

Nekketsu — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



В эту статью нужно добавить как можно больше **косплееров-лесбиянок**.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.



Эта статья состоит из уныния и отчаяния. Сделайте с ней что-нибудь. Пожалуйста.

Nekketsu (рус. *Неккетсу*, *яп.*) или же **Kunio-kun** () — серия из **винrarнейших** 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. Судя по всему, является капитаном всего чего только можно в этой школе (кто смотрел мульт с понями, вспомнит, что там есть женская версия этого перса). Кстати, главу компании Technos зовут Кунио Таки, что **как бэ намекает**. Изначально серия выходила на игровых автоматах, позже, ввиду популярности NES, появились порты на оную приставку.



Кунио смотрит на тебя как на **угадайте что**

Персонажи

Кунио () — главный герой серии, человек, который просто не может не помочь в беде. Учится в выпускном классе школы Nekketsu, причём уже не первый год. Перед переходом в школу обещал отцу больше никогда не драться. Как сами видите, обещание нарушил. Капитан додзобольной команды, при этом очень хорошо играет почти во все виды спорта. Судя по манге, ничем особенно не занимается и любит **прон**. Родился 27 ноября (как **Брюс Ли**). Полная биография [здесь](#)

Рики () — **главный враг, а затем друг** Кунио. Второй по значимости персонаж серии. Учится в выпускном классе школы Hanazono, также капитан додзобольной команды. Родился 5 мая. Дружба с Кунио начинается после игры Downtown Nekketsu Monogatari, в которой у Рики крадут девушку Мами.

Хироши () — лучший друг Кунио, после того как тот перешёл в Nekketsu. В самой первой игре серии в начале каждой миссии получает по морде от разного вида группировок, после чего тем мстит Кунио. В той же игре первым главарём является Рики.



Кунио



Мами

Мами () — девушка Рики, которую безжалостно крадут, только оставив записку двум главным героям. Типичный образ обычной **блондинко**, которая в силу своей тупопёздности ничего не боится и просто ждёт Рики. Помимо DNM, участвовала в Kin Medal, где представляла дисциплины здешней **олимпиады**.

Ямада () — друг Кунио по средней школе, ставший злейшим врагом. Когда они учились вместе, Кунио затмевал Ямаду, и тому ничего не осталось кроме как с ним подружиться, втайне ненавидя. Когда же они поступили в разные школы, Ямада стал лидером у своих и захотел отомстить Кунио. Но украл девушку Рики.

Годай () — наверное многие, когда играли в Nekketsu, замечали смешного с **маниакальной** внешностью и выпученными глазами карлика. Дамы и

господа, переда вами Годай. Довольно неприметный персонаж, который в Ganbare Dunk Heroes становится членом вашей команды — именно его Рики привязал к шасси самолёта, в котором Кунио летел на чемпионат по баскетболу.

Джонни (просто Johnny) — капитан американской команды, которого очень часто можно увидеть в играх серии. В Kin Medal он приглашает Кунио как-нибудь приехать в гости, а в том же баскетболе он становится четвёртым участником вашей сборной.



Годай

Nekketsu Kouha Kunio-kun / Renegade

Первая игра про Кунио-куна, ставшая вполне успешной в стране Восходящего солнца. В один прекрасный день плохие дяди избili хорошего друга Кунио Хироши. Вот в общем то и всё. Каждый этап начинается с ловли Хироши кулаков в лицо, да и не только туда, а также выслушиванием криков наподобие «**На нах ёпта!**». Затем туда приходит **Добрый доктор Айболит** Кунио и начинает давать всем **люлей**. Конечно, первоначальная версия нашего героя отличается от версии в последующих играх, зато вот основы управления, знакомого нам по серии Double Dragon, присутствуют уже здесь: А отвечает за удар рукой в чайник, В — за удар ногой в пах позади стоящему, и наоборот, в зависимости от того, в какую сторону смотришь. А+В — прыжок. С комбинацией прыжок+удар спокойно можно пройти всю игру. Хотя помимо этого **есть захваты с ударами коленкой в пах или перекидыванием через себя**. Также можно тупо набигать на противников и добивать лежачих. Иногда **появляются буквы Р**, подбирая которые, игрок становится сильным как губернатор Калифорнии. В игре даже есть некий аналог нелинейности и то самое садо-мазо в стиле Battletoads & Double Dragon (тоже, кстати, на третьем уровне!). В принципе, отсюда и начинается история Кунио-куна, но по настоящему популярным он стал с выходом игры



В американской версии игры Кунио покрасил волосы и анонимизировался до Mr.K

Nekketsu Koukou Dodgeball-bu / Super Dodge Ball

Доджбол, или просто Вышибалы — игра, которая стала популярной во всём мире, и с которой началось великое шествие Technos. Кунио вместе со своей командой ездит по всему миру и играет со сборными разных стран, чтобы стать чемпионом мира по доджболу. Три игрока в поле с каждой стороны, три вне поля со стороны противника, задача — **уничтожить** трёх противников (которые находятся в поле). В любой момент можно дать пас своему из той троицы, что вне игровой зоны, и им добить соперника. Перед каждым матчем можно выбрать расстановку игроков в поле. Есть классный режим под названием Bean Ball. Один мяч, шесть игроков, каждый за себя, задача — **остаться в живых**. Доставляет. Как и во всех играх этой серии, для каждой страны есть отдельный уровень с красивыми пейзажами. Не обошлось конечно и без **СССР**. Кстати довольно интересный факт — в японской версии самая первая и самая слабая команда-противник это Япония. В финале же нас ждёт **СШП** на фоне Статуи Свободы. В американском же порте главного героя зовут Сэм, а первый противник — пиндосы. Тут встаёт резонный вопрос — ну тогда наверное в конце нас поджидают японцы? Ан нет — там **Советский Союз**. **Такие дела**.



Игра была переиздана на Нео-Гео и аркаде (юзаем эмуляторы MAME) с сильно изменённой и улучшенной графикой, героическим OST и суровым финальным боссом.

Downtown Nekketsu Monogatari / River City Ransom / Street Gangs

Битемап, сюжет которого раскрывает суть всей серии Неккетсу — борьба между школами и районами. ГГ как всегда Кунио и Рики, непонятно почему объединившиеся, система боя такая же, как и в предыдущих частях. Цель игры — побить все банды на улицах. Последний уровень, как водится, **школа**.

В игре очень развита и доставляет система прокачки — из **гопарей** можно выбивать **бабки**, которые тратятся в магазинах и ресторанах. Разнообразная еда повышает разнообразные же параметры, а так как гопота на улицах уменьшаться не торопится, **задротам** даётся фора — можно (и нужно — в конце суровые боссы) качаться до бесконечности. В спортивных и книжных магазинах можно покупать книги по **БИ**, что позволяет учить новые движения или укреплять старые.

Драки на улицах несколько приближены к реальности:

- Везде валяется куча разнообразного оружия — палки, биты, камни, цепи и т. п. Подобного разнообразия нет ни в одном другом битемапе. Оружием можно бить, передавать другому, а также бросить его для увеличения урона. Более того, в магазинах есть книжки, дающие тебе разные спешелы к оружию.
- Гопота всегда нападет толпой, имеет лидера, и может съебаться с экрана, когда видит, что дело дрянно. ИИ врагов тоже крут (для того-то времени) — окружают, подбирают оружие, выбирают время для атаки и тп.
- На уровнях имеются стены и ямы, куда можно толкать врагов (и спикировать в них самому)

- Можно пиздить лежачего несколькими способами и многое другое.

Игра была переиздана на Адвансе, с улучшенной графикой и полностью сохранённым геймплеем, что радует, но увы, на двоих там уже не поиграть.

Downtown Nekketsu Koushinkyoku: Soreyuke Daiundoukai

В Японии проводятся уличные спортивные игры, и конечно же, Кунио с друзьями никак не мог обойти это событие стороной. Игра состоит из 4-ёх уровней, на протяжении которых вам нужно будет зарабатывать очки. Если общая сумма очков **больше, чем у соперников** — значит вы проходите дальше. В противном случае наступает **гамовер**. Собсно уровни:



Хороший момент^[1]

- Забег по дивной местности с элементами **паркура**. Хотя самого паркура тут не так уж и много. Главная задача очевидна — необходимо придти первым. Сам уровень делится на несколько этапов, прохождение которых не является чем либо трудным. Даже если на каком-нибудь этапе вы застряли с отставанием в минуту, то на следующем разрыв между ближайшим противником будет крохотным. Будем бегать по крышам, плавать в канализации, гулять по парку, даже заглянем в чей то дом (там сидит за столиком семейная пара, можете запрыгнуть им на головы). По уровню в огромном количестве раскиданы предметы, которыми можно огреть соперников. Подробнее о них — чуть ниже. Алсо, очень классный саундтрек.
- Забег по какой-то лаборатории. Условия победы такие же, как и в предыдущем уровне, но вот локация проходить стало заметно труднее. Во-первых, количество времени для прохождения одного этапа составляет 45 секунд (хотя в настройках конечно можно поменять). Во-вторых, появились разного вида препятствия.
- Третий уровень представляет собой небольшую площадку, с двумя шестами посередине, ведущими к красному шару. Ваша задача — его сломать, попутно не давая сделать это противникам. Кстати, все участники делятся на две команды, так что если вы подумали, что разбив шар и увидев вылетающих оттуда птичек, вы единственный, кто получит заветные баллы, то засуньте себе свою гордость куда подальше. Очки даются обоим, даже если тот провалялся весь раунд на земле. Хотя ничто не мешает вам его уничтожить (тем более дополнительные поинты никому не мешали). Главное, следите, чтобы соперники не сломали шар первыми.
- Самый простой уровень. Все четверо дерутся на крыше какого-то здания, до тех пор, пока не останется один. Главное случайно не упасть, ибо ждёт вас в этом случае полный фэйл. По окончании соревнований дополнительно награждают особо отличившихся участников, побеждает набравшая больше всех очков команда.
- Немного о видах оружия. Наверное, самый неэффективный — это *колесо*. Далеко им не достанешь, если кинуть недалеко катится. Примерно такая же польза от *гири*. Гораздо больше эффекта от оружия, которым ударить хоть и тяжело (дальность страдает), но если метнуть, то полетит через весь экран. Это и *кастет*, и *камешек*. Но лучше всего кидать *бомбы* — при попадании в соперника они ещё и взрываются. Ну и наконец, самое хорошее оружие — это то, что и в ближнем, и в дальнем бою помогает. К ним относятся обычные *палки*, *волшебные палочки* и *гантели*.

Downtown Special: Kunio-kun no Jidaigeki da yo Zen'in Shuugou!

Очередной лютый **вин** Техноса, идейный продолжатель Nekketsu Downtown Monogatari. **Суть** и стиль геймплея тот же, но только действие происходит в средневековой Японии с её **Фудзиямами и додзё** (вольный перевод названия игры — Кунио-кун и драма в средневековом городе), собственно, карта игры = карта Японии. Была переведена на английский и русский. Главным вином игры в отличие от предыдущей, были её секреты:

- Неимоверное количество скрытых магазинов, где можно было купить вещи, техники и прочие примочки для игры
- Некоторых **боссов** можно было нанимать к себе в напарники после победы над ними. Но иногда они вновь сбегали с базы и принимались за старое
- Среди скрытых предметов был телепортатор, позволяющий на халяву перемещаться в любую точку Японии
- Девять различных напарников для Кунио, каждый со своими фишками и техниками, включая трех скрытых персов, Рики был одним из них (после победы над первым боссом в сером тупо убиваешь напарника, данного тебе по умолчанию, и Рики появляется).
- Казино, в котором, тупо сохраняясь, можно было **награбить** тугеву хучу денег.
- Забавная система паролей. Анон наугад набирал абракадабру, и результат мог быть неожиданным.
- Некоторая нелинейность сюжета, во-первых, в зависимости от разговоров с боссами и внезапно появляющимися персонажами финальный босс приходил на последнюю битву один или с корешем, во-вторых две разные концовки.

В 2010 году вышел фанатский ремейк этой игры на ПК, где стало возможно играть вчетвером, было добавлено over 9000 новых плюшек и режим файтинга с кучей персонажей.

Bikkuri Nekketsu Shinkiroku: Harukanaru Kin Medal

Также известна под именем Crash'n the Boys: Street Challenge, как ее нарекли американские локализаторы. Игры в основном отличаются пейзажами — японские горы и американские трущобы для соответствующих версий. Перед каждым этапом нам дают возможность прикупить на деньги, которые потом собираем во время игры, [различную атрибутику](#), которая очень даже хорошо помогает. Присутствует пять разных видов соревнований:

Bikkuri Nekketsu Shin Kiroku: Fighting
Драка с использованием купленных предметов

1. **Забег на 400 метров.** Обычный бег с препятствиями. Задача — прибежать первым к финишу, хотя можно просто избить соперника. Препятствия бывают 4 разных типов, некоторые нужно перепрыгнуть, под другими лучше проехать, третьи лучше просто сбить, а четвёртые вообще никак не мешают, если только ваши рефлексы не подскажут вам прыгнуть. Сбитую балку можно подобрать и метнуть в противника. В общем, все средства хороши.
2. **Метание молота.** 820 ярдов должен преодолеть ваш молот — задача справиться с этим за минимальное количество подходов. Тут всё зависит от скорости пальцев, как быстро они могут тыкать в одну кнопку (турбо-кнопки избавят вас от этой беды). Главное смотрите не переусердствуйте — когда полоска, показывающая силу броска, начнёт мигать, нужно нажать на В, чтобы кинуть снаряд, в противном случае вы просто свалитесь, и вам будет засчитан один бросок, хоть и [неудавшийся](#). Также нужно стараться не запустить молот в воду — за него добавляют подходов.
3. **Плавание** — один из самых интересных и фееричных уровней. Ваша задача — максимально избить соперника за отведённое время. Из возможностей присутствует запрыгивание на спину противнику с целью лишения его жизненно важного кислорода. Это же можно проделать, проплыв к нему под водой и потянув за ногу. Можно просто драться, тем самым отнимая жизни, но ведь [смерть](#) потеря сознания от нехватки кислорода красивее. А ещё лучше перед заплывом купить пираний, которые будут нещадно кусать соперника.
4. **Бег по крышам** — тоже довольно интересный уровень, целью которого является прибытие к финишу за меньшее время. Ну или на худой конец, нужно пробежать по большему количеству крыш, если ни у кого не получится дойти до финиша. А добираться туда придётся с помощью расположенных на пути шестов и унициклов. Иногда встречается и то, и другое, и игроку нужно выбирать, что лучше использовать. И если с унициклом ничего сложного — взял себе и поехал, то когда пользуешься шестом, необходимо вовремя отпустить кнопку для удачного и длинного прыжка.
5. Ну, и куда уж без них. **Драки.** В принципе, ничего особо сложного нет. Главное, конечно же, это вырубить оппонента. Фишка в том, что помимо хелсов у каждого из персонажей есть параметр «Сила». Он также уменьшается после поглаживания кулаком по щеке, но в отличие от тех же хп быстро восстанавливается. Необходим он в захватах — когда двое сцепляются, происходит мини-соревнование, кто быстрее клацает на кнопки. Как результат появляется список из возможных экстерминатусов, которые можно провести над соперником. Спецприёмы быстро друг друга меняют, нужно выбрать любой. Если долго выбирать, то список исчезнет. Кто не успел, тот [лох](#).

Nekketsu Kakutou Densetsu

Самая популярная игра серии, один из лучших файтингов на NES. Игру выпустили на свет 23 декабря 1992 года. В 1998 году игра была переведена гиками на английский язык, получив название «Riki Kunio». Вкратце о сюжете: Кунио, проходя мимо своего шкафа в школе, обнаруживает записку, в которой «Тигры-близнецы» приглашают его на состязание, чтобы выяснить кто сильнее. Но давний соперник Кунио — Рики, узнаёт о приглашении, и, считая что Кунио не достоин такой чести, устраивает турнир, в котором принимают участие еще 14 бойцов, дабы выяснить кто из них лучший боец. Кунио-куну предстоит победить всех противников, чтобы заслужить право сражаться в финальном матче против «Тигры-близнецов», Торадзи (англ. *Toraji*) и Тораичи (англ. *Toraichi*).

В свободном режиме игры, могут состязаться одновременно четыре игрока. Да-да! Можно было выбрать 4 игрока и играть вчетвером при наличии 4х джойстиков. В режиме истории — только два, при этом бойцами противоположной команды управляет компьютер.

В начале игры, необходимо создать своего персонажа. Игрок вводит имя, дату рождения и группу крови будущего бойца. Имя влияет на начальные характеристики и на используемый стиль (созданные игроком бойцы имеют разные лица, в зависимости от стиля). От даты рождения зависит набор специальных движений, а также совместимость персонажей одной команды (от знаков зодиака зависит цвет формы, а от цвета формы зависит насколько просто будет сделать Special с ботом или куном). В режиме истории за каждый выигранный бой [нам присваивают уровень, и наши характеристики повышаются](#). Мордобои проходят на небольших локациях: [холодильник](#), фабрика с конвейером, отвозящем слоупоков прямо к шипованной стене, электростанция с оголёнными проводами на стенах, и так далее. Бой длится до победы одной из команд. Помимо обычных супер-ударов, у каждой команды есть совместный супер-



Кунио и Рики. Старые друзья опять вместе

Nekketsu Kakutou Densetsu *NES*

Вот такой вот незамысловатый пиздец

удар, когда бойцы сцепляются друг с другом, и вихрем носятся по локации сбивая соперников — от групп крови бойцов зависит, чем они будут казнить противников: огнем, током, торнадо, или льдом.

Чем еще игра примечательна? Да тем, что можно невозбранно бить лежащего, и много много другого! Ваши **морталы комбаты** по количеству приемов нервно покуряют за углом. А анон до сих пор поигрывает на эмуле. У игры есть четыре разных концовки, которые зависят от выбранного напарника. Самое лучшее и длинное окончание можно посмотреть пройдя игру в одиночку, с напарником Кунио. Алсо есть возможность «сохранить» своего бойца для последующих еблочёсов. Password, введенный в начале игры вместо имени позволяет начать прокачанным персонажем. Мало того, анонимус вдуплил в формат этого пароля, в результате чего в паре с другим анонимусом устраивал ацкий дестрой парой тех самых тигров.

В 2003 году **фанатами** была выпущена PC версия игры «NKD» названная «*KD Legend of Burning Fighters*». Основное отличие этой игры от оригинала в том, что на арене могут одновременно сражаться 8 бойцов. Ну и добавили всяких свистелок и перделок, куда без них!

Ike Ike! Nekketsu Hockey-bu: Subette Koronde Dairantou

На этот раз нам рассказывают про Йоучи — капитана **хоккейной** команды, которая всем проигрывает из-за отсутствия в главе лидерских качеств. К нему приходит Кунио и предлагает помочь с проблемой. Игра сочетает в себе жанры спорта и файтинга — никто не запрещает отпиздить соперника клюшкой, снести вратаря и забить гол. Плюс отменная красочная графика, а также огромная доля юмора (помимо драк доставляли междуматчевые ролики). Можно было выбирать различных игроков, у каждого были свои сильные стороны: кто-то быстро катался, а кто-то хорошо держал удар и стоял на воротах. Под конец игра становилась довольно сложной, ведь соперниками были канадцы и русские, и только очень хорошие игроки могли пройти её полностью. А ещё можно было играть вдвоём за одну команду. К тому же все персонажи были разными по внешности и сильно отличались друг от друга, поэтому во время игры можно было строить тактические планы «на лету» — отдать шайбу тому, кто побыстрее или тому, кто сможет всех растолкать. Стоит заметить и стратегическую составляющую: если вратарём поставить игрока с высоким скиллом «сила», то можно было не бояться за ловлю им суперов противника. Или же если поставить в нападающие перса с главным скиллом «защита», то атака могла превратиться в иллюстрацию пословицы «один в поле всё-таки воин». Правда в этой стране большинство об этом узнали только в эпоху интернетов на эмуляторах, ибо весь текст поставлялся на мунспике. В общем, лютый вин, запиленный Техносом ещё в середине 90-х, и который до середины 2000-х не мог даже тупо повторить этот ваш хваленый Electronic Arts.

Nekketsu Ice Hockey Walkthrough

Геймплей как он есть.



Готовимся убить вратаря

Nekketsu! Street Basket: Ganbare Dunk Heroes

Кунио выигрывает в какой-то городской викторине поездку в Америку, там со своей командой летает по 8 городам, играя с ними против каждой местной команды в баскетбол, попутно расписывая им их американские морды. Особенности игры: 2 тайма по 3 минуты, 2 команды по 2 игрока. Всего в каждой команде на выбор по 4 игрока, у каждого свои характеристики и набор приемов. В режиме прохождения за каждую победу дается элемент прокачки^[2], повышающий/понижающий некоторые характеристики игрока, либо наделяющие его каким-нибудь уникальным свойством (например, новые специальные броски или супер прыжки). Эти элементы можно свободно распределять между игроками в меню «Оборудование». Характеристики следующие (уровень каждой — от 1 до 8):

- Выносливость — при значении 8 (максимум) игрок очень быстро оправляется после нокдауна и мгновенно встает из нокаута;
- Сила удара — при значении 7 с одного удара повергает противника в нокдаун, при значении 8 — сразу нокаутирует;
- Скорость бега — чем выше значение, тем выше скорость;
- Высота прыжка — чем выше значение, тем выше прыжок;
- Точность броска — при значении 8 попадает в корзину почти с любой точки площадки.

Еще одна забавная фишка игры — целых 3 корзины с каждой стороны: за попадание в одно из двух нижних дается 3 очка, за верхнее — 4. Если попасть в верхнюю корзину, мяч может также упасть и во все остальные корзины. Для этого, можно (и нужно) использовать супер-



Тайтл

броски (у каждой команды — уникальный, у каждого игрока команды Японии, тоже уникальный). После того, как мяч будет заброшен в корзину определенное (не_постоянное) число раз, она слетает со щита, после чего ее можно подобрать и закинуть на другой щит. Выгоднее всего вешать на верхний щит противника. Но на каждом щите одновременно умещается только 2 корзины, кроме того, все 6 корзин не могут быть размещены на щитах одной стороны — максимум 5.

Не менее интересной деталью является наличие разного рода «оружия»: лестница-стремянка, мусорный бак, скейт (на нем, кстати, можно кататься — это быстрее и безопаснее), ящик и камень. Все перечисленное можно подобрать и заметить в противника — при попадании, нокаут гарантирован. Все, кроме скейта можно еще и пнуть — укатится на полплощадки и, при попадании, эффект будет аналогичный. Швырнув в противника мусорный бак, можно на некоторое время нейтрализовать любую его деятельность — он не сможет ни бить, ни держать мяч, а только бегать и прыгать (а что еще делать, когда на голове мусорный бак?) — освободиться от бака можно либо приняв удар, либо просто несколько раз подпрыгнув. Лестницу можно запутать в корзине, заблокировав таким образом попадания в нее мяча (собственно, до первого попадания). Кроме того, стоит упомянуть и о дизайне площадок. Каждая из них уникальна и отличается от других не только декорациями, но и разными плюшками. Например, на авианосце есть конвейерная лента, которая периодически привозит на площадку любое оружие; в Лас-Вегасе возле щитов установлены игровые автоматы — если во время попадания мяча в кольцо на нем выбить определенную комбинацию, то можно удвоить/утроить заработанные очки; на Гавайях можно навестить рестораны, а также использовать зонтики над ними в качестве трамплина, и многое другое.

В общем, игра отличается хорошими музыкой, графикой и простотой управления, но, достаточно освоив все особенности игры, режимы для одного игрока могут быстро надоесть (станет слишком просто), потому что интеллект ботов не достаточно развит, вследствие чего, их поведение весьма однообразно и легко предсказуемо. Алсо, не потерять прогресс игры позволяет шестизначный шестнадцатеричный пароль, который легко может быть декодирован людьми, имеющими хотя бы минимальные познания в компьютерной алгебре, и так же легко может быть собран другой пароль. Кстати, как и ее предшественница, обладает некоторой интерактивностью — можно было «просить» партнера как пасовать и забрасывать, так и вырубить врагов.

Kunio-kun no Nekketsu Soccer League / Goal 3

После успешного выступления школьной команды во главе с Кунио на внутреннем чемпионате, нашего героя пригласили тренировать сборную Японии. Как и во многих (если не во всех) подобных играх, каждая команда имеет свой спец-прием (в драке) и свой супер-удар мячом.

Среди особенностей игры (в режиме прохождения) выделяется возможность «прокачивать» производительность команды, выдавая ее участникам разные вещи^[3]. Любой элемент можно применить к любому игроку, но надо быть осторожным, так как некоторые вещи могут не подходить некоторым игрокам, и это будет сразу видно по выражению их лиц (да-да!) и по поведению на поле. В принципе, при достаточной прямоте рук можно играть (и выигрывать!) безо всяких «прокачиваний», однако они существенно упрощают процесс игры.

Еще есть возможность общаться (хоть и не интерактивно) с участниками команды, тем самым у них внезапно может либо подняться настроение, либо наоборот. Как результат — хорошая/плохая игра на поле. Кроме того, интересной задумкой является появление реплик игроков во время игры: когда капитан отдает команду немедленно пасовать/бить, когда активный бот соглашается или не соглашается с отданной ему командой, или когда он пребывает в **нокдауне после потери мяча**. Пожалуй, эти реплики придают игре некий дух интерактивности.

Плюс ко всему, в этой игре очень важной составляющей успеха является погода. Ни много, ни мало, но она может кардинально



Во всеоружии (compiled)



Общее представление еще одной возможности (и это не предел!)

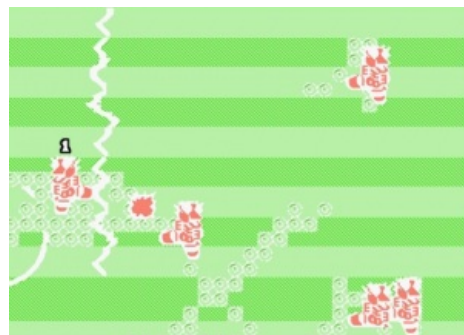


Тайтл-скрин



Кунио и Ёрицуне довольны, Саджи и Хорибага негодуют, остальным похуй

поменять ход игры. Факторы погоды включают в себя лужи (а на полях с земляным покрытием — грязь, в которую можно погрузиться, аки Кусто, только без акваланга и по уши), дождь, ветер, молнии и торнадо. В режиме прохождения обычно погода выставляется достаточно терпимая (за редкими исключениями), а вот в режимах товарищеской игры и пенальти можно самому задать погоду любой жестокости. В частности, если все показатели выставить на максимум, то будут лить сильные дожди, будут немислимые порывы ветра, и, разумеется, большую часть времени «игры» все участники будут либо валяться в нокдауне от удара молнии, либо летать в небесах силами торнадо. В режиме прохождения гроза и торнадо нередко могут вырвать чужого (впрочем, равно как и своего) вратаря, после чего мяч вполне может сам закатиться в пустые ворота, либо заинтересованный игрок может сам его туда доставить. Алсо, для того, чтобы знать наперед какая погода ожидается в предстоящем матче, можно посмотреть перед его началом прогноз погоды. Отдельным пунктом надо отметить, что неэбически доставляет режим игры вчетвером (доступно в эмуляторе NES при необходимом количестве джойстиков и кунов или просто кунов при игре по сети), я гарантирую это!



Это таки было внезапно

Игра была выпущена и на Мегадрайве под названием High School Soccer: Kunio Kun. Увы, от своего восьмибитного собрата игру выгодно отличала только графика, в остальном игра явно проигрывала. И да, игра исключительно на лунном.

Shin Nekketsu Kouha: Kunio-tachi no Banka

Нехуёвый битемап на Супер-Нинтендо, где Кунио и Рики попадают на [зону](#) по подставе. [Наличествууют](#):

- Попытка [опустить](#) героев на зоне урками
- [Озалуп ментов](#) при побеге из тюрьмы
- Разрушение школы, где учился Рики
- [Местами можно поиграть за тян обоих героев](#)
- Гонки на мотоциклах
- В целом, неплохой для того времени графон и музыка
- Куча ударов (по выходу из тюрьмы) у всех персонажей

Из минусов отсутствие прокачки (новые удары даются по сюжету) и общая линейность игры.

См. также

- [Сабж в английской википедии](#)
- [Фан-сайт № 1](#)
- [Группа в ВК где регулярно проходят сетевые турниры по играм серии и не только](#)
- [Биография Кунио Таки](#)
- [Компания Technos Japan и ее игры](#)
- [Тут ссылки на KD Legend of Burning Fighters. Красноглазики радуйтесь, идет под вайном. Есть с английским переводом](#)

Примечания

- ↑ Особенно для новичков — здесь за счёт тупости ИИ можно набрать довольно таки [большое кол-во](#) очков и потом не бояться о пропуске во второй раунд. Алсо, на земле лежит [Луч любви](#)
- ↑ Всего 3 категории: shirts (moon. *shatsu*), pants (moon. *pantsu*), shoes (moon. *shu:zu*).
- ↑ Например, супер/космические/[испанские](#) ботинки (moon. *supe shu:zu* — от англ. Super/Space/Spain shoes) помогают лучше бегать во время дождя.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Deli Deli Literature Club! Doom DOOM: Resurrections of Evil Donofish DotA Dreamcast

DOKI DOKI Literature Club! DOOM DOOM! REPERCUSSIONS OF EVIL DOPENSHI DOTA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct