интерактивный онлайн-журнал

декабрь
01
2004

Great Dragon's Dale

На горизонте

Tekken 5	3
Doom 3	5
Resident Evil 4	7
Mario Kart DS	9
Metal Gear Ac!d	11

В центре внимания

Mortal Kombat Deception	13

Играем!

James Bond 007: Everything or Nothing	19
Kill.switch	21
Onimusha 3: Demon Siege	23
Dynasty Warriors 4	26
Powerdrome	28
Army Men: Sarge's War	30
Need For Speed: Underground	32
Golden Sun: The Lost Age	35
Tony Hawk's Pro Skater	37

Спецматериал

Atari. Разбитая корона	39
Keitai. Игры для мобильных телефонов	43

JAP-AN

Nekojiro-sou	45
Azumanga Daioh	46

Преданья старины

Jet Set Radio	47
Klonoa Beach Volleyball	49
Killer Instinct	51
Herzog Zwei	53
Platoon	55
Metal Gear	57

Аркада

Final Fight	59

Freestyle

Создание Final Fantasy IX	61
Тифа - самый глупый персонаж серии	62

http://gdragon.ru

Пятый раунд

PS 2

:: Tekken 5

Wind Elf

Начну свой рассказ о легендарной серии издалека. Десять лет назад в японских аркадах появился первый Tekken. На фоне потрясающего Virtua Fighter, выпущенного Sega годом ранее, игра выглядела не особо впечатляющим клоном, и преданной любви геймеров не заслужила, хотя графикой заметно превосходила конкурента. Играбельность в целом оставляла желать лучшего.

Время шло, на аркадной платформе Model2 появился Virtua Fighter 2, а вторая попытка Namco обставить «царя горы» вновь провалилась – во многом потому, что аркадный автомат, на базе которого создавался Tekken 2, в принципе был куда слабее оригинальной машины от Sega. Да и геймплеем турнир «Железного Кулака» по-прежнему не мог соперничать с навороченной и захватывающей дыхание механикой VF2. Неудачный в общем-то проект все же с некоторыми улучшениями издали для PS one в 1996 году, и – о чудо! Успех был огромен; некоторые люди покупали консоли ради одного только этого файтинга, в то время как VF2, кошмарно портированный на Sega Saturn, смотрелся отвратительно.

Таким образом, по-настоящему жить файтинг начал именно на домашней консоли. Вдохновленные победой, деятели из Namco с новыми силами рванулись в бой, и уже в 1997 году в аркадах состоялась премьера Tekken 3. Игра практически моментально получила статус мега-хита. Она и по сей день остается, по мнению многих, лучшей главой сериала. Последовавший двумя годами позже Tekken Tag Tournament такого фурора уже произвести не смог, что несколько пошатнуло репутацию сериала. Tekken 4 и вовсе был закатан в грунт выпущенным параллельно с ним Virtua Fighter 4. Не поддавшись панике, в пику пессимистам и скептикам, Namco уже на ближайшей выставке E3 заверила всех в скором выходе продолжения своего знаменитого файтинга.

***

Итак, затаив дыхание, множество фанатов и любителей ждут момента, когда кейс с известным логотипом появится на прилавках магазинов. Кое-что о готовящейся в недрах Namco игре известно уже сейчас, благо на игровых автоматах она появилась буквально на днях. Сюжет, что неудивительно, является развитием истории Tekken 4. После гибели Хейхати Мисимы весь законопослушный мир хотел было облегченно вздохнуть, но новый президент финансового конгломерата не дал делу великого злодея умереть. И снова назревает турнир «Железного Кулака», где каждому бойцу по-прежнему дается шанс достичь своей цели или исчезнуть, освободив путь к победе сильнейшему.

Состав участников оглашен на официальном сайте проекта. Среди них мы увидим большинство старых знакомых, а также трех подающих надежды новичков – девятнадцатилетнюю девушку по имени Асука Кадзама (двоюродную сестру Дзина Кадзама) , монаха Фенг Вея и некоего Ворона (Raven), подозрительно напоминающего Уэсли Снайпса в роли Феникса из «Разрушителя» (и, по слухам, являющегося лидером тайного клана ниндзя). Как видно, игра все еще, по сути, является двухмерной, да и «движок» остался практически неизменным. Однако теперь применена революционная технология от британской компании NaturalMotion, именуемая Endorphin. По словам представителя Namco, новый алгоритм позволит быстро и качественно отображать на экране движения персонажей. Кроме того, полигональные модели получат способность самостоятельно реагировать на внешнее воздействие других виртуальных объектов. Проще говоря, если вашего бойца, стоящего смирно, ткнули в плечо, то именно эта часть тела и отшатнется. Не знаю, насколько реалистично это будет выглядеть, но звучит интригующе.

Думаю, больший интерес вызовет тот факт, что в версии для PS2 ожидается новый режим, активно использовавшийся ранее в линейке Soul Edge/Calibur – эдакий Quest Mode, суть которого заключается в большом количестве разнообразных боевых испытаний. Например, нам предложат победить противника, используя только комбо-серии или исключительно броски. А может статься, придется бить врага исключительно в моменты его нахождения в воздухе. В случае победы игра приоткроет часть своих тайн и секретов – появятся скрытые ранее режимы, персонажи, альтернативные костюмы и прочие радости подобного рода.

По всем прогнозам, игра по-прежнему останется эксклюзивом для PlayStation 2. Не секрет, что вследствие вялых продаж Tekken 4 боссы Namco охладели к своему любимому в былые времена детищу, и безотказный до сих пор Soul Calibur занял место фаворита. Выход пятой части Tekken, так или иначе, должен решить дальнейшую судьбу сериала. Будет ли он нести в себе что-то, способное заинтересовать прогрессивных файтеров, или останется концептуально устаревшей обузой? Какие дополнительные режимы и мини-игры преподнесёт консольная версия? Сможет ли «пятёрка», наконец, затмить и переплюнуть Virtua Fighter? Поживем – увидим.

Темно. И холодно. И страшно

Xbox

:: Doom 3

Neon Knight

Релиз Doom 3 на PC с полным правом можно отнести к числу главных событий уходящего года. Один из самых долгожданных боевиков за всю историю игровой индустрии, разработка которого длилась около четырёх лет, наконец-то увидел свет. Как и следовало ожидать, публика пришла в экстаз от нового детища Джона Кармака, несмотря на уход от классической концепции в сторону переживающего вторую молодость жанра survival horror. Большинство авторитетных рецензентов и простых смертных сходится во мнении, что проект удался. Откровенное неприятие новая часть сериала вызывает лишь у “думеров”-староверов, ставящих во главу угла мультиплеер. Действительно, режим для нескольких участников оказался бедноват, тогда как “сингл” успешно вместил все прелести “ужастика” и “шутера”, а именно – потрясающе реализованную атмосферу и ураганный экшн.

“Консольщиков” праздник тоже не обойдёт стороной, но вот в каком виде игра предстанет на Xbox – пока загадка. Несмотря на наличие уже готовой версии для “персоналки” и продемонстрированного на майской E3 трейлера, утверждать что-либо пока рано. Разработчики явно не торопятся раскрывать все карты. Остаётся лишь скрупулёзно, по крупицам, собирать имеющиеся факты и по ним выстраивать образ того, что в начале следующего года появится под лейблом Doom 3 на консоли от Microsoft.

Итак. Портированием занимается достаточно известная в определённых кругах контора Vicarious Visions. Нью-йоркская студия, очевидно, выбрана не случайно – прославилась она как раз переводом различных игр с одних платформ на другие. Впрочем, никаких особо значимых проектов в послужном списке компании до сего момента не значилось. Самый интригующий вопрос: удастся ли девелоперам перенести Doom 3 на приставку, не растеряв при этом всей красоты изначального продукта? Ведь оригинал, как известно, требователен к “железу”, в то время как Xbox в состоянии предложить хардвер примерно в четыре раза меньшей мощности. Выводы очевидны:

урезание и ужимание неизбежны. Во что это выльется в итоге – пока предсказать трудно, но есть основания полагать, что выглядеть игра будет несколько скромнее версии для PC. Впрочем, драматизировать ситуацию не стоит. Вне всякого сомнения, останется на месте пугающая атмосфера, которой пронизан оригинал, чему в немалой степени поспособствует уже знакомое владельцам “персоналок” специфическое освещение и пробирающий до костей звук стандарта Dolby Digital 5.1 Surround Sound.

Хватит ли у Xbox мощи для того, чтобы в новом формате уровень динамики соответствовал заданным стандартам? На этот вопрос Тим Уиллитс (член команды id Software) в одном из своих интервью ответил приблизительно следующее: “Версия для Xbox играется прекрасно. Она даже выглядит более быстрой, более захватывающей, нежели оригинальная. Я думаю, люди будут немало удивлены тому, насколько качественный продукт получится в итоге. Знакомые, которым я показывал её, говорили примерно так: «Вау, это просто потрясающе!»”. Отчасти эти слова подтверждаются и демо-версией. Впрочем, отзывы рядовых очевидцев более сдержанные.

Последний из наиболее актуальных вопросов – сколько ещё ждать? Изначально выход был намечен на последний квартал 2004 года. Ныне со слов главы id Software Тода Холленшида уже доподлинно известно, что раньше весны 2005 этого не случится. Более конкретной даты назвать невозможно – разработчики отвечают либо очень уклончиво, либо отшучиваются. Не исключено, что подобная мистификация связана с выходом прямого конкурента – Halo 2. На просторах Сети бытует мнение, что разработчики Doom 3 умышленно оставляют себе пространство для манёвра, дабы при необходимости успеть внести в свой проект некоторые изменения, которые помогут их детищу в борьбе за место под большим жёлтым фонарём. В частности это касается реализации мультиплеера посредством сетевой службы Xbox Live.

На текущий момент ожидание консольной версии одного из главных хитов уходящего года в целом окрашено в радужные тона. Ждём. Надеемся. Верим.

Возрождение зла

PS 2 | GC

:: Resident Evil 4

После выхода в свет третьей части сериала Resident Evil многие игроки и специалисты небезосновательно решили, что легендарный “ужастик” скорее мёртв, чем жив. Налицо был явный кризис идей и катастрофическое отставание от расплодившихся конкурентов в техническом плане. Затем последовали более убедительные RE Code: Veronica и RE Zero, но и они не смогли переломить тенденцию – из лидеров рынка творение Capcom выпало. Виной тому не только само исполнение, но и недальновидная политика издательства, сделавшего ставку сначала на сотрудничество с Sega и потерпевшей крах Dreamcast, а затем с Nintendo и оказавшейся в аутсайдерах GameCube. Тем не менее, идея отправить погрязший в проблемах брэнд на свалку вряд ли придёт комунибудь в голову – слишком уж широко разрослась вселенная RE, проникнув корнями в киноиндустрию, современную литературу и поп-культуру. Поклонники не поняли бы такой поворот, да и само издательство находится не в том финансовом положении, чтобы добровольно сечь головы несущим золотые яйца клушам. Примерно два года назад поползли первые слухи об идущей вовсю разработке RE 4. Впрочем, эту игру (позже окрещённую фанами RE 3.5) постигла та же участь, что и первый вариант RE 2 – она была зарублена незадолго до намечавшегося релиза ввиду “чрезмерной схожести с предыдущими частями”. Однако работа над проектом остановлена не была, и уже совсем скоро, в январе следующего года, Capcom обещает представить созданный практически с нуля, действительно новый боевик под лейблом Resident Evil 4.

О грядущем хите известно уже достаточно много, благо в сети давненько болтаются ролики, демонстрирующие заставку и некоторые фрагменты геймплея, а в январе уходящего 2004 года в Лас-Вегасе на суд прессы была представлена демо-версия. Начать рассказ о новом эпизоде популярнейшего некогда сериала стоит, пожалуй, со слухов о том, что он будет доступен обладателям сразу двух современных консолей (GameCube и PlaySation 2). Договор о сотрудничестве между Capcom и Nintendo, как известно, истекает в обозримом будущем. Правда, владельцы GC в любом случае увидят свой релиз значительно раньше, чем обладатели PS 2 – уже нынешней зимой. Но здесь важен сам факт.

Центральным персонажем станет известный нам по RE 2 и RE Gaiden Леон Кеннеди. Также известно, что будут и другие доступные герои, но кто именно – пока держится в секрете. Суть истории такова: со времён событий 1998 года (мы ведь все помним, каких именно?) Леон сделал карьеру агента спецслужб, и его новым заданием станет спасение дочери президента, попавшей в руки загадочной оккультной организации. Происходит всё где-то на задворках Европы (предположительно в Испании), куда в одну из деревушек и прибывает агент Кеннеди. Этому событию посвящён вступительный видеоролик. Встречают безупречно выбритого и зачёсанного по последней моде красавца весьма недружелюбные местные жители – с вилами и топорами наперевес (может, с налоговым инспектором перепутали?). Судя по всему, они заражены какой-то странной болезнью, однако это далеко не канонические зомби. Во-первых, перемещаются фермеры чрезвычайно шустро. Во-вторых, складывается устойчивое ощущение, будто ими управляет некий коллективный разум, поскольку действия крестьян носят явно скоординированный характер. Они редко собираются толпой, снижая тем самым эффективность дробовика и осколочных гранат, стараются окружать Леона, используют любые подручные средства, включая лестницы для штурма укрытий.

Кардинальные перемены коснутся масштабов действия. Долой закрытые помещения! Нынче в моде огромные открытые пространства со множеством разнообразных строений, попасть в которые можно без всяких дополнительных подзагрузок. Добрая традиция блуждать в извечном сумраке тоже отправится на покой – начальные этапы пройдут под ласковыми лучами заходящего солнышка. Освещение заслуживает отдельного разговора. Оба естественных светила украшают пейзажи мириадами оттенков и полутонов. Электрическая подсветка менее зрелищна, но и она помогает формировать своеобразный антураж. Камера свободно перемещается в пространстве, оставаясь обычно за спиной героя и выдавая наиболее удобные ракурсы. Поражает детализация окружающего мира. Даже листья на деревьях – отдельные трёхмерные объекты! Двери-загрузки и “силиконовые” ролики безвозвратно ушли в прошлое – все сюжетные сцены исполнены “на движке”, что лишний раз подчёркивает его мощь. Как уже подтверждено официальными лицами, RE 4 будет поддерживать широкоэкранный режим и прогрессивную развёртку.

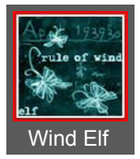
Перемен действительно много, и все они касаются наиболее важных, даже ключевых аспектов. Геймплей – не исключение. Resident Evil 4 уже сейчас трудно назвать классическим survival horror. Уклон в сторону экшена настолько очевиден, что сами авторы этого не отрицают. Лишнее подтверждение ощущений – универсальная боевая подготовка героя. Леон владеет приёмами рукопашного боя, лёгким огнестрельным оружием, снайперской винтовкой, гранатами, навесным гранатомётом. И, конечно же, ножом. Отточенный клинок теперь не художественное украшение арсенала, а едва ли не самая востребованная его часть. Добивать раненых врагов с его помощью придётся регулярно, особенно с учётом так называемой “динамической системы повреждений”. Зачем растрачивать боезапас, если поражённый в ногу враг уже не способен оказывать сопротивление? Уменьшится количество традиционных для сериала головоломок, а вот суть большинства из них наверняка останется прежней. Ключики к дверям поискать придётся, куда ж без этого.

За всем сказанным выше кроется одна простая мысль: Resident Evil возвращается не для того, чтобы снова тусоваться на обочине. Capcom готовит долгожданный прорыв, направленный не только на закоренелых фанатов, но и на широкую массу потребителей, для которых триумфы десятилетней давности – пустой звук. Пожалуй, лишь так и можно сохранить увязший в безвременье сериал. Его создатели слишком долго пытались повторить былой успех. Погоня за призраками закончена. Впереди – новая жизнь, новые достижения и новый геймплей. И пусть пока нет никаких гарантий, что публика откликнется на стремление отказаться от багажа морально устаревших ценностей, путь для выхода из тупика выбран правильный.

Old-School

DS

:: Mario Kart DS



Wind Elf

Вселенная “Марио” прекрасна своими многообразными ответвлениями, и Mario Kart – одно из самых популярных ещё со времён “шестнадцатибитной” SNES. Первая часть является ни много, ни мало, основоположницей гоночного под-жанра “картинг” и, как следствие, крёстным отцом многих интересных проектов на схожую тематику. Жанр сам по себе подразумевает нечто несерьезное, веселое, забавное, поднимающее настроение – “мультяшные” персонажи, маленькие машинки, наличие необычных видов оружия (тоже нарочито шуточного), раскиданные прямо по трассе яркие призы и жизнерадостную музыку. Всё это в полном объёме будет представлено в одной из первых игр для новой портативной консоли от Nintendo.

Оговорюсь сразу: в основе Mario Kart DSa лежит не “шестнадцатибитный” оригинал, а великолепная Mario Kart 64, вышедшая в 1996 году на Nintendo 64 и до сих пор признаваемая эталоном жанра. Кроме того, недавно Nintendo выпустила на GameCube новинку – Mario Kart: Double Dash!!, от которой Mario Kart DS также достанется немало интересных особенностей.

Я уверен, что большинство из уважаемых читателей уже знакомо с концепцией видеоигрового картинга, но, приличия ради, всё-таки уделю внимание геймплею. По извилистой дороге, усыпанной призами, носятся маленькие открытые автомобили с гордо восседающими в них (точнее даже “на них”) “звездными” водителями. В гонках по традиции участвуют многие популярные герои Nintendo. Все они (вместе со своими транспортными средствами) трехмерны и полигональны. Уровни, по которым предстоит колесить, тоже всецело объемны и полны интересных моментов, обещающих удивлять и восхищать игрока вновь и вновь. Машинки не так безобидны, как может показаться на первый взгляд – подбирая разнообразные бонусы, они приобретают способность всячески пакостить остальным. В арсенале представлен внушительный ряд спецсредств: от скользких банановых шкурок до самонаводящихся черепашьих панцирей. Цель каждого участника соревнований – прийти первым к финишу, во что бы то ни стало, а для такого благородного дела не зазорно порой воспользоваться и новейшими военными разработками. Имея изначально скрытые секретные машины, трассы и режимы, игра наверняка будет способна надолго привлечь к себе внимание.

Верхний экран DS отображает собственно гонку, спидометр и прочую полезную информацию, а нижний (чувствительный к прикосновениям) показывает карту трассы, время и текущую позицию игрока. Что любопытно, в Mario Kart для SNES интерфейс выглядел похожим образом: вверху – драйв, внизу – статистика. Верность традициям умиляет. Карту трассы, вероятно, можно будет масштабировать и рассматривать под удобными углами.

Последний по списку, но отнюдь не по значению козырь – реализованная посредством системы Wi-Fi функция мультиплеера. К сожалению, детали режима анонсированы разработчиками не были, но есть основания полагать, что обычными гонками по стандартным трассам дело не ограничится. Готовьтесь встречать Mario Kart DS следующей осенью!

Козырной валет

PSP

:: Metal Gear Ac!d

Neon Knight

На рынке портативных консолей наступают жаркие деньки: Nintendo DualScreen уже вступила в бой, а PlayStation Portable предстоит сделать это менее чем через две недели. Консоль от Sony, ещё совсем недавно смотревшаяся безоговорочным фаворитом в предстоящей схватке, ныне свои позиции подрастеряла. В последнее время многие японские разработчики выразили желание сотрудничать с соотечественниками из Nintendo, что, безусловно, приведёт к росту спроса на до сих пор кажущуюся диковинной двухэкранную консоль. Впрочем, у Sony пока что тоже всё идёт по плану: число партнёров растёт, анонсы свежих проектов появляются с завидной регулярностью.

Metal Gear Ac!d была одной из первых игр, анонсированных для PSP. В своё время заявление Konami о работе над игрой стало настоящей бомбой – ведь на тот момент уже было доподлинно известно, что Хидео Кодзима с командой усиленно трудятся над приквелом, который совсем недавно вышел эксклюзивно для PS2 под именем Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Разумеется, тут же возникло вполне логичное предположение, что портативный вариант будет ничем иным, как портом одной из ранних частей. Однако эта гипотеза оказалась в корне неверной: нас ждёт настоящий эксклюзив, представляющий совершенной иной жанр, нежели привычный stealth-action! Все основные подробности об одном из самых громких проектов для PSP, выход которого состоится в середине декабря (то есть уже меньше чем через три недели), стали известны на осенней выставке Tokyo Game Show, на которой журналистам и публике была представлена демо-версия.

Итак, в какое же русло решил направить своё детище Кодзима? Жанр портативной Metal Gear – что бы вы думали? – пошаговая экшн-стратегия. Невольно возникающие ассоциации с древней "писишной" игрушкой Incubation вполне оправданы. Локации, на которых предстоит сражаться, привычно разбиты на клетки. Герой обладает набором игральных карт, обозначающих определённые действия. Ходы игрока и противников чередуются, как в любой обычной tRPG. Специфика, судя по всему, скрывается в характерных для всей серии stealth-элементах. Наверняка появятся миссии, где от героя потребуется незаметно пробраться из одной точки карты в другую, или же дойти до цели, попутно уложив охранников без единого звука. В общем, те же яйца, вид сбоку.

Для фанатов самое интересное, конечно же, сюжет. В качестве главного героя позиционируется старина Снейк, его напарницей станет некая девушка с типично "анимешной" внешностью. Хронологически события развиваются по завершении сценария Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, но о прямом продолжении речь не идёт – скорее, о расширении вселенной MG с объяснением многих непонятных моментов из первых двух частей.

В том, что Metal Gear Ac!d будет настоящим хитом и свежей струёй в серии, сомнений практически нет. Насколько игра окажется хороша на самом деле, мы сможем узнать в самом ближайшем будущем.

GD
http://gdragon.ru

Неугасающее пламя

Прогремевший два года назад Mortal Kombat: Deadly Alliance посрамил скептиков, утверждавших, что некогда один из самых популярных и любимых публикой игровых сериалов мёртв. Действительно, не самая удачная четвёртая часть и откровенно убогий спин-офф MK: Special Forces провоцировали такие мысли. Долгожданная пятая серия вернула всё на круги своя – MK снова оказался в центре внимания и услышал в свой адрес заслуженные комплименты. Но это было лишь начало возрождения, следующий шаг в подобных случаях всегда не менее важен.

И вот настала пора выйти в свет шестой части саги. Какой она получилась? Неоднозначной. При первом знакомстве с ней складывается ощущение, будто это тот же самый MK: DA, местами подкрашенный и подретушированный. Однако чем дольше играешь, тем яснее начинаешь понимать – есть здесь что-то необычное, что-то, способное удержать за приставкой не час и не два, а значительно дольше. Значит, с нами снова настоящий "Комбат". Значит, грянула-таки новая "Смертельная битва".

Наш сетевой журнал, делающий только первые шаги, не счёл возможным пройти мимо очередного творения Midway. Более того, мы решили сделать обзор Mortal Kombat: Deception центральным материалом первого номера. На этом позвольте откланяться и передать слово авторам, которые расскажут вам о новой части во всех подробностях.

Neon Knight

Закрепление пройденного материала

Наступил долгожданный день, когда в моих руках оказались два самых ожидаемых мною проекта уходящего года – MK: Deception и Midway Arcade Treasures 2. После недолгого раздумья, выбор был остановлен на первой – MAT 2 отправилась на полку до лучших времён, а диск с новым MK был проглочен PS2. На экране появился логотип загрузки, далее настройки экрана – всё как в MK: Deadly Alliance. Хотя вступительный ролик уже месяц назад был доступен в Сети и изучен вдоль и поперёк, отказаться от его просмотра мне не хватило духу. Такого классного видео в MK не было никогда, а рефлекторное сравнение с MK: DA не принесло последней никакого почёта. Старт...

Меню. Полагаю, многие помнят его красочное оформление предыдущего образца. Теперь всё заметно скромнее. На фоне, в котором преобладают серые тона, представлен список из различных режимов игры, при наведении на каждый из них в правом верхнем углу появляется небольшая демонстрация геймплея. Отправляемся в опции. Помимо установок количества раундов, их длины и литров крови, настройкам поддаётся сложность каждого отдельно взятого режима (Arcade, Chess Kombat, Puzzle Kombat). Самое время приступать к изучению начинки.

Режим Kombat теперь разделён на три сектора: Аркада, VS (бой для двух игроков) и практика. Предпочтя первый вариант, я, наконец, попал на экран выбора персонажа. Здесь оформление уже более приятное, чем в главном меню, но чего-то всё равно не хватает... Как только выбор сделан, сразу же накатывает мощная волна ностальгии – перед глазами появляется список оппонентов, представленный в виде скалы из MK II с восседающим на вершине боссом (в данном случае это Онага). После победы над первым противником в сознании проносится ещё один флэшбэк, на этот раз имеющий отношение к WrestleMania: The Arcade Game. Именно там после каждого триумфа на ринге демонстрировали "доведённого до кондиции" неприятеля и резвую пробежку до ожидающих своей очереди бойцов. В MK: D при переходе от одного поединка к другому поверженный файтер остаётся лежать на своём выступе.

Nick A.M.D.

После серии побед над определённым количеством противников предстоит сразиться с главными врагами – суб-боссом Нубом-Смоуком и предводителем тёмных сил Онагой. Предвкушение лёгкой победы очень быстро улетучивается. Мощь совместных атак Нуба и Смоука не сравнится с потенциалом других бойцов. Однако шкала энергии у них всё равно одна на двоих, так что немного практики – и киборг со своим хозяином будут убраны с пути. Онага обладает высокой скоростью передвижения и повышенной мощностью ударов. Для удачного исхода поединка следует обратить внимание на артефакты "Камидогу", расставленные по периметру арены. Стоит разрушить любой из них, как Онага на считанные мгновения теряет контроль над ситуацией – это самый удачный момент для атаки. Когда финальный босс окажется низложен, игроку в соответствии с устоявшейся традицией поведают заключительную часть истории его персонажа.

С первых секунд боя заметно увеличение темпа действия – движения стали куда более резкими и быстрыми. Каждый персонаж владеет тремя стилями боевых искусств, в том числе одним "оружейным". Количество специальных приёмов возросло до четырёх-шести штук на брата. Во время сражения не стоит забывать и о ловушках, присутствующих практически на всех аренах – теперь исход каждого раунда едва ли предсказуем, ведь в любой момент, даже при явном проигрыше, можно заманить агрессора в лаву, в воду на корм пираньям, или в какую-нибудь гигантскую мясорубку. Эти нюансы заставляют всё время отслеживать положение в пространстве. Расплата за роковую ошибку слишком серьёзна, чтобы брезговать осторожностью. В арсенале также имеется по три добивания: два фаталити и одно новое – Нага Kiri. Знакомое по звучанию словосочетание несёт в себе легко угадываемую суть. "Харакири" – акт суицида, призванный не дать противнику добить вас. В аркадном режиме нововведением частенько пользуется компьютер, игрок бессилен как-либо помешать.

Разработчики по тем или иным причинам не внесли в игру многие обещанные возможности. Например, телесные повреждения и рвущаяся одежда существуют лишь на бумаге ещё с 2001 года. Арены, хотя и смотрятся более интерактивными, и даже многоуровневыми, остались по сути такими же "плоскими". Все эти мелкие факты, конечно, картину не портят, однако являются достаточно серьёзными упущениями на общем фоне.

Шире, выше, глубже

Наигравшись вдоволь в "Аркаду", самое время рассмотреть поближе режим Konquest, существенно изменившийся со времён MK: DA. Теперь это смесь различных игровых жанров – от приключений и экшена до квеста и файтинга. Сюжет повествует о событиях, имевших место задолго до десятого турнира Смертельной Битвы в Земном Царстве. Ключевой фигурой выступает молодой ученик мастера Бо Рай Чо – Судзинко. К нему обращается Дамаси, посланник Старших Богов, и рассказывает о миссии, возложенной ими на молодого воина. Ему предстоит найти шесть таинственных артефактов "Камидогу", (те самые, что помогают бороться с Онагой). Судзинко без промедления отправляется в опасный путь. Во время странствий юноша оттачивает боевые навыки, получает знания от легендарных воинов из разных миров и встречает на пути многих персонажей из вселенной MK. Стоит отметить, что "движок" режима Konquest существенно отличается от аркадного. Уровень детализации значительно ниже, но скудность оформления компенсируется большой площадью каждого из миров. Некоторые элементы управления нуждаются в привычке. Например, чтобы поговорить с кем-либо, требуется подойти почти вплотную. Более того, лицом персонаж обязательно должен быть повёрнут к интерактивному объекту (человеку, сундуку, двери). Стоит чуть забрать в сторону – взаимодействия не произойдёт. Напрягает и то, что к сундукам нужно подходить строго со стороны замка. Вначале подобные мелочи очень сильно раздражают, но – "привычка свыше нам дана", как сказал классик.

Два новых режима нуждаются в отдельном представлении: Chess Kombat и Puzzle Kombat.

Chess Kombat – своеобразная вариация шахмат. Вначале игрок должен отобрать персонажей на роли следующих фигур:

- лидер – главная фигура во всей команде, гибель которой равнозначна проигрышу партии;
- чемпион – самая могущественная фигура, имеет наибольший радиус передвижений по "доске";
- колдуны – владеют различными видами заклинаний (убийство любой фигуры противника, защита своего бойца от атаки, блокирование фигуры оппонента на несколько ходов), каждое из которых, однако, можно использовать лишь один раз;
- обманщики – персоны, обязанные перед боем превратиться в персонажа противника;
- пешки – обыкновенные бойцы, созданные для стандартного боя.

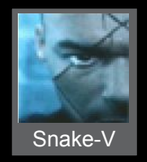
Кастинг персонажей для данного режима – самое увлекательное занятие. Новичкам здесь делать особо нечего. Желательно досконально освоить и изучить аркадный режим, чтобы суметь определить ценность тех или иных бойцов. Разумеется, необходимо разбираться и в тонкостях управления файтерами.

Puzzle Kombat является весьма интересной разновидностью "Тетриса". Ваша задача – комбинировать блоки одинаковых цветов. Помимо них есть ещё два немаловажных элемента: детонатор и бомба. Компоновать цветные блоки можно сколько угодно, но пока их не "сдетонировать" – всё бесполезно. А вот бомба ничего не детонирует, она просто удаляет из "стакана" все блоки выбранного цвета, как бы они ни располагались. Например, у вас скопилось большое количество синего цвета в разных местах. Эту проблему не устранить детонатором, для таких ситуаций и существуют бомбы. В целом раунды достаточно затянутые и временами даже нудные. В конце "поединка" автоматически выполняется фаталити (здесь они весёлые и забавные).

Из MK: DA в MK: D перешёл по наследству Krypt, хотя и в довольно ужатом варианте – 676 гробиков в первом случае против 400 во втором. Как обычно, откопать на “кладбище” можно различные бонусы, видео, фото, скриншоты, саундтрек; кроме всего прочего, кстати, на диске запрятана полноценная демоверсия проекта Area 51. Некоторые саркофаги невозможно купить – ключи от самых крепких замков разбросаны на просторах режима Konquest. Просмотреть все открытые ценности можно в разделе Kontent.

В конечном итоге MK: Deception оставляет двоякое впечатление. С одной стороны – это переосмысленный MK: Deadly Alliance, с другой – достаточно интересный и самостоятельный проект, требующий изучения и привыкания к нюансам. И давним поклонникам серии, и новичкам определённо стоит посмотреть эту игру и самостоятельно вынести ей оценку.

Особое мнение



Snake-V

Конечно, режим Konquest – всего лишь дополнение к файтингу, и его нельзя рассматривать как самостоятельный предмет. Однако для истинных фанатов именно он – основное достоинство проекта. По сути, это и есть настоящий Mortal Kombat: Deception. Мы обрели целую вселенную, изучение которой может занять не один десяток часов.

Переплетение жанров: adventure, fighting, RPG – вот основа уникальной атмосферы этой вселенной. И вряд ли кому-то помешает получить удовольствие простоватая графика, ведь предрелизные скриншоты и видеоролики изначально не обещали каких-либо откровений. Можно простить разработчикам и огрехи, связанные с программированием квестов – скриптовые ошибки порой приводят к неожиданным казусам. На самом деле раздражает другое: слишком прямолинейный сюжет. Крепкие тиски сюжетной линии оставляют игроку роль безучастного созерцателя её развития. Не в меру ретивый юнец, возомнивший себя самым “крутым”, попадает под влияние какого-то облака, представившегося, видите ли, посланцем Высших Богов, и практически всю свою жизнь тупо пляшет под его дудку. Пытаясь вжиться в образ, нередко чувствуешь себя идиотом. Кажется, вот Судзинко принял правильное решение, и всё идёт как надо. Тут откуда ни возьмись, появляется Дамаси и... Вновь жёсткий “десепшен”. Подопечный умудряется перейти дорогу и “плохим”, и “хорошим”. Почему я должен с этим мириться?! Дайте мне возможность хоть как-то влиять на сценарий! В конце концов, я сам хочу сделать выбор в этом мире. И пусть финал будет тем же, это не так важно. В общем, слишком увлекаться выполнением квестов не советую. Намного интереснее обживать миры, постепенно раскрывая все секреты.

Konquest – это ещё и серьёзное испытание для самоуверенных бойцов. Поединки здесь проводятся с определёнными условиями. Например, постоянно регенерируется жизнь соперника, или, наоборот, ваш “лайф-бар” капля за каплей предательски пустеет. Зачастую такие (и не только такие) приколы сильно усложняют бои. Здесь вам не аркада, здесь климат иной! И только в “Канквесте” можно померяться силами с бойцами, не представленными в основном режиме: Джэкс, Шэнг Цунг, Монстр – и это наверняка не полный список, ведь в квестах фигурируют практически все персонажи вселенной Mortal Kombat.

PS. Редакция выражает благодарность Артёму Шорохову за помощь в подготовке материала.

Перемешать и взболтать

PS 2 | Xbox | GC

:: James Bond 007: Everything or Nothing

Rogue

Перемешать и взболтать

Вот честное слово, если хорошенько проанализировать всю сорокалетнюю эволюцию фильмов про разудалого британского супер-шпиона, можно накатать неплохой научный трактат, вроде: “Кинематограф как зеркало развития нации”, или что-то в этом духе. Согласитесь, народный герой (коим давно уже является мистер Бонд) как никто другой должен чутко реагировать на все изменения в менталитете зрителей и настроениях общества, и соответствующим образом подстраиваться, дабы оставаться горячо любимым и востребованным. Все эти трансформации, так или иначе, выражаются в подборе актёра на роль агента 007. Если образ интеллигентного и стильного Шона Коннори, несомненно, был одним из главных символов шестидесятых, то герой Пирса Броснана – идеальное воплощение шпиона эры хай-тек и компьютерных спецэффектов. Броснану, в отличие от Коннори и прочих предшественников, повезло вдвойне – эпоха отождествления его с Джеймсом Бондом совпала с периодом расцвета видеоигр. Только на консолях нынешнего поколения вышло уже три тематических проекта. Это небезызвестные James Bond 007: Agent under Fire, James Bond 007: Nightfire и, наконец, James Bond 007: Everything or Nothing, о которой я и хочу вам рассказать.

Чтобы наиболее полно оценить труд разработчиков, необходимо осознать тот факт, что Бонд (да-да, тот самый, который Джеймс) в последнее время переживает далеко не лучшие свои времена – он просто-напросто “постарел”. Когда-то персонаж по праву считался культовым, но вкусы его поклонников изменились, и сценаристам фильмов пришлось спешно дорабатывать образ агента службы Её Величества, дабы он наиболее точно соответствовал современным требованиям. Смелой попыткой, которая должна была вселить новое дыхание в “Бондиану”, стал фильм “Умри, но не сегодня”. Судя по отзывам критиков, попытка эта удалась лишь отчасти. Если перенести все сказанное на игровую тематику, то становится понятно, что разработчикам тоже необходимо было сотворить нечто выдающееся. Бесспорно, Agent under Fire и Nightfire по-своему хороши, но им не хватает какого-то огонька, дерзости, если угодно. Господа из EA Games просто обязаны были сотворить маленькое чудо, способное заставить игроков вновь поверить в силы секретного резидента спецслужбы Mi-6. На кону, ни много, ни мало, популярность супер-героя. В праве на ошибку отказано. Цель: все или ничего!

Стратегия чуда

Признаться, от Everything or Nothing можно было ждать практически всего. Лично я вполне был готов к штампам, банальностям, посредственной реализации хороших идей. Возможно, именно поэтому для того, чтобы описать мое первое впечатление, достаточно лишь одного слова: шок. Да, именно шок, потому что такого великолепия ничто не предвещало. Everything or Nothing – потрясающе красивый и стильный экшн. Не зря же очередная серия виртуальных похождений агента британских спецслужб обзавелась таким эпическим подзаголовком, в лучших традициях его же приключений на большом экране. Порой начинаешь забывать, что в руках находится джойстик, а уворачивающийся от автоматных очередей мистер Бонд делает это по твоим указаниям. Первые минуты геймплея можно сравнить с ведром холодной воды после бани, которая окатывает с головы до ног, оставляя лишь застывший на губах вопрос: “Что это было?”. Снимаю шляпу перед разработчиками.

Everything or Nothing – это красиво. Я бы даже сказал, прекрасно. Пусть здесь отсутствуют новомодные эффекты рассеивания света и motion blur, зато на модели персонажей выделили несметное количество полигонов, отчего все представители агентства Mi-6 выглядят едва ли не фотореалистично, а на каждой локации имеется масса разрушаемых (или вообще уничтожаемых) объектов. Маленькие, пёстрые уровни калейдоскопом пробегают перед глазами, оставляя за собой лишь немой восторг. Вот мистер Бонд бежит от взрывной волны по крыше здания, вот он расшвыривает золотистый песок пляжа колесами дорогого мотоцикла, а вот проезжает через маленький прибрежный городок на танке, круша все на своем пути – воображение сценаристов поистине не знает границ. В шкуре спец-агента игроку предстоит совершить такое, что не снилось в самых жутких кошмарах даже Сэму Фишеру. Как насчет того, чтобы сигануть со скалы в попытке поймать падающую девушку? А проехать на машине по рушащейся плотине, отстреливаясь от джипов противника? Масштабность и накал происходящего на экране порой переплевывает даже Lord of the Rings: The Return of the King. Каждый этап готовит своё уникальное испытание, прохождение которого превращается в незабываемое удовольствие.

С пистолетом наголо

Однако кинематографичность подразумевает как минимум добротную сюжетную составляющую, но вот как раз с ней-то в Everything or Nothing, мягко говоря, туговато. Кстати, практически сразу же предстаёт во всей красе кризис идей, наметившийся в “Бондиане” еще несколько лет назад. Джеймс как будто по привычке продолжает бороться с агентами давно уже не существующего КГБ, расстреливает солдат с советской символикой на форме, предотвращает ядерные катастрофы, комментируя происходящее своими традиционными туповатыми шуточками в стиле английских денди. А уж от набившего оскомину “Бонд... Джеймс Бонд” рука тянется даже не к бейсбольной бите, а к пульту отключения звука. Лет двадцать назад всё это безобразие можно было воспринимать совершенно серьезно, но сейчас как-то невольно начинаешь задумываться о скудности познаний разработчиков в области современной истории. С устаревшим юмором тоже, между прочим, давно уже пора что-то делать.

Но самое большое счастье в том, что даже примитивизм сюжета совершенно не мешает получать максимум удовольствия. Тем более, получать его можно не только в одиночку – мультиплеер рассчитан на четверых игроков. Кроме того, игра под завязку набита всевозможными дополнениями и бонусами, увеличивающими её так называемое “replayability” (интерес проходить снова и снова). Everything or Nothing навевает воспоминания о детстве, когда вам дарили красивые яркие игрушки, получая которые хотелось визжать от восторга. Будем надеяться, что это не только заслуга леди Удачи и хорошего финансирования, но и начало тенденции к качественному росту. Осталось только перенести этот рост на поприще кинематографии, но это уже совсем другая история...

PS. Боссы EA не пожалели денежных знаков из своих закромов и пригласили на озвучку персонажей знакомых всем актеров. За Бонда, естественно, говорит сам Пирс Броснан (Pierce Brosnan) , за Эм – Джуди Денч (Judi Dench), за Кью – Джон Клиз (John Cleese), а за очаровашку “Челюсти” – Ричард Киел (Richard Kiel). Главного массовика-затейника “сыграл” Уильям Дефо (Willem Dafoe). На роль девушки-Бонда-номер-один пригласили Шеннон Элизабет (Shannon Elizabeth). Главную музыкальную тему исполнила певица Мия (Mya). Кстати, должен заметить, что получилось весьма и весьма неплохо. Нашлось место даже для японской актрисы и по совместительству модели Мисаки Ито (Misaki Ito). Надо полагать, последнее было сделано исключительно в рекламных целях.

Правила изменятся…

PS 2 | Xbox

:: Kill.switch

Rogue

Мир я сравнил бы с шахматной доской –
То день, то ночь. А пешки? Мы с тобой.
Омар Хайям.

Скажите, вы любите играть по правилам? Наверняка нет, ведь непосредственно в видеоигре геймер – совсем не та фигура, которой предписано что-либо соблюдать или чему-либо следовать. Как раз наоборот: разработчики стараются наделить игроков способностью ломать практически любые запреты, преодолевать ограничения и устанавливать собственные правила (короче, придают геймплею модную ныне интерактивность). Однако задумывались ли вы когда-нибудь, что обстоятельства могут измениться с точностью до наоборот? Что когда-нибудь вас лишат возможности ничему не повиноваться и ни от чего не зависеть? Что рано или поздно в холодном свечении экрана телевизора вы увидите границы дозволенного и серые стены рамок, выход за которые будет категорически запрещен? Что, если вас лишат заветного права выбора, то единственное, что вам останется – покорно следовать начертанному пути? Осмелитесь ли вы нажать “New Game”?..

Time to start the violence…

У всякой истории есть начало, но только не у этой. Kill.switch начинается с “середины”. Пролог же, столь необходимый при написании любого литературного произведения, хитро выглядывает из темного угла, но отнюдь не спешит показываться целиком.

Кто такой Ник Бишоп? Ответ на этот вопрос не может дать даже он сам. Да, он работает на организацию, которая всеми средствами пытается разжечь очередной мировой военный конфликт. Да, он находится в непосредственном подчинении у некого Арчера (Archer), регулярно “осчастливливающего” Ника новыми заданиями... И все. Остальные воспоминания поблекли и расплылись, подобно чернилам на залитой водой бумаге. Расплылись настолько, что воспроизвести их уже не представляется возможным. Прошлого нет. Есть только настоящее и недалекое будущее: фрагменты витража, маленькие кусочки мозаики, которые в итоге сложатся воедино, образуя “путь”. Путь, по которому вам придется пройти, начиная с простой тренировочной разминки “Start Your Engine” и заканчивая финальным “Versus”. Распрощайтесь с правом выбора: вас его лишают изначально. В kill.switch нет обходных путей или различных вариантов выполнения одного задания. Как будто решив поиздеваться над стандартами, установленными Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, разработчики определяют лишь одну единственную “Цель”, состоящую в пробежке по серии коридоров с чередой перестрелок и нажатием на кнопку/закладкой взрывчатки/убийством конкретной жертвы (нужное подчеркнуть и обвести в кружочек) в конце уровня. Вот такая линейная простота. Армейская строгость и ничего лишнего. Только знакомый откуда-то голос у самой кромки сознания, у самых границ стертой памяти, преодолевая неприятное жужжание нейросвязи (neural link), слабо нашептывает: “Say my name...”

И Бишоп вспомнит это имя – у него нет возможности “не вспомнить”, так как он вынужден следовать правилам игры. Этим же правилам придется следовать и вам. Смиритесь с тем, что Ник отнюдь не супергерой, способный подобно Нео уворачиваться от пуль и ловить их едва ли не зубами. В kill.switch даже на уровне сложности Normal вы обречены схватить хорошую порцию свинца, выбежав на открытое пространство, лихо паля из всех стволов. Посему придется использовать advanced cover system, которой так гордятся разработчики. Заключается эта красота в том, что вы можете использовать практически любую деталь интерьера в качестве прикрытия и вести стрельбу в “слепом режиме” (blind fire), не высовываясь под шквальный огонь противника. Очень удачная раскладка кнопок не даст вам запутаться в управлении. Единственное, чего, пожалуй, действительно не хватает, так это мыши для управления прицелом. С “грызуном” было бы гораздо легче устраивать разборки с вражескими зольдатиками. Кстати, о противниках. Kill.switch не может не радовать проработкой их искусственного интеллекта. Враги действуют достаточно слаженно, весьма натурально реагируют на ранения и никогда не упускают возможности нашпиговать Бишопа свинцовыми пилюлями. Естественно, боты отнюдь не гениальны, они, скажем так, в меру глупы. Причем глупы ровно настолько, насколько положено быть всем уважающим себя ботам, дабы, как говорится, и игрока развлечь, и особых хлопот ему не доставить.

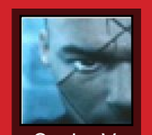
А теперь поговорим о парадоксах. При всей четкости проработки “движка” и очень качественном музыкальном сопровождении kill.switch поразительно убога графически. На главном герое полигонов едва ли не меньше, чем на рядовых врагах в Splinter Cell. На текстуры вблизи вообще лучше не смотреть, ибо не каждые нервы выдержат такое суровое испытание. Дизайн уровней прост – этапы представляют собой серию коридоров с коробками, ящиками и прочим хламом, за которыми необходимо периодически прятаться. И всё. Больше ничего нет. Пару раз Бишопу посчастливится попасть на открытые пространства.. где Ника радостно встретит “эффект тумана”, столь часто использовавшийся в играх на PS one для ограничения прорабатываемого пространства. Частота кадров тут же упадет ниже средней ноябрьской температуры в самых северных районах Российской Федерации. Короче, игра начнет конкретно тормозить. Причем для меня до сих пор остается загадкой, с чего бы это – тут ведь “прорабатывать”, грубо говоря, нечего. Обидно, однако. Мало того, что играющего и так лишают любых привилегий в выборе пути, так его еще и заставляют забыть о привлекательном дизайне. Как в казарме, ей богу: много требуют, но мало кормят, а с утра – бег с препятствиями. Есть дистанция, и есть сержант, который верещит под правым ухом: “Вперед, марш!!!”. И вам придется вместе с Бишопом пробежать эту дистанцию с препятствиями, слушая крики врагов и аккорды автоматных очередей, вычерчивающих причудливые узоры на стенах. А в конце – невидимая финишная черта, когда на шахматной доске останутся только две фигуры, и Ник пустит последнюю пулю в сердце Арчера. Это будет его месть. Месть Арчеру за уничтоженное прошлое, за убитую любовь, за стертые воспоминания. Однако это будет еще и ваша месть. Месть Игре. За то, что вас так нагло лишили права выбора, за то, что вас буквально заставили стать всего лишь еще одной фигурой на этой шахматной доске, за то, что вас на добрые пять часов низвели до уровня прокладки между джойстиком и спинкой стула. Месть будет сладка... Только вот, куда опять запропастился этот вечно опаздывающий “Хэппи Энд”? Неужели на этот раз его вообще не будет? Что ж, кажется, пора расставлять фигуры для новой партии, господа... А пока – титры. Занавес.

Ах да, главное – не забыть про итоговую оценку. “Хорошо”, “удовлетворительно” и так далее. Конечный вердикт игре выносится приблизительно в такой форме. Только вот я, хоть убейте, не могу воспринимать kill.switch как полноценную “игру”. Это.. э-э-э.. технологическая демоверсия.. или даже короткий демонстрационный ролик, показывающий возможности “движка”, и абсолютно ничего более. Скажем так, перед нами “голый скелет”, на который почему-то забыли нацепить все остальные органы и ткани. Заметьте: даже само название kill.switch начинается с маленькой буквы. Так что ей богу не знаю, хвалить ли разработчиков из Namco за гениальность идеи с cover system, или же подвергнуть публичному осмеянию за всё остальное. Этот вопрос надо обдумать. К тому же, последняя реплика Бишопа в финальном ролике очень недвусмысленно намекает на то, что это все, мол, “is only the beginning”. Так что есть слабая надежда, что вскоре Namco осчастливит нас чем-то вроде Kill.switch 2, и давайте надеяться, что это будет именно Игра с большой буквы, а не очередное издевательство над публикой. А пока, пойду-ка я расставлю шахматные фигуры для новой партии. Чур, я чёрными!!!

Демоны! Демоны!

PS 2

:: Onimusha 3: Demon Siege



Snake-V

Ночь с 1 на 2 июля 1582 года. У ворот монастыря Хонно, где укрылся сам Ода Нобунага, столпились воины мятежного генерала Акэти Мицухидэ. Нобунага оказался слишком самонадеян, оставшись здесь всего лишь с горсткой телохранителей. И всё же воины клана Акэти, казалось, пребывали в нерешительности перед решающим броском. Солдаты расступились, пропустив вперёд самурая в разбитом доспехе. К воротам вышел племянник генерала – Акэти Саманоскэ, человек, в одиночку остановивший армию демонов, спешивших на подмогу Нобунаге. Сейчас он был близок к своей цели как никогда. Ода, пытавшийся в угоду демонам утопить Японию в крови, наконец-то поплатится за все свои злодеяния...

Onimusha 3: Demon Siege продолжает самобытную серию от Capcom, повествующую о противостоянии людей и демонов Генма. Что же ждёт игроков в новой части? Интригующий сюжет, на первый взгляд не совсем вписывающийся в общую канву всего сериала. Потрясающие CG-ролики, завораживающие как высочайшим качеством исполнения, так и безупречной постановкой. Детально проработанные трёхмерные локации, поднимающие планку графики игр для PS2 на новый уровень. Что ещё? Отполированный до рези в глазах геймплей, а также участие в проекте популярного киноактёра Жана Рено, одарившего своей внешностью одного из главных героев – Жака Блана. Облик же второго – Саманоскэ – как и прежде срисован с японского актёра Такэси Канэсиро.

Основой для сюжета, помимо удачно вплетённых в повествование реальных исторических событий, послужила популярная японская сказка “Урасима Таро”, которую можно рассматривать как одно из первых упоминаний о путешествиях человека во времени. Как гласит эта история, однажды рыбак по имени Урасима Таро спас от смерти черепаху, и та в благодарность отвезла его на остров Дракона, бога морей. Там юноша провёл считанное количество дней, однако когда вернулся в родную деревню, то выяснилось, что его отсутствие длилось несколько столетий. Какую загадку таил в себе остров, история умалчивала, что и дало возможность сценаристам из Capcom предложить нам свою версию.

Разыскав в море остров Онигасима* (тот самый остров Дракона), демоны Генма, изучив находящиеся в его недрах развалины подводного храма Они, обнаружили некий артефакт, загадочное устройство, оказавшееся машиной времени. Демон-учёный Гильденстерн, оперируя методом научного тыка, долго пытался разобраться в её устройстве и, доигравшись, переместил себя и оказавшуюся поблизости толпу демонов в современный Париж. К чести монстров, они не растерялись в незнакомом месте, а тут же устроили жителям и гостям столицы Франции кровавую баню. Сам бедолага-учёный обосновался в “уютных” подземельях Собора Парижской Богоматери, вымощенных человеческими костьми (проделки Квазимоды?) и продолжил свои изыскания. Теперь он решил попытаться открыть Нобунаге проход в наш с вами мир...

* Как ставка демонов, остров Онигасима, также фигурирует в японской сказке “Момотаро”.

...Сумев увернуться от череды молниеносных атак, Саманоскэ тут же оказался в руках демона. Только теперь он ощутил истинную силу Нобунаги. В своём демоническом обличии Ода стал поистине непобедим. Врываясь в убежище заклятого врага, Саманоскэ был уверен в победе и даже не подозревал, что в этот момент целая армия монстров обрушилась на столицу Франции 2004 года. Лишь волею судьбы он избежал смерти от рук повелителя демонов и попал в Париж вслед за его приспешниками...

Для французского офицера 29-го Дивизиона Главного Управления по Безопасности Жака Блана события развивались ещё стремительнее. Разговор по мобильному телефону с десятилетним сыном Анри был внезапно прерван срочным вызовом капитана. Оказавшись по прибытии в эпицентре неравной битвы с нечистью, Жак уже мысленно начал прощаться с жизнью, когда был спасён неведомо откуда появившимся самураем. Не успел он опомниться, как неодолимая сила сковала его и перенесла в средневековую Японию.

Самурай и жандарм не просто обменялись местами. Жак оказался в Японии задолго до событий вступительного ролика, и теперь его цель – помочь Саманоскэ (который ещё только готовится к своей миссии) разобраться с Нобунагой. Саманоскэ, оставшийся в современном Париже, тоже не стал сидеть, сложа руки. Его задача – сорвать коварные планы Гильденстерна. Ну и заодно защитить сынишку Жака. Лишь в слаженных действиях героев, разделённых пятью веками, кроется успех предприятия.

Несмотря на множество интересных нововведений, Onimusha не поменяла своей сути. Ураганные бои с нечистой силой, и прежде составлявшие львиную долю геймплея, теперь и вовсе превратились в бесконечное действо. Зачищенные локации постоянно заполняются ордами монстров, стоит лишь вернуться на них. Однако даже с учётом этого факта «прокачка» оружия стала ещё большей головной болью – ведь «апгрейдить» придётся арсеналы обоих героев, на что необходимо огромное количество душ поверженных противников. Остаётся лишь найти место, где собираются вражины помясистее, да стиснув зубы насыщать перчатку Они снова и снова.

Среди амуниции появились куртки-хаори. Это спецодежда тенгу Ако, постоянно сопровождающей вас помощницы из клана демонов Они. Хаори разных цветов добавляют различные способности вашему альянсу. Например, возможность видеть линию жизни противника или выкачивать души из ещё живых монстров, даже лечиться «по блату» и т.п. Нельзя назвать это нововведением в полном смысле слова, скорее имеет место просто развитие идеи разноцветных ожерелий, знакомой по прежним частям. Демонический режим, когда Ваш подопечный на некоторое время превращается в Они-мушу, уже не включается автоматически после заполнения соответствующей шкалы, как во второй части – теперь этот сюрприз достаётся по большей части боссам. К слову, изначально Саманоскэ вообще не умел превращаться в демона-воина. В первой Onimusha он сделал это лишь однажды, да и то в самом конце игры. По сюжету, годы тренировок и медитаций (со времён событий первой серии прошло двадцать три года) помогли ему обуздать силу магической перчатки (ну а с Жаком он, вероятно, поделился секретом). Благотворным действием данного магического артефакта объясняется и сохранившаяся молодость Саманоскэ – ему ведь уже почти «полтинник», а выглядит как минимум в два раза моложе.

В местах «сэйвов» добавился новый пункт – мини-квесты для добычи аптечек; заодно здесь же можно подучить новые приёмы, и даже получить один из самых навороченных костюмов Ако (если собрать все восемь, появится возможность увидеть настоящую концовку игры).

Арсеналы героев, вопреки опасениям, имеют ряд существенных различий. Равно как присутствует и определённая специфика игры за каждого из них. Если Саманоскэ использует традиционное для сериала оружие (самурайский меч), более подходящее для ближнего боя, то Жак предпочитает атаковать на расстоянии. Кнут, которым он владеет не хуже Индианы Джонса или какого-нибудь Будулая, легко позволяет удерживать толпы недругов на почтительной дистанции; также подобной тактике способствует наличие у француза револьвера. Функция передвижения героев наконец-то переместилась с крестовины на аналоговую рукоятку, сделав управление в целом более удобным и интуитивным.

Добавились новые противники. Создания, порождённые безумным инженером демонических душ Гильденстерном (в том числе и сделанные из зверушек Булонского зоопарка) теперь составляют костяк армии демонов. Остались и старые знакомые – монстры, напоминающие ёжиков (bazu) и крокодилов (ashigaru). Боссы также не вызывают разочарования ни своим внешним видом, ни количеством. Среди них, кстати, тоже немало знакомых.

Поначалу играть за Жака и Саманоскэ предстоит по очереди – смена происходит в определённые моменты сценария. Но вскоре появляются специальные порталы, через кото-

рые герои могут обмениваться предметами. Вместе с предметом персонажу передаётся и управление, а Ако всегда сопровождает действующего в данный момент героя. В связи с такой концепцией головоломки, остающиеся неотъемлемой частью геймплея, теперь по большей части основываются на взаимодействии персонажей. Таким образом, идея, опробованная Capcom ещё в Resident Evil: Zero, получила дальнейшее развитие. Яркий пример: Жак в 1582 году сажает в землю маленький отросток, а Саманоскэ в наше время спокойно карабкается по выросшему из него высоченному дереву. Вояж по местам дислоцирования источников зла позволяет героям, изначально разделённым не только временем, но и пространством, действовать в одних и тех же местах.

По сложившейся традиции играющему будет предоставлена возможность примерить шкуру некоторых второстепенных персонажей. Мишель, младший лейтенант французской армии, подружка Жака, устроит экшн а-ля Devil May Cry на улицах Парижа. За команду средневековья сыграет могучий "витязь в тигровой шкуре" Хонда Хейхатиро Тадакацу, или просто Хейхати, верный вассал знаменитого Токугавы Иэясу. Причём не обязательно это произойдёт в ходе игры – некоторые сценарные подробности можно узнать лишь после основного прохождения, в появившихся мини-квестах.

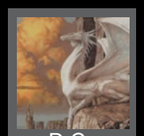
Что ещё? Отличная графика – новый, полностью трёхмерный "движок" вдохнул в самурайскую сагу свежую струю воздуха. Набор красивых открыток на заднем плане сменился потрясающе детализированным полигональным миром. И хотя камера, дабы не ломать дух серила, не стремится использовать полную свободу перемещения, выглядит всё происходящее на экране шикарно. Музыкальное сопровождение теперь записано в форматах Dolby Pro Logic 2 и Dolby Digital Pro Logic 2, что при наличии соответствующей акустики также добавит положительных эмоций от общения с игрой. Как обычно, в US-версии подкачала озвучка, но не думаю, что русскоязычных геймеров это слишком расстроит.

Что же в итоге? Поклонники Onimusha получили отличное продолжение любимого сериала. Именно продолжение, а не окончание, как раньше уверяла Capcom. Сюжет саги лишь набирает обороты. Зла в средневековой Японии было очень много, встречались демоны и покруче Нобунаги. Какие ещё испытания выпадут на долю доблестных Они-воинов? Поживём – увидим!

Великая династия

PS 2 Xbox

:: Dynasty Warriors 4



D.C.

Звезды на черном небе медленно гасли. Где-то вдали на востоке зарождались первые оранжево-желтые лучи солнца. Као Као лично вел атаку.

- Као, объясни, наконец, зачем нам гнаться за этим Лю Беем? У него нет ни земли, ни армии – он не опасен.

- Верно, Дун, у него нет земли. Однако он пользуется поддержкой народа, и если мы позволим ему уйти через реку на юг, он станет недосягаем для нас и в будущем окажется серьезным препятствием на пути объединения Китая под моим началом. А сейчас его отряд состоит лишь из нескольких тысяч солдат. Остальные – это крестьяне, идущие за ним на юг. Они не опасны.

- Что нам делать, если крестьяне вступят в бой?

- Мы убьем их.

Книга «Троецарствие» (Romance of the Three Kingdoms) написана в XV веке известным историком и общественным деятелем Ло Гуаньчжуном. В ней подробно рассказывалось об истории Древнего Китая, а именно о событиях III века н.э., когда страна была охвачена гражданской войной. По мотивам романа японская фирма Koei разработала сразу несколько игровых серий: Dynasty Warriors, Romance of the Three Kingdoms, Dynasty Tactics. Все они также повествуют о тяжёлых междоусобных распрях, виной которым – право престолонаследия.

Наиболее интересным аспектом Dynasty Warriors 4, безусловно, является геймплей. Когда-то, во времена 8-и и 16-биток, был популярен жанр beat'em up. Суть его состояла в том, что на улицы выходили несколько крепких парней или девушек и руками, ногами, равно как и подручными средствами различной степени тяжести, выбивали дурь из толп неприятелей. Огнестрельное оружие популярностью в играх такого типа не пользовалось – ставка делалась на искусство ведения ближнего боя. С приходом трехмерных радостей жанр стал стремительно угасать – по сей день ни один разработчик не смог создать трехмерную «драку», по уровню и атмосфере сравнимую с великими Bare Knuckle и Final Fight. Основные причины этого лежат на поверхности: сложность в создании адекватного управления и поведения камеры. Некоторые авторы нашли выход в том, что перенесли акцент на оружие – стали выдавать героям автоматы, посылать их толпами в джунгли на поиски какого-нибудь Metal Gear 83, и прочее в том же духе. Таким образом, beat'em up как жанр практически исчез, будучи задавлен тотальным экшеном. Но к чему, собственно, весь этот разговор? Так вот, Dynasty Warriors – это на 80% beat'em up, с той лишь разницей, что вместо кулаков основную нагрузку несёт холодное оружие; ещё на 15% это RPG, и лишь на оставшиеся 5% – стратегия. Испугало сочетание таких разных жанров? Не стоит бояться, лучше давайте поближе рассмотрим, как это всё работает.

Итак, вы выбираете силу, за которую будете играть, и своего офицера. После сюжетных текстов вас, предварительно ознакомив с картой сражения, выкидывают на поле боя. Тут и начинается самое интересное. Ваша армия сражается с армией врага, при этом на карте одновременно могут находиться сотни и тысячи солдат! И половину из них (вражескую, естественно) вы можете зарубить, застрелить, зарезать. Вот он, рай! Нет ничего лучше, чем после очередной пары в институте придти домой и выместить злость на бедных солдатиках... Однако не все так просто. У врагов, как и у вашей стороны, есть такие же офицеры, как вы. Справиться с ними

значительно сложней, чем с обычными воинами, но в награду победитель будет получать опыт, повышение характеристик или какой-либо предмет. У офицеров всегда есть свои отряды, и, когда вы победите командира, моральное состояние подразделения значительно понизится, как следствие солдаты станут хуже драться. Так что ваша главная цель – убивать офицеров, защищать своего командира (если он погибнет – гамовер), помогать армии расставлять ловушки и медленно пробираться к командиру врага. При этом игра вовсе не надоедает – я лично не успокоился, пока полностью её не прошел.

Всего доступны три основных стороны конфликта, по шесть глав на каждую (первые две главы у всех одинаковы). В каждой главе по три битвы. Есть еще пять дополнительных сторон, по четыре главы. Плюс испытания (убить максимум врагов за пять минут, например). Пока все это переиграете, пройдет масса времени. Ну а геймер, любящий вытягивать все секреты, будет играть еще дольше. Ему предстоит открыть все сорок с гаком персонажей (вначале их только девять), спрятанные предметы, секретные сражения.

Визуальная составляющая реализована очень неплохо, фигуры бойцов выполнены вполне качественно, но без особых изысков. Спецэффектов также маловато, однако подобный аскетизм легко объясним – изящество было принесено в жертву динамике, ведь на экране могут одновременно находиться толпы солдат, и для расчета различных аспектов взаимодействия излишне детализированных моделей потребовался бы слишком навороченный «движок». Звук находится на примерно таком же среднем уровне. Разработчики даже не поленились пригласить актеров (очевидно, бедных студентов) для озвучки более чем сорока основных офицеров. Читают они свой текст не очень выразительно, но и не монотонно, как в некоторых малобюджетных боевиках.

Подводя итог, хочу сказать, что Dynasty Warriors 4 – игра не для всех. Не все любят подобные массовые разборки с участием целых армий, а те, кто любят, не всегда уделяют должное внимание стратегической части. Если же вы не причисляете себя ни к тем, ни к другим, попробуйте поиграть. Вполне вероятно, что понравится.

Мы поедем, мы помчимся

PS 2 | Xbox

:: Powerdrome

Rogue

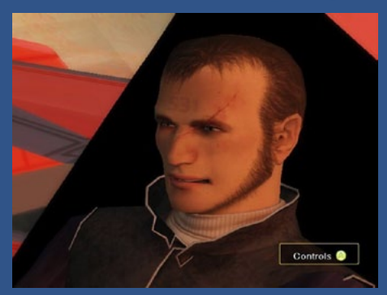
Согласитесь, иногда одним из самых досадных недостатков гоночных игр становится действие закона всемирного тяготения. Да, именно та самая пресловутая сила, когда-то предательски сбросившая спелое яблоко на голову Исааку Ньютону, порой мешает сделать очередную гонку по-настоящему захватывающим дух зрелищем.

Именно поэтому разработчики так часто жертвуют реалистичностью. Дабы добавить в игру необходимого драйва, они снижают коэффициент ускорения свободного падения физических тел с отметки пресловутых 9,8 g. Таким образом, транспортные средства (вместе со своими виртуальными водителями) начинают гораздо чаще разлучаться с матушкой-землей. Из-за этого в воздухе они проводят куда больше времени, выписывая всевозможные вензеля и совершая головокружительные кульбиты. Для пущего веселья эффективнее оснастить гоночные болиды антигравитационными подушками, чтобы они вообще земли не касались. И когда закон всемирного тяготения в очередной раз сокрушенно покачает головой, тогда и начнется настоящий беспредел.

Powerdrome относится к тому классу гонок, которые принято называть «футуристическими». Здесь, равно как и в знаменитой серии Wipeout, у машин отсутствуют колеса и движутся они исключительно за счет реактивной тяги. Сами гонки происходят на запредельных скоростях.

В игре всего 12 персонажей и 24 красочные трассы. Сюжет особой роли, как вы сами понимаете, не играет. Вся изюминка не в нем, а в процессе. Поверьте, когда на полном ходу ваш болид разбрызгивает искрящуюся морскую воду, а потом вылетает на песок пляжа, последнее, что может в этот момент волновать, так это сюжетные перипетии. Своей стилистикой вселенная Powerdrome сильно напоминает мир Star Wars. Выражается это буквально во всём: от внешности персонажей до дизайна трасс. Пролетая очередной круг на пути к финишу, вы наверняка не раз вспомните гонки на болидах в SW: The Phantom Menace.

Говоря о стилистике, большой ошибкой было бы не упомянуть об уровне технического исполнения. Графика Powerdrome поражает качеством проработки мелких деталей и различных нюансов. По большому счету есть определенный шаблон, которому следуют разработчики, создавая игру для той или иной консоли. В частности, проекты для Xbox буквально напичканы спецэффектами и пестрят самыми передовыми техническими решениями. Powerdrome в этом вопросе более «сдержан».



Все немногочисленные спецэффекты, которые можно здесь встретить, использованы поразительно метко. Небывалое ощущение высоких скоростей создается размытием изображения на экране, когда на вашем спидометре цифра перевалит за 1000 миль в час. Реализовано это гораздо удачнее, чем, например, в Burnout 3. Встречный ветер треплет прически водителей. Последние, в свою очередь, реалистично морщатся, когда игроку не удается вписаться в крутой поворот. Подобная дотошность в проработке деталей характерна скорее для игр на GameCube. Так что вдвойне приятно, что и на консоли от Microsoft есть нечто подобное.

Powerdrome – Римейк гонки 1989 года с таким же названием для платформ Amiga / Atari ST. В нем чувствуется неповторимая атмосфера проектов восьмидесятых годов прошлого века. Согласитесь, атмосфера – это далеко не последняя составляющая успеха. Несмотря на отсутствие внятного сюжета, разработчикам удалось создать маленький живой мирок. В этом мирке гонки являются стилем жизни, а закон всемирного тяготения только и делает, что сокрушенно качает головой. Итак, ключ на старт и вперед – навстречу ветру!

Бесконечная пластмасса

PS 2

Xbox

GC

Creon de Vensan

:: Army Men: Sarge's War

"«Армименам» не будет конца" – как-то сказал я себе. Дело было еще в конце прошлого тысячелетия. Тогда на свет появилась не то шестая, не то седьмая часть истории о бесконечных стычках зелёных и коричневых пластмассовых солдафонов, шинкующих друг друга на салат без каких бы то ни было угрызений совести. Когда, некоторое время спустя, на прилавки был выброшен очередной «хит» с до боли знакомым названием, у меня это не вызвало ни малейшего удивления. Однако затем всё затихло. Утекали месяц за месяцем, а новая часть так и не появлялась. По прошествии определённого срока серия Army Men стала восприниматься лишь как сон из далёкого прошлого. Но вот, наконец, главнокомандующие из 3DO решили достать из шкафа дойную корову, несущую золотые яйца, и сбрить с неё золотое руно. Трепещите же, фанаты сериала, король вернулся! И принёс большой мешок подарков для тех, кто хорошо себя вёл весь год.

Что же изменилось за прошедшее с момента последних баталий время? В принципе, немногое. Смыслом игры всегда было кристально чистое, ничем не прикрытое насилие. Из эпизода в эпизод менялись фоны, средства истребления, но цель оставалась неизменной – уничтожить как можно больше человечков, которых незадачливый создатель покрасил в другой цвет (что вы там про расизм говорили?). Не минула чаша сия и очередной сиквел. На этот раз злобный коричневый полковник Malice, в надежде покорить всю пластиковую вселенную (какой неожиданный поворот событий), не то построил, не то купил по дешёвке у проезжавших мимо бродячих террористов, некое супер-разрушительное-оружие. Вам же доверена роль сержанта по имени Hawk, ангела-хранителя всего обитаемого пространства. Ентот самый сержант, к слову, является последней надеждой зелёных на мир, труд, май и бесплатные гамбургеры. Представьте себе, только он может остановить несметные полчища коричневых, желающих отхватить огромный кусок с чужого стола.

"Mmmm. I like the smell of smoldering plastic in the morning!" – сказал наш бравый вояка и в одиночку отправился делать свою любимую грязную работу. Разумеется, не без помощи игрока. Благодаря удобному управлению, позволяющему в любой момент сделать именно то действие, которое требуется, исследование окружающего мира не доставит каких-либо проблем, а система автопри-

целивания сделает перестрелки захватывающими и динамичными. Но всё же это не Tomb Raider и, следовательно, большую часть времени придётся провести не за изучением достопримечательностей, а за стрельбой во все движущиеся объекты, окрашенные в «неправильный» цвет. В боевом арсенале насчитывается около десятка всевозможных способов аннигиляции недругов. Отдельного упоминания заслуживает снайперская винтовка с отличной оптикой, позволяющей, при необходимости, заглянуть чуть ли не в ноздрю противника. Порадовали также гранаты и базука. Но никакой другой вид оружия не сможет доставить столько положительных эмоций, как огнемёт – вы только представьте себе поведение пластикового солдатика, которого заживо переплавляют!.. (садист! – прим. ред.) Нет, это нужно видеть! К слову, визуальное отображение повреждений воплощено более чем толково. В частности, солдаты теряют конечности, на груди у них эффектно красуются сквозные дырки от пуль, а при переплавке бедолаги эстетично растекаются по поверхности. Если последний противник уничтожен, а вы так и не уняли свою жажду жидкого пластика, хватайте первого попавшегося друга, а ещё лучше – трёх, и... эй, спрячьте канистру с бензином, это вам не Postal какой-нибудь! Лучше дайте им в руки джойстики и покажите, кто тут самый главный, благо мультиплеер позволяет это выяснить в присутствии сразу четверых участников. В случае, если друзей (или хотя бы приятелей) под рукой не оказалось, их место может занять AI. Но, сами понимаете, искусственный интеллект никогда не сравнится с настоящим, пусть даже и не самым высокоразвитым. Так что, как гласит пословица, имей сто рублей и дружи с сотней друзей. Чего вам и желаю.

Не хочется выносить игре окончательный вердикт, но всё же. На мой взгляд, Army Men: Sarge's War не привнесла в серию абсолютно ничего нового, равно как и многие её предшественницы. Все дизайнерские изыски – не более чем обязательный минимум, такое теперь можно увидеть на каждом шагу. Нет, графикой современного геймера уже не удивишь, ему свежие идеи подавай, а вот как раз в этом плане рецензируемая игрушка подкачала. Да и ждать от неё чего-либо подобного не стоило – не тот случай. В общем, проект однозначно рекомендуется всем закоренелым фанатам серии, просто садистам, а также желающим провести пару вечеров, не напрягая содержимое черепной коробки. Остальные вряд ли найдут игру интересной.

Труба пониже, дымок пожиже

GBA

Need For Speed: Underground

В последнее время стритрэйсинг стал настоящей молодёжной модой. Об уличных гонщиках говорят, пишут, снимают фильмы – обе части Fast and Furious, шедшего в российском прокате под названием «Форсаж», обрели культовый статус сразу после выхода на экран. Разумеется, должен был как-то отреагировать и рынок видеоигр, и тут своё веское слово сказала Electronic Arts. Всемирно известная компания всегда славилась умением ориентироваться в потребностях массовой аудитории. Вот и на этот раз был сделан очередной более чем удачный тактический ход. В жертву моде принесли один из самых раскрученных игровых брэндов – Need For Speed. Как показало время, жертва оказалась не напрасной. Игра, начинённая отшлифованным до блеска «движком», потрясающей графикой, продуманным геймплеем и, что самое главное, магической атмосферой уличных гонок, без труда заняла подобающие своему имени места во всех рейтингах и сводках продаж.

Уместны ли все эти восторги применительно к версии для GBA? Откровенно говоря, я изначально относился скептически к идее такого портирования – возможности переносной консоли от Nintendo даже теоретически не позволили бы передать весь дух оригинальной игры, всю её красоту, динамику. Впрочем, давайте не будем расстраиваться раньше времени и разберёмся во всём по порядку.

Для начала предлагаю вспомнить, чем именно нам запала в душу оригинальная версия, помимо упомянутого внешнего лоска. Прежде всего, конечно же, огромными возможностями в плане совершенствования своего авто – список различных апгрейдов, аддонов и просто приятных мелочей поражал воображение. Разделялись они, как мы помним, на «технические» и «визуальные», влияющие соответственно на улучшение характеристик машины и повышение престижа самого гонщика. Тут стоит сделать небольшое отступление и объяснить тем, кто «не в теме», что значит для настоящего стритрэйсера слово «престиж». Если коротко, то оно значит для него всё. Каждая мелкая деталь в оформлении машины, внешнем или внутреннем, может рассказать другим гонщикам о хозяине больше, чем его внешний вид, паспортные данные и всё прочее вместе взятое. Каждый стритрэйсер мечтает создать уникальный автомобиль и затем стать лучшим гонщиком за его рулём, это цель его жизни в рамках данной социальной группы. И для создания машины-мечты он должен использовать как можно более броские, красивые или даже нетрадиционные способы (а за-

тем, разумеется, доказывать свою состоятельность на дороге). Да, простым людям это подчас трудно объяснить, однако в мире уличных гонщиков сам автомобиль значит не меньше, чем его владелец, и от того, как выкрашен бампер, перетянут ли салон кожей и т.д. и т.п. будет во многом зависеть отношение окружающих. Так вот, возвращаясь к игре. В оригинальном NFS: Underground возможности для тюнинга не знали границ. Была воплощена в жизнь основополагающая идея: автомобиль мечты можно создать только собственными руками. И это помогало не просто вжиться в образ, не просто стать ближе к тематике, но и понять тех людей, которые отдают всю свою сущность этому увлечению в реальной жизни. Игрок начинал рассуждать как настоящий стритрэйсер, прикидывая, что ещё бы он хотел поставить на свою машину, перебирал различные варианты наружного оформления, не оказывающего никакого влияния на ездовые качества авто, и готов был ради очередной безделушки выложить приличную сумму виртуальных денег. Увлекательность этой бесконечной цепочки событий получила достойную оценку игроков.

Что же мы видим на GBA? То же самое, только в урезанном объёме. Всё не так ярко, не так разнообразно, но, по сути, соответствует изначальной задумке. Стало быть, одну из ключевых идей игры сохранить удалось, за что сходу ставим разработчикам и их детищу жирный плюс.

Теперь о самих машинах. Уличные гонщики, как правило, не относятся к числу очень богатых граждан, посему и объектом своей безграничной любви выбирают авто среднего класса – такое, чтобы и людям в глаза смотреть не стыдно, и, если что, разбить не слишком уж жалко. Девелоперы прекрасно отдавали себе в этом отчёт – с их лёгкой руки в игру попали как раз такие «середняки». Различные модели марок Nissan, Toyota, Mitsubishi, Subaru, Mazda и прочих им подобных, вполне доступных (по крайней мере, на западе) простым смертным и в реальной жизни, были представлены на выбор играющему. Из всего этого великолепия на GBA, увы, осталось только четырнадцать автомобилей. В принципе, это тоже немало, но всё же потеря ощутимая.

Отдельная тема разговора – игровые режимы оригинала и «карманной» версии. Разумеется, основным из них был Go Underground, в котором мы и погружались с головой в мир уличных гонок, зарабатывали в нём себе имя и деньги, покупали, продавали и совершенствовали свои машины, а также оттачивали свой стиль вождения. Само собой, упразднять этот режим в GBA-версии никто не собирался, так что готовьтесь к новому проникновению в подполье. Суть прежняя: мы выбираем, нас выбирают... Впрочем, минуточку, вот тут затаилось интересное новшество – теперь поверженный в предыдущей гонке соперник может вызвать вас на «матч-реванш». И в этом случае уже на ваше усмотрение остаётся выбор условий конкретной гонки – вид заезда, количество кругов, трасса. Прямо скажем, для меня это стало приятным сюрпризом. Ещё один плюсик игре – на этот раз за оригинальность. В принципе, сказать о главном режиме больше нечего – основная идея сохранена, опять же только всё укорочено.

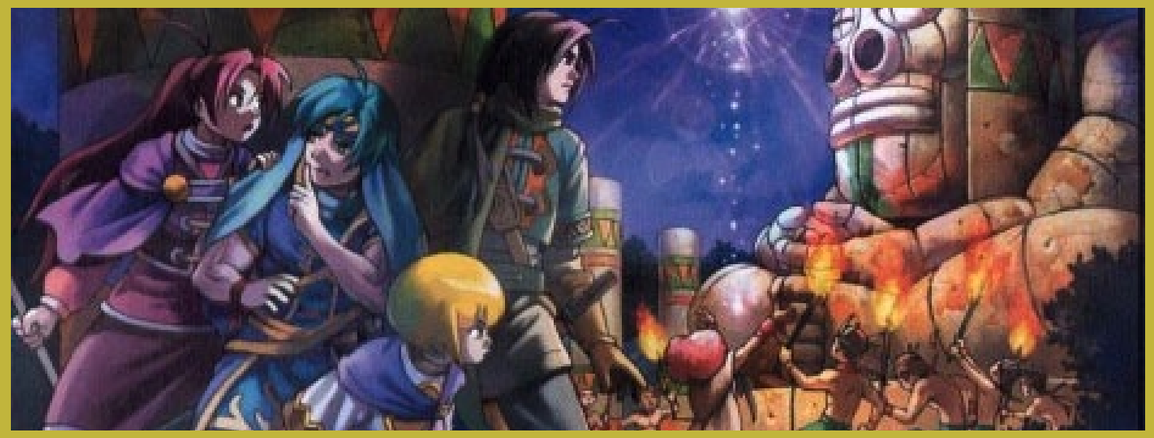
В режиме Quick Race из шести остались только четыре вида гонок: Circuit, Sprint, Drag и Drift. Lap Knockout и Free Race, видимо, так же, как и некоторые машины, были отброшены по соображениям экономии памяти. Что же собой представляют оставшиеся состязания? По содержанию они соответствуют оригиналу, но опять же для тех, кто «не в теме» расскажу поподробнее. Circuit – самый тривиальный гоночный режим, который только можно придумать. Заезд по кольцевой трассе, состоящий из нескольких кругов. Sprint – скоростной заезд из точки А в точку Б. Drag – вот это уже режим для профи. Суть сводится к тому, чтобы придти первым на спринтерской дистанции, достигнув при этом максимального ускорения. Drift – тоже режим не для новичков, в котором вам придётся освоить такой интересный приём, как слайдинг (скольжение). Чем выше скорость во время управляемого заноса, тем больше присуждается очков. Побеждает тот, кто набирает больше баллов.

Оставшиеся пункты основного меню GBA-версии – мультиплеер, «гараж» и опции. Не будем разбирать их подробно, всё и так ясно. Стало быть, настало время поговорить о «движке» и графике. Вот тут-то и зарыта главная собака. Даже целая свинья. Графика достаточно примитивна – очередная попытка перенести на GBA трёхмерный мир закончилась если и не вполне предсказуемым провалом, то не триумфом точно. В принципе, если бы речь шла о какой-нибудь другой гоночной игре, то этому моменту можно было бы уделить куда меньше внимания, но вы же прекрасно понимаете, что здесь случай особенный. Это уже не тот NFS: Underground, в который можно было влюбиться с первого взгляда. Если сами машины выглядят более-менее прилично, хотя и достаточно слабо детализированы, то о трассах при всём желании трудно произнести хорошие слова. Вся магия ночных улиц, залитых холодным неоновым светом, исчезла без следа. Как и сотни вспыхивающих тут и там огоньков, бликов и отсветов. Да что говорить – на нинтендовской портативной консоли просто не хватает цветовой глубины, чтобы передать хотя бы половину того, что было на приставках или PC! Я уж не говорю о том, насколько монструозно выглядят крупные трёхмерные объекты, лишённые всяких намёков на декорации. Общая скудность палитры отражается даже на геймплее. На многих трассах элементарно не видно дороги – её не отличить от стоящего рядом дома до тех пор, пока не подъедешь вплотную и не стукнешься бампером. Кое-как с этой бедой помогают справиться щедро натыканные указатели, однако и они не всегда предотвращают встречи со стенками, сливающимися с дорожным полотном. Неполноценность визуальной составляющей прекрасно дополняется слабой анимацией, благодаря которой через некоторое время могут заболеть глаза.

«Физика» также не идеальна. Конечно, разные машины управляются немного по-разному, и это само по себе хорошо, но всё-таки до оригинала бесконечно далеко. Ещё более отраден тот факт, что различные механические надстройки существуют не для галочки, а действительно влияют на поведение автомобиля – более мощный мотор позволяет развивать большую скорость, более качественная резина лучше держит асфальт. Остались и различные системы Nitro-ускорения. На удивление неплохо передано чувство скорости.

Приятно удивило музыкально-звуковое оформление. Хоть и осталось всего четыре песни, но зато по качеству звучания они достаточно близки к оригиналу. К сожалению, не обладаю настолько тонким слухом, чтобы утверждать, что звукоряд способен отразить различия в техническом строении машин (а в «старших» версиях так и было), однако моторы звучат достаточно реалистично и разнообразно, а звуки ночного города также немного поднимают настроение и оживляют действие. Ещё из положительных моментов следует отметить чёткое и удобное управление ну и, пожалуй, что всё.

Что ж, время собирать камни. Понятно и легко объяснимо желание Electronic Arts сделать деньги на одном из самых раскрученных своих тайтлов, но также понятна и невозможность полноценного перевода такого масштабного проекта в «младший» формат. Игра неплоха, но повторить успех оригинала ей не суждено – это просто-напросто невозможно. Совсем иное восприятие, совсем иные эмоции. Будьте к этому морально готовы, если всё же решитесь окунуться в мирок Need For Speed: Underground на GBA.



Под солнцем золотым

GBA

:: Golden Sun: The Lost Age

Olik

Как же хорошо, когда любимые видеоигры можно всюду таскать с собой! И вы глубоко заблуждаетесь, если думаете, будто раз сама система – портативная, то и игры для неё такие же "маленькие". Отнюдь, среди "карманных" проектов время от времени попадаются настоящие шедевры, которым впору бы покорять просторы более мощных платформ. Что бы ни сказали в ответ на это скептики, я практически уверена: поклонники жанра jRPG не отказались бы когда-нибудь увидеть Golden Sun: The Lost Age переизданной в "старшем" формате.

Я – большая поклонница jRPG, в особенности таких, где превалирует "квестовая" составляющая. Golden Sun – как раз такая игра: думать, решать загадки, бегать в поисках тех или иных предметов здесь приходится очень много и часто. Классический принцип "сунь свой нос везде, где только можно, нажми на все, что нажимается, двинь, тронь, толкни" задействован на всю катушку. Нередко только благодаря интуиции и догадкам а-ля "а не покопать ли тут?" можно продвинуться далее, к вожделенному хэппи-энду.

Городов и деревень в этом огромном игровом мире превеликое множество. Причём, некоторые из них далеко не сразу отмечаются на карте. Будучи обойдёнными стороной сюжетом, злачные места очень привлекательны для пронырливых геймеров – ведь в каждой сокрытой от чужого глаза локации ждёт приятный сюрприз. Не обходится и без таких сверхсекретных закоулков, куда можно проникнуть лишь при выполнении определенных условий и с набором конкретных умений. Халява, к сожалению, на деревьях если и растет, то одна половинка у неё червивая, а другая недозревшая. Бывало, протянешь руку через забор к соседской сливе.. ах, это уже совершенно другая игра.

Теоретически, дабы бродить по обширным угодьям мира Golden Sun было легко и вольготно, имея свободный доступ ко всем местам на карте и в подземельях, нужно обзавестись полным набором скиллов. Для воплощения желаемого на практике героям придётся сильно попотеть и сносить не одну пару обуви. В игрушке существует два вида магии – боевая и "наружного" применения. Первая, ясное дело, используется в битвах, и реестр её пополняется по мере развития персонажей. Второй тип волшебства позволяет взаимодействовать с окружающим миром вне боя. Дающую возможность кастовать те и другие спеллы "манну небесную" мы будем подбирать после уничтожения боссов и по завершении некоторых уровней, а также, что самое интересное, на уже пройденных локациях. Играющему придётся применять новоприобретённые способности на уже знакомых территориях, дабы добраться до недосягаемых ранее местечек. Среди боевых умений следует отметить вызов "ГФ"-ов (если использовать утвердившуюся терминологию из Final Fantasy). Какая уважающая себя jRPG обходилась без этого пункта? Тут все зависит от того, сколько в вашем распоряжении Джинов. Джины – это такие ценные зверьки, которых приходится отлавливать на необъятных просторах Родины (при слове Родина предлагаю всем встать и исполниться патриотизма). Зверушки бывают, как и магия, четырех "сортов" – земля, вода, огонь и ветер. Ловить их приходится по-разному: иной раз кто-то подарит, а то и сами примкнут. Также может случиться, что не в меру агрессивный Джин атакует команду, но после убедительного отпора окажется в плену. Сама схема призыва союзника немного неудобна: сначала нужно материализовать соответствующих Джинов, и только потом откроется команда "summon".

Многострадальные герои, взявшие на себя тяжкое бремя хоронить боссов и добывать артефакты, называют себя "адептами стихий" (угадайте, скольких). Вообще, адептом в мире GS считается тот, кто хоть чуть-чуть может силой мысли двигать/поднимать/удалять окружающие предметы. Знаете, в процессе игры создаётся впечатление, что таких товарищей не так уж и мало... Адепт и баста, никаких классов воинов, магов и т.д. Может ножиком, а может и магией. Конечно, у одного что-то получается лучше, у другого – хуже, но строгого разделения я не заметила. Бои пошаговые, и я это горячо приветствую, ибо считаю, что для карманных консолей не стоит делать игры, где постоянно приходится напряженно лупить по кнопкам. Впрочем, это лишь моё личное мнение.

Транспорт для главных героев, ставший с некоторых пор одним из атрибутов jRPG, здесь тоже имеется и, как заведено, достаётся он не в самом начале пути, а несколько позже. Со временем его даже "проапгрейдят", но игра от этого не упростится. Только представьте – бегали вы по закрытой горами и реками местности, и было ясно, что истина где-то рядом, а тут торжественно вручают это самое расширяющее зону поисков средство и... то, что казалось огромным, превращается в горошину на ладони. После усовершенствования проходимости транспорта возникает (и в дальнейшем не оставляет) мысль: куда применить полученную возможность? До сих пор думаю.

Да, я могла бы рассказать подробно и о сюжете, но коварно не стану этого делать, дав уважаемым читателям возможность познать его самостоятельно. Могу лишь заверить: будьте покойны, он весьма и весьма симпатичен.

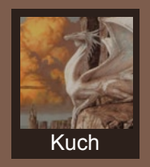
Под занавес пара слов о графике, музыке и управлении. Эти три составляющие, при неудачной реализации которых может испортиться впечатление даже от несущей в себе множество оригинальных идей игры, в данном случае выполнены на соответствующем уровне. Графика очень приятна и красива, музыка и звукоряд не разочаровывают, а управление осваивается очень быстро и интуитивно. И напоследок – игра набита всевозможными маленькими радостями: дополнительными квестами, секретами. Есть возможность самому изготавливать оружие из различных металлов. Мини-казино имеется...

В общем, я думаю, вы понимаете, что эту игру я советую завести в своей коллекции всем ролевикам-портативщикам – она стоит того!

Покатаемся?

N-Gage

:: Tony Hawk's Pro Skater

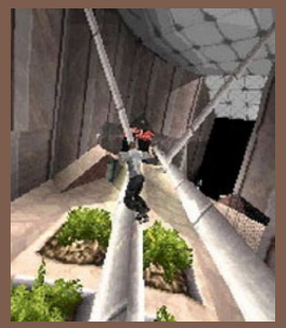

Kuch

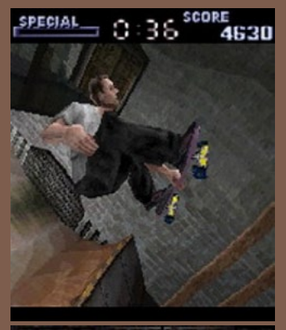
Tony Hawk's Pro Skater получилась у Neversoft одной из лучших игр для N-Gage. Рецепт успеха оказался прост и сложен одновременно – в его основе лежит сочетание отличной трёхмерной графики (визуально THPS оставляет далеко позади таких признанных монстров, как Tomb Raider и Red Faction), качественного геймплея, удобного управления и хорошей музыки (наушники для стереозвука действительно необходимы). Причём это не тот случай, когда берётся популярное название и делается, по сути, другая игра – здесь тщательно и бережно, почти полностью перенесен весь дух THPS 4, вышедшей недавно на «старших» системах.

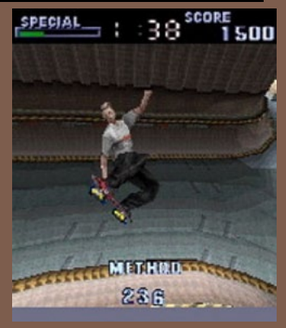
Так что же такое Tony Hawk's Pro Skater? Если вдруг кто не знает, это представитель достаточно известного семейства спортивных симуляторов, суть которых состоит в том, чтобы красиво и даже виртуозно выполнять различные трюки на скейтборде. В рассматриваемой версии изначально на выбор доступно несколько скейтеров (в том числе и сам прославленный Тони Хок) с индивидуальными параметрами типа скорости, устойчивости и прочих. По мере прохождения игры для каждого из участников можно заработать новые доски для катания, повышающие характеристики персонажа. Увы, ничего кроме этих самых досок добыть нельзя.

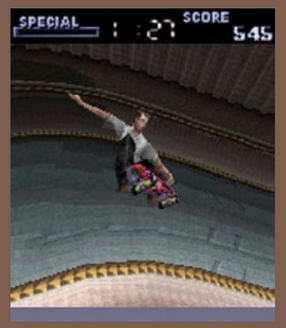
Сложность варьируется плавно, и в меру опытные игроки, полагаю, найдут её уровень вполне приемлемым. Даже за одного скейтера быстро игру не пройти, что является положительным моментом для платформы в целом, так как действительно хороших проектов, которым можно было бы посвятить больше недели своего времени, на ней пока маловато. На каждом уровне для выполнения цели – получения всех пяти видеокассет – необходимо набрать заранее условленное количество очков за две минуты, причём если выполнять одни и те же трюки несколько раз, то очков с каждым следующим разом будут давать всё меньше и меньше. Помимо этого, на каждом уровне надо собрать буквы «S», «K», «A», «T» и «E», проехать/свалить пять определённых предметов (баки там мусорные или столы, таблички разные) и найти одну секретную видеокассету. Секретная она потому, что лежит далеко не на дороге – в процессе её поиска можно открыть много интересных мест. Если на первом этапе достаточно со старта съехать по правому пути и прыгнуть повыше, то уже на втором придётся повозиться. Скажу лишь, что надо в начале заехать на крышу здания и искать доску для прыжка ещё дальше. Чтобы найти все секретные кассеты, придётся потрудиться.

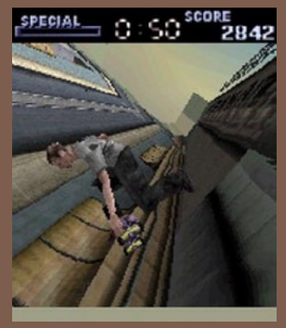
Теперь о трюках. Обычные делятся на «слайды», «флипы» и «грабы». Для тех, кто не разбирается в столь тонких материях, поясню: «граб» – трюк с участием рук, «флип» – с вращением скейта, а «слайд» – скольжение без участия колёс (по краю чего-либо или по рампе). Ещё можно перепрыгивать через различные предметы (по всей видимости, это так называемые «секретные» трюки). Каждый правильно выполненный

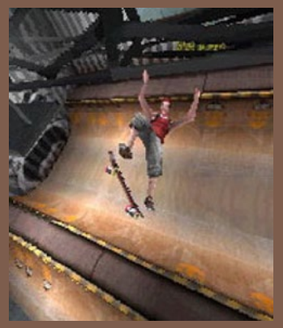


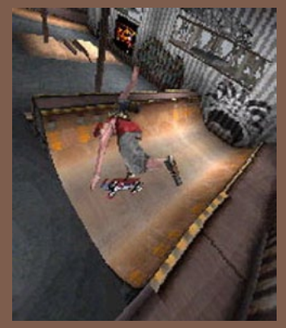


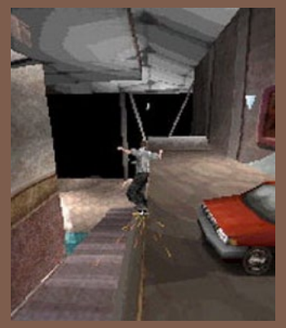


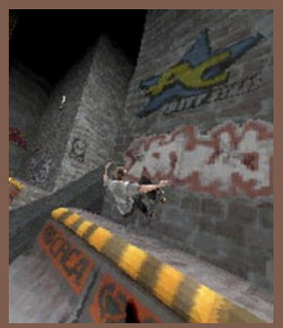


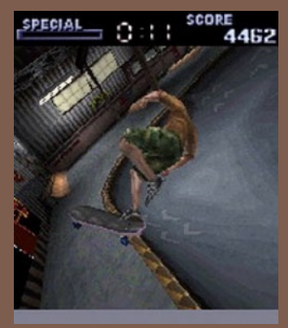












(без падения при приземлении) акробатический этюд даёт очки и заполняет линейку внизу экрана (полная линейка ~4000 очков). При падении она очищается, но зато когда заполняется и горит жёлтым цветом, открывается возможность делать супер-трюки, за которые присуждают намного больше баллов. Только вот если один раз ошибётесь, то во второй набрать линейку может уже и не удастся – повторные сеансы эквилибристики, как было сказано выше, дают не только меньше очков, но и меньшее прибавление к этой линейке.

При должном умении за обычные трюки тоже можно зарабатывать намного больше призовых. Первый путь – это своеобразная «комба»: следует разогнаться и сделать подряд несколько разных фигур высшего пилотажа. Второй путь – запрыгнуть на рампу, скакнуть, сделать в полёте очередной кульбит и, не касаясь земли, опять приземлиться на рампу.

На некоторых этапах предоставляется возможность поучаствовать в соревновании скейтеров. Не стоит бояться данных мероприятий, на самом деле тут надо, как обычно, набирать в больших количествах очки и, главное, НЕ ПАДАТЬ, так как здесь баллы начисляют "судьи", коими падения категорически не приветствуются. Остальные уровни ничем особенно не отличаются. Большинство из них представляет собой определённое пространство, в пределах которого можно кататься во все стороны, и лишь один имеет другую планировку – он длинный и вытянутый, как будто взят из Crash Bandicoot.

Когда надоедает сингл, можно неплохо провести время с друзьями в мультеплеере, для которого разработчики не поленились соорудить множество мини-игр:

- Салки – каждому даётся по минуте. У водящего уменьшается время. У кого счётчик первым обнулится, тот и проиграл. Если сделать мощный трюк, то соперник свалится.
- Окраска зон – когда вы делаете на объекте трюк, он окрашивается в ваш цвет. Чтобы взять себе объекты противников, надо совершить более крутой трюк, нежели использовавшийся для захвата территории.
- Собирание букв – то же, что и для одного игрока, только на скорость.
- Игра в "балду" ("horse")? – смысл этой затеи слегка непонятен. Похоже, что надо сделать один трюк лучше, чем соперник, и повторить его пять раз для победы.
- Игра на «N-Gage арене» – сетевая забава для владельцев лицензионной копии.

Кроме того, в мультиплеере и на тренировке доступны дополнительные уровни.

Что ж, можно с уверенностью подвести итог. Tony Hawk's Pro Skater для N-Gage – игра качественная и увлекательная. Искренне рекомендую её всем владельцам игротелефонов от Nokia.

ATARI

РАЗБИТАЯ КОРОНА

Огромный вклад Atari в развитие игровой индустрии неоспорим, но судьба самой компании сложилась не самым простым образом. Ныне от гиганта осталось только короткое имя, права на которое принадлежат Infogrames. Под великим некогда брэндом, наводившим страх и трепет на таких титанов, как Nintendo и Sega, теперь скрывается обыкновенное издательство, работающее с проектами для консолей нового поколения и ПК. Почему так получилось? Давайте вместе окунёмся в историю и попробуем найти ответы.

Wind Elf

Ещё обучаясь в университете, человек по имени Нолан Бушнел (Nolan Bushnell) "заболел" виртуальной реальностью. Частенько студент прокрадывался в компьютерный зал и упоительно играл на гигантских мейнфреймах с маленькими экранами в первые примитивные игрушки, написанные от нечего делать какими-то местными программистами. После окончания обучения вдохновленный Нолан и его товарищ Тед Дэбни (Ted Dabney) создали собственную игровую компанию, назвали её Atari (в честь одного из ходов в восточной настольной игре Го) и открыли сборочный цех, куда поначалу за копейки нанимали юных хиппи. Шёл 1972 год.

Первой игрой, выпущенной в том же году, стал легендарный Pong. Автомат испытали в одном из ближайших баров. Простенькая "экранизация" пинг-понга приобрела большую популярность, затмив стоявшие рядом "пинбольные" столы, которые в те времена были на высоте. Автомат начали с энтузиазмом клонировать, в 1973 году собрали более восьми тысяч Pong'ов. Так компания начала свою бурную жизнь.

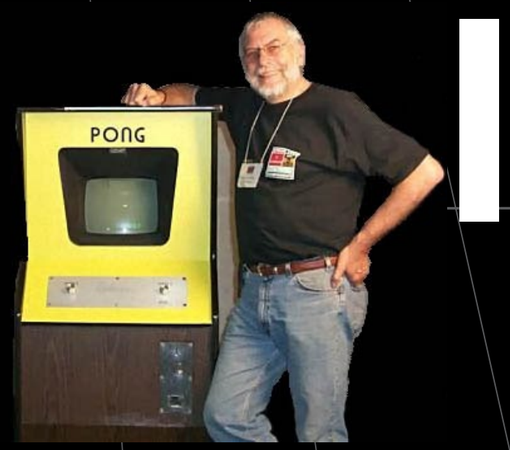
В 1974 году новые игры от Atari уже выпускались каждые два месяца. Но вот начались и неприятности: разозлённые слишком низкой зарплатой работники повадились понемногу выносить запчасти игровых автоматов и продавать их конкурентам. В том же году вышла первая домашняя консоль с единственной встроенной игрой – Pong. Всего было продано около 150 тысяч консолей, что по тем временам считалось большим успехом.

В 1976 году Стив Джобс и Стивен Возняк – основатели небезызвестного брэнда Apple, выпустили под маркой Atari игру Breakout (прототип Arkanoid). Параллельно начинается работа над первой видеоигровой консолью на сменных картриджах – Stella. Это был ответ на программируемую домашнюю консоль Fairchild Channel F. Однако денег на дальнейшие разработки не хватало, и потому Бушнел решился продать свою компанию и председательское место в совете директоров фирме Warner Communications. На следующий год Warner инвестирует сразу 100 миллионов долларов в разработки Stella. В октябре свет увидела Atari VCS с девятью играми в арсенале (наиболее знаменитые наименования со стационарных аркад Atari). Стоила эта система 200 долларов.

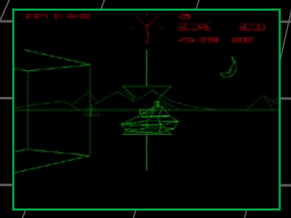
Дальнейшая история Atari прочно связана с именем Рея Кассара (Ray Kassar), известного также по прозвищу "Царь", которого наняло руководство Warner для руководства потребительским подразделением. Как раз тогда Бушнел сцепился с руководителями Warner по поводу пути дальнейшего развития издательства. В частности, он ставил под сомнение целесообразность создания подразделения персональных компьютеров. Но прежних рычагов влияния в его руках уже не было, а новые хозяева вступать в полемику не стали – в конце года Бушнела просто уволили пинком под зад. На этом пути Нолана и игровой индустрии разошлись – теперь его знают больше как владельца сети ресторанов быстрого питания.

Тут же происходит переориентация с разработок "железа" и игр на маркетинговую деятельность, ужесточается дисциплина и начинается чуть ли не тотальная слежка за персоналом. Многие работники сами разбегаются из компании как муравьи, не дожидаясь суровой расправы. Рей Кассар нажил немало врагов, проводя регулярные чистки кадровых ресурсов. Изменилась и структурная политика. Грубо говоря, произошло разделение Atari на две части: одна продолжила заниматься видеоиграми, другая немедленно приступила к разработке нового ПК.

В 1979 году на выставке Consumer Electronics Show (CES) Atari демонстрирует свои новые компьютеры – 400 Candy и 800 Colleen. Приблизительно тогда же появляется знаменитая игра Space Invaders, расселившаяся по всем возможным платформам. Выходят такие замечательные аркады, как Lunar Lander, где впервые была использована векторная графика (игра до сих пор успешно клонируется), а также Asteroids. Всё это великолепие омрачается внутренними конфликтами, вследствие которых Кассар увольняет из компании ряд выдающихся сотрудников. Остальные злятся, но молчат и работают.



25 апреля 1980 года на свет появляется новая компания – не-безызвестная Activision, основанная теми самыми уволенными сотрудниками (Bob Whitehead, David Crane, Alan Miller и Larry Kaplan). “Новички” не только продекларировали своё стремление подвинуть Atari с пьедестала, но даже название подобрали таким образом, чтобы в различных справочниках стоять выше конкурентов благодаря алфавитному порядку букв. Тем временем сохранившие лояльность работники Atari порождают очередное чудо – Battlezone, знаменитый симулятор танка с каркасной векторной графикой, первую в мире аркаду с видом от первого лица. Финансовый рост Atari впечатляет: всего за год происходит мощный подъем от 19 до 77 миллионов долларов операционной прибыли. Компанию тогда даже называли самым быстрорастущим предприятием за всю историю Америки. Но и заботливый Кассар не дремал – текучесть кадров превышала все разумные пределы, при этом вмешиваться в его политику “сверху” никто и не собирался. Зачем мешать человеку, если он приносит столько выгоды? Увы, пелена внешнего благополучия затмила падение общего качества разработок Atari, а репутация компании и вовсе не рассматривалась как нечто существенное.



Но гром всё-таки грянул. 8 декабря акции Warner рухнули сразу на 33%. Это были первые залпы неумолимо надвигавшегося кризиса игровой индустрии. 9 декабря акции упали в цене ещё на 7%. Мрачная картина дополнилась судебным иском, поданным на Рея Кассара и вице-президента Atari Денниса Грота (Dennis Groth). Их обвинили, ни много, ни мало, в злоупотреблении инсайдерской информацией, а это в финансовом мире считается тяжелейшим проступком. Крупные инвесторы с Wall Street отреагировали замораживанием отношений с Warner.

К началу 1983 года кризис практически похоронил рынок видеоигр. Будучи одной из крупнейших фирм, Atari кое-как держалась на плаву, но ни о каком благополучии речи идти не могло. Кассару пришлось увольнять уже не дерзких вольнодумцев, а самых обыкновенных работников изо всех отделов компании. Всего на улице оказалось более шестисот человек. Производственные мощности переехали на Тайвань и в Гонконг, поближе к дешевой и неприхотливой рабочей силе. В воздухе витал стойкий запах керосина, но пожар каким-то чудом удавалось сдерживать и локализовывать. В поисках путей спасения руководство даже плюнуло на собственную гордость и открыло подразделение AtariSoft, в задачи которого входила разработка игр для конкурирующих консолей.

В том же 1983 году Atari анонсирует интересный проект принципиально нового игрового контроллера Mindlink для своей консоли ATARI 5800. Название наводило на мысли об использовании мозговых импульсов для управления игрой. Фантастика становится реальностью? Ага, где там... Всё вышло гораздо прозаичнее. Да, Mindlink позволял играть без помощи рук, но только не силой мысли, а движениями бровей. Это был напичканный электроникой обруч, приспособленный для надевания на голову. Когда Mindlink был представлен на выставке CES 1983 года, у тех, кто отважился поиграть с ним, по мере ускорения геймплея начинала болеть и кружиться голова. Замысел потерпел фиаско.

Ничуть не удивительно, что вскоре поползли слухи о том, будто Warner пытается избавиться от обременительной Atari. Затем произошла интересная операция: уволенный недавно из Commodore Computers президент и основатель этой компании Джек Трэмиел (Jack Tramiel) выкупил у Warner подразделения компьютеров и видеоигр Atari Inc. и переименовывал их в Atari Corporation. 51% акций, то есть, контрольный пакет, теперь принадлежал Трэмиелу, 25% осталось у Warner Communications, остальное – в свободном обороте. За Warner осталось подразделение, отвечавшее за производство аркадных автоматов, которым Трэмиел не заинтересовался. Подразделение достаточно скоро переименовывается в Atari Games.

Новый начальник первым делом выпроводил из Atari Corp. сразу тысячу (!) работников, в том числе недавно назначенного исполнительного директора Джеймса Моргана, и сам занял его кресло, а своего сына сделал президентом корпорации. Трэмиел собирался сделать из Atari Corp. исключительно компьютерную компанию, и потому, когда Nintendo предложила начать продажи своей консоли Famicom под широко известной в Америке маркой Atari, босс наотрез отказался. Решение, кажущееся теперь ошибочным, на самом деле было вполне логичным – консольный рынок на тот момент сгорел дотла. Nintendo в итоге справилась своими силами. Более того, именно с выходом NES началось великое возрождение индустрии. Видя победоносное шествие Nintendo по стране, Трэмиел изменил свое мнение относительно приставочного рынка и объявил о планах выпуска недорогих домашних игровых платформ. Но мечты о серьёзной конкуренции с IBM PC и Apple Macintosh тоже не покидали его.

В 1985 году в компании опять происходят сеансы экзорцизма, то есть массовые увольнения неугодных сотрудников, а оставшимся еще и урезают зарплату на 20%.

В 1986 году Atari Corp. продемонстрировала публике консоли 7800 и VCS, компьютеры 65XE и 130XE, серию ПК ST. 7800 выпускается на рынок с тремя играми – Joust, Ms. Pac-Man и Asteroids Deluxe.

В 1987 появляется XE Game System, игровая консоль на базе выпущенного ранее компьютера 65XE. Вышла она уже морально устаревшей, игры для неё тоже были сплошь переизданной классикой, оттого проект с треском провалился под лед.

Летом следующего года в компанию возвращается её основатель Нолан Бушнел, теперь в качестве разработчика игр для VCS. Начинается затяжная война с Nintendo, правящей на американском игровом рынке. Антимонопольный судебный процесс, затеянный Atari Corp. против японского производителя игр и консолей, не удался.

Следующим этапом войны стала разработка портативной консоли Lynx (тогда еще Portable Color Entertainment System) с цветным дисплеем. В 1990 году, когда Lynx была выпущена с пятью играми на борту, между ним и Game Boy, а также NEC TurboExpress началась отчаянная грызня.

В 1992 году Atari Corp. предпринимает вторую попытку покарать Nintendo в зале суда. В качестве главной улики монополизма японцев представляется 80%-ная доля Nintendo на рынке. Однако же суд опять принимает решение не в пользу Atari.

Посрамленная и злая, Atari Corp. переключается на Sega – теперь тяжба идёт за нарушение патентных прав. Почти год спустя компании улаживают спор во внесудебном порядке, однако Sega пришлось расстаться с 50 миллионами долларов в качестве возмещения ущерба и купить 4,5 миллиона акций Atari Corp.

В 1993 году выпущена 64-битная приставка Atari Jaguar. Заметим, что Nintendo 64 вышла в 1996-м.

Вскоре Warner Communications и корпорация Time Life сливаются в Time-Warner; еще несколько лет спустя этот титан сольётся с America Online в AOL Time-Warner. Игровое подразделение переименовывают в Time-Warner Interactive.

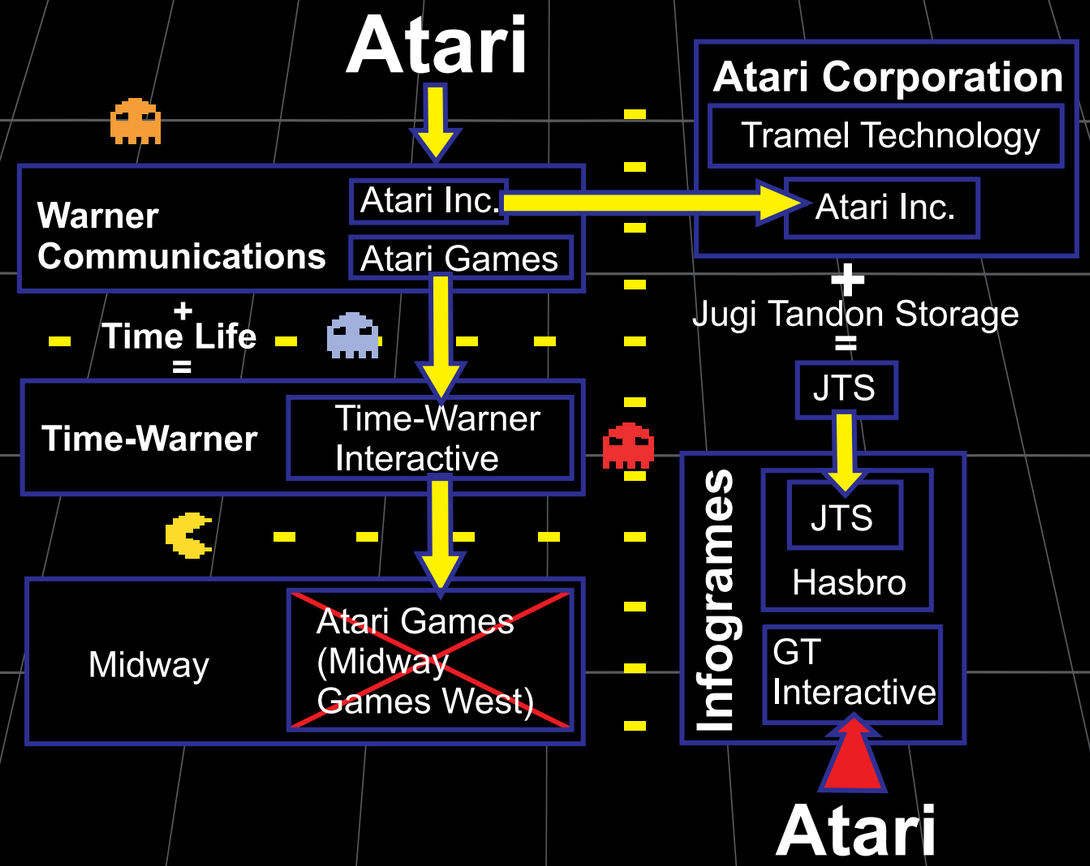
1996 год – TWI продана компании Midway и переименована в Midway West. В том же году Atari Corp. поглощается JTS, все сделки останавливаются; от Atari Corp. остаётся только имя, впоследствии проданное фирме Hasbro.

1999 год – Atari возрождается в качестве подразделения Hasbro по видеоиграм. Некоторые старые хиты Atari переиздаются для N64 и PS one.

В 2001 году марка Atari снова продана – на сей раз, как уже упоминалось, Infogrames, компании, разработавшей ПК-шный Unreal.

В том же 2001-м Midway уходит с аркадного рынка и распускает всех работников соответствующего подразделения, тем самым добивая последнее подразделение Atari, просуществовавшее 29 лет.

Сейчас издательство Atari (оно же Infogrames) собирается запустить на рынок собственную игровую консоль Atari Flashback. Это творческое переосмысление классических систем Atari 2600 и Atari 7800 не будет видеоприставкой нового поколения. Двадцать проверенных временем ретро-хитов от Atari, выпущенных за долгую и славную историю, кратко приведенную выше, вызовут у многих людей чувство ностальгии. А для Xbox и PS2 издательство приготовило сборник Atari Anthology, содержащий целых 85 классических аркадных игр



Keitai

Игры для мобильных телефонов

Уже привычным событием становится присутствие сотовых операторов на выставке Tokyo Game Show. Оно и неудивительно – на данный момент рынок игр для сотовых телефонов воспринимается уже достаточно серьезно, хотя он и совсем-совсем узок: всего около пятидесяти наименований у каждого оператора. Но зато каких! Поговорим о некоторых из них.

Doll Wars

Операторы: Vodafone, DoCoMo
Разработчик: Success
Стоимость: 420 иен (около 125 рублей) в месяц

Наконец, сделал свой грациозный шаг один из самых нужных и уважаемых жанров для мобильных платформ – тактическая RPG. Вспомним Advance Wars 1 и 2 и Final Fantasy Tactics Advance, прославившие этот жанр на Game Boy Advance. Для опытных читателей, впрочем, более красноречивым будет сравнение с Dragon Force на Sega Saturn – именно эту ролевую игру Doll Wars если не копирует, то, по крайней мере, черпает из неё самое лучшее. Здесь для веселья есть все ингредиенты: хорошая анимация (в духе японских RPG), персонажи с различными классами, красивая карта материка с точками-городами и схватки трое на трое, где и расцветают все навыки, приобретенные за время игры. Битвы происходят в основном за замки, и при столкновении с противоборствующей стороной по сюжету.

История всего приключения, впрочем, вполне ожидаема и основывается на «могуществе», «властителе империи Монархе» и четырех элементах стихии. Как всегда, все выходит из-под контроля (Монарх и «куклы» его правления, Империя и повстанцы – классика), и только игрок может восстановить на планете мир путем набирания бесконечных сообщений на кнопках телефона. Очень хорошее и качественное начало сотовым тактическим RPG положено, а дальше – ждем мобильных новостей от создателей Fire Emblem (Nintendo) и Final Fantasy Tactics (Square Enix).

Psyvariar

Omega

Оператор: Vodafone
Разработчик: Success
Стоимость: 525 иен (около 160 рублей) в месяц

В цикле «наши любимые игрушки в мобильном формате» успела выйти целая масса игр, начиная от Metal Gear и заканчивая Ridge Racer. К сожалению, первая является копией восьмибитной версии, а последнюю обгоняет новая трехмерная Sega Rally. Есть еще одна замечательная игра из этой серии – Psyvariar. Она представляет собой копию со старшего консольного собрата, фактически без изменений. Классический аркадный шутер с вертикальным скроллингом, отличающийся трехмерностью и красотой графики, местами превосходящей творения для Game Boy Advance. Море оружия, набор опыта и уровней, а также динамичный экшн – и до вас не дозвониться.

Yoshinoya

Операторы: Vodafone, DoCoMo, AU
Разработчик: Success
Стоимость: 157 иен (около 40 рублей)

Главное – не забыть всего одно слово, когда решите посетить Японию: Yoshinoya! Это сеть японских закусочных, предлагающих очень вкусную и дешевую еду. Популярность настолько велика, что Mc'Donalds блекнет. Более того – товарищи из Тайваня и Китая рассказывают, что и у них на родине есть свои отделения вот таких закусочных. Быстро и дешево.

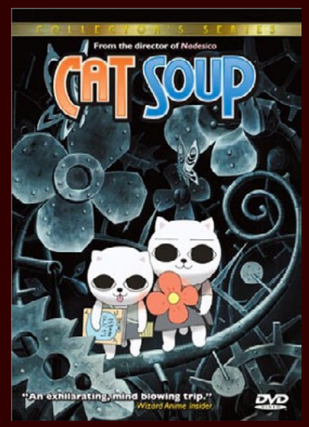
Теперь студенты могут скоротать время на лекциях, играя в симулятор такого заведения. Все просто, без особых излишеств – нужно успевать разносить заказываемые блюда и выдавать чеки. Выполнено все очень приятно, персонажи заходят покушать самые разные: спокойные и бурные, тихие и громкие, а оттого весело и интересно наблюдать за их поведением. Питательная смесь по-японски из Theme Park и одной из сценок в The Simpsons: Virtual Bart для SNES.

Nekojiro-sou

Продолжительность: 34 минуты
Эпизодов: 1
Релиз в Японии: 2001

Режиссер: Tatsuo Sato
Сценарий, сюжет: Masaaki Yuasa
Идея: Nekojiru
Музыкальный директор: Yutoro Teshikai
Композитор: Kazutaka Someya
Продюсер: Yuji Matsukura

Uran



Странный намедни сон мне приснился. Цветной и музыкальный. Интересный и непонятный. Да ведь на то он и сон…

Во сне были кошки. Кошка – мама, кошка – папа, кошка – сын и кошка - дочь. И вот как-то так случилось, что кошка – дочь взяла и захлебнулась в ванной. И как – то так случилось, что этого не заметили родители. Заметил брат и почти успел спасти сестрёнку. Почти? Ну, знаете, она вроде как ходит и реагирует на некоторые внешние раздражители, но во всём этом напоминает классического зомби… даже не разговаривает. Души в ней нет, так сказать. Вот и решил брат отправиться к Смерти за душой сестры. Оцените его мужество! Лезть в неизвестность - фактически стать маркитанской лодкой во время шторма. Да ещё и следить за полуживой и не соображающей сестрой надо…. А вы хоть раз сталкивались с неизвестностью? Не с той ерундой, которая ждёт нас за поворотом или в чужой стране, а с абсолютно незнакомой неизвестностью, которую даже представить себе нельзя – такая она неизвестная. В моём сне, например, неизвестность оборачивалась шикарным особняком, хозяин которого любил приглашать в гости котят, а потом варить из них суп, вырядившись в аморальный костюмчик садиста. А через секунду вся эта неприятная картина булькалась в безграничное море… или бесконечное небо. А бесконечное небо запросто превращалось в Создателя, поедающего завтрак из безграничного моря, кошек и свиней – альтруистов. Свинья – альтруист – это свинья, отдающая часть своего тела голодающим кошкам. Ведь надо кошкам в безграничном море какой-то реальности чем-то питаться! Так вот котята и приключались до конца сна (который был хороший).

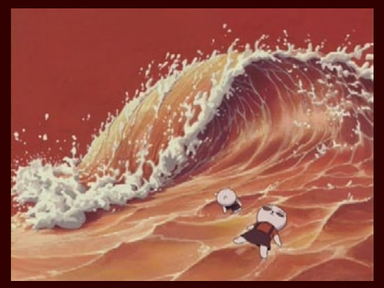
А ещё мой сон был нарисованным. Как мультфильм. В принципе это и был мультфильм. Представьте себе, что нарисовал бы Сальвадор Дали, не умей он рисовать. Эдакий детский сюрреализм. Детский сюрреализм, перетекающий во взрослый супрематизм, который в свою очередь распадается на горсти абстракций. Непонятно, да? Ну, скажем так: рисунок первоклашки на моих глазах превращался в «Чёрный квадрат» Казимира Малевича, а «Чёрный квадрат» разваливался на цветные пятна и линии. Постоянными в моём сне были лишь брат и сестра кошки. И при всём – никакой психоделии и истеричности. Как живая пластилиновая масса, танцующая под медленную музыку.

Сейчас вот осознаю, что сон мне показался очень долгим, как путешествие кошек и их свидание со Смертью. Но ведь учёные утверждают, что долгих снов не бывает. Думаю, сон длился немногим более 20 минут.

А был ли мой сон со смыслом? Я вот не понимаю. Можно в моём сне найти всё или ничего. Найти мысли, выраженные образами, можно найти мудрость, высказанную рисунком. А можно не найти (или даже не искать) ничего, а просто смотреть, интерпретируя видимое и слышимое по-своему. Ведь каждый видит те сны, которые хочет видеть. Не то, что бы мы приказывали мозгу: «покажи мне сегодня про индейцев», а, проснувшись, осознав, привязываем сон к тому, к чему хотим.

Вы ничего так и не поняли? Ну-так! Я же вам сон рассказывал. Все сны непонятны и часто алогичны. Но ведь за то мы и любим сны смотреть;). Представьте, что вы пришли в кинотеатр, в котором показывают сны. Что бы вы увидели на экране?

А вы хотите посмотреть мой сон? Я бы рекомендовал :)



Azumanga Daioh

Продолжительность: 24 минуты
Эпизодов: 26
Релиз в Японии: 2002

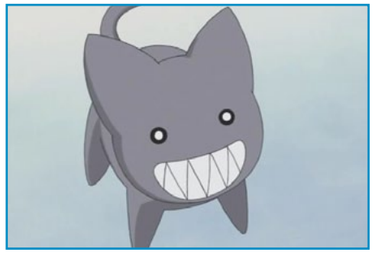
Режиссер: Hiroshi Nishikiori
Автор манги: Kiyohiko Azuma
Композитор: Masaki Kurihara

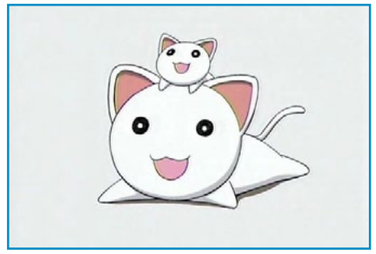
Enusimabilubur

Я даже и не знаю, о чём здесь писать. Руки чешутся отделаться словосочетанием "восхитительный кавай" и заняться чем-то более полезным, нежели разговорами об очевидном. «Азумангу» просто надо смотреть, потому что это – наиболее удачная школьная комедия за всю историю существования жанра. Количество футболочек, шапочек, брелочков и прочих предметов, способствующих самовыражению фанатов, говорит само за себя – такой массой сопутствующих товаров может похвастаться не каждое аниме. Конечно, до России из всего этого великолепия не доходит почти ничего, так что довольствоваться придётся только виновником описанного выше безобразия, то есть, собственно, сериалом. Снят он по манге Киёхико Азумы, публиковавшейся в журнале «Dengeki Daiou», отсюда, кстати, и название.

Вообще говоря, о сериале и рассказывать-то нечего, да и не нужно. В двух словах: аниме о школьниках, точнее школьницах, занимающихся повседневными делами. В течение двадцати шести серий мы будем наблюдать учебные будни и минуты отдыха подруг-одноклассниц. "Ничего интересного", - скажете вы? Не торопитесь. "Война – фигня, главное – манёвры"; как ни странно, эта фраза вполне подходит для описания «Азуманги». Какая-либо целостная сюжетная линия, проходящая через сериал, здесь отсутствует по причине её абсолютной ненадобности. В самоцель возведён кавай. Вот я тут говорю-говорю, а громоздкими словами просто не передать ту лёгкость и радость, что остаётся на сердце после каждой серии. Восхитительные утрированные характеры (даже и не пытайтесь найти тут какой-то проработанный психологизм – его нет), уморительные ситуации, в которые попадают герои, и наивный юмор делают сериал неповторимым, несмотря на классическую концепцию. Усиливает впечатление прекрасная звуковая дорожка, да и анимация неплоха. Я думаю, можно не покривив душой сказать: в «Азуманге» нет ровным счётом ничего, что мешало бы отдыху души. Единственная сцена, претендующая на звание жестокой – надпись "The end". Честно, мне никогда не было столь печально увидеть её.

Видимо, я не был одинок в своём мнении. Помимо уже упоминавшихся предметов одежды и просто безделушек, по сериалу выпущено несколько видео- и компьютерных игр, разнообразные нарезки эпизодов, бонус-серии и много-много чего ещё. От себя скажу, что слава вполне заслуженная. Однако не стоит забывать, что аниме относится к жанру сёдзё, поэтому кому-то оно может показаться чересчур приторным и перенасыщенным долгими сценами "просто смеха". Но даже если и так, смотреть всё равно стоит вне зависимости от жанровых предпочтений.

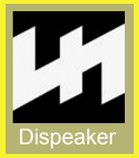




Город, который ждёт вас

DC

:: Jet Set Radio



Dispeaker

Рэп, стук роликов об асфальт, вскрики испуганных прохожих... Все эти звуки, сливаясь в единую какофонию, доносятся из динамиков телевизора, в то время как геймер, сжимая вспотевшими руками измученный джойстик, в десятый раз пытается проделать головокружительный трюк (в игре, разумеется). Усталый «Дримкаст» скрипит дисководом, а на экране не знающий проблем пацан в вязаной шапочке, широких штанах и просторной куртке яркой расцветки разъезжает на роликовых коньках по улицам большого города, любуясь небоскребами, дворами и заполненными транспортом магистралями, да расписывает стены яркими изображениями и надписями, известными как граффити, краской из баллончика.

Аналогично героям игры проводят свою молодость истинные поклонники ныне популярной среди молодежи хип-хоп культуры. Конечно, далеко не все слушают рэп и рисуют граффити: кто-то принципиально против такого стиля жизни, кто-то просто считает это глупым, кому-то все равно, но вот провести свободное время за первоклассной видеоигрой на тему уличной жизни подростков многие обладатели Dreamcast, наверное, не отказались бы.

Когда Jet Set Radio только вышла – а было это довольно давно, в пору расцвета сил "Дримки" – игровая пресса встретила её бурными аплодисментами. Во-первых, внушала уважение новая по тем временам технология обработки 3D-графики Cell-Shading. Во-вторых, не оставлял равнодушным геймплей, привлекавший журналистов (привыкших смотреть на игры несколько по-другому, заглядывая вглубь, а не бросать джойстик после первого же "гамовера" – ведь это их работа) динамичным действием, разнообразием и оригинальностью. Также имел место быть немного жестковатый, но от того не менее остроумный юмор. Но, как ни грустно, массы игрушку просто не поняли. Видимо, из-за того, что она предлагала игрокам нечто большее, нежели привычная бездумная стрельба по живым трупам из House of the Dead или нарезка на тонкие ломтики адских демонов из Diablo. И это несмотря на то, что ничего сложного в ее освоении нет, а по увлекательности она легко даст фору любому хитовому экшну. Просто не надо воспринимать ее как что-либо трудно поддающееся познанию и детальному изучению; все гениальное – просто!

Как вы уже поняли, игра повествует о приключениях представителей "уличной публики", ведущих активный образ жизни. На ваш выбор представлено изначально три героя: Beat, Gum и Tab – два парня и одна девчонка. Количество доступных персонажей можно увеличивать, открывая все новых и новых роллеров по мере прохождения. У каждого из них есть индивидуальный набор характеристик, как то: техника (влияет на исполнение различных сальто-мортале, прыжков и кульбитов), скорость (надеюсь, не нуждается в разъяснении), сила (отвечает за живучесть) и рисование граффити. Пол нашего Альтер-эго заранее предопределяет стиль поведения, т.е. девушка вряд ли сможет похвастаться повышенным уровнем здоровья, а парни по большей части не смогут продемонстрировать сверхъестественные способности в изобразительном искусстве. Хотя бывают и исключения из правил.

Выбрав себе субъекта по душе, вы попадете в большой город, состоящий из множества локаций разного размера. Тут есть и улицы с проезжающими машинами, и линии электропоездов, и многие другие места, характерные для любого мегаполиса, в том числе и для Токио, где происходит действие. Если поначалу уровни не удивляют своими размерами, то чем дальше вы проникаете вглубь, тем больше становится вероятность заблудиться и потерять драгоценное время.

Прежде, чем я начну расписывать подробности, позвольте рассказать вам о визуальной части, благо она великолепна. Графика выполнена просто отлично; система, не будучи перегруженной безумным количеством полигонов, прекрасно справляется с задачей, а благодаря вышеупомянутой технологии Cell-Shading, наблюдается определённое сходство с качественным мультфильмом. К тому же при прорисовке ярких городских пейзажей разработчикам удалось создать размеры локаций весьма внушительными, не потеряв при этом в качестве и разместив на них огромное количество прекрасно детализированных объектов. Модели героев, хоть и выглядят немного угловатыми, гармонично вписываются в рисованный мир. Притом они действительно ярко индивидуальны: тут вам и вышеупомянутый «рэпак» в великоразмерных шмотках голубого цвета, и чернокожий роллер в необычных очках, видимо, имитирующий капоэйру, и паренек в желтой майке, на вид худощавый, но на самом деле являющийся идеальным героем для новичков, и многие другие.

Музыкальный ряд представлен большим количеством рэп-композиций, которые вкупе с яркой графикой создают настоящую атмосферу задворок большого города. Звук тоже очень качественный, но я не думаю, что актуально читать хвалебную оду выкрикам, различного рода шумам и т.п.

Теперь настало время рассказать и о самом геймплее, который захватывает с первых минут и не отпускает до победного конца. Цель игрока – раскатывая на роликах, нарисовать как можно больше образцов искусства граффити в определенных местах, помеченных на карте красными стрелками. Время тикает, и вам надо спешить, чтобы не наступил раньше времени всем хорошо известный Game Over. Иногда появляется возможность нарисовать "картину", не обязательную для прохождения, но дающую дополнительные очки. Сам процесс рисования заключается в нажатии аналоговой ручки в нужную сторону или ее прокрутке по направлениям, всплывающим на экране во время рисования. Граффити бывают трех видов: маленькая картинка, на создание которой требуется лишь мгновенное нажатие шифта, большая, которая рисуется достаточно легко и, наконец, огромная. Ее изобразить сложнее всего, краски тратится много, даже иногда приходится искать новые баллончики. Если не нравятся стандартные виды картинок, которых достаточно много (всё новые и новые открываются по мере прохождения), можно создать свою собственную, используя готовые шаблоны букв или же рисуя всё с нуля. Помимо расписывания стен домов, автомобилей и других объектов, можно пользоваться "услугами" машин в области частного извоза путем цепляния за багажник едущей "тачки", кататься по перилам, пугая прохожих, делать головокружительные трюки, щедро вознаграждаемые призовыми очками.

Но чем ближе вы будете подходить к достижению цели, тем больше опасностей ждет персонажей – на них будет охотиться полиция. Что характерно: чем больше вы будете хулиганить в виртуальном городе, тем более строгие меры будут применяться против роллеров. Сначала в ход пойдут местные стражи порядка со злющими доберманами и холодными револьверами, потом будет спецназ со слезоточивым газом. Дело может закончиться совсем плохо, если ваш герой падет под огнем пулемета, установленного на полицейском вертолете... (Жёстко, однако – прим. ред.) Причем если обычного полисмена легко сбить с ног, то уже от спецназовцев остается лишь удирать, сломя голову. Но не все так сложно, как кажется – не опускайте руки!

В качестве игровых заданий вам предстоит проделать ещё много чего интересного – например, погоняться за другими роллерами, дабы разрисовать их спины, посоревноваться с различными уличными бандами в скорости раскрашивания стен. К слову, можно разукрашивать и хранителей правопорядка с целью их нейтрализации. Короче говоря, скучать не придется.

В заключение следует отметить, что в лице Jet Set Radio мы имеем отличную во всех отношениях игру, даже несмотря на отдельные перегибы со сложностью и некоторую маразматичность в противостоянии с силами охраны порядка. На данный продукт определённо не жаль потратить своё драгоценное время. Усилия, приложенные вами на прохождение, многократно окупятся удовольствием, полученным в моменты катания между высотными домами, торговыми центрами и другими достопримечательностями почти живого города, по улицам которого гуляют пешеходы, ездят машины, и который ждет таких, как вы!

Кто с мячом к нам придет...

PS

:: Klonoa Beach Volleyball

Maxo

Не все любят спортивные игры, но каждый играет в них. Потому что почти все игры спортивные, просто некоторые шифруются. Arkanoid и теннис по сути дела одно и то же, Final Fantasy Tactics – шахматы в первоклассном камуфляжном костюме, а Road Rash – симулятор мотокросса и вольной борьбы. Но временами спортоненавистникам и противникам физической культуры приходится браться за игры, которые не скрывают своего "олимпийского" происхождения. Почему? Потому что девицы из Dead or Alive потрясают чреслами, перекидываясь мячиком, водопроводчику Марио взбрело в голову увлечься гольфом, Крэш в свободное время катается на картинге, а всеми любимый Клоноа оказался почитателем пляжного волейбола.

Klonoa, если вы вдруг не знаете – это классический 3D-платформер с большим вкраплением мини-игр и головоломок разной степени сложности. Обладает очень редким качеством – играя, совершенно не боишься потерять "жизнь". Потому что не парит пробежаться ещё. И ещё. И ещё разок. По совместительству, Клоноа это такой симпатичный котёнок с большими ушами, который обитает в сказочных мирах, похожих на сновидения. Основное достоинство этих миров – невероятная сказочная атмосфера. Достигается она очень приятной музычкой, миловидными локациями и кавайными персонажами. А также лёгким, ироничным, не напрягающим сюжетом. Абсолютно все составляющие настолько соответствуют друг другу, что, кажется, игру делал один человек. Рецепт, как видите, прост, но приготовить такое блюдо получится не у всякого. У Namco вышло. Клоноа покорил сердца многих юных и взрослых обладателей домашних консолей, а между делом влюбил в себя и приверженцев портативных, отлично вписавшись в двухмерное пространство.

Но в этот раз всё по-другому. Клоноа и его друзья, и не совсем друзья, собрались вместе поиграть в волейбол. Перекладывая на наши реалии, событие это произошло в 2002-ом году на PS one. "Событие" – конечно, громко сказано, для многих выход игры прошёл незамеченным, ведь в самом разгаре была война приставок нового поколения. Но это они зря!

Чемпионат по пляжному волейболу спонсирует некий мистер Garlen, имеющий не совсем понятные в смысле реализации, но далеко идущие планы опустить на колени мировой спорт. Матчи проводятся с минимальным числом участников – двое надвое. Компьютер не дремлет, а на высшем уровне сложности показывает вполне серьёзную игру. Участников всего двенадцать, в том числе четверо секретных. Все они – наши старые знакомые и новые друзья – делятся на четыре класса. Берущие силой – Power, скоростью – Speed, серединка-наполовинку – Balance, и сверх техничные – Technique. Как вы понимаете, эти показатели говорят о силе подач, скорости, умении делать высокий пас и т.д. Кроме того, у каждого игрока есть персональные умения, путалки и фирменные приёмы – "суперы".

Путалок по три на персонажа, они очень разнообразны: кто-то на ушах стоит, кто-то, наоборот, летает; кто-то умеет раздуваться как шар. Путалки привносят массу интересных и неожиданных моментов, но только при игре против второго игрока. Компьютер их, как правило, полностью игнорирует. Супер-атаки, на манер файтингов, можно выполнять только при заполненной линейке на специальном индикаторе. Линейки собираются на индикаторе из точек, в зависимости от того, в каких местах противник пропускает мячи. При удачно проведённом супере можно заработать от двух до девяти очков (в случае, если индикатор был заполнен полностью), и это при том, что игра идёт до десяти. Выглядят они комично – Лола, к примеру, атакует супер-шармом уносящим оппонентов с поля на крылышках любви. У говорящей собачки Попки (Popka собачий аналог богатыря Алёшки Поповича) супер – сверхзвуковой лай, сворачивающий уши в трубочку. Вообще с фантазией у намковцев всё в порядке. Можно надорвать животик от всех этих супер-конфузий, супер-страхов, супер-превращений, супер-апперкотов... Клоноа умеет делать супер-торнадо, каково, а? Вы ведь помните ещё фильм «Шаолиньский Футбол»? Вот то-то и оно.

Только, Аллах вас храни, не подумайте, что Klonoa Beach Volleyball – это цирковое представление, клоунада без задней мысли. Геймплей очень хорошо проработан и таит в себе немало тонкостей и сюрпризов. Тут целая пачка таких технических элементов, как приём подачи и обработка мяча, перехваты, удары «под сетку», «свечки». На освоение только одной правильной подачи уходит уйма времени, а с умением проводить точный пас нужно родиться. Так, во всяком случае, поначалу кажется. Не побрезгуйте, кстати, сходить в трейнинг – сразу поймёте некоторые непрозрачные моменты. Также могу посоветовать почаще проходить игру разными персонажами – тоже можно открыть для себя ряд полезных вещей.

Если в хозяйстве имеется два дуалшока и есть настроение поиграть с друзьями, то у вас получится это сделать аж вчетвером – по двое на джойстик. Правда, об удобстве говорить не приходиться. Управление неплохое, оно выстроено довольно-таки логически верно, но всё равно требует привыкания. Особенно я намучался в режиме одного игрока, а вот вдвоём против компьютера, где каждый на своём джойстике – похоже самый удачный вариант. Настолько удобный, что на первый план выходит умение предугадывать действия напарника, общая сыгранность. Иначе затолкаете друг дружку до надрыва от смеха или чем это у вас там сопровождается.

Несомненным плюсом является возможность настолько упростить в менюшках управление, что даже у трёхлетнего ребёнка будет всё получаться на ура. Получится и у человека, равнодушного к видеоиграм, но неожиданно, при взгляде на экран, воспылавшего к ним страстью (да, эта игра понравится вашей девушке). Почему я так уверен? Я лично проводил эксперимент – проверено, мин нет! Фирменная фишка серии – яркая, нарочито детская, красочная трёхмерная графика и соответствующее музыкальное оформление действуют безотказно на человека любого возраста, пола и вероисповедания. По меньшей мере, улыбку вызывает точно, по большей – у вас отберут геймпад. Все эти кошечки, собачонки, кенгуята.. они просто неотразимы, эти зверушки (ой, чур меня! =))! Площадки тоже не подкачали – завалены всяким кавайным хламом, облагорожены качественной анимацией. Камера, в принципе, особых нареканий не вызывает, но иногда могла бы и отъезжать ненадолго, а-то не всегда сразу видно, куда летит мячик. Повторы красиво разыгранных мячей любо-дорого смотреть! Пускай статистической ценности они не представляют, зато, во всей красе и под разными ракурсами, показывают антураж кортов.

Напоследок хочется сказать, что Klonoa Beach Volleyball – это ни в коем случае не поделка «на тему», а вполне достойная всяческого уважения и почитания игра. В который раз симпатяга-котёнок дарит нам радость, заражает положительными эмоциями и позитивно воздействует на подорванные геймерские нервы. Klonoa Beach Volleyball – это куча потраченного времени на то, чтобы выудить секретных персонажей, открыть дополнительные площадки, разжиться мячами нестандартной формы и неправильного веса. Целая куча времени, которого не замечаешь. Которого не жаль. И вот ещё что: после пары недель, проведённых за этой игрой, я заметил за собой, что читаю в журналах обзоры спортивных игр. Даже явно спортивных.

SNES

:: Killer Instinct

Neon Knight

Когда-то давным-давно недалеко от моего дома располагался зал аркадных игровых автоматов, позже превращённый в обыкновенную дискотеку, а ныне вообще не существующий. Дело было ещё до печально известного экономического кризиса 1998 года, и на выпрошенный у родителей червонец в этом самом заведении вполне можно было наиграться вволю. И подборка игр там была на удивление замечательная. Хотя хозяева не тратились на закупку новых агрегатов, а завозили б/у-шные из стран дальнего зарубежья, практически все главные хиты эпохи присутствовали в наличии. Главной гордостью владельцев заведения был, конечно же, стоявший на самом видном месте огромный (метра два на два) экран с шутером Time Crisis, снабжённым разными причиндалами, световыми пистолетами и ножной педалью для приседания. Однако основными местами скопления молодёжи были три более скромных автомата: Virtua Fighter 2, Mortal Kombat 3 и... Killer Instinct. Бесспорно, в середине девяностых файтинги находились в зените славы, и только сейчас начинаешь осознавать, что у тех игр было много недостатков, но насколько же это было неважно тогда...

К чему такое отдающее мылом вступление, спросите вы? Всё просто: сегодня мы будем вспоминать о консольной версии Killer Instinct – игре, которую многие критики и простые обыватели абсолютно справедливо считают одним из лучших файтингов для SNES. Впрочем, для начала давайте вспомним всё же об аркадном оригинале, послужившем базой для переноса. Не секрет, что лидерами жанра на момент релиза (январь 1994-го) являлись Street Fighter II и Mortal Kombat 2. Умельцы из Rare попытались совместить в KI лучшие черты обоих хитов, дополнив их свежими идеями и потрясающей графикой. Итог получился убедительным. Во-первых, разработчики создали собственный "движок", лишь отдалённо напоминавший "стрит-файтеровский" и не имевший ничего общего с "комбатовским". Во-вторых, были применены передовые графические технологии компании SGI, поднявшие визуальную составляющую на недосягаемую даже для "оцифровок" высоту. В-третьих, девелоперы воплотили в жизнь систему комбо-цепочек, ставшую отличительной чертой всей серии. Притом, что фигуры бойцов оставались "спрайтовыми" и бои проходили по "двумерным" канонам, бэкграунды были проработаны в 3D, благодаря чему удалось применить масштабирование картинки при удалении бойцов друг от друга. Увы, большинство достижений оказалось погребено под обломками несбалансированного геймплея. Огромный перекос в сторону комбо практически не оставлял новичкам шансов на выживание, тонкости управления требовали долгого и мучительного привыкания к каждому персонажу. Обычные атаки и

супер-приёмы были очень неудобны в использовании, к тому же легко и безболезненно блокировались.

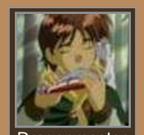
Тем не менее, Killer Instinct приковывал внимание. Высочайшая динамика действия, великолепная графика и ореол некой элитарности приносили свои плоды. Новичкам, как уже говорилось выше, приходилось очень туго, зато настоящие профи, проходившие всю игру с одной монеты, пользовались огромнейшим авторитетом у окружающих. Спустя полтора года после аркадной премьеры состоялось портирование SNES. Прежде всего, стоит отметить тот факт, что "переезд" прошёл без каких-либо кадровых и качественных потерь. Проще говоря, в приставочный релиз попали все персонажи со всеми своими супер-приёмами и комбо, кроме того, появилась возможность поиграть за босса – Айдола. Увы, никуда не делись свойственные оригиналу промашки и огрехи: игра осталась такой же плохо сбалансированной, причём проявляться этот недостаток стал особенно ярко по той причине, что заметно упала общая динамика действия. Исчезло масштабирование картинки – сколько бы герои ни расходились по разным углам экрана, камера оставалась равнодушна и продолжала выдавать свой обычный фиксированный ракурс. Но это всё мелочи по сравнению с тем, насколько консольная версия стала беднее внешне – очевидно, железо SNES оказалось просто не готово к приходу столь "продвинутой" игры, хотя подобная технология уже была обкатана Rare на серии Donkey Kong Country. Больше всего пострадала детализация фонов – на некоторых локациях она оказалась до неприличия низка, зато модели персонажей подобная участь миновала.

В любом случае не стоит слишком уж сгущать краски: с играбельностью у домашней версии Killer Instinct полный порядок. Тут вам и очень удобное управление, и разноплановость всех одиннадцати персонажей – как и в случае с оригинальной версией, больше всего времени занимает изучение сильных и слабых сторон персонажей. Особый шарм игре придавало наличие добиваний (идея явно кое-где подсмотрена), а также интуитивная простота выполнения комбо-цепочек, некоторые из которых включали в себя по два десятка хитов, насыщая медленноватый геймплей зрелищностью. Консольный Killer Instinct – игра хоть и весьма далёкая от совершенства, но не лишённая своеобразия. Она по праву считается одним из символов приставки (не будем забывать, что это – эксклюзив) и до сих пор пользуется спросом у любителей файтингов.

Пусть всегда будут танки

MD

:: Herzog Zwei



Dragonmaster Alex

Вот скажите мне, дорогие читатели, какие ассоциации вызывает у вас название Herzog Zwei (если вы еще не знакомы с игрой, разумеется)? Исходя из заголовка можно было бы предположить, что объектом данного обзора будет сурьезная стратегия, в деталях описывающая события Второй Мировой Войны, с десятками видов боевой техники того времени и знакомыми фамилиями из учебника истории. Однако...

Главное меню выглядит скупо и функционально, прям как приборная панель "Запорожца": позволяется начать игру, продолжить с паролем, настроить звук и выбрать себе оппонентом компьютер или второго игрока. Следующий экран – выбор поля сражения. Названия карт почему-то написаны на немецком. Выбрал первую попавшуюся карту, запустил игру и.. чуть не упал со стула от неожиданности …… ЧТО ЭТО?!!!

Так что же это? Думаю, не погрешу против истины, если скажу, что это RTS. Хотя концепция скорее должна быть знакома тем, кто играл в "Z" на PC. То есть, имеем две противоборствующие стороны, у каждой из которых есть своя «База», потеря коей равносильна проигрышу. Кто первый уничтожит базу противника, тот и победил. Строить здания вы не можете, вместо этого по карте разбросаны эдакие блокпосты, исполняющие роль перевалочных пунктов, автозаводов, а также источников местного ресурса – "G" (что это за «G» такое, игра скромно умалчивает). За эти вот блокпосты и разворачивается битва, ибо чем больше вы их захватите, тем больше у вас будет «G».

Если вы решили, что главным сюрпризом для меня стала принадлежность игры к столь почитаемому «писишниками» жанру, как RTS, то это верно лишь отчасти. Представьте моё удивление, когда я обнаружил, что играю практически в Thunder Force II (первую видеть как-то не довелось, а третья и четвертая уже просто другие), то есть управляю самолётом. Как выяснилось чуть позднее, даже не просто самолётом, а самым настоящим «трансформером», причём весьма схожим с макросовской "Валькирией". Умеет сей плод инженерной мысли как летать, так и ходить по земле на все 360 градусов. Ну и, разумеется, робот вооружен. А теперь – внимание! На протяжении всего пути это чудо техники будет заменять вам курсор: чтобы отдать приказ какому-либо подчинённому, необходимо поднять его к себе на борт и назначить нужное действие из предложенного списка. Также вам лично придётся исполнять роль Кэрриала (простите за «дюновскую» терминологию), то есть выгружать готовую технику с завода, транспортировать её в нужный район и возить в ремонт. Ну и, наконец, никто не помешает вам применить навыки из Thunder Force и Sub Terrania и собственноручно настрелять пару-тройку танков. Я уж не говорю о постоянных стычках между двумя такими "Курсоролётами". В общем, хоть на части разрывайся.

Возникает резонный вопрос: а почему бы просто не взять нашу "валькирию" да, вспомнив аркадную молодость, не разнести вражью базу в щепки, пока противник занят бесспорно важными для него вопросами обустройства базы? А заковырка тут в том, что у вас кончается горючее, боезапас, ну и, конечно же, энергия, которая восполняется на базе или над любым захваченном блокпостом; так что вы элементарно не долетите до врага, а если и долетите, то на манёвры уже банально не останется горючего. То же самое грозит и производимым вами боевым единицам, поэтому единственно верная тактика – подобраться к врагу поближе посредством захвата пресловутых блокпостов, а там уже можно и открытую конфронтацию затевать.

Касаемо боевых единиц, вот их полный список:

- пехотинец. Умеет стрелять, но чаще всего используется для захвата зданий. Для этой цели их нужно как минимум четыре штуки. Самый дешёвый в игре юнит и, к тому же, горючее потреблять не умеет (видать, только в России бензин пить умудряются).

- мотоцикл. Trike, так сказать. Поскольку "тумана войны" нет и разведка ни к чему, мотоцикл играет, как правило, роль "назойливой мухи", отвлекая противника от дел насущных на оборону базы и отстрел не в меру шустрых «Трайков». Для более серьезных дел они не годятся.

- лёгкий танк. Бедный боезапас, слабая броня, но умеренная цена. Довольно бесполезная штука.

- тяжёлый танк. Стандартное осадное орудие – незаменим для решающей битвы. Мой любимый юнит.

- ракетница. Применяется исключительно как ПВО, а единственная воздушная цель – это наш «курсоролёт». Всего лишь пара ракет на уровне сложности Hard разносит «валькирию» вдребезги, поэтому об их (ракет) приближении вас оповещают заранее.

- стационарная пушка – основа обороны. Умеет бить и по наземным целям и по воздуху. Очень полезно скинуть пару таких пушек в момент решающей атаки, ведь это тоже юнит, просто сам передвигаться не умеет. Невероятно полезная штука, однако цена кусается. Больно…

- юнит снабжения. Соответственно, обеспечивает всю технику в радиусе видимости горючим и боеприпасами. Делает он это не торопясь, притом подъезд к очередному "клиенту" навевает горькие воспоминания о бессмысленных блужданиях «дюновских» харвестеров по закоулкам базы, а роль кэрриала здесь отведена вам.

- катер. Присутствует только на водных картах – морской эквивалент тяжёлого танка. Поскольку юнит снабжения по воде не ходит, возить катерки на дозаправку вам предстоит лично.

Вся эта прелесть доступна сразу, только деньги подавай.

Ещё одна интересная особенность – цена боевой единицы зависит от её целевой направленности. К примеру, тяжёлый танк для неподвижной обороны (экономия горючего, однако) стоит 3300G, а для атаки – 4700G. Если же вы вдруг решите отправить мирно стоящий танк в сторону вражьей базы, вам это обойдётся в 3500G, обратная операция стоит всего 100G, но будьте уверены, избыток ресурсов вам не грозит. А на высоком уровне сложности в этом плане и вовсе туго придется, ибо враг наглым образом становится вдвое сильней и приходится львиную долю кровно добытого «G» выделять на нужды обороны, поскольку защита собственной базы – первостепеннейшая обязанность любого командира.

Да, система сложновата, не хватает привычного уже "point & click", и большую часть игрового времени вы будете таскать пехотинцев для перезахвата зданий – таков ваш рок, но настоящий геймер не жалуется, он привыкает. Ведь это всё же RTS, а на безрыбье, как говорится... Не «Дюна», конечно, но любителям жанра должна понравиться.

Также сюрпризом для меня стало наличие у игры сюжета, главным образом – оригинальность его подачи. О том, что он существует, я узнал лишь по завершении последней миссии. А мне почему-то всегда казалось, что целью истории является мотивация действий играющего. Какой цели добивались разработчики в данном случае, остаётся загадкой.

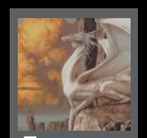
Ну и вкратце о техническом исполнении. Не стоит ждать от игры 1989 года (оригинальный японский релиз) сногсшибательной графики или обалденного звука, но и примитивностью тут не пахнет. Управление удобно и функционально. Немного не хватает радара на главном экране, чтобы его увидеть в опцию лезть надо, но это уже мелочи. Ах, да! Чуть не забыл упомянуть ещё об одном достоинстве: наличии режима split-screen для двух игроков, коего так не хватало любимой «Дюне»!!! На моей памяти такой подвиг смогла повторить лишь KKND на PS one. В общем, приятных вам баталий и блистательных побед!

P.S. И всё же, к чему такое странное название?

Эхо войны

NES

:: Platoon



Поликарп Бутылкин

Войны идут беспрерывно по всей планете с незапамятных времён. О них говорят, пишут, снимают фильмы, делают игры. Но далеко не всегда их пытаются понять. Зачем и кому они нужны? Можно ли их избежать? Как они меняют людей? Об этом задумываются только те, кто сам ТАМ был. Оливер Стоун – не только известный на весь мир режиссёр, но ещё и ветеран войны во Вьетнаме. Именно он в 1986 году на студии «Metro Goldwyn Mayer» снял «Взвод» – фильм, впоследствии получивший как широкое признание общественности, так и заслуженные четыре награды американской киноакадемии. Эта военная драма действительно смогла выделиться из ряда ей подобных. Если оставить за скобками режущий глаза американский патриотизм, атмосфера настоящей войны была выдержана бесподобно. Атмосфера неисчезающего даже в минуты затиший липкого страха перед неизвестностью, витающего в воздухе запаха насилия и смерти, бессмысленности всего происходящего. В фильме начисто отсутствуют присущие картинам такого рода пафос и лирика, воспевающие «своих» и принижающие «чужих». И, разумеется, в центре этого ада разворачивается настоящая драма человеческих взаимоотношений, разыгранная великолепными актёрами. Обойдясь без умопомрачительных спецэффектов и трюков, Стоун смог максимально полно раскрыть образы всех своих персонажей и донести до зрителя многое из того, что, по всей видимости, когда-то довелось пережить ему самому.

Спустя два года после выхода фильма на NES появилась игра по его мотивам. Произвела её на свет незабвенная фирма SunSoft. К сожалению, заставка отсутствует как факт, да и вообще в плане сюжета параллели с киноверсией прослеживаются весьма слабо. Нет и традиционного деления на уровни, зато присутствует несколько обособленных эпизодов, выполненных в разных игровых жанрах. С управлением разбираться долго не будем – надеюсь, в двух кнопках не запутаетесь. Попав в начало пути можно подумать, что это обычный боевик, и на то есть все основания. Дело происходит в джунглях, вид сбоку. Пространство вокруг представляет собой лабиринт, огороженный непроходимыми деревьями. Изредка и исключительно по одному появляются партизаны, способные четырьмя меткими выстрелами отправить героя на тот свет. Минные растяжки сделают то же самое с первого раза. Внизу экрана отображается состояния боезапаса (пополняется за счёт убитых врагов), а также интересная шкала энергии под названием Morale. Рано или поздно, после долгих скитаний по джунглям наш бравый солдат выйдет к речке, переходя через которую взорвёт мост (при условии, что к этому моменту найдёт спрятанную в густых тропических зарослях взрывчатку). Свернув в проход справа, он войдёт в деревню, где кроме партизан живут ещё и мирные жители. Если нещадно истреблять мирян, линейка Morale иссякнет и наступит game over.

Деревушка небогатая, всего шесть хижин, в которые можно и нужно заходить. Внутри следует обыскать все имеющиеся предметы утвари, кроме мешков – часть из них заминирована. В крайнем слева доме обязательно нужно взять факел (предметы графически никак не отображены, просто нажимайте кнопку «вверх» рядом со столами, стульями и т.д.), в четвёртом – карту подземных лабиринтов. Во втором слева доме спуск в катакомбы.

С этого момента начинается второй эпизод, пожалуй, самый весёлый во всей игре. Кардинальным образом меняется вид на происходящее – теперь мы обозреваем местность от первого лица. С виду очень смахивает на настоящий 3D-shooter, хотя на самом деле, конечно, это не так. Персонаж движется строго посередине туннеля, сворачивает только на развилках. Поворачивается он всегда строго на 90 градусов, а когда встречается враг, передвижение блокируется и управление переходит на прицел; идти дальше можно только после окончания дуэли.

Подземный лабиринт состоит из тоннелей и комнат. В комнатах безопасно. Цель – найти сигнальные ракеты и компас. Добываются они из больших коробок и выдвижных ящиков мебели после того, как по ним производится выстрел. Таким же образом можно пополнить здоровье, боезапас и взять карту, если этого не было сделано раньше. Желаю приятных поисков, выход справа-внизу.

Третий эпизод – самый скоротечный и динамичный. Героя выкидывают в ночные джунгли, на этот раз в режиме классического «шутера» в стиле Operation Wolf. Сказать, что врагов много, это всё равно, что не сказать ничего. Их там очень много, но численное превосходство противника компенсируется его заторможенностью – вьетконговцы никогда не стреляют сразу же после своего появления на экране.

И вот финальный рывок – те же джунгли, что и в начале, но уже в изометрической перспективе. Кнопка, служившая когда-то прыжком, теперь отвечает за дополнительное оружие – гранаты. Бойцу отведено время, за которое он должен добраться до выхода, однако продвижению сильно мешают колючая проволока, мины и, в особенности, взбесившиеся враги. Противники становятся очень резвыми и меткими, лёгкой прогулки точно не получится. Но главное – не заплутать на развилках и успеть уложиться в отведённый срок. В конце даже есть что-то вроде босса – убогий бункер с пулемётчиком, который необходимо забросать гранатами.

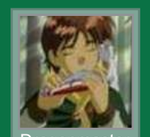
И всё. Увы, игра слишком коротка. Общий вывод на её счёт – неплохо для своего времени, но не более того. Графика откровенно слабовата даже для «денди»; музыка есть. Впрочем, браковать Platoon я ни в коем случае не собираюсь. Главный её плюс – жанровое разнообразие в пределах одного проекта. На NES я ничего подобного не припоминаю.

PS. И напоследок. Игра – это всего лишь игра. Фильм – это всего лишь фильм. Храни вас Бог от настоящей войны.

У истоков бурной реки

NES

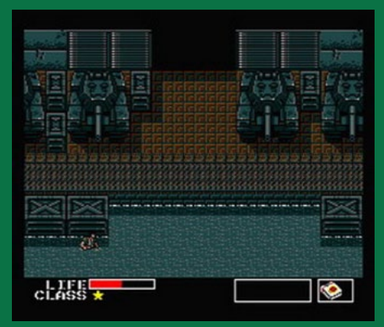
:: Metal Gear



Dragonmaster Alex

Давным-давно, когда опытный нынче MegaDrive казался рядовому российскому геймеру зверем страшным и неведомым, а Sony была «всего-навсего» одним из ведущих производителей бытовой электроники, заветной мечтой российской детворы была беленькая приставка с нарисованным слоном на корпусе. Разумеется, ваш покорный был счастливым обладателем оной, а также небольшой, но могучей кучки жёлтых картриджей, которых дома почти никогда не бывало – как любой порядочный геймер, я очень любил ими меняться. Именно таким образом и случилось мое первое знакомство с Metal Gear.

Ну что тут сказать – маленький был, глупый... Слишком уж сильно отличалась эта игра от хитов того времени. Ну, сами посудите: графика – невзрачная; враги, сколько ни бей – респаунятся на прежнем месте; плюс ко всему совершенно неясно, куда идти и когда уже закончится первый уровень. Игра казалась сложной и непонятной, и я поставил было на ней жирный крест, который так и висел бы до сих пор, не случись намного позже выход Metal Gear Solid для PlayStation. Когда я прошёл её вдоль и поперёк раз пять, в моей памяти вдруг воскрес гадкий «восьмибитный» утёнок. А чем он, собственно, хуже именитого MGS? Ну, пусть графика убогая (восемь бит, как-никак). Ну, ползать на брюхе Змей не научился ещё (может, просто мараться не желает). Самое-то главное, что уже было в первом Metal Gear'е и успешно перекочевало в сиквелы – это уникальный «шпионский» геймплей: возможность поиграть в «прятки» с противником, подкарауливать жертву за углом и устранить её предательским ударом сзади по темечку. Впрочем, ни очков, ни опыта за сокращение численности вражьего стана играющий не получает, только лишь моральное удовлетворение. Но все же главное правило – оставаться незамеченным, а это значит не шуметь, не попадать в поле зрения камер наблюдения, избегать ловушек и уметь вовремя применить богатый шпионский арсенал. Вовремя надетый противогаз экономит пару сухпайков, прибор инфракрасного зрения позволяет избегать лазерных лучей, ну и, конечно же, враг не придаст большого значения невесть откуда взявшейся картонной коробке, внутри коей на самом деле притаился храбрый герой. Если же вы имели неосторожность выдать своё присутствие, Снейк с радостью продемонстрирует сбежавшимся на шум охранникам содержимое своих карманов, начиная от банального пистолета и заканчивая управляемыми ракетами и пехотными минами. А для особых случаев в широких штанинах Змея припасен, ни много, ни мало – «Стингер». Сам Терминатор обзавидовался бы, и даже обидно, что по большому счету все это пригождается лишь в битвах с боссами, а также в случаях, когда без применения конкретного оружия дальше не продвинуться. Заметьте: всё, что я расписал несколькими строками выше, в равной степени относится как к первому Metal Gear, так и к Metal Gear Solid, и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Так что делайте выводы относительно преемственности.



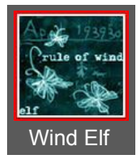
Однако не геймплеем единым славны творения Хидео Кодзимы. Metal Gear – это также традиционно мощный сюжет. И первая часть не исключение. К финалу история, как положено, заворачивает живописный крендель, оставляя главгероя в дураках, но, несмотря ни на что, хэппи-энд столь же неотвратим, как появление новых эпизодов сериала. К слову, проведенная в первой части операция Intrude N313 – боевое крещение «Твёрдого Змия». Для видеоигры 1987-го года (дата японского релиза) сюжет, бесспорно, великолепен и, даже учитывая размах, с которым создаются нынешние сиквелы, история «первого дела Снейка» явно не исчерпала весь свой потенциал, оставляя скромную надежду на выход в свет римейка. Очень хотелось бы увидеть зелёного ещё (в прямом и переносном смысле) Змея, рассуждающего по рации с Биг Боссом о цене человеческой жизни над трупом первого убитого часового. А как вам идея поместить в такой римейк «восьмибитную» версию игры в качестве радара? Ну а пока играем в оригинальный Metal Gear, ностальгически вздыхаем и ждём европейского релиза Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

GD
http://gdragon.ru

Final Fight

Зал стандартного постсоветского универмага как всегда полон народу и света. Прилавки, очереди, шум... Взор падает на скопление молодых людей, осаждающих со всех сторон агрегат, напоминающий гибрид сейфа и телевизора. Слышны приглушенные яростно-счастливые крики, музыка и пулеметный стук кнопок. Мерцающий экран показывает картины захолустных районов заморского мегаполиса, по которым с боем пробираются двое бравых парней. Удары сыплются градом, полчища врагов накатывают, словно безудержные волны, но немедленно разлетаются в разные углы, получив несколько знатных пинков от пары ведомых игроками бойцов. Давно это было, и сейчас остается лишь гадать, каким чудом казалась та незамысловатая игрушка в глазах любого из тех, что ежедневно часами штурмовали автомат с надписью Capcom на темном борту.

Сейчас на дворе эпоха триумфа 128-битных домашних консолей, и за всем этим полигонным безумием и буйством спецэффектов легко потерять грань, отделяющую реальность от фантастики, променять время, проведенное в любимом теплом кресле с геймпадом, на романтику вечно молодых аркад. А знает ли новое поколение доморощенных геймеров, что такое настоящий Beat 'em Up? Ведь жанр, как это ни прискорбно, вымирает, и теперь игры такого типа можно изредка встретить разве что на GBA в виде "возрожденной классики".



Wind Elf

Но сейчас речь пойдет о настоящей классике, основоположнике чисто аркадного Beat 'em Up, культовой игре, элементы которой стали традиционными для жанра. Ей восхищались, ей пытались подражать конкуренты, ее с успехом клонировали сами "отцы". Final Fight – легенда от пожилого волшебника Capcom, прошу любить и жаловать.

Сюжет

Уже много лет над Метро Сити висят черные тучи зла и беспредела. Улицы города полны бандитов и хулиганов, контролируемых большими криминальными структурами. Самая влиятельная – Mad Gear – опутала своими грязными щупальцами почти все важные сферы мегаполиса и фактически подмяла под себя остальные преступные организации. В первую очередь благодаря именно этой банде здесь правят бал насилие и террор, создавая для мирных жителей невыносимые условия существования.

Все это привело к постепенному превращению Метро Сити в город-призрак, оставлению горожанами целых районов, бегству и панике.

И вот новый мэр города, Майк Хаггар (Mike Haggar), решил положить этому конец. Подписав несколько усмиряющих бандитов указов, руководитель, довольный собой, засел в личном офисе, углубившись в работу, как тут раздался телефонный звонок. Противный голос из трубки предложил мэру включить телевизор на первом попавшемся канале.

Последовав совету, политик увидел на экране ухмыляющуюся рожу известного бандита, и рядом свою дочь Джессику, всю в слезах. Недолго думая, возмущенный папаша позвонил бойфренду Джессики и сообщил о случившемся. Вскоре Майк Хаггар, Коди (Cody) и его друг Гай (Guy) были в сборе и полной готовности наказать главаря Mad Gear, господина Бельгера (Belger) с помощью собственных кулаков и обуви – настолько велика была их праведная ярость. Все трое – мастера различных боевых искусств, вышли на полные разбойников улицы Метро Сити и начали свой славный путь к логову негодяя. Вот так все и началось.

Геймплей

Как несложно догадаться, игра представляет собой пешее передвижение по улицам, сопровождаемое методичным избиением врагов кулаками, ногами и некоторыми подручными средствами. Цель – пробиться сквозь кишащий оппонентами уровень и достичь Босса, после победы над которым осуществляется переход в следующую часть города, еще более опасную. Поддерживается игра для двоих человек одновременно, где каждый выбирает себе бойца по вкусу (кроме внешности, герои отличаются различными боевыми характеристиками – например, Гай самый быстрый, но наименее сильный, а Хаггар – наоборот, силен как бык, зато неповоротлив и медлителен, как старый гусеничный трактор). Город поделен на шесть локаций, каждая из которых, в свою очередь, разбита на этапы. Между локациями встречаются два приятных бонуса. В первом нам дадут на растерзание целый автомобиль, а во втором предложат последовательно разбить несколько толстых стеклянных плит. В районах Метро Сити часто встречаются интерактивные объекты вроде железных бочек и телефонных будок, сломав которые, можно обнаружить продукты, добавляющие энергии к жизненной линейке. Также нередко попадаются вещи, пригодные в качестве оружия: нож, катана и обломок стальной трубы (позже они стали встречаться практически во всех вариациях на тему Final Fight, превратившись из плагиата в неизменную традицию). То же касается и некоторых типов врагов, которые также "засветились" впоследствии не в одной игре. У каждого бойца имеются спецприемы, отлично раскидывающие супостатов в разные стороны с одного удара, но слегка отнимающие энергию из линейки жизни. Целесообразно применять их только будучи окруженным врагами, когда уже не успеваешь двинуть одного кулаком, не получив при этом от другого подлого хулигана по спине. В управлении задействованы всего две кнопки (прыжок, удар рукой), и рычаг-джойстик. Спецприем выходит при одновременном нажатии двух кнопок.

Интересные факты

В наиболее ранней, японской версии игры во вступительном ролике присутствовал кадр, изображающий Джессику в нижнем белье. Эту сцену западная цензура посчитала возмутительной и вырезала из американской и европейской версий.

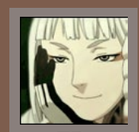
Типаж врага по имени Андоре (Andore) и его клонов – пародия на тогдашнего чемпиона WWF по имени Andre the Giant. А персонажи Axl и Slash пародируют товарищей из известной рок-группы Guns'n'Roses.

Впоследствии вышло немало версий и продолжений этой легендарной игры для домашних консолей. Особенно богата ими SNES, приглянувшаяся Capcom. На восьмибитной NES вышел Mighty Final Fight, где абсолютно все персонажи представлены в SuperDeformed-образе (точнее сказать, в виде "чибиков"), слегка изменены геймплей и некоторые уровни.

Чуть усовершенствованная версия оригинального Final Fight не так давно вышла и на портативном Game Boy Advance под названием Final Fight One. Здесь можно поиграть за "повзрослевших" Коди и Гая, таких, какими они стали в файтинге Street Fighter Alpha/Zero. Боссы второго и четвертого уровней описываемой игры, Содом и Роленто, тоже перекочевали в серию Street Fighter. Здоровяк Хаггар и его дочь Джессика были замечены в аркадном рестлинге Saturday Night Slam Masters.

Игру Final Fight придумал и разработал человек по имени Ёсики Окамото (Yoshiki Okamoto). Из-под его творческого пера вышли и другие хиты Capcom, например, аркадные шутеры 1942 и 1943, игра The Battle of Midway, а также популярная серия Street Fighter. Работал Окамото и с Konami, создав под их лейблом Time Pilot и Gyruss.

СОЗДАНИЕ FINAL FANTASY IX


TD

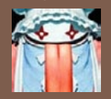
Работающий “Квадрата”: Мистер Сакагути!... Ээ.. кажется, людям не понравилась ФФ8.
Хиронобу Сакагути: Не может быть! Мы вложили в нее столько усилий! Она же первая Final Fantasy с любовной историей! Она же настолько уникальна...
РК: Ну, кажется, людям не нравилось то, что действие происходит в современном мире, что персонажи выглядят реалистично, и что боевая система очень оригинальна и хороша.
ХС: Тогда чего же они хотят?!!
РК: Не знаю, наверное, полную противоположность.
ХС: Аааааарррргг!!!! Всё! Мы начинаем работать над следующей игрой! Разбудите разработчиков!

Два дня спустя

РК: Мистер Сакагути, кажется, у нашей команды кончились идеи. Вам не кажется, что слишком рано начинать работу?
ХС: Идиоты! Если хочешь что-то сделать, делай это сам! Гррр... Так, говоришь, людям не нравился современный мир, Давай сделаем средневековье!
РК: *Записывает* Да, сэр!
ХС: Если им не нравились реалистичные персонажи, давай сделаем самых идиотских персонажей в истории видеоигр! Точняк!!! Главный герой... будет мартышкой!
РК: *Записывает* Сэр, вы гений!
ХС: *Одержимо* А другой будет... ЧЁРНЫМ МАГОМ! В ШЛЯПЕ!!! и с ГЛАЗАМИ!!! О, и не забудь про большого тупого рыцаря – защитника главной героини... *Одержимость заканчивается*
РК: ... ээ... сэр?
ХС: Блин. Кажется, и у меня идеи закончились.
РК: Ну и что нам теперь делать?
ХС: Всё просто. Если у тебя нет идей, надо их украсть... Так, какие игры “Квадрат” сделал в последние годы?
РК: Final Fantasy VIII, Xenogears...
ХС: Точняк!!! Xenogears!!! Что было наиболее тупым в Xenogears?
РК: Эм... Полулюди, я думаю...
ХС: Та-дааа!! Мы населим мир мутантами!! Кошки! Мышки! БЕГЕМОТИКИ!!!!
РК: *Записывает* Сэр, ваш великий талант не перестает меня удивлять.
ХС: Да, и нам нужен мутантский персонаж... Женщина-крыса!!!
РК: *Чувствует, что его тошнит* Эм, сэр... может быть, на сегодня хватит?
ХС: Точно, теперь я пойду и отпраздную мое новое творение!

На следующий день

РК: Сэр, вы в порядке?
ХС: *Ик!* Я в... порядке... смотри... Я нарисовал нового персонажа...
*Показывает РК *
РК: Эм... ээ... да, сэр! Как мы назовём эту расу?
ХС: Ик! *Киндзадзовый жест* КУ!
РК: *Записывает* Ку...



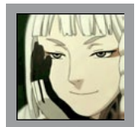
На следующий день

РК: Эм, сэр! У нас проблема! Наши дизайнеры смогли нарисовать только три экрана ледяной пещеры прежде чем они перевозбудились от вида картинки Гарнет, которую вы нарисовали вчера, и начали оргию. Что нам делать?
ХС: *Пялится на ту же самую картинку* УВЕЛИЧЬТЕ КОЛИЧЕСТВО РЭНДОМНЫХ СРАЖЕНИЙ!!!
РК: Да, и сэр...
ХС: УВЕЛИЧЬТЕ КОЛИЧЕСТВО РЭНДОМНЫХ СРАЖЕНИЙ!!!

Через неделю

РК: Сэр, несмотря на все наши усилия, игра по-прежнему не выглядит достаточно идиотско!
ХС: Грр!!! Сделайте мамашу Гарнет жирной синей уродиной!!!
РК: *Записывает*
ХС: Сделайте Регента Сида... ... ... ЛЯГУШКОЙ С УСАМИ!!!
РК: Лягушкой, сэр?
ХС: Нет, нет – жуком! Я знаю... я назову его.. Оглопом!
РК: Да, сэр...
ХС: Блин. Идеи кончились. Слышь, какие игры мы до этого делали?
РК: Final Fantasy VII...
ХС: ТОЧНЯК! Мы опять используем амнезию!!!
РК: Final Fantasy VI...
ХС: ТОЧНЯК! И саммонов, тоже! Мы опять сделаем девчонку-саммонера!!
РК: Какую девчонку-саммонера?
ХС: *Закрвает окно броузера с детским порно* Ну, не знаю... но она должна быть всегда возбуждена... да, и ей будет... ШЕСТЬ ЛЕТ!
РК: о_О Вы уверены?
ХС: КОНЕЧНО Я УВЕРЕН! Я ГЕНИЙ!
РК: ОК... *Записывает*
ХС: Ещё более ранние игры?
РК: Final Fantasy V...
ХС: Ага! Две планеты! Сделаем две планеты!
РК: Как мы их назовём?
ХС: Что я, по-твоему, буду новые названия выдумывать? Используйте старые!
РК: *Записывает* Ещё Final Fantasy IV...
ХС: ТОЧНЯК!!! Я помню! Там последний босс вылезает из ниоткуда! СДЕЛАЙТЕ ЭТО!
РК: *Записывает*
ХС: Да, и раз им не понравилась кастомизация персонажей, как в FF8... сделайте, чтобы никакой кастомизации не было!
РК: *Записывает*
ХС: Что молчишь? Что ещё было идиотским в FF4?
РК: Думаю, те танцы в городе карликов...
ХС: ТОЧНЯК!!! ТАНЦЫ! С полулюдьми! КРЫСАМИ!!!
РК: О_О *Записывает*
ХС: Да, и FF4 не давала игроку никакого контроля над партией! Это тоже!
РК: *Записывает и убегает пока Сакагути не напридумывал чего-нибудь ещё*
ХС: Да, и сделайте главного злодея САМКОЙ ОБЕЗЬЯНЫ!!!

ТИФА – САМЫЙ ГЛУПЫЙ ПЕРСОНАЖ СЕРИИ


TD

Так вот, дамы и господа, тут зашла речь о таком персонаже Final Fantasy VII, как Тифа. У неё, надо признать, имеется достаточного размера fanbase. Причём, если говорить о большинстве фанатов Айрис, то можно заметить, что они ценят субтильность; говоря о фанатах Юффи, отмечаем фавор бойкости и решительности; фанаты же Тифы не преминут отметить её большие... /глаза/. Действительно, разве можно выделить какие-нибудь черты её характера во время игры? Нет – она не показывает ничего такого, чего не показали бы другие героини, за исключением, правда, одной черты, осознание которой приходит лишь в контексте сюжета всей игры – а именно невероятной тупости г-жи Локхарт.

Но не будем голословны, давайте обратимся за подтверждением этого утверждения непосредственно к игре. Начнём с раннего – со флэшбэков, с событий семилетней давности. Давайте вспомним Клауда – одиночку и Тифу, которая всегда “королева бала”. Между ними – пропасть: Клауд не решится переступить порог её дома, а Тифа не обратит на него внимания – она слишком занята собой.

Cloud: “I was devastated. I wanted to be noticed.”

Но, увы – Тифа предпочитает ему общество безмозглых болванов (birds of the same feather flock together, как говорится). И Клауд понимает, что есть лишь один способ добиться её внимания – стать сильным и знаменитым, как Великий Сефи-тян. Он объявляет Тифе о том, что намерен вступить в SOLDIER, и лишь тогда она наконец-то замечает его – и что бы вы думали? – она сразу же заставляет его пообещать, что если он станет знаменитым, он придёт спасти её. Мило, не правда ли? Ей не нужен Клауд, нет – ей нужна знаменитость, ей нужен крутой мачо, и она обращает внимание на Клауда только тогда, когда у того появляется перспектива превращения в такого мачо. “Друг детства”, говорите вы? “Дешёвая шлюха”, говорю я.

Что же мы имеем дальше? Да, Нибельхейм, два года спустя. Клауд возвращается, не имея за пазухой ни капли известности, и даже не поступив в SOLDIER – и он понимает, что ничего ему с Тифой не светит. Он посрамлён, он стыдится, он не снимает шлема, он боится показаться Тифе на глаза. Что за этим последовало, мы и так знаем – вплоть до того момента, как самая умная в мире девушка, Тифа Труповна Локхарт, пытается напасть с мечом на человека, в одиночку выигравшего войну, в результате получает по своим амортизаторам и падает головой вниз с лестницы. Увы, не помогло.

После Нибельхеймовского инцидента Клауд, несчастный лузер, окончательно ломается благодаря экспериментам Ходжо. Потеряв связь с реальностью, он вновь обретает её в рассказах словоохотливого Зака, с которым они и спасаются из лаборатории. Услышанное трансформируется в собственные воспоминания, собственная личность благодаря макотерапии и сломленной воле оказывается погребена под слоем чужой – крутого солдата-мачо, Зака. Вот такой “половинчатый”, не определившийся в себе, раздираемый внутренними противоречиями Клауд оказывается на вокзале седьмого сектора Мидгара, где его и находит Тифа. Он даже не помнит своего имени, лишь её имя, имя той, ради которой он докатился до этой кондиции! Тифа – единственная, кто может повести его по правильному пути, не дать ему сбиться, позволить ему вновь обрести свою собственную личность, а не прикрываться чужой. Но что она делает? Ничего.

Tifa: “I felt there was something strange about the things you talked about. All the things you didn’t know that you should. And other things you shouldn’t know that you did.”

Тифа всё помнила и отлично понимала – то, что говорил ей Клауд, не могло быть его воспоминанием. Тифа помнила Зака, но она не дала Клауду понять того, что проблема в нём, нет, она подтверждала его фальшивые воспоминания. Потом она пыталась оправдаться перед собой – она, мол, “не знала, что делать”. А ответ-то прост: для начала ей стоило хотя бы перестать нагло врать Клауду в глаза.

Но нет! Наша мисс Мозги-на-Месте позволяет Клауду вспомнить лишь один кусок его собственного прошлого – тот самый, который связан с его обещанием, данным ей. В Кальме же, когда Клауд выливает на голову всей команде ушат ложных воспоминаний, она молчит, кивая головой в подтверждение сказанному им. В Джуноне истинная личность Клауда подсказывает ему спросить Тифу насчёт того, что действительно произошло в Нибельхейме пять лет тому назад – Тифа лжёт, говоря, что не помнит, и меняет тему. В Гонгаге Клауд напрямую спрашивает её, знает ли она Зака, и на её лживое отрицание замечает, что её лицо говорит об обратном, но Тифа настаивает на своей дезинформации, так и не позволяя Клауду разобраться в себе. А мы ведь знаем, к чему это привело: стоило Дженове пощекотать трещинки в твёрдой корке фальшивой персоны, скрывавшей истинного Клауда (противившегося этому воздействию!), как Клауд принёс ей Чёрную Материю. Тифа могла это предотвратить неоднократно, даже сам Клауд пытался ей в этом помочь, но нет, нет! Она лишь помогала лживым воспоминаниям укрепиться в его памяти.

Последствия налицо: Чёрная Материя у врага, Айрис отправляется молиться и попадает под меч Дженовы. Молодец, Тифа! Ты избавилась от единственной, кто видел, что под личиной крутого мачо скрывается настоящий Клауд! Так держать, Тифа, ведь нельзя позволить, чтобы твой мачо оказался тем лузером, которым он является на самом деле! Вперёд, Тифа, за ним! В Кратер! Но вот что же в Кратере-то...

А в Кратере Клауда ждёт очаровательнейший пинок в паховую область. Ведь Сефирот всё знает, а для того, чтобы избавиться от сильного оппонента, не преминет воспользоваться и ложью – так, он предоставляет очам Клауда всю правду насчёт происшедшего в Нибельхейме и добавляет небольшую перчинку от себя, говоря, что Клауд – всего лишь неудавшийся клон Сефирота. Клауд, в котором воспоминания Зака пустили корни благодаря Тифе, активно отрицает всё сказанное Сефиротом. Казалось бы, ничто не сломит его уверенности, и все галлюцинации, созданные Сефиротом, не смогут поколебать его волю. Он обращается к Тифе, дабы та ещё раз подтвердила то, в чём она его уже успела убедить, чтобы она ещё раз сказала ему, что он был в Нибельхейме пять лет назад, и что гнусные инсинуации Сефирота не пройдут... и что же она делает?

Tifa: “No, that’s not true, Cloud...”

Браво, брависсимо! Самое подходящее время для сомнений и раздумий, не иначе! Наша умница вытащила землю из-под ног Клауда и приказала ему научиться летать. “Не думай!” – говорит она ему, но как же он может не думать, когда краеугольный камень его воспоминаний покидает фундамент, когда благодаря ей вся его реальность рушится на куски?! Итог мы видели – сломленный Клауд, торжествующий Сефирот, Weapon’ы, Метеор, уничтоженный Мидгар, тысячи и тысячи жертв. Браво, Тифа Локхарт!

Да, можно пытаться её оправдать, указывая на то, что она-де вытащила Клауда из его полукоматозного состояния... Во-первых, не она его вытащила, а он сам себя вытащил – она лишь стояла рядом и поддакивала, не более того; во-вторых, было уже невероятно поздно. Айрис мертва, Метеор вызван, тысячи жизней потеряны, всё благодаря вселенской глупости одной девушки с большими... /глазами/.

http://gdragon.ru