

Dreamcast — 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!

Sega Dreamcast (moon.) — консоль из конца [девяностых](#)-начала [нулевых](#) от загнивающей Sega и её последнее творение на этой ниве. Является одним из наиболее ярких примеров того момента, когда все полимеры окончательно просраны, независимо от количества, и предметом фапа геймеров той эпохи, наряду с первой Playstation.

Как начиналась игра

Геймер вставлял диск в привод, защелкивал крышку, и консоль начинала издавать космические трещания, которые сравнить можно было разве что с загрузкой [Спектрума](#) или вставкой кассеты с фильмом в [видак](#).

На экране под упоительный мотив появлялся прыгающий голубой шарик (или красный, или оранжевый, в зависимости от региона) и раскатывался в голубую же (красную, оранжевую) спираль с логотипом, после чего начиналась непосредственно сама игра. Библиотека консоли — сплошной праздник. Помимо известных эксклюзивов было до кучи портов с других систем и в особенности — с аркадных автоматов. Но если аркадный автомат ещё надо было найти и скормить ему кучу пятакон из собственного кармана, то дримкаст позволял играть в проверенные временем хиты сколько угодно, благо что диски в этой стране стоили не больше двухсот деревянных.



Мечта™ как она есть

[SEGA DREAMCAST - Лебединая песнь Сеги](#)
История консоли

Технические характеристики

Dreamcast пришел на замену фейловому Сатурну, и поскольку в то время Сони уже всю захватывала рынок своим серым мультиприводом, создавался он с расчетом на равносильную конкуренцию. В результате вышло даже лучше ожидаемого. Графика была куда совершеннее пизс-вановской за счет сглаживания и 128 бит в загашнике, хоть и по-прежнему персонажи выглядели нестройными буратинами и местами не раскрывали рта. Dreamcast открыл шестое поколение игровых консолей.

Специальный формат носителя, обозванный GD-ROM, вроде как обеспечивал большую вместительность на диске для данных, но при этом очень легко убивался чем угодно. То есть, если там оказалась пара царапин — есть риск застрять на загрузке навечно или сделать его нечитаемым вовсе. Известны случаи, когда лазерная головка, считывающая данные, прожигала диск насквозь и образовывала в лазерном покрытии здоровое пятно (а то и вообще края диска плавилась). В основном это происходило из-за того, что чьи-то [руки располагались не под тем углом](#) и приставку неправильно выключали.

Втыкнуть в консоль можно было до четырех геймпадов (размером с неё саму), в геймпады в свою очередь втыкались вибропаки и карты памяти, нифига не компактные и похожие на разноцветные кирпичи. В некоторых КП ещё имелся встроенный экранчик с менюшкой, и в то время, когда консоль была выключена, можно было [играть на карте памяти](#) в [тетрисоподобные](#) игры — получалась портативка и стационарка [два в одном](#). Вин!

В наличии был и встроенный модем, вместо которого можно было воткнуть сетевой контроллер на выбор: 10mbit/100mbit. Если дома имелся диск с браузером, телефонная розетка и кабель от неё до приставки — добро пожаловать в сеть, ракуй на здоровье. Благодаря поддержке онлайн, открывались новые возможности для геймплея, и вскоре его стали пихать повсеместно. Помимо православных [Анрилы](#) и [Кваки](#), были игры, чуть ли не целиком состоящие из мультиплеерного режима. Проблема была лишь в том, что телефонами и розетками тогда ещё обзавелись не все, и подключаться было просто некуда. А когда стало куда, игровые серверы уже позакрывались, а вместе с ними закрылась и возможность когда-нибудь поиграть с анонимусом из Австралии или Японии, сидя у себя дома.

Также, при помощи специального загрузочного диска можно было смотреть кино и слушать музыку. Фича не новая, но приятная.

Они снова это сделали

Казалось бы, как при таких возможностях потерпеть провал?

[Dreamcast 2](#)
Трейлер Dreamcast 2. Фейк,

Однако «Сега», по доброй традиции, убила свою задумку своими же голыми руками. Начали с того, что новая приставка стала расходиться как горячие пироги, но на всех не хватило. То ли в компании сами не ждали успеха, то ли просто булки расслабили, но пришлось в спешном порядке штамповать новые консоли и вытаскивать их на рынок. Отсюда, возможно, распространенные проблемы по части железа — у многих владельцев дримкасты дохли, проработав от силы год (накрывался привод либо питание).

Бездарная финансовая политика (стоило поучиться на ошибках 3DO, которую сгубили как раз-таки жадные маркетологи) и **внезапное** появление Playstation 2 привели к тому, что Dreamcast скурвился, толком не успев развернуться и слил «Сегу» в то дерьмо, из которого они не выбрались по сей день, и не выберутся, похоже, никогда. **Goodnight, sweet prince**. Однако справедливости ради стоит отметить, что графически версии мультиплатформеров для PS 2 порой даже уступали «дримкастовским», несмотря на некоторое превосходство в железе. Наиболее яркий пример — горячо любимый тогдашней школотой Tony Hawk`s Pro Skater. При грамотной рыночной политике Dreamcast мог бы очень долго и небезуспешно конкурировать с другими консолями шестого поколения, но стоит отдать должное руководству Sega, отправившему на дно «Сатурн», который был почти вдвое мощнее, чем PS One, а потом и Dreamcast, который обзавёлся отличной игровой библиотекой буквально за полтора-два года.

Итог был довольно предсказуем. Боссы Sega на протяжении всей своей карьеры вели себя как сказочные уебаны^[1], и благодаря им не будет больше мечты, не будет новых винрарных эксклюзивов и не будет Dreamcast 2. Фаны бдят и надеются, но в ответ получают лишь **унитазную консоль**, в которой геймплей зависит от напора струи ваших ссак.

В нашей стране (как и почти во всём мире) доминировал первый Пластасн, поэтому о коробке мечты мало кто знал. Можно было прийти в магазин и спросить диски для дримкаста, на что продавцы делали круглые шары и отвечали, что такого у них нет. А те, кто знали, всё равно предпочитали плейку, поскольку в дримкасте, как и чуть ранее в 3do (а те, кто жил в более-менее крупных городах, ещё и в Сатурне), видели непонятную и ненужную альтернативу плейке. Однако игры пиратили, да ещё как! Собственно, почти все консоли, поставлявшиеся к нам, уже были взломанными и читали всё подряд. Наиболее широкий ассортимент игр предоставлял всем известный «Кудос», другую их часть — RGR, а доедал за этими двумя ныне забытый «Вектор».



У RGR были более качественные переводы, «Экко» был на редкость охуенно озвучен и переведен, а Кудос активно юзал **машинный перевод** и ляпал озвучку, состоящую из двух унылых голосов тёлки и мужика, отметившись такими перлами, как «Я победу!» в Quake III и «Румяная дубина» в Сонике^[2].

Свистелки и перделки

Клавиатурка и мышь — для лазания по интернету и удобной игры в шутаны. Встречались ещё реже, чем сама консоль.

Маракасы, микрофон, удочка, лайтган — специальные геймпады, заточенные под конкретные игры. Микрофон вообще не был вещью сильно обыденной — до этого поддержка голоса была разве что в геймпаде для нинтендовского фамикома, да и там она оказалась нахер никому не нужна. Здесь микрофон использовался в играх: Alien Front Online, Seaman, Planet Ring и др.

Танцевальный коврик — ну куда ж без него. Для игр ногами типа **Dance Dance Revolution**.

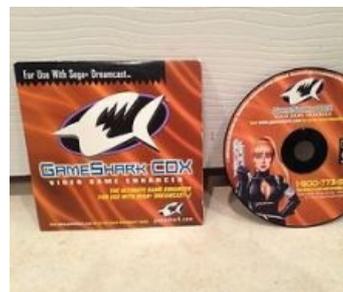
DreamKey — консольный **браузер**. Выводил пользователя в виртуальный мир, радовал няшным интерфейсом и **звуком дозвона** при входе в сеть. Теоретически — лучшее из этого списка, чем мог обладать владелец консоли.

Взломщик кодов — особая софтина на диске от некоей GameShark. Поставлялась в специальном картонном боксе, основной вин которого был в том, что внутри на халяву лежала новенькая VMU-карта для сохранений игр. По сути, диск с программой был вообще не нужен. На коробке и в мануале «Взломщик» расписывался как **волшебная чудо-программа**, дарующая в **любой** игре бесконечные патроны, жизни и возможность **ебать гусей** — если гуси в игре отсутствовали, они автоматически добавлялись. Если же по какой-то неизвестной причине кода для нужной игры на диске не было, его можно было создать самому, причем подавалось это как «любой сможет, просто набери случайные символы в строку и подпиши, что оно делает, и магия программы сделает всё остальное!». Тем, кто получше во всём этом разбирался, было очевидно, что коды не просто от балды, а на манер Game Genie, то есть чтобы вставить их в базу данных, надо было наугуглить нужные строчки в

интернете и вручную перепечатать (впрочем, как в случае и с плойкой, в каталогах игр частенько были и коды для взломщика". В дополнение ко всему, то, что уже было в базе, включалось через жопу. Надо было сперва загрузить Взломщика, активировать код, подтвердить запуск диска с игрой, вставить диск — и трали-вали. Если после всего этого появлялась оранжевая спираль логотипа вместо голубой — можно уже надеяться на чудо. Если нет — пробуй заново.

Windows CE — консоль поддерживала операционку мелкомягких, которую они надеялись раскрутить таким способом, и опять же — запускалась с диска. Игры под неё тормозили и не особенно приносили удовольствие потому как данная винда здорово "жрала систему". Майкрософт тогда не умел операционку в приставку, но очень хотел сделать консольную винду. В Сега, проверив на сколько данная винда сильнее нагружает систему приставки в отличии от родной, решили выпускать данную винду на отдельном диске для тех кто [знает толк в извращениях](#).

Золотой фонд игр



Как это выглядело у них...

Как это выглядело у них...



...и у нас.

...и у нас.



И что было внутри.

И что было внутри.

Файл:Doneglobe
by DraGoth.png

Игр достаточно.

Больше сюда ничего добавлять не надо. Нет, правда.

Игрушек, как уже сказано, было очень много, и половина из них — переносы с других систем. Поскольку особенных ограничений на появление того или иного персонажа не создавалось, на платформе успели погостить [Лара Крофт](#), Рэйман, Бомбермен, крутые червяки из [Worms](#), девки из [Dead or Alive](#), даже плейстейшновский Клоноа мельком засветился. Ниже приведены наиболее выдающиеся экземпляры.

Sonic Adventure — можно сказать, флагман всей библиотеки, талисман Сеги и её нынешний повод гордиться тем, что «могли когда-то же». Именно с этих платформеров начинается современная эпоха в серии. В первой части ёж представлял собой переходное звено из 2D в 3D: вроде бы еще толстый и коротколапый, но уже с зелеными зрачками и пафосной озвучкой. Позднее его доработали напильником, превратив в то, что мы имеем честь лицезреть уже около 10 лет. Некоторым игры не нравятся из-за излишней серьёзности и толпы ненужных персонажей; другие неистово фапают и продолжают забрасывать Сегу мольбами о продолжении. [Сега похуй](#).

Jet Set Radio — в ней бы ты остался навсегда, поверь. Дико атмосферная штука, рассказывающая о войнах [шпаны на роликах](#) в городе будущего. Запоминалось кислотное оформление, саундтрек, а также характерный звук, с которым местный спецназ преследовал героя (хоп-хоп-хоп!), и капитан Онисима, напоминавший одновременно Дика Трейси и пропитого Клинта Иствуда, с коронной фразой «Dayum!!11», когда ГГ ускользал из-под носа.

Shenmue — любой обладатель консоли был обязан поиграть в это. До выхода GTA 4 это была самая дорогая в производстве игра с бюджетом 70 млн долларов. Для сравнения, культовая и революционная Half-Life 2 имела бюджет в 40 млн зелёных. Когда прикидывали возможную прибыль от игры, то оказалось, что только лишь её окупить нужно чтобы каждый владелец Дримкаста купил её 2 с половиной

копии. Всё же данная игра на момент выхода представляла собой вершину графония какой тогда казался за гранью, способствовала демонстрации возможностей приставки для её пиара потому даже обзавелась сиквелом. Одной из главных фишек игры была продвинутая симуляция жизни (а это был 1999 год). Магазины закрывались к вечеру. Когда начинался дождь, все NPC открывали зонтики или прятались под навесом. С любым NPC можно было поговорить, на ограниченные темы, конечно, или спросить дорогу, разный NPC выдавал разную инфу. В Shenmue была дичайшая атмосфера, только и слышалось: «Это японская якудза? Да не, это китайская триада». Можно было охренительно взаимодействовать с миром, душещипательные моменты с котёнком, которого игрок **каждый день приходил кормить**. Ближе к концу Рё (протагонист) совместно фотографировался с подругой Нозоми, и игроку приходилось выбирать одну из двух фотографий. Казалось бы хуйня, но к концу второй части, когда ГГ общается по душам с новой китайской девицей Шенхуа, рассказывая о друзьях, игра являет именно ту фотографию, которую вы выбираете в первой части, ведь карта памяти хранит сейвы. Эти чувства тогда нельзя было передать словами. Так же были разные лулзы, если играть в определенные (игровые) дни, например, на Новый год. Ещё в игре имелся видеоигровой салон с юзабельными аркадными автоматами, можно было поиграть в **видеоигру в видеоигре**. Правда, драйва в игре было столько же, сколько в корейской дораме. По сути ваш персонаж самолично проводит расследование беседуя со многими людьми и занимается всякими работами заключёнными в мини игры для продвижения своего расследования + всякие квик тайм эвенты чтобы вашему Шенму гулять по городу трудно было. Создатели игры хотели чтобы геймер вживался в драматизм персонажа и проживал с ним день за днём его потуги. Вот только портировали **GTA-3** на PS2 которая графонием похуже была, но в открытом мире экшена было много и заданиями просто заваливали потому Шенму явно в игровом концепте проигрывал. Теперь Shenmue 1 и 2 благополучно портированы на пекарню, а в 2019-м даже третья часть выпустили когда такой подход в играх подойдёт для месье знающих толк в извращениях.

Headhunter — сферический боевик в вакууме от никому неизвестной Amuze, с брутальным главным героем, фапабельной и умной подругой и другими клише, но в каком оригинальном исполнении. В игре есть сильное влияние MGS. **Рояли в кустах** прилагаются. Играть стоит хотя бы из-за божественного звукового сопровождения, сделанного не абы кем, а самим Ричардом Жаком, в исполнении живого оркестра. Был порт и продолжение на PS2. Самое интересное, что об этой игре в Японии не знают, а ведь дрим там — как у нас денди.

Metropolis Street Racer — предок известной консольной серии аркадных гонок **Project Gotham Racing**.

Resident Evil:Code Veronica — продолжение серии о живых мертвецах, с вампирами и зомби, долгое время — дримкастовский эксклюзив.

Soul Calibur — файтинг с оружием, продолжение Soul Edge, который завезли сперва на аркадные автоматы, а затем на PS One. Фичей игры являлось передвижение героев в восьми направлениях — до этого все как-то привыкли, что бойцы чистят друг другу лица, перемещаясь строго влево или вправо. Шикарная графика, великолепная анимация, огромное количество приемов и новые персонажи, среди которых особо, так сказать, **выделялась**, Изабелла Валентина, она же Ivy, обеспечили игре культовый статус и всеобщую любовь. По мнению некоторых — так и вовсе лучшая игра на Dreamcast и в истории файтингов.

Space Channel 5 — танцурьки, но какие-то не совсем обычные. Играем за космическую девушку-репортера Улалу, которая старается выиграть в дэнс-баттле со злыми захватчиками. В битве с последним «боссом» требовалось держать геймпад вверх ногами, чтобы повторять его движения. А в качестве приглашенного мимопроходила — **Космический Майкл**.

Toy Commander — еще один эксклюзив. В распоряжении игрока (в зависимости от миссии) — игрушечные танки, самолеты, вездеходы, действующие в пределах большого дома. Задания были соразмерны масштабам вверенной техники: подцепить краном вертолета кусочек сахара и сбросить в чай, уничтожить всех тараканов в ванной при помощи ракет и т. д. В одной из миссий требовалось доставить дезодорант к месту дислокации вонючего кроссовка, чтобы устранить биоопасность, прежде чем все игрушки умрут от отравления. При этом от игрока требовалось побить рекорд времени, «установленный» боссом, иначе лох и не прошел. Такой себе Army Men для элитных господ.

Окромя всего прочего была куча файтингов, гонок, стрелялок, спортивных симуляторов. В последние годы жизненного цикла Dreamcast вышла игруха под названием SegaDaga, где игрок примерял на себя роль **сотрудника Сеги**, взбирающегося по карьерной лестнице.

Skies of Arcadia - JRPG про благородных пиратов которые грабят грабителей исподтишка на деревянных кораблях летающих по воздуху в мире где все корабли летающие и острова висят в воздухе. Имеет вполне себе сюжет и обозначенный выше концепт, а ещё графоний который смотрится хорошо даже сейчас. В среде JRPG котируется как одна из лучших игр данного поджанра и если вы наберёте в поисковике топ 10 лучших игр JRPG, то данная игра там обязательно будет. Другой порт покупался только для Nintendo Game Cube потому данная игра так и осталась консольным эксклюзивом в то время как Shenmue все части портировали на ПК когда мало кому он сдался...

Эмуляторы

Если консоли нет, а поиграть очень хочется, то на помощь всегда придут они. Хотя Dreamcast очень

долгое время выкобенивался и не позволял нормально себя заэмулировать ни на одной машине с процессором ниже 2ГГц, в конце концов и его прогнули. Оптимальный запуск сейчас обеспечивает NullDC, а также Demul. Chankast, начинавший вполне амбициозно, потихоньку скатывается в сраное говно и покрывается мхом. Самое главное, о чём стоит помнить — запускаются не все игры. Русифицированные образы с коряво вшитыми трейнерами могут и шиш показать, а кое-где с текстурами творится такое гуро, что лучше даже и не пробовать. Про нетплей также можно забыть — не дошла ещё техника до такого, не дошла.

Для самой Dreamcast также существуют эмуляторы, причем выпускались они теми же пиратами и кодерами-любителями на дисках с полиграфией. И то, что больше половины игр опять же не включалось, в лучшем случае делаая сброс меню, а в худшем — черный экран, никого и волновать не должно.

Ещё есть Макагон (лучшая версия на сегодня — EX v4.0.2) с вшитой программой-оболочкой. Запускает почти с 100% шансом sdi- и gdi-образы. До появления в сети вызывал много лулзов по поводу настройки «черный экран при запуске игры и шиш с маслом».

И всё-таки, что в ней такого?

Dreamcast не самая успешная приставка в плане продаж и по продолжительности жизни. Если честно, она вообще в этом плане оказалась говном, быстрее откинулся разве что вышеупомянутый ZDO и куча всяких мелких консолек от индусских разработчиков. Однако за свою короткую жизнь для неё появилось огромное количество теплых, ламповых видеоигр, каждая со своей атмосферой и особенностями. К этим играм было приятно возвращаться вновь и вновь, и даже сейчас, через много лет, продолжают пилиться гайды по [моддингу](#) и починке консолей, а олдфаги играют вечерами, смахивая скую слезу. Последняя официальная игра вышла в 2007. Dreamcast фактически завершила эру олдскульных игр, когда полигонов было мало, а веселья много, оставив после себя то самое чувство — чувство осуществленной мечты. За это её и любят. Так же данная приставка оказалась стартовой площадкой для Xbox. По началу Мелкомягкие хотели выйти на консольный рынок со своим довольно тухлым концептом приставки и тягаться с PS2 им было очково, но им же на радость Sega разорила свой приставочный сектор из-за чего они перекупили остальные концепты Дримкаста и хуящик оригинальный отменно потягался с Сонькой. Вот поэтому мелкомягкие всё ещё держатся на консольном рынке.

Уголок меметичности

- В одной из серий мультя «[Южный парк](#)» четверо главных героев пытаются собрать денег на покупку Дримкаста. Не найдя способов, решают подзаработать зубным рэкетом. В сериале было несколько серий, посвященных суеде вокруг тех или иных консолей, но выбирались всегда наиболее трендовые и популярные (PSP, Wii и т. д.), что символизирует.
- В третьем эпизоде анимехи Ga-Rei: Zero героиня держит в руках знакомый белый джойстик с разноцветными кнопками. Аниме, кстати, 2008 года выпуска. Dreamcast умер, а отсылки всё ещё есть. Что лишний раз подчёркивает любовь японских братьев к сабжу.
- Да и у [Конаты](#) могла бы быть такая, а не PS2, сдай она экзамены чуть похуже.
- В том же самом Sonic Adventure, если играть за робота E-102 и дойти до босса — большого машиноподобного робота, можно заметить, что его корпус состоит из дримкастов. В относительно недавней халтуре под названием Sonic Unleashed в одной из катцен с [доктором Роботником](#) также видно, что рядом с ним стоит белая консоль. В Sonic & All-Stars Racing Transformed бонусный персонаж в водном режиме представляет собой пад от дрима и издает характерные звуки треска привода при ударах. Sega не забывает!

Примечания

- ↑ Как оказалось, в Sony однажды были не против создать совместную с Sega консоль, но тупорылое начальство последней отклонило идею.
- ↑ Легкий уровень сложности, в оригинале — «I can win!». Второе — «Rouge the Bat» соответственно.

См. также

- [Консоли/Список](#)



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 Зомбящик 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