интерактивный онлайн-журнал

GD

Great Dragon's Dale

04
апрель
2005

На горизонте

Shadow the Hedgehog 3
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict 5
Dead to Rights II: Hell to Pay 6

В центре внимания

Devil May Cry 3: Dante's Awakening 7

Играем!

Death by Degrees 11
Ace Combat 5: The Unsung War 13
Echo Night: Beyond 15
Neo Contra 17
Dead or Alive: Ultimate 18
Pikmin 2 20
Lunar Legend 22
Super Dodge Ball Advance 23

Спецматериал

Kengo. Путь меча 25
Полёт Фантазии 28

JAP-AN

Mahoromatic 29
Blood: the Last Vampire 30
Noir 31

Преданья старины

Bangai-O 33
Nectaris: Military Madness 35
Final Doom 37
Gungage 38
Eternal Champions 39
Choujin Sentai Jetman 41

Экзотика

Threads of Fate 43

Freestyle

О смайликах 46

http://gdragon.ru

Чёрный ёж

PS 2 | Xbox | GC

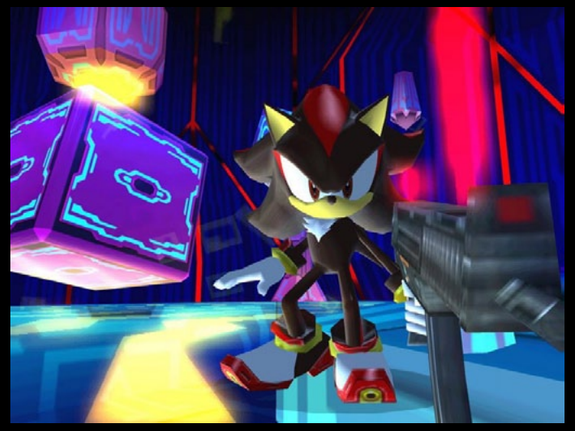
Shadow the Hedgehog

Neon Knight

Дымы от жертвенных костров разрывали плоть небосвода и уходили к вершине волшебной горы, на которой гордо и величаво зиждился храм Бога Компьютерных Игр. Хозяин обители, обычно добрый и великодушный старичок, на этот раз был явно чем-то рассержен и, прохаживаясь взад-вперёд, бормотал себе под нос: «Опять эти людишки чего-то от меня хотят! Ну дайте же хоть немного выспаться! Неужели вам мало того, что я уже создал для вас?!». И хотя произносилась тирада с определённым раздражением, в целом интонация скорее говорила о наигранности подобного поведения, за которым на самом деле скрывалось элементарное самолюбование. Наконец, Бог смилостивился и вышел на порог своего жилища. Окинув ясным взором скопившуюся внизу толпу, он громогласно молвил: «Зачем вы снова потревожили мой покой, смертные? Чего вы теперь хотите?». На что снизу довольно отчётливо и слаженно хор из сотен тысяч голосов произнёс: «Соника! Соника!». «Опять Соника!» – в голосе могущественного старца на этот раз проскользнула неподдельная озлобленность. «Да сколько можно!!». Он ворвался обратно в помещение, сел на первый подвернувшийся предмет мебели и, обхватив голову руками, тяжело дыша, тихо произнёс: «Хорошо, я дам вам то, чего вы хотите. Но за то, что вы посмели так беспардонно потревожить меня в неурочный час, вы получите не просто «Соника», а.. А..». Он встал, распрямился, набрал побольше воздуха в грудь и яростно выдохнул: «А «Соника» без Соника!!!». Провозгласив сие, Бог стукнул об пол приготовленным заранее Волшебным Посохом, после чего с чувством выполненного долга удалился в опочивальню досматривать так нагло прерванный бессовестными людишками сон.

***

Простите автору подобное вступление – просто на дворе наконец-то наступила настоящая весна, и соответствующее настроение подтолкнуло к небольшому творческому безумию. Впрочем, наиболее просвещённая часть публики, полагаю, суть уже уловила. Действительно, тремя неделями ранее компания Sega анонсировала новую игру из вселенной великого Соника, но главная роль в проекте будет отведена не синему ёжику, а его загадочному двойнику Shadow, известному поклонникам саги благодаря Sonic Adventure 2 (DC), Sonic Adventure 2: Battle (GC), Sonic Heroes (PS2, Xbox, GC) и аниме-сериалу Sonic X. Конечно, ход с подменой центрального персонажа уже не нов (вспомним хотя бы Knuckles Chaotix для системы Sega 32X), однако наверняка именно он привлечёт и новую публику, и не позволит заскучать старой.



Сюжет обещает быть более чем привлекательным. StH – вовсе не скороспелый продукт, призванный пополнить кассу компании исключительно за счёт принадлежности к славному ежовому семейству, а полноценное ответвление сериала, в основе которого лежит любопытнейшая задумка. Такаси Иисуки, руководитель данного проекта (прежде он работал над Sonic Adventure 2 и Sonic Heroes), говорит о нём так: «С момента самого первого появления Shadow в сериале мы хотели посвятить ему отдельную игру. Этот герой просто обязан привлечь публику своей загадочностью». Для затравки пока что нам предложено лишь несколько фактов. А именно: Shadow попадает в эпицентр противостояния «Союзников», армии G.U.N. и Доктора Роботника (этот старикан ещё всем покажет!), и во всей этой кутерьме ему нужно одно – раскрыть тайну собственного прошлого, о котором не известно ровным счётом ничего. От игрока будет зависеть, каким герою быть – хорошим или плохим (что станет определяться конкретными поступками), ведь предыстория не даёт никаких поводов изначально отнести его ни к одной, ни к другой категории. От выбора будет зависеть и схема прохождения всей игры (пресловутая нелинейность всегда в моде), и, разумеется, концовки, коих обещают энное количество.

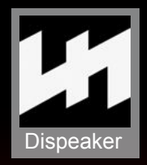
Кроме всего прочего, Sega обнародовала официальный трейлер, дающий вполне чёткое представление об игровой механике и уровне графики. Судя по тем нарезкам, что довелось увидеть воочию, геймплей StH роднит её с хитом недавнего прошлого Ratchet & Clank, при этом игра не утеряет видимой связи с прямыми родственниками из линейки Sonic Adventure. Чёрный ёж реактивен и свободно перемещается в трёхмерном пространстве, при этом с противниками Shadow разбирается не иначе, как посредством огнестрельного оружия, коего разработчики обещают подогнать целый арсенал. Что до внешнего облика, то тут связь с SA более чем прямая – чётко прослеживается и стилистика, и атмосфера, разве что о качестве самой картинки да анимации судить пока рановато.

Примечательно ещё и то, что игра посетит все три консоли нынешнего поколения. Владельцы GameCube, коих в последнее время многие громкие хиты обходили стороной, смогут насладиться новыми приключениями в мире Соника наравне с обладателями PlayStation 2 и Xbox. Не стоит сомневаться, что ожидает их увлекательнейшее путешествие, в ходе которого предстоит выполнить более пятидесяти различных миссий и узнать, наконец, тайну загадочного персонажа по имени Shadow. Надеемся, что и вам, уважаемые читатели, доведётся окунуться в это приключение.

Все на чемпионат!

Xbox

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict


Dispeaker

В самое ближайшее время именитые игроделы из Epic Games, прославившиеся, прежде всего, благодаря разработке игр серии Unreal, готовятся преподнести нам с вами ещё один замечательный подарок. Продолжение легендарной Unreal Championship, прямого потомка ещё более легендарной Unreal Tournament, меньше чем через неделю поступит в распоряжение владельцев консоли Xbox. Казалось бы, ничего особенного – ну, выходит очередной экшн, каких сейчас пруд пруди. Однако новый эксклюзив для приставки от Microsoft ещё до своего появления наделал немало шума в стане любителей жанра FPS.

Сразу скажем о главном: обещается шикарный многопользовательский режим с возможностью одновременного участия до шестнадцати игроков. Сетевая система Xbox Live готова обслужить многие и многие тысячи геймеров – любителей померяться силами с живыми оппонентами во всех уголках земного шара.

Дальше поговорим о новшествах и отличиях от предыдущих частей. В «писишных» Unreal никогда не было даже малейшего намёка на уникальные способности каждого отдельно взятого персонажа. Впервые нечто подобное возымело место быть в первой части UC. Но то, что ожидает нас теперь, не идёт ни в какое сравнение со старыми "трюкачествами". Судя по озвученным разработчиками данным, в Unreal Championship: The Liandri Conflict появится самая настоящая акробатика, способная впечатлить не только заматерелых мастеров потёртого шотгана и окровавленной бензопилы, но даже и обычного среднестатистического геймера, проводящего свободное время не за "Квакой" или "Думом", а, скажем, за самой свежей частью Prince of Persia. Также доподлинно известно, что здесь обретёт своё место «адреналин», известный нам ещё по горячо любимым продолжениям UT. О как! Видимо, для облегчения исполнения пируэтов в игру будет добавлен вид от третьего лица, наподобие того, что был в приснопамятном Outtrigger (Dreamcast).

На строгий суд придирчивых геймеров будет представлено порядка сорока карт, на которых и развернутся масштабные боевые действия, заключённые в рамки шести разнообразных режимов. Тут вам и два вида классического Deathmatch, и знакомый всем CTF, и новые, ранее нигде не засвеченные Nali Shooter, Overdose и Survival, о сути которых пока что возможно догадаться разве что по названиям. Словом, развернуться будет где.

Ну и последняя, наиболее значимая, на мой взгляд, особенность этого "FPS нового поколения" – появится второй полноценный режим боя, с применением холодного оружия. Не падайте со стула, именно ЭТО ожидает нас в конечном релизе. Ясное дело, и в седом старичке UT был melee-девайс, но здесь "поножовщина" обещает быть не просто "фичей для зачОта", которую смогли бы освоить лишь избранные "отцы", но простым и полезным методом борьбы со вконец обнаглевшим противником.

Интересно, что по инициативе издателя, в роли которого выступает культовая Midway, в кровавое игрище будет вплетён и маленький, но оттого не менее лакомый для фанатов, кусочек вселенной Mortal Kombat. А именно – сам бог Рэйден зайдёт насладиться побоищем. Хорош сюрприз, не правда ли? И всё это, конечно, обретёт должное графическое воплощение, основанное на проверенном временем движке Unreal Engine 3.

Да, друзья, картина вырисовывается просто-таки замечательная. Ах, если бы ещё не было этих назойливых сомнений: "а как они реализуют "ужимки и прыжки"?" Или: "каким таким непостижимым образом мы будем управляться со всем этим счастьем, имея в руках лишь простой геймпад?" Конечно же, ещё много неясности, но, в любом случае, придётся терпеливо ждать. Благо осталось совсем немного.

Джек и его Тень

PS 2 Xbox

Dead to Rights II: Hell to Pay

Тимур Архангельский

Если в ближайшее время Китай не объявит о начале Третьей мировой и не опробует атомную боеголовку на соседней Японии, то уже с началом цветения сакуры бравый Джек Слэйт и его любимица Шэдоу отправятся на очередные разборки с преступными синдикатами городка Grand City. Новая глава сериала – приквел, действие которого разворачивается в пору, когда Джек ещё служил в полиции, а не занимался самостоятельным творчеством.

Для более продуктивной расправы с врагами разработчики придумали функцию "360-degree", позволяющую брать под контроль противников, попадающих в поле зрения. Окружающий мир станет по-настоящему интерактивен, что заметно упростит и разнообразит геймплей. Обрушить карниз на незадачливого преступника или подорвать газовый баллон рядом с кучкой вооруженных молодчиков – просто необходимая процедура!

Четвероногому другу (или все-таки подруге?) Шэдоу будет отведена более весомая роль, чем в первой части. Поведение пса зависит от специальной шкалы Stamina – при её заполнении умная собака набросится на врага и обезоружит его, а может и покусает вдобавок. Еще одной интересной особенностью станет возможность заново проходить завершенные миссии, тем самым зарабатывая дополнительные очки.

Изначально проект Dead to Rights был обречен на сравнения с Max Payne. Кому-то пришелся по вкусу первый боевик, кому-то второй, но, в конце концов, Макс выхватил пальму первенства в борьбе за сердца поклонников жанра, а с появлением второй части о Dead to Rights и вовсе подзабыли. Кто знает, может теперь всё изменится? Ждем и надеемся, что объявленная дата выхода – окончательная, и Namco не будет нервировать поклонников очередными переносами.

Овсянка, сэр!

Небольшое высокохудожественное издевательство над читателем

PS 2

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Rogue

Из налоговой инспекции Данте вернулся голодный, злой и взмыленный. День был безнадежно загублен многочасовым простаиванием в феноменально длинной очереди на регистрацию офисов спасителей мира. Ближе к полудню бесцельное переминание с одной отдавленной ноги на не менее сильно отдавленную вторую (а у некоторых оригиналов и на третью) успело всем надоесть до такой степени, что дело едва не дошло до поножовщины. В какой-то момент стоящего прямо перед Данте типа в синем трико, красном плаще и смешной буквой «S» на груди пробило на задушевную беседу. Уставшим голосом он поведал Данте, что сегодня заниматься индивидуальным предпринимательством по специализации «борьба за Добро и Справедливость, йо!» категорически невыгодно. Сперва это кажется эпатажным и очень экстравагантным бизнесом, но вот потом начинаются проблемы. На одной страховке от порчи имущества разориться можно, да и налоговая дополнительный процент «за безбашенность» начисляет. Тип показался Данте жутким занудой, но вот его красный плащ выглядел весьма симпатично. Так что демон решил по дороге домой заскочить в ближайший бутик и прикупить нечто подобное.

Смеркалось...

Озверевший от ожидания Данте дошел-таки до приемного окошка. За толстым стеклом, носившим следы самых разнообразных повреждений (от удара лбом до прямого попадания танкового снаряда), сидела невзрачная бабулька и, улыбаясь двумя рядами изъеденных бармаглотами зубов, со скоростью пневматического молотка ставила печати на регистрационном документе. С залихватским криком «Ха!» она добила последнюю страницу и протянула Данте всю стопку для подписи. Поставив корявый крестик рядом с такой же корявой галочкой, демон пробежал взглядом несколько строчек.

«Я, нижеподписавшийся спаситель мира (далее СМ), впредь обязуюсь:

- Не становиться в пафосные позы на фоне полной луны

- Не открывать стеклянные бутылки с помощью огнестрельного оружия

- Не ездить на транспортных средствах хотя бы с одним колесом по стенам зданий и иным вертикальным поверхностям

- Никогда больше не расписываться корявым крестиком»

«Скукотища» – сник Данте, утрамбовал всю пачку в карман и поплелся домой.

******

Горячий душ слегка освежил голову и успокоил расстроившиеся, словно старая скрипка, нервишки. Из ванной Данте вышел уже совсем другим демоном, готовым к «борьбе за Добро и Справедливость, йо!».

Внезапно входная дверь сварливо скрипнула, и на пороге оказался совершенно лысый субъект, сжимавший в руке потрепанную книжку в видавшем виды переплете.

- Сегодня не приемный день – вяло бросил Данте, давясь полупроглоченным куском успевшей остыть пиццы.

– Оказываем только самые простые услуги. Платный туалет прямо по коридору. Бумага в общую стоимость не входит.

- Ты что ли у нас Данте Спардович? – не обращая внимания на реплику демона, поинтересовался субъект. Он вальяжно прошелся по комнате, остановился у бильярдного стола и провел пальцами по полотну.

- А не желаете ли партию? – ехидно поинтересовался Данте, тоже решив проигнорировать заданный вопрос.

- Нет, благодарю покорно: качество не моей мануфактуры – рассеяно пробормотал незнакомец, разглядывая оставшийся на подушечках пальцев слой пыли. – У меня тут сообщение от вашего дорого братца.

- Опять долг вернуть требует? – насторожился Данте. – Я же обещал с первой получки все отдать.

- Нет, он просто просил передать, - незнакомец педантично откашлялся. – Цитирую: «Молокосос!» – звучно продекламировал он. – «Ты, как всегда, появляешься в ненужное время в ненужном месте. Если ты всерьез думаешь, что, едва окончив ВУЗ, сможешь открыть собственное дело, то очень глубоко заблуждаешься. Не видать тебе бизнеса, как пиратских дисков для GameCube. Пока ты там прохлаждаешься, я собрался провернуть апокалипсис локального масштаба. Начну прямо с твоей дыры. Вот так. Ха-ха-ха!»

- Конец цитаты, – услужливо объявил незнакомец, и громко щелкнул пальцами. Из воздуха материализовались замотанные в рваные тряпки духи и сурово воззрились на Данте.

- Рэкет, что ли? – демон вопросительно поднял бровь и недобро усмехнулся. – Ну-ну...

******

Рэкет не удался. Вернее, не вполне удался. Данте сидел на перевернутом столе, вяло вертел в руке меч и скучающим взглядом осматривал комнату. Помещение было похоже на хибару, пережившую небольшой природный катаклизм. Повсюду валялись остатки мебели и прочих деталей интерьера и самое страшное: посреди учиненного разборкой с превосходящими силами противника хаоса лежала она. Жалкая и раздавленная. Пицца!!!! Данте вскочил с жалобно скрипнувшего стола и витиевато выругался. Как они посмели осквернить своими грязными подошвами главное блюдо из его небогатого обеденного ассортимента?! К горлу подкатил колючий ком ярости. Данте схватил с чудом уцелевшей вешалки недавно купленный красный плащ, залихватски перекинул его через плечо и направился к выходу. «Ну, братишка дорогой», - злобно шипел демон, - «вот за пиццу ты мне лично отвечать будешь. Я тебе покажу такой бизнес – добавки не захочется! Надеру вот тебе уши, а потом организую свое дело. Будет у меня офис и, всенепременно, личная секретарша. А тебе, лысый…», – Данте в мельчайших подробностях нарисовал в воображении портрет субъекта, учинившего погром, – «я телефон не скажу».

Стройный, красивый и улыбается

Впрочем, долой публицистику и графоманство. Шутки шутками, а третья часть поистине знакового экшена Devil May Cry осчастливила своим присутствием полки магазинов, в связи с чем поклонникам серии положено биться в экстазе. Собственно, они это с успехом и делают, да и не только они.

После провальной второй части от разработчиков вполне оправданно ждали откровений. Фиаско, которое потерпела DMC2, до сих пор не могут простить Capcom многие игроки. Господа девелоперы должны были, во-первых, вернуть себе титул законодателей моды в жанре action, во-вторых, реабилитировать одну из своих самых перспективных серий, переживающую двухлетний период творческого застоя. Иными словами, предстояла долгая и серьезная работа молотком и зубилом с целью создания хита. Да-да, именно хита, потому что лишь хит может выправить не самое благоприятное финансовое положение Capcom (видимо, следствие смелой политики «Мы поддерживаем GameCube»).

Все, кто на протяжении последних месяцев волновался за судьбу готовящегося проекта, могут с облегчением вздохнуть: работа молотком завершена, зубило покоится на полке, а разработчики с чувством выполненного долга ждут законной прибыли. Получился ли у них вожделенный хит? Мы можем сказать однозначное «да»!

В разработке игры был задействован испортивший DMC2 отдел Capcom – Production Studio 1. Тем не менее, не обошлось без самого непосредственного участия создателей первой части, Production Studio 4. Сотрудничество двух студий можно было априори считать гарантом успеха. Плюс к работе оказались привлечены Рюхэй Китамура (Ryuhei Kitamura), один из ведущих японских режиссеров, и Юдзи Симамура (Yuji Shimamura), режиссер таких фильмов, как Versus и The Returner. Учитывая потенциал получившейся звездной команды, можно сказать, что DMC 3 была обречена на успех.

Что вышло в итоге? В пяти словах: улучшенная версия Devil May Cry (естественно, подразумевается первая часть). Если же расписывать подробно, то не хватит и десяти страниц. Первое впечатление сложно передать осмысленным языком: уж слишком разнообразен букет эмоций. Dante's Awakening напоминает несущуюся вперед комету, в авангарде которой бодро размахивает мечом и палит из пистолетов Данте. За ним развивается огненный хвост из интригующего сюжета, ярких персонажей, роликов на «движке» общей продолжительностью более часа, и порядка тридцати миссий бескомпромиссного экшена. Есть, чем заинтересоваться.

Помимо всего прочего третья часть может похвастаться оригинальными нововведениями в боевой системе, впечатляющим арсеналом оружия, искрометным и совершенно безбашенным юмором. Но об этом не нужно рассказывать. В это нужно играть, этим нужно упиваться вплоть до каждой строчки титров и последнего кадра финальной заставки. Capcom создали достойный щедрых аплодисментов продукт. Один из лучших образцов жанра? Разумеется. DMC 3 удалось вернуть серии былую славу. К сожалению, сухие цифры продаж не могут ничем порадовать: игра разошлась далеко не самым крупным тиражом (во всяком случае, пока). Тем не менее, Dante's Awakening суждено стать одним из самых удачных проектов для PlayStation 2. Ничего тут не поделаешь. И пусть дьявол рыдает!

GDD
http://gdragon.ru

Бедная Нина

PS 2

Death by Degrees

Snake-V

В своё время Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero от Midway по ряду объективных причин не суждено было стать хитом, а последовавшая за ней Mortal Kombat Special Forces и вовсе провалилась. Стремление Sega расширить вселенную Virtua Fighter посредством Virtua Quest также разочаровало многих. Были и другие попытки создать игры иных жанров на базе всемирно известных серий файтингов, однако в подавляющем большинстве случаев они заканчивались без особого успеха. Но, наплевав на стереотипы и опыт предшественников, давно грезившая чем-то подобным применительно к Tekken (квестовый режим появился ещё в третьей части) компания Namco свою идею в жизнь всё-таки воплотила.

Не обласканная (мягко говоря) западной игровой прессой Death by Degrees – вовсе не проходной проект, а скорее даже наоборот. Вот только разглядеть истинный потенциал игры в течение первых пятнадцати минут знакомства с ней почти невозможно. Новаторская система управления, несмотря на свою интуитивность, требует достаточно серьёзного осмысления и, главное, привыкания, а жанровая принадлежность может вызвать недоумение у неподготовленных геймеров. Напомню, что на прошлогодней выставке E3 предмет сегодняшнего разговора практически ни у кого не оставил сомнений в своей приверженности жанру beat'em up. Правда, в более поздних пресс-релизах делался упор на присутствие элементов stealth action, adventure и даже RPG, якобы густо сдобривших геймплей, но рекламные ролики вновь и вновь демонстрировали Нину, раздающую налево и направо тумаки полчищам боевиков. Что ж, пришло время разобраться, что же представляет собой новый проект от Namco по вселенной Tekken на самом деле.

С бала – на корабль

В первую очередь внимания заслуживает уникальная боевая система. Умельцы из Namco, конечно, не изобрели велосипед – попытки перенести функцию ударов с кнопок геймпада на правую аналоговую рукоятку уже предпринимались. Сравнение с Rise to Honour – фишка, затёртая до дыр ещё со времён ранних анонсов. Да, подход схож, вот только в Death by Degrees эта система на порядок продуманнее и глубже, чем в аркадном недохите от Sony. Расправляться с наседающими противниками можно десятками различных способов, всё зависит лишь от вашей фантазии и сноровки. Использовать при этом огнестрельное или холодное оружие, либо же накручивать комбо-серии голыми руками и ногами – решать только вам. В грамотном использовании трёх, с позволения сказать, стилей кроется залог успешного исхода очередной схватки. Собственно, на том и зиждется боевая механика. Отдельной строкой идут захваты с ломанием конечностей, а также широко разрекламированный X-ray mode – режим, когда перед взором возникает рентгеновский «снимок больного». От вас требуется расставить метки на уязвимых местах (количество таких меток зависит от степени заполнения специальной фокус-шкалы, ну и от крепости здоровья пациента) и затем любоваться эффектной сценой, демонстрирующей «хирургическое вмешательство». Травмы после такой операции чаще всего оказываются несовместимы с жизнью. Чем-то подобная фича определённо напоминает режим Dead Eye из Red Dead Revolver.

Поначалу арсенал приёмов Нины невелик. Схема развития персонажа реализована таким образом, что приобретать новые умения и наращивать уже имеющиеся вы сможете на протяжении всего пути. Здесь-то и сокрыты обещанные разработчиками RPG-элементы – ключ к многообразию геймплея. За проведённые схватки начисляются очки опыта, постепенно открывается доступ к более мощным атакам. Со временем Нина превращается в идеальную машину для убийства. Ближе к концу игры молниеносно обезоружить нападающих, попутно переломав им рёбра, а затем посредством ураганного огня с двух стволов одновременно раздать путёвки в лучший мир – лишь дело техники. Подоспевшее подкрепление тепло встречается убойной комбо-серией, пополняющей копилку скилл-пойнтов, необходимых для покупки новых навыков.

В основе сюжета лежит обычная шпионская история. Агент ЦРУ Нина Уильямс под видом участницы подпольных «боёв без правил» проникает на океанский лайнер, в логово преступной организации, специализирующейся на торговле оружием. Вскоре стандартная тайная операция «под прикрытием» оборачивается открытым противостоянием с террористами, посягнувшими, ни много, ни мало – на мир во всём мире. Помимо Нины на корабле действуют агенты МИ-6, с одним из которых героине даже предстоит довольно плотное сотрудничество. И хотя наша цэрэушница – девушка привлекательная, а английский разведчик так и вовсе чертовски привлекателен, никакой любовной линии, традиционной для подобных случаев, сценарием не предусмотрено. За развитием истории будет интересно следить, прежде всего, фанатам Tekken, поскольку в ней проливается свет на прошлое сестёр Вильямс – Нины и Анны, таких разных и похожих одновременно.

Марафон насилия

Как говорилось выше, перед нами отнюдь не чистокровный beat'em up. Скорее это близнец Resident Evil с уклоном в сторону рукопашных схваток. Да, да, не удивляйтесь. Исследование территорий в поисках ключей (здесь их роль играют отпечатки пальцев) и решение паззлов – такая же неотъемлемая часть представления, как и мордобой. Причём оригинальность задачек и их логический уровень высоки настолько, что могли бы сделать честь любой части RE. Характерный пример – когда Нина, находясь в диспетчерской будке, должна помочь своему недавнему попутчику (хакеру Лукасу) выбраться из шахт, куда тот угодил. В вашем распоряжении общий план лабиринта и панель мониторов, отображающих картинку с камер слежения, установленных на перекрёстках. Необходимо по рации координировать передвижения Лукаса, на пятки которому наседает местный «шагоход». Проблема в том, что работает всего несколько камер, и давать советы приходится вслепую. Фигурка хакера, возникшая на экране одного из мониторов, подстёгивает азарт, подтверждая правильность курса, либо даёт возможность сориентироваться. По завершении гонки чувствуешь не столько облегчение, сколько сожаление о скоротечности веселья. Находка просто гениальная.

Но самое печальное заключается в том, что, в отличие от достоинств, недостатки бросаются в глаза практически сразу. Вероятно, именно поэтому так спешит с выводами большинство зарубежных обозревателей, да и наших, увы, тоже. К явным минусам можно отнести «тормозное» меню инвентаря, навигация по которому превращается в настоящую пытку, а также ужасно долгие загрузки, буквально преследующие игрока. Даже поплавать в бассейне не дадут по-человечески. Не знаю, смогла бы добиться знаменитая Лара Крофт такой популярности, если бы геймер был вынужден, каждый раз ныряя под воду, лицезреть чёрный экран с надписью loading. Фиксированную камеру сложно отнести к недостаткам, хотя порой, в самый разгар боя, она способна серьёзно навредить, дезориентировав неожиданной сменой ракурса. Исследовать же мир можно с помощью альтернативного вида – из-за спины.

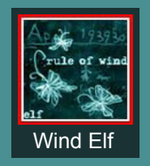
Я сознательно не стал в самом начале обзора акцентировать внимание читателя на культе личности героини, дабы не спровоцировать на мысль, будто это – главный плюс Death by Degrees. Понятно, что в проектах такого рода сыграть на чувствах фанатов – святое дело, и Namco этим мастерски пользуется. По ходу пьесы Нина несколько раз меняет наряды (один соблазнительнее другого), которые, к вящей радости юных казуалов, имеют свойство постепенно рваться, с каждым разом всё меньше и меньше скрывая от жадных глаз изящное тело героини. Колоритных персонажей, к слову, здесь вообще хватает. Чего только стоит упомянутый хакер Лукас – непутёвый негр, пародирующий Руби Рода из фильма «Пятый Элемент», или один из главных негодяев, обладающий внешностью знаменитого актёра Бенисио Дель Торо.

Что бы ни говорили злопыхатели, но, помимо имеющих место быть оплошностей, налицо грамотное использование удачных идей, что вкупе с современной графикой превращает Death by Degrees в отличную игру, способную увлечь не только преданных поклонников известного файтинга. Рекомендуем!

Культ самолётов

PS 2

Ace Combat 5: The Unsung War



Wind Elf

Этот новый гигантский аэродром, расположенный на Санд Айленд, мне понравился сразу же. И вовсе не потому, что он находится в довольно живописном месте, среди бескрайних полей. Просто рядом с длинной бетонной взлётно-посадочной полосой, почти прижавшись к земле, стояли в ряд великолепные серебристые МиГи и облачного цвета Су. Их стреловидные крылья с гребешками наверху были отброшены назад, подчёркивая готовность к стремительному полёту.

Не знаю, как бы сложилась моя судьба после окончания обучения в одном из ВУЗ-ов страны, если бы не замечательный человек, пилот-инструктор, с которым я познакомился на экскурсии по этому самому аэродрому, будучи ещё студентом. Я, не раздумывая, поступил в лётную школу ВВС. Хотя и в других эскадрильях работали опытные, первоклассные инструкторы, мой был особенным человеком. Весёлый и с живым юмором, он часто рассказывал истории из жизни, относился к окружающим по-дружески, а в воздухе творил самые настоящие чудеса. Стоило ему после полёта завести машину в ангар, как тут же возле его самолёта собирались желающие послушать «разбор полётов». С первых минут пребывания на базе я познакомился и с моими будущими воздушными соратниками, также проходившими инструктаж.

Во время одного из тренировочных полётов нашу эскадрилью – совсем ещё молодых, неоперившихся как следует пилотов – неожиданно атаковала группа самолётов со странной символикой на крыльях и фюзеляжах. Позже нам сообщили: Юктобания объявила войну OSEA. Это значит, теории пришел конец, и настала пора настоящих боёв в необъятных голубых просторах...

Открыть необъятное

Действие очередного шедевра от Namco разворачивается в альтернативной реальности, в которой, однако, без труда угадывается один из вариантов ближайшего будущего. Две сверхдержавы чего-то не поделили, «плохие» напали на «хороших». Разумеется, в роли хороших снялись плохо загримированные американцы, а роль империи зла предсказуемо отведена родине дедушки Ленина. Но мы уже давно не обижаемся – понимаем ведь, что это просто красивый старинный обычай.

Штурвал самолёта во время военной кампании OSEA нам предлагается держать руками отважного пилота, скрывающегося за позывным Blaze (или просто Бобби, как его иногда кличут друзья). Unsung War – это его история, излагаемая от лица корреспондента Альберта Генетта, устроившегося после начала военного конфликта фотографом в одну из местных газет. На этот раз Namco уделила сюжету очень много внимания, и примитивными интригами всё не ограничивается.

Как игра Ace Combat 5 представляет собой ограниченно-реалистичный воздушный симулятор, где присутствует множество разнообразных боевых самолётов, от столь любимых янки F-16 и F/A-18 Hornet, до вызывающих гордость у любого русского человека Su-27, MiG-29, и других отечественных стальных птиц. Помимо разработок американских и советских КБ, иногда можно увидеть французские или английские истребители. Тем не менее, как и в случае с сюжетом, в вопросе

выбора лётных средств японцы не преминули сделать очередной реверанс в сторону поедателей гамбургеров – полноценные бомбардировщики имеются только американского производства. Наряду с классикой и современными творениями, в вашем ангаре могут появиться плоды воображения разработчиков Namco, но таковых совсем немного.

Из наиболее ярких и интересных нововведений можно выделить систему взаимодействия с напарниками. Трое других пилотов, также исполняющих определённую роль в сценарии и в бою, не просто выполняют ваши приказы, но задают вопросы, переговариваются друг с другом и с вами. Именно от них вы узнаёте тонкости сюжетных перипетий и советы по выполнению операций. Общение с ними может прямо влиять на ход текущей миссии, и даже на дальнейшее развитие истории (например, от ваших ответов иногда зависит, на какую из миссий вы попадёте после завершения текущего задания).

События развиваются как во время выполнения миссий (по радиосвязи), так и посредством полноценных CG-роликов (и это тоже одно из выгодных отличий от предыдущей части, где драматические хитросплетения нам доводилось узнавать из комментариев к статичным картинкам). По сложившейся традиции сохранена оригинальная японская озвучка всех диалогов, сопровождённая субтитрами, однако и приглашённые локализаторами актёры не подкачали. Наполненные эмоциями голоса персонажей, а также отличная по качеству, разнообразная музыка в сочетании с захватывающим действием, разворачивающимся на экране, придают пятой главе сериала уникальную, эпическую окраску.

Дорога в небо

Для начала вам, конечно, не помешает освоиться с управлением, ради чего и предусмотрена опция Tutorial. Здесь учат уворачиваться от ракет, маневрировать и отдавать команды сопровождающим пилотам, прочим боевым хитростям. Команд всего четыре: «Атаковать мою цель», «Прикрыть меня с тыла», «Рассеяться» и «Использовать спец-оружие». Последнюю, кстати, можно комбинировать с любой из трёх основных. Добавлю, что опасаться за жизнь крылатых друзей не обязательно – они в прямом смысле слова бессмертны.

Большинство самолётов способны нести пятьдесят и более ракет, составляющих главную огневую мощь. Пулемёты удобно использовать лишь на стационарных наземных целях. Хотя ракет довольно много, в некоторых миссиях вы можете почувствовать их недостаток, поэтому экономить иногда можно и даже нужно. Это не относится к уровням сложности группы Easy, где арсенал больше, а пулемёт вообще снабжен бесконечной патронной лентой. Также существует дополнительное специальное оружие, по большей части именно оно делает один самолёт предпочтительнее другого. Мощные кластерные бомбы, дальнобойные ракеты, тяжелые снаряды с лазерным наведением... Средств, словом, хватает.

Алчущих всамделишных приключений пилотов ждут очень разнообразные и интересные миссии, числом достигающие трёх десятков. Многие скрывают в себе как приятные, так и не очень сюрпризы. Наряду с простыми заданиями типа «найти и уничтожить», вам предстоит защищать и прикрывать наступление или отступление дружественных юнитов, совершать диверсии на вражеских базах, вытворять чудеса высшего пилотажа, проскакивая сквозь подземные туннели и маневрируя в узких каньонах, тушить горящие дома с помощью специальных бомб, заниматься аэрофотосъёмкой секретных объектов, скрываться от радаров, спасать похищенных президентов и совершать множество других невероятных подвигов. Такие мини-квесты, как самостоятельные взлёты-посадки и дозаправка в воздухе, должны порадовать любителей делать всё «от и до».

Бои происходят над самыми разными типами ландшафтов. Прекрасно проработанными, надо заметить – полигонные города, миниатюрные башенки и деревья аллей, свет ночных аэродромов и стадионов, дымы пожарищ, красивые мосты, под которыми одно удовольствие пролетать вверх тормашками на здоровенных гудящих бомбардировщиках... Несколько странно смотрятся неподвижные реки и моря с застывшими волнами, но великолепная игра света на них прогоняет все нехорошие мысли. Мы ведь ещё не настолько зажрались, чтобы требовать оживающие в реальном времени пенные «барашки» на необъятных площадях?

Расслабиться, любуясь лоснящимся в закатных лучах океаном, вам не позволят не только навязчивые вражеские асы, но и ограниченное количество топлива (читай – времени, отведённого на операцию), и отсутствие «сэйва» после некоторых уровней. Чем быстрее, качественнее и аккуратнее будет выполнено задание, тем больше вы получите денег, необходимых для покупки самолётов. Ордена тоже никто не отменял.

Рядовому думать не обязательно

Для любителей пострелять, не обременяя серое вещество перевариванием бурно проносящейся в эфире сюжетной болтовни, предоставлен специальный режим, перекочевавший на DVD с японских аркад. Шестнадцать миссий подряд вы будете непрерывно сбивать полчища целей, стараясь уложиться в отведённое время. Это действительно похоже на геймплей Crazy Taxi – за каждый уничтоженный самолет вам добавляется двадцать секунд времени. Воины, с честью прошедшие все эти миссии, получат новую боевую раскраску для своего ястреба. После прохождения основного сюжетного режима вас непременно потянет повторить всё на других уровнях сложности и улучшить свои результаты. А чтобы собрать самый крутой в игре самолёт, придётся хорошенько обшарить некоторые уровни.

Ace Combat 5: The Unsung War не является таким значимым шагом для серии, каким был его приквел, однако это всё та же великолепная игра, объединяющая сильный геймплей, качественную современную графику и мощную сюжетную линию. Без сомнения, перед нами лучший представитель жанра на сегодняшний день. Надеюсь, я вас в этом убедил.

P.S. Ну а девушки? Один из членов вашей эскадрильи – лейтенант Кеи Нагасэ («Edge»), не только является очаровательной японкой, но и имеет отношение к Ace Combat 2 (а не к Ridge Racer 4, как можно было подумать).

Жена астронавта

PS 2

Echo Night: Beyond

Rogue

О свадьбах и их участниках ходит множество анекдотов. Что ни говори, бракосочетание и все, что с ним связано – благодатная почва для курьезов, превращающих данную церемонию в настоящую комедию... Или же леденящий кровь фильм ужасов.

Отгремевший на широких экранах «Шрек 2» наглядно продемонстрировал, что одним из самых трудных испытаний для жениха является знакомство с родителями невесты. Однако разработчики из FromSoftware считают, что встреча с тещей и тестем – далеко не самое страшное, что может ожидать новоявленного мужа. Ведь чтобы взглянуть в глаза маме и папе своей дорогой супруги, нужно ее сначала к ним довезти. А вот с этим как раз могут возникнуть проблемы, о которых и повествует новая часть серии Echo Night.

Сбежавшая невеста

Ричард очнулся в кромешной тьме. Голова была тяжелой, как чугунной котел, и зверски болела. «Бурная брачная ночь», – понимающе улыбнется сторонний наблюдатель и будет неправ. Вместо теплой постели под Ричардом оказалось пассажирское сиденье, а рядом вместо красавицы жены – разбитое тело робота-бортпроводницы. В голове героя зашевелились извилины, вялая работа которых привела слегка контуженый мозг к двум умозаключениям. Во-первых, космический лайнер, на котором они с женой Клавдией проводили медовый месяц, сбился с курса и обрушился на заброшенную лунную станцию. Во-вторых, вышеупомянутая жена пропала в неизвестном направлении. Что остается делать незадачливому молодому человеку в такой ситуации? Верно – стиснув в кулаке заветное обручальное кольцо, отправляться на поиски любимой. А, как известно, поиск женщины, пусть и крепко связанной с вами брачными узами и штампом в паспорте, может превратиться в настоящий кошмар.

По сути, большую часть игры вы будете неторопливо бродить по коридорам станции в режиме обзора от первого лица и размышлять, что же делать дальше. Скучно ли это? Безусловно. Любители кровавых ужастиков, пугающих неожиданно выскакивающими из-за угла монстрами, вряд ли заинтересуются Echo Night. Весь шарм творения FromSoftware заключается не в большом количестве зомби, сконфуженно толкающихся на экране, а в атмосфере. Все игровые элементы здесь смешаны в таких пропорциях, чтобы итоговый продукт пришелся по вкусу именно поклонникам «чистых» Horror'ов. Пустынные коридоры лунной станции как нельзя лучше располагают к появлению чувства клаустрофобии и таят в себе немало сюрпризов: то неожиданно над вами лопнет перегревшаяся лампочка, то противно заскрипит покрытое пылью кожаное кресло. Все эти нюансы настолько органично переплетаются между собой, что Beyond порой может произвести гораздо большее впечатление, нежели очередная часть Resident Evil.

Геймплей не подразумевает применения какого-либо насилия. Вся игра построена на последовательном решении головоломок с целью продвижения вперед по сюжету. Дело осложняют призраки, которыми буквально кишит лунная станция. Волей-неволей вам придется с ними взаимодействовать, что сводится либо к банальному обмену предметами, либо к выполнению тех или иных заданий. У вас в инвентаре не будет чудодейственной фотокамеры, которая, как в Project Zero 1-2, отправляла бы протоплазменных бестий в мир иной. Главным оружием игрока станет его собственная сообразительность. Правда, Beyond страдает весьма распространенной в жанре проблемой – решение многих паззлов зачастую сводится к слепому подбору необходимого предмета для запуска того или иного хитроумного устройства. То есть, наткнувшись на очередную запертую дверь, вы первым делом будете методом тыка использовать на ней все доступные в инвентаре вещи, и лишь потом соображать, как бы ее открыть.

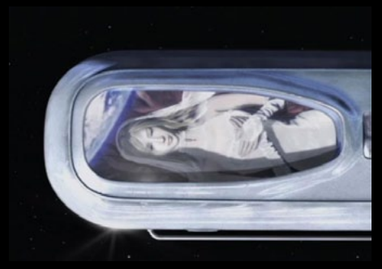
Далеко не все духи горят желанием оказать вам помощь. Чтобы игроки совсем уж не заскучали, разработчики наделили многих призраков весьма буйным нравом. При первой же удобной возможности они будут набрасываться на Ричарда, оказывая тем самым негативное влияние на его нервную систему. Сердце и без того изрядно напуганного героя начинает в таких случаях колотиться со скоростью пневматического молотка. Сведущие в медицине люди подтвердят, что чрезмерное учащение пульса – верный способ схватить инфаркт миокарда. Так что лучше берегите сердечко своего ненаглядного персонажа для большой и чистой любви к жене, так как если количество ударов в минуту превысит 260, оно может просто не выдержать.

Звуки космоса

Как известно, в вакууме звук не распространяется. Однако все мы знаем, насколько важны звуки для жанра Horror, поэтому Beyond полна ими, иногда даже вопреки законам физики. Главный герой бодро громыхает магнитными ботинками по металлическому полу, чуть менее бодро громыхает в его груди переполненное адреналином сердце, что предательски демонстрирует кардиограф в левом нижнем углу экрана. Электрические лампочки хищно шипят от недостаточности напряжения, а эскалаторы и двери предостерегающе жужжат сервомоторами. Не хватает, пожалуй, лишь того, чтобы главный герой периодически кричал в темноту: «Любимая моя, ну где же ты? Ну где?» (гусары, молчать!!!).

Помимо великолепной атмосферы, Echo Night: Beyond может похвастаться высоким уровнем графического исполнения. Модель освещения по качеству превосходит даже последнюю часть Silent Hill. Коридоры щеголяют выдраенными до состояния стерильности полами. В холодном блеске металлических стен можно, как в зеркале, разглядеть отражение интерьеров помещений. Дизайн локаций вряд ли поразит ваше воображение, но, с другой стороны, было бы неправильно ожидать от космической станции каких-либо архитектурных изысков. Менее удачно у разработчиков получились сами призраки. Темные силуэты с размытыми очертаниями выглядят слишком уж выспренно и наигранно. Дело спасает лишь тот факт, что появляются они, как правило, неожиданно и не дают слишком долго собой любоваться.

Вообще Echo Night: Beyond поразительно сложно дать объективную оценку. Из-за тотального отсутствия action-элементов поклонники серий Silent Hill и Resident Evil будут сонно клевать носами, часами бродя по пустынным коридорам. Зато любителям «чистых» Horror'ов такой неторопливо-размеренный геймплей явно придется по вкусу. Так что выводим среднее арифметическое.



Злой бог Хардкор

PS 2

Neo Contra

Мы любим «Контру» с детства. Как Аленку на обертке шоколадки, как вкус лимонада «Буратино», и даже как «Ежика в тумане». Расположившись на диване и укутавшись в бабушкин плед, попивая чай с плюшками, мы когда-то двигали по экрану допотопного советского телевизора коренастого мужичка в нелепых синих шароварах и очищали невиданные на карте земли от Чужих, коих художник Гигер по сию пору малюет у себя в Швейцарии.

Время шло, все менялось. Плюшки постепенно зачерствели, чаек уступил место немного другим напиткам, а двумерный движок «Контры» пышно расцвел на 16-битных консолях. Super Probotector: Alien Rebels на «совершенной игровой системе» Super Nintendo Entertainment System была любима многими практически столь же сильно, сколь и классическая игра-предок. Роботизация персонажей и замена шароваров на гидравлические трубочки и поршни никого особенно не смущала. Наоборот – объяснение физических способностей протагонистов и мифологема «супергерой» воспринимались поклонниками только убедительнее. Каково человеку пролететь весь уровень на ракете? Едва ли под силу, а роботу – запросто!

Так было до тех пор, пока не наступила однополярная эра серой коробочки PS one, когда «Контра» попыталась (весьма натужно) обжиться в трех измерениях. Но о тех попытках сегодня мало кто помнит. А сериал тем временем добрался до машины, кратной по мощности старенькой «восьмибитке». То есть, до Sony PlayStation 2.

Прежде чем доставать из шифоньера изрядно поеденный молью бабушкин плед и садиться на диван (из которого наверняка торчат пружины), посмотрите красивый вступительный ролик и... Выбирайте миссию! Вот вам и первая неожиданность. Но тут же вы будете неприятно удивлены тем, что миссий всего-то четыре штуки. Да и пройти их одинаково просто на обоих уровнях сложности, только на одном будет в запасе пять «жизней», на другом – тридцать.

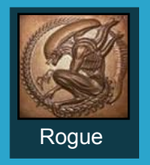
И вот, десантировав героя на местности, начинаем отправлять к инопланетным праматерям орды разнообразной дряни. Вскоре замечаем, что подозрительно долго не можем сменить оружие. Ага! Вот и еще один сюрприз. Судорожно вспоминаем, зачем нам предложили вначале выбрать одну из трех систем обороны. Оказывается, теперь нет никаких летучих тарелочек с power-up капсулами. Все уже просчитано заранее ушлыми разработчиками, с собой позволено взять три вида оружия из девяти, которые и останутся при вас до победного финала. Или до героической гибели, это уж как повезет. Примечательно, что пушечное мясо агрессора вооружено секирами. Такой огнестрельной дикости, как раньше, уже нет, а солдат с пушкой относится к элитным войскам.

«Контра» и 2D неотделимы. Как дружба и жвачка, как мужчина и женщина, как... Да много чего еще! Наперекор tempora и mores, плоские персонажи и по сей день бегают по плоским декорациям, лишь слегка заигрывающим с трёхмерностью. Но все-таки перед нами не попытка вернуться к истокам сериала, а максимально близкое к оригиналу перерождение хита великой эпохи. Даже усилия прицепить к «мясному» геймплею какие-то сюжетные перипетии выглядят неубедительно. Так, по ходу прохождения вам встретится бывшая соратница главного героя, к которой он испытывает отнюдь не платоническое влечение. Но в самый неподходящий момент чувство долга возьмет свое, и... Впрочем, вам это может быть интересно узнать самостоятельно. Хотя, конечно, один из уровней, состоящий целиком из беготни по лопастям вертолета, заставляет призадуматься: «А было ли подобное раньше?».

Живыми не дадимся!

Xbox

Dead or Alive: Ultimate



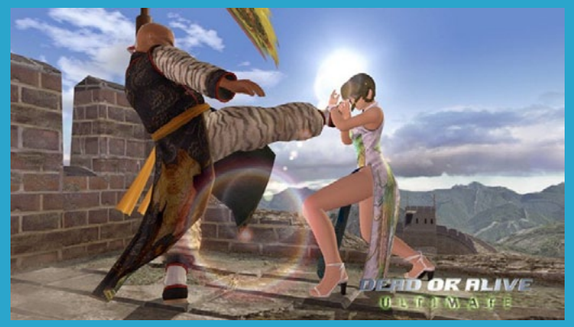
Существует достаточно много способов сделать трехмерный файтинг интересным – всё зависит от того, какой уникальной особенностью наделят девелоперы очередного представителя жанра. Можно поставить акцент на высоком уровне насилия, как в серии Mortal Kombat, или же сосредоточиться на обилии световых эффектов, как в Soul Edge. Еще один способ привлечь внимание – предоставить на выбор список симпатичных во всех отношениях персонажей. Как раз последний вариант и выбрали разработчики из Team Ninja.

В первую очередь именно подбором бойцов запоминается серия Dead or Alive. Точнее, женской его частью. Представительницы прекрасного пола демонстрируют не только (не столько? – прим. ред.) виртуозное владение боевыми искусствами, но и потрясающую подвижность своих прелестей. В DoA эти неизменные атрибуты женской анатомии совершают вертикальные поступательные движения (проще говоря, подпрыгивают) при каждом шаге героинь. А уж во время бросков и кульбитов так и норовят выскочить из тесных бюстгальтеров. Таким образом, все обаяние кроется в банальной физиологии. Пусть романтики брезгливо морщатся и пеняют на пошлость подобного способа привлечения публики – и в чём-то они, безусловно, правы – однако со своей задачей, судя по реакции игроков, он справляется вполне успешно. Причем успешно настолько, что Dead or Alive, пройдя тернистый пусть с игровых автоматов на домашние консоли, смог завоевать себе немало поклонников.

Ultimate Dead or Alive 2

Складывается впечатление, что после выхода DoA 3 (в 2001 году на Xbox) в Tecmo решили пойти по пути, в свое время избранному господами из Midway. Вспомните, каким разочарованием стал в 1996-м Ultimate Mortal Kombat 3, когда вместо новой части файтинга нам подсунули всего лишь дополненный MK3. Так вот, заместо того, чтобы сотворить полноценную DoA 4, Team Ninja доработали вышедший на Dreamcast и PS2 в 2000-м Dead or Alive 2. Другой вопрос, что к делу они подошли с гораздо большей серьезностью. Видевших предыдущие инкарнации файтинга наверняка будет интересовать, чем же новый Dead or Alive с патетичным подзаголовком Ultimate отличается от своих предшественников.

Сразу возникает вопрос: а почему за основу взята именно вторая часть? Видимо, в перерывах между турнирами их участники любят собираться большой дружной компанией и, потирая ушибленные места, вспоминать о былых приключениях. Плохо только, что на такие «посиделки» приглашают далеко не всех персонажей. Количество последних в Ultimate по сравнению с третьей частью несколько уменьшилось. В Story Mode доступна лишь команда оригинального DoA 2 – Kasumi, Gen Fu, Tina, Zack, Jann Lee, Ayane, Hayabusa, Helena, Bass, Leon, Lei Fang, Ein. В других режимах (в качестве секретных героев) присутствуют Hitomi, Bayman и



главный босс Tengu. Непонятно, что заставило разработчиков исключить из списков Brad Wong'a и Christie, тем более что белоголосая убийца сразу после своего дебюта в DoA 3 стала любимицей многих поклонников серии.

Продолжая славную традицию создания многоярусных арен, Team Ninja основательно потрудились над модернизацией локаций из предыдущих частей, подвергнув их существенной переработке. Теперь во время боя можно не только сбросить оппонента, например, с крыши многоэтажного дома, но и проехаться на мужественной (или изящной, в зависимости от половой принадлежности неприятеля) спине несчастного по крутому склону, как на сноуборде. Со стороны выглядит весьма забавно и добавляет зрелищности в геймплей. На всех многоярусных ристалищах чуть ли не в пять раз возросло количество точек, откуда позволяется скинуть противника на нижний уровень, равно как и число самих уровней. Так что, начав бой на вершине величественного храма, нетрудно закончить его, лежа с разбитым лицом у самого фундамента. Но больше всего поражает скрупулезность, с которой выполнены места сражений. Каждая из двадцати двух арен представляет собой небольшое произведение искусства и буквально живет своей собственной жизнью. Легкий ветерок шевелит зеленую травку, с деревьев опадает листва, под ногами бойцов время от времени мельтешат маленькие млекопитающие из отряда грызунов.

Согласитесь, редко случается, что боевая система файтинга проходит существенную эволюцию от одной части к другой. Вот и в Ultimate механика проведения боев осталась неизменной. Как и было обещано разработчиками, возросла динамика сражений, несколько сместились акценты в балансе персонажей. Плюс усложнились так называемые «реверсы». Если раньше для перехвата атак, приходившихся на нижнюю, среднюю и верхнюю части тела, необходимо было комбинировать кнопки «назад-вниз», «назад», «назад-вверх» соответственно, то теперь добавились удары, для успешного парирования которых требуется нажимать крестовину по направлению к противнику. При должной степени сноровки и нескольких днях практики осваивается эта система без особого труда.

Зрелищно и эффективно

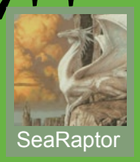
Dead or Alive: Ultimate еще до выхода присвоили титул «самого красивого трехмерного файтинга» на сегодняшний день. Добавить здесь, пожалуй, уже и нечего. От Team Ninja вряд ли можно было ожидать иного – последние их проекты поражают высочайшим качеством исполнения. Новая часть DoA не стала исключением. Ultimate зрелищен, как поединок двух мастеров боевых искусств, и живописен, как лиловый синяк под глазом профессионального боксера. Качественное звуковое сопровождение дополняет совершенство внешней составляющей. Крики героев, грохот ломающихся заграждений, шипение электрических разрядов и раскаты грома – всё это органично переплетается с визуальным великолепием и производит неизгладимое впечатление.

Созерцая всю эту красоту, остаётся лишь догадываться, как будет выглядеть следующая глава файтинга. Тем более президент Team Ninja Томонобу Итагаки заявил, что Dead or Alive 4 в данный момент является одним из приоритетных проектов компании. Так что на серии пока рано ставить крест. Ещё не раз на экранах сойдутся в бескомпромиссном клинче знакомые персонажи, не раз будут вырываться из узких бюстгальтеров округлости главных героинь. Так что, перефразируя одну телевизионную рекламу, жизнь прекрасна, пока прыгает грудь...

Жизнь как маленькое чудо

GC

Pikmin 2


SeaRaptor

С задачей создать новую игровую вселенную большая N, как всегда, справилась на отлично – Pikmin стала одной из самых оригинальных игр для GameCube. Сиквел такого хита не мог заставить себя долго ждать.

Если бы двухсантиметровые человечки с цветочками на головах продавались в зоомагазинах или цветочных ларьках, то наверняка превратились бы в самых распространённых домашних любимцев на свете. Только представьте себе, как десятки маленьких разноцветных существ убираются в доме, будят вас своим гимном по утрам, готовят еду, прыгают по клавиатуре и пишут оды в вашу честь... Заведя дома небольшой огород можно было бы выращивать из семян новые подвиды, а потом меняться ими с друзьями. Всё это, конечно, фантазии, рождённые после общения с миром Pikmin, но к ним стоит вернуться, ведь приключения капитана Олимара и его друзей не закончились, они только начинаются.

После удачного спасения с загадочной планеты Пикминов капитан Олимар возвращается домой. И вот новая напасть: космические кролики атаковали корабль Луи, напарника Олимара, и украли все pikpik-морковки. Транспортная фирма Hocotate Freight in Peril оказалась на грани банкротства, но случайно захваченный Олимаром артефакт (обычная пробка от газировки) с планеты Пикминов оказался на удивление полезным. Слабые сенсоры корабля не смогли тогда определить истинную ценность находки, и теперь обратно на планету снаряжается целая экспедиция с целью найти как можно больше инопланетных артефактов и возместить сумму ущерба, составляющую в местной валюте 10 000 pokos. Высадка теперь самовольная, поэтому лимита в тридцать дней игрового времени, как было в первой части, больше нет. Самоё веселое заключается в том, что объектами поиска являются обычные предметы из быта людей, там и тут раскиданные по окрестностям. Каждая находка получает свой класс и специальное название. Так, например, какая-нибудь детская игрушка получит прозвище «Великий татем», а обычная пальчиковая батарейка – «Супер генератор».

Крошечный генерал

Трудовые будни искателей сокровищ начинаются с восходом солнца. Выбрав место на карте, Олимар и его помощник разбивают маленький лагерь. В одиночку капитаны не спешат исследовать полный опас-

ностей мир и с удовольствием пользуются услугами инопланетной расы – тех самых цветочных Пикминов. Кто они на самом деле такие и откуда взялись на Земле (оснований полагать, что действие разворачивается на какой-то другой планете, нет) – неизвестно. У каждого из них есть три стадии развития: листочек, бутончик и цветочек. Пикминчики с цветочком бегают быстрее, сражаются лучше и могут разрушать стены. Чтобы получить улучшенную форму, необходимо дождаться созревания вкопанного Пикмина, или дать ему попить нектара. Руководство трудовой деятельностью малышей представляет собой целое хозяйство. Сперва следует вырастить нужное количество малышей, затем разделить их на породы, и только потом начать использовать во благо. Всего предусмотрено пять разновидностей этих существ. Красные не боятся огня и отлично воюют. Фиолетовые – очень крупные, весят как десять других Пикминов и помогают перетаскивать тяжёлые грузы. Белые хорошо копают и не боятся яда. Жёлтые не восприимчивы к электричеству и при броске летают дальше всех. Синие не опасаются воды. Пикмины – народец не слишком гордый, они беспрекословно выполняют любые приказы. Отдельно взятый Пикмин в любом случае слаб и беззащитен, поэтому брать на задание необходимо большие группы (всего можно вызвать на помощь не более ста).

Светлое время суток летит быстро, с наступлением темноты текущая операция будет свёрнута. Чтобы всё успеть, необходимо грамотно распределять нагрузку. Часть сил с одним капитаном отправляется, предположим, на поиск семян для увеличения колосящихся росточков под «луковицей», другая часть – исследует локацию, ищет артефакты и расчищает местность от врагов, коих у маленькой армии немало. Трупики вредных существ (червей, гусениц, личинок, жуков и всякой другой мелочи), найденные сокровища и прочие полезные штуки Пикмины, кряхтя, относят в лагерь. Всё как у муравьёв. Здесь правит коллективизм и ваша тактическая осведомлённость, ведь жизнь подопечных коротка. Их могут съесть, потерять; нерасторопный Пикмин может сгореть или утонуть. Но потерянную жизнь легко заменить новой. Наибольшая опасность таится в многоуровневых подземельях, к походу в которые надо готовиться основательно. Такие локации доверху набиты и врагами, и искомыми предметами, а в конце поджидает жирный босс. Вот так, шаг за шагом, от клумбы к тротуару, от канализации к бережку лужи, будет протекать исследование необъятного микромира.

Дизайн Pikmin 2 настолько красочный и живой, что вот ещё чуть-чуть, и игру можно будет потрогать. А самым маленьким игрокам после нескольких часов за приставкой наверняка захочется поискать реальных Пикминов у себя во дворе или на листочках домашних цветов. Пикмины не похожи на тех же Покемонов или игрушечных солдатиков, они особенные. Маленькие, трудолюбивые, требующие к себе внимания, они готовы слушаться вас, как большого папу. От вас же требуется ответственность, немного тактики и неукротимая жажда приключений.

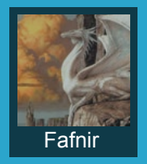
Игра рекомендуется для всех, от мала до велика. Отличное продолжение одной из самых оригинальных адвенчур за последнее время, выполненное в лучших традициях «нинтендовской» классики, где детализированный и атмосферный антураж переплетается с простым, но увлекательным геймплеем.

P.S. Вдвоём играть значительно веселее! В новой части капитанов двое, а значит, пришло время позвать друга и начать приключение вместе. Нетрудно догадаться, что вдвоём поиск артефактов пойдёт значительно быстрее, успешнее и интереснее. Именно этого не хватало первой части для полного счастья. Хотя в режиме мультиплеера экран делится пополам, это совершенно не мешает совместным действиям и не отражается негативно на фреймрейте. Помимо совместного прохождения имеется также режим дуэли, не очень удачный, но привносящий разнообразие.

Новые краски лунного мира

GBA

Lunar Legend



Fafnir

Серия Lunar долгое время была настолько успешной и любимой геймерами, что выпуск версии в формате Game Boy Advance представлялся лишь вопросом времени. Свершилось.

Перед нами типичное переложение проверенной годами классики, и неудивительно, что из-за технических ограничений платформы некоторые интересные аспекты игры остались за бортом. Перво-наперво хотелось бы сказать об утрате магического перевода от Working Designs. Незабываемые труды Зака Местона и его команды заменил относительно неплохой перевод от Ubisoft – море шуток и глубина подтекстов канули в лету. Кроме того, исчезли великолепные «анимешные» заставки, на месте которых теперь лишь статичные кадры из видеороликов. Герои присоединяются к партии не там, где они появлялись в оригинале, симфонические раскаты заменены жуткими midi-звуками, а вместо великолепной песни Луны раздается обычное «ля-ля-ля». Также пропали интересные побочные квесты, а сложность стала до смешного низкой.

Радует оставшаяся практически нетронутой двумерная графика. Анимация выглядит даже лучше, чем прежде, а персонажи смотрятся как-то по-новому. Если не обращать внимания на разрешение, то картинка вполне могла бы сойти за скриншот с PS one, где визуальная часть и так подверглась существенной реставрации. Это ли не достижение? Из нововведений хотелось бы отметить систему Magic Gauge, вносящую новые элементы в частые случайные бои, а для обладателей линк-кабеля авторы припасли своеобразный режим для двух игроков, заключающийся в обмене картами с изображениями неприятелей. Особой пользы от этого нет, но взор порой услаждает.

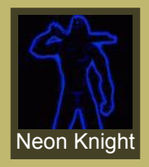
Что нового можно сказать о сюжете, чего до сих пор не знают фанаты хороших jRPG? Да, собственно, ничего такого, но если все же найдутся люди, не слышавшие об истории Lunar, то среди таковых считаю должным провести небольшой ликбез. Вы не поверите, «Лунар» – это вовсе не главный герой, и даже не название планеты, где происходят события, а имя звезды, сильно напоминающей земную спутницу Луну. «Какого беса название какой-то там звезды стоит в заглавии целой игры?», – спросит непонятливый читатель. На что не надо долго искать ответа. «Лунар» – не просто звезда, а прекрасный мир, где по легенде живет сама богиня Алтена, вокруг судьбы которой и выстроен сценарий. Молодой паренек Алекс оказывается вовлеченным в череду хитроумных интриг, с помощью коих харизматичный злодей Галеон пытается извлечь свою выгоду, возродив Алтену. Но вот беда, именно девушка Алекса – Луна, оказывается оболочкой, принявшей внутрь себя душу богини, и отказываться от своей любви будущий Dragonmaster никак не желает...

Lunar хороша под любыми соусом и, несмотря на некоторые придирки, появившиеся в основном из-за формата, игра не растеряла главного – характерного шарма. Даже со всеми оговорками Lunar Legend может считаться одной из лучших «ролевух» для GBA.

Мой весёлый звонкий мяч

GBA

Super Dodge Ball Advance

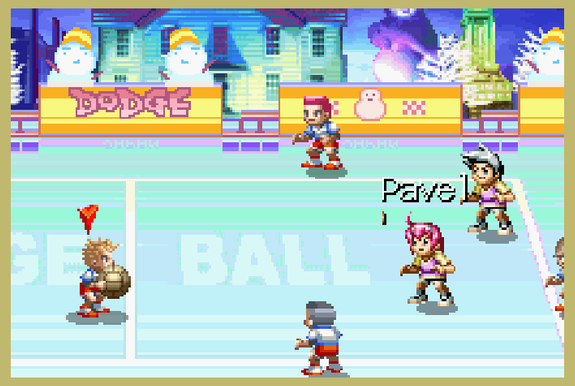

Neon Knight

Давным-давно, в глубоком детстве, мы всем двором с удовольствием играли в «вышибалу», и даже представить себе не могли, насколько глубоки корни этой милой детской забавы. Уже в достаточно зрелом возрасте я не без удивления обнаружил, что в мировой спортивной системе существует целая дисциплина под названием Dodgeball, в развитых странах регулярно проходят официальные турниры доджболистов, а в американских школах на уроках физкультуры пуляние мячиком в головы ближним является традиционным упражнением.

В виртуальном мире история вишибальничанья не менее богата. В 1987 году проект с названием Super Dodge Ball впервые предстал перед публикой в залах аркадных автоматов, два года спустя компания Technos портировала его на восьмибитную NES, после чего брэнд обрёл настоящую известность и тысячи поклонников. В дальнейшем гениальной и самобытной серии было суждено оставить свой след практически на всех самых популярных платформах – и на Game Boy, и на Genesis, и на SNES. Была даже попытка возродить её на аркадных автоматах – SNK в 1996 году выпустила версию для своих машин Neo-Geo, однако этот шаг особым успехом не увенчался. С тех пор о сериале ничего не было слышно целых пять лет, но наступил новый век, и летом 2001-го в списке launч-тайтлов свежепрезентованной Game Boy Advance нежданно-негаданно обнаружился Super Dodge Ball Advance.

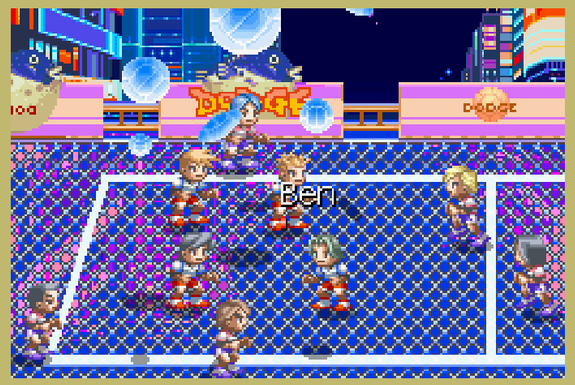
Прежде чем приступать к описанию, вкратце расскажу о правилах доджболла, принятых за океаном и достаточно точно перенесённых в видеоигру. Две команды, расположившись на противоположных сторонах волейбольной площадки, выводят из строя игроков-оппонентов посредством волейбольного же мячика. Всего в банде семь человек: четверо встают на своей половине, трое других располагаются вокруг половины соперника, по одному на каждой линии. В реальности зрелищность действа не так уж высока (участвовать в тысячу раз интереснее!), зато в формате электронных развлечений – круче не придумаешь, особенно когда в ход идут супер-атаки, коих всего насчитывается порядка пятидесяти штук (по две на игрока каждой команды).

Команд всего девять. В американской и европейской версиях картриджа они представляют разные страны – США, Канаду, Великобританию, Голландию, Россию, Китай, Японию, Австралию и Корею (в японской все участники выступают от имени провинций страны восходящего солнца). В составе одновременно числится восемь человек. Да, именно



восемь, а не семь – непосредственно перед поединком вы сами решите, кого оставить в запасе, заодно подберёте понравившуюся тактическую схему и распределите, кто на какой позиции будет играть. Выбор предстоит нелёгкий, ведь каждый персонаж уникален по внешности, боевым характеристикам, и даже имеет собственные позывные. Разумеется, в основе вашего предпочтения должна лежать не только прихоть, но и здравая оценка потенциала как своих ребят, так и противников. Не следует забывать, что стоящие вокруг половины поля соперника партнёры «бессмертны» – победой считается вынос основной четвёрки.

Ключевыми элементами геймплея являются пас и бросок, выполняемые кнопками A и B соответственно. Супер-приёмы активируются одним из двух способов: либо с разбега (два раза «вправо») просто нажимается «удар», либо с разбега же делается прыжок (A и B одновременно) и «удар» нажимается в полёте. Повреждения от супер-атак могут достигать 99 баллов при среднем здоровье участников примерно 90-100 пунктов. Есть ещё один хитрый трюк. Сначала кнопкой R подсвечивается партнёр, на которого последует пас, затем кнопкой L товарищ отправляется в забег на вражескую территорию. Взмыв ввысь и получив передачу в верхней точке траектории, коллега сочно и аккуратно засадит снаряд в репу кому-нибудь из противников. Смотрятся подобные номера в высшей мере эффектно. Впрочем, как и любые супер-атаки, во время которых мяч обретает затейливые формы и вычерчивает в воздухе фигуры высшего пилотажа. Также с разбега можно отдавать пас своим фланговым игрокам, в любой момент готовым провести собственный супер-приём.



Разработчиками предусмотрены не только наступательные действия, но и оборонительные. В частности, если в вас летит мяч, то нажатием кнопки A вы можете попытаться от него увернуться, а нажатием кнопки B – перехватить, даже если это супер-атака противника. Правда, увлекаться перехватом особо не стоит – из-за частого нажатия кнопки «броска» вы будете регулярно терять мяч сразу после того, как им завладели.

Графика восхитительна. Фоны настолько живописны, что порой способны отвлечь внимание от действия. Разумеется, ненадолго – ведь сами баталии ничуть не уступают в великолепии. Фигурка каждого «бойца» проработана с феноменальной тщательностью и любовью, а уморительная мимика не оставляет ни единого шанса воспринимать происходящее без улыбки. Качественно выполненные спецэффекты окончательно расставляют всё по местам – за оформление портативный доджболл справедливо получает высший балл по всем пунктам. Было бы несправедливо обойти вниманием и звуковое сопровождение – мелодии целиком соответствуют бесшабашному духу игры. А уж эти охи-ахи, провоцируемые достигшими цели бросками – феерическая прелесть!

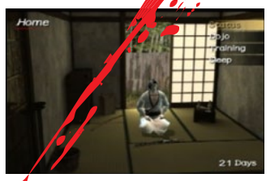
Не убоясь излишнего пафоса, смело вам заявляю: Super Dodge Ball Advance – один из столпов консоли GBA, одна из тех игр (сейчас будет избитая фраза), ради которых эту самую консоль нужно покупать. Если бы в нашем онлайн-журнале практиковалось выставление оценок, я бы без тени сомнения нарисовал десять звёздочек из десяти.

Snake-V

Kengo. Путь меча

Доброго всем здоровья! Сегодня я расскажу о серии игр, начало которой положил файтинг Bushido Blade от тогда ещё неизвестной команды Light Weight, изданный в 1997 году для PS one компанией Squaresoft (за пределами азиатского региона проект продвигала сама Sony).

Bushido Blade в своё время легко завоевала признание геймеров. Оригинальная концепция, предложенная авторами, оказалась революционной для той эпохи. Отсутствие «лайфбаров» и реалистичная система повреждений, при которой первый удар вполне мог оказаться последним, выведение из строя отдельных конечностей (что серьёзно ограничивало боеспособность персонажа), а также множество разнообразных мелочей привлекли внимание многих поклонников жанра. Идеи первой части были доведены практически до абсолюта и отшлифованы в соответствии с возможностями платформы в появившемся годом позже сиквеле. Упростилась система повреждений – дело больше не доходило до такого маразма, когда по земле катались два окровавленных тела, пытаясь достать друг друга мечом, сжимаемым единственной уцелевшей рукой. Восприимчивой к ранениям осталась лишь левая рука, благодаря чему игрок рисковал лишиться только части дополнительных (в основном отвлекающих) способностей, таких как метание припасённого лёгкого оружия или лежащего прямо под ногами песка в глаза. Пересмотру подверглась функция защиты. Блок уже не прерывал серию ударов, а только помогал от неё отмахнуться, из-за чего незамысловатый обмен выпадами превращался в настоящие сражения. Практически идеально соблюдённый баланс позволял опытным бойцам длительное время яростно биться, выискивая редкие бреши в обороне противника. В общем, вторая часть оказалась на голову выше своей предшественницы. Правда, популярности снискала значительно меньше.



В конце 2000 года из-под пера Light Weight, перебравшейся к тому времени под крылышко Genki, вышла новая игра, уже для консоли PlayStation 2. Поскольку права на брэнд Bushido Blade остались за Square, проект получил оригинальное название – Kengo (Kengo: Master of Bushido на западе). О преемственности двух вселенных говорить можно, но с изрядной долей условностей. Выполнение квестов, «прокачка» персонажа, а также влияние на развитие сюжета – незамысловатый набор элементов, вплотную приблизивших Kengo к RPG. Но основная фишка заключается в том, что даже заоблачные характеристики бойца не являются залогом победы. Главным козырем осталось искусство владения мечом. Собственно, человек, в совершенстве постигший это искусство, так и называется – «кэнго». Игра дала возможность прочувствовать жизнь настоящих самураев, что, несомненно, обрадовало многих – ведь кто в детстве не грезил быть одним из этих великих воинов? Однако итог пришёлся по душе далеко не всем. Нет, графика вовсе не причём. Звёзд с неба она не хватала, но была вполне приемлемого качества. Просто жизнь, смысл которой заключается в неустанном следовании заветам Бусидо, на проверку оказалась не такой весёлой, как у героев какой-нибудь Onimusha. Геймплей, по большей части, представляет собой бесконечные тренировки в додзё, в постижении техники владения мечом, а также различные упражнения (выполненные в виде мини-игр), укрепляющие виртуальный дух. Пройденный материал отрабатывается на мастерах соседних школ кэндзюцу. Полное превосходство, проявленное в очередном додзё, вознаграждается катаной сэнсэя вместе с секретами его школы. Апофеозом всего служит победа на турнире сёгуна.

Боевая система в Kengo хотя и напоминает о Bushido Blade, имеет ряд принципиальных новшеств. Функции "атака" и "защита" разместились на отдельных кнопках. Появились привычные для файтингов полоски энергии – ведь теперь большинство боёв проводится на деревянных мечах (боккэнах) и одного точного попадания обычно недостаточно. Убойным ударом обладают лишь «прокачанные» мастера. По ходу игры становятся доступными десятки новых приёмов (ката). Самые эффективные из них вешаются на базовые стойки. К слову, уйма времени как раз уходит на то, чтобы опытным путём выявить стоящие приёмы.

В Kengo 2, появившейся на полках японских магазинов летом 2002-го, разработчики постарались учесть перегибы и недостатки предыдущей части. В частности, прислушавшись к стонам фанатов, упразднили тренировочные мини-игры. Такой хардкор, как созерцание собственного пупка под ледяными струями водопада или упорная борьба со сном в ходе дзэн-медитации, дабы не схлопотать деревяшкой по башке от доброго учителя, остался в прошлом. На замену пришли динамичные "рабочие" миссии. Вы вольны наняться охранять дом какого-нибудь даймё, либо темницу преступника, согласиться вызволить из плена заложника и даже исполнить роль киллера. Главным объектом в игре, можно сказать – фетишем, выступает меч. Коллекционирование этих вместилищ самурайских душ из простой формальности превратилось в увлекательнейшее занятие. Если в поединке на боккэнах вы поставите на кон свою катану и победите, то получите меч противника (всего сто два клинка работы тридцати четырёх мастеров; они делятся на три класса и по-разному влияют на характеристики самурая). Жаль, что заполучить все мечи невозможно. Часть из них находится на руках у таких же, как и вы, мастеров. Победа над ними – основная задача. Некоторые из этих достойных соперников повстречаются на сёгунском турнире, остальных придётся выцеплять самостоятельно – для этого необходимо посещать местный аналог центра занятости. Иногда вам, помимо предложения поработать, будут сливать полезную информацию о том, где и когда появится очередной кэнго. Остальное – дело техники. Помните: в конце должен остаться только один! Это последняя игра серии, изданная за пределами Японии. А для Европы она ещё и первая, посему название с цифрой пришлось сменить на благозвучное и вполне подходящее Sword of the Samurai (издатель – Ubisoft). Если у вас вдруг появится желание опробовать игру, речь о которой пойдёт дальше, рекомендую, прежде всего, ознакомится именно с упомянутой версией – полученный опыт поможет разобраться в "японских менюшках".

미야모토 무사시(宮本武蔵)

사사키 코지로(佐々木小次郎)

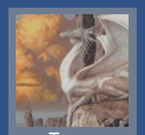
시시도 바이켄(宍戸梅軒)

Релиз третьей по счёту Kengo состоялся в сентябре прошлого года. Сохранив практически все идеи предыдущей части, разработчики заметно преобразили геймплей. На первый план вышел сюжет. Если раньше он не играл действительно важной роли, а просто служил поводом собрать самых известных самураев в одну кучу, то теперь эти знаменитые личности стали участниками вполне конкретных событий, имевших место во времена Бакумацу (смуты второй половины девятнадцатого века, завершившейся реставрацией Мэйдзи). В самом начале вы можете выбрать любой из одиннадцати городов, разместившихся на карте Японии – тот, откуда игра стартует. Пропуск в каждый последующий будут выдавать за победу на губернаторском турнире. В конце концов, вдоволь прокачавшись, вы окажетесь в древней сёгунской столице Эдо, где и развернутся основные события. Вам предстоит вступить в ряды доблестной Новой Гвардии – Синсэнгуми, и стать последней опорой доживающего свой век сёгуната Токугава.

Первое, куда вы попадёте, придя в очередной город, будет местный кабак. Кабатчик заботливо объяснит, какие достопримечательности у них тут есть. Интересует новая сталь? Вперёд, в оружейную лавку. Решили обновить гардероб? К вашим услугам магазин одежды. Надо сказать, что деньги стали важным атрибутом. Заработать их можно, как во второй части, нанявшись на работу (список занятий примерно тот же). Да, за это теперь будут платить. Чем чаще и успешнее выполняете задания, тем быстрее растёт ваша ставка. В некоторых городах есть монастыри, где можно подкорректировать свои характеристики – за счёт одних повысить другие. В остальном всё осталось, как и раньше. Тренировки на боккэнах с вереницей желающих можно разбавить неофициальными боями на реальных мечах, сулящими немалое вознаграждение. Согласных расстаться со своей катаной, поставив её на кон, здесь гораздо меньше. Обычно эти типы ошиваются по ночам в кабаке. Проверяйте чаще. У мечей появилось свойство со временем изнашиваться. Восстановить сталь поможет кузнец, он же за символическую плату определит, чьей работы ваш новый клинок. Необходимая, кстати, информация.

На западе Kengo 3 пока ещё даже не анонсирована. А между тем, на своей родине серия пользуется немалой популярностью. «Движок» и концепция нашли применение в других аналогичных проектах. Успех прошлогодней Fu-un Shinsengumi (разработчик – MEGA, издатель – Genki) подтверждается выходом в январе этого года её сиквела под названием Fu-un Bakumatsuden. Если первая игра предлагала побывать в шкуре рядового бойца Синсэнгуми и, так сказать, на себе испытать все тяготы нелёгкой службы в элитной гвардии сёгуна, то сюжет второй уже позволяет сделать выбор: примкнуть ли к легендарным Мибу-ро – волкам из Мибу, или занять сторону их врагов – сторонников императора во главе с Сакамото Рёмой. При случае я обязательно подробно расскажу об этих проектах, а пока – спасибо за внимание!!

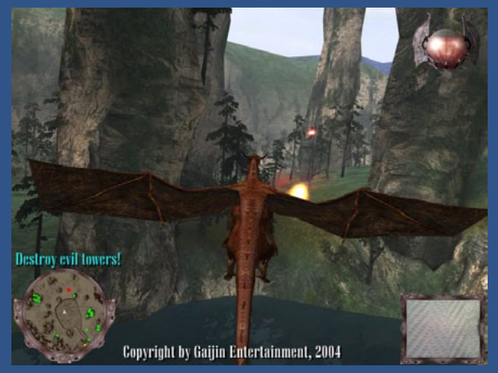
Полёты наяву



Тимур Архангельский

Терзаемый догадками, чем же меня удивит запланированный российский EyeToy-проект для PS2, заявленный как полноценный adventure, я отправился на плэй-тест. Пресс-релизы пестрели заманчивыми фразами: «Прохождение игры займет 30-40 часов», «Перед нами настоящий «симулятор» дракона», «Это больше, чем обычная EyeToy игра», и всё в таком духе.

Добравшись до офиса, я встречаю PR-менеджера компании Gaijin Ивана Кузнецова. Поприветствовав его и миновав баррикады из столов, компьютеров и секретарш, прорываюсь к монитору, демонстрирующему первые наброски будущего проекта. Сразу обращаю внимание на старый добрый EyeToy, вперивший в меня свой единственный глазик. Я осторожно приблизился к компьютеру и был приятно удивлён, когда вместо призрака Тимура Архангельского обнаружил на экране огромное летающее чудище, на поверку оказавшееся обещанным драконом. Впечатлило! Игра и вправду абсолютно «не зеркальная».



Оздоровительная гимнастика

«Руки вверх!» – скомандовал Иван. Я вздрогнул и в то же время возмутился, но повиновался и... О, чудо! Камера вышла из «режима сна», а дракон стал послушным, как котенок. Стоило мне опускать руки – и он снижался, а чуть поднимать – вновь набирал высоту. При взмахе ладонями сказочная рептилия развивала нехилую скорость. Устав быть подобием Железного Дровосека, я попробовал двигаться вправо-влево. Дракон немедленно среагировал и закружился, подобно волчку. «Это он так у нас поворачивает» – пояснил Иван.

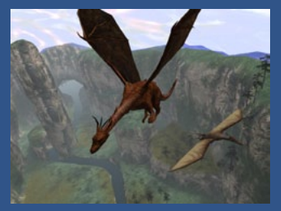
Постепенно обживаясь в игровом пространстве, я уяснил некоторые интересные вещи. Например, что дракошка воюет со злыми соплеменниками и спасает незадачливых овечек. «Правда, последнее – шутки ради», – опять подсказал заботливый PR-менеджер. Оружие и предметы для восстановления жизненных сил наш крылатый герой получает с помощью артефактов, кем-то предусмотрительно разложенных на пути. Использовать предметы можно, проделывая нехитрые телодвижения в воздухе. Так, например, «начертив» крест, мы прибавим дракоше энергии. Правда, даже тренированные мышцы начинают жалобно просить передышки через некоторое время.

Мир «Полёта» напомнил мне классические локации фэнтэзийных проектов. Поле, над которым я пролетал, будто бы видел еще в Myth, а индикатор здоровья (алую ману в клепсидре), похоже, экспроприировали прямиком из Diablo. Очень мило смотрелись комиксообразные вставки, созданные в помощь игроку – нечто вроде инструкции по использованию игры, вживлённые в неё саму. И хотя, по словам Ивана, впоследствии они будут заменены роликами, данное решение мне показалось интересным и необычным. Кстати, пресловутая «зеркальность» все же присутствует в виде окошечка в углу экрана, что позволяет ориентироваться в реальном пространстве.

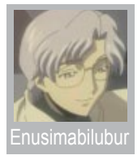
Летаем – значит, растём

Что ж, будем ждать вторжения крылатых рептилий в наши дома, прямиком на экраны телевизоров. Такой проект, как минимум, стоит посмотреть. Хотя бы разок. Поверьте, меня равнодушным это зеленое обаятельное создание не оставило. А кто знает, может, и вам понравится?

P.S. По слухам, в компании "Гайдзин" вовсю кипит работа над еще одним консольным проектом – шпионским action в стиле ранних фильмов о Джеймсе Бонде (конкретно – с Роджером Муром). Причем, в главной роли будет девушка, а сама игра должна максимально передавать дух того времени.



MAHOROMATIC

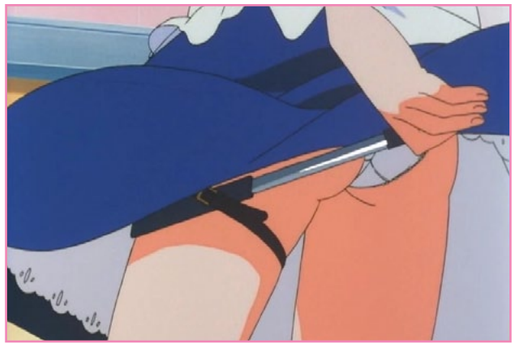


Вроде бы, при описании принято причислять сериал к тому или иному жанру. В случае с “Mahoromatic” я просто теряюсь. Нет, не потому, что много всего намешано. Смешение жанров в аниме дело обычное, к определениям вроде “сёдзё/сёнен космическая опера с элементами апокалиптики, романтики и мистики” нам не привыкать. Но в “Махороматике” жанры не просто слиты воедино, они раскиданы по сериям, да так, что весь сериал при этом кажется единым целым. Сначала это повседневность с определённой долей НФ, приправленная ненавязчивым юмором. Далее - лёгкая романтическая комедия. Заканчивается сериал тяжелейшей драмой. Что ни говори, в Gainax работают титаны аниме, ну разве что Ghibli можно с ними в один ряд поставить.

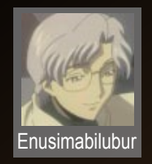
Мир в “Mahoromatic” довольно странен. Земля, недалёкое будущее. Межгалактические странники, называющие себя SAINT, нападают на нашу голубую планету. Интересно, что большая часть населения этого просто не замечает. Для противодействия агрессорам создаётся организация VESPER, в которой в скором времени конструируют (конструируют... мдя) боевого андроида по имени Махоро, главное оружие Земли. Но прошло несколько лет, война утихла, наступило перемирие, а перед Махоро встаёт выбор. Её время функционирования ограничено, а из-за установленного на ней оружия оно ещё больше сокращается. Командование VESPER предлагает ей оставшееся время (чуть больше года) пожить мирной жизнью. Махоро решает стать горничной Сугуру - сына бывшего главнокомандующего VESPER-а, - подростка, потерявшего на войне с SAINT-ом семью и теперь живущего в одиночку.

Мда, Гайнакс не размениваетcя на такие мелочи, как детальное продумывание предыстории. Да это и не важно. А важны характеры героев, важна красота мира, на которую указывают создатели, важно настроение, которое “Махороматика” передаёт зрителю. Кстати о настроении. Сначала о печальной судьбе Махоро и Сугуру как-то не задумываешься. Сериал кажется, по большей части, комедией (особенно в начале-середине второго сезона). Резкий переход на драматизм потрясает. Это не “Violonist of Hameln”, где юмор часто просто сбивает с “серьёзного” настроя. Переход оказывается как нельзя к месту. Но после “лёгких” эпизодов перенести мощнейшую трагедию сложно. И одновременно с этим впечатления остаются незабываемые.

Подводя итог, скажу, что “Махороматик” можно смело причислять к классике аниме. Вряд ли к шедеврам, хотя несколько новаторских находок здесь можно найти. Каких? Не скажу, а то смотреть будет неинтересно.



BLOOD: The Last Vampire



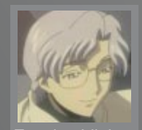
“Кровь: Последний Вампир” - вещь достаточно известная, и статей по ней написано немало. Все они почему-то сводятся к тому, что “Blood” - “неплохое мочилово без сюжета”. Странно, ведь фильм концептуальный и наводящий на серьёзные размышления. Но обо всём по порядку.

В основу сюжета ложится не новая, но ещё не успевшая стать избитой (тем более на момент выхода - 2000 год), тема “вампиры против демонов”. Девушка Сая, обладающая характером Кюдзо из “Семи Самураев”, - последний оставшийся на Земле вампир. Она состоит в некой спецслужбе, занимающейся уничтожением монстров-оборотней, питающихся человеческой кровью. В канун Хеллоуина её отправляют в школу при американской военной базе Ёкота, недалеко от которой зафиксировано несколько смертных случаев. Детали предыстории умалчиваются, действие оказывается чуть ли не вырванным из контекста. Но этот художественный приём, из-за которого многие так любят называть “Blood” аниме с непродуманным сюжетом, расставляет акценты, заостряет внимание зрителя на идее фильма. Для авторов важно показать саму войну с оборотнями и провести аналогии с человеческой жизнью (как становится ясно из последних кадров). Аниме приурочивается к 1966 году, Вьетнаму. В “Blood” война лишена романтики и пафоса. Возможно, фильм служит своего рода предостережением. Таким образом, старая как мир, но, к сожалению, всегда остающаяся актуальной, тема была перенесена в готико-мистический антураж. Эксперимент я считаю удачным и интересным.

Несколько слов об анимации. “Blood” - первое аниме, нарисованное исключительно на компьютере. Как оказалось, первый блин не всегда комом. Наоборот, качество на высоте. Любители боевиков и триллеров останутся довольны.

В целом, фильм вызвал у меня приятные впечатления. Не гарантирую, что всех постигнет та же участь, но смотреть в любом случае стоит. Классика как-никак.

NOIR


Enusimabilubur

- Так... кто же... убил?.. - спросил он, не выдержав, задыхающимся голосом. Порфирий Петрович даже отшатнулся на спинку стула, точно уж так неожиданно и он был изумлён вопросом.
- Как кто убил?.. - переговорил он, точно не веря ушам своим, - да вы убили, Родион Романыч! Вы и убили-с...

Ф. М. Достоевский

Аниме вызывает противоречивые чувства. История о двух наёмных убийцах, пытающихся разобраться в своём прошлом, построена так, что в ней некому сопереживать. В “Noir” нет положительных персонажей. Киллеры убивают, когда хладнокровно, когда переступая через себя, но убивают героев, к чьим образам успел привыкнуть, кого начинаешь жалеть, понимать. Да и жертвы - не невинные овечки. В лучшем случае - бывшие преступники, ныне раскаявшиеся. Психологию Кирики и Мирей - собственно, главных героев - далеко не всегда понимаешь. И не зря в одном из эпизодов делается ссылка на Достоевского - он тоже редко писал о человеческой норме. Мотивы, слова, действия персонажей не всегда объяснимы. Точнее объяснить их можно, но не нашей с вами житейской логикой, а логикой убийц, не подчиняющихся установившейся общественной морали. Да нет, не изгоев общества, эдаких кровожадных вампиров, мы наблюдаем. Кирика, чем-то очень напоминающая Рей из Евангелиона, даже пытается испытать чувство печали по убитому человеку. Только не получается. Звучит странно, конечно. Но нам просто показывают разносторонний и о-о-очень далёкий от обыденности характер.

О сюжете я не хотел бы рассказывать - это очередная всесильная организация, очередные “поиски прошлого” и так далее. Скажу лишь, что сюжетная линия проработана достойно, ляпов и нестыковок в повествовании замечено не было, несмотря на то, что линия эта довольно сложна и ветвиста. Информация о том, “как всё было на самом деле” выдаётся нам не раньше, чем о ней узнают главные герои, то есть разъяснительных сюжетных отступлений не ждите. Добрый десяток серий мы будем жить вообще в полном неведении относительно причин происходящего на экране.

Всё, о развитии сценария больше сказать нечего. А вот о техническом аспекте стоит поговорить подробнее. Как ни странно, в сериале про убийц почти нет крови. По моим подсчётам, за все 26 серий она появляется всего в четырёх местах, так что эстетические чувства зрителя вряд ли будут задеты. Напротив, на экране возникают очень красивые и довольно светлые (что для жанра, в общем-то, нехарактерно) пейзажи, как городские, так и природные. То тут, то там проскакивают сцены, оформленные в готическом стиле. Одно слово - глаз радуется. Но что действительно исполнено на высоте, так это саундтрек. Музыка, за исключением, почему-то, опенинга, выше всяких похвал. Написана она, по большей части, тоже на готический манер. Вообще готика в сериале очень интересно переплетается с современным миром. Хоть аниме и повествует о наших днях, немного мистики с соответствующим антуражем создателям в фильм вплести удалось.

На кого же в итоге рассчитан “Noir”? На нём нет тяжёлого штампа простого боевика, несмотря на затяжные битвы почти в каждом эпизоде. Скорее сериал придётся по вкусу любителям нестандартной психологии, да философии по темам “смысл жизни” и “значение смерти” здесь немало. “Noir” даёт достаточно пищи для размышлений. А заодно и позволит просто приятно провести время.

GDD
http://gdragon.ru

Песня о крылатом пулемётчике

DC

Bangai-O

Давно прошли те времена, когда «МегаДрайв» был почти недостижимой роскошью, счастливыми обладателями которой являлись избранные, а подавляющее большинство упоенно резалось дни напролет на незабвенной «Денди». Какими же далекими кажутся сейчас те простенькие спрайтики, двигавшиеся по экранам телевизоров с дрожащим изображением! Но вряд ли мы когда-нибудь забудем, какое глубокое впечатление производили на нас, тогдашних детей, эти страшненькие по нынешним меркам игрушки. Прошли годы, «на лицо приятные» новинки обрели славу и почёт. Но чуткая душа всё еще хранит отголоски той незабываемой золотой эпохи и просит возвращения к истокам, к родной атмосфере, напрочь исчезнувшей из современных игр. Иногда в мрачном царстве трёхмерности и сглаженных текстур действительно мелькают редкие отблески давно утраченного света. Одним из таких огоньков во тьме по праву можно назвать Bangai-O.

Создатели Bangai-O (а это, между прочим, легендарная компания Treasure) не стали гнаться за новомодными технологиями, новаторскими спецэффектами и прочей шелухой, сконцентрировавшись на самом главном – достойном воплощении классических принципов жанра. Разумеется, не забыв облачить своё детище в достойную «одежду». И не прогадали. Поздней осенью 1999 года наконец-то случилось именно то, чего ожидали так долго: на Dreamcast, первой и единственной на тот момент приставке нового поколения, дебютировала шедевральная леталка-стрелялка, филигранно исполненная в традициях лучших консольных шутеров, не отягченная излишествами вроде лихо закрученного сюжета и прочей, неуместной в подобном случае дребеденью. Западной публике пришлось терпеливо ждать своего часа – англоязычный релиз последовал почти год спустя. Но ожидание того стоило.

Bangai-O не разбрасывается на мелочи, не заискивает перед привередливым зрителем – она просто показывает всё, на что способен крепкий, как дикое вино, и монументальный, как египетские пирамиды, классический шутер. Вездесущий казуал, возможно, найдёт повод пробормотать под нос что-то не слишком лестное про чересчур мелкие фигурки персонажей, или насчёт примитивности концепции «лети-да-стреляй». Подобные ремарки не должны смущать тех, для кого игра предназначается на самом деле – людей с огромным

багажом светлых геймерских воспоминаний.

Конечно, перед нами не Space Invaders – разбавляющие геймплей элементы авторами всё-таки используются. Украшательства эти носят весьма любопытный характер. Одно из них, например, позаимствовано из ранних работ Treasure, а именно – из Silhouette Mirage и Ikaruga. Если вы имели счастье прикоснуться к обозначенным шедеврам, то наверняка могли заметить некую «двойственную» структуру игрового мира – переключение между двумя возможными «сторонами» (вроде как «Света» и «Тьмы») позволяло менять эффективность воздействия оружия на определенный тип противников, но в то же время ослабляло защиту челнока в отношении некоторых атак. В нашем случае нажатием левого шифта можно менять кавайных пилотесс за штурвалом машины боевой, следствием чего служит смена активного оружия. Само собой, это оказывает прямое влияние на тактику: тяжелое орудие, используемое по умолчанию, позволяет расстреливать надоедливую мелюзгу, снующую под носом, а самонаводящиеся ракеты бывают особенно полезны при перестрелках с вёрткими оппонентами, стремящимися уйти с линии огня при первой же возможности. Атаки опциональной пушки, представляющие собой странное подобие лазерных лучей, отражаются от «стен» – использовать эту возможность временами бывает просто-напросто необходимо (например, если требуется уничтожить ловушки, недоступные ракетам с наведением). Если принять во внимание простоту, удобство и интуитивность управления, будет нетрудно представить масштаб положительных эмоций и удовольствие от жарких схваток.

Практически во всех подобных играх случаются ситуации, когда герой (или его самолётик) оказывается со всех сторон окруженным яростно атакующими противниками, что нередко влечёт за собой Game Over. В Bangai-O из подобных коллизий гораздо проще выбраться. Очистить от наседающих неприятелей весь экран каким-то простым способом не получится – если всего лишь зажать кнопку «огня», вероятен как раз печальный сценарий. Тем более «жизнь» дана одна-единственная (зато Continue бесконечные). Спасение от больших вражеских скоплений, а заодно и летящих с их стороны снарядов, несёт оружие массового поражения: сбросьте чудо-заряд и удовлетворённо наблюдайте, как весь экран засверкает феерией красочных взрывов, снующих туда-сюда лазерных лучей и ошмётков бэкграунда. Ничего особо удивительного, как может показаться сначала (а то мы всяких мега-бомб на своём веку не видали!), в этом нет. Однако чем больше вокруг мишеней, тем сытнее накормят их свинцом и прочими химическими элементами бортовые орудия нашего робота. Не буду описывать экзекуцию в подробностях, скажу только, что словами эти сценки из Страшного Суда передать трудно – лучше увидеть своими глазами. Разумеется, баловаться такими «игрушками» можно ограниченное число раз, восполняя запасы супер-энергии за счёт отстрела агрессоров.

Путешествие по мрачноватым металло-каменным конструкциям космических баз, подземных бункеров и других сооружений, под завязку наполненных смертельными опасностями, весьма увлекательно, несмотря на однообразие. Протяжённость этапов невелика, надоедать они не успевают, да и проходятся без особых потуг. Упорного игрока в концовке уровня ожидает лаконичный диалог с боссом, оканчивающийся ярким, запоминающимся противостоянием.

Все описанные достоинства венчает иногда необычная, а местами пафосная, но оттого не менее красивая музыка. Звук отлично вписывается в атмосферу, не отвлекая внимание от полного погружения в битву. Некоторые мелодии настолько удачны, что любой ценитель саундтреков не откажется послушать их отдельно от игры.

...Уже далеко за полночь, все в доме давно отошли к сладкому сну, кроме единственного человека – ностальгирующего геймера, которому глубоко плевать на то, что сейчас творится вокруг него. Его занимает нечто более важное в маленькой параллельной вселенной, куда он вернулся, как раненый солдат с фронта к себе домой, после многих лет разлуки с утраченной, как казалось – навсегда, сказкой детства.

Главное - манёвры

PS

Nectaris: Military Madness

D.C.

Не так уж много на старушке PS one выходило пошаговых стратегий, не разбавленных «анимешними» мордашками и RPG-элементами, и уж совсем мало – эксклюзивных. Многие представители жанра являются портами с PC, как Panzer General (который «приставочники» ждали около двух лет), некоторые римейками или сиквелами игр со старых платформ. Nectaris: Military Madness относится как раз к последней категории.

Впервые игра с таким названием появилась на Turbo Grafx 16 аж в 1989 году. Затем последовало несколько переизданий на более популярных платформах, а без малого десять лет спустя дело дошло-таки до переезда в формат первой PlayStation. Назвать эту версию полноценным продолжением самобытного «варгейма» нельзя – разработчики лишь подняли планку технических параметров на соответствующий 32-битной консоли уровень и добавили ОЧЕНЬ много новых карт. В самом геймплее практически ничего не поменялось; не были пересмотрены даже списки военной техники. Правда, сильно сомневаюсь, что наши читатели не понаслышке знакомы с игрой-прародителем, в связи с чем дежа вю должно обойти их стороной. Посему, приступим. Я – к рассмотрению, вы – к чтению.

Для начала следовало бы рассказать о сюжете. Однако читателю не стоит готовиться к прослушиванию долгой лекции, ведь история обновлённой Nectaris идентична оной в прежнем варианте и звучит примерно так: «Злая империя Xenon захватила луну, и молодому полководцу (то есть вам) придется несчастную планетку спасать». Вот, собственно, и все. Утешиться можно разве что тем, что не придётся загружать мозг лишним мусором.

Разобравшись с простой системой менюшек, начинаем играть. Поле битвы (двумерное, разумеется) разделено на шестиугольники. У любой из воюющих сторон имеются несколько отрядов, различающихся по характеристикам атаки, защиты и мобильности. В каждом юните изначально присутствуют восемь однотипных боевых единиц. При нападении сначала просчитывается влияние типа клеток на характеристики союзных отрядов, затем играющему демонстрируется симпатичная 3D-сценка, где два подразделения пытаются отправить технику друг друга на свалку. В общем, для пошаговых стратегий все выглядит стандартно. Разнообразие в игру вносит широкий набор боевых единиц. Тут вам и куча танков, и дальнобойные орудия, и авиация. Однако выбора, какой именно отряд брать в битву, вам никто не предоставит – на одной и той же карте вы всегда будете стартовать с одними и теми же бойцами. Увеличить численность своей армии можно за счёт захвата заводов, в запасниках которых хранится нейтральная техника, но её количество тоже ограничено. Если же какой-нибудь юнит серьезно пострадал во время схватки, ремонт осуществляется на том же самом заводе. Победа добывается двумя способами: либо тотальным изничтожением врага, либо захватом его главной постройки. И заводы, и штаб умеет захватывать только пехота, но из-за своих низких характеристик сделать это без прикрытия она вряд ли сможет.

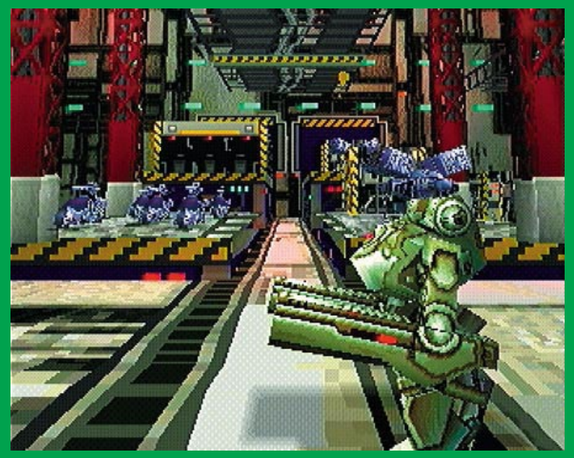
Прочитав предыдущий абзац, читатель может почесать затылок и подумать: «Где-то я это уже видел». Действительно, разработчики Advance Wars для GBA нагло скопировали концепцию Nectaris, привнеся несколько изменений. Были позаимствованы даже целые юниты со всеми сопутствующими параметрами. Правда, в Nectaris все равно техники больше, да и второстепенные факторы – например, тип поверхности, на которой находится отряд – имеют здесь куда более весомое значение.

Теперь о системе прохождения. В Nectaris: Military Madness есть кампания, состоящая из двадцати с гаком уровней. После её прохождения вы сможете повторить завоевательный поход, только уже на стороне Xenon. Потом появится возможность поиграть в кампанию из оригинальной Military Madness 1989 года выпуска за обе стороны; итого получается более ста миссий. Еще есть около пятидесяти отдельных карт и редактор, помогающий создавать свое поле боя. Для настоящего фаната это бесконечный рай.

Недостаток у игры всего один, но очень весомый: огромная сложность. Зачастую армия противника будет превышать по численности вашу раза эдак в полтора. К тому же у врага обычно более продвинутые боевые части, и вам не раз предстоит наблюдать душераздирающие сцены, вроде такой, что ваши танки будет безнаказанно уничтожать авиация, против которой на руках лишь одна жалкая ракетница. Результаты сражений один на один иногда бывают нечестными – компьютер без видимых причин взрывает больше техники, чем игрок. Возможно, истинный стратег заявит, что сложность – наиболее явный стимул к оттачиванию мастерства, но я думаю, что среднестатистический геймер просто бросит играть где-нибудь к десятой миссии первой кампании.

Двухмерные карты выглядят довольно блекло и схематично, давая лишь в общих чертах понять, что на них расположено. А вот трехмерные сражения у дались. Приятно созерцать, как симпатично прорисованные танки ведут ожесточенную перестрелку. Правда, после нескольких десятков просмотров таких сценок они могут приесться, но при желании их можно просто выключить. Музыка поначалу почти незаметна, однако когда становится очевидным преимущество одной из сторон, мелодии прибавляют в темпе и агрессивности, как бы подталкивая к активным действиям. Звуковые эффекты для разных единиц техники отличаются, в некоторых случаях можно узнать по ним, кто с кем дерется.

Всем любителям пошаговых стратегий посмотреть на данную игру стоит. Она, хоть и чересчур сложна, но местами диво хороша. Есть, где развернутся мысли настоящего командира. Если осилите первый десяток миссий, дальше само пойдет.



Простое думерское счастье

PS

Final Doom

Dispeaker

Мерно и неторопливо течёт река времени, тысячи людей рождаются на свет, проживают свой век и, в конце концов, навсегда покидают наш неспокойный мир. Печальна и неизбежна судьба каждого человека, каждой вещи – все мы, и всё вокруг нас когда-нибудь падёт в объятья тлена... Но, вопреки законам природы, существует нечто такое, что неподвластно роковому предначертанию. Возможно, я ошибаюсь, и подобное вступление является чудовищным преувеличением – ведь подразумевается всего лишь судьба видеоигры, пусть и заслуживающей всеобщего признания, но никак не претендующей на статус «вечной». Однако... «Дум» никогда не был «просто интересной стрелялкой от первого лица». За его простоватой графикой и примитивным сюжетом всегда скрывалось нечто большее.

Doom II, созданный на волне успеха первой части и энтузиазме разработчиков, оказался достойным продолжателем рода. Спустя некоторое время на персональных компьютерах появилась своеобразная компиляция обеих глав – Final Doom, не предложивший ничего нового, но и не уронивший планку качества. Каким же непостижимым образом кудесникам из id Software вновь удалось добиться впечатляющего результата? Ответ прост: все, даже порой совсем малозаметные детали работают на создание соответствующего настроя, нужного эмоционального фона. Грозный рык разъяренных чудищ, дьявольские пиктограммы на стенах, разбросанные всюду гниющие трупы людей и демонов, серые облака, зловеще зависшие над брошенным военным комплексом – подобные элементы как нельзя лучше нагнетают уникальную, жутко притягательную, выверенную до мелочей атмосферу.

Перевод игры в новый формат прошёл на удивление спокойно. Специалисты из компании Williams проделали трудоёмкую работу и смогли сохранить всё то, чем был примечателен оригинальный Final Doom. Портированная версия, как и её старшая сестра, вобрала в себя всё самое лучшее, что было у предков. От первой части достались основополагающие принципы геймплея, порядком устаревшая графика (между прочим, на экране телевизора она смотрится более презентабельно, чем на мониторе), все разновидности уродливых монстров и, конечно же, ставшие родными для закоренелых «думеров» огнестрельные погремушки. Из Doom II перекочевали новые вражьи твари и кое-что из арсенала. Результат творческих усилий не собрал огромную кассу, но и не получился халтурным, чего вполне можно ждать от любого консольного шутера.

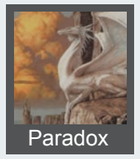
Многие из старых, давно изученных локаций, довольно сильно изменились (видимо, под влиянием Ultimate Doom), от некоторых и вообще ничего не осталось, кроме названий. Нельзя сказать, что строение уровней обрело более гармоничные очертания, но и откровенных недочётов тоже не встретишь. Пробежки по незнакомым территориям под серым мрачным небом, жаркие перестрелки с монстрами, нападающими буквально на каждом шагу, бодрый визг бензопилы (Hell, yeah!), перемежающийся с паническими залпами из дробовика, поиски трех разноцветных ключей на каждом уровне, блуждания среди пиксельных лабиринтов... Все эти и многие другие прелести ждут любого, кто отважится в который раз ступить на тропу многократно выигранной войны.

Не забыта и фирменная черта серии – увлекательнейший мультиплеер. Уставшие от баталий с порождениями ада игроки могут померяться силами с живым противником через Link-Cable. На практике забава, скажем прямо, труднореализуема (непременно требуются два телевизора, пара приставок, два диска с игрой и тот самый специальный кабель), но при удачном стечении обстоятельств удовольствие получается несравнимо большим, нежели в абсолютно неуместном Split-Screen режиме.

В сухом остатке мы имеем: приблизительно пятьдесят мрачных уровней, в том числе культовые, вроде Human Barbeque; девять любимых «стволов», включая незабвенную BFG; несколько подправленную по сравнению с оригиналом графику. Этого вполне достаточно, чтобы простить портированному римейку двух классических глав его мелкие недостатки и вновь провести долгие часы в компании со старым добрым дедушкой "Думом".

PS

Gungage


Paradox

Одной из самых сильных сторон PlayStation являлось наличие в библиотеке консоли огромного количества разнообразных боевиков. Хотя принято считать, что «раскрутили» приставку японские RPG, вряд ли кто-нибудь станет отрицать значимость хитов вроде Fear Effect или Syphon Filter. Впрочем, экшенов подобного масштаба было немного, а названия основной массы представителей жанра мало знакомы отечественной публике. Прежде всего потому, что за пределами Японии они издавались редко и нерегулярно. В этом смысле Gungage представляет собой почти уникальное явление – до Америки она так и не доплыла, но в Европе заявить о себе успела.

Начать следует с того, что игра принадлежит перу самой Konami, чей логотип на коробке с диском уже сам по себе внушает некоторое доверие к проекту ещё до знакомства с ним. Сюжет представлен в лучших традициях жанра, то есть практически никак. Нет, что-то отдалённо похожее на предысторию всё-таки есть – мол, ни с того, ни с сего в нашем с вами мире открылись таинственные порталы, через которые повалили скопом не менее таинственные чудища. Но монстры, знаете ли, тупые попались, по наивности своей они решили не прибегать к таким изощрённым пыткам, как повторный показ «Санта-Барбары», а удумали посредством грубой физической силы захватить мир. Появление нежданных чужаков привело к формированию повстанческих группировок, участниками одной из которых являются местные главгерои.

На выбор представлены четверо персонажей (вначале доступен только один, остальные вступают в дело позже). Помимо основных героев есть ещё некто «доктор», но о нём чуть позже. Кроме непосредственно уничтожения монстров разработчики возложили на наши плечи ещё одну проблему – сбор гербария. Да-да, вы не ослышались. В укромных местах умело запрятана сотня симпатичных цветочков, собрав определённое количество которых вы разблокируете доступ к бонусам, включающим арт-галерею, меню music test и возможность выбора уровня. Всё это добро стоит тридцать, семьдесят и восемьдесят единиц соответственно, а вот если отыскать все сто штук, то вам откроют того самого «доктора» (простите великодушно, сам лично не проверял – собрать полную коллекцию чертовски трудно). В остальном гордиться особенно нечем. Геймплей бесхитростный, без какой-то изюминки – ситуацию спасают разве что великолепные боссы, коих Konami всегда умела делать со вкусом.

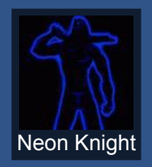
Теперь о визуальном исполнении. Ни огромным количеством полигонов, ни хорошими текстурами Gungage, увы, похвастаться не может. Неплохо выглядят спецэффекты, анимация нареканий не вызывает. Впечатление портят самые обыкновенные баги – их тут, пожалуй, столько же, сколько дырок в швейцарском сыре. Доходит даже до того, что, встав вплотную к стене и немного повернув камеру, можно разглядеть что-нибудь сквозь преграду.

В целом перед нами неплохой экшен, вполне способный привлечь внимание на пару вечеров. Если вы являетесь поклонником жанра, вам определённо стоит попробовать свои силы в этой игре. Если нет, обойдя Gungage стороной вы ровным счётом ничего не потеряете.

Жизнь после смерти

MD

Eternal Champions



Neon Knight

Эксперименты на живых геймерах едва ли можно отнести к числу гуманных деяний, однако некоторые из них были бы весьма любопытны. Например, если посадить юного любителя файтингов за шестнадцатибитную «Сегу», выдать ему на руки потрёпанный в боях шестикнопочный джойстик и картридж с Eternal Champions, минут через пятнадцать после включения приставки перед нами развернётся потрясающая картина: ошалевший от пережитых эмоций пацан рванёт из последних сил подальше от мерцающего экрана и зловещей чёрной коробки. Не исключено, что с пеной у рта и совершенно безумным взглядом.

Впрочем, чего лукавить – примерно такая же реакция была и у меня лет десять назад, когда я впервые прикоснулся к творению «сеговских» разработчиков. Со сложностью кудесники программного кода явно перемудрили – человека, впервые запустившего игру, ждут одни расстройства. Особенно когда он узнает, что каждое поражение в режиме прохождения отбросит его персонажа на предыдущую ступеньку турнирной лестницы, а фиаско в умопомрачительном по сложности поединке с финальным боссом поставит крест на всём путешествии. Увы, но новичкам здесь делать нечего. Многие из них поступали в такой ситуации просто – отправляли картридж на самую дальнюю полку, а то и в обменный пункт. Только самым усидчивым и целеустремлённым постепенно открывалось великое таинство приобщения.

Без жалости и сострадания

Настоящее приобщение к миру Eternal Champions начинается с внимательного изучения предыстории. Нечто человекоподобное, величающее себя воплощением чистой энергии, рассказывает нам бесхитростную, но вполне увлекательную сказку. Оказывается, баланс сил добра и зла был нарушен по причине того, что девять простых смертных из разных временных эпох преждевременно стали клиентами старухи с косой. Буквально за мгновение до гибели Вечный Чемпион (именно так зовут рассказчика) выдернул их всех в своё измерение, дабы устроить турнир и вернуть

победителя к жизни. Тогда-то мол-де всё и встанет на места. Одолеть собратьев по несчастью – задача ещё более-менее выполнимая, но вот уложить самого Чемпиона... Без ложной скромности этот парень признаётся в том, что вобрал в себя мудрость всех великих воинов, когда-либо живших на Земле. В это вполне можно поверить, наблюдая за безжалостным избиением своего протеже у финишной черты. Если вам даже удастся отправить энергетическое чудо в нокаут, будьте готовы к продолжению схватки: босс перерождается пять раз, полностью восстанавливая здоровье перед новым раундом.

Что и говорить – для полноценного удовольствия в Eternal Champions требуется зрелое мастерство. Поэтому о прохождении на какое-то время лучше забыть и сосредоточиться на подготовке. Если под рукой не окажется верного товарища, способного взять второй джойстик и выступить в качестве боксёрской груши, его место придётся занять компьютеру. Тренировочный режим весьма разнообразен. В нём присутствует и отработка движений на неподвижных объектах, и полноценные бои против запрограммированных определённым образом голограмм. Подвох кроется в том, что каких-либо универсальных и в равной степени эффективных приёмов у бойцов нет. Необходимо присмотреться к каждому в отдельности, привыкнуть к манере ходьбы и прыжка, выучить все супер-приёмы и научиться интуитивно их применять. Интуитивно – потому что времени на раздумья ни один из противников не даст. Игру нельзя назвать чересчур быстрой, но управляемый искусственным интеллектом оппонент никогда не стоит на месте, постоянно пытается доминировать и наступать. В этом заключается главная сложность – отсутствие передышек и инициативы вынуждает ошибаться. Зато под постоянным прессингом прекрасно развиваются условные рефлексы.

Точки взаимопроникновения

Рано или поздно приходит осознание того, что геймплей в целом опирается на базовые принципы Street Fighter II. Шестиклавишное управление, где каждая кнопка отвечает за разные по силе удары руками и ногами, нокдауны после серий мощных атак – от параллелей с «капкомовским» шедевром не укрыться при всём желании. Но это сущий пустяк. Eternal Champions фокусирует внимание совершенно на иных деталях, и прежде всего на подборке персонажей. У каждого из девятерых участников соревнования богатая, драматичная, тщательно расписанная биография, ярко выраженные мотивы и внешние атрибуты. В каждом из них сценаристы пытались воплотить собирательный образ целой эпохи. Вот матёрый взломщик Ларсен. Он жил в двадцатые годы двадцатого же века, на нём модный плащ и фетровая шляпа, как у Дика Трейси. Вот кибер-гладиатор Рэкс из недалёкого будущего. У него биоимплантанты и терминаторское зрение. Арены нарисованы по аналогичному принципу и лишний раз подчёркивают принадлежность хозяев к тому или иному временному отрезку. Кроме того, на каждой из них есть особое место, где в конце финального раунда можно совершить так называемое overkill – местный аналог pit fatality из Mortal Kombat.

Возможно, главное достижение разработчиков – именно великолепные дизайнерские решения. Объём деталей и подвижных элементов бэкграунда поражает воображение. Герои потрясающе детализированы, в их экипировке легко разглядеть любую мелочь – вплоть до дырок для шнурков на штиблетах Ларсена, что вкупе с высококачественной анимацией в полном смысле слова оживляет поединки. Более красивого и самобытного файтинга в шестнадцатибитном формате найти трудно. Не уступает в своеобразии и звуковое оформление. Мелодии удивительно точно отражают нерв противостояния и служат дополнительным штрихом к неповторимому, а в чём-то даже непревзойдённому обаянию игры.

Увы, стать профессиональными файтерами в необычайно сложном турнире захотели немногие. Свою роль в скором забвении сыграл и совпавший по срокам релиз на домашних приставках первой части упомянутого выше сериала Mortal Kombat. Что поделать, из недр Midway тогда вышел проект, на голову превосходящий детище компании Sega по всем ключевым параметрам, предназначенный к тому же для широких масс, а не особо утончённых эстетов. «Вечные Чемпионы» на фоне конкурента смотрелись чем-то чересчур элитарным и недоступным. Eternal Champions – вещь исключительно чувствительная к индивидуальному восприятию: зацепить за живое она способна только того, кто сам этого очень сильно захочет.

Пятеро смелых

NES

Choujin Sentai Jetman

Neon Knight

Ни секунды не сомневаюсь в том, что нашим любезным читателям не раз доводилось слышать о бескрайней вселенной Mighty Morphin Power Rangers (или даже сталкиваться с небольшими её фрагментами благодаря каналу Ren-TV). Раскрутка этого проекта принесла его бывшему хозяину, американскому бизнесмену ближневосточного происхождения Хаиму Сабану, всемирную популярность и многомиллиардное состояние. Однако родина «Рэйнджеров» – вовсе не Америка, как многие ошибочно полагают, а Япония. В 1975 году на одном из местных каналов появилось детское телешоу под названием Super Sentai; почти двадцать лет спустя состоялся его переезд в Соединённые Штаты. Первые эпизоды американской версии приключений пятёрки отважных тинэйджеров, вставших под предводительством Зордона на защиту Земли от вселенского зла, увидели свет в 1993-м.

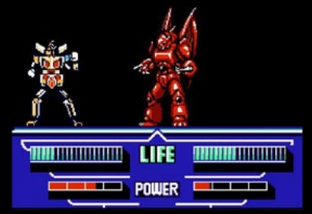
Задолго до обретения статуса звёзд мирового уровня «Рэйнджеры» достаточно высоко котировались на своей исторической родине. Компания Toei, изначально владевшая правами на них, отнюдь не гнушалась различного рода мерчендайзом и производством прочих сопутствующих товаров на заданную тематику. В частности, за два года до появления покорившего юных телезрителей англоязычного телешоу, на приставке NES вышла игра по мотивам одного из японских сезонов саги (добравшаяся и до нашей страны, но уже с искажённым пиратами названием – Firebird). Разработчик этого простенького и, в то же время, чрезвычайно увлекательного боевика – мало известная западному миру фирма Angel Studios (не путайте с куда более знаменитой калифорнийской тёзкой, полтора года назад превратившейся в Rockstar San Diego).

На первый взгляд, игра чрезвычайно примитивна, проходится минут за тридцать от силы и, вроде бы, не заслуживает пристального внимания. Но это впечатление обманчиво. Главная «фишка» заключается в том, что геймплей разбит на две равнозначные и самоценные части. Сначала вы одним из пяти рэйнджеров проходите коротенький этап, выполненный в виде обычного сайд-скроллера, затем сражаетесь с боссом в режиме файтинга, предварительно перевоплощаясь в могущественного гигантского робота Мегазорда. Подобный ход событий обеспечивает заметное разнообразие. Имеет определённое значение и то, кем именно из воинов сил добра вы решили одолевать уровень – различия между подопечными состоят в количестве единиц здоровья (от шести до восьми) и в экипировке оружием. Общим для всех моментом является суператака, сокрушающая всех неприятелей, находящихся в данный момент на экране.

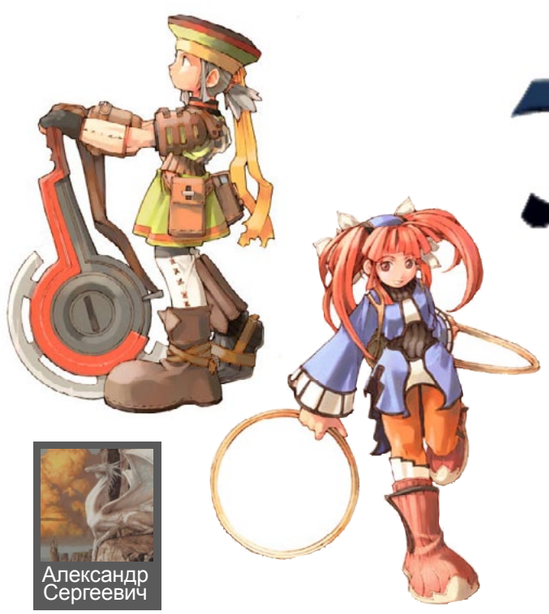
На этом интересные моменты не заканчиваются. Конечно, в наше время далеко не каждый геймер способен оценить всю прелесть «восьмибитной» графики, но это вовсе не означает, что тему внешнего оформления нужно обходить стороной. Не стоит кивать на сроки давности и современные мега-проекты. Choujin Sentai Jetman – одна из тех безумно притягательных отдушин, где сердце старого игромана может найти уют и покой. Здесь нет ничего лишнего. Не кричащий, не отвлекающий внимания фон. В меру добротная анимация персонажей. Наличие скромных, но таких милых, капельку наивных спецэффектов... Для абсолютного счастья, пожалуй, не хватает толковых заставок, проливающих свет на сюжетную составляющую – в нашем случае это то же самое, что забыть положить в сауэр-коктейль вишенку или дольку апельсина: вкус не изменится, а вот эффект всё же немного не тот.

Как человек, достаточно близко знакомый с темой, могу уверенно сказать: играбельностью Choujin Sentai Jetman намного превосходит более поздние западные проекты с участием тех же супергероев. Из того, что лично мне довелось видеть, ни версии для MegaDrive и SNES, ни все четыре части для GBA не произвели столь же благоприятного впечатления. Однообразие и излишняя затянутость убивали на корню желание проходить дальше второго уровня. Здесь ничего подобного нет даже в помине. Динамичные и не успевающие надоесть из-за своей скоротечности этапы сменяются не менее захватывающими поединками против боссов, и так на протяжении всех шести ступеней к победе. Если к тому же поставить сложность hard (открывается нажатием A+B+Start на титульном экране), игра превратится в настоящее испытание для опытных бойцов, требующее не только виртуозного владения джойстиком, но и отменной реакции.

Одно из светлых воспоминаний детства, одна из ярких страниц славной истории NES. Если есть возможность достать картридж с Choujin Sentai Jetman – не откажите себе в удовольствии.



http://gdragon.ru



Threads of Fate™

PS

Александр Сергеевич

Если видеоигры – это искусство, то почему же мы так потребительски к ним относимся? Развинчиваем на кусочки, привередливо разглядывая каждый из них? Потом либо строим кислую мину, либо следим за тем, чтобы глянцевая улыбка ни в коем случае не слетала с натуженного лица.

Threads of Fate... Давайте-ка разрежем эту игру хирургическим скальпелем, откроем музей и вывесим там нашу работу. Давайте досконально изучим каждый ее сантиметр и, сверяясь с научным словарем каменных джунглей, расскажем миру всю правду. Давайте... Но, зарывшись с головой в научные фолианты, так легко проглядеть Сказку.

«Игра в жанре “игра”» – именно такие слова слетели с моего языка во время прохождения Threads of Fate. Расплывчатое определение RPG витает в сознании, словно снежинка лавирует между цепких троллейбусных «рогов», попутно меняя свою форму. Тут есть и краски 2D-платформера, и черты 3D-приключения, и яркие аркадные элементы, и строгие RPG-шные минуты. Вид на происходящее постоянно меняется (от «полностью сбоку» до «почти сзади»), меняются и задачи, меняется настроение. Игра живет вместе с нами. А ее герои живут мечтой достать могущественную реликвию (поначалу не зная даже ее названия), обладающую свойством превращать мечты в явь. Пафосное желание спасти мир размыто в скоплении личных проблем, которые всегда будут на первом месте (оно и правильно – так жизненней и ближе к народу). Вот бывшая принцесса Минт хочет стать героиней-завоевательницей.. ну.. или, хотя бы, вернуться в родной дворец, откуда ее изгнали несколько лет назад. И это в то время как странный парень Рю делает все возможное, дабы вернуть свою приемную мать, которая на момент начала истории не живая, но и не мертвая. Все подробности вы узнаете сами, не буду портить сюрпризы. Скажу только, что первое впечатление часто бывает обманчивым. Так, например, за маской плутовки и хамки изнеможенно возлегает раненая судьба весьма неплохой девушки. Правда, чтобы понять подобные вещи, нужно пройти оба сценария – за парня и экс-принцессу. Это – не главы одной истории, а два варианта развития одних и тех же событий, что, кстати, привносит в игру едкую изюминку. Характеры всех героев (будь то главные, второстепенные, или даже третьестепенные персонажи) с любовью выведены масляной краской на полотне игрового мира. Уверенные мазки, мягкие, но правильно подобранные цвета, и палитра, полная доброты. История трогательная, сдобренная наивностью, но... Но именно о такой я и мечтал! Когда внизу лишь серый асфальт, а над головой – выжигающее тело и душу солнце, когда сердце кромсает внеочередная депрессия, а во сне еще страшнее, чем наяву... Тогда ничего не остается, как таращиться в монитор мокрыми глазами доброй собаки, безмолвно вопрошая: «Ну, хоть у них? Ну, хоть там?..». Я, конечно, утрирую, но в жизни нужно попробовать все и, быть может, именно такого красивого и кристально чистого злоключения вам так не хватало в вашу коллекцию.

Помимо сюжета тут еще проживает знатный геймплей, облагороженный несколькими интересными, весьма бодрящими идеями. Скажу сразу (я же вижу, как вам не терпится), что все битвы происходят в реальном времени, при непосредственном участии игрока, без каких-либо случайных сражений и специально отведенных ристалищ. Кроме того, одними сражениями дело не ограничивается. Как вы уже могли догадаться, история крепко гармонирует с содержательной частью, что, конечно, не может не радовать. Мир, сюжет и геймплей становятся почти синонимами, образуя неразрывное целое. Вот сейчас был 2D-платформер, до этого – лабиринт с видом «на три четверти», а еще раньше игру можно было сравнивать с beat’em up’ом, обозреваемым сбоку и слегка сверху. Заскучать нам попросту не дают, более того, возникает ощущение, будто поджанры меняются в зависимости от настроения игрока. А уж его (настроение) может создать любая мелочь, вроде вскользь сказанного слова, красивого монстра или же новых заклинаний. Хотя, последнее – это не такой уж пустяк. Чтобы лучше уничтожать противников (не всегда самая приятная, но неотъемлемая часть очень многих игрушек), герои положили в шкаф по скелету. Минт пользуется магией, которую сама же находит (порой в весьма неожиданных местах), будучи хитрой и внимательной. Я бы не сказал, что игра за нее сводится к тщательному обыску каждого закоулка, но, к примеру, получив магию, уничтожающую камни, вы просто обязаны вспомнить о странном булыжнике, попавшемся на глаза еще в начале приключения. Рю, в отличие от кандидатки на королевский пост, ничего не ищет, ибо монетки, дающие ему супер-силу, выпадают прямо из поверженных супостатов. Подбирая их, он может превращаться в своих оппонентов и пользоваться их способностями. Они, как и магия Минт, нужны не только для убийств, но и для мирных целей, преимущественно ради достижения очередной локации (и вот тут-то придется позвать на помощь смекалку!).

Помимо магии и когтей монстров персонажи имеют свое собственное оружие. Новые виды стильного топора и чудесных обручей (а также броню) периодически завозят в магазин. По идее, денег на них должно хватать. Если не хватит, идите к персонажу по имени Род. Исполняя не такую уж маленькую роль, он к тому же всегда готов подраться с вами на деньги. Или продайте мертвых врагов на мясо. Вот вам и еще одна оригинальная задумка. Кстати, в списке тушек иногда оказывается босс-разбойник, что весьма странно, так как он остается жить. Прочитав слово «магазин» в единственном числе, вы, наверное, и сами поняли, что город тут всего лишь один. Не спешите рвать и метать. Думаю, создателям ничего не стоило бы сделать их десяток, просто этого совершенно не требуется по сюжету.

Отдельно скажу про боссов. Они весьма разнообразны, от адского коня до незадачливого кладоискателя-конкурента, одетого в костюм звезды. Больше всех мне запомнилась битва с китом, которому нужно было стрелять в пасть, еле удерживаясь на наклоненном им же (и заливаемом мощными потоками воды) плоту. С каждой новой битвой меняется стратегия в целом. Жаль, что в боссов нельзя превращаться.

И, напоследок, как обычно – графика-музыка. Увы, не дополняют они общую картину игрового мира, поскольку сами являются его частью, а не каким-то там дополнением. А «увы» я написал потому, что их, опять-таки, сложно оценивать по отдельности. Да и нужно ли? Действительно, не было бы душевных переливов домры (или что там прекрасно щебетало во время похода по городским улицам?), властных гитарных аккордов и других радостей музыкального оформления, получилась бы тогда Сказка? Нет, эти разноцветные ноты не иллюстрируют игровые локации. Они, (скажу, как умею, а вы уж не обессудьте) ими являются. Как у классических композиторов, если вы меня понимаете. А графика? Она именно такая, какой и должна быть. Тут неуместны сравнения. В Сказке все должно выглядеть сказочно, вам не кажется? Персонажи напоминают деревянные игрушки, с которыми мы могли играть в детстве, а, может быть, даже сами делали их на уроках труда. И разве не чудесно, что одна из историй, которые, быть может, вы когда-то сочиняли в далеком детстве, оживает и зовет вас окунуться в себя? Хотя даже без этой «деревянной эстетики» графика, как мне кажется, находится на довольно высоком уровне. Глаза героев моргают, движения помогают весьма достоверно разыграть практически любую сюжетную сцену, а одежда развевается по ветру. Причем без того хвастливого пафоса, с каким это делает красный шарф ниндзя из новомодной Shinobi на PlayStation 2.

Вот такая это игра, Treads of Fate. Я знаю многих людей, которым она не понравилась. Наверное, потому, что мы привыкли что-то взвешивать, оценивать, называть эти исследования «деятельностью разума». Но Сказка, увы, открывается вовсе не таким способом. Нужно просто отбросить в сторону ехидно-привередливые измерения и разрешить волшебству полет в небе своей души. Я совершенно случайно читал на каком-то сайте, как сделать незабываемый новый год своему ребенку. Потом меня осенило. Сказка – это не улетевший вдаль лоскуток забытого детства. Сказку делают взрослые. Вот как те японцы – сидели, программировали, рисовали, а потом создали Игру. Так что же вам мешает организовать праздник души, только не для кого-либо, а для самих себя?..

О смайликах

Инструкция по гестогородству. (Для начинающих)
Смеяться после слова “лопата”.

Лопаты, или же в просторечье “смайлики” – это, в большинстве случаев, демонстрация того, что Вы на самом деле хотели сказать, в отличие от того, что этот тупой недотёпа услышал. Типа подсказка ковыряющемуся рядом соседу, что тут хохотать, а не драться надо. Согестогородник же тупой: пока не покажешь лопату – нифига не поймёт. Вот в гестогороде и демонстрируем друг дружке лопаты. А что? Лопата – лопатой, и черенок [-], и ручка [:], и сам штык [)] есть.

Вот перед вами стандартный набор любого продвинутого гестогородника:

:-) Обычная лопата. Тут Вам смешно.

:-))) Несколько обычных лопат – одна за другой. Тут Вам очень смешно.

:-(Лопата со сломанным штыком. Тут Вам грустно.

:-E Это другой инвентарь, это вам подкладывают грабли. Типа, бойтесь, а то наступите, и они Вам по лбу стукнут.

:-\ Погнутая лопата. Озадачьтесь и разогните, а то она не очень пригодна для работы.

:-O Лопата с круглым штыком. Удивитесь такой странности.

Наши лопаты могут быть укомплектованы разным набором ручек. Например:

;-) Подсказывает, что лопата смешна если глянуть чуть-чуть сбоку.

%-O Подсказывает, что лопата странная до невозможности её удержать.

Ж:-(Подсказывает, что лопата так грустно сломана, что руки колет.

Не пренебрегайте нашими лопатами. Помните, что с Ваших соседей по гестогороду кроме навоза и взять-то нечего, что эта деревенщина не в состоянии понять мысль столь высокоынтэлэктуального субъекта, как Вы. Никуда не ходите, не захватив с собой пару-тройку лопат, и не используйте импортный гестогороднический инструмент – не поймут.

Также не пренебрегайте в общении с местным населением некоторым набором специфичных словечек. Поймите, что Вам будет проще гестогородничать, если здешние долгожители будут видеть в Вас своего. Вот наиболее часто употребляемые слова-паразиты:

ИМХО – когда-то это что-то означало, но теперь это слово заменяет связку “бл” из нормальной жизни.*

НЛ – “ничего личного”. Словцо обычно используется при завершении Вашего монолога в адрес охамевшего согестогородника, который вас уже “достал”. Как только Вы поймёте, что Ваша несколько эмоциональная речь подвигла собеседника к размахиванию десятком граблей (помните - :-E), то просто скажите ему: НЛ. Практика показывает, что в 3 из 5 случаев после такого завершения, Ваш оппонент утрачивает весь гнев, до вечера замыкается в себе, пытаясь думать об ином подтексте Ваших слов. А на следующий день он появляется на гестогороде не выспамшимся, проникнувшись к Вам уважением, и иногда даже начинает искать Вашего расположения.

СЗОТ – словцо адресуется местным держимордам. Оно носит ярко выраженный извиняющийся окрас и проникнуто уважением к тяжкой работе здешних служителей порядка. Использовать его необходимо всегда, когда Вы увлеклись на своём участке делами, имеющими мало общего с общепринятыми занятиями местного населения. Помните, что необычное и новое всегда раздражает и даже пугает окружающих аборигенов. Служители Фемиды (что уж тут поделаешь – демократия) набираются из имеющихся бескультурных кадров, поскольку их реакция должна быть полностью адекватна с отношением местных дикарей. Услышать же Ваше “СЗОТ” для местных законников весьма лестно – им, в силу их культурного уровня, всегда приятна зависимость кого-то от них. Польстите им, выказав через это слово своё уважение к их статусу и извинения за свои, ужасные на их взгляд, действия. Как правило, перманентное СЗОТ-ние с Вашей стороны позволит Вам периодически заниматься более интересными, чем принятые в этой перди, вещами, и без каких-либо последствий. Более того, возьмите за правило употреблять “СЗОТ” через какой-то промежуток времени, даже без каких-либо предосудительных действий с Вашей стороны. Никогда не помешает лишнее напоминание милиции о Вашем к ней уважении.

Расмотрим пример из гестогородной жизни. Предположим, что сосед в который уж раз высказал явное неуважение к вашим познаниям в виноградоводстве. Так ежели вместо “Вася, бл, ты казёл!” Вы скажете “Вася, имхо, ты казёл! :-E НЛ :-) СЗОТ”, то это убережёт Вас от некоторых проблем.*

Теперь Вы ознакомлены с некоторыми начальными особенностями гестогородства и можете смело выходить возделывать свой участок.

Всё – имхо. НЛ. СЗОТ. :-)

http://gdragon.ru