



Странно, но редко кому-то из создателей компьютерных игр приходит в голову сделать игру на основе какой-нибудь классической или, как принято считать, устаревшей концепции. Им бы давно уже пора перестать заниматься разведением однотипных 3D-action'ов и прочих Tomb Raider'ов и начать черпать вдохновение из прошлого. Не все, к сожалению, но многие потихоньку начинают приходить к этой мысли. Фирма же Bandai задумалась и вспомнила, что, оказывается, была когда-то на свете такая игра Bomberman. И игра была очень хорошая, даже, наверное, гениальная. Не даром же геймеры всех возрастов часами могли долбиться в нее без признаков усталости. А ведь там действие ограничивалось крошечной ареной размером в два-три экрана. А почему бы не развить эту концепцию, не сделать ее более масштабной. Так и родилась игра Silent Bomber — что-то среднее между Бомbermanом и Контрой.

Умный сюжет в играх такого рода — штука совсем необязательная, но тут он все равно есть, и сюжетец, прямо скажем, недурственный. Главный герой, молодой солдат-подrywник Юта Фейт (Jutah Fate), вместе со своим отрядом был послан на космическую крепость Данте (Dante), угрожающую цивилизации Хорнет (планета такая). Почти всю свою сознательную жизнь Юта провел в сражениях, которые превратили его в настоящую машину разрушения, почти напроочь лишив эмоций. Как правило, командование, прежде чем соваться на вражескую территорию, посылало туда Юту, чтобы он там все вычистил. И послушный солдат, ураганом пронесся по укрепленным базам, оставляя после себя лишь выжженные огнем пустыри. Причем пользовался он всегда одним и тем же оружием — бомбами. Специальные приспособления, которые он носит на руках, позволяют устанавливать взрывчатку на любой поверхности и взрывать ее дистанционным образом. Грозное оружие.

Но нынешняя миссия Юты ставит перед ним новую цель: не просто уничтожить Данте, но еще и помочь своим сослуживцам. Вообще, сюжет развивается весьма интересно. Видно, что люди действительно потратили на него время. Особенно радует проработку характеров героев.

Вся игра состоит из 14 миссий. Каждая миссия обычно требует от вас уничтожения каких-то объектов. Никаких сложностей подобные директивы не вызывают и присутствуют в игре с единственной целью: придать происходящему какой-то смысл. Выход из уровня обычно стережет босс — большой и злой.

В остальном же геймплей представляет собой чистую аркаду, но аркаду очень качественную. Разработчики грамотно переработали концепцию старого доброго Bomberman'a, придав игре стремительность. Бомбы можно ставить не только на землю. Нажав соответствующую кнопку, вы образуете перед собой виртуальный захват. Если в его область попадает враг, захват автоматически наводится на него. Отпустив кнопку, вы установите на неприятеле взрывчатку. После этого жмем другую кнопку, и БАБАХ! Ну, а если враг находится вне досягаемости захвата, то можно попытаться стрелкнуть бомбой, авось попадет.

Окружающая среда практически полностью разрушаема, непобедимыми являются разве что пол и стены. Все остальное можно и нужно уничтожать.

Как и в большинстве японских игр, в SB присутствуют элементы RPG. Но очки опыта в данном случае заменяются чипами (E-Chip), которые спрятаны на поле боя. С их по-

мощью можно апгрейдить экипировку своего героя. Всего имеются три шкалы: максимальное количество бомб, которые вы можете поставить за раз, размер автоматического захвата и мощность защитного поля. Совершенствуя Юту, не повторяйте мою ошибку: не тратьте все чипы на увеличение количества бомб. Прежде всего, доведите до максимума шкалу защиты, а уж потом занимайтесь бомбами и захватом. Хотя, конечно, распределение чипов может варьироваться в зависимости от ситуации. Еще на поле боя можно обнаружить бомбы с дополнительными эффектами. Всего их три вида: огненная бомба — взрываясь, поджигает около себя участок земли; парализующая бомба — парализует на некоторое время любого врага, кроме мутантов; гравитационная бомба — образует энергетическую воронку, которая затягивает врагов, отнимая при этом энергию.

Кроме всего прочего, иногда встречаются информационные чипы (Data Chip), назначение которых так и осталось для меня секретом.

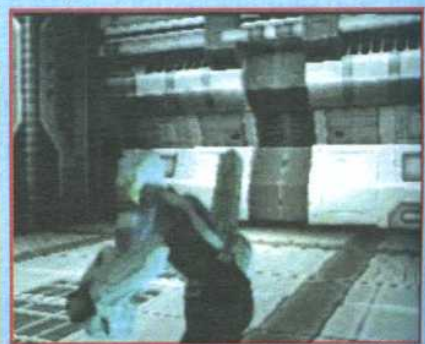
Графика хороша. Не фонтан, конечно, но в целом очень неплохо. Камера обычно располагается сверху или сверху-сбоку на приличном расстоянии, так что недостатки текстурирования и всяческие глюки не заметны. Упор сделан не на детализацию, а на скорость и масштабность. Здесь вы не найдете сложных трехмерных моделей, да и текстуры выполнены в узкой цветовой палитре.

Графика сделана так, чтобы просто выглядеть прилично, создавать атмосферу, но ни в коем случае не тормозить игровой процесс. И благодаря этому в SB не просто нет никаких торможений даже при скоплении на экране десятков врагов. Нет даже раздражающих экранов Loading.

Музыка и звуковые эффекты очень хорошо дополняют общую картину. Сквозь постоянный грохот взрывов и гул стрельбы время от времени прорезается голос вашей командирши

Аннри (Anngri) и других сослуживцев, которые дают вам советы, либо сообщают о том, что они в очередной раз попали в западню и им срочно требуется помощь. А что стоит отметить особо, так это рендеренные заставки, по качеству сравнимые с творениями SquareSoft.

Единственное, что можно поставить в упрек разработчикам — это чрезмерная скоротечность. Игру вполне реально пройти за несколько часов. Но зато, поверьте мне, это время не пропадет даром. Ну, а если кто-то зафанатеет от SB по-настоящему, то добро пожаловать в дополнительный режим VR Arena. Там можно устроить сражение между какими-то двумя персонажами игры. Причем вашего противника может контролировать как компьютер, так и ваш приятель со второго джойстика. Такой вот мини-файтинг.



Прежде чем переходить к решению игры, дам вам **несколько советов**:

1. Ни в коем случае не пропускайте тренировочный уровень (Tutorial), иначе будете потом долго бессознательно тыкать пальцами кнопки, пытаясь понять, что нужно делать. Управление в SB очень удобное, к нему просто надо привыкнуть.
2. Самый важный совет: обыскивайте (то есть взрывайте) все, что выглядит разрушаемым. Очки и рейтинг в конце миссии — это, конечно, хорошо, но главное — чипы. На каждом уровне всегда имеется хотя бы несколько, и горе вам, если вы их пропустите. А если к финальному боссу вы не наберете достаточного количества этих девайсов, то одолеть вы его не сможете и за год.
3. Устанавливая взрывчатку, старайтесь придать ей как можно большую мощность. Для этого ставьте несколько бомб в одну точку. Взрыв получится большей силы и радиуса.
4. Старайтесь не тратить бомбы с дополнительными эффектами на обычных врагов. Лучше приберегите их для того чумазида, который ждет вас в конце миссии.
5. Если, подпрыгнув, еще раз нажать кнопку прыжка, то за спиной у Юта заработают ускорители, которые швырнут его вперед с бешеной скоростью. Очень полезная штука, если вас окружили враги или вы хотите спастись от взрыва.
6. Банально, но все-таки: перед тем как взрывать бомбу, убедитесь, что не стоите рядом с ней.
7. Чтобы войти в меню распределения чипов, нужно нажать Start, а затем Select.

Прохождение игры

Тренировочная миссия. Таинственный голос за кадром будет обучать вас ремеслу сапера. Делайте все, что он вам говорит, и не выпендривайтесь. Когда вводный курс будет завершен, прилетят первые враги, чтобы принять у вас экзамен. Мочите их в сортире и встречайте босса

— танк на воздушной подушке. Ну, рассказывать тут особо не о чем, босс, как и весь уровень, — тренировочный.

MISSION 1

Задание: уничтожить 11 пушек
Количество чипов: 6

Итак, незаметно проникнуть в Данте не вышло. Средства ПВО засекли космические корабли десантников и открыли по ним огонь. Юта, которому удалось высадиться на поверхность крепости, теперь должен уничтожить всю артиллерию, которая обстреливает ваших соратников. Начинаете вы около конвейера по производству мелких стреляющих роботов. Лазерные ворота левее подпираются генераторами по краям. Чтобы их отключить, достаточно уничтожить один из них. Как только



увидите первые три пушки (около них надпись TARGET), сразу же доставляйте кисть и начинайте красить их масляной краской, а то еще заржавеют. Эй! Почему положили джойстики, куда пошли?! За краской?! А ну назад, курсанты, командир пошутил! Разделавшись с ПВО, заберитесь на возвышенность справа, там, в

контейнерах, найдете чипы. За следующими воротами стоят еще две пушки. Остальные находятся слева и справа от выхода. Сровняв их с землей, топайте к боссу. Босс — здоровый шагающий танк, оснащенный лазером, ракетами и пулеметом. Залезайте ему под брюхо и ставьте туда огненные бомбы, предварительно оглушив его парализующей. Но учтите, временами железзяка включает защитное поле и идет на таран.



MISSION 2

Задание: нет

Количество чипов: 3

Те же самые враги, ничего нового. Как только доберетесь до двери, прилетит стайка киборгов. Сконцентрируйтесь на товарище с большой пушкой — он тут главный. Получив достойный отпор, враги улетят, а вы шагайте в дверь к боссу.



А вот это уже посерьезнее. Огромная пушка, стреляющая лучом зверской мощности, плюс две маленькие пушки по бокам, стреляющие самонаводящимися зарядами, плюс две линии по производству роботов. Для начала избавьтесь от последних, после чего гасите главную пушку. Мелкие не трогайте вообще, поскольку после уничтожения они через некоторое время возникнут снова. Бомбы ставьте не захватом, а на землю около основания конструкции.



MISSION 3

Задание: уничтожить 19 генераторов

Количество чипов: 9

Пробежитесь по мосту, попутно взрывая большие ездящие туда-сюда пушки. Но учтите, они постоянно включают защитное поле. Контейнеры у стен, содержащие чипы, теперь помечают красными лампочками. Кроме



этого, чипы можно найти в ящиках того же цвета. Поднявшись на второй ярус, вы повстречаетесь с солдатами, которые будут тщетно пытаться остановить вас базуками и прочим маломощным оружием. За первой дверью расположены искомые генераторы. Подрывая их, отходите подальше, уж больно круто они взрываются. Да, и обратите внимание на возвышенность впереди, там можно найти несколько чипов.

На развилке идите сначала направо, там найдете дополнительный чип. Потом налево. Разломав генератор, шагайте наверх до запертых ворот. Справа и слева от них находятся платформы с оставшимися генераторами. После их аннигиляции откроется путь на следующий уровень.



MISSION 4

Задание: уничтожить киборгов
Количество чипов: 3

Закованные в броню киборги — это уже некоторая угроза вашему здоровью. На каждом этапе уничтожайте сначала неподвижных механических пехотинцев.

После этого принимайтесь за активированных роботов и громите их, пока не придет лифт. Начиная со второго этажа, к обычным хилым киборгам присоединятся красные, вооруженные лазерными мечами вышибалы. Вот на них не брезгуйте тратить гравитационные бомбы, но хотя бы штук пять приберегите для босса, который поджи-



дает вас на последнем этаже.

С этим громилой вы уже встречались на втором уровне. Но с тех пор он набрался сил, и теперь побить его будет сложнее. Надеюсь, у вас еще остались парализующие бомбы, потому что здесь они будут крайне полезны.



MISSION 5

Задание: защитить свой корабль

Количество чипов: 6

Нет, как вам это нравится?! Пока мы тут, понимаешь, работали, Данте крушили, двое ваших нетрезвых соратников выделывали финты в космосе и, в конце концов, раздолбали звездолет о взлетную полосу. Обнаружив себя в тылу врага, братья пилоты задраили люки и принялись ждать Юту.



Ну что ж, пускай ждут. Двигаясь на восток, старайтесь бежать по верхнему ярусу, потому как внизу стартуют космические корабли. Идя на север, уничтожайте зеленые летающие аппараты, чтобы поднимались лифты. Как только вы достигните звездолета, прилетят враги и начнут его обстреливать. Какое счастье, что защитное поле еще работает. Но долго оно не продержится, если вы вскорости не разгоните всех стервятников. Держитесь преимущественно слева от корабля, так вы отвлечете внимание врагов на себя. Отстрелявшись (вернее отпрыгнувшись), топайте в распахнувшуюся на западе дверь. Босса сегодня не будет.



Босса сегодня не будет.



MISSION 6

Задание: нет

Количество чипов: 6

Аннри, которая приказала вам проникнуть в этот отсек Данте, внезапно исчезла из



радиоэфира. Вместо нее появился другой ваш соратник Биноит (Benoit) и начал нести всякий бред. За неимением конкретных приказаний единственная наша цель в данной ситуации — выбраться отсюда и поскорее.

Первая часть уровня — это сплошная сеть коридоров. Но заблудиться здесь все равно

невозможно, поскольку все пути ведут к выходу. Светлые участки на полу — лазерные ловушки, которые можно перепрыгнуть или взорвать. Местами проход будет заблокирован аппаратами, производящими пушки. Наиболее простой способ избавиться от них — поставить парализующую бомбу с тройным зарядом. Для того чтобы отключить лазерные заграждения, теперь нужно взорвать бомбу около крутящегося диска на полу. Но через некоторое время заслон снова включается.

Босс — шагающий танк, типа того, что был на первом уровне. Только этот гораздо страшнее и... красного цвета. Стреляет веером лазерных лучей дикой мощности, а также самонаводящимися зарядами. Бой может затянуться надолго, если у вас нет при себе штук 16 парализующих бомб. Переключите все свои чипы на бомбы и поставьте взрывчатку с зарядом восьмой степени. Дождитесь, пока робот отключит щит, и давите на кнопку детонации. Эта атомная бомба снимет у босса половину линейки.



MISSION 7

Задание: уничтожить 6 воздухоочистительных агрегатов

Количество чипов: 4

Итак, командиршу взяли в плен, и Юта полон решимости ее освободить. Вопрос лишь в том, где ее держат. А вот девица по имени Мичино знает, но не говорит. В обмен на информацию она хочет, чтобы Юта сделал ей небольшое одолжение: разрушил воздухоочистительные агрегаты в жилом отсеке. Чем они не угодили Мичино, никому не известно. Наверное, пло-



хо воздух очищают...

Жилой отсек — небольшой участок площади, застроенный домами и засаженный кустами. Из врагов водятся паукообразные роботы с электрическим жалом. Призы содержатся в постройках, окруженных зелеными пирамидами. Лишив здешних людей све-



жего воздуха, отправляемся бить босса. Ба! Наш старый знако-

мый — киборг с большой пушкой и кривыми руками — обзавелся новым телом. Этот стенобойный агрегат неприличных размеров, конечно, обладает огромной разрушительной силой. Но вот с рефлексам у него явные проблемы. Залезайте ему на спину и ставьте туда бомбы. Слезайте только тогда, когда он, на секунду отвлечшись от методичного разрушения окружающих построек, решит зацепить вас своей клешней.



MISSION 8

Задание: освободить Аннри

Количество чипов: 4

Мичино раскололась и поведала Юте о местонахождении командирши. Пленницу держат, где бы вы думали, в тюрьме. Самому догадаться было трудно. Добраться до



тюремного отсека проще всего через канализацию.

Поездка на сверхзвуковом пароме — захватывающий аттракцион. Только вот уж больно много тут всякой мелочи летает. Ну, а чтобы взрывать катера, ставьте бомбы на паром и подрывайте их, когда те проплывают под ними. Приплыв на



сушу, держитесь подальше от дверей, потому что если вы подойдете слишком близко, появятся враги. Просто соберите все призы и садитесь на следующий паром. Босс, вернее, боссы — три летающих робота из элитного отряда Голубой Туман (Blue Mist). Не особенно сильны, но драться с ними придется долго, поскольку под удар они себя подставлять не любят. Из всех атак, опасность представляют лишь шаровые молнии, которые будут гоняться за вами до тех пор, пока вы их не уничтожите. Для этого ставьте бомбы на землю.



MISSION 9

Задача: найти Анри
Количество чипов: 6

Весь тюремный отсек состоит из узеньких коридорчиков, заполненных паукообразными роботами.



Да еще включенные повсюду лазерные ограждения превратили его в самый настоящий лабиринт. Путь вам будет указывать стрелочка, так что не заблудитесь. Заглядывайте в камеры, там частенько можно найти призы. Поднявшись на лифте, вы попадете как раз в ту часть тюрьмы, где держат Анри.

Пауков здесь уже нет, но зато есть пушки. Искомая камера находится в самом центре помещения.

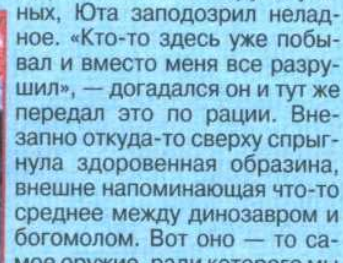
MISSION 10

Задача: уничтожить биологическое оружие

Количество чипов: 5

Анри на свободе, и в ее голосе снова слышатся властные нотки. На этот раз нас послали в научный центр, где разрабатывается биологическое оружие.

Прибыв на место и увидев вокруг обглоданные трупы ученых, Юта заподозрил неладное.



Здесь. Значит, все-таки развлечемся.

Лаборатория представляет собой ряд комнат, доверху забитых подобными монстрами, которые являются одними из самых опасных рядовых врагов хотя бы потому, что на них не действуют парализующие бомбы. Но зато огненные и гравитационные более чем



полезны. Пару десятков же специальных зарядов поберегите для босса. В последнем помещении засел ну ОЧЕНЬ большой паук. Не церемоньтесь с ним и, переключив все чипы на бомбы, поставьте около него гравитационный заряд восьмой степени. Эта милая игрушка займет его надолго, а тем временем, вы поставите еще один такой заряд... А когда кончатся гравитационные бомбы, в ход пойдут огненные. Так этим насекомым и надо!

MISSION 11

Задача: проникнуть на командный мостик

Количество чипов: 3

Тяжелой поступью мы движемся к сердцу Данте — командному мостику. Но, чтобы добраться до него, нужно воспользоваться лифтом. Как только подъемник разгонится, прилетят трое роботов из отряда Голубой Туман. Но на этот раз они самые обычные враги. Пользуйтесь прежней тактикой, чтобы уничтожить их, и приготовьтесь встречать вторую партию летунов. Как только вы перебьете их, лифт остановится и отовсюду повывлезают пушки. Тут-то и надо собирать чипы и другое полезное барахло. Дождавшись, когда лифт заработает, вставайте на него и уничтожьте последнюю тройку роботов.



Под конец вы узрите командующего доблестного отряда, последних членов которого вы только что отправили к праотцам. Робота, внутри которого находится взбешенный полковник, победить нелегко. Постоянные атаки самонаводящимися ракетами



могут запросто довести вас до белого каления, если вы будете передвигаться недостаточно быстро. Бомбы устанавливайте на вертящиеся диски, которые иногда высовываются из плеч робота.

Причавив к командному мостику, Юта обнаружил, что вся электроника, позволяющая управлять Данте, уже кем-то разрушена. Ну надо же, опять кто-то опередил! Впрочем подоспевший Биноит поспешил доложить, что это все его рук дело. Кроме того, оказывается, именно Биноит разрушил лабораторию и освободил монстров, именно он предупредил командование Данте о вторжении. Зачем? Все просто, ему хотелось самому завладеть космической крепостью.

Командный мостик — не единственный способ управлять Данте. Помимо него существует еще некий суперкомпьютер, именуемый Brain. Компьютер этот настолько совершенен, что способен принимать собственные решения, поэтому для лучшей безопасности он был отключен. Биноит же его включил и подчинил себе. Теперь его цель уничтожить Норнет.



MISSION 12

Задача: защитить Анри

Количество чипов: 0

Чтобы отключить пушку, с помощью которой Биноит собирается стереть жизнь с лица мирной планеты, нужно вывести из строя главный генератор.





А чтобы добраться до него, нужно проделать дыру в корпусе крепости. А чтобы проделать дыру, вначале требуется перепрограммировать одну из маленьких пушек. Этим и будет заниматься Анри. Но проблема в том, что вокруг управляющего пушкой компьютера скопились монстры. Задача

Юты — уничтожить чудовищ, пытающихся пробиться через защитное поле, оберегающее девушку.

MISSION 13

Задача: уничтожить генератор

Количество чипов: 6



Идите направо и попадете к главному генератору. Чтобы вывести его из строя, нужно посетить четыре смежных помещения и уничтожить обслуживающие его агрегаты.



Причем уложиться надо в 15 минут. Дело это на самом деле не хитрое. Единственное, о чем стоит позаботиться — это о чипах. В первой и второй комнате можно найти по одному чипу, во второй и третьей — по два.

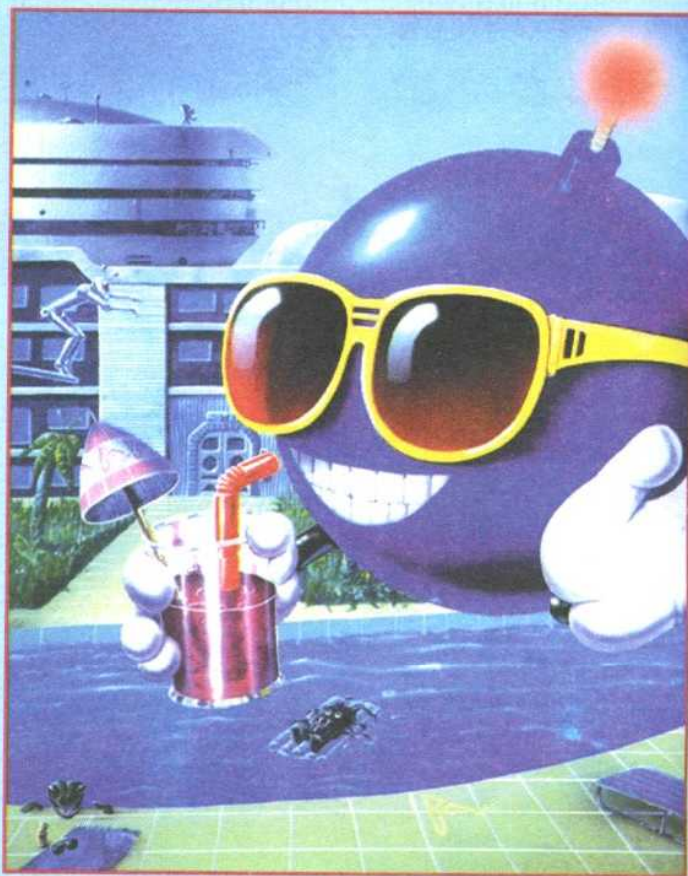
MISSION 14

Задача: уничтожить Brain

Количество чипов: 5

Лишившись пушки, Биноит решил протаранить планету своей космической крепостью. Перед последней битвой вам дадут пожить призами. Как только все соберете, поднимайтесь наверх и готовьтесь к самой сложной и долгой битве.

Для разогрева Биноит решил поиграть с вами в шахматы. На огромной доске то и дело возникают большие и агрессивные шахматные фигуры. Но, к счастью, после первого же повреждения они разлетаются на части, как будто сделаны из стекла. Сначала на вас попрут десятки пешек, стреляющих из бластеров. Потом их сменяют кони, стремящиеся задеть вас направленным вверх потоком энергии. За ними последуют слоны и ладьи, стреляющие тройным лучом (после того как вы уничтожите их всех, вам восполнят 20% здоровья). И в самую последнюю очередь на доске появятся ферзи, стреляющие сбивающими с ног лучами сразу во все стороны. Проблема в том, что у них постоянно активировано защитное поле. Снимают они его только за секунду до залпа. Вот в эту секунду вы и должны успеть поста-



вить заряд и взорвать его. Дело осложняется тем, что вам придется сражаться одновременно и с ферзями, и с пешками, и с конями. Тут вас выручат парализующие бомбы, которые сразу уничтожат всех врагов на экране (после победы над ферзями, вам восполнят еще 50% здоровья).

Королем в этой шахматной партии выступает, естественно, Биноит. Как и у Юты, его оружие — бомбы. Но так как в его распоряжении находится Brain, злодей может создавать вполне осязаемые голограммы. Как только битва начнется, бегите на камеру и одновременно попытайтесь установить бомбы на боссе. Главное не ошибиться, кто настоящий, а кто голограмма. Когда же враг исчезнет, появится огромная голограмма Биноита и попытается схватить вас рукой.



Приготовьтесь перепрыгнуть ее. Ну, а если вас все-таки поймали, то постоянно забрасывайте врага бомбами, пока он вас не выронит. Битва очень сложная, но при достаточном количестве чипов, ее вполне реально выиграть. А если все-таки пропустите, придется проходить весь уровень заново.

Лишившись главного компьютера, Данте начнет взрываться, а умирающий Биноит, рассказавшись в своих грехах, поведает вам, что именно он был тем самым таинственным командиром, который обучил Юту сражаться. Все, больше ничего не расскажу, концовку посмотрите сами. И не забудьте после прохождения заглянуть в VR Arena, там стали доступны новые персонажи.

Mac Fank