

Платформа: Dreamcast
 Жанр: music/action
 Издатель: Sega
 Разработчик: Sega R&D # 9 (Sega Shibuya)
 Продюсер: Tetsuya Mizuguchi
 Кол-во игроков: 1
 Онлайн: www.spacechannel5.com

SPACE CHANNEL 5



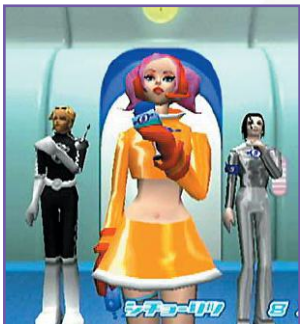
Можно ли назвать Space Channel 5 игрой, на самом деле вопрос очень спорный. Некоторые имеют наглость дать на него положительный ответ, тогда как я, скорее, склонен причислить этот продукт к категории модных аксессуаров, то есть тех бесполезных «клевых фишек», которые нам абсолютно не нужны, но без которых жизнь была бы намного скучней и прозаичней.

Борис Романов

Рожденный в воспаленном мозгу одного из главных японских идиотов от игрового бизнеса, которого его родная компания даже переселила из своего офиса в отдельную, расположенную в другом районе Токио студию (чтобы, видимо, он не оказывал пагубного влияния на своих сослуживцев), проект Space Channel 5 радует глаз, веселит и дарит кучу положительных эмоций буквально каждому. Но только не самому игроку. Ведь в то время, пока все остальные веселятся, ему приходится напрягаться по полной программе, и все лишь для того, чтобы народ мог веселиться, гадая над тем, в каком же следующем наряде будет выступать стильная телерепортерша из далекого будущего и какое еще движение она им покажет. Нет, безусловно, в том же Tomb Raider'e, и особенно в его последних частях, мы занимались тем же самым, причем, порою, с гораздо меньшим удовольствием. Но этот самый Tomb Raider хотя бы имел в своей основе типичный для всех приключенческих игр игровой процесс, за который не жалко было отдать свои деньги. К сожалению (а может, к счастью), о Space Channel 5 такого сказать нельзя.

Соответственно, нормальный игрок, узнав о принципах, лежащих в основе описываемого здесь проекта, моментально обзаводит его полной чувшью и будет, несомненно, по-своему прав. С другой стороны, те люди, которых именно этот самый привычный нам игровой процесс уже успел отпугнуть от всех без исключения видеоигр, смогут теоретически найти в данном проекте то, что им нужно, и изменить свое отношение к электронным развлечениям раз и навсегда. Возможно даже, что именно благодаря Space Channel 5 они впервые возьмут в руки джойстик. Однако, как ни старалась для этого Sega, после знакомства с ее самой модной игрой за всю историю люди так и не поймут, что играть в игры это не так уж и страшно, как кажется с первого раза. Все дело в том, что среднюю по своей продолжительности игру разработчики решили зачем-то усложнить, чтобы она уже не казалась такой короткой (этот маразм, портящий уже не первую на моей памяти игру, меня просто бесит.) В результате Space Channel 5 проходит с таким большим трудом и для этого затрачивается такое количество усилий, что порой просто хочется бросить джойстиком в телевизор и выкинуть игру на помойку. Останавливает же от этих действий только то, что Space Channel 5 является настолько клевой игрой, что к ней почему-то хочется возвращаться снова и снова. Да, к тому же научиться хорошо играть в Space Channel 5 все-таки можно, причем за относительно короткий промежуток времени.

Да, забыл сказать самое главное. Space Channel 5 по своему игровому процессу напоминает очень популярную в Японии игру Parappa The Rapper, в которой игро-



Конкурс Золотой URL

Конкурс Интернет-проектов проводится компанией "Радио-Ру" под эгидой Интернет Академии при поддержке журналов "Хакер" и "Страна Игр". На сегодня в конкурсе зарегистрировано 500 проектов



Конкурс "Золотой URL" проводится по следующим номинациям:

1. Гран-при
2. Лучший веб-дизайн
3. Лучший контент
4. Лучшая работа программиста
5. Лучшие спецэффекты
6. Любимец публики
7. Самый популярный сайт
8. Лучший баннер

Принять участие в конкурсе может каждый!

konkurs.goldenurl.ru



и затем повторить. Однако на этом отличия Space Channel 5 от предыдущих игр в этом жанре не заканчиваются. Начнем с того, что в ней вам придется не только танцевать, но и стрелять. Причем второе вы будете делать несколько иным, причем гораздо более интуитивным способом. Здесь вместо простого повторения запомненных на слух движений вы сможете уже по очередности появления на экране «врагов» определить последовательность нажатия кнопок. Однако в этом режиме разработчики приготовили нам одно существенное препятствие. Вместе с врагами на экране могут появиться и заложники, которых надо не убивать, а спасать. Последняя операция прodelывается при помощи нажатия другой кнопки и отдельно не оговаривается (то есть вам самим приходится догадываться, когда какую кнопку надо нажать). И это бесит. Нет, безусловно, включение этого элемента в игровой процесс позволяет говорить о том, что у танцевальных игр с приходом SCS наконец-то появилась такая штука, как replayability. Однако лучше почему-то от этого не становится.

И все же Space Channel 5 можно по праву назвать потрясающей игрой, которой удалось вывести молодой жанр танцевально-музыкальных игр на новый уровень. Если Parappa The Rapper и его продолжение, в которое вообще невозможно было играть благодаря его запредельной, даже по сравнению с SCS, сложности, привлекал к себе внимание исключительно своей новизной (а затем отталкивал от себя своим полным пренебрежением по отношению к нуждам игрока), то описываемая здесь игра уже делает для нас много больше. Во-первых, благодаря своему ультрамодному дизайну и такому же музыкальному сопровождению (а главное, благодаря своей суперкульной героине), она привлекает к себе такое внимание, которому позавидует любой Tekken. Ну а во-вторых, она все-таки имеет внутри себя хоть какой-то, но игровой процесс, о котором другим играм этого жанра пока остается лишь мечтать. С другой стороны, никому, кроме модной молодежи, такая игра все равно пока не нужна. Да и они, скорее всего, не смогут оценить ее по достоинству.

В общем, подводя итог, стоит сказать следующее. Space Channel 5 — это все-таки не игра. Это просто модная штука, которую можно даже назвать предметом роскоши. И относиться к ней стоит лишь соответствующим образом. Поэтому, если вы привыкли себе ни в чем не отказывать и любите покупать дорогие модные (и никому не нужные) штуки, то эта игра, несомненно, для вас. А если вы не считаете себя модным и продвинутым представителем современной молодежи, то вам следует обходить такие игры, как Space Channel 5, за десять верст.

кам предлагают под ритмичную музыку нажимать нужные кнопки на джойстике. Однако вместо появляющихся внизу (или сверху) экрана обозначений, подлежащих нажатию кнопочек, в Space Channel 5 был применен намного более удобный и по-своему гениальный интерфейс. Теперь нужную для нажатия последовательность клавиш вам будут проговаривать (а точнее, напевать). Вам же будет необходимо всего лишь запомнить их порядок (что для людей с хорошим чувством ритма и памятью не составит особого труда)

ДОСТОИНСТВА

Space Channel 5 притягивает к себе всеобщее внимание, заставляет людей танцевать, смеяться и просто веселиться. Может служить хорошим подарком.

НЕДОСТАТКИ

Чрезмерно усложненный и достаточно монотонный игровой процесс не соответствует общему настрою данной игры.

РЕЗЮМЕ

Самая клевая фишка за всю историю видеоигр. Типичного игрока она обязательно разочарует, тогда как всем остальным Space Channel 5 понравится обязательно.

7.5

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

СМ. REVIEW

