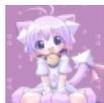


Contra — Lurkmore



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!



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Contra aka Контра — эпичнейшая из игр на аркадных автоматах, ставшей дико популярной на платформе NES, в которую задрочивали целыми днями теперешние анонимусы и тогдашние школьники. Ныне почти забыта.

Contra Trailer

Вот так всё и было

Внимание! В этой статье говорится главным образом об игре Contra на NES и Super C на ней же. Разделение между ними минимальное, дабы никто не обиделся.

Суть

Задача: спасти мир от какой-то [неведомой хуйни](#). Но фантазия [япошек](#) поражала: солдаты, разнокалиберные роботы, харизматичные [боссы](#)... Для спасения мира тогда не нужно было напрягать что-то, кроме больших пальцев на джойстике, убивая, убивая, убивая [набигающее](#) быдло. Игра [цепляла](#):

TAS HD: NES Contra in 08:51.73 by zyr2288

То самое прохождение за 8:51.73. Ахтунг! Повальная эксплуатация глюков

TAS HD: NES Contra (J) "pacifist" in 09:29.08 by Soig & zyr2288

Пацифистская версия — 9:29.08

- Аккуратной графикой, ниебацо крутым саундтреком и кошерной озвучкой. Konami, хуле.
- Разнообразием убиваемого быдла и мест действия. Хотя при должной [сноровке](#) полностью проходила за 08:51.73. После чего можно было проходить снова, еще увеличивая счет очков. И еще раз... И опять...
- Асло, можно пройти и за 9:29.08, при этом не убив ни одного врага, кроме боссов. Так что просторы для задротства поистине безграничны.
- Самый массовый враг — солдаты, — был интересен тем, что их поведение менялось в зависимости от уровня. Если на первом уровне они просто бестолково бегали, пытались прыгать и имели выраженные суицидальные склонности, то на последующих они приобретали навык стрельбы, ловко перепрыгивали пропасти, а на последних даже залегали и стреляли главгеру в ноги. Кроме того, они «респавнились» в самых неподходящих местах и в самое неподходящее время. Соскучиться с такими врагами было трудно. Для приставочных игр такой «искусственный интеллект» был большой редкостью. Также любопытно, что убитые солдаты взрывались — поэтому было распространено мнение, что это боевые человекоподобные роботы (пусть и не гигантские).
- Сменами традиционного и надоевшего бега вправо на вид-сзади-бег-вперед (кагбэ 3Д!) или на прыжки по плоскостям наверх. В Super Contra навывдумывали еще несколько изъездов, вроде вида сверху или, после убиения головы и входа в шею, пробивания вниз сквозь некую [говноподобную субстанцию](#), известную как [кишечник](#).
- Возможностью подбирать различное оружие, которое при смерти [терялось](#), и игрок оставался с говнопистолетиком. Оружие различалось буквами и винрарнейшее «S» накрывало одним залпом весь экран.
- Динамизмом, определяемым количеством одновременно находящихся на экране вражьих пуль.
- Игрой в два джойстика.
- Скорее на подсознательном уровне, но и этим тоже цепляла — главные герои были подчистую срисованы с Арнольда Шварценеггера и Сильвестра Сталлоне, блядь, — героев всех ребятишек и мужей тех лет.
- Чуть ли не все главные боссы и уровни в Contra и Super Contra были сделаны под явным влиянием творчества швейцарского художника [Г. Р. Гигера](#).
- В какой-то мере реалистичностью. На всё про всё давалось только 3 жизни, +3 континууса на 2 жизни (впрочем, новую жизнь давали за вполне божеское количество убитого мяса). Три, мать его, жизни, при смерти от одного попадания!! Даже по тем суровым временам, даже на Нинтенде (славящейся эпической необоснованной сложностью игр), этого было маловато. Но тогдашним школьникам было похуй, и проходили её и так.

Впрочем, существовал картридж, на котором в Contra имелось тридцать с чем-то (если не изменяет память) жизней для каждого игрока. Соответственно, проходить можно было не напрягаясь.

Продолжения

Под катом

- Super Contra (NES) — не менее доставляющее и эпичное продолжение. В пиндосии звалась коротко — Super C — так как в то время горел какой-то скандал, известный как [Иран-контрас](#).
- Contra Force (NES) — доставляющая, но совсем другая по сути игра. Там был нормальный сюжет и несколько отличных друг от друга персонажей с доставляющей прокачкой орудий вездесудия. Нету пришельцев — из врагов только террористы. Игра разрабатывалась в Японии под названием Arc Hound, но в итоге релиз её был отменён. Тогда разработчик продал права на выпуск американцам, которые подумали, что никому неизвестная игра про террористов всем нафиг не впиалась, и решили выпустить её под названием Contra Force. [ЧСХ](#), позже игра была вычеркнута Konami из общего канона. Именно эта часть тогда наглядно показала, что игры могут тормозить, причём жёстко.
- Operation C (Game Boy) — монохромное счастье в твоём кармане. Переделанная Super Contra для Game Boy, в некоторых уровнях даже значительно. Самая настоящая Контра, только на мелком экране, где нихрена не разглядишь. Тут можно было играть только в одну харю, что печально, но обоснованно — играть двумя персонажами на таком малюсеньком экране было бы ну совсем неудобно. Зато в конце мы можем узнать, кто же на самом деле король пришельцев. Алсо, есть новая пушка H: тот же S, только ещё и самонаводитса.
- Contra III: The Alien Wars (SNES) — очередное продолжение, больше всего запоминается графикой и неебической сложностью. Первая часть, выпущенная на 16-битной консоли, что дало разработчикам отыгаться на масштабе. Алсо, в этой части игроку позволили носить с собой одновременно два оружия, что, впрочем, делало творящийся на экране пиздец не особенно легче. Ближе к концу одно только мочилово с подряд идущими боссами. Кстати герои тут те же, что в первых двух играх: Билл Рейзор (Бешеный пёс) и Лэнс (Скорпион), но в пиндосии их переименовали какими-то левыми именами Sully & Jimbo из-за надмозгов, переводивших первые две части, которые перенесли действия первых игр в «ближайшее будущее» (начало 2000-ых), когда в японской версии действия происходили в 2500-ых годах.
- Contra: Hard Corps^[1]/Contra: The Hard Corps^[2] (SMD) — тут есть сюжет, ролевые элементы, 6 разных концовок, четыре персонажа (мужик, баба, мутант-человок и маленький, но дерзкий и имбовый [ведроид](#)), и при этом это настоящая Контра (не как Contra Force). Есть мнение, что игра является лучшим представителем серии, так как графические и звуковые возможности использовались на всю катушку, что посодействовало убийственному геймплею, а также возможности рассмотреть всех боссов, которых могли придумать только под веществами. Влияние [Гигера](#). Имелась возможность выбора последовательности прохождения уровней, и, соответственно, комплекта боссов для нагибания. С другой стороны, есть альтернативное мнение, что Contra III обладает лучшей графикой и звуком (что отчасти правда, так как SNES обгоняла SMD по своей мощности), а прикрученные к игре свистоперделки сделали игру [не тортом](#). Эти мелкие срачи можно при желании увидеть на форумах, посвящённых старым играм и эмуляции, а также в комментариях под тематическими роликами на YouTube. Остальным же [как-то всё равно](#). Для человеколюбивой Европы выпускалась под названием PROBOTECTOR, отличие в том, что все люди были заменены на роботов, робот Brownpy остался без изменений.
- Contra: Legacy of War, C: The Contra Adventure (PSX) — унылые игры, погубленные вездесущим и корявым (тогда) 3D. Хотя скорее разработчиками — расовыми пиндосами. В Японии эту порнографию даже выпускать не стали. Герой этих двух частей — Рэй из Hard Corps, только на себя не похожий ни разу.
- Contra: Shattered Soldier (PS2) — полминуты ходьбы до босса и два часа на его уничтожение. Для любителей игры Alien Soldier. Запомнилась также вырвиглазной даже по меркам Contra сложностью.
- Neo Contra (PS2) В целом, неплохая игра, запоминающаяся боссом под названием Alien Genitalia на одном из уровней и неплохим сюжетом. В многом похож на Hard Corps.
- Contra 4 (DS) — новая игра, первая каноничная часть серии за 16 лет. По геймплею похожа на аркадные версии Contra и Super C с прикрученным из третьей части выбором оружия. На выбор даётся 8 персонажей (4 секретные), но отличаются они только внешним видом. Но самая мякотка — это сложность, на которой разработчики отыгались всюю: игра настолько сложна, что игроку заботливо предлагают выбрать уровень сложности перед началом, а также сразу дают 5 жизней, которые можно легко потерять, не дойдя и до босса. Сама Konami объясняла это тем, что игра предназначена для фанатов серии, и казуалам в ней делать нечего.
- Contra ReBirth (WiiWare) — вышедшая для скачивания через инет-сервис для Wii, эта игра является модным нынче олдскульным высером. То есть игра сделана, несмотря на нынешний год, в 16-битном стиле а-ля SNES. Игра хорошая, уровни красивые, но она коротковата. А сюжет тупой даже для контры. Лучше бы они его вообще убрали, чем так изгаляться.
- Hard Corps: Uprising — вышедшая только в онлайн-сервисах PSN и XBL контра без контры в

названии. Разработать её доверили небезызвестным парням из [Arc System Works](#), а потому заимела тотальную виабушность по части графики и дизайна персов, жирненькие диалоги и [металлический](#) саундтрек от Исиватари. Формально является приквелом к [Hard Corps](#) и рассказывает про молодость генерала Багамута до того, как он стал таким говнюком и поимел в собственность [Байкен](#) одноглазую фапабельную тьян. Как и [Contra Force](#), винрарна, игральна, но совсем не торт.

- [Contra: Evolution](#) — таки remake на iPhone и Android, начавший своё существование в Китае в виде игрового автомата и игры для j2me-телефонов. Изначально продавалась только за юани и в рашку попала только через упертых товарищей с соответствующих форумов, но в конце концов дошла и до росиянского апстора. По факту — та же самая первая часть с перерисованной графикой, remastered оригинальным саундтреком, злобучим управлением (где мой джойстик, блджд!?!?) но с полным набором оружия, включая Н — самонаводящиеся ракеты, а также с обновлением запилили ещё оружия (значок с синими крылышками, название из двух букв) которое яростно мочит и так не шибко сильных врагов. Разделили игру на собсно привычное прохождение и «режим миссий», в котором нужно было проявлять чудеса задротства (пройти меньше чем за N минут, потратить не более N жизней и заработать более чем N очков). Также добавили систему прокачки (да-да! РПГ в моей контре!) и двух скрытых персонажей, которых просто так с разбегу не откроешь (хотя, в принципе, если открыть Эрику с двумя пистолями, то можно открыть и Салли). А также (куда же без этого) внутриигровые покупки и магазин (оружие и продолжения теперь можно купить), никому нафиг не впершийся. В целом выглядит вполне кошегно и игрально, если приноровиться к экранному управлению. Из-за ещё более ушлых ребят стала бесплатной.
- [Contra: Rogue Corps](#) — по словам очевидцев^[3], знатная хуета в духе [Legacy of War](#). [Epic Fail](#) по всем параметрам. Среди персонажей есть панда.

Хронология сюжета серии

- [Contra Force](#) (1992 год) — канон создателем не подтверждался, но и не опровергался. Никаких инопланетян, отряд воюет с террористами.
- [Hard Corps: Uprising](#) (2613 год) — каноничный самый ранний приквел всей серии, который не имеет никакого отношения к отряду Контра, но имеющий отношения к [Contra Hard Corps](#).
- [Contra](#) (2633 год) — та самая былинная легендарная игра, положившая начало похождениям инопланетной мрази по матушке Земле.
- [Contra ReBirth](#) (2633 год) — бешеный сюжетный венегрет. Попытка разобраться в сюжете этой игры и связать его со всей серии может привести к фрустрации головного мозга. Но создатели каноничной контры официально подтвердили канон сюжета этой части как части всей серии, видимо ради лулзов.
- [Super Contra](#) (2634 год)
- [Operation C](#) (2635 год) — внезапно, сраная часть на чёрно белом геймбое тоже является частью вселенной.
- [Contra 3: The Aliens War](#) (2636 год)
- [Contra 4](#) (2638 год)
- [Contra Hard Corps](#) и [Contra: Legacy of the War](#) (2641 год)
- [Contra: Shattered Soldier](#) (2647 год) — в этой части все тайны раскрываются и ставится точка в истории.
- [Neo Contra](#) (4444 год)

Унылые C: [The Contra Adventure](#) и [Contra: Legacy of War](#) официально исключены из канона самой Konami.

Другие версии

- Для Европы первые 4 части ([Contra](#), [Super Contra](#), [Contra 3](#) и [Contra: Hard Corps](#)) вышли под названием [Probotector](#). Версии отличались от своих братьев тем, что для ранимых детишек Старого света всех людей в игре сменили на роботов.
- Кстати, «графон» и сюжетные вставки в английской версии были либо похерены (задний фон много где стал статичным, либо вообще дико порезан), либо убраны все сюжетные вставки (включая посадку в одиноко стоящий вертолет после уничтожения). В японской версии — всё на месте, оргазм от графона по тем временам.

Влияние

Контра была сравнительно безлика, отчего абсолютно не внесла в народ никакой внятно запоминающейся информации. Лишь японская версия Contra обладала сюжетными вставками и улучшенной графикой. Но она была. И была пиздец как ахутительно хороша. Доставляла ниибаца. Нынешней школите этого не понять. [Я гарантирую это!](#)

И наворачивающиеся слёзы в конце игры, когда показывают, что остров, на котором происходило действие взрывается под грустную музыку. В японской версии под названием Kontora, слёзы были не обязательны, так как рембы съёбывали на вертолёте аккурат перед взрывом.

В этих ваших «Контактах» можно найти фильм по мотивам Alien Wars — «Наёмники: вторжение пришельцев», снятый двумя отечественными энтузиастами, братьями Вагановыми. Лютый вин!

20 лет спустя:

— Итак, запись пошла. Здравствуйте.

— Добрый день. — Как вас зовут? — Это не важно. У меня много имен. Так надо. — Вы - это тот самый пехотинец, который участвовал в операции «Контра»? — Да, я один из тех двух парней, которых на вертолете закинули в самое пекло. — Скажите, что это было? — Это был ад. Нам противостояла целая армия наемников, вооруженных до зубов. У них были пушки, танки, снайперы. Был даже робот-паук. Но потом мы столкнулись с еще более ужасным. Мы столкнулись с «чужими». — С чужими? — Ну, так мы их называли. Пришельцы. Это были непонятные монстры, огромный скелет с рогами, огромная змея... — Вы серьезно? — Абсолютно. — Кто вами руководил? Кто корректировал ваши действия? — Я не знаю этих людей. Но они настоящие профи, мы полностью доверяли им. — Как вам удалось выжить? — Ну, мы просто палили во все стороны и это нас спасало. Также к нам посылали специальные шары, с различным вооружением, аптечками. — Шары? — Ну, не совсем шары. Они больше похожи на мячи для регби. Внутри были буквы и мы подбирали только то, что нам нужно. Очень удобно, кстати. — Буквы? — Да, буквы. F, S, M, R... Вас это удивляет? — За сколько дней вы выполнили операцию? — За несколько часов. — Вы побывали в 9 различных местах всего за несколько часов? — Вы так говорите, словно это невозможно. — Расскажите, как вы выбрались оттуда? — В конце мы попали в какое-то непонятное место, видимо это был корабль пришельцев. Мы прорывались сквозь него, словно сквозь организм. Пока не добрались до их главного. Уничтожив его, нас забрал вертолет. Миссия была выполнена. — Вы очень смелый человек. — Спасибо. — И последний вопрос. Вы стреляли во врагов красной икрой? — Возможно. — Но ведь это бессмысленно! — Вы когда-нибудь стреляли в людей красной икрой? — Нет. — Тогда откуда вам знать?

Оружие

Оружие в Контре обозначалось буквами. Буквы могли выпасть либо из противника, либо из пролетающей мимо неведомой хуйни эллиптической формы.

Default — то, с чем начинал игрок. Кажется, это была винтовка. Стреляла медленно и слабо, но при желании игру можно было пройти и с ней.

S (spreadshot или shotgun) — **дробовик**. Самая любимая пушка в игре. Стрелял широким вертикальным веером. Можно было просто бежать, зажав кнопку выстрела и ни о чем не думать. Но при этом радиус поражения уменьшался, ибо ограничение в 10 пуль на экран (два залпа). Впрочем, это не мешало большинству боссов, которых можно было валить в упор (например на первом уровне), выпиливать за пару секунд непрерывной стрельбы. Очень удобно при поражении прочных, но не слишком крупных целей. Либо **непрочных, но многочисленных**.

M (machinegun, хотя есть еще вариант minigun) — пулемёт. Стрелял так же как и винтовка, но намного быстрее. Самое первое оружие в игре, которое можно подобрать. Обычно при первой же возможности менялся на что-нибудь другое.

L (laser) — лазер. Стрелял лучами, которые летели достаточно медленно. Почему-то считается, что был мощнее остального оружия, хотя это не так. Вероятно, потому что заряд лазера «прошивал» обычных врагов-солдатиков, так что одним выстрелом можно было убить сразу трех-четырёх противников, бегущих в ряд. В некоторых случаях был незаменим, в большинстве — бесполезен. Главная причина — при привычной стрельбе очередями (кнопка Turbo) жарил непрерывно в упор на дальность в полшага, что малоприменимо. Стрельба отдельными лучами через кнопку одиночного огня требовала перепрошивки спинного мозга (впрочем, в Contra кнопку одиночного выстрела можно было невозбранно держать — лазер вылетал стабильно). При игре вдвоем наиболее винрарной была комбинация S+L — первый отгоняет мелкую шушеру, второй валит особо толстых вражин. Еще одним плюсом пушки являлось то, что в отличие от M и пистолета, очередь из 4 лазерных лучей при стрельбе в прыжке/падении летела ровно по горизонтали друг над другом, не нарушая линейности. Приколял звук попадания лазером, разработчики не заморачивались на отдельный звуковой эффект, оставив звук рикошета пули.

F (flamethrower) — **огнемёт**. Пули летели по спирали и очень слабо, но наводились на цели. По статистике был унылым говном, в котором боялись случайно вляпаться. Алсо, в Super Contra это оружие было

кардинально изменено: стреляло огромными шарами и по прямой траектории, к тому же, при ударе обо что-либо шар разлетался во все стороны на четыре таких же (при повторном подборе — уже на восемь). А если перед этим зажимать клавишу огня, то оружие становится вдвое мощнее, что даже позволяет ему стрелять сильнее, чем из «S» в упор.

R (rapid) — ускорял скорость стрельбы.

B (bulletproof) — временная неуязвимость.

Exterminator (значок без буквы) — бомбуэ, в момент подбора выпиливающая всех вражин на экране. В Contra попадалась трижды, блджд.

Let da battle begin!

- [Contra для Sega Mega Drive](#)
- [Онлайн-эмулятор](#)
- [Флэш-версия](#) в метр весом
- --> <-- [Rarjpg-версия](#).
- [Contra](#) и таки для DOS тоже есть!
- [Отечественный сайт по сабжу](#)

Галерея



Картинка как бы намекает на суть Контры. Смешно, зато про войну

Contra. Версия для аркадных автоматов

Super Contra. Версия для аркадных автоматов



ContraReBirth под Wii



Движущиеся картинки

[MNG - обзор старых игр - Видео обзор Contra Force \(NES\) \[Эпизод 1\]](#)
[Contra Force. Обзор. Часть 1](#)
[Contra Уве Болла](#)
[Потные волосатые руки Уве Болла тянутся к Contra](#)

[MNG - обзор старых игр - Видео обзор Contra Force \(NES\) \[Эпизод 2\]](#)
[Contra Force. Обзор. Часть 2](#)
[Письмошная "Двойной Удар. 8 бит." \(контра\)](#)
[Контра в «письмошной»](#)

Примечания

1. ↑ Версия для Америки.
2. ↑ Кошерная японская версия. В отличие от американской версии, на каждую жизнь дается три удара и бесконечные Continue.
3. ↑ Майк Матей и его друзья поиграли в демо.



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

w:Contra en:w:Contra (video game) ae:Contra