



SPACECHANNEL 5

Н

аверное, уже давно пора привыкнуть к тому, что такие примитивные игры, как Parappa The Rapper или Tamagotchi, стали неотъемлемой частью современной японской индустрии видеоигр. Тем не менее, любое сообщение о том, что та или иная команда приступает к разработке подобных, прямо скажем, не совсем классических игр, все еще вызывает в нас определенное негодование. Space Channel 5 — не исключение.

Борис Романов

Несколько месяцев назад мы узнали о том, что известный продюсер таких игр, как Sega Rally, Manx TT и Sega Touring Car, приступил к разработке вместе со своей новой командой трех игр для Dreamcast. И когда мы узнали, что первой из них станет описываемая здесь SC5, мы все чуть со стула ни упали. Мы ведь думали, что танцевально-музыкальные игры настолько примитивны, что их разработкой может заняться абсолютно любой заштатный дизайнер, а совсем не Mitsuguchi.

К счастью, мы были не совсем правы, и Space Channel 5 на самом деле оказался шикарней, в прямом смысле этого слова, игрой. Виною тому послужил тот неподражае-



мый стиль, в котором будет выдержана это танцевально-музыкальная эпопея (смотри скриншоты).

Кроме стиля в этой игре также будет присутствовать и игровой процесс, который лишь в своей основе будет следовать канонам этого молодого жанра. Безусловно, без своевременного нажатия кнопочек на джойстике в такт музыке дело здесь не обойдется, однако точно таким же образом вам придется не только танцевать, но и спасать заложников, а также расстреливать симпатичных инопланетян.

Платформа: Dreamcast
Жанр: Music/Action
Издатель: Sega
Продюсер: Tetsuya Mitsuguchi
Онлайн: www.spacechannel5.com/
Дата выхода: декабрь 1999



На данный момент SC5 завершена всего на 30% и проходит тестирование непосредственно на улицах Токио. Будем надеяться, что к моменту выхода в свет (а случится это 16 декабря) она станет еще краше и более стильной, иначе ей не удастся продаться тиражом в миллион экземпляров (шутка).

CNPREVIEW

