



Нестареющие джойстики!

«В этот раз хотелось бы поговорить об одном из видов развлекательного оборудования, незаслуженно, на мой взгляд, обойденного вниманием широкой общественности в России...» Д. Шинин.

В настоящее время основу среднего типового зала в России составляют имитаторы автогонок и стрельбы. И это — правильно, так как с коммерческой точки зрения является наиболее беспроблемным вариантом. В остальном, зал комплектуется из других видов аппаратов по остаточному принципу. Ставят спортивные аппараты, мотогонки, пинболлы и, наконец, джойстики.

Но хотелось бы немного вернуться назад и вспомнить, с чего все начиналось в развлекательной видеоиндустрии.

70-е годы — видеоаппараты представляли собой неказистые деревянные корпуса с небольшим

14-дюймовым экраном, двумя кнопками и одним или двумя джойстиками. Именно на них современники Beatles и Deep Purple ожесточенно резались в SPACE INVADERS и другие давно уже забытые игры.

Шли годы, технический прогресс не стоял на месте, аппараты усложнялись, увеличивались экраны и размеры самого аппарата. С возникновением более мощных процессоров появилась возможность делать программы не только типа тетриса или атаки марсиан, но и некоторые подобия автогонок, электронных тиров.

80-е годы ознаменовались уже 20-дюймовыми мониторами и це-

лым рядом автомобильных гонок: OUT RUN фирмы Sega 86, HANG ON фирмы Sega 87, POLE POSITION фирмы Atari 85, TX-1 фирмы Atari 85 (первый аппарат с тремя экранами, имитирующий движение не только спереди, но и сбоку), а также аппарат OPERATION WOLF Taito 89 — один из первых не тировых имитаторов стрельбы. Также в 80-е появляются первые аппараты с подвижной платформой на гидравлическом или электромеханическом приводе: OUT RUN DX Sega 86, TOP SPEED DX Taito 86, AFTER BURNER DX Sega 89.

В этот период о джойстиках стали потихоньку забывать, поскольку новые великолепные возможности, связанные с имитацией движения и полета, напрочь отбили у игроков желание играть в крестики-нолики.

Но новую жизнь в джойстики вдохнули *файтинговые* игры. Появление STREET FIGHTER 87 и MORTAL COMBAT 89 перевернуло игровой мир. Шедевры CAPCOM и MIDWAY возродили былую славу джойстиков, и уже миллионы игроков по всему миру ожесточенно резались в эти игры. Далее были выпущены Mortal Combat 2, Mortal

Джойстики —

это сленговое обозначение развлекательного аппарата, оборудованного одним или двумя джойстиками в виде управляющих элементов.

Файтинг —

игра, построенная на единоборстве двух и более противников, управляемых игроком посредством джойстика.

Аркадный вариант игры —

коммерчески адаптированная игра, установленная в корпусе развлекательного аппарата для эксплуатации в игровом зале.

Combat 3, Mortal Combat 4, а многочисленные продолжения Street Fighter выпускаются и по сей день, например игра Street Fighters III 3rd Strike (в Японских топах). Одним из признаков невероятной популярности этих серий игр является то, что по этим играм были выпущены художественные фильмы «MORTAL COMBAT» и «STREET FIGHTER» с Жан-Клод Ван Даммом в главной роли. Обычно бывает наоборот: сначала снимается супер-блокбастер, а затем выходит компьютерная игра. Так было с фильмом «TERMINATOR 2» — имитатор стрельбы Terminator 2 от фирмы Midway, Star Wars IV — имитатор звездолета STAR WAR DX, Star Wars VI — имитатор STAR WARS TRILOGY ARCADE от фирмы Sega, Star Wars I — имитатор гонок на звездолетах STAR WARS RACER. По фильму «Парк Юрского периода» были выпущены несколько игр — LOST WORLD и JURASSIC PARK.

В середине 90-х годов эстафету уже подставших Mortal Combat и Street Fighter подхватили новые программы от Sega — VIRTUA FIGHTER III и от Namco — TEKKEN 2.

И вот уже на протяжении почти 12 лет этим именам принадлежит практически все игровое поле джойстик-овых игр Нового и Старого света.

Вот этапы этого славного пути:

1993 г. — Tekken,
1994 г. — Tekken II,
1995 г. — Virtua Fighter III,
1998 г. — Tekken III,
1999 г. — Tekken Tag,
2002 г. — Virtua Fighter IV и Tekken IV,
2005 г. — Tekken V.

Эту монополию лишь несколько раз прерывали Dead or Alive I и Dead or Alive II от фирмы Тесмо и Soul Calibur. Необходимо отметить также серию KING OF FIGHTERS, имевшую большую популярность на азиатских рынках.

В настоящее время наиболее популярными играми в не азиатской части мира являются Tekken V и Virtua Fighter IV.

В Азии несколько иные игровые вкусы и, в отличие от Европы и Америки, там чрезвычайно популярны игры от фирмы CAPCOM, сделанные в стиле японского аниме, такие как Capcom vs SNK 2, Capcom Fighting Jam, Street Fighter III и близкие к ним по духу произведения фирмы SAMMY King of Fighters Neo Wave, Guilty Gear XX и др. Но, в любом случае, и Tekken, и Virtua Fighter входят в десятку, если не в пятерку любимых игр Японии и Тайваня.

Поскольку Tekken V только появилась и стоимость игровой платы чрезмерно высока, ее вряд ли стоит ждать в ближайшее время на российском рынке, а вот Virtua Fighter IV Final Tuned уже вполне доступна — стоимость игровой платы не превы-

шает 2500 Usd. Поэтому хотелось бы более подробно коснуться этой игры.

Итак, Virtua Fighter IV...



Это файтинговая игра, сделанная на основе платформы NAOMI, в которой два бойца сражаются на открытом пространстве.

Персонажи игры и детали ландшафта кажутся великолепно проработанными и гладкими. При просмотре игры не покидает ощущение, что наблюдаешь не игру, а смотришь мультипликационный фильм. Изменяется время суток, падает снег... Каждый из более чем 20-ти бойцов, которых может выбрать сам игрок, обладает своими уникальными приемами. Вы можете выбрать бойца практически из любого стиля восточных единоборств. Хочется отметить хорошо проработанный искусственный интеллект компьютерных соперников. Непрерывная смена тактики ведения боя компьютерным соперником постоянно держит живого игрока в напряжении. Ведь несколько пропущенных ударов могут кардинально изменить ход поединка.





Спасибо AM2 (Подразделение Sega) и персонально Ю. Сузуки за великолепную программу поведения соперников.

К минусам игры можно отнести несколько сложное освоение боевых приемов, которое может не позволить неподготовленному игроку в полной мере насладиться игрой.

Российским предпринимателям стоит также обратить внимание на предыдущую версию программы Tekken IV, так как в настоящее время эта программа являет собой лучшее соотношение цена-качество. На мой взгляд, она несколько слабее, чем Virtua Fighter IV, но благодаря выходу следующей версии игры цена Tekken IV не превышает 1000 долларов, то есть практически вдвое дешевле Virtua Fighter IV. А учитывая легкое освоение игры, ее успех в аркадном варианте несомненно очень высок.

Но спектр использования джойстиков не ограничивается файтингами. Другим направлением являются спортивные игры.

Из спортивных игр сейчас наиболее популярна серия VIRTUA STRIKER от фирмы Sega. Это имитатор фут-

больных матчей. Вы можете играть в одиночку и вдвоем либо друг против друга, либо в одной команде. В прошлом году вышла четвертая серия этой игры отличающаяся великолепной графикой.

Справедливости ради, надо отметить, что все эти игры выходят также и на PC-персональном компьютере и на игровых консолях (Sony Playstation, X-Box), но аркадный вариант все же остается интересен для игроков, поскольку в большинстве случаев аркадные версии отличаются в игре от домашних версий по игрово-

му процессу и более быстрой реакции на действия игрока.

В любом случае, джойстиковые аппараты, ориентированные, в первую очередь, на младший возрастной контингент от 5 до 12 лет, являются неотъемлемой составляющей любого развлекательного зала, не говоря уже о детском клубе или центре семейного отдыха. Грамотный подбор типов корпусов и программ для конкретного зала вполне способен обеспечить окупаемость джойстиков, сравнимую с лучшими стрелковыми имитаторами, а порой и превосходящую их.

В следующем номере я бы хотел более подробно остановиться на типах джойстиковых аппаратов, на их электронной начинке, поскольку в огромном многообразии типов платформ легко запутаться даже профессионалу.

Более подробную информацию Вы можете получить в компании SHININ & Co по телефонам: (095) 995-80-41, 787-07-41

С уважением,
вице-президент компании
Дмитрий Шинин.

