

NES — 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!

Famicom (FAMily COMputer, *пинд.* *Nintendo Entertainment System*, *рус.* *Денди*) — расовая японская *игровая приставка* от *Нинтендо* 1983 года выпуска. В 84—85 годах появилась в *США* и Европе под названием «NES» (*евр. рас.* : *ol* — чудо). В России же и прочем СНГ о NES и Famicom в 80-е — 90-е никто не слышал, но в 90-е почти все играли в игры от них — у нас продавались нелегальные клоны Famicom'a с разных восточных стран узкоглазых национальностей. В забугорном мире их принято называть «Famiclone», у нас же ситуация несколько иная — в 90-е наибольшую популярность набрал тайваньско-русский «Dendy» (в девичестве *в/на* Тайване — MicroGenius) от ныне несуществующей компании «Steepler», да так, что в итоге именем «Денди» стали звать и остальные китайские клоны «Famicom'a». В статье ниже стоит понимать, что когда речь идёт о NES, то имеется в виду ситуация с «восьмибиткой от Nintendo» в Европе и США, когда о Famicom — в Японии, а когда о «Денди» — то об СНГ в целом и *России* в частности.



Оригинальный Famicom образца 1984 года

Оригинальный Famicom образца 1984 года

Начало

Приставка изначально была снабжена процессором с тактовой частотой около 1.8 MHz. Она поддерживала разрешение 256×240, что было эталоном для 8-битных приставок, и палитру из 54 цветов, 16 из которых одновременно выводились на экран. Всё это дело сопровождалось 5-канальным звуком — два канала с квадратной волной, один «треугольный», один «шумовой» и один для спецзвук^[1].



Оригинальная NES образца 1980-х

Оригинальная NES образца 1980-х

В Америке и Европе приставка выходила в совершенно другом формате. Американскую модель дизайнеры постарались сделать максимально непохожей на все существовавшие ранее консоли, поскольку буквально за год до этого местный рынок видеоигр *с треском обвалился*, и магазины просто не желали закупать приставки, боясь остаться с неликвидом на руках. Поэтому NES больше всего напоминала видеомэгафон — такой же плоский, квадратный и с загрузкой картриджа спереди в псевдо-ZIF-разъём. Выглядело это как *вырвиглазный пиздец* (после выхода SNES замутили слим-версию с загрузкой картриджа сверху), а поскольку *инженеры* не рассчитали потенциальную силу и тупость пендосского школика, разъём сильно изнашивался от неаккуратного обращения, после чего в нём начинал пропадать контакт, и возможность загрузки игры начинала зависеть от *погоды на Марсе*. Засранный говном и окислившимся разъём Famicom или Dendy можно почистить ластиком, а ты теперь поди-ж прочисти NES, там чтобы добраться до контактов, нужно разбирать приставку. Впрочем, можно намочить контакты картриджа спиртом и пару-тройку раз *сунуть-высунуть* в NES. Не стоит пытаться чистить контакты наждачкой — этим вы только сотрёте золотое напыление, а без него контакты окисляются быстрее на порядки.



Стиплеровские «Dendy»

Стиплеровские «Dendy»

Тем не менее, простота в обращении и дизайн сделали своё дело, и консоль буквально в течение года стала самой популярной в мире. Этому также способствовали игровая поддержка, большой ассортимент игр и регулярно выходящие новинки.

В этой стране

Steepler

На просторах бывшего Советского Союза распространялся её тайваньский клон — **Dendy**, созданный хитрыми коммерсантами из фирмы Steepler, которые ухитрились много лет успешно



Слоник Денди, увы, не зелёный

Слоник Денди, увы, не зелёный



Хорошая, годная подделка под Famicom из 90-х от компании Steepler — «Dendz Junior»

Хорошая, годная подделка под Famicom из 90-х от компании Steepler — «Dendz Junior»



40 минут вредно, что сам телевизор, единственное окно в мир, испортится, и даже что адаптер у самой приставки расплавится!^[3] С другой стороны, за напряг родители получали в вознаграждение анальный подчинитель: «Не сделаешь уроки / уборку / стойку на голове / мир во всём мире — **сломаем денди** или спрячем». Частенько таки прятали, причём частями, что порождало волну рационализаторства и членовредительства руками отпрысков: закорачивание ножницами контактов портов джойстика вместо него самого, вторые/третьи адаптеры, кусок обычного провода вместо убранного антенного, подсовывание родителям некритичных к работе приставки проводов с последующей игрой по-тихому ночами или в их отсутствие.

Закавыки с советскими телеприёмниками тоже имелись. Да, уровень сигнала на выходе приставки был поистине чудовищным, но телевизору оный похуй, у телевизора есть автоматический регулятор уровня, а цимес не в этом. Просто советские кинескопы **того времени** были **говном** (а, например, кинескопы в телевизорах 70-х продолжают работать в ебенях и у всяких там коллекционеров и по сей день) и массово дошли даже у тех, у кого приставки не было. Ведь они

выпускать приставки на нелегальном положении (без лицензии) ввиду того, что японцы из Nintendo увлеклись захватом американского рынка, а про Россию думали... ну, в общем, что **там холодно и медведи**.

Собственно в России продавались и другие компьютеры и консоли: клоны Atari 2600, ZX Spectrum, Sega Master System^[2]. Популярной стала только Денди. **А разгадка одна**: Steepler проводила просто эпическую рекламную кампанию по продвижению своего продукта. Приставки довольно быстро завладели юными умами, а владельцы фирмы гребли деньги лопатой, открыв несколько магазинов в центре Москвы (один из них всего в 50 метрах от Красной площади!), запустив передачу по **Первому** и **собственный журнал**. Серый слонёнок Денди за авторством Ивана Максимова стал популярнее **Чебурашки** и **Винни-Пуха**. Про него тоже сняли мультик, а его плакаты расклеивались по всем подворотням.

Правда, сказка длилась недолго — при попытке выйти на легальное положение фирма лопнула, как мыльный пузырь. Говорят, сейчас эти люди успешно торгуют клонами старых приставок на китайском рынке.

Но всё-таки отрицать заслуги как вообще китайских пиратов, так и самого «Стиплера», нельзя. Во-первых, если бы они не продавали свои подделки, школоты так и играла бы до конца 90-х **в волка с яйцами** (скопированных в СССР по лицензии НПО «Электроника» ВНЕЗАПНО у той же самой Nintendo); не было бы никаких передач, журналов и никакого культа. Во-вторых, у «Стиплера» при производстве консолей соблюдалась какая-никакая, но планка качества — купленные тогда приставки с картриджами и сейчас нормально работают, в отличие от новодела, воняющего пластмассой и собранного **из говна и палок**.

У меня от этой хуйни телевизор сгорел!

Кроме того, что вместо **вылизывания академического образования** дети проводили время за играми, была и техническая боязнь. Совки, привыкшие обслуживать технику вместо пользования ей, маялись, что играть больше

Micro Genius

Приставка Денди была выпущена тайваньской компанией Micro Genius; она наводняла фамиклонами не только эту страну, но и, например, Польшу, где приставки именовались Regasus. Часть клонов была куплена **Северной Кореей**, где они гордо красуются в образцовом пионерском лагере до сих пор, умиляя туристов.



1. Nintendo не включена
2. Два человека не могут играть одновременно в Mario Bros.
3. В консоли нет картриджа
4. Сама приставка не подключена к телевизору
5. Один из детей явно усыновлен
6. Отец тайно желает стать женщиной
7. Мать не на кухне

Разбор рекламы

Разбор рекламы



Световой пистолет

Световой пистолет



Famicom-гитара

Famicom-гитара



Ничего не напоминает?

были рассчитаны на небольшое время эксплуатации, и никто не ожидал столь быстрого развала СССР и появления 100500 каналов, массового распространения [видео](#) и, таки да, игровых приставок. Хорошие японские, корейские или немецкие телевизоры были только у [новых русских](#), а если обычному постсоветскому родителю и удавалось накопить на японский телевизор, дитяте он приставку туда подключить хуй позволил бы. Вообще, официально срок службы кинескопа — 7 лет, как написано в инструкции к любому телевизору уважающей себя фирмы, включая эти ваши Sony или Samsung. И то, что у телевизора 1988 года выпуска в 1996 году сел кинескоп, — это норма.



[Китайское поделие](#) для тех, кому мамка запрещает играть на телевизоре

Кроме того, Денди имели выходной сигнал PAL, а в СССР стандартом был SECAM, поэтому куча цветных телевизоров вместо цветной картинке выдавали чёрно-белую. Советские телевизоры, понимающие PAL «из коробки», появились лишь в конце 80-х (4УСЦТ), но у многих были и более старые телевизоры. В распространенных ЗУСЦТ можно было докупить плату декодера стоимостью как сама Денди и самостоятельно проапгрейдить телевизор, воткнув её в слот в модуле цветности. Впрочем, после такой модификации, приём SECAM шёл через жопу SECAM->PAL->SECAM, от чегоплыли цвета и вообще качество картинке, а поскольку все телеканалы тогда вещали в SECAM, приходилось выбирать: VHS/приставки или ТВ. Впрочем, [умельцы](#) ухитрялись засунуть джва submodule цветности в один блок цветности и даже сделать автоматическое переключение при приёме разных сигналов. У более древних телевизоров ситуация с декодерами была хуже, поэтому некоторые отчаянные пользователи, не обременённые техническими знаниями, порой скручивали и убивали свои телевизоры в попытках заставить их показывать в цвете. Или телевизор их, множителем напряжения :3

Ещё немного про различие NTSC, PAL и SECAM под катом:

Существует распространённое заблуждение, будто SECAM — устаревшая система и «весь мир уже работал в PAL, а „совки“ всё ещё вещали в SECAM», этот миф был пущен антисоветским фильмом «[Секс, ложь, видео, СССР](#)». Именно там SECAM была названа «устаревшей системой». На самом же деле, SECAM — самая новая система цветного ТВ, а дело было так: американцы придумали свою систему цветного ТВ, которая называлась NTSC, она передавала картинку с частотой обновления экрана 60 Гц (то есть, могла выдавать [60 полу-кадров в секунду](#), так называемый формат 60i), связано это было с тем, что в американских розетках ток идёт с частотой 60 Гц, и первые, ещё чёрно-белые телевизоры, дабы серьёзно не перестраивать их схемотехнику, выводили картинку именно с этой частотой, а когда принимали систему цветного ТВ, для совместимости с чёрно-белыми телевизорами, оставили стандарт 60 Гц. Разрешение NTSC несколько меньше, чем у PAL и SECAM — 480 строк, что в сравнении с цифрой равно примерно 720x480, модуляция цветовой поднесущей — фазово-амплитудная. В Германии же под руководством инженера, успевшего когда-то приложить руку аж к [Фау-2](#), разрабатывалась и была принята в эксплуатацию своя система цветного ТВ, несколько отличающаяся от NTSC в сторону помехозащищённости. Поскольку, в Европе ток в розетках идёт с частотой 50 Гц, то и изображение на экраны телевизоров выводится с такой частотой (а значит, европейские телеприёмники показывают на 10 полу-кадров меньше, чем американские), зато разрешение у PAL больше, чем у американской системы — 576 строк (в цифре это примерно 720x576), модуляция цветовой поднесущей — также фазово-амплитудная, но с отличиями.

А СССР (как и Россия в частности) не был бы собой, если бы и тут не захотел выебнуться. Перенимать американскую или немецкую телесистему было неверным решением по политическим и идеологическим причинам (первые — [наш главный противник](#), вторых мы победили в [Великой Отечественной войне](#)), поэтому СССР, совместно с Францией, разработали свою собственную телесистему «SECAM», которая была запущена в эксплуатацию в 1967 году одновременно в Москве и Париже, в один час, одну минуту, одну секунду. В целом, если отбросить радиолюбительский матан, у SECAMa с PALом из общего только разрешение (625 строк, из которых видимых — 576), такая же частота обновления (50 Гц), но вот способ передачи цвета в корне отличается от PAL, хотя бы потому, что мы используем частотную модуляцию цветовой поднесущей, а не амплитудную. За более подробными отличиями — в Педивикию. Таким образом, SECAM не может являться «устаревшей системой», она была самой новой из, в чём-то она была лучше американской и европейской систем, в чём-то хуже. Все три телесистемы до сих пор находятся в эксплуатации, вещание аналогового ТВ в России, ряде стран СНГ, во Франции и некоторых странах восточной Азии продолжается в SECAM, а в Европах, где аналоговое ТВ ещё сохранено — в PAL. Впрочем, некоторые российские кабельные и часть эфирных телеканалов перешли на PAL, связано это не с устареванием SECAM, а с устареванием оборудования для вещания SECAM — кабельным каналам проще заказать стандартное телевизионное оборудование, рассчитанное на PAL, чем выпрашивать у производителя поддержку SECAM за дополнительную плату.

Пиратские игры

Основная статья: [Пиратские игры девяностых#Денди](#)

Игры, продававшиеся в Рашке в 90-е, были пиратскими чуть менее, чем полностью. Что, в общем-то, не так уж и плохо, ибо стараниями китайских пиратов появилась возможность поиграть в такие японские шедевры, как «Mitsume ga tooru» (aka «3 eyes boy») или «Kyattou Ninden Teyandee» (aka «Ninja



Чип и Дейл во [Вьетнаме](#) — ещё не самое страшное

Cats»), и даже «Battle City» (aka «Танчики»). Эти и подобные винрары за пределами Японии издавались только на пиратских копиях.

Более того, в России продавались игры, которых не было не только в Европе и Штатах, но даже и в самой Нихонии: Chip & Dale 3, Darkwing Duck 2 и новые похождения [знаменитого водопроводчика](#) под номером «3»! Большинство этих поделок были простыми хаками, в которых тупо меняли спрайты главгероя на необходимые. Эти хаки были вполне играбельны и иногда доставляли не хуже оригиналов.

Кроме унылых хаков, китайские пираты занимались и портированием игр с других консолей. Результат зачастую был в разы лучше официальных портов. Так случилось с The Lion King и Aladdin, например. А разгадка одна: пиратки портировались с [сеги](#) и

[супернинтенды](#), а оригиналы — с ущебного геймбоя. Что, впрочем, неудивительно — год шёл 1995-й, во всём цивилизованном мире NES и Famicom считались уже говном мамонта и были нужны разве что собирателям раритетов. В итоге официально лицензированная игра, имеющая все нужные копияйты, оказывалась урезанным кривым говном с ничтожно мелкими спрайтами и ужасным звуком, а пиратская, сделанная в тёмных глубинах сырого подвала, выглядела по-настоящему роскошно. Особенно отличился пиратский композитор Victor Chen, написавший несколько доставляющих восьмибитных аранжировок для «Короля-льва». Пираты портировали и то, чего официально на NES не было — Соника (правда в виде Сомари), Donkey Kong Country, Червя Джима, [Мортал Комбат](#); иногда эти порты были играбельны, иногда — нет. А ещё узкоглазые с нуля писали собственные игры, вроде тех же «Покемонов», «Гарри Поттера» или AV Girl Fighting, выпускали продолжения хитовых игр (некоторые примеры — «Felix the Cat 1998», «Tom & Jerry 3»).



[Черепашки-ни...](#) WAIT, ОН SHI--

9000 в 1

Кроме просто игр, были сборники «[over 9000 in 1](#)», демонстрирующие гениальность китайской хитрожопости и [на самом деле](#) представлявшие собой сборники из 4—8 игр и их многочисленных модификаций с разными жизнями/оружием/начальным уровнем, а то и просто тех же игр, но с другим названием.

Некоторые образцы имели годные заставки в меню выбора игры. Одна из самых знаменитых многоигровок — «Картридж с чайками». Встречалась повсеместно, поэтому её знает любой, у кого была денди. Существовали разные вариации с разными играми, но оформление везде было одинаковым — несколько экранов, изображающих морской берег и влюблённую пару на оном. Если пролистать список с играми на несколько экранов вперёд, на берегу наступал вечер, а затем ночь. И всё это — под незабвенную восьмибитную аранжировку Unchained Melody из фильма «Привидение»... благодаря такой нестандартной подаче, многие и сейчас ностальгируют именно по этому сборнику.

[1000000 in 1](#)
[PEGASUS unchained melody](#)

Пираты такие пираты

На некоторых существовала скрытая и весьма интересная фишка — к примеру, на сборнике 4 игры, [а на самом деле их 8!](#) Другие 4 игры защиты в памяти картриджа, но доступ к ним не осуществляется из-за специфического вывода контактов на плату. Если перепаять одну из дорожек, отвечающих за работу картриджа, — получаем вместо четырёх старых игр абсолютно другие (либо сгоревший картридж). Связано это с тем, что китайцы зачастую штамповали разные многоигровки на одинаковых платах, чтобы сэкономить время. На некоторых экземплярах скрытые игры могли включаться случайным замыканием или нажатием Reset на приставке несколько раз подряд. Также встречался вариант, где код переключения был честно написан в меню со списком игр на картридже, но это скорее редкость.

Картриджи

Следует заметить, что оригинальные картриджи для NES и Famicom отличались от привычных нам: корпус был из прочной и упругой пластмассы с качественной полиграфией непосредственно от изготовителя игры, на печатную плату напаивались несколько микросхем в DIP-корпусе (обычно 3 — одна содержала код игры, другая — графику, третья была маппером), хотя бывали исключения: так, японская версия [Contra](#) с улучшенной графикой (это где «пальмы шевелятся, вода плещется, и на снежном уровне снег идёт») изготавливалась как раз таки по бескорпусной технологии, о которой далее.

У нас же львиная доля картриджей делалась в Китае или на Тайвани — впрочем, были и картриджи постсоветского производства, НПО «Электроника», например. Корпус — из знакомого всем жёлтого пластика, а при производстве печатных плат использовалась бескорпусная технология, известная как «китайская сопля»: кристалл монтировался прямо на печатную плату, после чего подключался к дорожкам и заливался эпоксидкой. Правда самые первые



Картриджи без обрамляющих пластиковых чехлов китайского производства

пиратские картриджи, 91-94 годов выпуска, так и использовали DIP-микросхемы и, соответственно, были намного прочнее, что поднимает им цену сегодня среди любителей поиграть в ретро-игры на родном железе порою выше лицевухи.

Внешне китайские картриджи также были лютым пиздецом. Название могло содержать **жуткие грамматические ошибки**, быть выдуманным или просто не соответствовать находившейся на плате игре, а картинка могла не иметь даже малейшей связи ни с названием, ни с игрой на плате. Судя по всему, сперва производился поиск по англоязычному названию, затем из результатов брали первое найденное изображение и делали из этого обложку. Наличие же на плате расхожей игры было связано с тем, что картриджи поставлялись в магазин без наклеек. Наклейки прибывали отдельным рейсом, и продавцы лепили их сами, и разумеется, иногда путали. Картриджи могли упасть во время транспортировки, раскрыться, платы — перепутаться и т. д.

Также стоит отметить упоротость самих рисунков на наклейках картриджей. Пираты могли **прифотошопить** спецназовцу с автоматом голову Микки Мауса, вырезать Марио с обложки собственной игры или подрисовать Капитану Америке пояс расцветки флага **ЛГБТ**. И всё это сопровождалось звучными словами «Super», «King» и «9999-в-1».

В итоге русские умельцы научились делать и свои картриджи — в основном на базе полумёртвых заводов по производству электроники и в больших НИИ (там, где была доступна линия по производству печатных плат и ЭВМ для прошивки микросхем). Русские варианты «Принца Персии» и прочих игр были вшиты в микросхемы ПЗУ (юзались ПЗУ-шки советского производства), на печатных платах коричневого или жёлтого цвета, как умела делать только российская промышленность середины 90-х годов. Корпус таких картриджей был вдвое ниже китайского аналога, а этикетки порой доставляли не хуже китайских. Встречались русские картриджи, в которых вместо ПЗУ использовались программируемые гом'ы с окошком производства небезызвестной фирмы Intel (окошко обязательно нужно было заклеивать, иначе под воздействием ультрафиолета из солнечного света данные медленно превращались в кашу). Алсо все игры на таких картриджах выходили уже переведенными (в отличие от **современных надмозгов**, довольно годно), встречались и поделки Александра Чудова из Ульяновска (Балда, Морской бой, **Поле чудес** и прочие).

Сюбор

Существовал (и существует до сих пор) ещё один тип фамиклонов — приставки, собранные внутри клавиатуры, внешним видом либо копирующей компьютерную, либо похожей на оную, и косящие под **домашний компьютер** 80-х. Продаются под соусом «Обучающий компьютер». Самой первой на территорию СНГ и адаптированные для русского пользователя, такие клоны начала завозить фирма «Сюбор». История повторила случай с Денди — все обычные фамиклоны в этой стране называли «Денди», а все клавиатурные стали звать Сюборами.

Клавиатурные клоны комплектовались «Обучающим картриджем», по началу с небольшим (оригинальный «Сюбор V 1.0»), а потом — с весьма широким (Educational Computer 2000) набором простенького софта, в поставку включались клоны **Word'a**, **Excel**, **DOSовского Editor'a**, обучающие программы для детей (математика, работа с клавиатурой), игры (собственные китайские разработки или попизженные оригиналы, «Donkey Kong Math», например). Обучающие картриджи можно было докупать отдельно, стоили чуть дороже своих обычных собратьев. Чтобы сие поделие сильнее напоминало полноценный компьютер, китайцы запиливали симуляторы **Windows 98** и **2000**. Интересно, что меню картриджей и большая часть софта переводились на русский (иногда — криво). В разработке программ для Сюборов были замечены отечественные программисты. И таки у поздних клавиатурных клонов была мышь, разработанная китайцами, имевшая стандартный СОМ-разъём. Многие, увидевшие такую, думают, что это стандартная компьютерная СОМ-мышь. Но это не так, на самом деле — это хитровыебанный джойстик от Денди. Если такую мышь подключить к компу — ничего не произойдёт, а если компьютерную к Сюбору — тот повиснет при движении мышью. По железной части Сюбор отличается от Денди только наличием клавиатуры и контроллера для неё унудре приставки. Обучающие картриджи на ура хавают как Famicom, так и любой фамиклон, но без клавиатуры зауправлять можно только «мышиными» вариантами оных.

Собственно, саму идею китайцы не выдумали, а всё как всегда спиздили у японцев, правда там это был не «Фамиком в клавиатуре», а отдельная



Китайское поделие...

Китайское поделие...



...и лицензионные картриджи для Famicom

...и лицензионные картриджи для Famicom



Серия «Rockman»

Серия «Rockman»



возможности бейсика на обучающем картридже Сюбор (Dendy)

Что можно было запрограммировать в Бейсике Сюбора **Family Basic SUPER PENPEN**
Можно было написать игру

клавиатура, подключающаяся в докстейшен на порт расширения Фамикома. В комплект входил картридж с Бейсиком, а также был аудиомагнитофон для сохранения [своих наработок на кассеты](#). Более того, в продвинутой версии дока имелся даже дисковод — для распространённых только в Японии трёхдюймовых — да, бдждад, именно ровно трёх, а не трёх-с-половиной, как везде — дискет стандарта Mitsumi QuickDisk.

Некоторые типы клавиатурных фамиклонов имели на борту LPT-порт для подключения стандартного матричного принтера (любой, аппаратно совместимый с Epson-80) для распечатки текстов из текстовых редакторов и быдлокода из Барсика. Но вот чего китайцы их лишили — это магнитофонного гнезда, поэтому записывать [свой код](#) можно было только на бумаге, а после выключения питания или сброса приставки, нудно вводить команды Бейсика. [ИЧСХ](#), в некоторых таких клонах была энергозависимая память с батарейкой, но в неё сохранялось только набранное в Word и Excel, а не в Бейсике.

Game Over

В буржуйском мире игры для NES выпускали до 1994-95 гг., затем все усилия по поддержке перешли на более современные приставки. Сами же NES и Famicom перетерпели смену дизайна как самих консолей, так и джойстиков (которые стали похожи на джойстики для SNES), сие продавалось под названием Famicom-2 (в Японии) и NES-2 (в других странах) до 2006 года, пока у фирмы Nintendo банально не кончились детали. Техподдержка была прекращена в 2007 году. То есть Фамикому удалось продержаться на рынке целых 24 года, правда, при действующей поддержке производителя. Однако, если вспомнить, что в то время игры почти полностью перешли в 3D, и началась эпоха правления [PlayStation 2](#), уже вполне можно засчитывать эпик вин!

Как известно, в России и прочем [СНГ с Польшами](#), оригинальных NES никто не видел, играли на пиратских подделках. Популярность их ввиду лютой дешевизны (~500 рублей за аппарат, ~60-90 — за картридж) и отсутствия компьютеров в домах обывателей держалась вплоть до конца 00-х. Так что не удивляйся, мой юный друх, когда школьник 2005 года рождения отлично знает, что такое восьмибитные версии [Battletoads](#) или [Super Mario](#). Фирма «Стиплер», которая популяризировала Денди, ушла с рынка в 1996-м. В 00-е рынком правили две фирмы — «New Game» и «Simba's», продукция которых значительно уступала по качеству сборки клонам 90-х, но в работе могла превосходить даже стиплеровскую продукцию (например, стиплеровские Денди в некоторых играх зеленают экран, а некоторые игры вообще не запускают, новодел же жрёт такое на ура), а могла из коробки быть браком, или же, опять же, некорректно работать с некоторыми картриджами (дрожжащее изображение в играх с одних картриджами и стабильное в тех же играх с других, когда старые клоны нормально жрут оба). Сильно упало качество джойстиков. Джойстики-клоны 90-х по удобству, порою, превосходят оригиналы от NES и Famicom, джойстиками 00-х можно было разве что забивать гвозди. Окончательным концом популярности Денди в РФ можно считать вторую половину 00-х, когда в каждом доме начинают появляться компьютеры, а школьники могут позволить себе [PS3](#) или [Xbox](#), и казалось бы, вот он — конец, ан нет. Подростокое поколение 90-х с удовольствием продолжает раскупать как приставки, так и картриджи к ним, продолжая стимулировать продажи, а значит, мы ещё долго будем видеть Денди (и Сеги) на прилавках магазинов. С другой стороны, зная о говённом качестве новодела, народ ломанулся в интернет-магазины в поисках лицензионных картриджами и качественной подделки 90-х. Среди них популярны три вида картриджами:



Та самая наклейка со слонёнком Денди



TV Game Cartridge

- **Лицензионные.** Ввиду привычного нам 60-контактного формата, наиболее популярны версии для Famicom. Также, они считаются наиболее красивыми, в отличие от стандартизированных американских, но и стоят (ввиду того, что выпускались только для японского рынка) дороже. Средняя цена на лицензионной картридж с популярной игрой приближается по стоимости к современной игре для [PS4](#), а то и превосходит её.
- **Картриджи со слонем.** Фирма Стиплер надёжно запрограммировала умы детей 90-х на то, что только её продукция является наиболее качественной и оригинальной. В действительности же, если приставки Стиплера по качеству сборки действительно превосходили многие клоны, то вот картриджи ничем ([НИЧЕМ БЛЯТЬ](#)) не отличаются от обычной китайской подделки тех же лет. Однако, на обороте корпуса картриджа, Стиплер лепил свою фирменную наклейку со слонёнком Денди. Именно это, и только это, отличает «[слоновий](#)» картридж от обычного «пиратского» картриджа 90-х». Цены на «слоновые» картриджи с популярными играми сегодня могут превосходить цены на лицевые фамикомоские картриджи. При том, что аналогичная им пиратка без слонёнка на наклейке идёт в разы дешевле.
- **TV Game Cartridge.** Пиратские картриджи, собранные в большом корпусе, скопированном китайцами с лицевых картриджами фирмы «Jaleco». На верхней части корпуса наличествовала надпись «TV Game Cartridge», потому так и прозвали. Такие картриджи, особенно многоигровые варианты, собирались на хороших, годных добротных DIP-микросхемах. Так что, качество их сборки максимально приближено к лицензии. Стоит отметить, что это не всегда так, одноигровые и поздние варианты оных вполне могли иметь стандартную китайскую конструкцию в виде «три сопля на плате». При том, что пластик корпуса далеко не так хорош, сломать такой — как два пальца... TV

Game Cartridge даже в 90-е был гостем не частым, большинство их было выпущено в первой половине десятилетия. Учитывая всё это, цена на некоторые, хорошо сохранившиеся экземпляры, может значительно превзойти на аукционе цену лицензионного картриджа. Самый дорогой TV Game Cartridge был продан за 20000 рублей. Так то.

Однако, массовому потребителю, NES не нужен. Но не всё так печально. После смерти во плоти NES возродилась, аки феникс, в виде эмуляторов для пека и мобильных устройств. Теперь же любой олдфаг может, поставив Nestopia или VirtuaNES и закачав пару ROMов, поностальгировать о безвозвратно проёбанном детстве. Более того, эмуляторы позволяют сохраняться (прощайте, порванные пуканы!), а ввиду большого количества [переведённых на русский язык](#) ROM-ов можно даже поиграть в тех же «Ниндзя-котов» с [полной русификацией](#).

Несмотря на то, что сейчас в NES играют в основном [гики](#) и ностальгирующие [20-летние бородачи](#), наследие консоли не забыто. На просторах интернетов можно найти поистине неисчислимое количество каверов на восьмибитную музыку (есть даже цельный отдельный жанр музыки nintendocore. Также не стоит забывать про великолепный чиптюн и битпоп), фан-арт, книги, фильмы и пародии; самопальные игры, наконец — [тысячи их!](#) Даже серьёзные конторы выпускают [пародии](#) на 8-битные игоры. Не говоря о том, что рождённые приставкой франшизы живут и здравствуют до сих пор уже на более новых консолях. Не забывают и китайцы, штампуящие на волне «модной» тоски по ретро откровенно паршивенькие клоны и картриджи, не забывает сама Nintendo, производя кастомные версии новых консолей и различные олдскульные чудеса. Вот так интересно получается — [8 бит](#) давным-давно в прошлом, а дело их до сих пор живёт и даже процветает. А твоя [PS3](#) может таким похвастать?

Continue?

В 2016 году Nintendo решила порадовать фоннатов выпуском NES Classic Mini, которая представляла собой микрокомпьютер, что-то типа Raspberry Pi, но в корпусе, повторяющем в миниатюре оригинальную консоль. В софтверном виде она была обычным эмулятором средней кривизны. В Японии консоль выглядела аки Famicom, в остальном мире — NES. Ностальгирующими олдфагами консолька встречена не просто тепло, а была сметена с полок в кратчайшие сроки. Нинтенда охуела лицом и произвела ещё два тиража приставки, после чего сказала: "Nevermore!" Тут уже в лице изменились фанаты, и консоль на вторичке резко подскочила в цене, особенно комплекты с дополнительным геймпадом. Впоследствии Нин таки сжалилась, и пообещала выпустить ещё летом 2018 года.



Японская версия

Японская версия

Но какая же история о приставке без гомерических лулзов? Консолька была разобрана и препарирована. И что же было найдено? Не падайте... В консоль были защиты пиратские ромы игр. Нинтенда, как же так? Ответа, очевидно, мы не получим никогда. История сделала полный круг.



Версия для Европы и Америки

В 2017 году Nintendo решила повторить трюк. Успех первой итерации классической консоли застал фирму врасплох. Компания поняла что сделала, а именно микрошедевр, лишь спустя какое-то время, и родила SNES Classic Mini в трёх вариантах: для Японии, Европы и Северной Америки. Наборы игр тоже слегка отличались. Но это уже другая история...

Версия для Европы и Америки

С гордостью можно сказать, что русские хакеры самые лучшие хакеры в мире, и первыми взломали обе консоли, благо внутри они были совершенно одинаковыми. На [gbx.ru](#) есть тема, посвящённая этому вопросу, и курируемая теми самыми ребятами. Таким образом, стало возможно записать практически все сколь-либо значимые игры. А благодаря кастомному эмулятору, на этих консолях можно замиксовать игры NES, SNES и SEGA.

Игоры

Основная статья: [NES/Золотой фонд](#)

На NES вышло множество шедевральных игр, о которых анонимус в этой стране даже не слышал. Например, [Метроид](#). Но те, о которых он слышал, стали культовыми.

Обзорщики

AVGN

Основная статья: [AVGN](#)

Angry Video Game Nerd (*Злобный видеогровой нерд*, настоящее имя James Duncan Rolfe) — повёрнутый на играх задрот, в своих видео поливающий говнами самые ущербные ретро игры для разных соснолей, но

в основном прославился обзорами на игры эпохи NES и Atari 2600. Его обзоры стали классикой домашнего игрожура, must have в поле зрения всех олдфагов и прочих играющих в 8-битки.

Kinaman

Kinaman ([IRL Павел Гринёв](#), *Гриф*, *Вождь*, *Миопат* и всё с приставкой *Muo*) — расово православный обзорщик ретроигр, российский аналог AVGN'а. Отличается от последнего тем, что делает обзоры не просто на игры для консолей, а на их китайские [копии](#), [порты](#), [хаки](#), завозимые компанией Steepler и бандитско-челночным рынком 90-х годов, чем бешено доставляет бородатым [олдфагам](#) в этой стране и в СНГ. Впрочем, иногда проскакивают и современные подделки. В качестве железа в своих обзорах использует различные клоны Famicom'а и даже в его руках побывал европейский NES, но основной девайс — [Dendy Classic](#). Ныне занят съёмкой ностальгически-документального проекта «Один день детства», состоящего из [няти](#) теперь уже четырёх фильмов, в которых, помимо игр, будут затронуты другие аспекты развлечений детей 90-х: телевидение, комиксы и т. д. Посему, зрителю до момента премьеры (первая серия вышла 31 декабря 2016 года) остается лицезреть лишь «Меморизы», «Лайвы» и «На кухне», от которых единственная польза — крепкий сон, да и, если быть предельно откровенным, единственный продукт Кинамана, который можно назвать годным, это, пожалуй, его «Проклятье серого слонёнка», остальное, в том числе его стримы (кроме, разве, «жаб» и «змей» — далеко не каждый анон их осиливал вообще) — исключительно на любителя. Неоднократно замечен в [пиздеже](#), что стало ещё заметнее после выхода двух из четырёх фильмов. Также есть мнение, что Кинаман — [битард](#). Не верите? Идём [сюда](#) и сверяемся.

[Проклятье серого слонёнка](#)
Смотреть фильм бесплатно без регистрации без смс без вирусов

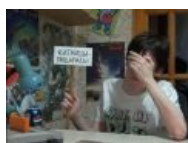
Творческий путь и значимость™

С 2005 года был одним из авторов, а после — главредом игрового офлайн-журнала Game Bit. Долгое время занимался поиском и восстановлением мультсериалов и телепередач 90-х годов, некоторые из которых озвучивал. В 2008 открыл сайт об «[Охотниках за привидениями](#)».

В начале 2010 впервые посмотрел видео Angry Video Game Nerd'а и загорелся идеей видеосъёмки. В октябре приступил к работе над фильмом «Проклятье серого слонёнка», в марте 2011 — выпустил. Именно эта картина прославилась онога в широких кругах. Рассказ ведётся о тех временах, когда колхозы разваливались, всякое [быдло лезло во власть](#), [Москва не трещала по швам](#), а приставки были [тёплыми и ламповыми](#). Закрепил успех циклом Dendy Chronicles, явив миру доставляющие хаки Марио и упоротые обложки. Но счастье продолжалось недолго.

Падение

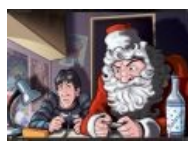
С 2014 года начался резкий спад творческой активности, на смену интересным и ироничным обзорам пришли стримы и лецплеи разной степени унылости. Основной же причиной, по словам самого Кинамана, стала весьма растянутая аж на несколько лет съёмка [НЯТИ ЧЕТЫРЁХ ФИЛЬМОВ о детстве в 90-х](#). Разумеется, вся аудитория разделилась на два лагеря: одни были в полном разочаровании и хотели продолжения банкета (черваны), другие продолжали заниматься яростным флюордросом Кинаману и всем его приспешникам, не замечая, что происходит какая-то ХУИТА (подсосы). Это породило соответствующие треды на двачах (черветреды) и даже отдельную [вики](#).



Коронная фраза



Frozza, Kinaman, Coulthard



С Дедушкой



ПафосЪ



[Карта эмоций](#)
Култхарда



Кинаман и Jjar



Собственно [суть](#)



Кинаман и McSIM снимают хроники



Съёмки
«Слонёнка»

Видеогалерея

[Rayman Legends - Living Dead Party - Grannies World Tour, 8-Bit Edition \(The End\)](#)
Какачество было примерно таким

[Презентация файтинга.avi](#)
Бксперт-денди

[Денди — Новая Реальность](#)
Супонев демонстрирует сабж

[Famicom : Final Fantasy VII - Pirate Edition \(CHN\)](#)
[Final Fantasy VII? HATE!](#)

Ссылки

- [Эму-ленд](#) — сайт с РОМами приставочных игр и эмуляторами. У сайта есть [форум](#).
- [Эму-раша](#) — сайт с РОМами приставочных игр и эмуляторами. Один из лучших российских эму-порталов, наравне с Emu-land.net.
- [ROMNation](#) — ROM-архив. Sega, NES, SNES.
- [Кинамания](#) — официальный сайт Кинамании
- [Червепедия](#) — вся правда о Кинамане
- [Канал «Кинамания»](#) — официальный канал Кинамана на тытубе
- [История Денди, СНЕС, Сеги и Стиплера в этой стране](#)
- [Эмулятор NES и Dendy](#)
- [Тред на gbх.ru, посвящённый взлому NES Classic Mini.](#)

Примечания

1. ↑ Использование специальных чипов на картриджах добавляет дополнительные каналы звука, в том числе «пилообразные».
2. ↑ NES была значительно слабее Sega Master System по техническим характеристикам, однако смогла не только обойти конкурента, но и сделать так, что сейчас в этой стране все знают, [что такое Dendy](#), и почти никто не помнит, что такое Sega Master System.
3. ↑ ЧСХ, не самый невероятный сценарий: удешевлённые китайцами путем тотальной экономии на сечениях провода и железки трансформатора питальники приставок грелись в результате ояебу как. Страдали над ними, правда, чаще не родоки, а сама школота, регулярно ощупывая несчастный закипающий блокоч в паузах между уровнями. Но главной причиной пиздеца являлся расчёт китайских блоков питания на низкое напряжение, и от наших [220 вольт](#) случался припеклобус, отчего китаец плавился и перегорал — и по сей день эту хуйню можно наблюдать, например, с китайскими зарядными устройствами.



Игры

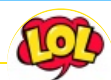
1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization 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



Девайс

3dfx Amiga An Hero ASUS EEE Brick Game Dreamcast Ellen Feiss Ipad iPhone IPod
Kirby Made in China MSX N-Gage NES PSP QRBG121-тян RTX Ru mac S-90 VHS
Windows Phone 7 Windows Phone 8 X86 Быдлодевайс Вымышленные приборы ГЛОНАСС
Говнозеркалка Детектор Дискета Жарков Защита от дурака Зомбоящик Кактус
Квадрокоптер Китайский айфон Консоли КТ315 Лятор Магнитофон Ман
Маршрутизатор Машина времени Машина Судного дня Мегапиксель Мобилодрочер
Муртазин Навител НЛ-10 Она металась, как стрелка осциллографа Пейджер Планшет
Поебень Приборчик Радиолобитель Резонатор Гельмгольца Рингтон Свистелки и перделки
Силумин Спектрум Стиллавин Тёплый ламповый звук Тамагочи Терменвокс
Терморектальный криптоанализатор Тупые свитчеры Тяни-толкай Фингербокс Циска
Экономители Эльдорадо Юность КП101 Яблочник



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
GNAА GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (ЛОП) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt