Золотой фонд — Lurkmore

← обратно к статье «NES»

Этот раздел уже достаточно заполнен.

Больше сюда ничего добавлять не нужно.
Нет, правда.

Adventure Island 1-4 (Hudson Soft, 1988, 1991, 1992, 1994)

Горы черепов — обязательный атрибут добрых игр

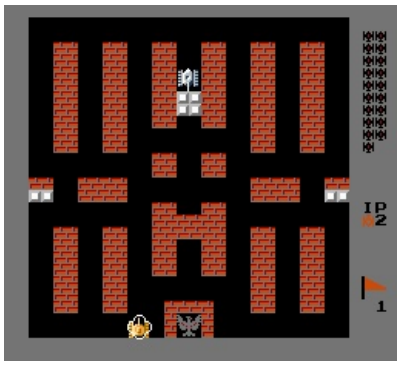
Платформер. Приключения персонажа по имени Мастер Хиггинс (упитанного вида подростка в кепке и травяной юбке), вынужденного ради спасения своей подружки и других немаловажных дел путешествовать по разнообразным островам и сражаться с многочисленными противниками. Одним из главных «противников» в игре является ограничение по времени, и большинство бонусов направлено именно на увеличение оставшегося на прохождение временного запаса. Первая часть серии была добротной, но не особо примечательной аркадкой и запомнилась не наличием скейтбордов и забавным выражением на лице умирающего главгероя, а скорее, каким-то диким количеством уровней, каждый из которых заканчивался битвой с весьма «оригинальным» боссом. В следующих же частях игры появилась нормальная карта островов, а главное — возможность порулить четырьмя кавайненькими дракончиками, птеродактилем, тюленем, незаменимым на подводных уровнях, и двумя динозавриками (каждый обозначался своей карточной мастью). Врагами выступала какая-то хуита по мотивам животного мира, вроде свиней в темных очках, пауков, лазающих от чего-то по воздуху, и весьма подло набигающих со спины чертей.

Batman (SunSoft, 1989)

Ран-н-ган с элементами акробатики. Игра по мотивам приключений Бэтмена. Один из немногих серьезных боевиков на NES — по сравнению с игроизациями какого-нибудь Рэмбо, Бэтмен выглядит даже слегка мрачновато. Игра состоит из ГОТИЧНОСТЬ и НУАР, а также кислотных заводов и битья врагов кулаком по морде. Также в наличии три вида дистанционного оружия и весьма упитанные, шустрые боссы (самым жестким из которых является последний — Джокер).

~~Черный бумер~~ Бэтмобиль

Battle City aka «Танчики» (Namco, 1985)



Первый уровень

Аркада с видом сверху; далёкий предок World of Tanks. Игрок управляет танком и его задача — уничтожить двадцать вражеских танков, защитив при этом собственную базу, условно обозначенную орлом.

Самая известная в этой стране игра на Денди. Можно было бы сказать, что она уступает только «Супербратьям», но, как это ни странно, ни разу она им не уступает (она просто другая). Простота и незамутненность геймплея, а также возможность кооперативного прохождения (которая, как известно, дает *+60 к игровому фану*) сделали свое дело, и о «Танчиках» в России знают чуть более, чем все, чего нельзя сказать даже о «Пакмане», и уж тем более, о каких-нибудь «Спейс инвайдерс». А американцам не повезло, у них эта игра вообще не выходила. Алсо, есть редактор карт, где кирпичами можно было ~~высрать~~ выложить слово «хуй» и невозбранно его долбить выстрелами. В России был распространён хак (и его вариации) Tank 1990, где были добавлены такие бонусы как: «пистолет» (два таких бонуса, и танк начинал выкашивать лес), «корабль» (передвижение по воде, заодно выполнял функцию щита на одно попадание, будучи сбитым на территории воды, танк застревал, но оставался живым); в некоторых версиях враги могли подбирать бонусы.

Battletoads (Rare, 1991)

Основная статья: ***Battletoads***

Battletoads & Double Dragon (Rare, 1993)

Суть игры

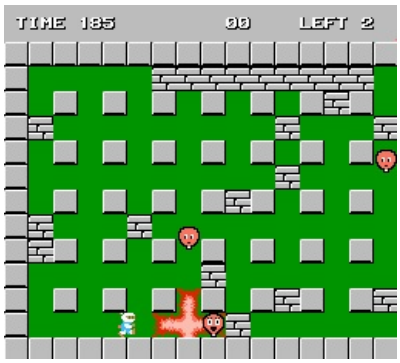
Кроссовер вышеупомянутого и нижеописанного бит-эм-апов. Стилистикой и геймплеем игра куда более походит на «Боевитых жаб», но поскольку жанр все равно один, фанаты «Драконов» также не остались недовольны. Появившийся режим, исключающий взаимобитье, дал возможность нормального, человеческого кооперативного прохождения, плюс к тому, никуда не исчезли старые геймплейные фишки (вроде катания на воздушных мотоциклах) и появились новые. Алсо, проходится *гораздо* легче оригинальной Battletoads.

Blaster Master (SunSoft, 1988)

Первый уровень

Игра про обычного школьника, у которого сбежала жаба… Нажралась радиации, мутировала и сбежала. Хозяин кинулся вслед за ней и внезапно обнаружил супернавороченный танк, в котором мы и ездим в течение игры, периодически вылезая, чтобы пройтись в некоторых местах и замочить босса. Игру отличала необычная система апгрейдов — после каждого босса выпадала какая-нибудь хитрая примочка, придающая танку способность выше прыгать, летать, плавать или ездить по стенам, без чего нельзя было найти проход в следующий уровень. Если игрок успевал выпрыгнуть из танка раньше, чем тот взрывался, можно было ходить по уровню пилотом со слабым вооружением.

Bomberman (Hudson Soft, 1987)



Поверженный враг смотрит как-то очень радостно

Аркада, вид сверху. Главный герой — существо в большом белом шлеме — имеет способность генерировать и расставлять бомбы. Цель игрока — уничтожить всех врагов на каждом из уровней, затем — найти и пройти в дверь, ведущую на следующий. На каждом из уровней можно найти бонус, улучшающий старые или дающий Бомбермену новые способности. Как и многие первые NES-овские аркады, имеет довольно простой (зато без излишеств) дизайн и девять тысяч уровней сторилайна. Главной отличительной чертой являлся вышеупомянутый «РПГ-элемент», благодаря которому Бомбермен, вынужденный вначале убегать от собственных же бомб, превращается в проходящую сквозь стены, время и пространство машину смерти, распространяющую по всем направлениям огненные волны ужаса и погибели. Впрочем, враги таки не дремлют и от уровня к уровню становятся все более мутными и дерзкими.

Castlevania 1-3 (Konami, 1987, 1988, 1990)

Саймон в окружении

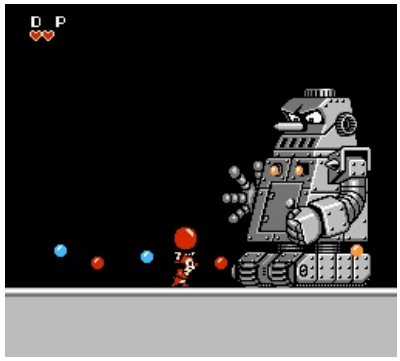
Платформер. Классическая схема с уровнями, состоявшими из нескольких «локаций» и босса в конце. Игрок управляет Саймоном Бельмонтом — убийцей вампиров, вооруженным кнутом. Врагами выступает разнообразная нечисть, от простых скелетов до монстра Франкенштейна, главным боссом же является легендарный граф Дракула. Каслвания (маш. *Замкования*) — одна из самых знаменитых франшиз, принадлежащих Konami.

Поскольку тема зомби, вурдалаков и прочих упырей всегда была популярна (особенно, у подрастающего поколения ~~готов и сотонистов~~), в игру с удовольствием рубились все обладатели приставок. Стоит отметить, что в сравнении с большинством платформеров, игра была весьма хардкорна, и олдфаг, после прохождения какого-нибудь массэффектика решивший «вспомнить молодость», будет, вероятнее всего, загрызен собаками, раздавлен прессами и множество раз скинут в пропасть распроклятыми «Медузьими» головами, а всё из-за управления: напр., маневрировать прыжком, как в том же Battletoads, нельзя.

Все три части сериала считаются классикой, впрочем, вторую, со всеми ее замутами, кое-кто очень сильно раскритиковал (и на этом, кстати, прославился).

Chip & Dale 1-2 (Capcom, 1990, 1993)

Игроизация одного из самых известных диснеевских сериалов. Платформер. Игрок управляет одним из бурундуков-спасателей, в качестве оружия может использовать найденные на уровне предметы. Есть возможность кооперативного прохождения, кроме того, наличие второго игрока обязательно для получения некоторых скрытых бонусов.

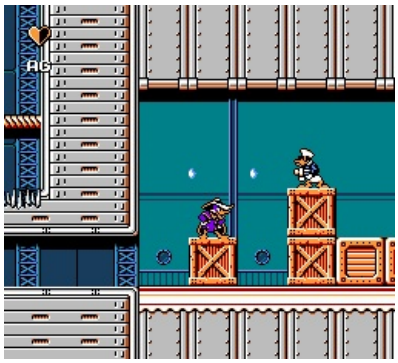


Босс, Слава роботам! Убить всех грызунов!

Contra, Super Contra (Konami, 1988, 1992)

Основная статья: ***Contra***

Darkwing Duck (Capcom, 1993)



ЧП против утки-терминатора

Основная статья: ***Чёрный Плащ***

Ран-н-ган по мотивам одноименного мультсериала. Семь уровней, посвященные семи хорошо знакомым по мульту суперзлодеям, вполне себе приличный уровень прорисовки и озвучки и разнообразный геймплей — большинство врагов требовало к себе своеобразного подхода, да и сами уровни разбавлялись нестандартными вставками — поездка на колесе, полеты на шариках и иже с ними.

Интересный факт: Игромания утверждает, что движок для DD запилили из Mega Man 5, более того: игры делала одна и та же контора.

Существует даже китайская подделка с названием «Mega Man», но это был «Darkwing Duck», в которой вместо спрайта Чёрного Плаща ходил этот самый Мегамэн. Создатели сего чуда потратили немало усилий, чтобы сменить спрайт, но нихрена не сделали, чтобы изменить заставку или тексты в игре, поэтому ГГ с упорством маньяка каждый раз заявляет: «I'm Darkwing Duck!».

Алсо, был и «Darkwing Duck 2», переделанный китайцами из «Super Contra». Особенностью данной переделки было то, что заменен был не только главный герой, но и его враги (вместо бегающих солдат были какие-то крокодилы, а вместо снайперов — обезьяны). О данном явлении подробнее можно прочесть здесь.

Double Dragon 1-3 (Technos Japan Corporation, 1988, 1990, 1991)

Классический бит-им-ап, перекочевавший на NES с аркадных автоматов. Рассказывает о похождениях братьев Билли и Джимми Ли — мастеров восточных единоборств (точнее, одного вымышленного стиля) в декорациях постапокалиптического Нью-Йорка.

Суровое боевое искусство в действии

Несмотря на довольно таки своеобразное управление, игра, особенно ее третья часть, была весьма любима в народе, во-первых, за возможность игры на два геймпада, а во-вторых, за упомянутый выше «восточный боевой стиль», состоящий, в основном, из незамысловатых ударов кулаком в рожу, битья вражьей головы о свое колено, апперкотов и «вертушки» — хитрого приема, разбрасывающего всех врагов, имевших неосторожность оказаться поблизости от игрока. Врагами являлись типичные жители постапокалиптичных Нью-Йорков — то есть панки всех размеров и мастей. Присутствовали и агрессивно настроенные женщины-панкушки, так что игрок мог реализовать все свои сюткинистические наклонности в полной мере. Кроме того, враги не всегда приходили с пустыми руками, а приносили ножи, гранаты, обрезки труб и прочие виды оружия из арсенала уличного бойца. При желании все это можно было у них отнять, впрочем, как только игрок вырубал партию врагов, «принесших ему» оружие, отобранный девайс тут же пропадал, что, конечно, не труъ.

Duck Tales 1-2 (Capcom, 1989)

Платформер по мотивам одноименного мультсериала, использует тот же движок, что и упомянутый выше Darkwing Duck. Играем за Скруджа МакДака, собираем сокровища на 5 уровнях, в конце каждого — обязательная битва с боссом + финальный босс после всех 5 эпизодов.

Excite Bike (Nintendo R&D 1, 1985)

Давний предок Road Rash

Аркада, одна из первых игр для NES. Кроме того, одна из первых игр на тему мотогонок. Задача игрока — пройти трассу за как можно более короткий промежуток времени.

Популярности «Танчиков» она, конечно, не добилась, но в связи с практически полным отсутствием конкурентов в жанре и простой, но добротно построенной структурой геймплея, была известна всем обладателям приставки. Как и в случае «Battle City», имелся редактор карт, позволявший наваять свой «мототрек ужаса», где «гонки» уже больше походили на экстремальный мототриал. Эпиквином в игре являлась возможность подставить соперников — для этого нужно было позволить сопернику наехать на заднее колесо собственного байка — и оппонент красиво наворачивался, теряя байк. Игрок также мог навернуться аналогичным образом. Примечательно, что вместе с игроком стартовало три соперника (два — в синем, и один — в зеленом). Игрок тут же без труда обгонял их, но — о чудо! — вскоре догонял новых соперников. После обгона этих «новых» мотоциклистов появлялись следующие. И откуда они брались?..

Felix the Cat (Hudson Soft, 1992)

Платформер. Игра по мотивам мульта о коте Феликсе. Как и любая игра, посвященная някающим братьям нашим меньшим, наполнена красочностью, добротой и возможностью стрелять по врагам свиборгами из танка. К тому же, сериал шестьдесят-лохматых годов (о персонаже двадцать-лохматых) в этой стране транслировался как раз в период популярности Денди, и необходимость биться все с теми же Мастерами Цилиндрами радовала тогдашних школьников. Главной фичей игры была фигурировавшая в сериале волшебная сумка — благодаря взятию специальных бонусов (в виде пузырьков с неизвестным препаратом и буквой «М» на этикетке), Феликс мог прокачать ее до уровня вышеупомянутого танка.

Выражение лица Феликса также символизирует

Ice Climber (Nintendo R&D 1, 1985)

Тяжела жизнь эскимоса

Игра про эскимоса-альпиниста. Маленький человечек в шерстяной шубе и с молотком упорно лезет наверх, попутно отбиваясь от ворон, морских котиков и уклоняясь от падающих на башку сосулек. Подпрыгнув, он ударяет молотком по заледеневшим перекладинам и тем самым прокладывает себе путь наверх, запрыгивая в образовавшиеся бреши. Если не успеть запрыгнуть, то гуляющие враги на этом этаже заложат отверстие и его придётся пробивать заново. Постепенно гора сужается, препятствия вырастают всё чаще, включая вертикальные стены, разрушить которые невозможно. В самом верху приходится прыгать на движущиеся платформы в виде облаков. А затем, выбравшись на вершину, ловить за лапы кондора (более похожего на птеродактиля). Вдвоем играть было веселей. В редкие моменты неожиданно появлялся белый медвед.

В 90-х годах игра была со значительными изменениями портирована на Спектрум. Портированная игра имела более убогую графику (аппаратные ограничения), но отличную музыку, которую написал сам KSA (в консольном оригинале музыки не было практически никакой).

The Legend of Zelda

Action с лёгким налётом RPG. Главный герой — ~~Зельда~~ Линк решает головоломки, периодически прерываясь на убийство врагов для того, чтобы получить новый предмет/меч/кусок трифорса/титульную принцессу Зельду. Играется в виде сверху. Породила два мема. Получила не очень популярное продолжение на той-же консоле и кучу реинкарнаций на всех последующих консолях Нинтенды. В нашей стране не выходила скорее всего по причине требования дискеты или батарейки для сохранения.

Mega Man/Rockman (Capcom, 1987)

Основная статья: ***Rockman***

Metroid (Nintendo R&D 1, Intelligent Systems, 1986)

Легендарнейший винрар и один из прародителей жанра «метроидвания». Заслуженно имеет культовый статус на Западе, но практически неизвестна в Этой стране. Суть весьма проста — убивай космических пиратов и исследуй местность. Породила мем «Samus is a Girl», вызвавший настоящий разрыв шаблона у тех, кто застал игру в 80-е, поскольку в прилагавшемся к картриджу мануале было сказано прямым текстом, что ГГ — мужик.

Monster In My Pocket (Konami, 1992)

Довольно интересная игра, которая при всей своей ненавязчивости обладает большим уважением игроков. Имеются два героя: вампир и монстр (а-ля чудовище Франкенштейна). Имеется злодей, с экрана зомбоящика пообещавший экстерминировать главных героев. Вот и весь сюжет. Но, несмотря на такую завязку, игра обладает великолепным геймплеем. Процесс прохождения разделен на шесть уровней, на каждом из которых совершенно разные типы врагов. Большинство из них просто бегут на игрока и успокаиваются ударом кулака, но некоторые виды обладают хитрой тактикой боя или убер-здоровьем. Бить жывотных можно как просто кулаком, так и метать в них подобранные ключи и болты. В конце каждого уровня, разумеется, босс, отличающийся от всех особенностью: заморозить, огреть тентаклем или явиться на бой в пяти экземплярах. Потом, чтобы было нескучно, надо победить их еще раз. Только после сего доберемся до Главного, с которым также надо будет подраться дважды. В целом, игра весьма приятна к прохождению, уровни не затянуты, враги набигают в кошерных количествах, плюс, приятный саундтрэк.

Алсо, есть хак Batman and Flash, который запилили добрые пираты, заменив спрайты вампира и зомби на, собственно, Бэтмена и Флэша. Играть было веселее и приятнее, ведь Бэтман и Флэш — герои, не то что зловонная нежить.

Ninja Cat (Tecmo, 1991)

Алсо **Samurai Pizza Cats** (пинд.) и **Kyatto Ninja Teyandee** (мунсп.). Платформер. Игра по мотивам одноименного аниме-сериала.

Это такой известный анимешный прием

Имеется красочный сюжет, полный неожиданных сюжетных поворотов. Кстати, фанатский перевод в игре был выполнен вполне сносно. Кроме того, сюжет здесь — не главное. Главное — это кавайство, из которого состоит игра. Возможность выбора из трех основных и еще четырех специализированных боевых котов (практически каждый из которых уникален и неповторим), что даже в современных играх встречается довольно редко (что, конечно, очень печально), чего уж там говорить о временах NES.

Ninja Gaiden / Ninja Ryukenden 1-3 (Tecmo, 1989, 1990, 1991)

Лава, набигающая снизу — еще один старый консольный штамп

Платформер. В этой классической серии боевиков игрок управляет ниндзя по имени Рю Хаябуса (гусары, молчать!). В двухтысячных серия была перезапущена на приставках нового поколения. Игра ценна совершенно правильной реализацией канонічного ниндзя — синий костюм с маской, катана, сюрикены, лазанье по стенам и особая боевая магия прилагаются. В сравнении с другими платформерами, игра представляет собой лютый хардкор, поскольку прыгать приходится много, катаной можно бить только очень сильно вблизи, а враги (классические онимэшные биомеханоиды всех моделей и расцветок) довят со всех сторон и не стесняются использовать последние достижения смертоубийственной техники типа лазеров-шмазеров. Очень заковыристы боссы, требующие тактичного подхода и безбожно карающие любого любителя бессистемно подолбить по кнопочкам. Зато умелое и «чистое» прохождение выглядит весьма эффектно — лютое ниндзя — это вам не «беги-вперед-стреляй-врагов», а вовсе даже хитрая акробатика и комбинация ближнего боя со всей этой вашей ниндзя-магией. А кроме всего прочего, во всех трех играх присутствует четкий сюжет, выражающийся в интересных межмиссионных роликах, что еще приятнее, так как врага рубим не ради забавы, а все-таки мир спасаем.

Prince of Persia (Brøderbund, 1989)

Основная статья: ***Prince of Persia***

Snake Rattle`n`Roll (Rare, 1989)

Основная статья: ***Snake Rattle`n`Roll***

Super Mario Bros. 1-3 (Nintendo, 1985, 1988, 1990)

Основная статья: ***Mario***

СуперМарио в образе Супермена

Классическая серия платформеров о похождениях самого известного персонажа Nintendo. Кроме того, можно сказать, что Марио стал символом платформеров и консольных игр вообще.

Внезапно уступая «Battle City» в России, Марио в мировых масштабах, конечно же, в разы популярнее. Первая часть «Super Mario» вообще является одним сплошным мемом, но отдельно можно выделить: долбежку кирпичей головой (или рукой, что тоже неплохо), пожирание грибов и цветков (послужившее поводом для множества тонких шуток на тему веществ), прыжки на флагшток возле входа в замок и, в особенности, знаменитое «Thank you Mario! But…». Кроме того, на музыкальные темы было создано множество ремиксов, а на тему Принцессы — множество фанарта.

Teenage Mutant Ninja Turtles 1-3 (Konami, 1989, 1990, 1992)

Основная статья: ***Черепашки ниндзя***

Иногда ниндзя клана Фут ведут себя как стереотипные гопники

Бит-им-ап, игра по мотивам приключений знаменитых черепашек-мутантов.

Вторая и третья части являются одними из наиболее удачных бит-им-апов на платформе: четыре бойца, отличающиеся специальными приемами, красочная и детализованная графика, разнообразящие геймплей элементы. Но главное — это грамотная эксплуатация франчайза, люто популярного среди тогдашних школьников, которые бы рубились в «Черепашек», даже если бы их сделала LJN в монохромной графике: ведь главное — это возможность порулить любимыми героями и навалять Бибопу, Рокстеди, Стокману, Шредеру и Крэнгу. Но Конами не подвела, и тема получила достойную реализацию, что, конечно, приумножило популярность сих игр. А первая часть сильно отличается от остальных, в большинстве своём двухмерна (доставляющие «переходы» между миссиями всё-таки с закосом под изометрию), но тоже очень крута, и, кстати, пройти ее не так-то и просто. В последних уровнях игры вообще творится дикий трэш. Четвёртая же часть являла собой файтинг, и, пожалуй, один из лучших на данной платформе. Можно было поиграть за всех черепашек, Кэйси, Шреддера и НЁХ Хотхеда.

Tetris

Основная статья: ***Тетрис***

Серия игр про Кунио-куна

Основная статья: ***Nekketsu***

Nekketsu (рус. *Нэккэцу*, moon. или же **Kunio-kun** ()) — серия из винрарнейших игр в жанре спортивных соревнований с условным отсутствием правил — то есть основы выбранного вида спорта существуют, но при этом присутствует возможность просто избить

противника, в некоторых случаях с использованием подручных предметов. Создана расовой японской компанией Technos Japan Corporation, основанной в 1981 году тремя выходцами из Data East. Главный герой серии — обычный японский школьник Кунио-кун. Собственно, Nekketsu — это название школы, в выпускном классе которой он учится. Кстати, главу компании Technos зовут Кунио Таки, что какбэ намекает. Изначально серия выходила на игровых автоматах, позже, ввиду популярности NES, появились порты на оную приставку.

Кунио смотрит на тебя как на угадайте что

Игры для светового пистолета

Из всего богатого разнообразия девайсов, созданных Нинтендой, до русского геймера дошел только световой пистолет «Zapper», дававший возможность играть в различные видеотиры, самыми известными среди которых являются:

Duck Hunt (Nintendo R&D 1, 1985)

Виртуальная охота на уток. Как легко догадаться, задача игрока — сбивать уток, вылетающих из зарослей травы. Но главной фишкой являлась охотничья собака, в случае удачного исхода появлявшаяся из кустов с убитой уткой в лапах и совершенно счастливым выражением лица, а в случае неудачи выглядывавшая из зарослей только чтобы поржать над ламерством и негодностью юного охотника. Случаев, когда облажавшийся охотник не пытался застрелить ржущую собаку, зарегистрировано не было.

Та самая собака

Существует порт-пародия на PC под названием DuckDoom Deluxe, где в собаке можно-таки воспитать уважение (думерским кастетом). Весь остальной думовский арсенал, включая BFG9000 (только плазмаган за каким-то хером обидели), исправно служит славному делу уткоубийства.

Hogan’s Alley (Intelligent Systems, Nintendo R&D 1, 1985)

Симулятор полицейского тира. Из заэкранья выезжали три картонных фигуры, повернутые к игроку «спиной». Затем фигуры резко поворачивались к игроку, и тут-то и выяснялось, что кто-то из фигур являлся мирным горожанином, а у кого-то — рожа бандитская и пистолет наготове. Задача игрока была — максимально быстро злодея распознать и грохнуть.

Wild Gunman (Intelligent Systems, 1985)

Ковбойская дуэль. Суть понятна любому, кто хоть раз в жизни видел вестерны. Была возможность пострелять не только с отдельно взятыми ковбоями, но и с целой бандой разом (в режиме игры «GAME C GANG» нужно отстреливать бандитов, внезапно появляющихся из окон и дверей салуна).