

Да-а, мало на «Соньке» старых добрых двумерных экшенов... «Контра» уже не та (смерть Apaloosa!), Metal Gear теперь трехмерный (хотя это, разумеется, его нисколько не портит), дендевские Revolution Heroes и Red for Jackel нам только снятся... А душа тянется. Видно, новому поколению не понять странной привязанности к плоским фигуркам и линейным уровням. Ах, как это было... Да чего уж там. И вот (о счастье!) на радость нам (геймерам с большим стажем) приходит компания TREASURE, да, та самая, что причастна к шедеврам прошлого, вроде Gunstar Heroes и Dynamite Headdy, и выпускает... О, да, она выпускает игру по имени SILHOUETTE MIRAGE! Эка радость! Да, она полностью 2D, куча взрывов, гигантские боссы и бесконечная стрельба!!!

А теперь подробнее. Silhouette Mirage — игра с классическим геймплеем полновесного shooter-экшна. «Но она и многое другое умеет», — как сказали бы в рекламе. Есть куча маленьких радостей, большое разнообразие уровней, отличная анимация спрайтов и сумасшедшие головокружительные прыжки! Игра пронизана специфическим юмором и оцифрованной речью. И невероятно стильный внешний вид вкупе с запутанным и совершенно непредсказуемым сюжетом делают ее истинным сокровищем, находкой для любого настоящего геймера. На английский, кстати, игрушку переводила небезызвестная Working Designs, что обещает действительно качественный перевод с хорошими актерами. Эта фирма обычно подходит к делу серьезно — вспомним хотя бы Lunar и Alundra. Очень радует, что не срезает напроць японские рулезы (типа песенок в заставках), а переводит их.

Так, я отвлекся... В «Силуэте» очень многое напомнит нам в процессе прохождения об играх на совершенно разных платформах. Так, например, здесь чувствуется влияние «Соника» (большие скорости бега и чисто ежовские прибабасы, вроде бега по потолку) в сочетании с яркостью и мультяшностью «Марио». Призов тут немного, оно и понятно — не бродилка ведь. Довольно большой выбор оружия, которое имеет способность «апгрейдиться», становится мощнее от этапа к этапу. Оружие на дороге не валяется, а покупается за «денюшки», которые щедро сыплются из супостатов-врагин в процессе их убийства. На уровнях встречаются «ларьки» с каким-то чудиком (лично мне на-



поминает Муми-тролля — видите, нету «Й» в конце! Я имею в виду того, что из книжки Туве Янссен или из мультика). Так вот, этот ба-

рыга будет не прочь загнать вам свой товар. Кроме оружия, можно купить еще и «прибавлялку жизненной линейки» и «прибавлялку к линейке боеприпасов», что весьма немаловажно. Дело в том, что боезапас всякого оружия имеет обыкновение кончаться, и чем полоска боеприпасов длиннее, тем хватит вам его дольше. Но оружие бывает мощное, и кончается с реактивной скоростью, так что не увлекайтесь.

А самая главная изюминка, фишка этой игры: все в этом мире двойное. Непонятно? Короче: у всех плоских персонажей две позиции — когда он стоит лицом вправо и когда он стоит лицом влево. Если справа враг неуязвим — тогда зайдем слева, и он труп. Опять непонятно? Э-э-э... В общем, к каждому виду врага нужен свой подход. Чтобы пуля нанесла противнику урон, надо стрелять именно в то поле, которое уязвимо. Но иногда враги меняют полярность, и приходится действовать наоборот. Это же относится и к главному герою. Чтобы избежать ущерба здоровью, достаточно повернуться к противнику, извините, задницей, и пульки отлетят. Используя эту закономерность кибермира, вы сможете лихо косить врага, оставаясь при этом совершенно безнаказанным!

Главное действующее лицо по имени Shuna nera Shuna — непонятное существо, видимо символизирующее своим видом два противоположных поля игрового мира. Он — посланник правосудия, созданный для защиты некой системы Эдо, потому как если Эдо испортится, в мире неизбежно наступит хаос и Большое Ксо. Shuna должен найти





систему и устранить ее неполадки. Крылья на шляпе позволяют герою немного парить над землей, а энергетический щит-рефлектор может захватывать врага (с последующими бросками и выколачиванием денюшек), а также отражать пули неприятеля, отталкивая их назад ему в лоб (это необходимо на некоторых боссах). Основных обычных врагов два вида, что, конечно, маловато, но появляются они всегда в разном амплуа. После инцидента в системе генетические мутации превратили всех разумных существ, населяющих мир, в два класса — «Силуэты» (маньяки мужского полу с тыквой вместо башки) и «Ми-

ражи» (тетки-куклы, весьма агрессивные). А еще есть боссы. Боссы — это отдельный разговор. Они придуманы и нарисованы с потрясающей фантазией. Все они разные: голубые, красные, большие и маленькие, смешные и страшные. Но объединяет их оригинальное исполнение и колоритность, у каждого свой характер. С некоторыми вы сначала подеретесь, потом подружитесь, а с некоторыми — наоборот — сперва подружитесь, а потом придется начищать бывшему корешу морду. Что не сделаешь ради всеобщего благополучия... Все это происходит под достаточно неплохую музыкальную гамму (это, конечно, не Castlevania SOTN (см. «Великий Дракон» №№ 48, 49 и 54) — вот где, действительно, шедевры). Как вы уже догадались, все персонажи говорят человеческими голосами (актеров из Working Designs) — если это не японская версия, и очень правдоподобно, надо сказать. Графика блещет и переливается, как корона Российской Империи. Среди 2D-игр на «Соньке» вы не найдете лучшего исполнения в сочетании с высокой скоростью процесса, особенно учитывая то, что PSX плоховато справляется со спрайтовыми элементами.

В общем, эта вещь — последнее поколение в жанре, и играть в нее, конечно, стоит, даже более чем. Меня она порадовала капитально! Ну, я думаю, писать подробное прохождение не имеет смысла, шутер и в Африке шутер. Но не простой, а стильный. Ага, стиль — такой как тут редко встречается в играх вообще. Кибер, смешанный с невинными детскими сказочками, серьезный экшн, покрытый ярким разноцветным покровом, удобный интерфейс, сочетание казалось бы совершенно неожиданных и несвязанных друг с другом вещей, непредсказуемость и безбашенность происходящего на экране, наполняют эту игру. После нескольких минут начинаешь задаваться вопросом — а что же еще придумают эти японцы — и так на протяжении всего геймплея. Таких игр, поверьте мне, мало. И хоть тресни — я не нашел никаких недостатков. Разве что сложновато под конец — но это дело техники. Благо сейв есть после каждого этапа.

Real Shinji (Фам), г. Москва
Thanks Инверсу (A.I.R.) за содействие.

