

Классические консольные игры — Lurkmore

Циклопедия



Суть этой статьи — в составлении очередного списка неких «значимостей», с описанием экспонатов. Во Имя Великого Добра, сей список нужно составить, согласовать на странице обсуждения, упорядочить и вынилить нахуй.



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!

Классические консольные игры — ряд компьютерных игрушек, популярных в те времена, когда нынешние **олдфаги** были еще молодыми и неразумными, а всякая там школата еще и в проекте не появилась. Ввиду тотального отсутствия интернетов и нераспространенности персональных компьютеров, игровые приставки типа «Денди» (условно, «NES»/«Famicom»), «Сеги» (именно «Mega Drive») и иже с ними брали на себя основную нагрузку по отуплению человеческого мозга. В остальное время приходилось гулять на улице и общаться с настоящими людьми — действительно, это была очень темная и суровая эпоха.



Тёплый ламповый картридж

Наследие Mega Drive

Beyond Oasis, она же The Story of Thor (Ancient, 1994)

Фэнтезийная РПГшка, повествующая о приключениях принца Али, который нашел магический нарукавник, позволявший призывать духов природы. В игре был охуенный, по тем меркам, графон (от вида дракона в вулкане кончали от восторга), достаточно интересная боевка, и сказочная атмосфера древнего Востока: тут тебе и джинны, и духи, и драконы. За все это великолепие геймеры расплачивались довольно неслабым рублем: если какой-нибудь «Человек-Паук» стоил (в зажопинсках) 60-70 рублей, то за «Бениг Оазис» приходилось выложить 180—220 (почти половина цены самой Сеги).

Boogerman: A Pick and Flick Adventure (Interplay, 1994)

«Бугермэн» (рас. пинд. «человек-сопля») — платформер, повествующий о приключениях супергероя с насморком и нездоровым желудком. Бугермэн разыскивает упертую кем-то машинку, с помощью которой можно запросто уничтожить любое говно и мусор. Разработчики игры явно принимали **вещества**, причем только в сортире. Мы побываем в т. н. «Пердящих болотах», «Слизистых горах» и т. д., по пути выпиливая всяких упоротых **гоблинов**, пукающих привидений, какие-то веселые сопли и злобные гнойники. Чтобы когонибудь ебнуть, можно прыгнуть ему на голову, кинуть смертоносную козявку или (если выпил баночку с какой-то хуитой) смачно харкнуть. Но самое СТРАШНОЕ ОРУЖИЕ — это православные пердеж и рыгание. Если как следует поднатужиться, то выпиливаться будут все, в том числе и каменные завалы в некоторых местах. Алсо, если сожрать красного перчика, можно летать посредством **жопной тяги**. Благодаря всем этим в буквальном смысле **перделкам** и сортирному юмору игра выделилась среди множества платформеров и запомнилась школьникам.



Анальная пушка готовится дать залп

Comix Zone (Sega Technical Institute, 1995)

Бит-им-ап, повествующий о приключениях **Скетча Тернера** — художника, заточенного в собственной книге комиксов злодеем Мортусом, освободившимся из комикса в результате удара молнии в дом Тернера. Воистину, один из первых в очереди на звание самой винрарной игры на «Сеге»: презамечательные графика и анимация, оригинальное дизайнерское оформление (рука Мортуса, подло



Пауза просто несказанно радует Скетча

дорисовывающая врагов, бумажные самолетики из оторванных кусков «фона страниц» и т. д. и т. п.) и годный, ненавязчивый юмор обеспечили игре популярность как у нас, так и в этих ваших заграницах. Also в игре существовало несколько концовок, что придавало шарма.

Contra: Hard Corps (Konami, 1994)

Эпичнейший сеговский экшн, продолживший традиции восьмибитных предшественниц (см. *Contra*): толпы врагов, куча оружия, боссы во весь экран. В игре вместо двух безымянных героев были четыре персонажа: солдат Рэй, его подружка Шина, робот Брауни и человековолок Фэнг. У каждого персонажа было свое собственное уникальное оружие. В игре было несколько концовок, которые можно было получить, проходя игру разными путями.

Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike (Electronic Arts, 1992, 1993, 1994)

Серия вертолётных аркад, наиболее значимой из которых была последняя, Urban Strike. В ней было всё — крайне затягивающий игровой процесс с разнообразными миссиями, в числе которых была даже эвакуация, несколько вертолётов (один из которых, таки, и предназначался для эвакуации) и БТР, ран-н-ган миссии, в которых мы управляли пилотом (!), возможность выбирать второго пилота, влияющего на характеристики вертолёта, а также забавная возможность невозбранно своровать бункер, оставив таким образом на открытом воздухе веселящуюся пехоту. Also, в ней был довольно винрарный сюжет а-ля томкленси с подрывом одной из тогда ещё целых башен-близнецов с помощью орбитального спутника. Действие по сюжету игры происходило, кстати, в 2001 году! ZOG не дремлет!



ПЫЩ!

Dune II (Westwood, 1992)

Основная статья: [Dune 2](#)

Golden Axe (Sega, Aspect, 1989, 1991, 1993)



Варварское фэнтези: предельно пафосно и эпично

Слэшер. Действие игры происходит во вселенной, носящей черты *Sword&Sorcery*, на выбор игроку предоставляется три персонажа: варвар, амазонка и дворф, каждый из которых имеет характерные отличия. В третьей части дворф был выпилен, а на замену ему добавили аж двух кошерных персонажей: качка-берсеркера и человека-пантеру. Алсо, имелся режим *файтинга*.

Серия радовала хорошей прорисовкой, атмосферой концентрированной «*конины*» и возможностью прокатиться на драконе или динозавре. Собственно, больше ничем. Сам же геймплей сводился к тупому заклинанию многочисленных стражников с копьями и дубинами. Ещё очень забавляло имя финального босса Death Adder (Смертельная гадюка, Смертоносец), которое фэнзины никак не могли адекватно перевести; суть имени босса раскрывается на других портах первой части: на аркаде он собирался аки Вольфрон из кучи гадюк, на некоторых других приставках показывали финальный мульт, где он, превратившись в гадюку, пытался убить героев, но был проткнут мечом. Тем не менее, про это не знали и один сборник прохождений обозвал его «Мёртвый Аддер». Босс этот был очень сильным и очень тупым: в третьей части у него НЕОГРАНИЧЕННЫЕ очки магии, но вместо того чтобы задолбить ими игрока сразу и до смерти, он с ним играет в *файтинг*.

Очки магии выдавались в виде кувшинчиков, и между уровнями были мини-бонусы, в которых 2-3 гномика пытались у нас эти кувшинчики спиздить. Если вовремя догнать мелюзгу и навалить ей, можно нагопать

себе дополнительных патронов.

Gunstar Heroes (Treasure, 1993)

Ран-н-ган от выходцев из Конами. **Понтуящимся** потсанам пришлось не по вкусу, потому как не злобный и мрачный как Контра Хард Корпс, а мультяшный (точнее анимешный) и красочный. Имеются тонны спецэффектов, безостановочный экшн, четыре вида оружия с возможностью комбинировать по два вида в один (например, если скомбинировать самонаводку и электричество, то уровни превратятся в прогулку по детской площадке) и **традиционный японский сюжет**. Суть такова: братья Ганстар Красный (Gunstar Red), Ганстар Синий (Gunstar Blue) и Ганстар Зеленый (Gunstar Green), а также их сестра Ганстар Желтая (Gunstar Yellow) при помощи профессора Коричневого препятствуют злобному Серому (Grey) и его Империи возродить бога разрушения Серебряного Золотого (Silver Golden). Доставляет босс пятого уровня (полковник Алый), невозбранно напоминающий М. Байсона. Играть можно за Синего или Красного, причем Синий во время стрельбы стоит на месте, а Красный двигается, что удобно в одних случаях и охрещенно неудобно в других. Позднее вышел ремейкосиквел на ГБА — Gunstar Super Heroes.



Красный против НЭХ

Landstalker (Climax Entertainment, 1992)

Псевдотрехмерная (что породило ебучее управление) РПГ с годным сюжетом, неплохим графоном, и очень неслабой продолжительностью. Школота фалломорфировала от головоломок, школота-небыдло — от сюжета, и продолжительности. Одна из четырех эпичных представителей жанра экшнРПГ на Мегадрайве, наряду с Beyond Oasis, Shadowrun, и...

Light Crusader (Treasure, 1995)

ЭкшнРПГ про рыцаря, который, вернувшись из очередного похода, увидел, что половина жителей исчезла хуй знает куда (а именно, в казематы под кладбищем), и пошел их разыскивать. Графика, музыка, игровой процесс — все заставляло тогдашних геймеров охуевать от восторга. Единственно, что портило игру, это, пожалуй, небольшая продолжительность: при желании игру можно было пройти часа за четыре.

Mortal Kombat 1-3 (Midway, 1991—1996)

Основная статья: [Mortal Kombat](#)

Phantasy Star 2-4 (SEGA Enterprises, 1989—1993)



Мир увлекательных квестов

Культовая наряду с Dragon Quest серия **JRPG**, повествующая о далекой солнечной системе Algo, на которую раз в 1000 лет обрушивались всяческие пиздецы, и нескольким героям приходилось эти пиздецы разгребать. Особенности:

- Во всей серии игроку приходилось играть несколькими персонажами сразу.
- Винрарная для того времени система боя, использование как физических атак, так и заклинаний, а в четвертой части была возможность комбинирования спеллов.
- Весьма неплохой сюжет, даже банальности вроде «пойди туда и спаси принцессу» сопровождалась кучей диалогов, предательств, разоблачений, срываний покровов и прочего.
- Огромный (по сеговским меркам естественно) игровой мир, с огромным количеством персонажей, пещер, полей, морей, летающих замков, орбитальных станций и, конечно же, данжей, дойдя до которых неопытный игрок просто приходил в ужас.

Первая часть игры вышла в 1987 году и была первой JRPG, вышедшей за пределами Японии, как ответ на игру Dragon Quest. Игра вышла на консоли Sega Master System, а позднее, жутко ограниченным тиражом, и на Mega Drive, впрочем на Mega Drive можно сыграть в Master System-версию через переходник.

Краткий сюжет и особенности отдельных частей:

- **Phantasy Star II: The End of the Lost Age:** Прошла уже тысяча лет после действия первой части Phantasy Star, ГГ по имени Rolf отправлен расследовать недавний случай нападения монстров

на планету Motavia. В этом ему помогают и другие персонажи игры, вместе они должны раскрыть ужасную тайну системы Алго.

Во второй части система боя претерпела несколько изменений, была добавлена функция авто-сражений, но единственным фоном во время сражения была синяя сетка. Игра получила большую популярность среди игроков, даже несмотря на то, что практически все пиратские картриджи игру не сохраняли. Существуют текстовые игры, повествующие о каждом из героев основной игры, но увы, только на японском. Впрочем, желающие могут причаститься [тут](#)

- **Phantasy Star III: Generations of Doom (1990):** В день своей свадьбы девушка по имени Maia была похищена демоном из соседнего королевства. Принц Rhys из королевства Orakio отправляется вслед за своей невестой.

Третья часть игры считается фанатами PS худшей игрой в серии, причем заслуженно (хотя совсем уж откровенным говном не назовешь). Теперь во время боя мы видим персонажей только во время удара: во второй части — героев, в третьей — только оружие. Невероятно уныло измененная система прокачки спеллов (да, это действительно пиздец) и крайне занудный геймплей: 90% игры нам приходится шариться из города А в город В через данж С и обратно. Teleripe или Ninas из предыдущей игры? Как бы не так: извольте переться пешкодралом по здоровенным остоебенившим локациям, и не дай Бог, вы забыли в городе В поговорить с нужным неписем. Из плюсов стоит отметить лишь возможность выбирать невесту в конце каждого действия, в конечном итоге, в игре может быть 4 концовки. Также в плюс можно записать некоторую необходимость взаимодействовать с неписями в городах: во второй части неписи носили чисто информативный характер, поэтому игру можно было пройти, поговорив лишь с парой сюжетных персонажей, в третьей же части иной раз не поговорив с неписем, дальше не пройти.

- **Phantasy Star IV: The End of the Millennium (1993):** История совершеннолетия охотника планеты Motavia по имени Chaz и его наставницы Alys (никакого отношения к Alis из первой части не имеет). В ходе простенького задания герои игры начинают понимать, что в их мире **что-то не так**. Кто управляет снежной бурей на Дезолисе? Кто превратил людей из соседнего города в камень? Что за огромная башня на западе? И т. д.

Даже несмотря на то, что и далее выходили продолжения, ремейки и онлайн-версии PS, олдфаги считают четвертую часть лучшей во всей серии. Превосходный сюжет, отличная не надоедливая система боя, множество оружия и брони с уникальными свойствами, новая возможность комбинации заклинаний и большая система второстепенных квестов Гильдии — для сеговских времен надо сказать большая роскошь.

Видеопересказ сюжета квадрологии можно найти [тут](#) и [тут](#).

Quackshot (Sega Enterprises, Sega AM7, 1991)

«Крякострел» повествует о приключениях всем известного с соплей Дональда Дака, заделавшегося Индианой Джонсом и отправившегося в лес по сокровища. Вооружен грозный утк присосочным пистолетом, отстреливающим вантузы размером с «Тополь-М», которые при попадании парализуют противника, пушкой, бьющей вразлет горячим свежее испеченным попкорном (кукурузный жупел выпиливает врагов с карты буквально пачками, но дефицитен и нужен для первого босса), а также бубльгумом высокого давления, пузырь которого при разрыве выносит к чертовой бабушке подгнившие стены. Вроде как платформер, но какой-то, хммм, нетрадиционный, потому что прыжки-скачки постоянно разбавляются какими-то хитровыебанными действиями с совершенно своим геймплеем, что определенно не дает расслабиться.

Алсо, стояло на игровых автоматах, а на картридже к нему прилагался вдобавок «Замок Иллюзий» про уткиного идеологического и атсрального братца Микки ибн Мауса, выполненный в [телепузиково-памперсовом](#) стиле «сопли в сахаре» и поэтому совершенно не доставляющий в сравнении с «Крякострелом».

Road Rash 1-3 (1991—1995) и Skitchin' (1994) (Electronic Arts)

Первые три — эпичнейшие мотогонки. Цель игрока — доехать до финиша, не раздолбав о местную флору и фауну свой байк, и не попавшись ментам, коих, как и соперников, можно невозбранно опиздюлить, даже с применением подручных отнятых средств. Массу лулзов добавляли карикатурные ролики после победы/поражения и пр. Четвертая — похожая по стилистике гонялка, но на роликах. Цель точно та же, только добираться до финиша приходится, цепляясь за попутные машины, по пути выполняя трюки на трамплинах. Играть можно было как одному, так и на пару с приятелем. В десятых на пекарне вышел



Та самая Nei. Ремейк игры на PlayStation 2



Дональд Дак не забывает и не прощает

идейный наследник — Road Redemption. Нынешняя школоту засрала игру за хардкорность, фанаты старых игр — херпоймизачто, хотя, ташемта, поделка вполне годная.

Robocop vs. Terminator (Interplay Entertainment, Virgin Games, 1994)



Видимо, он опять не услышал звука упавшего оружия

Ран-н-ган, образцовый кроссовер по кинолицензиям, посвященный борьбе [одного знаменитого киборга](#) против целой армии других, еще более знаменитых. Сюжет, в котором внезапно обнаруживается близкая родственная связь между Робокопом и Скайнет, напоминал о себе только в начальной и конечной заставке и совершенно не отвлекал от главного — развеселого игрового процесса. Игра радовала богатым арсеналом доступного оружия, узнаваемыми локациями и противниками и, естественно, самим игровым процессом, наполненным взрывающимися турелями и разлетающимися на куски врагами-людьми. Из минусов можно отметить разве что несколько однообразный монстрятник на последних уровнях и финального босса — не так, чтоб сильно креативную Большую Терминаторскую Голову. В остальном же, игра — один из лучших сеговских ран-н-ганов.

По неизвестным причинам, каталоги сеговских игр эту смешивали с говном. Так, например, Tricks! поставил ей 55 баллов из сотни.

Rock n' Roll Racing (Silicon & Synapse — будущая [Blizzard](#), 1993)

Один из крутейших представителей жанра на консоли. Игра втаскивала настолько, что в нее можно было играть месяцами, ибо таких же драйвовых гонялок на Сеге почти не было. Нельзя не упомянуть архивинрарный саундтрек — [Black Sabbath](#), [Deep Purple](#), [Golden Earring](#), [Steppenwolf](#), [George Thorogood](#), некоторые личности рок стали слушать исключительно после этой игры. На волне успеха вышло (правда, на плейстейшне) нечто с названием Rock n' Roll Racing 2: Red Asphalt. Как водится, игра оказалась лютейшим говном.

В декабре 2013 вышел ремейк с названием Motor Rock (ранее известный как Rock n' Roll Racing 3D), причем ВНЕЗАПНО годный: игра сохранила все достоинства знаменитой предшественницы, включая саундтрек. Без минусов, увы, не обошлось: игра поддерживает исключительно иксовский джойпад (проблема решается эмулятором оногo), и игра потеряла возможность сплит-скрина (хотя приобрела игру по сети).

Shadowrun (BlueSky Software, 1994)

РПГ в стиле [киберпанка](#), причем охуенная настолько, что не потеряла популярности даже сейчас. Атмосфера: [колдуны](#), [орки](#), [эльфы](#), [хацкеры](#), [корпорации](#), короче, все атрибуты киберпанка, вменяемый сюжет, и геймплей сделали игру поистине шедевральной. К несчастью, среди тогдашней школоты игра особой популярности не снискала, ибо без знания английского в игру было крайне трудно играть, поэтому мем «выучил английский по играм» касается Шэдоурана самым непосредственным образом: многие тогдашние геймеры действительно фактически учили инглиш по игре.

Shining in the Darkness (1991) и Shining Force 1-2 (1992—1993) (Climax Entertainment и Sonic! Software Planning)

Винрарная серия ролевых игр, последние две из которых являлись, пожалуй, самыми лучшими пошаговыми стратегиями на Мегадрайве как в графическом плане, так и в плане геймплея. Продолжительность игры тоже бывала довольно никуевой: анонимусы, которые не знали о слоте под батарейку на картридже, не выключали приставку сутками, чтобы не проебать прогресс. «Сияние во тьме» с предыдущими двумя играми объединял только, пожалуй, сюжет: некто ДаркСол решил захватить все королевство, и игроку, собссна, нужно было отвесить педсов супостату. Игра представляла собой РПГ с видом от первого лица и мультяшной графикой. Некоторые называли ее «сказочным Думом», и отчасти, не зря — поскольку приходилось шароёбиться в основном, по подземельям, и изредка выходить на свет божий.

Shinobi (SEGA, 1987—1993)

Некоторые части серии выходили на PS2, Game Gear и Master System, но самый вин пришелся именно на Mega Drive.

Мегадрайвовские части — [Revenge of Shinobi \(Super Shinobi\)](#), [Shadow Dancer: The Secret of Shinobi](#) и [Shinobi III: Return of the Ninja Master \(Super Shinobi 2\)](#). Винрарнейшие боевики с белым ниндзя Джо Мусаши в главной роли. Когда-то серия на равных конкурировала с [Ninja Gaiden](#), что показатель. Super Shinobi доставляла тем, что в самой первой ее версии (1.00) можно было

начистить рожи [Годзилле](#), [Терминатору](#), [Спайдермену](#) и Бэтмену. Алсо, помимо традиционных сюрикенов и катаны в арсенале у главгероя было 4 спецприема, включая расово верное хакари, после которого пизда наступала не только самому Джо, но и всем супостатам поблизости. В Shadow Dancer был небольшой такой пиздец, заключающийся в отсутствии полоски здоровья, поэтому, в очередной раз пропустив единственный удар и потеряв жизнь, нервный игрок [фалломорфировал](#) и ебенил джойстик апстену. Самой винрарной же частью по праву считается Shinobi III за быстрый геймплей, хорошую музыку и одну из лучших график на Мегадрайве. Именно прекрасно переданный образ японского ниндзи и духа японского, гарантировали успех игры. Будь тенью, спаси Землю!



Эпичный говномонстр

Sonic the Hedgehog (Sonic Team, 1991—1996)

Основная статья: [Sonic the Hedgehog](#)

Самая эпичная серия игр для Сеги. Значимость одного платформера настолько велика, что ее ГГ стал символом консоли. Nuff said.

Streets of Rage / Bare Knuckle (SEGA Enterprises, 1991, 1992, 1994)



Эти девочки могли знатно опиздюлить нуба

Хороший, годный битемап, являющийся переводом классических пиндосских второсортных боевиков и их штампов на приставки. Повествовал о похождениях трёх бывших ментов (нигры, дольфолунгреноподобного блондина и бой-бабы), решивших не прятаться за букву закона и голыми руками опиздюлить местных [гопников](#), [панков](#), [каратистов](#), [БДСМщиков](#), [клоунов](#), [байкеров](#) и прочую шелупонь. В конце каждого уровня под пафосную музычку выходил **босс** (или два босса, если игроков было двое), обладающий (один из штампов игроделания в те годы) размерами с двухэтажный дом. Доставляла возможность подбирания разного рода оружия (палки, биты, бутылки и т. п.) и призыва подкрепления в виде пативэна, из которого вылазил [ОМОНовец](#) и в зависимости от порядкового номера игрока расстреливал врагов из обычного или реактивного [гёвнемёта](#) гранатомёта. В конце нужно было одолеть таких же неестественных размеров местного мафиозного дона, стреляющего по героям из [томми-гана](#).

После этого выпустили аж два не менее годных продолжения, в которых пативен убрали, но добавили несколько суперударов.

Четвёртой части не вышло, фаны стали сами делать битемапы по мотивам игры или про другое, но на том же движке. Наиболее здравым считается испанский Streets of Rage Remake, где фанаты совместили всех персов и арены со всех частей и вернули вызов подкреплений. Полная версия хака уже готова (гуглим Streets of Rage Remake) и [доставляет](#). В 2020 таки вышла, порадовав фанатов старых игр, однако, по иронии, проигрывает тому же самому Remake.

The Adventures of Batman & Robin (Sega Enterprises, Clockwork Tortoise, 1994)

Ран-н-ган про Бэтмена и Робина (неожиданно, правда?), спасающих свой готичный город от Джокера, мистера Фриза и прочих ебанутых личностей. Игра [рвала шаблон](#) школите сразу, окончательно и бесповоротно, так как представляла собой ярковыраженный лютый пиздец не хуже этих ваших [жаб](#). На каждом уровне на нас набигают толпы гопарей, клоунов, роботов и др., в нас стреляют, кидают гранаты, пукают лазерами и просто пиздят почти без передыху, а в конце поджидает какой-нибудь [Шляпник](#), который выпилит нас прежде, чем мы успеем сосчитать до одного, и будет радостно выпиливать нас еще много раз подряд, пока наконец мы не завалим его, потеряв почти все жизни, нервы, поседев, высрав гору кирпичей и сломав пару джойстиков. В общем, драйв у игры был запредельный. Алсо, в наличии одна из самых офигенных график на Мегадрайве и винрарнейшее мощное техно в качестве [саундтрека](#), который написал Джеспер Кид, позже запилитивший музыку к [Хитманам](#).



Ёбаный Шляпник. [Пиздец](#) в кубе

The Lost Vikings (Silicon & Synapse, 1993)

Основная статья: [Lost Vikings](#)

Vectorman 1-2 (Sega Enterprises, BlueSky Software, 1995, 1996)



Surprise!

попутным выпиливанием всего, что движется и чего-то вякает в нашу сторону. Основных оружий два, пуляющее светящимися шариками из рук и жуткое огни из ног.

Вторая часть была засрана перемещением места действия в какие-то анальные кошмары, а идея трансформации вектормена — превращением его в животных.

WWF Wrestlemania: The Arcade Game (Midway Manufacturing Co., 1995)

Файтинг от создателей незабвенной **МК** по мотивам **рестлинга** WWF. Был портирован с игрового автомата на Сегу и другие платформы, включая **DOS**. Игру отличает наличие винрарнейших персонажей, являющихся реальными звёздами рестлинга, некоторые из которых выступают до сих пор (**The Undertaker**). Спрайты были срисованы с живых людей, что придаёт движениям реалистичность. Все восемь персонажей обладают уникальными движениями и суперударами; чего только стоит **Йокозуна**, который раскручивает соперника за ноги! Имеются шикарные комбо, драки за рингом и комментаторы. Жаль только, что нет рефери, которому тоже можно наступать, как в играх WWF RAW, WWF Royal Rumble и WWF Wrestlemania производства Flying Edge (которые были на порядок хуже сабжа).



То самое окно!

X-Men 2: Clone Wars (Headgames, 1995)



Циклоп на секретной сибирской базе

Пожалуй, самая винрарная игра по комиксам на Сеге.

Доставляла крутейшей графикой, саундтреком от Курта Харланда и возможностью поиграть за чуть менее, чем десять самых известных **Людей Икс**. Среди них были: Циклоп, Росомаха, Гамбит, Зверь, Ночной Змей и тян в синем купальнике и с катаной — Псайлок. Последняя доставляла своими формами. После нескольких уровней давали поиграть и за идейного врага Икс-Менов — Магнето.

Игра получилась весьма продолжительной и в меру сложной. Можно проходить вдвоём. Однако легче играть от этого вряд ли станет. Надо сказать, что в кооперативном режиме количество ФПС немного уменьшается, но вот камера не поспекает за обоими персонажами сразу. В итоге один из игроков постоянно на что-то натывается, будь то внезапно откуда-то появившаяся НЭХ или просто пропасть.

Присутствует вполне себе годный сюжет, соответствующий по духу и комиксам, и мультсериалу о них же, который показывался как раз на момент выхода игры (95-й год).

Zero Tolerance (Technopop, 1994)

Один из трех ФПС-шутеров на Сеге и, в отличие от остальных двух, весьма доставляющ. Конечно, до **Дума** Толерансу было далековато, но тогдашние школьники, не имевшие компа и, как следствие, первого, запойно рубились во второй. Цеплял:

- «Видом из глаз» же!
- Никуевым выбором оружия. Начиная от пистолетов, кончая ракет-лончерами.
- Наличием пяти персонажей, каждый из которых обладал своими свойствами: один (вернее, одна) метко стрелял, второй был хорош в рукопашном бою, третий — лучше всех пользовался аптечкой,

и т. д.

- В том возрасте игра заставляла срать кирпичами от ВНЕЗАПНО выскакивающих из-за угла тварей.
- Продолжительностью. Игра утаскивала надолго, если, конечно, убивать всех тварей на уровне, как предполагает игра. Хотя никто не мешал тупо добегать до лифтов, добираясь до боссов (разве что игра не станет выдавать паролей).

Много позже вышла некая Beyond Zero Tolerance, которая оказалась недоделанной бетой, которую нереально пройти, причем продавалась она за никудышные деньги (в зажопинских она стоила едва дешевле вышеописанного «Оазиса»)

Zombies Ate My Neighbors (LucasArts, 1993)

Ран-н-ган, вид сверху. Задача игрока — спасти как можно больше мирных жителей от нечистой силы, наводнившей некогда мирный городок, на каждом из многочисленных уровней. Характерно, что игру вытягивает не игровой процесс, весьма уныловатый, суть которого чаще всего сводится к беготне по лабиринтам уровней, совмещенной с поиском недобитых соседей и всяких там ключей, а оригинальная стилистика: названия уровней (да и самой игры) являются отсылками к дешевым фильмам ужасов и кинофантастике шестидесятых годов: «Кошмар на улице Ужаса», «День, когда Земля вышла из-под контроля» и т. п., перед некоторыми уровнями также сообщалось, что они являются «шокирующими сиквелами» к предыдущим. Соответственно, и враги представляли собой стереотипных пришельцев (типа таинственных растений, порождавших двойников), клишированную нечисть (вроде вооруженных топорами игрушек-убийц) и прочих сорокафутовых радиоактивных младенцев. «Тематическая» музыка и главные герои — типичные тупые тинейджеры (брат-долбоёб и сестра-ТП) — прекрасно дополняли картину.



Очередь за право выпилить Бивиса

Наследие SNES

Biker Mice from Mars (Konami, 1994)

Гонимый экшн по мотивам всем известного мультсериала. Пожалуй, одна из немногих игр, которая могла посоперничать с близзардовской Rock n' Roll Racing (на снесе Рэйсинг был хуже, чем на мегадрайве: порезано количество трасс, но слегка был улучшен звук).

Donkey Kong Country (Rare, 1994)

Игра, вместе с которой к нам и пришла Super Nintendo. И недаром на неё сделали ставку — это был действительно эпик вин. Графика на то время казалась космической. Управление — удобней не придумаешь. Куча секретиков, бонусов, персонажей-помощников...

Killer Instinct (Rare, 1994)

Основная статья: [Killer Instinct](#)

Попытка стяжать лавры Mortal Kombat. Не вышло. Но всё равно — рубились ого-го как.

Ссылки

- [Канал, где стримят старые консольные \(и не очень\) игры.](#)
- [Ресурс, всецело посвященный эмуляции консольных игр для Sega Mega Drive.](#)
- [Уютненький портал на русском.](#)
- [Хороший, годный эмуляторный портал, тоже на русском языке.](#)
- [Популярный портал. Эмуляторы всевозможных платформ, ROM'ы.](#)
- [ROM-архив. Sega, NES, SNES.](#)
- [Еще архив.](#)
- [«Великий Дракон — твоя планета!»](#). До сих пор проходят игры.

Примечания



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
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish 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