

Flashback — 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!

Flashback (с англ. *Вспышка, Вспышка памяти, Ретроспектива*) — **винрарная** игрушка, созданная под влиянием трудов Эрика Шаи (единокровного автора и создателя эпичной [Another World](#)) и выпущенной Delphine Software в 1992 году сначала под Amiga, а потом уже под [DOS](#), [SEGA MD](#) и [SNES](#) (в шестнадцатибитных портах ролики были урезаны). Да и вообще игрушка была портирована на хуеву тучу платформ, в том числе и под [3DO](#) с перерисованными роликами.

Алсо, игрушка доставляла нехуйственным кинематографичными заставками на векторной графике.

Фабула

Главный герой игры — Конрад Харт, на вид меньше 18 (21?), так как бармен в Новом Вашингтоне отказывается продать ему выпивку, ссылаясь на юный возраст сабжа (документов-то нет) — спецгент галактического бюро разведки (за подробным сторилайном приходилось лезть в мануал к игре), страдающий паранойей от мысли, что среди добропорядочных граждан могут затесаться инопланетяне. В конце концов, в руки ему попадают волшебные очки, измеряющие молекулярную плотность — и тут-то и оказывается, что среди землян действительно кроются **инопланетяне, вынашивающие идеи, вредные для человечества**. Инопланетянам становится известно, что Конраду всё известно, и они его ловят, вламывают люлей и стирают память (почему они его просто не замочили, история умалчивает). Конрад, естественно, спасается, но попадает в джунгли на б-гом забытом Титане, без памяти, без бабла и с диким баттхертом.

Собственно, тут и начинается игра. Поиск потерянной памяти не главный квест игры — память вам вернут уже в начале второго уровня. Оставшаяся часть будет посвящена погоне за проклятыми агрессорами из дальнего космоса с желательным выпиливанием оных. Примечательно, что аж три уровня игры полностью заняты насущной проблемой добывания бабла в кратчайшие сроки: в джунглях нужно собирать деньги для покупки антигравитационного ремня; в Новом Вашингтоне деньги зарабатываются для приобретения фальшивой ксивы, а на телешоу — для билета домой.

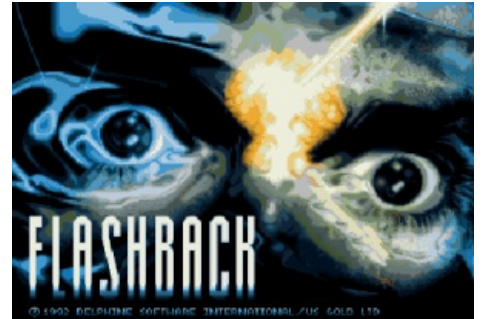
Процесс

Флэшбэк — платформер с перестрелками и минимальной (но всё же) активацией головного мозга. Конрад умеет бегать/прыгать/хвататься за выступы/подтягиваться, совсем как [Принц Персии](#). Помимо этого Конрад умеет кувыркаться, собирать и разбрасывать камни, стрелять из пистолета с бесконечными патронами и пиздить неприятеля этим же пистолетом.

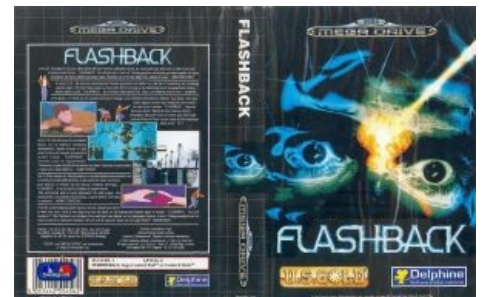
В инвентаре у Харта по ходу прохождения скапливается множество полезного и не очень хлама, большую часть которого можно юзать для получения того или иного профита.

Каждый уровень сюжетно связан с остальными и представляет собой своеобразный лабиринт, в котором нужно:

1. Понять, что тебе нужно сделать .
2. Сделать то, что нужно.



Этот взгляд знаком каждому олдфагу.



Сеговская мечта в развороте.



Не три версия для Panasonic 3DO с гламурными трехмерными

И первому, и второму способствуют выполнения квестов, разговоры с персонажами, поиск ключей/денег/телепортов/поддельных документов/прочей хуйни, а также истребление попадающихся на пути недругов. мультиками.

Также следует отметить способ локального «сохранения» игры — герой добегал до чекпоинта и после проигрыша игра возобновлялась с момента «сохранения», то есть с теми же предметами, живыми и мертвыми врагами и количеством жизней (батарейка на силовом щите Харта). Глобального же сохранения не было, просто в начале нового уровня появлялось кодовое слово, как и в сотнях других досовских игр.

Цитаты

В игре куча отсылок к фантастическим фильмам прошлых лет.

Так, в Новом Вашингтоне, чтобы заработать денег на билет до Земли, приходится участвовать в садистском телешоу «Башня Смерти», где нужно пройти все этажи и остаться в живых, как в фильме про бегущего [губернатора](#). Да и сам процесс стирания/восстановления памяти взят из кина про того же губернатора на Марсе.

История с очками, через которые можно деанонимизировать инопланетян — это пересказ сюжета фильма «[They Live](#)» Джона Карпентера. Сюжет которого, в свою очередь, повторяет рассказ сэра Стивена Кинга «Перекурщики».

В том же Новом Вашингтоне есть миссия по нахождению и отстрелу сбежавших репликантов, как в шедевральной «[Blade Runner](#)». А конец явно содран с финала «Чужого» того же Скотта.

[Есть мнение](#), что не только игра заимствовала в плагиате фильмовых плюшек, но и фильмы, вышедшие после, растаскивали [плюшки](#) уже игровые. Так, копы с реактивными ранцами были у Спилберга в «Особом мнении» (2002), а заоблачные небоскребы мегаполисов с летающим желтым такси крайне напоминают картинку из фильма Люка Бессона «Пятый элемент» (1997) Большая часть упомянутых фильмов является (хотя и сильно вольными) экранизациями произведений американского писателя Филипа Дика. Возможно, игрушка заимствует идеи из них.

И вдогонку. Цветовая палитра и некоторые декоративные элементы чужеродного мира были позаимствованы создателями двухкопеечного киновысера «Война миров 2» (2008), вышедшего сразу на видео и непригодного к просмотру чуть более, чем полностью.

Юмор

Отсутствует в игре наглухо. Отсюда: ни тебе доставляющих фраз, ни забавных графических образов, ни одной занюханной шутки (если не считать шуткой ситуацию, когда при устройстве на работу бюрократы гоняют героя из окошка в окошко).

Все преисполнено серьезности, суровости и сдержанного [пафоса](#).

Ситуацию может исправить [альтернативный взгляд на события](#) от небезызвестного Yahtzee.

Все это было ~~похерено~~ исправлено в недавнем ремейке, в котором помимо современного графона и заставок, Конрад еще и начал петросянить на самом низкопробном уровне. Видать, для современной же аудитории.

Интересный факт

В игре отсутствовали сейвы, но при старте имелась возможность ввести пароль и сразу начать играть с определенного паролем уровня. Создатели игры явно смотрели «[Звездные войны](#)», поскольку некоторыми паролями являются слова BANTHA, KASYUK, SARLAC...

В игрушке есть интересный баг — можно ходить через стены. Для этого нужно стать спиной к стенке и нажать такую последовательность кнопок: «вперед» + «бег» — и сразу же нажать «назад» по направлению к стене + «бег».

На момент выхода

Анонимус впервые узрел сие творение в телепередаче «Дэнди — новая реальность», где Сергей Супонев демонстрировал истекающей слюной у голубых экранов [школоте](#) порт игры для [Super Nintendo](#). Конечно, первое, что бросалось в глаза, так это манера передвижения героя, которая адски смахивала на [Принца](#). Флэшбэк давал очень приятную картинку — реалистично двигающиеся персонажи на красивых (по слухам, прорисованных ручками) задниках. Нетупой НФ сюжет и хорошая атмосфера.

Flashback доставлял всем: и прыжками в бездны, и [катаниями на электричках](#), и [поисками работы](#), и

участием в телешоу, и отстрелом летающих легавых, и [финальным выпиливанием целой цивилизации термоядерной бомбой](#). Не скучно было.

Тот факт, что эта игра была одной из самых продаваемых, а также имела ряд хитовых последователей, [кое о чем говорит](#).

На момент сейчас

Ясное дело, ныне игра выглядит устаревшей. Школота и ньюфаги могут только недоуменно разводиться руками: «А какого это хуя тут такого охуенного?». Движок двухмерный, спрайтовый. Диалоги не озвучены. [Корованы](#) грабить нельзя. Заставки — как из цветной бумаги вырезаны. В сюжете логические пробелы (есть такое). И кучу всего можно еще поставить в укор игре, которой почти тридцать лет. Но тем не менее.

И вот, произошло чудо: 1 октября 2013 в Steam, PSN и прочих сервисах цифровой дистрибуции появился ~~нахуй никому не нужный~~ ремейк этой замечательной игры. Трехмерные персонажи в двухмерном мире на движке Unreal: мнения разные. Ждём ремейка на движке Unreal игры [Dangerous Dave](#).



Последствия

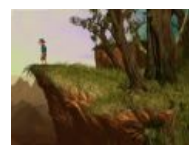
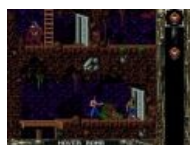
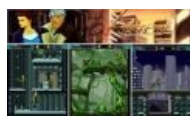
Флэшбэк породил ряд последователей, некоторые из которых были весьма годными (например, полуфэнтезийный [Blackthorne](#) от всеми любимых [Метелиц](#)).

Было выпущено также продолжение [Fade to Black](#), в котором действие происходит через 50 лет после окончания оригинального Flashback. Интересно то, что продолжение 95-го года выпуска и является полностью трехмерной игрой ([Quake](#) айдишников вышел аж в 1996-м).

У FtB должно было быть продолжение, названное Flashback Legends, и выйти оно должно было на GBA, чтобы своей двухмерной сутью вызвать слезу олдфагов. Но что-то пошло не так, и проект застопорился. В инете можно найти ROM с незаконченной версией игры. Кстати, там всё на французском.

[Epic Fail](#) также может быть последним словом.

Галерея



onEscapee.
Убогий (зато
бесплатный)
клон.

Fade to Black.
Куборукость
режет глаз, но
это 1995 год.

Cyberpunk: the
Arasaka's Plot.
Мобильный высер
в кляксах
киберпанка.

Blackthorne. Кайл
Вларос —
прогрессивный
[Арагорн](#).

Heart of Darkness.
Последний
шедевр от
французского
мастера.

Моар

- Игра Flashback — французская. И помимо этого она самая продаваемая французская компьютерная игра в истории, что и записано в книге Гиннеса.
- В миру довольно часто попадает криво сломанная версия Flashback'а, которая упарывает возможность дальнейшего прохождения на середине второго уровня. Дело в том, что там была стандартная для того времени защита от копирования а-ля «введи код с такой-то строки такой-то страницы мануала», и вот как раз в той самой середине эта защита и проявлялась в очередной раз — по идее игра должна была схватить любой введенный ключик, но хуй, и дальше этого момента сюжет уже не двигался.
- Также существует игра с точно такими же геймплеем, графикой и управлением, но совершенно другим (но не менее православным) сюжетом на J2ME под названием Cyberpunk: the Arasaka's Plot, сделанная по мотивам ролевой системы [Cyberpunk 2020](#). Там же появилась возможность выбора

оружия с различными характеристиками и имплантаты, куда уж без них. Программисты, киборги, ниндзя, заговоры глобальных корпораций также присутствуют. Игра бешено доставляет, и анонимус-олдфаг не раз обронит скупую слезу от ностальгии, тиская несчастные кнопки телефона.

- Несмотря на олдовую графику можно разглядеть, что Конрад одет в джинсы, белые кроссовки, белую майку и бежевую летнюю куртку. Скорее всего совпадение, но в вышедшем через два года фильме «Криминальное чтиво» точно так же одевается Бутч, когда едет за часами отца.

Алсо

- Флэшбек — вспышка галлюцинаций и ощущений, характерных после приёма преимущественно галлюциногенных, например, LSD или других, веществ. Может произойти многие дни спустя после употребления. Например, так.
- Флэшбек — художественный прием в кинематографе и прозе, при котором зрителю/читателю внезапно показывают сцены из воспоминаний героев.

Галерея



Харт в блаженном неведении.



Джунгли на Титане такие джунгли.



В будущем пешеходов будут давить летающие машины.



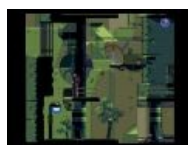
Титановый метрополитень.



Вид из окна.



На ТВ.



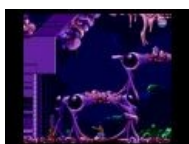
Мусора.



Бессон тоже играл. Да.

Богомерзкий ебальник супостата.

Герой без пушки не герой.



В неведомой ёбаной хуйне с местным жителем.

В неведомой ёбаной хуйне в одиночку.

Финал несколько открыт.



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
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

[en.w:Flashback \(video game\)](#)