



## Слово Sheb'a

Вот и прибрал я журнал к рукам :)

Хотя сказать так будет неправильно - идейным вдохновителем, писателем, собирателем, и главным редактором был, есть и будет GamB1t.

Я лишь буду заниматься дизайном, версткой, ну и ещё что нибудь по мелочам - попросту буду помогать GamB1t'у всеми силами, что называется, буду его замом.

Постарался я может и не на славу, но сделал все что хотел - удобная навигация по разделам, хорошо читаемый шрифт, отображение в любом разрешении от 800\*600, компактный размер файла журнала, сам файл журнала представляет собой CHM файл, что делает его просмотр как удобным, так и максимально совместимым - ведь открывать его будет сама Windows, а не установленный броузер по умолчанию (*все сказанное относится к электронной версии*). Главное, что все очень удобно и читаемо. И, может, даже красиво. Хотя должен признаться что дизайн и верстка оказались дьявольски сложным трудом, но я старался.

Вобщем, говорить долго и красиво я не умею, так что читайте вступительное слово GamB1t'a и оценивайте нашу работу.

Отзывы и предложения оставляйте на форуме в соответствующем разделе, а так же пишите мне на [alex\\_h@list.ru](mailto:alex_h@list.ru)



## Слово GamB1t'a

Привет всем любителям старых приставок и старо-приставочных игр

Всеми правдами и неправдами все-таки вышел первый номер оффлайн журнала «game BIT». Что натолкнуло меня на идею создания журнала такой тематики? Не знаю, наверное, большая любовь к приставкам, скорее всего. Первый номер вышел очень сухим и недоработанным. Статей в первом номере может показаться мало, но из-за нехватки раб. силы ничего большего, увы, сделать не удалось. Кстати, насчет раб. силы. Хочу сразу поблагодарить всех, кто мне помогал и поддерживал.

Ну а пока что, поздравляю всех с прошедшим 1 мая и Днем Победы! Желаю вам всего самого лучшего и пусть журнал найдет своего читателя.

Жду отзывов на [kolomak\\_org@kharkov.ukrtel.net](mailto:kolomak_org@kharkov.ukrtel.net)

## Обращение к будущим авторам!

**GamB1t**



**Всем, кто хочет помочь журналу и написать пару статей**

1) Печатать в Notepad'е. На худой конец в Ворде.

2) Для обзора минимальное количество знаков (без пробелов) - 2500, среднее - 4500 (мерить в Ворде). В общем, чем больше, тем лучше, но минимальную отметку не нарушать.

3) Скриншоты присылать в формате png или jpg. Размер примерно 320X200/240. Количество: Если в Notepad'е, то 1 скрин на 1 килобайт текста. Если в Ворде, то 4 скриншота на 2500 знаков.

4) В начале статьи обязательно должен быть паспорт игры: полное название, жанр, разработчик, издатель (не обязательно), платформа, количество игроков, дата выхода и размер рома.

5) В конце статьи обязательно расставить оценки по категориям: геймплей, графика, звук/музыка, сложность и общая оценка по 10-ти бальной шкале. И не забыть написать пару слов в двух дополнительных категориях: достоинства и недостатки.

Если кто-то ниче не понял насчет пунктов 4 и 5, то почитайте мои статьи, разберетесь. Сразу же прошу простить редактора (т.е. меня) за то, что в некоторых статьях не хватает этого самого паспорта и оценок. Виноват я, потому что не предупредил авторов. В следующий раз, таких ляпов, по идее, быть не должно. Пишите все. Возраст и стаж в обзорописательстве значения не имеет. У Iob'a статья о Микро Машинес вообще была дебютной, а по ней сразу и не скажешь. Обещаю, что в следующем номере исправлю кучу мелких недостатков, которые вы можете заметить по ходу чтения. Ну а пока что, поздравляю всех с прошедшим 1-ым мая и Днем Победы! Желаю вам всего самого лучшего и пусть журнал найдет своего читателя.

*С уважением к читателям, всегда ваш - gamB1T*

# Музыка из игр

E-muzzon

DarkMan007



## Super Contra (NES)

<http://www.emu-land.net/get.php?&razd=music&cat=nes&id=79>

Музыкальное сопровождение этой игры очень красочное, наполнено колоритами разнообразия в каждом уровне, что придаёт игре некий магнетизм внимания геймеров и, конечно же, интерес к прохождению этого замечательного боевика двух отважных, сильных, ловких героев. Стиль музыки однозначно тяжёлый рок, видно, что человек, создавший эти композиции, знает толк в музыке... а конкретнее, стиль Melodic Death, о чём говорят интересные басовые партии, партии соло, которые очень удобно играют на гитаре [из моего опыта], ритм ударных так же напоминает стиль тяжёлого Melodic Death. В целом, я бы с уверенностью заявил, что музыка из серий игр Contra на приставке NES – The best! К тому же как и хороша сама по себе, так и очень хорошо вливается в стиль игры и в накал событий сюжета. На данный момент имеется один единственный ковер на одну из тем этой игры, который вы можете скачать по этой ссылке [http://www.vgmix.com/songs/BrainCells\\_-\\_Against\\_the\\_Rest\(Super\\_C\).mp3](http://www.vgmix.com/songs/BrainCells_-_Against_the_Rest(Super_C).mp3) – для тех, кто ещё не верит, что это звук тяжёлого металла, качать в первую очередь. Уверен что ковер-версии такого рода будут рождаться неоднократно

## Alien 3 (NES)

<http://www.emu-land.net/get.php?&razd=music&cat=nes&id=36>

«Какая игра, такая и музыка» - сказал как-то раз человек, которого я не помню..... А сказал он совершенно правильно. Alien 3 – это своего рода боевик, но мрачный и страшный, при этом несёт в себе интерес, в котором играющий сидит словно на очке! Всё это сопровождается музыкой с мрачным смыслом, но воспроизводится оригинальным звуком, замечательной мелодией. Автор композиций смог совместить в одном как бы тьму и свет звука, за что ему огромный респект! Так же звук подходит к ходу игры, словно вы находитесь там, среди чуждых нам существ. Стиль определить сложно.. я бы отнёс ближе к чему-то похожему на тяжёлый, медленный рок, причём имеется как мелодичные треки, так и мрачные, но все они наполнены живой и красочной гармонией.



# ALIEN 3

## ксеноморф, версия 3.0

### Sheb



**Шеб просто без ума от ксеноморфов! Неверите? Спросите у него!**

**А то бы стал он писать обзор именно про Чужих!**

### Alien 3

**Жанр:** Action

**Разработчик:** Arena Entertainment (Acclaim)

**Издатель:** Probe Software

**Платформа:** Sega Mega Drive

**Количество игроков:** 1

**Размер рома:** 525 кб

### Alien 3

Даже во времена незабвенной Сеги было популярно делать игры по известным фильмам - блокбастерах. Некоторые из них действительно удавались на славу и остались в нашей памяти навсегда, а некоторые стали бездушными поделками, которые не пришлось по душе ни геймерам, ни, возможно, самим разработчикам. К какой категории отнести Alien 3, об этом мы сейчас как раз и узнаем.

Игра создана по мотивам фильма "Чужой 3", видимо, с целью выколлотить побольше денег из фанатов вселенной, да и просто зрителей (Согласитесь, мало кто может отказать себе в покупке игры по мотивам недавно просмотренного блокбастера). Так как а третьей части фильма ксеноморф ("научное" название насекомообразных существ, с которыми в игре мы будем иметь дело) всего один, а в игре их - толпы. Так что действо больше напоминает второй фильм.

В игре наша основная задача провести Рипли через уровень, попутно спасая всех заключённых. Если вы не можете понять, где в игре эта самая Рипли, то отвечаю - это то ужасно худое и одновременно мускулистое (эка гипертрофия) существо, которое вы видите первым в начале игры. Очень большой вопрос, зачем нам надо спасать заключённых, в которых живут зародыши чужих. Даже вымышленной истории известно единицы случаев, когда зародыш удавалось удалить из человека, без последствий для последнего, да и то лишь с использованием последних достижений медицины. Кстати, спасти заключённых надо за очень короткое время, пройти уровень с первого раза нереально, а в игре много уровней... После истечения времени нам покажут расположение всех зеков, а так же процесс рождения из них новых чужих. Очень симпатичное зрелище. Так что, играя на приставке, лучше стоять в начале уровня до истечения времени, так как, не зная заранее расположения заключённых пройти уровень нереально - подлые разработчики не оставили ни малейшего права на ошибку. Играть на эмуляторе намного легче - просто используйте пропуск кадров. +есть возможность в любой момент сохраниться. Но не думайте, что время - ваш единственный противник, - вспомнит что я там говорил про толпы...

Пришельцы ловко и быстро атакуют, пробивают стены и делают ещё много- много пакостей. В конце каждого эпизода вас ждет сражение с боссом – огромным жуком, плюющим кислотой. Боссы похожи друг на друга, меняется только их количество.

Архитектура уровней очень запутана, потеряться очень легко. Все уровни очень невзрачны, кроме одного - пищевого отдела... Вот ради этого и надо играть в игру. Везде коровьи туши, кровь, кишки, чужие, погибающие зеки... Жуть полная.

С самими чужими мы боремся посредством огнемёта, гранатомёта, просто гранат и импульсной винтовки. Так же прилагается детектор движений. Игра жуткая и страшная (во всех смыслах). Даже не знаю, что руководило мной раньше, когда мы проходили на сеге эту игру на сложности HARD... И ведь прошли, и ведь играли целых 2 недели. Если кто не понял, то игра - для фанатов, т.е. нас.

