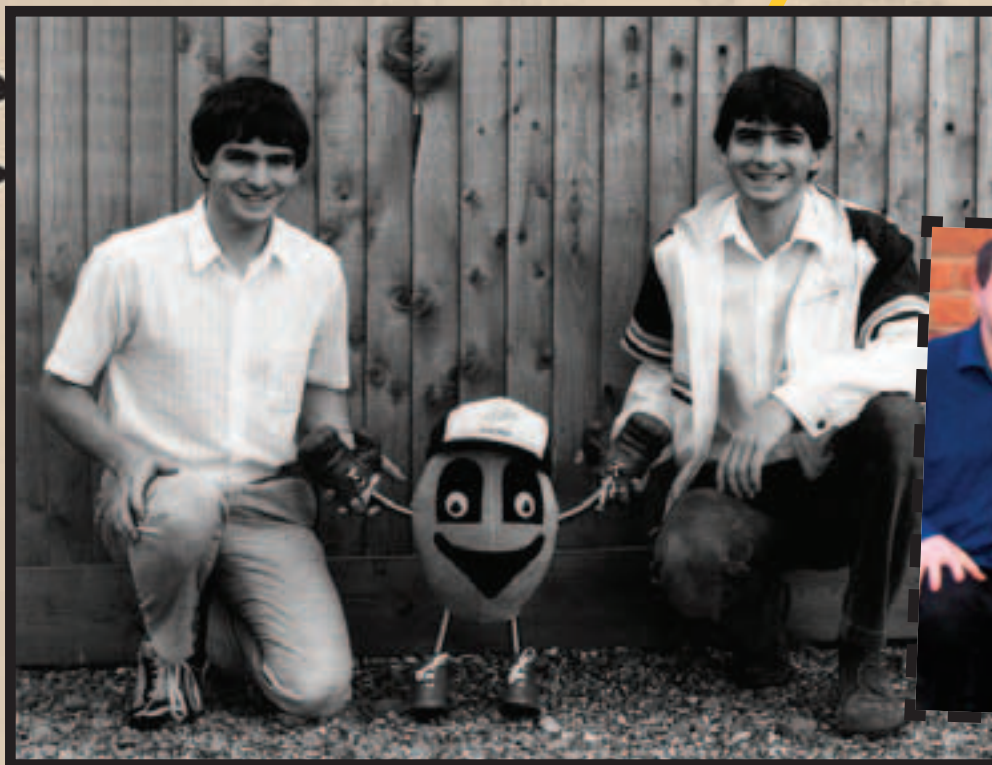




Впервые появившись на экранах домашних компьютеров в 1987 году, за прошедшее время Диззи обзавелся армией преданных поклонников и стал главным героем множества популярных игр – как приключенческих, так и аркадных. Отважное яйцо (и не надо вот этих дурацких ухмылочек) побывало в Волшебной стране, поскиталось по Острову сокровищ и даже сплавлялось по речке в каком-то разбитом корыте (рафтинг – он разный бывает). Что ж, давайте окинем взглядом богатое на события прошлое Диззи и поближе познакомимся с его создателями, Филиппом и Эндрю Оливерами.

Летом 1980 года два двенадцатилетних близнеца – звали их, представьте себе, Эндрю и Филиппом Оливерами – впервые столкнулись с видеоиграми. Проводя выходные в графстве Корнуолл, братишки зашли в местный зал игровых автоматов и утонули в какофонии причудливых, но ласкающих ухо звуков. Минувало несколько «одноруких бандитов» и немудреных развечений типа Penny Fall (бросаешь монету на кучу мелочи и надеешься, что с этой горки свалится несколько денежек), близнецы очутились перед автоматом Pac-Man. «Мы стояли и пялились на эту потрясающую машину. Тут подошел какой-то парень, бросил в нее несколько монет и предложит нам поиграть, – вспоминает Филип. – Он явно догадался, как отчаянно нам этого хотелось, и нам действительно жутко понравилось! Жаль, что финансовое положение не позволяло нам тратить много денег на игры...» Несмотря на нехватку наличности, братья нашли ловкий выход из положения. Вернувшись домой,



Молодые близнецы Оливеры и несколько странная, даже пугающая ранняя версия Диззи. Слева – Филип, справа – Эндрю. Ну или наоборот....

Близнецы Оливеры сегодня. И обновленный Диззи. На сей раз Эндрю – слева, Филип – справа. Хотя...



в Биркенхед, они лихо спелись с одним из своих приятелей, у чьего отца был Apple 2E, и вскоре проводили все свободное время за игрой в Pinball, Monsters и, само собой, Pac-Man. Год спустя Оливеры-младшие разжились ZX81, который занял место подле семейного телевизора. Хотя формально компьютер принадлежал их старшему брату, близнецы быстренько прибрали его к рукам («Да он им почти и не пользовался, ему только девушки были интересны», — оправдывается Филип). Увлечшись машиной до полной потери связи с реальным миром, Филип и Эндрю, не теряя время понапрасну, сделали несколько своих вариантов Pong. Впрочем, ZX81 был лишь отправной точкой их девелоперской карьеры — вскоре близнецы поняли, что им нужен компьютер помощнее. «Мы хотели приобрести что-нибудь с большим количеством памяти и цветов, поэтому остановили свой выбор на Dragon 32, — рассказывает Филип. — Шесть месяцев спустя мы снова проапгрейдились и купили BBC Model B — именно на этом компьютере вышли наши первые игры».

Успех пришел к близнецам Оливерам, когда они сделали скромную программу, без изысков названную Strategy. Братья послали ее на участие в конкурсе The Saturday Show, проводимом BBC и выиграли первый приз. Компания Acornsoft, которая в ту пору слыла ведущим издателем, переименовала игру в Gambit и выпустила ее в продажу. Окрыленные близнецы с головой отдались новому хобби. «Появление издателя вдохновило нас на почти круглосуточную работу, что, надо признать, шло вразрез с учебной программой в школе, — предается воспоминаниям Эндрю. — К счастью, с издателями у нас никаких заминков не возникало, потому что в нашем активе уже была из-

ПОЯВЛЕНИЕ ИЗДАТЕЛЯ ВДОХНОВИЛО НАС НА КРУГЛОСУТОЧНУЮ РАБОТУ, ЧТО, НАДО ПРИЗНАТЬ, ШЛО ВРАЗРЕЗ С УЧЕБНОЙ ПРОГРАММОЙ В ШКОЛЕ

данная игра, пусть даже она разошлась мизерным тиражом в 50 копий или около того». Парни добились успеха, а на выставке ECTS в 1985 году познакомились с братьями Дарлинггами, завязав с ними партнерские отношения, которые продлились без малого восемь лет. «Они (Ричард и Дейвид Дарлингг) преуспели в написании игр для Mastertronic, но затем решили отправиться в одиночное плавание, — объясняет Эндрю. — На выставке они ютились на небольшом стенде, рекламируя свою новую компанию Codemasters. Нам очень понравилось, что ее директоры — сами программисты, а значит, отлично понимают, каких трудов стоит сделать игру. Как бы то ни было, Codemasters впечатлилась нашим «багажом» и попросила поработать над Super Robin Hood. Когда прикидочный гонорар составляет 10 тыс. фунтов стерлингов, трудно отказаться от подобного предложения».

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ

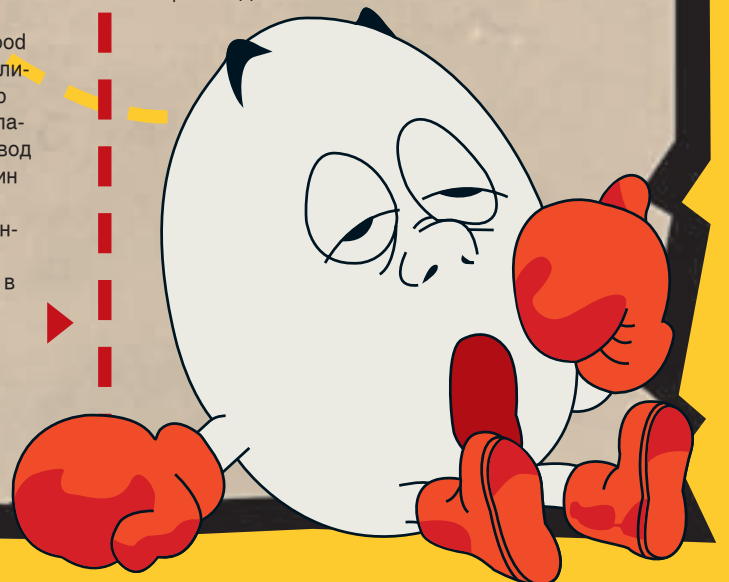
Деля на двоих один компьютер, братья программировали по 23 часа в день, позволяя себе лишь два получасовых перерыва в сутки — чтобы машина остыла. Каждый вкалывал по 18 часов, причем пока один сидел за клавиатурой, другой писал код на бумаге. Адский труд был вознагражден сполна — Super Robin Hood стал суперхитом. И хотя изначально Оливеры использовали для разработки игр Amstrad, Codemasters быстренько выслали им Spectrum, попросив начать перевод своих игр на этот компьютер. За «Робин Гудом» последовали Ghost Hunters и Grand Prix Simulator — обе игры мгновенно взобрались на вершины чартов, а Activision даже подала на Codemasters в



САМЫЕ ПРЕДАННЫЕ ФАНАТЫ?

Влюбенные в Dizzy

Пусть официально Диззи давным-давно отошел от дел, его приключения продолжают благодаря поклонникам. Посетив замечательный сайт <http://www.yolkfolk.com>, посвященный этому персонажу, вы обнаружите внушительную подборку игр, созданных людьми, влюбленными в Диззи. Тут есть и приключения, и аркады, и головоломки — в общем, все как у Оливеров и Codemasters, только неофициально. Огромное количество названий — лишнее подтверждение популярности Диззи среди игроков. Братья отлично знают и про сайт, и про фанатские игры, однако не могут посвящать им столько времени, сколько им хотелось бы. «Знаете, очень лестно, что поклонники от простого обожания переходят к разработке собственных игр про Диззи. Мы этим по-настоящему гордимся, — сообщает Филип. — Жаль, что нам не хватает времени как следует поиграть во все эти игры и отписать их создателям. Вообще, в Интернете существует несколько отличных сайтов, посвященных Диззи, но нам больше всего нравится Yolkfolk.com. Он часто обновляется (особенно форум), пытается стать порталом для других сайтов, а его создатели с уважением относятся ко всем остальным фанатам Диззи».



THE ORIGINAL GOOD EGG

суд, обвиняя Grand Prix Simulator в чрезмерной схожести на Super Sprint.

Страстно желая вернуться к формуле, которая так здорово послужила им в Super Robin Hood, но справедливо полагая, что Робину недостает индивидуальности (лицо легендарного разбойника представляло собой квадратик размером 3 на 3 пикселя), братья ударились в эксперименты...

«Однажды утром мы прикидывали, сможем ли изобразить достаточно крупное лицо, которое нормально смотрелось бы на экране. Тело к нему, разумеется, не придельвали, — рассказывает Филип. — В конце концов мы нарисовали самую большую физиономию, на которую были способны, и просто добавили к ней руки и ноги. Всего за несколько часов мы сделали всю анимацию — это я очень хорошо помню». Итак, братья создали персонажа, заставили его бегать по экрану (точнее, не бегать, а кувыряться, поскольку это было проще воплотить, чем ходьбу) и назвали его Диззи. Теперь осталось лишь придумать, героем какой игры он станет.

«Мы мечтали создать интерактивный мультфильм, поэтому кроме Диззи позарез нужны были другие персонажи и, разумеется, интересный мир, — втолковывает Филип. — Еще нам подумалось, что если сослаться на классические сказки, то можно дать жизнь такому миру, который был бы одновременно оригинальным и в некотором роде узнаваемым. Наконец, мы были уверены, что все эти идеи помогут вытащить игровой процесс из бездны заезженного «найди-ключ-отпри-им-дверь» и перетряхнуть его от моли».

Спустя два месяца каторжных работ Dizzy был закончен и готов к десантированию на ничего не подозревающую публику. Однако, вопреки ожиданиям братьев, считавших игру превосходной, она не имела должного успеха. В этом Филип от



Treasure Island Dizzy стал большим хитом благодаря хвалебным рецензиям на первую игру и популярности ее в народе.

части винит отсутствие фактора узнаваемости: «Люди в курсе, кто такой Робин Гуд. Это один из тех совершенно бесплатных брендов, о которых все слышаны. Однако с Диззи все было иначе — о нем никто ничего не знал. Поэтому по началу продажи не радовали, хотя на отклики покупателей грех было жаловаться — парни из Codemasters постоянно пересылали нам письма с благодарностями».

В итоге близнецы совершили поступок, практически невозможный в условиях современного рынка, — они сделали сиквел игры не из-за ее отличных продаж, а исключительно по настоятельным просьбам поклонников. Treasure Island Dizzy была завершена менее чем за месяц и вышла спустя 14 месяцев после оригинала. И если Dizzy для достижения заветной 100-тысячной отметки по количеству проданных копий понадобилось около полугода, то продолжение потратило на это лишь несколько недель, со свистом взлетев на вершины чартов. Разумеется, братья имеют на счет столь быстрого и громкого успеха Trasure Island Dizzy собственную теорию. «Мы уверены, что всем, кто купил первую часть Dizzy, она так понравилась, что, едва заведев в продаже сиквел, они сразу же побежали за ней в ближайший магазин, — разглагольствует Эндрю. — А все остальные — кто о Диззи слыхом не слыхивал — внезапно обнаружили игру на первых местах в хит-парадах и решили купить ее именно по этой причине».



РАЗВЕТВЛЕНИЕ

В ноябре 1987-го друзья близнецов собрали чемаданы и разъехались по университетам, а братья внезапно ощутили обилие свободного времени. И когда Дарлинги в шутку предложили Филипу и Эндрю сделать игру с Диззи в главной роли точнехонько к Рождеству, поскольку в таком случае она наверняка разошлась бы как минимум 100-тысячным тиражом, Оливеры с радостью ухватились за эту идею.

«На приключенческую игру пришлось бы потратить много времени, и мы вряд ли управимся бы в срок, — разъясняет Филип. — При этом мы по-прежнему оставались преданными поклонниками Ras-Man и частенько в шутку утверждали, что игры такого рода пишутся очень быстро. Словом, всего за один уик-энд мы сделали простенькую аркадную игрушку — пришлось обойтись без сна, зато к понедельнику на руках у нас был практически готовый код. Затем потрудился художник, слегка улучшивший графику, и музыкант, который обеспечил игру звуковыми эффектами. К концу недели Fast Food была полностью завершена».

ЗНАКОМСТВО С СЕМЬЕЙ

Оливеры — о Желтковом Народце

«Мы уже познакомили игроков с врагами Диззи и решили, что пора представить друзей, — объясняет Филип появление Желткового Народца в Fantasy World Dizzy. — Признаться, часть вдохновения мы черпали в Смурфах, потому что у этих синекожих существ тоже были друзья и родственники, а жили они в небольшой деревеньке. Нам захотелось сделать нечто подобное, да придумать персонажей разнообразнее. В итоге получились сами знаете кто...»

GRAND DIZZY

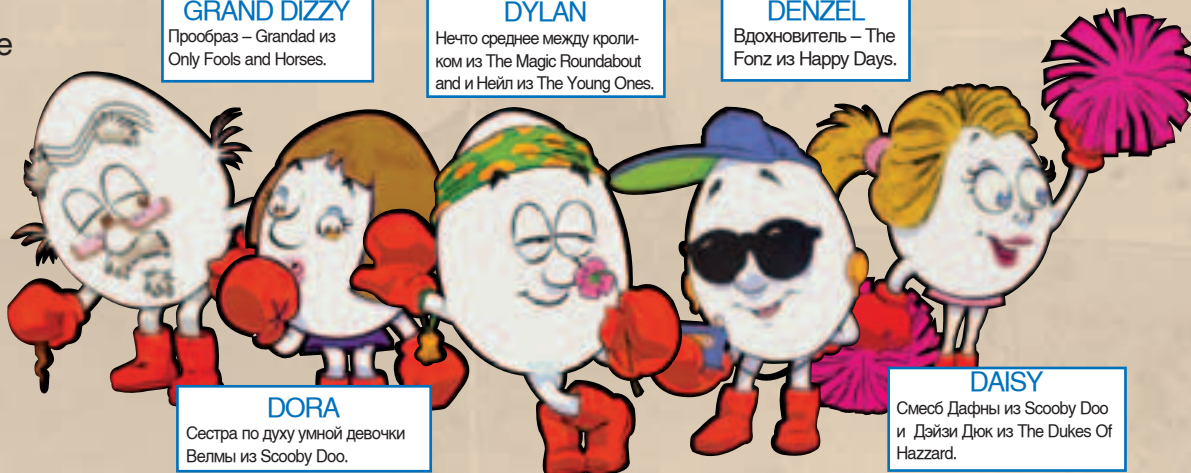
Прообраз — Grandad из Only Fools and Horses.

DYLAN

Нечто среднее между кроликом из The Magic Roundabout and и Нейл из The Young Ones.

DENZEL

Вдохновитель — The Fonz из Happy Days.



DORA

Сестра по духу умной девочки Велмы из Scooby Doo.

DAISY

Смесь Дафны из Scooby Doo и Дэйзи Дюк из The Dukes Of Hazzard.



Члены семьи Диззи дебютировали в Fantasy World Dizzy. Они раздавали герою советы и всячески подбадривали.

Хотя Fast Food действительно поспела к Рождеству, уровня продаж предыдущих игр с Диззи в главной роли ей достичь не удалось. Братья списывают это на слишком быстрое время прохождения и недостаток творческого начала, которое присутствовало в приключенческих играх. Это, впрочем, не помешало близнецам выпустить еще несколько игр-пазлов, причем Оливеры отлично понимали, что именно Диззи является причиной их успеха.

«Если у вас есть столь популярный персонаж и постоянно растущая армия преданных фанатов, вы можете взять любую идею и продать в два раза больше копий игры, сделав Диззи ее главным героем, – популярно разъясняет Филип. – Благодаря ему наши новые проекты добивались громкой славы».

Понимая, что следующая игра про Диззи просто обязана стать приключенческой, братья взяли небольшой «отпуск», выпустив Grand Prix Simulator 2, The Race Against Time и Jet Bike Simulator (первый продукт из более дорогой Plus-линейки Codemasters). Осенью 1988 года близнецы готовы были приступить к работе над игрой Fantasy World Dizzy, в которой появилось несколько новых персонажей, названных Желтковым Народцем.

Несмотря на название, ни они, ни Диззи не были настоящими яйцами – по крайней мере, на этом настаивают Оливеры. «Это всего лишь самая здоровая физиономия из всех, что мы заставили бегать по экрану, – настаивает Эндрю. – Мы пытались наделить персонажа настоящими чувствами, чтобы люди прониклись к нему большей симпатией. Не стоит даже говорить, что лицо было очень важно для осуществления этой задумки». Как бы то ни было, вышеупомянутая желтковая братия сыграла на руку успеху сериала, придав ему столь необходимую глубину, которой остро не хватало предыдущим играм. Теперь Диззи мог пообщаться с другими существами, что пришлось по душе покупателям.

Что самое замечательное, Fantasy World Dizzy стала популярной еще до того, как ее увидели в Codemasters. «В то время в этой компании работало всего шесть человек, большинство которых были членами семейства Дарлингов. Мы, в

свою очередь, жили с ними отнюдь не на соседней улице, так что схема выглядела так – они просили нас что-то написать, мы это делали и отправляли им, – вдается в объяснения Филип. – Забавная штука – Fantasy World Dizzy успела уйти в печать, поступить в продажу и стать бестселлером еще до того, как кто-то в Codemasters удосужился вставить кассету в магнитофон и загрузить игру. У них просто не было на это времени. Дарлинги нам очень сильно доверяли, а мы доверяли им – такие отношения редко встречаются».

Codemasters на самом деле не о чем было волноваться, поскольку Fantasy World Dizzy оказалась куда лучше и успешнее предшественниц, став настоящим суперхитом как среди покупателей, так и по отзывам критиков. Сделав Ghostbusters II для Activision и Operation Gunship для Codemasters, Оливеры решили снова вернуться к Диззи и написали головоломку Kwik Snax – пожалуй, лучшую из всех неприключенческих игр с этим персонажем в главной роли.

ПОВОЗИТЕ ПОДРЯДЧИКОВ

Между тем в продаже появлялись новые консоли, и Codemasters загорелась желанием прорваться на американский рынок NES (к тому времени эта приставка распродалась 20-миллионным тиражом, тогда как Spectrum – всего миллионным). Братьям поручили портировать Treasure Island Dizzy на NES – демо-версия была показана на выставке CES 1990 и вызвала большой интерес среди посетителей. Обрадовавшись, Codemasters решила выпустить новые версии Fantasy World Dizzy и Grand Prix Simulator. Однако и персональные компьютеры забрасывать было не резон, поэтому после недолгих раздумий Оливеры поручили создание Magicland Dizzy студии Big Red Software, а сами погрузились в работу над играми для NES.

«В сутках явно не хватало часов, чтобы сделать все, что нам хотелось, – вздыхает Эндрю. – Мы поддерживали теплые дружеские отношения с Big Red Software (вообще говоря, большая часть этого коллектива сейчас работает с нами)



«ИГРЫ СЕРИИ DIZZY МЫ ХОТЕЛИ СДЕЛАТЬ ИНТЕРАКТИВНЫМИ МУЛЬТФИЛЬМАМИ»

и с уважением относились к их собственным играм. Что касается Dizzy, то наше сотрудничество выглядело так – мы писали черновой сценарий, а потом наслаждались конечным продуктом, который выходил из-под их пера. Dizzy Prince of the YolkFolk они сделали практически самостоятельно, и нам очень понравился результат, поскольку парням удалось ухватить самую суть сериала и не растерять ее по дороге. В некотором смысле их игры были даже лучше наших».

Продукция Big Red Software пользовалась популярностью – студия выпустила необычную головоломку Panic Dizzy! и основала свой собственный сериал Seymour, который более чем слегка смахивал на Dizzy. Наконец, именно благодаря Big Red Software на свет появилась великолепная, но не лишенная недостатков (многие обвиняли ее создателей в гигантомании) Spellbound Dizzy. Несмотря ни на что, эта игра оказалась одной из самых успешных за всю историю сериала – не точка, но восклицательный знак в сотрудничестве студии с близнецами Оливерами. В то время как версии Dizzy для домашних компьютеров пользовались чрезвычайной популярностью, работа братьев на NES (а затем еще и на Master System, Mega Drive и Game Gear) не слишком спорилась. «Переход на консоли оказался нелегким делом, – разводил руками Филип. – Мы делали игры со сверхзвуковой скоростью, однако, ворвавшись на этот рынок, мы нос к носу столкнулись с титанами вроде Mario и, чуть позже, Sonic The

ОБЪЕМНОЕ ЯЙЦО?

Ждать ли нам Dizzy 3D?

THE ORIGINAL
GOOD EGG



Hedgehog. Разработка жутко затянулась, графику пришлось поднимать на новый уровень, и внезапно мы обнаружили, что тратим на написание одной игры в десять раз больше времени, чем раньше. Пользователи консолей требовали больше анимации и беготни по экрану, а думать никто особо не хотел. Именно в этом причина такого оглушительного успеха Sonic – его разработчики поставили все на быстрый геймплей и сорвали куш. Но Диззи в эту схему совсем не вписывался, и именно поэтому сериал постепенно начал терять популярность. Народ жаждал экшна».

Fantastic Adventures of Dizzy некоторый успех все же нискала, хотя отнюдь не тот, на который рассчитывали близнецы. Прогнозы по числу проданных копий колебались где-то в районе полумиллиона, однако на деле застопорились на отметке пос скромнее – что-то около 125 тыс. Не исключено, что этому поспособствовало и судебное разбирательство между Nintendo и Codemasters по поводу Game Genie (устройство для ввода кодов) – игра со свистом пролетела мимо рождественских праздников и вышла лишь в апреле. Диззи определенно начал сдавать рыночные позиции, но самое глубокое потрясение фанатам еще лишь предстояло пережить.

НОВОЕ НАЧАЛО?

Диззи сошел с рельсов, и хотя игры с ним в главной роли продолжали продаваться, на первые места в чартах они уже не попадали. Вины близнецов или Big Red Software в этом не было – просто-напросто игрокам начали надоедать приключения этого персонажа. Dizzy Down The Rapids, некогда существовавшая в виде мини-игры из The Fantastic Adventures of Dizzy, – типичный пример хороших отзывов в прессе и в покупательской среде, но не слишком большой популярности. Bubble Dizzy, несмотря на уникальность концепции, тоже не смогла завоевать всеобщую любовь.

НАМ ПРОСТО НУЖНО БЫЛО БОЛЬШЕ 24 ЧАСОВ В СУТКАХ, ЧТОБЫ УСПЕТЬ СДЕЛАТЬ ВСЕ ИГРЫ, ХОТЕЛОСЬ БЫ.

В наш век возрождения старых игр на новых консолях было бы вполне логично выпустить трехмерную игру про Диззи. О возможности ее появления мы и спросили у Оливеров, тем более что трехмерный трейлер уже давно прописался на сайте <http://www.fantastiodizzy.com>. Однако Филип сразу же заметил, что существование ролика еще не означает, будто новая игра находится в разработке: «Фанаты были в восторге, решив, что мы делаем новую игру про Диззи. Однако мы всего лишь хотели посмотреть, как народ отнесется к этой идее». Хотя некоторые поклонники Диззи с радостью приняли нового Диззи, мы, признаемся, были настроены чуть более скептически. Тем не менее, Филип утверждает, что если сериал будет возрожден – а произойдет это наверняка на Game Boy Advance – он наверняка перейдет в трехмерный мир: «Все персонажи-долгожители смело шагнули в 3D, и нам всегда казалось, что Диззи должна постичь та же участь. Это позволяет сильно раздвинуть рамки игрового процесса и сделать окружение более богатым».

Так значит, трехмерное приключение все-таки планируется?

«Никогда не говори никогда», – загадочно отвечает Филип.

«Идея Bubble Dizzy осенила нас, когда мы наблюдали за пузырьками газа, поднимающимися со дна стакана с лимонадом. Мы сидели и думали – ух ты, как они здорово несутся ввысь, потом лопаются, а на их месте появляются другие пузырьки, – признается Эндрю. – Нам показалось, что это можно превратить в интересную игру. К тому же нас очень вдохновила роскошная аркада для Commodore 64 под названием Nebulus. Мы хотели сделать нечто похожее, но все же свое».

Приближалось очередное Рождество, и Codemasters сочла его подходящим для появления новой приключенческой игры про Диззи. Хотя Spellbound Dizzy продавалась просто замечательно, издатель был откровенно недоволен ее чрезмерно низкой розничной ценой, решив в корне изменить положение.

«Codemasters заметила, что доходы от продаж Spellbound Dizzy были просто мизерными по сравнению с количеством проданных копий, – объясняет Филип. – К сожалению, новая ценовая политика слишком далеко ускакала от старой – покупателям приходилось платить 10,99 фунтов стерлингов вместо привычных 2,99, а никакого промежуточного варианта не существовало. Разумеется, игра была выпущена в большой коробке и сопровождалась неплохой рекламной кампанией, не говоря уже о том, что над ней пришлось как следует попотеть, дабы оправдать высокую стоимость. В принципе, игры такого качества давно уже продавались за подобные деньги, так что никто особо не возмущался. Мне кажется, что вплоть до этого момента фанаты Диззи были вполне довольны соотношением цена/качество. Ну а с появлением Crystal Kingdom Dizzy им всего-навсего пришлось смириться с неизбежностью – теперь мы продаем свои игры за те же деньги, что и остальные компании».

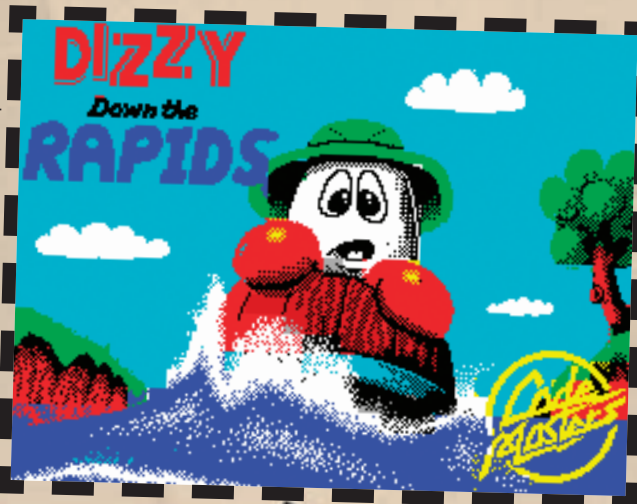
Что бы там ни утверждали братья, Crystal Kingdom Dizzy не пользовалась большой любовью фанатов. Скучные бонусы, которыми Codemasters снабдила игру, дабы оправдать ее высокую цену, тоже не сыграла на руку седьмой части. Именно в это время между близнецами и Codemasters пробежала черная кошка. Как следствие, их последние совместные игры немножко лихорадило. Оливеры решили портировать несколько сво-

их NES-релизов на сеговские приставки Game Gear и Master System, поскольку это было просто и прибыльно. Работа продолжалась, а отношения с Codemasters постепенно портились, да и вообще дела шли не ахти как. К примеру, игра Dreamworld Pogie так и не появилась на свет, поскольку несколько человек покинули команду Филипа и Эндрю, и близнецы не смогли их никак заменить.

На этом сюрпризы не кончились. В один прекрасный день маркетинговый департамент Codemasters объявил братьям, что ни одна из находящихся в разработке игр не познает радости самостоятельного релиза. Делать было нечего, и Оливерам пришлось упаковать три игры (Wonderland Dizzy, Go! Dizzy Go! и Dizzy the Adventurer) в один сборник. Но Codemasters и на этом не успокоилась – близнецам доверительно сообщили, что две приключенческие игры никому не нужны. Филип и Эндрю, скрепя сердце, выкинули из сборника Wonderland Dizzy и заменили его портированной версией Panic Dizzy! Осознав, что команда тает на глазах, а жить приходится на зарплату своих жен, братья разорвали всяческие отношения с Codemasters и основали собственную компанию.

ИГРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Увы и ах, создание новых игр про Диззи для более новых компьютеров и консолей было признано невыгодным с финансовой точки зрения (вот как все изменилось со времен выхода Treasure Island Dizzy). Правами на торговую марку Dizzy Оливеры владеют совместно с Codemasters (50 на 50), но толку с этого – чуть. К счастью, в будущем дело может сдвинуться с мертвой точки, хотя Филип счита-



ПУТЕШЕСТВИЕ В РОССИЮ

В родном Отечестве тоже делали игры про Диззи

Немалый вклад в Dizzy-движение внесли русские фанаты. Подавляющее большинство их игр вышло на ZX Spectrum, хотя наши умельцы умудрились даже «Радио-86PK» и «Вектор-06Ц» приспособить для продвижения Dizzy в массы. Некоторые образчики – например, классические Dizzy X и Dizzy Y, а также более новую Dizzy Underground – не стыдно поставить на одну полку с лучшими работами Оливеров и Big Red Software. К сожалению, на PC русские фанаты Диззи, практически не отметились (от силы пара-тройка игр), что весьма печально. За них приходится отдуваться англичанам. Более подробно об отечественных (и не только) играх про Диззи можно почитать на сайте <http://www.yolkfolk.ru>.



Вы не ошибетесь, если приобретете Dizzy Collection. Правда, для этого сначала нужно добыть Amiga. Вознаграждены будете тремя великолепными квестами и парочкой пазлов.

ет, что если уж очередной игре про Диззи и суждено появиться в продаже, она обязана оказаться ОЧЕНЬ хорошей.

«Время от времени мы ведем с Codemasters переговоры насчет воскрешения Диззи, и за минувшие годы даже сделали парочку чисто художественных тестов (см. видеоролик на сайте <http://www.fantasticdizzy.co.uk>). Однако никто не хочет возвращать этого персонажа в строй лишь ради собственно возвращения. Обе компании заработали хорошую репутацию, успев произвести уйму замечательных игр – таких, которые Диззи и присниться не

могли. Если нам приспичит снова обратиться к этой теме, придется придумать нечто особенное».

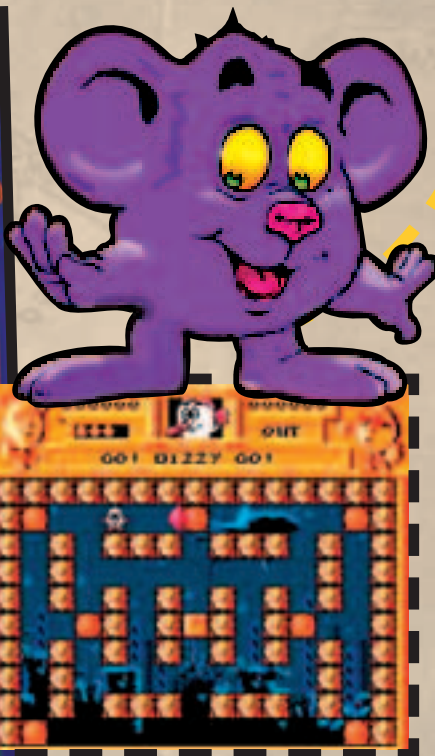
И пусть конкретных планов на будущее Диззи и близнецов и нет, они все равно очень довольны поддержкой со стороны поклонников. «Просьбы вернуть Диззи не утихают по сей день – прямо бальзам на душу. Постоянно приходят письма (в том числе и с просьбами о приеме на работу), авторы которых рассказывают, что именно этот персонаж вдохновил их попробовать силы в игровой индустрии, – довольно рассказывает Эндрю. – Однако когда речь заходит о Диззи,

необходимо четко осознавать разницу между детскими воспоминаниями и качеством современных суперхитов. Если он вернется, ему придется соперничать с играми вроде Jak & Daxter или Ratchet & Clank, в которые вложены долгие месяцы разработки и огромные бюджеты. Конечно, если какой-нибудь издатель пожелает инвестировать деньги в игру про Диззи, он может смело на нас рассчитывать. Кстати, многие выражают горячее желание поиграть в наши старые приключенческие игры на карманных платформах. Так что не исключено, что явление Диззи народу состоится на мобильных телефонах. Поживем – увидим».

Уже сейчас братья раздумывают о том, каким будет новое приключение Диззи. «Нам кажется, что оба «Шрэка» достигли именно того уровня проработки персонажей, сюжета и визуального ряда, о котором мы всегда мечтали, но не могли воплотить в жизнь по технологическим причинам, – рассуждает Филип. – Если мы когда-либо решимся сделать игру про Диззи, то двинемся именно в этом направлении».

Ну а сейчас близнецы неопишимо счастливы оттого, что Диззи продолжает жить в сердцах игроков, и радуются успеху, которого он смог достичь. «У нас есть теория (быть может, неправильная, но все же), что Диззи заставил людское воображение работать на полную катушку, чего нынче днем с огнем не сыщешь, – задумчиво произносит Филип. – Старые технологии позволяли лишь наметить развитие сюжета и персонажей, а все остальное за нас додумывали игроки. Примерно так же обстоит дело с книгами и их голливудскими экранизациями. Листая страницы, вы включаете свое воображение, и оно позволяет вам увидеть такие вещи, о которых режиссер даже не догадывается».

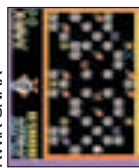
Вернется Диззи или нет – одно ясно как день: и близнецы Оливеры, и легионы фанатов продолжают любить этого яйцеголового искателя приключений и не обделят его своей поддержкой в будущем.



Go! Dizzy Go! – один из многих пазлов с участием Диззи. Ни один из них особого успеха не добился.

Пусть Диззи и не появлялся в коммерческих играх уже более 12 лет, но его популярность с годами не меркнет. Созданный близнецами Оливерами в 1987 году, Диззи быстро стал культовой фигурой и оказался одним из самых известных персонажей на 8-битных компьютерах (он засветился в большем количестве игр для Spectrum, чем любой другой герой). Купаясь в лучах успеха, Диззи иногда забывал о своих корнях и появлялся в аркадных играх (которые, впрочем, по большей части и в подметки не годились приключенческим), а затем переключал на более мощные 16-битные компьютеры. И когда уже казалось, что Диззи вот-вот совершит головокружительный прыжок на приставки, между близнецами Оливерами и Codemasters возникли тяжкие разногласия, из-за которых несколько игр так и не появились на свет, а приключения Диззи неожиданно подошли к концу.

KWIK SNAX



1989
Домашние игры
8-битные системы
В отличие от Fast Food, при создании Kwik Snax близнецы Оливеры не делали серьезных ошибок, и эта игра по сей день остается лучшей головоломкой с Диззи в главной роли. Диззи, угодивший в лабиринт размером с один экран, избегает неприятных встреч с врагами, передавая стоще по ходу игры и пытаясь собрать строго определенное для каждого уровня количество фруктов. Собирая их в правильном порядке, можно было заработать больше очков (как в Bob Jask), а враги спойкой давили сгыбями. Удобное управление, применяемая графика и несколько боковых мелодий украсили игру — Kwik Snax доказала, что Диззи может путешествовать по другим жанрам, если все делать как следует. Внимание! Описывается версия для Commodore 64 — играется она немногим лучше Fast Food.

DIZZY



1986
8-битные компьютеры
Именно здесь все и началось. Сила притяжения Диззи вошла во сердца игроков, побуждая их покупать все новые и новые компьютеры. Диззи тогда похвастался абсолютным лидерством в мире компьютерных игр. Вскоре он стал культовой фигурой и оказался одним из самых известных персонажей на 8-битных компьютерах (он засветился в большем количестве игр для Spectrum, чем любой другой герой). Купаясь в лучах успеха, Диззи иногда забывал о своих корнях и появлялся в аркадных играх (которые, впрочем, по большей части и в подметки не годились приключенческим), а затем переключал на более мощные 16-битные компьютеры. И когда уже казалось, что Диззи вот-вот совершит головокружительный прыжок на приставки, между близнецами Оливерами и Codemasters возникли тяжкие разногласия, из-за которых несколько игр так и не появились на свет, а приключения Диззи неожиданно подошли к концу.

TREASURE ISLAND DIZZY



1987
Домашние игры
8-битные системы
Второе явление Диззи народу началось с всевозможных хота и поправок изданной операционной системы. Диззи тогда похвастался абсолютным лидерством в мире компьютерных игр. Вскоре он стал культовой фигурой и оказался одним из самых известных персонажей на 8-битных компьютерах (он засветился в большем количестве игр для Spectrum, чем любой другой герой). Купаясь в лучах успеха, Диззи иногда забывал о своих корнях и появлялся в аркадных играх (которые, впрочем, по большей части и в подметки не годились приключенческим), а затем переключал на более мощные 16-битные компьютеры. И когда уже казалось, что Диззи вот-вот совершит головокружительный прыжок на приставки, между близнецами Оливерами и Codemasters возникли тяжкие разногласия, из-за которых несколько игр так и не появились на свет, а приключения Диззи неожиданно подошли к концу.

FANTASY WORLD DIZZY



1988
Домашние игры
8-битные системы
Именно здесь Диззи, образно выразившись, достиг зрелости. Появление родственников главного героя добавило франшизе столь необходимой ему глубины, а изобилие юмора придало и без того отличной игре дополнительный шарм. Обилие текста не только не мешало прохождению, но и позволяло сюжету выйти на новый уровень и оправдать претензии на «лучшее мультиплеерное приключение». Улучшение меню позволяло самостоятельно выбирать, где и в какой момент стоит выполнить тот или иной уровень. Можно было играть вдвоем, а это было очень приятно. Диззи тогда похвастался абсолютным лидерством в мире компьютерных игр. Вскоре он стал культовой фигурой и оказался одним из самых известных персонажей на 8-битных компьютерах (он засветился в большем количестве игр для Spectrum, чем любой другой герой). Купаясь в лучах успеха, Диззи иногда забывал о своих корнях и появлялся в аркадных играх (которые, впрочем, по большей части и в подметки не годились приключенческим), а затем переключал на более мощные 16-битные компьютеры. И когда уже казалось, что Диззи вот-вот совершит головокружительный прыжок на приставки, между близнецами Оливерами и Codemasters возникли тяжкие разногласия, из-за которых несколько игр так и не появились на свет, а приключения Диззи неожиданно подошли к концу.

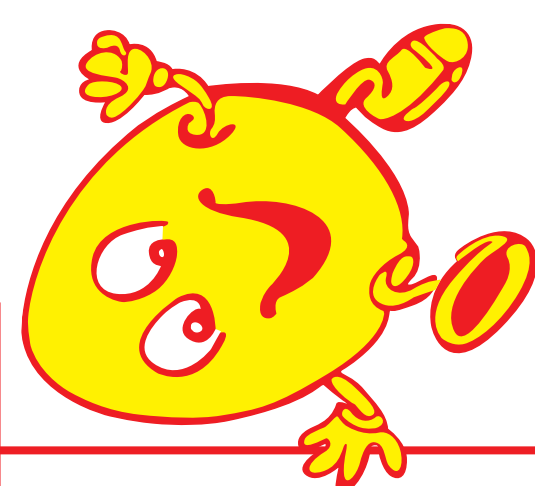
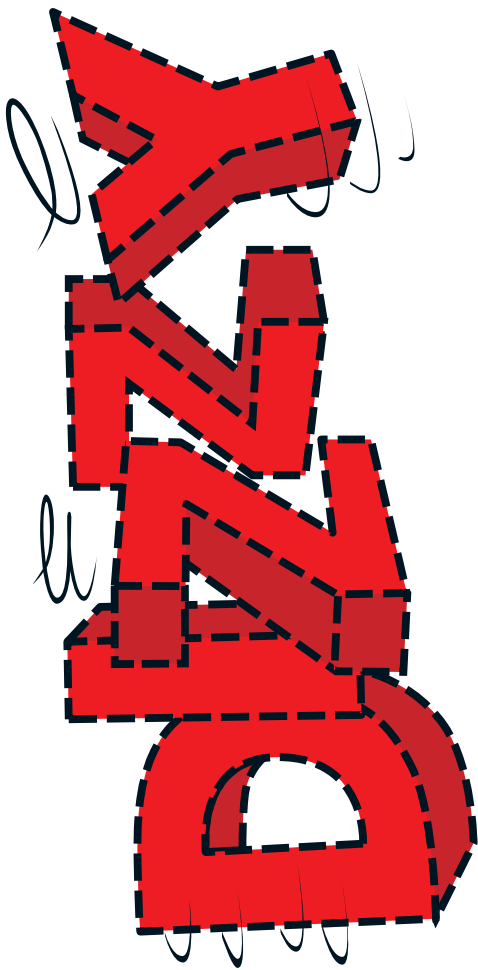
DIZZY: THREE AND A HALF



1990
Spectrum
В восьмидесятых и начале девяностых к журналам часто прилагались бесплатные кассеты, которые заполняли ботмиками и другими короткими одноактными играми с популярными персонажами вроде Кота Манти, Dizzy, Three and a Half — это приключенческая игра на пять экранов, которая поставила в комплект с рождественским выпуском журнала Smash. В ней Диззи должен был спасти своего двоюродного брата Дэнни, а затем найти вход в Волшебную страну. Игра считалась своеобразным прологом четворт части похожей на Dizzy (отсюда и подзаголовок «Три с половиной») и была третьим по счету творением близнецов Оливеров, которое попало на кассету Smash. Кстати, Дэнни ни в каких играх больше не появлялся.



1987
Домашние игры
8-битные системы
Диззи вольноотно чувствовал себя в приключенческом жанре, однако игроки и разработчики с ним в главной роли, обычно пользовались куда меньшим успехом. Fast Food стала первой настоящей игрой про Диззи, являясь игровой пародией на Рас-Мэн с минимальным количеством улучшений по сравнению с классикой жанра. Несли никакой пользы и отсутствие музыкального сопровождения, а полное отсутствие искусства и интереса к игре, что вызвало негативную реакцию игроков и разработчиков. От Fast Food лучше держаться подальше, в особенности от звуковой музыки. Ах да, и местный Диззи мало похож на настоящего.



DIZZY PANIC!



■ 1980
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Приключенческие игры про Диззи становились все лучше и лучше, а вот в стране голодомов дела обстояли куда хуже. Ярким тому пример – Panic Dizzy – очередное жалкое подвие тетриса. Из четырех труб падали разные фигурки, а Диззи должен был ловить их в подвешенной форме, которые располагались на упревающей конвейере. Если фигурка случайно падала не в ту форму, потолок опускался на одну линию – и так до тех пор, пока не наступил конец игры. Выглядела Panic Dizzy моллдом, однако заторможенный процесс управления и нечеткий игровой процесс делали эту игру скорее уютной, чем сложной.

MAGICLAND DIZZY



■ 1980
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Магическая первая приключенческая игра о Диззи, которую по контракту с компанией Оливером создавала студия Big Red Software. И надо признать, что братья сделали очень верный шаг – хотя Magicland Dizzy оказалась не менее спорной, чем остальные игры серии, с ней было очень просто найти общий язык благодаря постоянному отсылкам к классическим сюжетным сюжетам. Игроки пытались раздобыть Дозу, съездив в отравленные яблоки Белоснежки, и помани голоду над тем, как вытаскивать Эскимуру из камня – эти и многие другие замечательные головоломки всем пришлись по душе. Др. Оливер в игру столь необходимый главный герой индиатора энергии, который искавал Диззи от множества дурацких смертей, Big Red Software выдала на-гора заслуженный хит.

DIZZY: PRINCE OF THE YOLK FOLK



■ 1981
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Появившись в части широкораспространенной сборника Dizzy's Excellent Adventures, однако оказался настолько популярным, что удостоился отдельного релиза. С геймплеем в этой игре все в полном порядке, однако из-за небольшого размера (всего 30 экранов) ощущалась она очень быстро и оставила неприятное ощущение чего-то откровенно плохого: на сборниках подобные игры смотрятся замечательно, но выучка их отдельной практикой неидеальном виде – это, знаете ли, натель. Впрочем, Prince of the YolkFolk, за разработку которой снова отвечал Big Red Software, остался в памяти как весьма приятное развлечение, пусть даже и слишком короткое.

SPELLBOUND DIZZY



■ 1980
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Появившись в продаже, Spellbound Dizzy оказалась самой обаятельной на тот момент игрой про Диззи и насчитывала более 100 экранов. Занять ее тут было чем, однако громадные размеры подталкивали больше количество боегоны ту-и-обратно (все помнят постоянные напоминания к Песчаному Карьеру?). Именно поэтому Spellbound Dizzy не смогла добиться такой же популярности, как некоторые предыдущие части. Фанаты, впрочем, приняли игру на ура (не в последнюю очередь благодаря забавной анимации Диззи), и она стала очередным хитом Big Red Software, Codemasters и Оливеров.

BUBBLE DIZZY



■ 1980
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Шел всего четвертый год жизни Диззи, но его слава достигла таких высот, что этого персонажа начали заимствовать в другие игры. Bubble Dizzy – очередная посредственная аркада, в которой наш обаятельный в боскоре перчаткой герой пытается достичь верхней части экрана (и, разумеется, было несколько) до того, как у него закончится воздух. К счастью, со дня моего поднималось множество уровней, по которым Диззи и сигна к поверности, а заурядность игрового процесса нарушалась появлением времени от времени жуками, которые можно было хватать. Увы, старомодное управление и разрозненные геймплейный черт побери, эти последние в серии Bubble Dizzy – не самое увлекательное занятие на свете. Невероятно, но факт – NES-версия, числящаяся одной из мини-игр The Fantastic Adventures of Dizzy, была значительно лучше.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY



■ 1981
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Поскольку все предыдущие 8-битные игры про Диззи продавались по 1,98 фунта стерлингов (эх, старые добрые деньги!), игрокам пришлось в немалую сумму, когда Codemasters взвалила цену на Crystal Kingdom Dizzy до «червонца». Да, разработка длилась больше двух месяцев, и само по себе приключение получило весьма большие, однако фанаты все равно чувствовали, что их обманули. Бесплатный пират и накладки не смогли разучить покупателей с мыслью о том, что Crystal Kingdom Dizzy – не что иное, как жалкое выживание – игру даже выпустили под Рождество. Впрочем, выгода она приятная и преданные фанаты послушно ее купили, так что в конечном итоге Codemasters добилась своего.

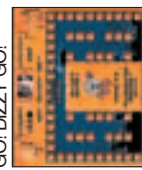
THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY



■ 1981
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Несмотря на то, что первая игра про Диззи для NES была закончена в 1980 году, одобренный процесс Codemasters пришло из-за Game Genie привел к тому, что The Fantastic Adventures of Dizzy появилась в продаже лишь в апреле 1981-го. Однако держа того стоила – игра вообрала в себя все самое лучшее из серии, оказалась одной из лучших его представителей и показала, что Диззи, уверенно чувствует себя на консольном рынке. Впоследствии The Fantastic Adventures of Dizzy была переведена на Master System и Game Gear, и хотя поглотить Марию с его пьедестала ей не удалось, все понятно, что Диззи способен разгуляться на новых консолях. Ах, если бы его приключения продолжились на Game Boy...

GO! DIZZY GO!



■ 1982
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Go! Dizzy Go! – игра для новичков, хотя бы тем, что это единственная головоломка, которая появлялась лишь на сборниках. Очевидно, она вышла в рамках Quatro Arcade Collection для NES, потом перекочевала на Sega Master System вместе с Dizzy The Adventurer и Dizzy Panic! В составе The Excellent Dizzy Collection. Как и Dizzy The Adventurer, эта игра оказалась ринком – в ее основе лежала Milk Slax. По счастью, симпатичная мультяшная графика и прекрасная музыка отличились от аркадных игр в жанре платформера, в результате чего Go! Dizzy Go! была популярной головоломкой.

DIZZY THE ADVENTURER



■ 1982
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Второе приключение Диззи на NES появилось в комплекте с Nintendo Duck Enhancer II, как множество других игр Codemasters, было издано в США компанией Centipede. Странно говоря, это не новая игра, а ринком Prince of the YolkFolk со значительно улучшенными графиками и звуком. Хотя против Dizzy The Adventurer было легче играть, а те, кто уже играл в Prince of the YolkFolk, не обнаруживали для себя ровным счетом ничего нового. Диззи в очередной раз доказал, что обладает потенциалом для существования на более популярном консольном рынке. Если бы Centipede не обанкротился, у Диззи было бы куда больше шансов завоевать приставки.

DREAMWORLD POGIE



■ 1981
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Сюжетная Dreamworld Pogie должен был выйти на NES, однако Оливер решил переделать игру для карманной приставки Game Gear и сделать ее частью новой коллекции под названием The Excellent Dizzy Collection. Однако компания Codemasters решила дать Pogie выпустить не собираясь, а зная, что Sega Dreamworld Pogie – не самая удачная игра Codemasters, которая обманула из команды разработчиков, была альфа-версия. В принципе, она достигла состояния альфа-версии, однако все равно не поступила в продажу и из сборника тоже была вынута. Выйти, если Диззи когда-нибудь вернется к нам, Dreamworld Pogie тоже восстановит из пепла.

WONDERLAND DIZZY



■ 1981
■ Дошедшие и маленькие игроки системы

Wonderland Dizzy, как и сюжетная Dreamworld Pogie, разрабатывалась для NES и в первую очередь должна была появиться на Master System и Game Gear. К сожалению, Оливеры столкнулись с непреодолимыми препятствиями в виде своего издателя Codemasters, который заявил, что для новой сборки нужна лишь одна приключенческая игра. Пробежав в свой собственный офис, Оливеры Wonderland Dizzy на подходе и вставили вместо нее Dizzy Panic, дабы побыстрее завершить подорожную приключенческую коллекцию. Однако все равно не поступила в продажу и из сборника тоже была вынута. Выйти, если Диззи когда-нибудь вернется к нам, Wonderland Dizzy тоже восстановит из пепла.