем первые игры на Famicom (Donkey Kong и Popeye). Управление тоже было сделано по моде предыдущего поколения: два джойстика с кнопками на макушке. Через несколько месяцев и 15 выпущенных игр консоль Casio PV-1000 ушла навсегда, превратившись в объект охоты коллекционеров.

В декабре того же 1983-го Casio сделала еще одну попытку в этом направлении, выпустив домашний компьютер PV-2000. На нем был Бейсик, и к нему подходили джойстики от PV-1000, но вот картриджи от первой «касиовской» консоли не подходили. Это была плохая идея, и попытки Casio пободаться с Nintendo на этом закончились.

Эмуляция: Почти всегда для таких «экзотических» платформ есть крайнее средство: универсальный эмуляторный комбайн MESS (<http://www.mess.org/>) – то же, что аркадный MAME, только для консолей. Если нет специализированного эмуля какой-либо приставки – нам к MESS. Casio PV-2000 – именно тот случай.



ИГРЫ



GAKKEN COMPACT VISION (TV BOY)

В то время как американский видеоигровой рынок переживал армагеддон, известный под названием Videogame crash, в Японии происходил настоящий бум домашних игровых систем. В 1983-м их было выпущено множество, и никто тогда не мог поручиться, что лидером из всех станет Nintendo с ее «Фамикомом». Тогда еще ничего не ясно было. И в том же 83-м свою консоль запустила Gakken, известная и другой своей электронной продукцией – аркадными автоматами, портативками, конструкторами и даже синтезаторами.

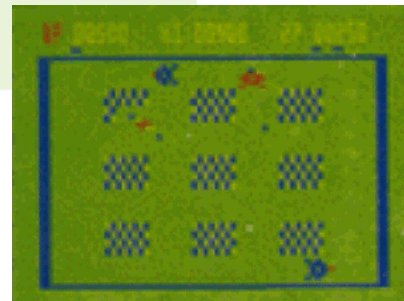
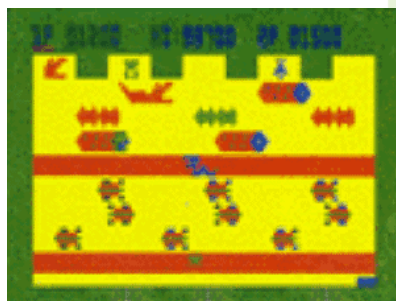
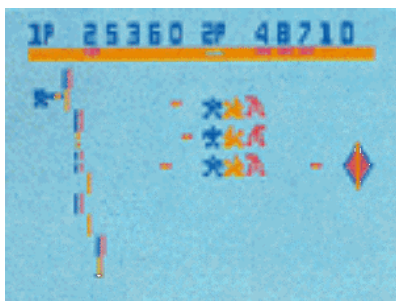
Посмотрите на этот гибрид телефона и пульта управления самолетом! Совсем не похоже на Famicom (разве что картридж торчит). Gakken реализовывали уникальную систему контроля, совершенно отличную от нинтендовской. Контроллер торчит прямо из корпуса консоли и выглядит как самолетная ручка тяги. Рукоять удобно кладется в правую руку, отклоняется вперед-назад и вправо-влево, а под большим пальцем находится кнопка. Compact Vision была еще и одной из самых маленьких приставок своего поколения (название намекает), и это порождало проблему: если дергать ручку управления, консоль начнет «ездить». Поэтому сделали еще одну рукоять, под левую руку. Одной рукой управляем, другой держим приставку, чтобы не уехала!

К сожалению (или к счастью), теория Дарвина работает и для техники. При всей оригинальности подхода (и чисто внешней красоте, да) у Gakken Compact Vision были достаточно серьезные недостатки, в первую очередь невозможность играть вдвоем и заточенность управления только под правшей. Спустя пару-тройку месяцев на рынке появилась Famicom, предложившая контроллеры D-pad - плоские геймпады с крестовиной и кнопками. И эта схема оказалась настолько удачной, что жива уже несколько десятилетий. А Gakken Compact Vision ушла на дно истории, для нее было сделано всего 6 игр. Естественный отбор.

Эмуляция: Увы, эмуляторов данного агрегата не существует, и даже комбайн MESS на сегодняшний день его не поддерживает.



ИГРЫ

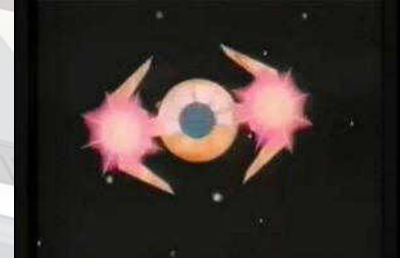




BANDAI VIDEO CHALLENGER. ACTION MAX

Bandai Video Challenger - первая игровая консоль, которая в качестве носителя игр использовала не картриджи, а... видеокассеты. Соответственно, для их проигрывания нужен был видеомагнитофон. Прилагался световой пистолет с пафосным названием Challenge Blaster, и все игры для этой приставки представляли собой тиры-шутеры. Ты стреляешь во врагов на экране и зарабатываешь очки, они стреляют в тебя - очки убывают. Все просто. И, как оказалось, никому не нужно. Всего для Bandai Video Challenger было сделано 7 игр:

After Burner
Cobra Command
Godzilla Challenge 1 & 2
Road Blaster
Sky Wars
Space Challenge
Turtle Challenge

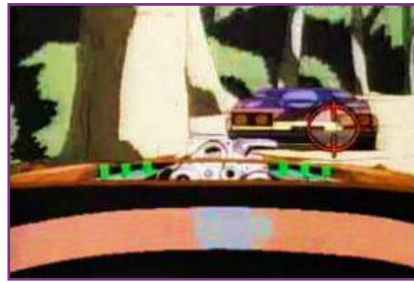


Позже, в 1987-м, была выпущена еще одна консоль с аналогичным устройством - Action Max, регулярно попадающая в списки худших консолей всех времен. Здесь тоже видеокассеты в качестве носителя, а для регистрации попаданий в угол экрана телевизора крепился сенсор - вон та круглая красная бандура на картинке. Народ такой системой не вдохновился.

Эмуляция: Универсальный эмулят автоматом и консолей на кассетах и лазердискках - DAPHNE (<http://www.daphne-emu.com>) с аддоном для эмуляции Action Max - Singe (<http://www.jaegertech.com/software/singe>).



ИГРЫ



ТОМУ РЮУТА JR.

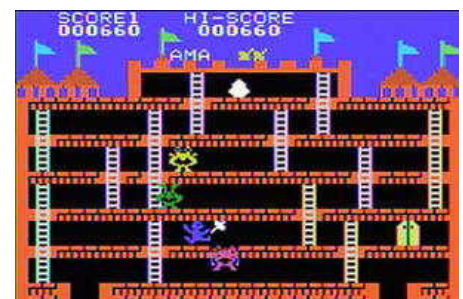
В 1982-м выйти на молодой рынок домашних компьютеров рискнула японский производитель игрушек Тому. Свой компьютер (не такой уж и свой на самом деле - архитектурно он был почти полным аналогом Texas Instruments TI-99/4A), названный Tomy Ryuuta, им удалось неплохо раскрутить в родной Японии и даже двинуть на Запад, но тут ему пришлось сойтись в битве с новейшими ZX Spectrum и Commodore 64, и эту битву он бесславно проиграл. Причина даже не в самом компьютере - Tomy Ryuuta был мощной машиной с 16-битным ЦП, в этом отношении он даже превосходил восьмибитных соперников. Проблема крылась в маркетинге. Тому все же была компанией игрушек, и Tomy Ryuuta подавался как «компьютер для детей», при этом начинка и, соответственно, цена у него были очень даже взрослые. Естественно, мало кто хотел покупать «детскую игрушку» по цене целого компьютера. Так у Тому ничего не вышло с компьютером.

Хорошо, подумали в Тому, мы же игрушечные, мы должны делать игрушки! И на базе Tomy Ryuuta была сделана игровая консоль. В сравнении с компьютером она подверглась упрощению архитектуры, лишилась клавиатуры, но по-прежнему была совместима с картриджами и со всей периферией, выпущенной для предка-компьютера. В продаже приставка появилась в 1983-м по не очень скромной цене 24800 иен - на десяток тысяч дороже Famicom. Это, конечно, не пошло ей на пользу. Одна из интереснейших систем своего времени не смогла найти свою нишу.

Эмуляция: Специализированного эмулятора Tomy Ryuuta jr. нет, так что снова идем на поклон к комбайну MESS (<http://www.mess.org/>).



ИГРЫ



DAEWOO ZEMMIX

Да, корейцы Daewoo тоже сделали в 80-х вылазку на видеоигровой рынок. В 1985-м они выпустили первую версию консоли Zemmix, CPC-50 (Zem-mix I). Начинка приставки была сделана на базе компьютера MSX, более того - в сущности, это и был MSX в корпусе игровой приставки. Был даже предусмотрен разъем для клавиатуры. В Корее формат MSX был очень популярен в те годы, гораздо популярнее нинтендовской приставки, и подвояющее большинство игр, сделанных в Корее, выпускалось под платформу MSX. Кроме того, эти компьютеры умели читать игры с дисков и картриджей, так что сделать на их базе игровую приставку было логичным решением.



В отличие от почти всех других конкурентов, Zemmix благополучно прожила несколько лет. Самой популярной была вторая модель CPC-51 (Zemmix V), потом была выпущена модель, совместимая с MSX2 - CPC-61 (Zemmix Super V), а последняя - CPC-120 (Zemmix Turbo) - вышла аж в 1995-м. Секрет такого долголетия в том, что рынки Daewoo и Nintendo просто не пересекались - Zemmix никогда не продавалась за пределами Кореи, а Famicom никогда не был популярен на корейской земле, даже в виде клонов (а фирменную нинтендовскую продукцию и вовсе было запрещено ввозить в Корею из



недружественной Японии). Кроме того, в Корее тогда не было законов об авторском праве на программные продукты, и местные программисты без зазрения совести пиратили и портировали всё, что им хотелось. Даже Марио, ага. Особенно на этом отличилась контора Zemina.

Что характерно, по некоторым данным, сейчас в Daewoo отрицают свою причастность к былинной корейской консоли.

Эмуляция: Поскольку это перекованный в консоль компьютер MSX, годятся его эмуляторы, например, blueMSX (<http://www.bluemsx.com/>).



RDI HALCYON

Вышедший в 1985 г., этот монстр был одним из самых мощных и передовых агрегатов того времени. В сравнении с многочисленными клонами Atari 2600/7800 и Colecovision, наводнившими тогда рынок, в этой консоли было оригинально всё. В качестве носителя игр использовались диски Laser Disc (LD) - гигантские предшественники DVD размером с виниловую пластинку. Наверняка кое-кто из вас такие помнит! Такие же диски применялись в самых современных на тот момент аркадных автоматах, но RDI Halcyon умела читать еще и двусторонние LD, что, соответственно, позволяло записать вдвое больше информации. Но игре нужен был еще и 16-кб картридж, на котором хранилась вся "логика" игры. На диске же были записаны звук и видеоряд.

В комплекте с консолью шла клавиатура, две игры (Thayer's Quest и NFL Football) и еще одно уникальное новшество - система управления голосом. Она распознавала 1000 слов, и ее словарь можно было дополнять. Домашняя система, превосходящая по возможностям аркадные автоматы - никогда еще подобного не было! Почему же провал?

Потому что цена. RDI Halcyon состоял из двух блоков - собственно компьютера (проц Z80, 64 кб памяти), и хай-эндový проигрыватель LD-дисков Pioneer LD-700. Была предусмотрена возможность покупки и одного компьютерного блока, если у вас уже есть навороченный плеер, но весь комплект поступил в продажу за 2500\$ или даже выше. И потенциальные покупатели повосхищались техническими характеристиками, перевели взгляд на ценник, почесали затылок и пошли дальше кидать монетки в аркадные автоматы.

Вскоре после запуска своей консоли компания RDI Video System была объявлена банкротом.

Эмуляция: Универсальный эмулятор лазердискковых игровых систем DAPHNE (<http://www.daphne-emu.com/>).



EPOCH SUPER CASSETTE VISION

Эта японская консоль (предком которой была Casette Vision без приставки "Супер") вышла на рынок в 1984 г., через год после Famicom. И хотя все в ее облике напоминает о 70-х, это все-таки консоль третьего поколения. Несмотря на "обычный" дизайн, в ней имелись и новшества - например, впервые игровые картриджи были оборудованы встроенной памятью на батарейке для сохранения рекордов и созданных игроками уровней (да, были игры с редактором уровней!).

Super Cassette Vision была хорошей консолью и неплохо продавалась в Японии (по цене 15000 йен), для нее было сделано 30 игр, которые почти не уступают ранним фамикомовским. Но потом... по японскому рынку, как чума, расплозлась Нинтендо со своей восьмимбитной глубиной и растоптала несчастную. Продажи эпоховской приставки в Японии прекратились. Правда, Super Cassette Vision удалось вырваться на европейский рынок и заслужить там некоторую популярность, особенно во Франции. На пару лет, пока туда не добралась NES.

В 1985-м Epoch выпустили специальную Super Cassette Vision для девочек. Все тоже самое, но в розовом корпусе. Это была последняя приставка компании Epoch.

Эмуляция: Неплохой, хоть и не новый, специализированный эмулятор eSVC (<http://homepage3.nifty.com/takeda-toshiya/scv/index.html>). Осторожно, японский язык!



ИГРЫ



HAN IMEX HMG-7900, ITMC SD-290, ROLLET VIDEOCOLOR



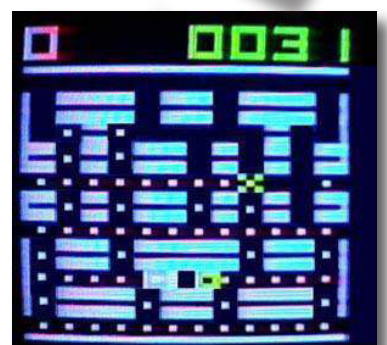
Когда на рынок видеоигр влезли вездесущие китайцы, как вы думаете? В конце 80-х, когда научились копировать и пиратить Famicom? Или в середине 80-х, когда появились клоны Atari 2600? Нет, еще раньше. Приставки, о которых сегодня речь, делались в Гонконге (не совсем Китай, но все равно населен китайцами!) еще в 1983 г. Великий желтолицый народ уже тогда понял, что бедному азиатскому рынку нужны дешевые консоли. И наладил выпуск вот таких приставок, которые имеют разный облик, но совершенно идентичные внутренности. Поэтому они у нас и идут одной компанией. Все они промаркированы кодами SD-xxx - верный признак их происхождения из гонконгской конторы Soundic.

Что они собой представляли? Не клоны других систем (в отличие от «Денди», «Лифы» и всего прочего, что у нас было), хотя, возможно, и использовались «ворованные» технологии. Работали на картриджах. Все оснащены однокнопочными джойстиком, только у одних он внедрен в корпус приставки, у других - выносной, на проводе. Технически уже к тому времени они отставали лет так на 5, так что можно представить, какие там были игрушки - уровня 77-78 года. Но для Азии и то было за счастье, надо полагать. Более того - эти китайские приставки-недоросли продавались и в Европе! И даже покупались европейцами.

В комплекте со всеми этими консолями шел порт Рас-Ман - жуткий, квадратный Пакмен. Также на картриджах были выпущены страшные квадратные Space Invaders, Breakout (он же арканоид) и некоторая другая «классика», общим числом до 11 штук. Хотите увидеть воистину гигантские пиксели? Гонконгские приставки - ваш выбор!

Что было дальше, вы и так знаете - с появлением клонов Atari и Famicom эти низкоуровневые причуды стали никому не нужны и исчезли с лица земли.

Эмуляция: Похоже, пока никому в голову не пришло писать эмуляторы этих экзотических гонконгских зверушек. Да и надо ли?



AMSTRAD GX 4000

Историю с этой консолью нередко называют одним из главных провалов в игровой индустрии. В Европе в 80-х домашние компьютеры пользовались куда большим успехом, чем игровые приставки. Это же европейцы, это не тупые американские тинейджеры и узкоглазые игроманы! Компьютер - он не только для игры, он и для дела, и для учебы. В числе успешных производителей ПК была и британская фирма Amstrad с ее машинами CPC. Но вот 1985-м в Европу проникает Нинтендо со сверхпопулярной NES, а потом и Sega Master System, и в Amstrad, призадумавшись, решают штурмовать консольные территории.



Новая приставка Amstrad GX 4000 делалась на базе 8-битных компьютеров Amstrad 464+ и 6128+, вплоть до обратной совместимости с картриджами для этих компьютеров. В своем восьмибитном поколении это была, наверное, самая мощная консоль - например, палитра ее состояла из 4096 цветов, что намного больше, чем даже у 16-битных TurbograFX-16 и SMD (у которых лишь 512 цветов) и намного больше, чем у NES (52 цвета). Имелась также аппаратная поддержка спрайтов и скроллинга. Посмотрите на скрины - неплохо для 8-битной приставки! Имелся даже световой пистолет, а порты позволяли подключать, помимо родных, геймпады от Atari, Sega и Commodore. Неудивительно, что GX 4000 заслужила хвалебные рецензии в прессе.

Но Amstrad опоздали. В продажу приставка поступила в 1990-м, когда на рынок уже вышел 16-битный монстр Sega Mega Drive, а через пару лет и SNES. На этом фоне издатели перенаправили свои усилия на окучивание новых, перспективных технологий, и просто не решались связываться с непонятной консолью "из прошлого", пусть и технически продвинутой. Для GX 4000 было сделано всего около 40 игр, среди которых практически не было эксклюзивов, почти одни порты. И очень скоро последняя и самая мощная приставка третьего поколения исчезла с полок магазинов.

Эмуляция: Многостаночный эмулятор систем Amstrad - WinAPE32 (<http://www.winape.net/>), поддерживающий линейку компьютеров CPC 464/664, 6128, CPC 464+ и 6128+, а поскольку консоль есть не что иное, как модифицированный 6128+, то игры для нее ровно того же формата. Альтернативный вариант - Arnold CPC (<http://arnold.emuunlim.com/>).



GRANSTAND LIGHT GAMES

Этот экземпляр нельзя назвать конкурентом Nintendo, ведь это скорее портативная консоль. Удивительная, чертовски необычная портативка. Вышедшая в 1988-м, эта консоль оригинальна даже по меркам тех экспериментальных времен. Приставка, которой не нужен телевизор: в нее встроен проектор, и изображение можно проецировать на любую стену! Обратите внимание, как это устроено: картриджи снабжены прозрачным LCD-экранчиком в центре. Вставляем картридж в консольку, свет проектора проходит сквозь экран и проецирует изображение на стену. Абсолютно оригинальный подход для видеоигр.

Granstand Light Games в разных модификациях продавалась в Европе, но не была особо успешной, всего для нее было выпущено порядка 13 игр. Существовала и еще пара систем с аналогичным устройством. Да, игры здесь, конечно, далеко "не Денди", а чуть лучше, чем на электрониках-ну-погоди (или помните, в 90-х появились жк-портативки с разными "гоночками" - вот примерно такие). Да, наверно, если ее держать в руках, изображение будет ходить ходуном по стене, и это не очень-то удобно. Но, блин, это сейчас мы так рассуждаем, а в детстве, заведя такую штуку, наверняка взяли бы родителей измором.

Портативка, проецирующая картинку на стену... Черт, кажется, и сейчас у такой схемы есть перспективы.

Эмуляция: Нечего тут эмулировать! Вся суть этой диковинки в том, чтобы выключить свет, завалиться на диван, вставить картридж, и - чудо! - на стене появится сияющий прямоугольник с игрой...



COMMODORE 64 GAMES SYSTEM

Печальная судьба этой приставки во многом схожа с судьбой Amstrad GX4000 (см. выше). Компания Commodore в 80-х прославилась своими домашними компьютерами, самым успешным из коих был былинный C64. И вот, также как Amstrad, коммодоровцы, кусая локти, смотрели, как ширится и богатеет рынок игровых приставок. И тоже решили влезть туда.

В отличие от Amstrad, они не стали ничего изобретать. Commodore 64 GS - это тот же Commodore 64, только упиханный вот в такой своеобразный вытянутый приставочный корпус.

Увы, приставка была от рождения обречена на провал. Если у детища Amstrad просматривались какие-то перспективы, ибо это была мощная и интересная консоль, хоть и предыдущего поколения, то Commodore 64 GS вобрала в себя все ошибки и нелепости, какие только могла. На рынок она вышла в 1990 г., одновременно с Sega Mega Drive. Но «железо» ее датировалось аж 1982 годом! Причем не подверглось никакой модификации. Приставка использовала точно такие же картриджи, как компьютер C64, т. е. была с ним полностью совместима, но компьютер был уже широко распространен и дешев, и люди не понимали, чего ради им нужно покупать точно такую же приставку. Более того - к компьютеру уже существовал весь набор периферии, включая джойстики, а приставка не поддерживала даже клавиатуру. Доходило до абсурда: некоторые игры при вставлении картриджа в приставку требовали для запуска нажать кнопку на клавиатуре, а клавиатуры нет! Таким образом, в игры, сделанные для приставки, можно было играть на компьютере, а наоборот - нельзя. Разработчики тоже не горели желанием выпускать продукцию для этой неведомой зверушки, и очень скоро она пошла ко дну. Из выпущенных 80 тысяч консолей было продано около четверти.



ИГРЫ



Эмуляция: Это тот же Commodore 64 и «зацепляется» теми же эмуляторами - CCS64 (<http://www.ccs64.com/>), VICE (<http://www.viceteam.org/>).

VECTREX



Уникальное, ни на что не похожее детище американской компании General Consumer Electric, оно прожило очень недолго, но вошло в историю благодаря своим техническим решениям, абсолютно перпендикулярным остальным игрокам видеоигрового рынка.

Одного взгляда достаточно, чтобы понять, что эта приставка не такая, как все. Какие у нее геймпады! А монитор! Внутренности консоли объединены с монитором, имеющим вертикальную ориентацию. Более того - он векторный, на что и намекает название консоли. Никогда больше, ни до, ни после домашние системы не использовали векторные мониторы. А уж для 1982 года, когда приставка поступила в продажу, это было и вовсе

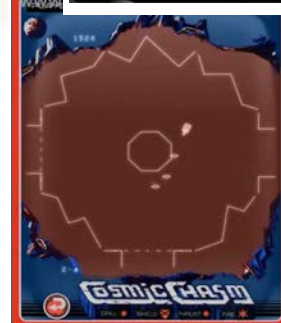
революционно. Неудивительно, что даже при немалой цене в 199\$ покупатели считали ее с полком.

При ближайшем рассмотрении оказывается, что все не так замечательно: «революционная» технология позволяла создавать игры на уровне аркад середины 70-х (типа Asteroids), хоть и оригинально выглядящие, да еще и изображение было черно-белым. В качестве утешения к картриджам с играми прилагались цветные пленки, которые надо было наклеивать на монитор, создавая иллюзию цветной картинки. Такой же фокус когда-то проворачивали с древними советскими телевизорами. Впрочем, игроков это не смущало, и спрос на приставку был высок. Но скоро все изменилось.

Nintendo на этот раз не виновата в скорой гибели Vectrex. В 1983-м в Америке разразился кризис, известный под названием Videogame crash. Неконтролируемый рынок видеоигр оказался завален клонами клонов приставок и жуткими низкопробными играми для них, цены на продукцию начали быстро падать, разработчики разорялись. Vectrex подешевела вдвое (до 100\$), а потом еще вдвое. В конце концов в 1984-м ее производство было свернуто.

Тем не менее, консоль не забыта, есть ее эмуляторы, для нее пишутся демки и homebrew-игрушки, а сама она стала таким воплощением ретрофутуризма 80-х. Как фильм TRON.

Эмуляция: Универсальный комбайн MESS (http://emu-russia.net/ru/dl_files/emus/0aec82f225c2f8..) или специализированный ParaJVE, в который уже встроены все игры (http://emu-russia.net/ru/dl_files/emus/0aec82f225c2f8..).





Overview

ПОРТАТИВНАЯ 8-БИТНАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

Dendy

Portable

60 ВСТРОЕННЫХ ИГР. В КАЖДОЙ
ПОД ОБЫЧНЫМИ
ТАБЛИЧКАМИ

LCD экран
ЕЩЕ СЛОЖНЕЕ!
3.0
DIGITAL CRYSTAL

PC 400
400000

ВПЕРВЫЕ СО ВСТРОЕННЫМ АККУМУЛЯТОРОМ!

Включаем

В работе

Снизу на консоли тумблер включения-выключения, колесико громкости и странное гнездо для подзарядки. Похожее на USB, но не USB. Сверху еще два гнезда – для наушников и выход на ТВ. Ну и слот для картриджей сразу за экраном. Вполне качественным выглядит. Картриджи вонзаются сверху. В целом, даже по первым впечатлениям совсем не возникает ощущения какой-то китайской халтуры. Консолька сделана из





Некоторые из присутствующих игр:

Alien 3
 Batman I & 3
 Bucky o Hare
 Cross Fire
 Dragon Spirit
 Flintstones
 Gremlins 2
 Gun Nac
 Joe & Mac
 Little Nemo
 Little Samson
 Mega Man 5
 Metal Storm
 Ninja Gaiden 2-3
 Ninja Turtles 2
 Power Blade 2
 Robocop
 Shadow Of the Ninja
 Time Oliver Con Man
 Tiny Toon Adventures
 Tom & Jerry
 Wfouria
 Wolverine



Картриджи TV Game не влезают в разъем

этому как раз очень быстро привыкаешь и перестаешь обращать внимание. С другой стороны, он действительно приличных размеров, благодаря чему и картинка не теряет в деталях, и глаза абсолютно не устают играть. Ну и никаких проблем с цветопередачей или графических артефактов тоже замечено не было.

Комплектные наушники – это, конечно, патентованные Дерьмовые Китайские Дешевые Наушники, но много ли надо для таких целей? Звук в NES-играх, чай, не hi-end, и со своей функцией они вполне справляются. Нисколько не хуже все звучит, чем звучало из телевизоров в 90-х. Даже встроенный динамик вполне адекватно передает звук. Только колесико как-то на звук особо не влияет – как его ни крути, сделать ГРОМКО не получится.

Вверху по сторонам от экрана расположены кнопки select и start. Кнопка select, помимо основной своей деятельности, также служит заменителем отсутствующего reset'a – для перезагрузки ее надо не нажать кратко, а подержать секунду-полторы. И это определенно один из самых раздражающих просчетов! Стоит чуть передержать «селект» в пылу прохождения очередного лютого хардкора – и все, прощайте, потерянные минуты жизни и нервные клетки. Fail, но все же не критический.

Кнопки управления имеют бессмысленную, но, видимо, модную в Китае разметку «иксбокс стайл» вместо нормальных, человеческих А и В. Мягкие и приятно нажимаются, но раскладка не слишком удобна – функцию В и А выполняют соответственно нижняя и правая кнопки. Левая и верхняя – стало быть, то же самое, но «турбо». Получитерским приемом «прыжок + турбо-стрельба» особо не попользуешься. Повернуть бы все это дело по часовой стрелке на одно деление, и было бы замечательно. Впрочем, это проблема практически всех портативных консолей. Традиции, не иначе.

Крестовина кажется как бы состоящей из четырех отдельных кнопок. Не верьте. Они – сямские близнецы, соединенные одной резинкой. Из-за этого могут случаться странные штуки: вы нажимаете на уголок стрелки влево или вправо, а герой, вместо того, чтобы ринуться крушить врагов в этом направлении, вдруг приседает или уходит вверх по экрану. Учимся нажимать четче! Зато хорошо работают «диагонали».

Пластик приятен на ощупь, матовый, на нем не остаются следы от пальцев, покрытых остатками узбекского плова, приставку удобно держать. До тех пор, пока не

вставлен картридж – сразу становится некуда девать указательные пальцы. К тому же из-за слота для картриджей консоль обладает немалой толщиной – кому-то это тоже покажется неудобным. А кому-то наоборот. Аккумулятора, по наблюдениям, хватает на несколько часов игры. Часа через три индикатор над «стартом» вдруг изменил цвет с зеленого на красный, что, видимо, должно было означать скорую разрядку, но девайс благополучно проработал еще пару часов (и даже после этого не сдвинулся – просто я смиловился и подцепил его к розетке).

Совместимость

Практически всё, что было воткнуто в слот, пошло без всяких нареканий. Но не всё. Совсем не запустились только два каких-то древних картриджа без коробок, но я не могу утверждать, что они вообще были работоспособны. Еще парочку пришлось тщательно пошерудить в слоте, вставляя под разными углами и на разную глубину, чтобы они соизволили заработать. Иногда, при случайном (или намеренном) встряхивании консоли во время игры вдруг проплывали какие-то артефакты, а пару раз игры даже совсем зависали. Та же проблема, насколько известно, была в приснопамятном консольджейстике Kenga. Не трясите картридж во время игры!

Почему-то отказалась идти первая часть Ninja Gaiden. Причем с двух картриджей. Запускалась заставка, а дальше – черный экран. Нет ее и в списке встроенных игр, хотя вторая и третья часть в наличии. Видимо, какие-то проблемы именно у этой игры с этой консолью. Какая-то личная неприязнь. И еще: былинные картриджи TV Game не влезают в разъем – слишком толстый корпус у них. Приходится разбирать и доставать плату.

Overall

Из сказанного может показаться, что это какая-то очередная китайская дрянь, толстая, неудобная и с плохим экраном, но это смотря с какими мерками подходить. Важно понять: в плане качества она ничем не хуже тех приставок, на которых мы играли в детстве. Только портативная. И для обкатки скушающих картриджей из коллекции более чем подходит. Почти ко всем неудобным моментам быстро привыкаешь и перестаешь обращать внимание. Плюс немаленькая кучка зашитых игр, в числе которых и шедевры, и редкости. Стоит ли своих денег? 1700 – пожалуй, многовато, но те 1400, что без учета доставки – в самый раз. Эмуляторные портативки дороже раза эдак в три.

Годится:

- дома, на диване, достав с антресолей свою пропылившуюся коллекцию
- если нет денег или желания тратиться на эмуляторную консоль, но есть чудом выживший запас картриджей из босоногого детства
- подключить к телевизору и играть, как на обычной, привычной, той самой Dendy, только с толстым и не очень удобным геймпадом
- как лучший гаджет для проверки картриджей при покупке! Особенно с рук!

Не годится:

- как портативная консоль для игры, например, в метро на работу или в самолете до Якутска – если вы, конечно, не хотите везти с собой рюкзак картриджей и постоянно находиться в радиусе действия розетки для подзарядки
- видео, музыка, радио – вам в другую кассу, здесь только Dendy!

DINGOO A-320

"Динга, ох уж эта Динга!"

Всем привет! Сегодня мы с вами рассмотрим консольку Dingoo A-320! Первое, о чем хочу сказать, она не столь идеальна, как ее описывают! Недостатки есть и для кого-то они покажутся серьезными, но об этом позже.

Покупка

Я долго выбирал консоль для себя, перечитал кучу макулатуры и, в конце концов, решил купить Dingoo A-320. Но ее цена меня, мягко говоря, напугала, 3750-3460 рублей за карманный эмулятор, это дорого. Но я не сдался, и нашел её по цене 1990 рублей. Прождал две недели, и она ко мне пришла! Ну, что же давайте откроем, и посмотрим, чего нам положили в коробку китайцы. А набор даже очень жирный. Зарядка, USB кабель, AV-out кабель, наушники и несколько инструкций. От последних особых изысков не ждите, ибо наушники для слоненка Дамбо, а инструкции на Английском и Китайском языках!

Обозреваем

Ну, что приступим непосредственно к обзору?!

Первое и наиважнейшее, что хочу сказать, в руках она сидит как стандартный NES-овский джойстик, все очень удобно, по весу примерно так же! Пластик очень приятный на ощупь, спереди



глянец, сзади матовое покрытие, все на очень высоком уровне! Кнопки при нажатии не щелкают, не застревают! Так же, помимо стандартных для подобного уровня консоли четырех кнопок (ABXY), имеется 2 шифта, что позволяет нам без проблем играть в SNES и GENESIS игры, но так ли уж без проблем?! Разберемся в следующем блоке, а сейчас продолжим мои разглагольствования о внешнем виде! Добросовестные Китайцы сделали для нас еще и кнопочки start и select, ну чем вам не джойстик?! Хочу успокоить многих и сказать, что у Dingoo есть кнопка блокировки клавиатуры, она является одновременно и кнопкой включения, очень хитро сделан этот рычажок, со вкусом! В нашей стране принято ругать китайцев за продукцию, произведенную ими, но тут они постарались, и у них вышел действительно качественный продукт! Нареканий по дизайну у меня нет, все идеально! Про экран хочу написать отдельно, поверьте мне он не маленький, и контрастность его вызывает восхищение! Еще одна безусловная приятность - это интерфейс, выглядит он как интерфейс ПСП, что неплохо, да и работает шустро! Ладно, закончим с внешним видом, картинку вы и сами посмотрите в состоянии.

MediaPLAYer

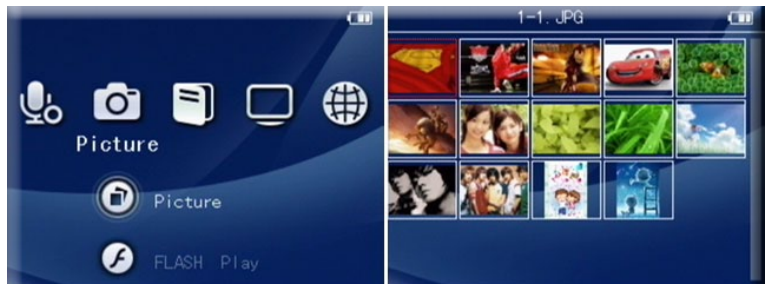
В этой консольке есть еще и радио, аудио- и видеоплеер, читалка, галерея для просмотра изображений. Да и ничего не



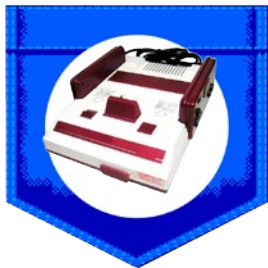
надо конвертировать, все популярные форматы(AVI,MP3,JPEG и т.д.) поддерживаются и без проблем запускаются. На данный момент я уже посмотрел целый сезон сериала (ничего не конвертировал, обычный DVDrip), и никаких глюков не заметил! Очень добротнo сделали китайцы! Ладно, приступим к сладенькому, а конкретно - к EMU-способностям, которых заявлено ну очень много!

То, ради чего стоит прочитать мой бред.

А вот теперь о проблемах и достоинствах данного девайса.



NES



Вот тут Динга показала себя как победителя! Эмуляция настолько идеальна, сказать тут что-то плохое я просто не могу! Все идеально! Перетестировал около 95 игр, все идеально, даже пресловутая линейка игр Nekketsu пошла в полном объеме, в отличие от других подобных консолей. Да и русскоязычные ROM'ы идут без проблем, звук, картинка - все как надо, все как положено, все очень хорошо!



SNES

Еще один большой плюс данной консоли - это эмуляция SNES. Все игры идут без особых проблем, единственная игра, которая у меня не запустилась - это DOOM, но дело явно не в консоли! А так, все игры протестированные мной работали так как им и положено даже МК(1-3), согласитесь, мало карманных консолей могут этим похвастаться. FIFA 97-98 тоже отлично игрались! Ну и т. д.



CP1

Все хорошо и тут! Играется и управляется как надо!

CP2

Ну и тут полный порядок, повторяться в похвалах не хочу, лень!

NEO GEO

Ну и тут все идеально, нет ну если хотите яда, то пара претензий все же есть ... 2 из 15 POM'ов не запустилось, хотя 100% рабочие, ну оставим это на моей совести будем считать, что я где-то накосячил.



GBA

А вот тут уже начались проблемы! Из 30 POM'ов запустилось и нормально игралось только в 17, знаю в чем проблема и в следующем блоке распишу все по полочкам. Но совсем плохо об эмуляции GBA тоже не имею права писать - из того, что работало, работало на полную катушку, ни каких проблем со звуком, картинкой, я не нашел, опять же, все очень, и очень достойно.



SEGA

А вот тут все ужасно, формат .GEN не поддерживается! Ну ладно это меньшее из зол, того количества разных POM'ов, которые я залил в Dingo, было достаточно для теста, но впечатление испортило изрядно. Данные нам 6 кнопок при эмуляции не работают, точнее работают, но только 4, удовольствие от игры уже не получишь, это все равно, что играть на гитаре где нет двух струн. Ладно, бог с этими кнопками, самое ужасное, что любимые всеми ROADRUSH и FIFA лагают нещадно, количество FPS прыгает с 65 до 15! Играть становится ну совсем некомфортно! Музыка тормозит, картинка рябит... Этот список можно продолжать долго, но я пожалуй остановлюсь на этом.



Проблемы

А вот теперь я подробно распишу проблемы, из-за которых Dingo неправильно эмулирует SEGA и GBA. Все дело в старой ОС. Все эмуляторы встроенные в стандартную комплектацию, с которой я и делал свое описание, имеют ver.1, то есть их догнали до рабочего состояния и запихнули в консоль, не смотря на то, как они работают. Для неподкованного пользователя это может стать черной меткой из-за которой консоль просто не купят. Хотя во всех встроенных эмуляторах есть возможность настройки управления, ситуацию это не спасает, даже после перенастройки управления те самые 2 шифта работать, при эмуляции SEGA, упорно отказывались.

И последнее: почему же все так любят Dingo?

Так собственно почему все любят Dingo? Ответ простой! Открытая платформа + постоянные обновления ОС. Та, версия которая по умолчанию стоит в «динге», очень старая. Если обновиться все проблемы автоматически пропадают. И эмуляция, а точнее игра, превращается в сказку! Все работает, все есть, все грамотно и красиво, что нельзя сказать о конкурентах. А если вам и 7-ми поддерживаемых платформ мало, то прямая вам дорога к установке DinguX. DinguX – это Linux, специально переписанный под эту консоль, если вы установите его на свою консоль, то Dingo станет эмулировать еще больше платформ, в числе которых MAME, DOS и PS1. Конкуренты Dingo не могут предложить таких возможностей для своих клиентов, что вам воткнули при сборке, то и будет стоять, независимо от того, как это работает. Dingo Digital пошла по другому пути, и потому стала образцом для своих соперников на рынке, и опять же хочу отметить, что ее качество очень и очень высокого уровня, она выглядит дорого, и по внешнему виду не скажешь, что это чисто китайское ЧУДО!



ВЕРДИКТ

Если вы хотите вспомнить детство, поиграть или посмотреть кино в дороге, смело покупайте, стандартных возможностей вам хватит с лихвой. Качественная и очень удобная карманная консоль, за которую не жалко отдать и 3750 рублей, ибо чувствуется, что платишь не просто так, а за те возможности и качество, что были так любезно нам предоставлены! Эта консоль великолепна во всем, от музыки и видео до эмуляторов и радио. Пожалуй, единственная карманная консоль, в которой так много всего и это все работает как надо!

автор: Дмитрий Абрамс

GAME BOY



Михаил «Mihhru» Руденков, один из организаторов NextCastle Party.

Расскажи о вашем мероприятии. Что там будет, что найдет для себя интересного геймер-ветеран и что можно посмотреть «просто» неискушенному зрителю?

Если сжато — то будут инди- и ретро-игры, а так же все что с ними связано — общение с инди-разработчиками, конкурсы по ретро-играм на живом железе, игровой косплей. Для геймеров-ветеранов будут серьезные киберспортивные чемпионаты — рубилово в Starcraft:Brood War, Quake 1 и другие монстры игровой индустрии. Для истинных виртуозов прямоугольного геймпада в ретро-зоне пройдет конкурс по прохождению Super Mario Bros. Победитель получит мощный игровой компьютер! В ретро-зоне пройдут и другие конкурсы с менее жесткими требованиями по уровню мастерства, в разных жанрах и на разных платформах. А тем, кто устанет от видеоигр, на помощь придут активити-конкурсы и настольные игры.

Это уже второй ваш фестиваль, и в этот раз, похоже, все будет серьезнее. А как все прошло в первый раз?

В первый раз все прошло замечательно. Не было ощущения первого блина комом — just as planned. “Зона Действия”, конечно, не очень подходящая площадка для такого мероприятия, но для масштабов первого NextCastle Party она подошла просто идеально — посетителям хватало места, царил атмосфера уюта и спокойствия. Инди как оно есть. В этом году, конечно, подинамичнее будет. Готовьтесь.



nextCASTLE PARTY

А с чего вообще все началось, как родилась идея сделать такой фестиваль?

Началось все с замысла Александра “Дун” Павлова и Максима «Троуап» Гусакова. Когда именно у них зародилась идея точно, сказать не могу, но поделились они ей с другими организаторами в ходе проведения демосценерского фестиваля Chaos Constructions 2012. Так получилось что CC’12 проходил в меньшем, чем обычно, по площади месте. В итоге выставка и геймзона получились очень сжатыми, семинаров в том году не было вообще. Так что зерна замысла Дина и Трояна упали на плодородную почву неудовлетворенных организаторских потребностей. Команда собралась практически целиком из организаторов CC, опыт проведения фестиваля был у всех, так что сильно преодолевать&превозмогать не пришлось — подготовили и сделали мероприятие. Понравилось.

На Западе ретроигровые фестивали и прочие ивенты проходят давно и с успехом, а как дела обстоят в России? Для нас это достаточно новое явление.

В северной столице мероприятия-прямого конкурента у NCP нет. Что касается всей России, то в Москве в прошлом году прошел RetroGameShow, в Воронеже ежегодно проходит классный фестиваль ретро-компьютеров Artfield. Но это все ивенты, посвященные ретро-компьютерам и приставкам. Мероприятия, посвященного в первую очередь инди-индустрии, до NCP не было. Ретрозона, 8-bit музыка, активити и другие составляющие нашего фестиваля — это скорее мощный соус, потрясающий гарнир и специи к главному блюду — инди. Но мы готовим все составляющие вкусно!

Есть ли в России зрительский интерес к событиям подобного рода? Или все это проводится внутри узкой олдскул-тусовки?

Мне сложно сказать однозначно. С прошлого фестиваля прошел почти год. Работая над новым фестивалем, мы вкладываем много труда в распространение информации о фестивале. Любыми способами. Но за пределами круга друзей и знакомых — практически информационная

пустота. В многомиллионном городе о грядущем фестивале знает, на мой взгляд, меньше процента нашей целевой аудитории. Программистов, мечтающих делать компьютерные игры, любителей ретро, да и просто бородастых отцов семейства, которые десять лет в танчики или суперконтру мечтают поиграть, да не знают где. Это следствие некоммерческой сущности фестиваля. Скажу так — на мой взгляд, если бы каждый в Санкт-Петербурге, кому наш фестиваль интересен, был проинформирован о нем, то пришлось бы арендовать большую арену Юбилейного. И было бы тесно.

Каким видишь дальнейшее развитие вашего мероприятия? Что еще хочется реализовать, каковы планы на перспективу?

Мое личное видение не всегда совпадает с мнением других организаторов, и я все вижу через призму ретрозоны. Я считаю нам надо наращивать расчетное количество посетителей. Увеличивать размеры площадки, масштаб фестиваля. Круто, когда ректрокомпов много. Когда они все работают, пиликают, пищат. Когда с ними работают люди, когда ребенок играет в приставку, которая в десять раз его старше, и ему интересно. Конечно, это все возможно только при развитии основной составляющей фестиваля — инди. Массовые геймджемы, толпы независимых разработчиков, непрерывные семинары круглые сутки. Кто знает, может года через три, так и будет. Мы работаем над этим.

Расскажи, как начиналось твое геймерство: первая приставка, первые игры, эмоции, с этим связанные, какие-то моменты, навсегда оставшиеся в памяти.

Моим первым компьютером был 486 DX4, который купили старшему двоюродному брату. Компьютером я уже к тому времени бредил, купив первый том «Энциклопедии Компьютерных Игр» и на месяц выпав из реального мира при прочтении этого фолианта. Брат, большой поклонник здорового образа жизни, очень ответственно подошел к тому, чтобы компьютер не причинил вреда моему здоровью, и в итоге добился абсолютно обратного эффекта. За каждые полчаса игры на компьютере я должен

был подтягиваться, отжиматься, приседать... Короче, ценность времени, проведенного за компом, для меня была искусственно увеличена, а компьютерные игры возведены в ранг самой желанной награды. Первые игры... Duke Nukem 3D (отчаянно тормозивший, но прекрасный и с сиськами!), первый X-Com, Retaliator. Приставку мне купили много позже. Это была NES (даже не Dendy, а такая круглая и необычная - UFO), а я был законченным игроманом и не слезал с компьютерных игр долгие годы. Самое сильное впечатление с тех времен сложно вспомнить. Их было много. Наверно, когда я первый раз сел в Retaliator на аэродром. Или когда увидел графику в Starcraft. Или когда я отмечал точку на другом конце New Reno в Fallout 2 и, пока Избранный бежал туда (а комп чудовищно тормозил), шел заваривать чай, чтобы не плясать пять минут на слайд-шоу. Здорово было.

Успел ли порубать на советских игровых автоматах?

Успел. И мишени выбивал из винтовки, и кораблики топил. Иногда даже призовую игру выбивал. А в Сочи за 10 копеек можно было поиграть в вообще офигенную штуку — River Raid. Это я сейчас знаю, как она называется, а тогда это была игра про самолетик. И я в нее играл каждый день отдыха.

По два или три раза. Восемь лет мне что-ли было... Как ни пытаюсь — не могу вспомнить, что за автомат был, как выглядел. А игру помню. И восторг помню.

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

Положительно. Правда, почему-то больше времени играю в ремейки старых игр и на эмуляторах в те игры, что не играл во времена их появления. Но и новые иногда гоняю, и не только инди. Они выполняют свою функцию — так или иначе развлекают — основной или спинной мозг — кому что больше нравится. А еще я иногда думаю, что лет через 20 я буду втыкать разъем себе в глаз, чтобы погрузиться в очередной RPG-гипноз и буду с ностальгией вспоминать простенький Dragon Age, где было место полету фантазии, и я не чувствовал вкуса поедаемой ГГ еды. Или стрелы, застрявшей в его заднице.

Почему, посленекоторого «провала» в начале 2000-х, олдскульные игры вновь популярны? Дело в ностальгии выросших на них геймеров, или в чем-то еще?

На мой взгляд — дело в потребности фантазировать. Игры с суперграфикой не дают много додумывать. А еще, может быть, просто мода пришла, и скоро уйдет, чтобы вернуться через

десяток лет. Сейчас я наслаждаюсь. Carpe Diem, олдфаги.

Нужно ли современным детям показывать старые игры, приобщать их к «классике»? Или у них свои игры?

Я своей дочке обязательно покажу Final Fantasy 5, когда придет время. И Contra. И Соника. И восьмибитных Чипа с Дейлом. Может, ей и не понравится, но предложу обязательно. А свои игры у них и сейчас есть, и будут потом. Имхо, ретро — личный выбор каждого. Дело вкуса, а не возраста или поколения.



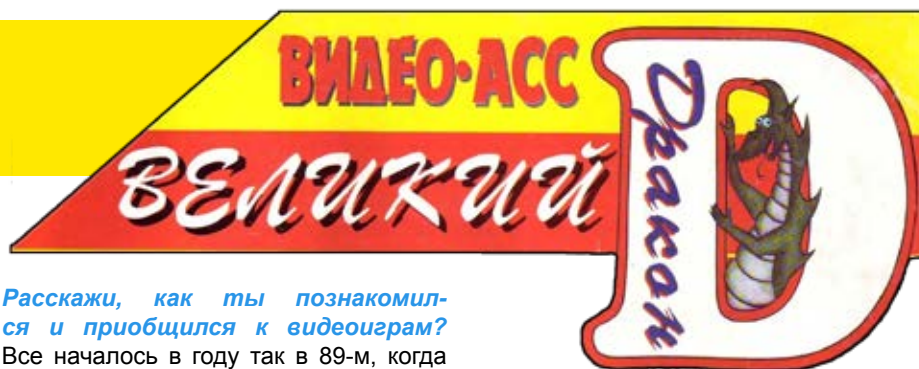
by masterpeace

Фестиваль NextCastle Party состоится 2 ноября в Санкт-Петербурге, в клубе «Арктика».

ИНТЕРВЬЮ



Александр Лапшев, экс-автор журнала «Великий Дракон» aka С.С.С.



Расскажи, как ты познакомился и приобщился к видеоиграм?

Все началось в году так в 89-м, когда в гостях я поиграл на замечательном компьютере семейства Spectrum. Как сейчас помню, это была прекрасная игра Rush'n Attack. Потом были несколько потраченных рублей в игровых комнатах, представлявших собой отгороженные залы в различных магазинах. Однако там стояли не обывденные игровые автоматы «по 15 копеек», а те же самые Spectrum-ы с различными играми. Попадались среди них и уже более продвинутые компьютеры, загружающие игры с дискет. Мне тогда почему-то понравились «Звездные войны», именно так они назывались в «прайс-листе».

Потом на некоторое время наступило затишье. Я в игры не играл, так как было не на чем, ходил в школу, делал уроки (из-под палки) и гулял по райо-

ну. Короче, жил обыкновенной жизнью.

Но вот как-то раз, когда я пошел с мамой в гости, мне удалось впервые поиграть на Dendy Junior. Восьмибитки тогда были далеко не в каждом доме, из-за чего я даже и не знал, как с ними обращаться. Но освоился достаточно быстро. Контроллеры были удобные, а уж давить на Reset ума особого не надо. Приставку включили, чтобы я дал взрослым спокойно пообщаться, ну и не скучал. И одной из первых игр, за которой удалось скоротать вечер, была Sky Destroyer. А под приставкой неприметно лежал какой-то журнал. Им оказался «Видео-Асс Денди», номер четвертый '93, с зеленой черепахой на обложке. И мне в тот же вечер этот журнал про-

сто отдали. Это была осень 93 года, когда я впервые познакомился с изданием об играх, превратившимся потом в лучший журнал по видеоигровой тематике. Вот тут-то и началось нытье «хочу приставку», «купите приставку» ну и все в этом духе. Ныл я долго, упорно и целенаправленно. И где-то в начале 1994 года в доме появилась черная коробочка с синими кнопками, от которой проводки шли к телевизору и розетке, а с другой стороны она оканчивалась контролерами. Была это, конечно, не Dendy, а что-то более китайское, но способное переварить картриджи, включая бонусный 100 in 1. Так что более подробное знакомство с играми продолжилось с помощью Kung-Fu (Yie Ar Kung-Fu), Nuts & Milk и набором игр для светового пистолета. Потом были бесконечные обмены картриджами, знакомство с новыми играми и героями.



Смотрел в детстве передачу «Денди Новая реальность»?
Конечно. В то время у меня уже была восьмимбитка, и некоторые игры, представленные в программе, мне были знакомы. Поэтому многие моменты в передаче, скажем так, непрофессиональные, мне были неприятны. Супонев как ведущий детских программ – талант огромный, но вот с этой программой у него не получалось. Знаменитая «От винта!» была намного интересней.

Как ты попал в «Великий Дракон»? Расскажи, как проходил будний рабочий день журналиста: как писались подробные прохождения, тяжело ли было без интернета в то время открывать секреты, как вообще удавалось писать такие уникальные материалы в журнал?
Столько вопросов за раз... В редакцию журнала я попал совершенно случайно. Мой хороший друг был очень недоволен некоторыми моментами в прохождении FFVII от Лорда Ханты. Вот он и решил найти этого автора, чтобы ука-

зать ему на явные ошибки. Я поехал за компанию. Сразу мы никого не нашли, так как это был не тот день недели. Зато через неделю нашли всех, кого хотели. Мне понравилась атмосфера редакции, и я решил попробовать свои силы в написании материала. Первая игра, о которой я написал, была Terminator 2: Judgment Day для MegaDrive. Местами она была очень сложной и требовала подробного описания. Однако сам материал так и пропал где-то в редакции.

В редакции мы собирались один раз в неделю. Обычно это был вторник. Просто общались, приносили свежие материалы, показывали новые игры, что удавалось найти и т.п. Игры проходили, и все писали дома, в свободное от учебы или работы время. Интернет в те времена уже был, только медленный, так как через модем. Поэтому благодаря зарубежным сайтам какая-то информация была, что позволяло ориентироваться в информационном поле. Но в любом случае, чтобы подготовить материал, приходилось проходить игру самому полностью, а потом все перекладывать на бумагу, при этом рассказав интересно и убедительно об игре.

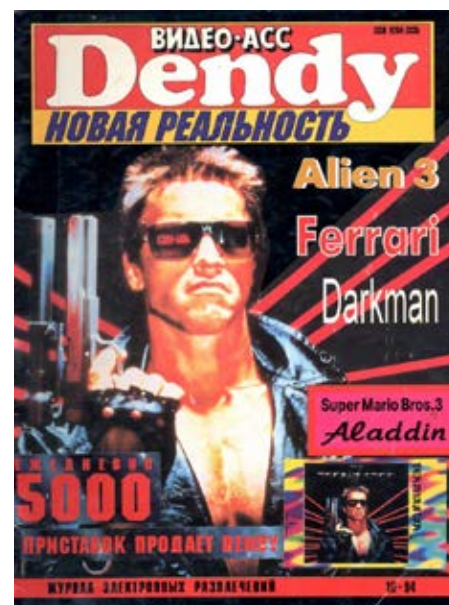
Считаешь ли, что Великий Дракон внес весомый вклад в развитие игрожура в России? Многие ведь считают его культовым.
Великий Дракон был культовым. Журнал был в свое время и на своем месте. И это хорошо. Мы были необычными, яркими, веселыми. Да, мы допускали ошибки, у нас были ляпы. Однако без этого никуда, если ты постоянно экспериментируешь и пытаешься придумать что-то новое. По ряду причин мы не смогли повлиять на весь рынок игровой журналистики в стране. Но уже сейчас, спустя каких-то девять лет с момента прекращения выхода нашего журнала, этой журналистики и не осталось. Ее нет как таковой. Можно долго ностальгировать о тех временах, как многие сейчас вспоминают 60-е, но того времени уже не вернуть.

Чего, на твой взгляд, не хватает нынешнему игрожуру?
Этому «игрожуру» не хватает самих игр, о которых можно много и весело рассказывать, а также преданных поклонников. Так что этому явлению не хватает самого себя.

Чем ты занимаешься после закрытия ВД?
Это самое интересное :) Просто закончил институт, и уже как семь лет работаю по специальности. Строил московское и нижегородское метро, работал в Санкт-Петербурге, а сейчас и совсем за границей, тоже строю транспортную инфраструктуру.

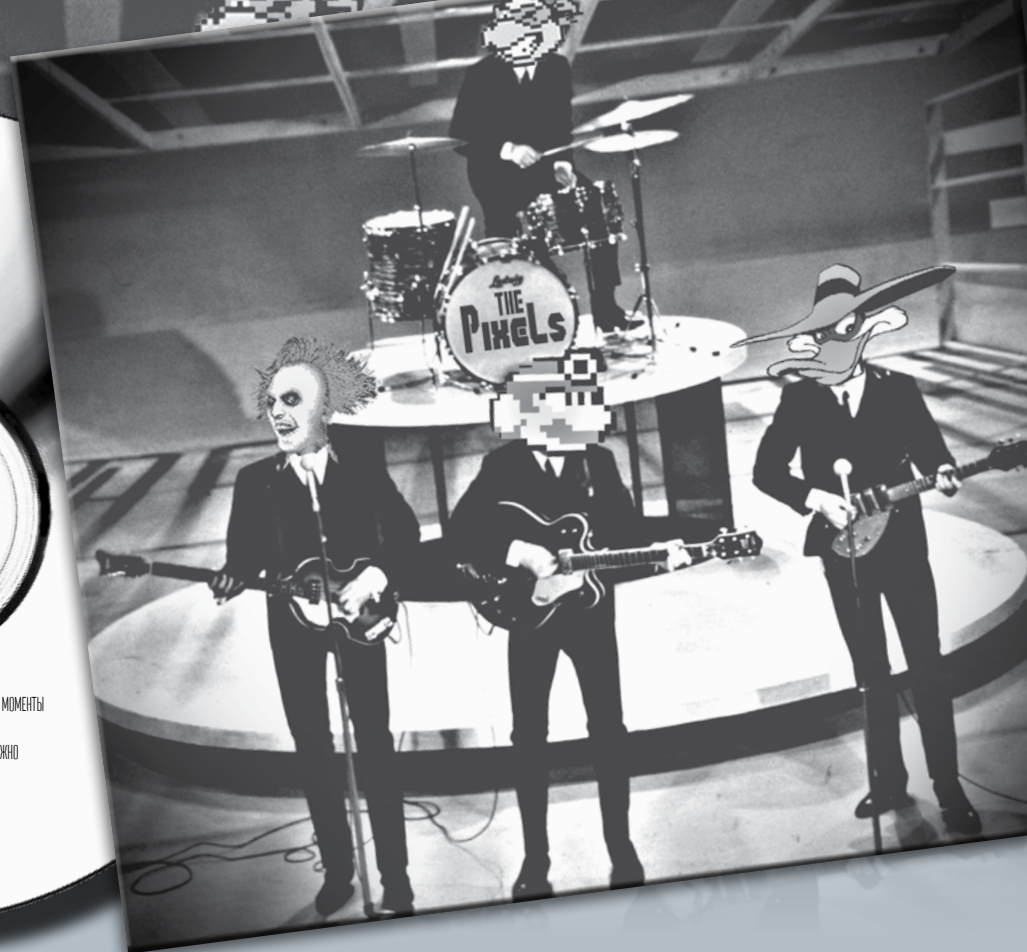
Как к играм в целом ты относишься сейчас? Интересуют ли актуальные консоли?
Если честно, то нет. Времени совсем не хватает. Да и сами игры изменились. Это уже не игры, прохождение которых укладывается в какой-то час времени, а целые миры, отнимающие огромное количество времени, а иногда и подменяющие саму жизнь. Можно в самолете поиграть в простые игры на iPad -е, но не более. Есть много других интересных вещей в жизни. Но, сказать по правде, скучаю по тем временам. Иногда очень, очень.

Как ты считаешь, явление ретро-сообщества является нужным в нашей стране? Ведь за рубежом полно передач, шоу и даже магазинов, где можно купить игры на старые консоли, как и сами системы.
Дело хорошее, только оно не приживется у нас. Не будет той массовости, как у ближайших и не очень соседей. Сам наш народ выбирает все самое новое, пафосное и модное. И как в таких условиях дарить детям восьмимбитку?



Что ты хотел бы пожелать нашим читателям?
Никогда не бойтесь попробовать что-то новое и не жалейте сильно о содеянном. При этом берегите себя :)

by Dart



ROBOT SCIENCE - GOOD LUCK (2011)

Сначала вкратце расскажу про этих ребят. Их дебютный Sputnik Booster (2008) был чистым 8бит. На следующем Doodads (2009) 8бит перестал доминировать, появилось больше электронных вкраплений – и это пошло им на пользу. Спустя год они выпускают Square (2010), который можно назвать продолжением Doodads, так как ничего принципиально нового там не было. Вот и Good Luck можно назвать очередным продолжением. Буквально тот же принцип построения мелодий – как можно больше атмосферы, как можно больше расслабляющего эффекта, т. е. драйва дебютника здесь нет и в помине. Думаю, что те, кто уже знаком с творчеством группы, согласятся с утверждением – ребята повторяются. Я не про то, что музыка почти не меняется на протяжении 2 лет, я про треки вообще. Они находят удачную мелодию с интервалом 10-15 сек. и, начиная с середины (а то и раньше,) повторяют её до конца, толком не развивая её, а лишь разбавляя различными сэмплами. Этот принцип действует на большинство композиций. У них и раньше был такой манёвр, но здесь они превзошли себя. Однако стоит отдать ребятам должное – ибо треки поражают своей красотой и мелодичностью, и иногда действительно хочется, чтобы мелодия повторялась и не останавливалась никогда.



LIFEFORMED - FASTFALL (DUSTFORCE OST) (2010)

Перед нами уникальное явление. Один из лучших саундтреков из инди-игр. Да что там – один из лучших саундтреков вообще. И не огорчайтесь, если в игру вам не довелось поиграть, чтобы оценить по достоинству сие творение, это не так важно на самом деле. Музыка представляет собой удивительно органичный сплав 8bit/chiptune, chillout и downtempo, хотя список в действительности гораздо шире, но думаю, лучше будет обойтись общими терминами. Невероятно красивые, насыщенные и атмосферные мелодии ненадолго, но оторвут вас от реальности, ибо слушая их, невольно начинаешь представлять какой-то потусторонний мир, где нет никакой суеты, беготни, а есть только эта музыка. Мелодичность местами просто зашкаливает, а разброс стилей отлично делает альбом разнообразным и не дает заскучать при прослушивании. Хороши абсолютно все треки, но отдельно можно выделить Light Pollution, в которой задействованы живые инструменты, в отличие от остальных электронных мелодий. В общем, альбом слушать обязательно и не один раз. Равнодушным не оставит никого.

DISASTERPEACE - FEZ OST (2012)

Самая ожидаемая инди-игрушка 2012 года. Сыграть просто необходимо, однако, как и в случае с Dustforce (см.выше), это необязательно, если вам интересен в первую очередь саундтрек. На диске нам предстоит услышать микс из самых разных музыкальных жанров, среди которых особенно выделяются - 8bit/chiptune, Chill-out, Ambient, причем последнее явно доминирует над всем. Музыка получилась очень красивой, мелодичной и чарующей. Практически все мелодии радуют слух, причем проникнуты они каким-то особым меланхоличным настроением. Пластинку определенно стоит именно слушать, чтобы проникнуться этим настроением. А ставя её фоном, и заниматься при этом какими-нибудь другими делами – таким образом альбом не оценить. Вообще, создается ощущение, что игра создавалась, чтобы дать человеку возможность расслабиться при прохождении. Потому что, в отличие от того же Dustforce, здесь практически нет быстрых мелодий. Также в большинстве треков отсутствуют ударные партии. В общем, релаксирующий эффект обеспечен.



ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY - TECHNO & ROCK ARRANGE (2007)

В связи с юбилейной датой - 20 лет, были выпущены два диска каверов на музыку из Рокмена. Прежде всего следует упомянуть, что музыка в серии пользуется большой популярностью среди любителей саундтреков ретро-игр. Некоторые даже не играли толком в игру, но заслушиваются этими мелодиями, которые для многих из нас стали родными.

Итак, первый диск представляет аранжировки, сделанные, как нам намекают из названия, в стиле техно. Треки выбрали вполне удачные. Очень интересный ход, когда поначалу даже не узнаешь мелодию, но спустя некоторое время слышишь знакомые мотивы и понимаешь мелодия какого именно босса звучит. Самые интересные каверы, пожалуй, на тему Вайли из второй части, под которую можно попустить в пляс – настолько бодро и весело она звучит. Не менее интересно звучит тема Вайли из четвертой части, под которую можно неплохо расслабиться. Впрочем, и все остальные аранжировки достойны внимания, так что если слушать, то все. Второй диск, где мелодии сыграны в стиле рок, также оставляет в основном положительные впечатления. И хоть большинство каверов почти полностью переигрывают оригинал, без каких-либо изменений, импровизаций и развития мелодий, интересные номера здесь также можно встретить. В этом плане среди остальных выделяется кавер на мелодию доктора Казака с четвертой части. Но к остальным аранжировкам ни в коем случае претензий нет, ибо сыграно и сведено все на высшем уровне. Особенно радует, что решили взять темы, которые почти не каверились или вообще не каверились, вроде Shadow man, Tomahawk man, Wily из пятой части, хотя самая полсовая тема – Вайли из второй части – также не обделена вниманием. В общем, любителям саундтрека «Рокмена» настоятельно рекомендую ознакомиться. Причем, когда будете слушать, лучше не смотрите на названия треков. Если вы хорошо шарите в музыке «Мегамена», вы и так поймете, что за тема играет.



ROCKMAN 25TH ANNIVERSARY - TECHNO & ROCK ARRANGE (2012)

Поскольку был рассмотрен Rockman 20th Anniversary, то упускать из виду диск, выпущенный по поводу 25-летия Рокмена было бы глупо. Но так ли он хорош, как предыдущий? Напомню, что у диска на 20-летие Рокмена была достаточно высокая планка. Хотя в этот раз авторы решили взять не только «мегаменов» с NES, а пройтись по всей классической серии, вплоть до десятой части. И что же в итоге? Попробуем разобраться.

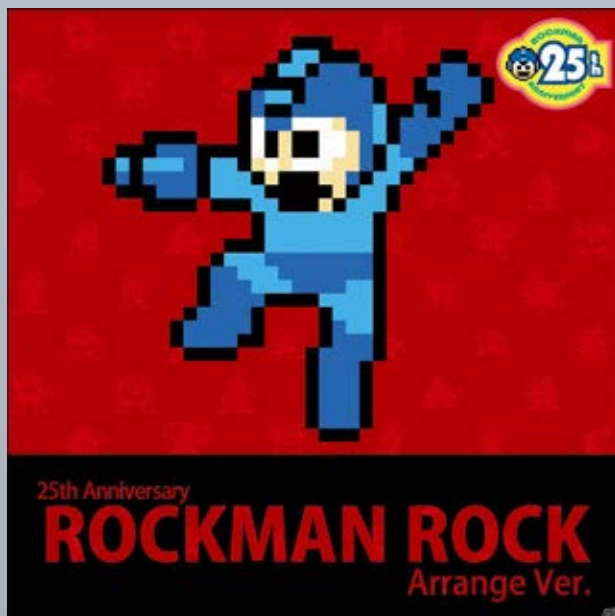


TECHNO ARRANGE

Главное отличие от предыдущего диска бросается в глаза сразу. Если на 20-летию был принцип: один трек = кавер на одну тему, то здесь практически во всех аранжировках принцип: один трек = каверы на несколько тем. Т. е. в одном треке происходит объединение аж нескольких мелодий из игр. Видно, создатели хотели затронуть как можно больше мелодий, чтобы как можно меньше обделить вниманием. Но совершенно забыли о самом главном - важно качество, а не количество. Именно качество здесь и хромает. Материал не запоминается. Создается ощущение, что намешали кучу всего, но привести это более-менее в порядок, чтобы звучало как-то органичнее, не смогли.

ROCK ARRANGE

Тут пожалуй дела обстоят еще хуже. Такое же неоправданное объединение нескольких тем в одну, да только в одно целое превратить все равно не сумели. Что касается развития мелодий, это, конечно же, приветствуется, да вот только здесь в этом плане перебор. Иногда тему невозможно узнать, даже посмотрев название. Добавьте сюда еще отвратительную смесь чиптюна и рока - в такие моменты к кнопке OFF палец тянется особенно сильно. Подводя итоги, хочется сказать, что если вы не знакомы с Rockman 20th Anniversary, то этот диск, скорее всего, покажется вам нормальным. Если же знакомы, то велика вероятность, что Rockman 25th Anniversary будет для вас неубедительным, хотя тут уже на вкус и цвет.



DANIMAL CANNON - ROOTS (2011)

Danimal Cannon — имя достаточно известное в кругах поклонников каверов на музыку из игр. Однако он еще и превосходный композитор, который пишет музыку, и Roots тому доказательство. Альбом в основном представляет собой чистый 8bit/chiptune. Лишь в некоторых отдельных вещах встречаются элементы рока. Но 8-бит здесь все же сильно доминирует, поэтому говорить о смеси не приходится. Можно сказать, гитара здесь присутствует с целью разбавить однообразное звучание. Например, великолепная Synergy, где в середине чиптюн полностью отходит на второй план, и играют только живые инструменты, а завершается все зубодробительными риффами и проникновенным соло. Но в некоторых вещах ("The Big Crunch") все-таки можно услышать реальную смесь чиптюна и рока, и здесь уже действительно сочетание более чем адекватное, в отличие от Rockman 25th Anniversary (см. выше). Что еще следует упомянуть. Хотя здесь представлены авторские вещи, совсем без каверов не обошлось. Имеется 8-битная версия «Лунной сонаты» Бетховена, которая звучит... весьма своеобразно, хотя кому-то, может, и придется по вкусу. Что еще интересно, одна и та же композиция "Danimal Across America" представлена в двух версиях - чиптюн и метал, причем последняя завершает альбом. Какая лучше, конечно, дело вкуса. Но этот факт в очередной раз доказывает: какое бы направление ни выбрал Danimal Cannon - его талант и мастерство просто неоспоримы.



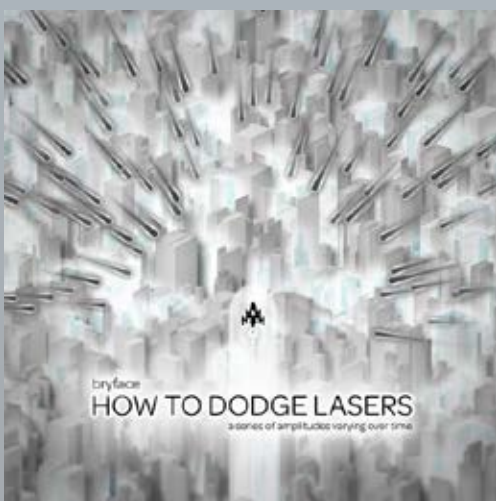


SABREPULSE - FIRST CRUSH (2011)

Последний релиз от Sabrepulse получился очень неоднозначным. Видимо музыкант намеренно отказался от 8-битных корней. Звучание пластинки совершенно иное, в отличие от предыдущего Turbo City, оно куда более современное. А говорить о том, что 8бит здесь перестал доминировать, нет смысла. Вкратце альбом можно охарактеризовать, как самый форматный из всего творчества Sabrepulse. С него можно взять любую композицию, и врубить в ночном клубе. Да, именно клубная музыка преобладает на пластинке. Хорошо это или плохо, дело вкуса. Но определенно это многим не понравится, хотя по сути мелодии и аранжировки сделаны очень интересно. Что можно отнести к явным недочетам, так это наличие модного в последнее время дабстепа. Ничего не имею против, но местами его слишком уж много, что напрягает. К тому же большинство треков сделаны очень уж однотипно, стандартно. Нет ни одной мелодии, которая бы могла хоть как-то выделиться на фоне остальных. Разве что The Advantage - очень неплохое сочетание дабстепа и 8-битки. В целом, альбом оставляет положительные впечатления, но на фоне таких мощных предшественников как Turbo City и Realization смотрится весьма блекло.

VARIOUS ARTISTS - 8-BIT DAYS OF FEBRUARY (2011)

Это сборник, достойный вашего внимания. Здесь собрали молодых и явно перспективных российских чиптюнеров – именно российских! Все треки хороши, причём если вы давно хотели разнообразия – то лучше немедленно скачайте и послушайте его! Тут вам эксперименты и с клубной музыкой, и с Ambient, и с Drum n Bass. А трек Nuclear Mushroom Boom - NES Thing и вовсе поражает своей близостью к классике 8бит - реально можно подумать, что мелодия из игры. А также есть 8бит-версия известного хита The Cranberries! Ну и, разумеется, если вы давно хотели узнать новые имена, этот релиз рекомендуется вам в первую очередь!



BRYFACE - HOW TO DODGE LASERS (2010)

Итак, мы имеем дело с весьма необычным альбомом. Вроде как 8-битно все звучит, да только совсем не так «лампово», как у того же Xiron или Microcobra. Т. е. звучание вполне себе такое современное. Это связано с тем, что bryface, в отличие от коллег, которые используют для написания музыки Gameboy, пошел еще дальше. Он задействовал Nintendo DS. Многие треки на данном релизе отлично подошли бы в качестве саундтрека к играм вышеописанной портативки. По поводу самого альбома. Слушается он достаточно легко. Плавные электронные биты не дают заскучать и прямо-таки заставляют качать головой в такт. Причем здесь совершенно нет того, чем страдают Robot Science (см. выше) – повторений. Вместо 3-4-минутного однообразного лупа мелодия развивается, даже в треках продолжительностью больше 5 минут. В общем, 50 минут удовольствия, которые пролетают настолько незаметно, что альбом придется еще не раз переслушивать.

Автор: Айдар Гайнанов



Пиратские сокровища

Столько лет, столько зим, где же вас носило...

Пиратский промысел в области изготовления и распространения видеоигр для Денди (далее именно в этих рамках будет употребляться термин «пиратство»), который берет начало в 80-е и продолжается по сей день, это не наука. И потому об устойчивой статистике тут не может быть речи. Можно проследивать какие-то обобщенные тенденции, выявлять их причины для каждого отдельно взятого временного отрезка... но все остается условно. Пиратство – это история, которая о многом умалчивает. В его бурном потоке проскальзывают удивительные вещи, которые потом еще долгое время остаются без внимания. Даже с высоты сегодняшнего дня, когда все это консольное «безумие» 90-х представит перед нами, казалось бы, в полном свете, в этой истории видны белые пятна.

Очередное белое пятно, о котором пойдет речь, касается всего, что российский денди-геймер назвал бы архиредкостью. Для игрока времени нынешнего, с учетом возможностей интернета, - понятно - никакой редкости не может быть по определению, если только он не коллекционер олдогова стаффа.) Мы поговорим о 8-битных пиратках и играх, которые Россия, как ни странно, не знала в эпоху 90-х, эпоху лозунгов «Денди-Денди, играют все!», которые крепко застревают у нас в мозгах. Впрочем, некоторые из тех, что знала – упомянем тоже, поскольку они также не были распространены среди игрового населения и очень ценились.

Меня в равной степени интересовал вопрос диковинности как картриджей, – то есть, специфические корпуса, бокс-арты, необычные подборки на многоигровках – так и самих игр. Поэтому учитывать постараюсь и то, и другое, дабы сие повествование обрело ограниченность.

Давайте немного отвлечемся и предадимся ностальгии. Попробуйте мысленно воссоздать ту праздную игровую атмосферу и припомнить свои самые любимые картриджи. Вот они, разложены перед вами горкой: потертые и чистенькие, с целыми и помятыми обложками, все разных форм и цветов, но одинаково любимые. Это просто интерлюдия; хочется начать с того, что Вам известно, и известно не просто, как данность, а как что-то, что Вы не раз брали в руки и вставляли в приставку; что-то, с чем потом у Вас будет ассоциироваться слово «Денди». Итак, у каждого получится своя картина. Наиболее популярные ответы, несомненно, содержали бы такие наименования, как Battle City, Super Mario Bros., Contra, Darkwing Duck, Kung-Fu, Tetris и др. Чуть менее популярными были бы, пожалуй, Mickey Mouse, Gadius, Goal 3. Так или иначе, любой возможный список едва ли содержал бы названия игр, выходящих за рамки мейнстрима.

Перечислю в качестве примера 3 популярнейшие игры, картриджи с которыми наверняка могли бы лежать в горке среди ваших любимых. Будем двигаться от самой частотной и ниже. Первая – Battletoads. Не буду распространяться о том, какой вес имела эта игра в народе, это излишне. Вопрос: был ли у Вас картридж, на обложке которого сохранилось исконное наименование этой игры – просто Battletoads? Без всякой римской «III», со своеобразным бокс-артом... причем, не пиратский закос под фаникомовский бокс-арт:



а именно уже последующие «адаптации»:



Может быть, такой был у ваших друзей или знакомых? Если да, это везение.

Вот вам и первая диковинка. Как выясняется, обложка с нормальным названием у нас тоже была редкостью. Два других примера – это игры Flintstones:



и Power Blade:



Сами по себе эти игры в сольном исполнении, да еще в стиплеровском, ну никак не отличались частотностью. Особенно «Блэйд», именно первый. А в случае с Флинтстоунами наблюдается то же, что и с Жабами. Вернее, НЕ наблюдается: ни тебе римской «III» (любили

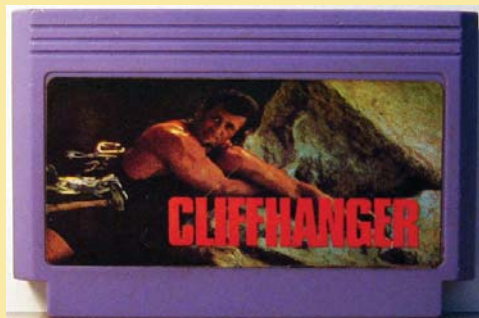
китайцы эту цифру, безбожно любили, сколько раз она неуместно фигурировала на картриджах), ни левых образов на обложке. Что в коробке, то и на коробке: мультипликационные персонажи, в полном составе, как оно по логике и должно быть.

Но это так, мелочи для особо взыскательных) Мы терпели и закрывали глаза на вещи гораздо более вопиющие, и потому не будем заострять на этом внимание. Мы довольствовались тем, что они (игры) у нас были, и мы играли.

Настоящей Редкостью с большой буквы для России в 90-е годы были как собственно игры (или подборки игр) определенного круга, так и определенные пластиковые корпуса. Серия картриджей, что попадает под эту категорию, либо никогда не ходила по нашим рукам, либо ходила в очень ограниченном количестве. настолько ограниченном, что многие в глаза такие не видели и не знали о существовании этих игр. Такого рода «редкости» в абсолютном большинстве имеют тайваньское происхождение (в сопредельных странах они также производились, но центром всему был Тайвань). Понятно, что редкостью эти картриджи были только для дремучей, многострадальной России. На Тайване и у соседей их было в достатке. Иные из них и сегодня разыскиваются живыми или полумертвыми.) Так что ежели у Вас сохранилось что-то из того, о чем пойдет речь ниже, будьте осторожны)) Коллекционеры готовы продать душу и органы за них))

На первой волне популярности 8-битных приставок в России полки магазинов заполняли брендовые и легкие в освоении игры. Это игры, которые с первых кадров захватывали воображение и превращались в хиты, любимые и почитаемые. Contra, Chip'n Dale R.R., Duck Tales, Darkwing Duck... все то, что по сей день считается золотой классикой 8-бит.

Игры, не отличавшиеся такой раскрученностью и более сложные, закупались очень мало, с осторожностью. Их очередь настает значительно позже – примерно в 1995-м, когда наступает пресыщение рынка. Вот тогда к нам и поступают «новинки», доселе России не известные. Среди них: **Cliffhanger:**



Last Action Hero:



Panic Restaurant:



Xexyz, Clash at Demonhead, Athena, Captain Silver, Conan:



Dragon's Lair:



Platoon:



Last Ninja:



Moon Crystal:



Godzilla 1-2:



Widget:



Wizards & Warriors:



Castlevania 2:



Silver Surfer:



Karnov:

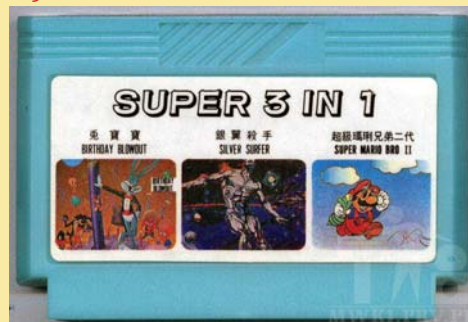


Список можно продолжать долго. Выделено только самое.. типичное для того времени.

И сразу хотелось бы сделать оговорку: в том качестве, в котором эти игры предоставлены здесь на фото, российские геймеры их по большей части не знали и не могли знать. Если только родственники не привозили такие в подарок из-за границы. И в этом тоже их диковинность.

Под качеством подразумевается:

а) сольное исполнение – одноигровки сами по себе ценны, а одноигровки с такими редкими играми, это эксклюзив; так, например, игре Silver Surfer в России было характерно фигурировать не только, а на сборнике 3 в 1:



б) бокс-арт. Ну, вспомните наши типичные пиратки с Moon Crystal или Castlevania 2. Разница очевидна, не так ли? Беда левых обложек касалась не только брендовых игр, но и таких вот... «редкостей». Естественно. Поэтому мы понятия не имели, как по-настоящему должны бы выглядеть картриджи с этими играми.

Впрочем, мне не хотелось бы позиционировать это, как «беду». Для нас это – диковинность) То, чего мы в свое время не видели и не знали. Или знали... избранное, подавляющее меньшинство) Теперь главный вопрос: почему?

Почему наш рынок не пестрел диковинными одноигровками - здесь все просто. К сожалению, достижения в индустрии видеоигр Денди до России доходили, как до жирафа. Тайвань производил все это одноигровое разнообразие еще в 80-е, когда Денди у нас и в проекте завоза не было. А когда появилась, Тайвань уже сменил игровой ассортимент, который потом и отправляла нам. В итоге мы имеем то, что имеем. А старые картриджи «осели» там. Кого интересует, на тайваньском Yahoo-аукционе можно просмотреть всю старую номенклатуру, которой у нас не было. Это, скажем, и серия игр о

Зельде:



И Метроид:



Сюда же я отнес бы и Рекку:



и одноигровки со всеми частями Рокмена (Мегамэна). Картриджи-одноигровки с 1-й и 4-й частями точно выходили под знаменем «серого слоненка». По поводу остальных определенного сказать нельзя.

В более широком плане – почему Россия, как всегда, оказалась обделенной стольким игровым добром?

Наверное, единственным, обобщающим ответом здесь будет исключительно коммерческие интересы. Предприниматели ориентировались на прибыль. Закупка игр, о которых шла речь несколькими абзацами выше, была сопряжена с финансовым риском. Даже в позднее время, когда была пресыщенность рынка хитами. Такие картриджи рисковали собирать пыль на складах. Другое дело, сливать в магазины игровую попку. Хорошо отрекламированную. После просмотра диснеевского мультя о Черном Плаще детишки бежали за игрой.)

По этой же причине в России отсутствовали некоторые замечательные тайваньские сборники. Например, картридж, содержащий полностью игровой сериал «Рокмен»:



А вот совсем, на мой взгляд, невероятный сборник игр о Марио. Невероятный как по форме своей, так и по содержанию:



Нет, на наших прилавках такие не красовались, ибо было это коммерчески невыгодно.

Некоторые картриджи и игры – даже не игры, а версии игр – не попали в Россию вообще, поскольку были снабжены дополнительными микроустройствами: графическими мапперами и/или звуковыми чипами. Опять же, закупка картриджей с такими устройствами требовала денег. Поэтому нам доставались кастрированные версии, с вырезанными спрайтами

или дополнительными звуковыми эффектами. И это при том, что существовали тайваньские пиратки, успешно сохранившие в себе качества первоисточника, т.е. японского, фамикомовского картриджа.

Прославленная **Контра** будет тому ярким примером. Среди многих людей до сих пор бытует мнение, что только на фамикомовском картридже есть возможность узреть полную версию этой игры. Я и сам придерживался такого мнения, пока не приобрел такую на пиратке:



Каким же образом маппер был вывезен за пределы Японии? Точного ответа нет. Как вариант, маппер мог быть просто переделан под другой. Пожалуй, это один из тех случаев в пиратском ремесле, который может считаться редким исключением из правил. Проскользнула же где-то такая пиратка, а мы, как всегда, ни сном ни духом...

Другой пример – игра **Gimmick!**. Как и изначальная японская «Контра», игра существует в полноценном варианте (но здесь уже точно только на фамикомовских картриджах) и обрезанном (она же Mr. Gimmick). Пример этот более печален, поскольку Россия не увидела даже кастрированной версии. Впрочем, это одна из самых дорогих и редких игр, во всем мире ее тираж очень мал. Важно знать, что пиратка с ней также существовала – с вырезанным звуковым чипом, естественно. Имела она следующий вид:



Мы о таком не знали [2.0]

В России все знают игру **Super Mario Bros.** Многие именно с нее начали свое открытие Денди. Однако немногие в курсе, что у игры есть сиквел – настоящий сиквел, выпущенный в Японии на FDS (Super Mario Bros. 2, он же SMB The Lost Levels). И вышел он гораздо раньше, чем псевдо сиквел американцев (Super Mario Bros. 2 USA).

Часто сама пометка FDS говорит человеку о том, что на картридже поиграть в это ему уже не доведется. Это заблуждение. Существовало несколько пиратских контор, которые специализировались на переносе FDS-only игр с дискет на картриджи. Как правило, для каждой игры был свой дизайн картриджа и ручной хакинг. Самое примечательное, что FDS-версий SMB 2 среди таких было больше всего. И в разных версиях разные куски вообще похерены и может даже и сглючены еще в оригинале. Но важно, что картриджи с этой игрой... были и есть:

Последний картридж **Super Bros. 4** не путать с еще одной большой

редкостью, хаком Armadillo, который имеет то же наименование и



Марио в качестве главного героя:

Были... Но не у нас! Вообще, я не склонен к категорическим заявлениям. Считаю, что всегда нужно оставлять хотя бы 5% вероятности для



любого явления (не забывайте про родственников из-за границы). До меня доходили слухи о том, что играли люди в некоего Марио, подозрительно схожего с сиквелом. Но пока это только слухи. Тот факт, что... мы о таком не знали [3.0], тоже о чем-то, да говорит.

Еще один пример: FDS версия **Castlevania 2 (Dracula II)** на пиратке: Комментарии излишни. Если обычная Castlevania 2 к нам пришла так поздно и в таком ограниченном количестве, то про ее японскую версию мы и подавно ничего не знали [4.0].



На вопрос, «где же вас всех, черт побери, носило», ответ один: все дороги ведут на Тайвань. По крайней мере, оттуда и понесло.) Все стиплеровские пиратки – фиолетовые, голубые, розовые – однозначно берут начало там. Правда, часть наименований к нам почему-то не попадала. Кто и как выбирал, что будет импортироваться, остается загадкой.

Россия была не единственной страной, где играли на фамиклонах и куда импортировали картриджи. Так же дело обстояло и в Польше, Перу – у них есть ряд тайтлов, которых в нашей стране не было никогда, хотя сами картриджи до боли знакомые – желтые, голубые «Remarks» и др.

Вот Вам в пример еще одна редкость для России 90-х, **Wai Wai World 2 (Konami World 2)**, типичный "стиплеровский" корпус:

Но пиратка, которую Вы увидите, уже современная. Сделано на Тайване.

То ли дело - картриджи в корпусах TV Game, они наверняка имеют



«древнее» происхождение. **Kid Ikarus** на этом снимке:

– редкость законная, картриджу больше 20 лет.



Заключение

В общем и целом, пиратство, конечно, наследило. И хотя информация, изложенная в статье, не раз проверялась и уточнялась у людей просвещенных в этой области – все же, не стоит придерживаться ее, как монолита истины. Все это условно. Я заканчиваю тем же, чем и начал: утверждением, что особенности распространения картриджей-пираток денди в России в 90-е годы, это не наука и не статистика, и категорических заявлений о том, что чего-то у нас тогда 100% не было, я бы избегал. Всегда следует допускать вероятность того, что игра (картридж) мог проскользнуть в Россию, если не посредством подпольных пиратских контор, так волею слепого случая. Споры и обсуждения по этому поводу относительно отдельно взятых игр продолжают по сей день. Так, вопрос о существовании Castlevania III: Dracula's Curse на пиратке, тем более ее наличие в России в свое время, остается до сих пор открытым. До поры до времени меня убеждали в том, что японской Super Mario Bros. 2 (Lost Levels) на пиратке – такой же миф, как и третья Кастлевания. Пока волею случая я не наткнулся на фото-коллекцию картриджей одного 8-битника, где присутствовала одноигровка с этой игрой. Уже потом до меня дошла информация о том, что, собственно, из всех игр, которые переносили с FDS на пиратку, она была наиболее распространена. Надо было только копать.)

Заметку приходилось не раз редактировать. По иронии судьбы, едва я окончил ее первый вариант, как в поле моего зрения – и в том числе в мои руки – стали попадать игры и картриджи, которые я только что тут осветил. К примеру, мне стало известно, что в России в 90-е точно были все части "Рокмена" ("Мегамена") – как минимум, разбросанные по различным сборникам. Также был и первый Wai Wai World (Konami World), одноигровка. Вопреки всем утверждениям об обратном, которые мне доводилось читать ранее.

Причем попадались эти игры и картриджи мне настолько «назойливо», что я в какой-то момент я даже усомнился в их исключительности. Воля случая... бывает. Факт остается фактом: подавляющее большинство Российских 8-битников такие в глаза не видели, ни в 90-е, ни сейчас.

Это интересно – просто проследить с высоты сегодняшнего дня этот маленький виток истории, посравнить да посмотреть, что у нас было в изобилии, а чем мы были обделены.. и почему. Интересно – потому что Денди стояла во главе всего самого крутого тогда... и потому, появляется возможность увидеть не только картину в целом, но и свое место на ней.

90-е годы были для нас временем блаженного неведения. Мы о многом не знали [5.0], но разве это имело значение ? Мы продолжали играть; мы были рады тому, что у нас было. Мы радовались и хвастались личными достижениями. Мы никому не завидовали. Мы и не могли, как в силу непросвещенности, так и того, что наверняка имели в мире Денди проблемы

посущественней.) Мы всегда были в поисках нового, и именно это задавало нам жизненный импульс и азарт. Будущему игровому поколению именно этого и хотелось бы пожелать. Именно добиваться победы, как в свое время это делали мы, а не играть в то, во что не можешь проиграть. И, конечно, всегда быть в поисках нового и пребывать в азарте. У нас в детстве не было и половины того, что есть у поколения нынешнего, но, как говорится в одном цитатнике, это было наше самое счастливое детство. Выражаю надежду, что детство следующих поколений будет таким насыщенным и ярким.

За предоставленные сведения и фотографии, необходимые для написания статьи, хочу поблагодарить участников форума gbx.ru, почетных коллекционеров и слоноводов [Ilyich](#), [Oreanor](#), [CaH4e3](#), [Spyro](#).



P.S. Горка архиредкостей на посошок ;)



Автор: Bucky o'Hare

Воспоминания...

Орфография и пунктуация авторов материалов сохранены в почти первоизданном виде!

В данный момент мне 21 год и это говорит о том, что детство у меня было 8-ми и 16-ти битное :) Думаю рассказывать о том как денди у меня появилась нет смысла, ведь это довольно банально да и к тому же я уверен, что подобных рассказов будет уйма. Я лучше расскажу вам историю о том как я распрощался со своим «другом» детства. Однако, немножко предыстории не помешает.

Появилась приставка у меня в далеком 95-ом году (ну для меня далеком). Точнее не совсем у меня, а у моего брата Никиты. Денди ему подарила тётя на 6-ой День Рождения (мне тогда было 4 года вроде). Долгое время она радовала и меня и моего брата, да что уж там и родители поигрывали иногда :) И вот наступило время Sega! И конечно же наиграв в нее не один десяток часов у соседа, мне с братом денди было уже недостаточно. И мы решили общими усилиями достать денюжку на сие чудо. Благо у нас уже был продавец на заметку, который мог продать нам ее за 600р с 4-мя кариками (на то время это было очень дешево, хотя щас новодел стоит 1000, так что мы были вообще в шоколаде), но оставалось только добыть эти 600 рублей. Конечно без финансовой поддержки родителей не обошлось, но всю сумму они давать не хотели :(И тогда-то мы с братом и решили продать «Железную» дендю. Однако, сделать это было далеко не просто

ибо денди было тогда почти у всех моих друзей и предлагать его им не было смысла. И вот мы, уже практически потерявшие всякую надежду на приобретения сего, сидели перед маленьким телевизором марки Samsung и 100-ый раз проходили Чипа и Дейла пока в один прекрасный день к нам на неделю не приехали наши далекие родственники из Геленджика. Среди этих родственников был и наш троюродный брат Леха, которого мы кстати видели первый раз и вообще даже не представляли, что он существует! Ну и конечно же я бы не стал вам это рассказывать если бы это не было связано с денди! Приставку Леша видел, так же как и мы его самого, в первый раз. Я уж не знаю как там в Геленджике с этим, но походу его друзья тоже и слыхом не слыхивали об этой замечательной приставке. Ну я думаю вы уже догадались, что он таки купил у нас денди и теперь мы могли лицезреть синюю надпись S E G A на нашем маленьком кинескопе. Радости нашей не было предела и вроде бы happy end, но...

Наступило наше время, а именно 2013 год и как-то на сердце пришла грусть, современные видео игры не доставляют уже практически никакого удовольствия и тут я наткнулся на группу ностальгирующих людей, а именно группу под названием Dendy Forever! Я не на шутку подсел на ваши стримчики, так

подсел, что мне захотелось повернуть время вспять и снова посидеть перед маленьким кинескопом с стиплеровским джоем в руках, но к сожалению не кинископа не джоя у меня уже давно не было :(И тут я начал судорожно обзванивать всех друзей с целью узнать не завалилась ли у них эта замечательная консолька, но поиски были безрезультатны, я уже хотел было взять новоделку за 600 р. (да теперь я сам могу собрать 600 рублей), как вдруг совершенно случайным образом я узнаю, что мой «горячо любимый» троюродный брат Алексей уже как 5 лет живет в Новосибирске (я тоже тут живу). В мгновении ока я узнал у родителей его телефон и позвонил ему. Конечно не сразу, но он въехал с кем разговаривает, но был несколько удивлен моим вопросом о денди и сначала долго вспоминал, осталась ли она у него или же нет. К моему счастью она до сих пор лежала в кладовке у него дома в Геленджике! Мы договорились с ним об отправке ее в Новосибирск и через две недели она была у меня дома. Пожалуй это самое теплое мое воспоминание о денди хоть и не из детства, но воспоминание это очень сильное и останется у меня в голове на всю жизнь, ведь спустя столько лет, а именно 14, наша старенькая приставка вновь была в строю у старых хозяев :)

Игорь Дерюгин



Ни у одного моего друга не было больше 3ёх картриджей. Единственным способом поиграть во что-то другое был обмен в магазине Радиус за десятку. Причём в Радиусе была особенная система обмена - существовал каталог на почти все встречающиеся игры и цены на них были разные. Часто нужно было ещё доплатить, чтобы взять что-то хорошее. С другой стороны можно было поменять хороший карик на 2 плохих.

За прилавком сидел напыщенный мужик лет 40 и постоянно рублился в денди.

Моему другу Максиму приставку привезла мама из Москвы с одним только картриджем и это была отстойная монотонная леталка-стрелялка. На обложке не было названия, только самолёт нарисован. Такое ни на что хорошее не поменяешь. И мы придумали коварный план. ЦРУ не продумывает свои операции так, как мы в тот раз. Подойдя к

обменнику и дождавшись пока останемся одни, завели громкий разговор:

– Макс, ты точно хочешь его поменять? Это же крутейшая игра, первый уровень летишь на самолёте, потом трансформируешься в робота, бежишь по городу, разрушаешь дома, везде трупы, кровь...

– Угу, и графика как на Сеге, даже лучше.

– А ещё вот уровень где трёхмерный бой вообще улёт. И оружия в игре полно разного, и приёмы всякие и можно прокачивать персонажа...

Минут 10 с пеной у рта мы в красках описывали достоинства этой суперигры. Продавец сидел и тихо завидовал. Пришло время финальной сцены.

– Ну, ладно, Сань. Ты меня убедил, не буду менять. (Продавцу) А можно спросить ради интереса, на что мы могли бы поменять это? Нервы продавца не выдержали.

– Блин, ребята. Берите любой, или 2 за среднюю цену.

Мы для вида поломались ещё и выбрали какую-то многоигровку и робокопа. Домой шли, угорали как этот тип сидит, проходит, ждёт трёхмерных боёв.

Саша Стрэйтэджревенджев

Мое первое знакомство с DENDY произошло когда мне было где - то 6 - 7 лет. Моя жизнь начиналась в очень "хорошее" время - перестройка, развал СССР, августовский путч, приход к власти Ельцина, первая чеченская... Я ещё мелким был но все же до сих пор помню эти страшные репортажи по телевизору о попытке переворота в Москве, о мясорубке в Грозном, об убийстве Влада Листьева (его же убийца кажется так и не нашли да?). Кхм! Прошу прощения, что - то я отвлекся.

Так вот мои родители работали на заводе Красный Октябрь, зарплату задерживали по полгода, а то и больше... Питаться приходилось практически одним АНАКОМОМ. Однажды я очень тяжело заболел и меня положили в больницу, лежал я там где - то с месяц, осложнения были. И вот наконец - то я вернулся домой, а отец зовет меня в зал, захожу, а там стоит новенький видеоманитонфон PANASONIC!!! Не китайская халтура, а настоящий японец (работает до сих пор!) и несколько видеокассет с мультфильмами!!! Какое же это было счастье)

А на следующий день меня ждал ещё один подарок - DENDY!!! Этот день я никогда не забуду) Помню отец прикупил к приставке четыре картриджа (это они на фотографии, до сих пор сохранились). ТЕТРИС! ТАНЧИКИ! МАРИО! ГОНКИ! ЧИП И ДЕЙЛ! Отец тоже начал играть и один, и вместе со мной. Вот только мама

не оценивала нашей страсти к играм - "Кинескоп посадите!" =)

Ни отец, ни мама так и не раскрыли мне тайну как в те трудные времена им удалось купить такое сокровище. Одно я только узнал что инициатором покупки был отец, а мама все же была против, но отец её уговорил.

Мама и Папа спасибо Вам за мое счастливое детство) P.S. И ДЕНДИ и СЕГА, а также картриджи к ним у меня до сих пор в рабочем состоянии)

Артём Меринов



Конечно, с "Денди" и "Сегой" я познакомился уже в классе 5-6, когда ходил играть к другу, но вот о комичном (ИМХО) случае, который произошел в моей семье, когда я был мелким шпенделем (года 2-3 мне было от роду), я не могу...

Начну с того, что приставка была старшей сестры. Причем, это был какой-то уникальный "Денди"-клон, которого я за всю прошедшую жизнь и не встретил. Он был черный, с корпусом, похожим на корпус "Сегы Мега Драйв", а посередине была пластиковая эмблема с иероглифами и мотоциклистом. Сие творение китайщины отличилось тем, что "убило" два телевизора: один старый-ламповый и второй - цветной JVC, который игры показывал в цвете. Также он очень быстро перегревался... Где-то (как мне рассказывали) после часа игры уже начинало вонять жженым пластиком. Но суть не об этом. Итак, давайте перенесемся к месту событий...

Моя сестра очень любила играть в такое творение



"Data East", как "Side Pocket". И не только она. Мама, дядя, дедушка (Царство ему Небесное) любили попробовать победить и завоевать сердце прекрасной леди. Но... Игра была очень сложной (да и сейчас она мне не дается легко - дальше второго поединка я не доходил... вот такое я нубло в ней) и "Гейм Овер" сопровождался не очень приятной музыкой. Так вот, наблюдая за игрой сестры (которая в -надесятый раз продула партию), я услышал "пугающую" музыку, под которую на экране показывали проигрыш и "плачущего Ди-Каприо"... Я мало того, что наделал кирпичиков, так еще и решил "отомстить" игре... Напихав во все дыры её корпуса пластилина, да так умело, что приставочка мигом сдохла, как китайский "Тамагочи" (никак не могу понять-почему от них так фанатели?) и не фурычила. Не помню: получил ли я или нет, но этот случай в семье помнят до сих пор...

P.S. Сейчас я владелец уже не "Денди", а первой "соньки". Но... На одном из дисков у меня содержится эмулятор той шикарной восьмибитной системы... И изредка я запускаю то "Side Pocket" (который я даже переписал на отдельную болванку), то "Ghosts'n'Goblins" или "Ninja Cats"... Все это частичка той ностальгии, до которой я так и не смог дорасти. Между мной и приставкой стали два вражьих титана: музыка "Гейм Овера" в "Side Pocket" и куски пластилина, которые так не вовремя попали в руки ко мне и стали фатальным оружием...

Андрей Кочерженко

Тут все про Денди да про Денди, а я вот не такой. Всю мою последующую геймерскую жизнь определила Мега Драйв. В общем, речь пойдёт именно о Сеге.

Я не помню, когда у нас появились приставки. Возможно, ещё даже до моего рождения. Во всяком случае, они просто... были и я играл. Много. Настолько много, что на некоторые праздники дарили картриджи. В 8 лет подарили Doom Troopers, но речь не о ней.

Наступил 2005 год. Я, не успев проснуться, первым делом бегу под ёлку, а там, О ЧУДО, лежит картридж. Картридж, который определил мои будущие увлечения и мечты.

Совершенно не помню, что было нарисовано на обложке, да это и не так важно.

Так как я имел обыкновение много не спать в Новый Год, то в 8 утра я уже играл. Гонял. До сих пор вспоминаю, как поражался графике и поведению автомобиля. До этого все гоночные игры, за редчайшими исключениями, можно было с лёгкостью относить к аркадным (это я сейчас такие умные слова знаю, а тогда для меня реализм ограничивался тем, что на поворотах надо тормозить), а тут... РЕАЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ АВТОМОБИЛЯ (опять же, я тогда и знать не знал об авто-симуляторах). Часов в 12 дня нужно было есть, а я не хотел. Я с упорством трудоголика учил где же нужно тормозить, чтобы не вылететь с трассы и обогнать соперников.

Вот пожалуй тогда мне и понравилось быть гонщиком: учить трассы, копаться в настройках, радоваться победам. Много позже я одолел режим чемпионата, наконец и больше к этой игре не возвращался.

Сейчас мне 16. Я неоднократно получал упреки брата в том, что на компьютере опять "одни твои гоночки", а я не мог ничего с собой поделаться, играл во все авто-симуляторы, аркадные гонки, полу-аркадные гонки (TOCA Race Driver, например). Одно время даже был руль, натуральный такой, который сломался спустя год.

Ах, про игру забыл. Буквально в этом году узнал как она называется. Newman-Haas Indy Car Racing. Даже забавно, насколько американская гоночная серия повлияла на 7-летнего украинца.

P.S. Иногда на луну хочется выть от осознания малого количества возможностей стать гонщиком. Однако у меня есть план, и, возможно, когда-нибудь вы ещё обо мне услышите.

Максим Срибный

В далёких девяностых, узнал о них весь свет,
И круче восьмибитки и Сеги в мире нет.
Приставка к телевизору, вот это чудеса,
Играешь ты и чувствуешь, взлетаешь в небеса.
Открыло новый мир для нас, обычное творение.
Наполнив волшебством и жаждой к приключениям.
Промчались мы по Аграбе, с воришкой Аладдином,
Отправились в пещеру чудес, за лампой с джином.
Конфетками подкармливая добреньких зверей,
Мы с Немо малышом открыли множество дверей.
Со Сплинтером и черепашками из сточных труб
Манхэттена,
Сражались с ниндзя-футами, разыскивая Шреддера
Отважные боевые Жабы и мощные Драконы,
Раскидывают направо и налево всех ...ШэдоуБоссов
Плечом к плечу с напарником, на космолёте бой,
И с разворота в воздухе, по шлемаку ногой.
Водопроводчик Марио монетки набивает,
а одинокая принцесса, его в замке ожидает.
Волшебник Дана в лабиринте, с Соломоновым
ключом,
Фред Флинтстоун в баскетбол играет каменным
мячом.
Утиные истории рассказывать пора,
Чтоб больше дядя Скрудж прихапанул бабла)))
С бластером, в скафандре, червяк, обычный земляной,
Стал Джимом Червяком, завидной силы неземной
О сколькими часами сидели у экрана,
Играя в Ультиматум, ломали Шао Кана.
Нам в детстве, подарила волшебные мгновения,
Приставка к телевизору, обычное творение.

Георгий Плетнёв

Однажды со мной произошла такая история. В 1997 году, осенью когда лично у меня уже дендевские времена прошли (но не ностальгия по ним :) я возвращался откуда-то со своим другом. Промозглый темный вечер, конец девяностых... :)

Возле парадника мы начали беситься, скакать, потом вдвоем забежали в подъезд, мол, кто быстрее до лифта. Он успел закрыться в лифте и поехал на мой этаж, а я побежал по лестнице. И что я вижу: возле мусоропровода лежит нераспечатанная коробка с каким-то черным клоном денди. Полный комплект: от пистолета и двух(!) картриджей до гарантийного талона с чеком. Была лишь надорвана пленка, в которую была упакована коробка. Я не

растерялся, схватил все это дело и побежал как ураган наверх, к себе, где меня уже поджидал друг. В те годы у меня уже был комп, но я с удовольствием подключил (а потом и мои родители тряхнули стариной).

Вот до сих пор вспоминаю, что же это было? Почему выбросили абсолютно новый дендик?

А может быть, таким образом кто-то решил проучить своего дитя, мол, вот, смотри двоичник: мы выбрасываем твой денди. А тут, как на зло, я появился и сгреб :))

Слава Ant

В угловом доме нашей мизерной улицы из 20 частных домов однажды появился один мальчик. Ему было лет 10, и он был на пару лет младше меня. Его семья квартировала в крохотной однокомнатной пристройке, и было видно, что жили они совсем бедно. Как-то (были, наверно, летние каникулы) я с ним познакомился, начали общаться помаленьку. У него была Денди и единственный картридж, но какой! Большой желтый "тв-геймовый" кирпич с приклеенной бумажкой вместо наклейки, на которой от руки написано "СУПЕР ПЛАНЕТЫ". И планеты нарисованы, ага. На самом деле это был Bucky o'Hare. "Паленый", со смертью от одного удара. Со временем мы поняли, что это косяк, но не сразу. К тому же во всем остальном игра ну настолько поражала воображение, что на эту "мелочь" просто не обращали внимания. И проходили ее, шаг за шагом, записывая коды. Да, там еще была глухая непроходимая голубая планета.

Ее удалось одолеть, только когда как-то додумались, что можно менять символы в коде и так попадать в другие уровни. Все это я тщательно записывал в тетрадку, и записи эти до сих пор хранятся.

Мальчик был добрейшей души и надолго давал мне этот картридж просто так, ничего взамен не прося, хотя я ему взамен все-таки тоже давал что-нибудь. А где-то через полгода они переехали, и я больше никогда его не видел. Я даже не помню имени этого мальчика, позор на мою голову.

Игру я тогда так и не прошел — застрял на последнем уровне, на промежуточных боссах-"змеях".

masterpeace

Что вспомнить... особенно яркие моменты:

1. После детского садика я приходил и садился играть в Super Contra 6. Каждый вечер. Это было незабываемо)

2. Чуть ли не событием была для меня покупка нового картриджа. Так как я был мал, и у меня не было друзей, играющих в денди, обмениваться возможностью не было. Особенно мне запомнилась покупка и проба последних 3х картриджей. О да. На одном из них был Том и Джерри, я просто фанател от него. Также на нем был Покемон, Гарри Поттер и первый Чип и Дейл. Рубился в этот карик я днями и ночами, с ним у меня много приятных воспоминаний.

На втором тоже был якобы "Том и Джерри", но там была Марру, и я очень разочаровался. И на последнем был Король Лев, Спайдермен и

Соник. В этот карик я тоже играл довольно долго...

3. Если вернуться чуть назад в детство, трудно не вспомнить, какими титаническими усилиями я проходил игру Saint Seiya. На японском. Как же я радовался, когда я убивал очередного золотого воина и переходил на следующий уровень. А сколько было радости, когда примерно в середине игры я случайно открыл секретного персонажа и вместе с ним секретный уровень, сильно отличающийся от основных. А как я горевал, когда долго не мог пройти последний уровень... но однажды до меня снизошло озарение, что проходил я его не тем персонажем. И как же я был рад видеть последнего босса. А что было, когда я прошел всю игру, не передать. Я проходил ее около года!

4. Помню также, когда я играл в первого

Чипа и Дейла, я вдруг вспомнил, что забыл тетрис в школе. Тогда можно сказать, я впервые в жизни почувствовал необычную тревогу на душе. Думаю, так было с каждым)

Конечно, это не все воспоминания, их намного больше. У каждого из нас было насыщенное детство, и любой может делиться воспоминаниями.

Владимир Сементин

Добро пожаловать на борт моего ностальгического баркаса! Сегодня мы сплываем в одну из частей моего детства, в которой я покажу вам, как в моей жизни появилась игра Duck Tales 2 (ещё одна замечательная игра от нашего юбиляра, которому посвящён отчасти выпуск нашего журнала).

Белгородская область, город Старый Оскол. На дворе 1996 год.

Я второклассник. Но всё началось, как ни странно, с плохого... У нашей семьи были друзья с парнем – моим ровесником, и мои родители в отсутствие меня дали поиграть ему мой самый первый картридж на Денди, New Ghostbusters 2. А взамен взяли у них Duck Tales 2. Скажете, что же здесь плохого? Бартерный обмен на время – традиция для 90-х. А плохое случилось через 2 месяца, когда с грустными лицами родители паренька вернули мне картридж и сказали, что он каким-то образом его спалил, и теперь он не работает (знали б они, какого труда мне составит найти картридж с этой игрой аж через 5 лет, это сейчас всё доступно на интернет – барахолках, а тогда я сбил все ноги в поисках её). Так как родители меня с детства приучали к бережности, я был очень расстроен. Но родители парня поступили справедливо, оставив мне за оплошность своего сына картридж с «Утиными Историями-2».

Ну а теперь о том, что я увидел на том «карикe». Версия рома была японской, и я абсолютно ничего не мог понять. Что Зигзаг пытается донести до мистера МакДи, оставалось только домысливать. Лишь случайным нажатием нужной кнопки я смог запустить тогда уровень. Стоит упомянуть, что до этого я не видел игр по диснеевским мультфильмам. Да-да, я знаю, будет куча возгласов (так как на дворе стоял 1996 год, и куча моих сверстников успели поиграть во все части «Чипа и Дейла», «Чёрного Плаща» и «Чудеса на Виражах»), но тогда я впервые увидел игру, основанную на столь любимом мультфильме детства. Том самом, ради которого порой приходилось просить прощения, чтоб меня выпустили из угла

за очередные проделки и я мог посмотреть столь драгоценный для того времени «Час Диснея» – когда показывали этот мультсериал (а это ориентировочно 1992 год, и мне было всего 4). Я был поражён столь качественной реализацией игры и её механикой (хотя такого слова мы и не знали), а музыка, наверное, самая лучшая и узнаваемая в кругах ретро геймеров. Разве что поначалу я не понимал, как МакДак атакует своей тростью. Кое-как с помощью друзей я узнал о смысле прокачек, предоставляемых Винтом, о возвращении к карте с помощью Зигзага, о существовании некоторых тайных мест (о них мне рассказывал сын нашей учительницы, который тогда учился со мной). Мне не давали покоя те самые карты, которые находил богатенький селезень, но тогда я так и не понял, зачем они нужны. Самое смешное, что через 15 лет после прохождения мой теперь уже бывший друг расскажет (а чуть позже и покажет) о том, что в игре есть Секретное Сокровище («Вот зачем нужны были те самые карты», – воскликну я), о котором говорит один из племяшей МакДака в начале игры. Я буду просто в шоке сидеть с открытым ртом и смотреть на игру, словно это шкатулка со скрытым дном. И думать: «Я тысячу раз проходил эту игру, видел все эти карты и не придавал им особого значения».

Чуть позже именно похождения Скруджа станут первой игрой, которую я пройду на Денди, а играть я буду втайне от родителей, которые из-за «залётов» в учёбе запретили мне играть. Тогда я не задумывался (да и, честно говоря, не знал), что у игры несколько концовок и куча неразгаданных мною секретов, я шёл просто на прорыв, пытаюсь уложиться во время между тем, как мамка уходила на работу, и часом, когда отец возвращался с ночной смены.

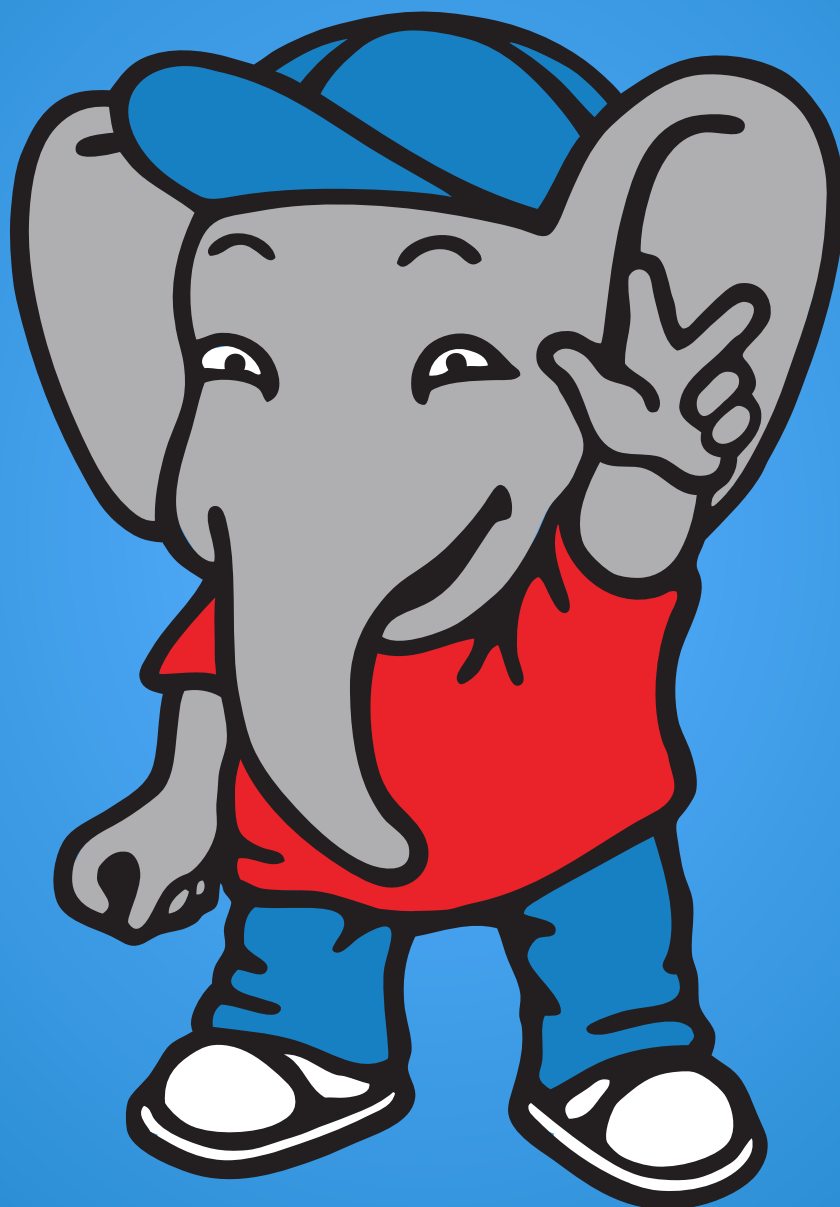
Подобного картриджа (в том числе и игры на каком-нибудь сборнике) среди своих друзей я не встречал. Были ситуации, когда выпадала возможность обменять его, но я к нему настолько прикипел, что картридж у меня до сих пор хранится в коллекции.

by Axl-69.



Dendy

Forever!



Группа ВК: vk.com/dendyforever

Ютуб: youtube.com/user/TheSmoke332

Твич: ru.twitch.tv/dendy_forever

Спидраны: dendyforever.ru/src.html

Команда

DF Mag #1:

Алина "Fake_Tan" Панкова

Дмитрий Кащунский

Andru Glazov

Игнат Пронин

Николай "Откол" Волков

Никита Никитов

Александр "Axl-69" Гладских

Дмитрий Кащунский

Дмитрий Абрамс

Дмитрий "Dart" Алексов

Айдар Гайнанов

Bucky O'Hare

Владислав Саргас

Сергей Сполан

Евгений Eyescream

masterpeace

Максим Капустянский

Артём Лякин

Павел Логашёв

Зиннур Умаров



В следующем номере:

Aliens: эволюция

1993: год последних

8-битных шедевров

Dendy
Forever!