

ЕДИНСТВЕННЫЙ ЖУРНАЛ С ИГРАБЕЛЬНЫМИ ДЕМО-ВЕРСИЯМИ ДЛЯ PS2 НА ДИСКЕ

www.solitary.ru



PlayStation® 2

OFFICIAL magazine РОССИЯ

№1 октябрь 2005

REVIEW

GOD OF WAR
TEKKEN 5
KILLER7

SHIN MEGAMI TENSEI:
LUCIFER'S CALL
BURNOUT REVENGE
187 RIDE OR DIE
WORMS 4: MAYHEM
JUICED

ЗАМОЧИ ВСЕХ ПЛОДЕЙ!

PREVIEW

SOUL CALIBUR III
RESIDENT EVIL 4

SPARTAN: TOTAL WARRIOR
SHADOW OF THE COLOSSUS
METAL GEAR ACID
KINGDOM HEARTS II
DARKWATCH
GODFATHER
JAKK

10 МИФОВ
О PLAYSTATION 2

РЕКОМЕНДОВАННАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА

120 РУБЛЕЙ

SPECIAL

СНИМАЕМ ЛАПШУ С УШЕЙ

SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1813-6052



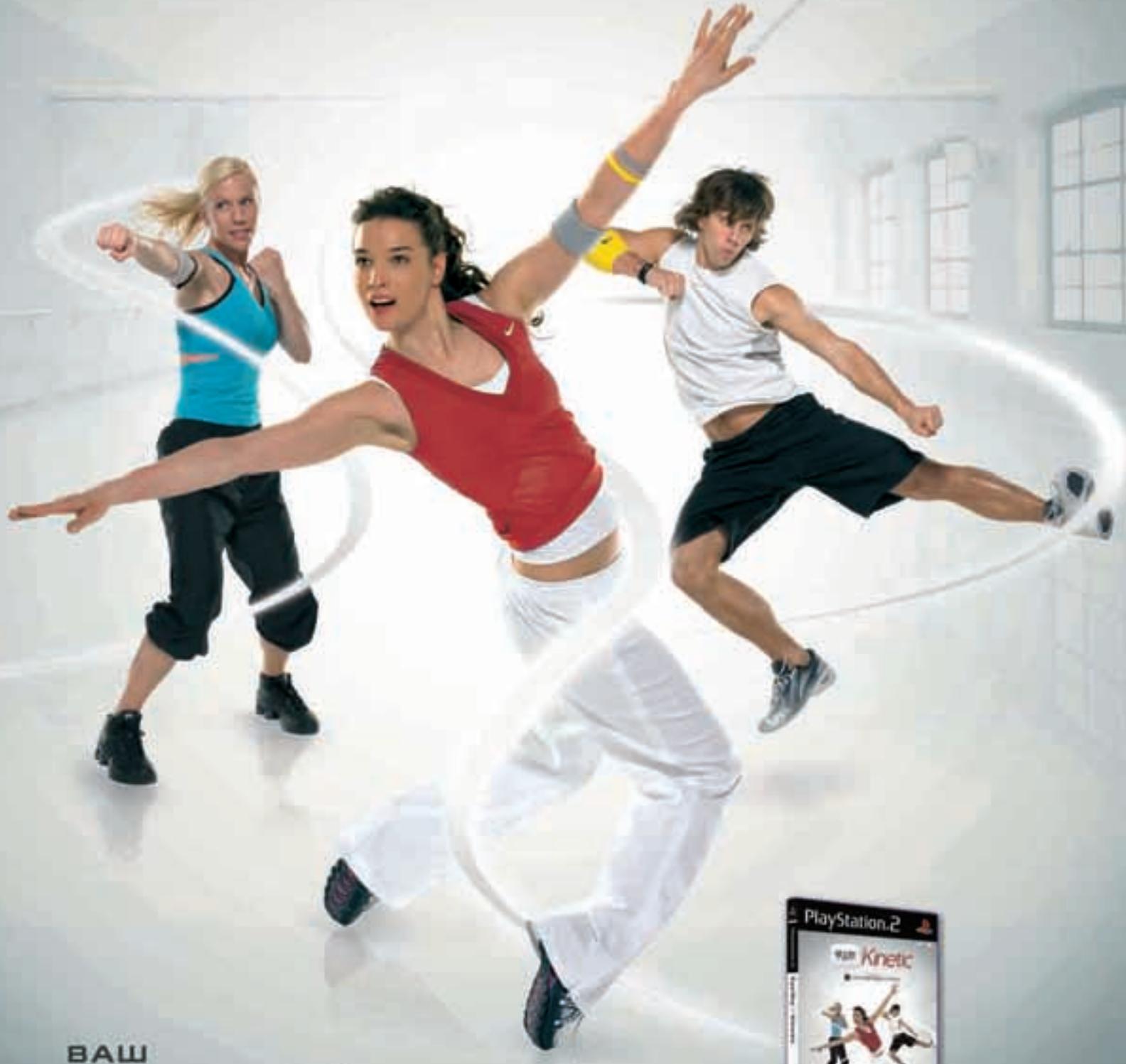
9 771813 605003 05010

EYE^{TOY}

Kinetic

In association with

NIKE MOTIONWORKS



ВАШ
ПЕРСОНАЛЬНЫЙ
ФИТНЕСС-ИНСТРУКТОР



EyeToy® Kinetic. © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by London Studio. EyeToy and EyeToy® Kinetic are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe.
NIKE MOTION WORKS, NIKE MOTION WORKS & Design, NIKE and the Swoosh Design are trademarks of Nike, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

НОВЫЙ ШЕДЕВР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ONIMUSHI

GENJI™



Genji™ © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic.
Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



fun,
anyone?
PlayStation.2

К каждому номеру – полная версия игры в подарок!



Новости и аналитика

Бескомпромиссные рецензии

Эксклюзивные материалы

Интервью со звездами

Музыка, кинопремьеры, DVD

Самое современное «железо»



С НАМИ НЕ ПРОИГРАЕШЬ!

Свежий номер журнала в продаже с 15 сентября!

fun,
anyone?
PlayStation.2



ЦУТКИ В СТОРОНУ!
Джеки Дэкстер
В настоящих гонках
на высокие!



СУБТИЛЫ
на
ПРЕДМЕТЫ

NAUGHTY DOG



Jak™X © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc.
Jak X is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

welcome, you...

PlayStation® OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

№1 октябрь 2005

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:

ps2@solitary.ru

127287 г. Москва, а/я 24,

Official PlayStation 2 Magazine Россия

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Олег Коровин oleg_korovin@solitary.ru

Заместитель главного редактора

Олег Иноzemцев oleg_inozemtsev@solitary.ru

Арт-директор

Михаил Огородников

mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Дизайнеры

Андрей Кудияров, Сергей Соломоник

Литературный редактор

Марина Волнорезова

Наг номером работали:

Кирилл Аврорин, Иван Беляевский,
Юлия Горина, Евгений Закиров, Илья Зинин,
Александр Лашин, Александр Мальчевский,
Александр Сагко, Святослав Торик,
Артур Циленко, Александр Цыганенко

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов

evgeny_abdrashitov@solitary.ru

тел. 504-18-63

Менеджер

Наталья Болотина

natasha_bolotina@solitary.ru

тел. 685-49-13

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела

Александр Ефимов

alexander_efimov@solitary.ru

тел. 505-63-48

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

ЗАО «Solitary Publishing»



Генеральный директор

Александр Ефимов

alexander_efimov@solitary.ru

Издатель

Сергей Лянгс serge_lange@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ

ОУ «ScanWeb»

Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 25 000 экз

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на Official PlayStation 2 Magazine Россия строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



ЗАПУСК...



...Official PlayStation 2 Magazine Россия и проведение первой в нашей стране выставки PlayStation Experience — события беспрецедентные в истории отечественного игрового рынка. Чтобы ни у кого не осталось и тени сомнений в их значимости, руководство российского подразделения Sony Computer Entertainment Europe и редакция нашего журнала решили привязать их друг к другу по времени. Значит все это лишь одно: Sony всерьез обосновалась на нашем рынке и намерена сделать все от нее зависящее, чтобы превратить PlayStation 2 из развлечения для энтузиастов в массовый продукт, каковым он и является в Европе, США и тем более Японии (PS2 стоит дома у каждого шестого японца). Игровая индустрия давно вышла из того возраста, когда интерактивные развлечения были интересны

лишь хардкорным геймерам и малым детям, которым родители купили консоль, не зная, что бы еще такого подарить на день рождения. Запылившиеся приставки, лежащие на полу под пузатыми 19-дюймовыми телевизорами, остались в далеких девяностых. Место PlayStation 2 — в сердце домашнего центра развлечений.

Official PlayStation 2 Magazine Россия — журнал о PlayStation 2 и всех видах развлечений, имеющих прямое или косвенное отношение к ней. Для кого? Для всех, кому интересна PlayStation 2 и связанная с ней культура. Возможно, кого-то это удивит, но PlayStation 2 — это не только игры, кино и музыка (хотя куда же мы без них!). Это еще и мода, спорт, большие телевизоры, красивые машины, поездки в Лондон, Токио и Лос-Анджелес и много-много красивых женщин. За то ее и любим. Ну, и главное: только в нашем журнале вы найдете демо-диск для приставки. Если вы думаете, стоит ли покупать ту или иную игру, нет лучшего способа принять окончательное решение, чем попробовать ее собственно-ручно. Наш диск дает вам эту уникальную возможность.

ОЛЕГ КОРОВИН, главный редактор



CONTRIBUTORS



Евгений Закиров

Обозреватель, «Замочи
всех людей» (стр. 48)

Бесконечная череда игр по «популярным аниме» удивляет — ни капли оригинальности, зато стабильные продажи. И хоть бы один действительно интересный проект попался. Тем более для европейцев, где ни Gantz, ни Fullmetal Alchemist, ни Naruto не лицензированы и, наверное, никогда не будут. Но люди их покупают, люди этим интересуются. И плевать, что они никогда не видели One Piece. Сойдет и так.



Михаил Огородников

Арт-директор

Мы долго молча отступали...

А если серьезно, то ждать возможности вернуться к работе над журналом с логотипом PlayStation мне пришло больше трех лет — последний номер Official PlayStation Magazine, в создании которого я принимал самое непосредственное участие, вышел весной 2002 года. С тех пор в моей жизни произошло очень многое... И вот снова все прекрасно!

ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

и он сказал "ПОЕХАЛИ!"

В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ
БАЧИНСКИЙ И СТИЛИАВИН!



ИГРА ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

РЕАЛЬНОЕ МОЧИЛОВО НАЧИНАЕТСЯ ОСЕНЬЮ!
www.destroyallhumansgame.com



PlayStation 2



THQ
www.thq.com

Нашу продукцию вы всегда сможете
найти в следующих магазинах:

ОЭЛЬДОРАДО

ТЕХНО-
СИЛА

ЭЛЕКТРО-
ПЛАЗА

ВИДЕО-ЛЕНД

© 2002 THQ Inc. All rights reserved. Published by Psygnosis Studios, LLC. "Psygnosis" and the "Psygnosis logo" are trademarks and/or registered trademarks of Psygnosis Studios, LLC, and are registered under license by THQ Inc. Destroy All Humans! and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

092

НАЧНІТЕ
С ЭТОЙ
СТАТЬИ!

10 мифов о PlayStation 2

СНИМАЕМ ЛАПШУ С УШЕЙ

098

Resident Evil:

Биография
праородителя
зла



SPY

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PLAYSTATION 2 И PSP

- 010 SSX ON TOUR
ДОЖДЬ И ГРЯЗЬ, А МЫ НА ЛЫЖАХ
- 012 FINAL FANTASY XII
ОЖИДАНИЕ ЗАТЯГИВАЕТСЯ
ЕЩЕ НА ГОД
- 015 URBAN REIGN
NAMCO ПРЕДЛАГАЕТ ВООРУЖИТЬСЯ
КУВАЛДАМИ И БЕЙСБОЛЬНЫМИ БИТАМИ
- 016 BULLY
ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ: НЕ ЗАБУДЕМ,
НЕ ПРОСТИМ

monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

- 020 SOUL CALIBUR III
- 024 RESIDENT EVIL 4
- 027 BLACK
- 028 JAK X: COMBAT RACING
- 030 SPARTAN: TOTAL WARRIOR
- 032 THE GODFATHER
- 034 DARKWATCH
- 036 THE WARRIORS
- 037 CODED ARMS
- 038 KINGDOM HEARTS II
- 040 SHADOW OF THE COLOSSUS
- 042 CASTLEVANIA:
CURSE OF DARKNESS
- 044 METAL GEAR ACID
- 045 WIPEOUT PURE
- 046 THE SUFFERING:
TIES THAT BIND
- 047 GAUNTLET:
SEVEN SORROWS



review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



048

COVER STORY

«Замочи всех Людей!»

060 GOD OF WAR

064 KILLER7

066 BURNOUT REVENGE

070 SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

074 TEKKEN 5

078 187 RIDE OR DIE

080 JUICED

081 FANTASTIC 4

**082 WORMS 4:
MAYHEM**

083 MADAGASCAR



**060
GOD OF WAR**



**064
KILLER7**



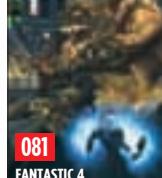
**066
BURNOUT REVENGE**



**070
SHIN MEGAMI TENSEI:
LUCIFER'S CALL**



**074
TEKKEN 5**



**081
FANTASTIC 4**



**082
WORMS 4:
MAYHEM**



**083
MADAGASCAR**

replay

ПОМОЩЬ В ПРОХОЖДЕНИИ ЛУЧШИХ ИГР

084 «ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!»

Мочить людей не так просто, как может показаться на первый взгляд.

086 KILLER7

Выход из сюрреалистического лабиринта совсем рядом. Только руку протяни.

**088 SHIN MEGAMI TENSEI:
LUCIFER'S CALL**

Жизнь после апокалипсиса куда интереснее, чем мы думали.



104 Hardware

Обзоры «железных» новинок

104 LOGITECH DRIVING FORCE PRO

**105 LOGITECH CORDLESS
ACTION CONTROLLER**

106 SHARP LC 15SH1E

**107 SONY PLAYSTATION 2
REMOTE CONTROL**



108 Mediateque

Рецензии на кино и музыкальные новинки

108 КИНО

110 МУЗЫКА

ПОПРОБУЙТЕ УЖЕ САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ДЕМО-ВЕРСИИ ЭТОГО МЕСЯЦА!



Демо-версия
Burnout Revenge —
настоящий подарок небес.
Во всяком случае для тех,
кто до сих пор сомневается,
нужна ли ему эта игра. Од-
нако практически невоз-
можно представить,
как можно устоять перед
соблазном отправиться
в ближайший магазин по-
сле нескольких минут, прове-
денных с этой гонкой.

Однако *Burnout Revenge* —
очевидный хит. С ним все
понятно. Куда более таин-
ственным проектом оказал-
ся *Fahrenheit*. Не удивляй-
тесь, если вы до сих пор ни-
чего или почти ничего не
слышали об этой игре. Раз-
работчики о ней почти ни-
чего и не рассказывали.

Тем не менее, ее релиз ста-
нет одним из самых яр-
ких событий осени. Конечно,
авантюры никогда не были
массовым жанром.

Но *Fahrenheit* и не задумы-
вался как «попкорновый
блокбастер». Это интерес-
нейший психологический
триллер, созданный в луч-
ших традициях европейско-
го кинематографа.



Олег Коровин,
главный редактор



BURNOUT REVENGE

Узнать сладкий вкус мести вы можете уже сейчас. Поверьте, спаще чем в *Burnout Revenge* он уже не будет. О том, почему стоит воспитывать в себе неуловимого мстителя, читайте на странице 66.



СЕЙЧАС!



82

CONFLICT GLOBAL TERROR

Объявляя войну с террором на всех фронтах, небезызвестный вам президент небезызвестной сверхдержавы, наверное, и не предполагал, что активнее всего она будет идти на фронтах виртуальных.



83

CRASH TAG TEAM RACING

Дело Краша живет и процветает. Если вы соскучились по сумасшедшим гонкам и безумным персонажам, больше причин для грусти нет. Только не забудьте закупиться пиццей и позвать друзей.



84

EVERYBODY'S GOLF

У большинства из нас дома лежит не так уж много симуляторов гольфа. У некоторых из нас — о ужас! — их нет вообще. Тем любопытнее взглянуть на в высшей степени «правильную» игру этого жанра.



85

FAHRENHEIT

Помяните наше слово, Fahrenheit совершил революцию в жанре adventure. Ждать ее еще больше нет решительно никаких сил. К счастью, у вас есть уникальная возможность пройти первую главу игры уже сейчас.



86

S.L.A.I.

Если вы ценитель жанра роботосимуляторов, S.L.A.I. вам пропускать никак нельзя. Да и в общеобразовательных целях интересно посмотреть на экзотический проект из-за океана.



87

WILD WATER ADRENALINE

Симулятор экстремальных водных видов спорта — это экстремально само по себе. Проект, конечно, рассчитан на очень специфическую аудиторию, но когда еще поведется посмотреть на такую гиковину?

И это еще не все...

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОНТЕНТ НА НАШЕМ DVD



Spy

Buzz: The Music Quiz

City of the Dead

Tom Clancy's Ghost Recon 3: Advanced Warfighter

Peter Jackson's King Kong

Monitor

America's Army: Rise of a Soldier



Heroes of the Pacific

Okami

Prince of Persia 3

Stargate SG1

Comedown

Tony Hawk's American Wasteland

Replay

Downloader

Goal of the Month 64

SPY

SSX ON TOUR

00:25.56

На трассах замечены деревья неизвестной породы.

- 64.697

2ND
1/2

ДОЖДЬ И ГРЯЗЬ, А МЫ НА ЛЫЖАХ!

В SSX ON TOUR РАЗРАБОТЧИКИ ОТКАЗАЛИСЬ ОТ ОДНОЙ
ИЗ ОСНОВОПОЛАГАЮЩИХ ТРАДИЦИЙ SSX



В наш век тотального космополитизма и отказа от старых предрассудков *Electronic Arts* предлагает сноубордистам и лыжникам забыть о былых идеологических разногласиях и вместе рассекать по склонам. Да, в *SSX on Tour* можно кататься не только на сноуборде, но и на горных лыжах. Причем еще не факт, что будет интереснее. Разработчики грозятся сделать такую физическую модель, что даже хардкорных сноубордистов езда на лыжах должна будет как минимум заинтересовать.

Так как перед нами *SSX*, в банальную гонку или трюковой симулятор он не может превратиться ни при каких условиях. Для победы придется выполнять немыслимые задания и изобретать умопомрачительные комбо.

Самое замечательное — на склонах появятся чайники. Много! Их можно будет ронять в сугробы, сталкивать друг с другом и вообще всячески демонстрировать, что они чужие на этом празднике жизни. В общем, ждем зимы. ■■■

ARMORED CORE

ТРИУМФ РОБОТОТЕХНИКИ

НОВАЯ ЧАСТЬ
ARMORED CORE
СКОРО ПОЯВИТСЯ
В ПРОДАЖЕ

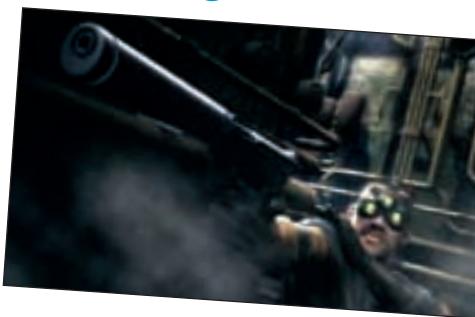


В октябре должна выйти новая часть нестареющего сериала *Armored Core*, получившая подзаголовок *Nexus*. Как и стоило ожидать, она не будет сильно отличаться от предыдущих частей, однако нам обещают невиданные доселе возможности по кастомизации боевых роботов, а также открытую структуру миссий и нелинейный сюжет. Егда ли этого будет достаточно, чтобы привлечь к сериалу новых фанатов, но его давние поклонники обижены не будут. ■



Варианты настройки робота неисчислимые.

Модели роботов традиционно роскошны.



И ЭТО ВСЕ О НЕМ ИГРОФИЛЬМОВ ПРИБЫЛО

DreamWorks собирается купить права на создание фильма по лицензии *Splinter Cell*. До сих пор над картиной работала Paramount Pictures. Актёрский состав и дата выхода фильма пока неизвестны. ■

СЛОВО НЕ ВОРОБЕЙ КТО ПОСПОРТИТ?

Изуми Каваниси, руководивший созданием PSP, в интервью японскому журналу Famitsu сказал, что «было бы здорово, если бы владельцы PSP могли общаться друг с другом, используя видео и голосовой сигнал». Таким образом, не исключено, что в скором времени в продаже появится аксессуар наподобие EyeToy для PSP. ■



ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА «ПАХТАКОР» — ЧЕМПИОН!

Стараниями Electronic Arts на обложке *FIFA 2006* появятся Уэйн Руни и Рональдиньо. Впрочем, все уже привыкли, что на обложках игр этого сериала уже давно красуются исключительно футбольные звезды первой величины. ■



БОЖЕСТВЕННЫЙ ДРУГ ВАТМАН'А

UNIVERSAL PICTURES КУПИЛА ПРАВА НА ЭКРАНИЗАЦИЮ GOD OF WAR



Продюсером фильма станет Чарльз Роувен, последней работой которого стал «Бэтмен: начало». *God of War* известна как одна из самых кровавых игр на PS2. Интересно, насколько точно режиссер будет придерживаться первоисточника в этом отношении. ■

► FINAL FANTASY XII

Руками не
трогать!

ДОЖИТЬ ДО МАРТА

**FINAL FANTASY XII
ВЫЙДЕТ В ЯПОНИИ ЛИШЬ
СЛЕДУЮЩЕЙ ВЕСНОЙ**



Square Enix в очередной раз отложила *Final Fantasy XII*. На сей раз нам обещано, что она выйдет в марте 2006 года. В Японии. Если все будет проходить по обычному сценарию, пройдет еще 5-6 месяцев, прежде чем она появится в США. До Европы же она, очевидно, доберется ближе к 2007 году. Это ужасно. Но хуже всего то, что Square Enix отлично знает, что ей это все равно сойдет с рук.



S.L.A.I.: STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL

РОБОТЫ НА МАРШЕ

КОНАМИ СНОВА ВВОДИТ МОДУ НА БОИ РОБОТОВ



S.L.A.I.: Steel Lancer Arena International — представитель уже несколько подзабытого жанра симулятора боевых

роботов. Подзабытого у нас, конечно. Японцы от них всегда были без ума... Игра представляет собой необычную смесь спрайтинга и экинса. Бои проходят в формате один на один. Сражаться мы будем, используя широчайший арсенал оружия. На деньги, заработанные в боях, покупаем апгрейды: оружие, броню и прочее. Особо богатые буратино смогут приобрести камуфляж, делающий робота фактически невидимым. Konami грозится выпустить игру в начале осени. ■■■



Главное, чтобы побольше всего взрывалось.



В чем-чем, а в зрелищности боям роботов не откажешь.



ДАЖЕ И НЕ ДУМАЙ...



SCEE VS. LIK SANG

СУД КАК СРЕДСТВО ВНУШЕНИЯ

Sony Computer Entertainment Europe подала в суд на популярный гонконгский сетевой магазин *Lik Sang* за то, что тот продавал PSP в Европу до ее официального запуска в этом регионе. Незадолго до этого *SCEE* уже судилась с несколькими британскими магазинами, которые также предлагали покупателям импортные PSP. ■■■

CODEMASTERS НА PSP НЕ ПОДВЕДУТ?

Codemasters объявила о том, что *Colin McRae Rally 2005 Plus* и *TOCA Race Driver 2* для PSP появятся в продаже одновременно с запуском портативной консоли в Европе. ■■■



НОВЫЙ РЕЗИДЕНТ СТАХАНОВ НЕРВНО КУРИТ В УГЛУ

Resident Evil 4 выйдет 4 октября этого года. Это на несколько недель раньше, чем планировалось изначально. ■■■

МАРЛОН БРАНДО МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ?

Electronic Arts пообещала, что в *The Godfather* мы услышим голос Марлона Брандо, хотя и не все реплики дона Карлеоне будут произнесены его голосом, поскольку год назад актер скончался. ■■■

ДАЕШЬ 100 МЛН.! SONY СТАВИТ РЕКОРДЫ

Общее количество PlayStation 2, поставленных в магазины по всему миру, превысило 91 млн. Из них 37 млн. было поставлено в Северную Америку, 33,21 млн. — в Европу, 21,41 млн. — в Японию и другие азиатские страны. ■■■

ХАЛК ТОПТАТЬ! ХАЛК КРУШИТЬ!

THE INCREDIBLE HULK СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ НЕВЕРОЯТНЫМ



Представьте себе *GTA*, где вместо слабака и рохли, не способного даже автобус поднять с земли, вы управляете зеленым дуболомом, который может голыми руками разрушить целый город. Представили? Значит, вы уже знаете, каким будет *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*. Никаких уровней, никаких ограничений. Разработчики оставляют Халка один на один с беззащитным городом. Сюжетные миссии и побочные задания, конечно, будут, но кому они нужны, когда столько всего можно растоптать и сокрушить? ■■■



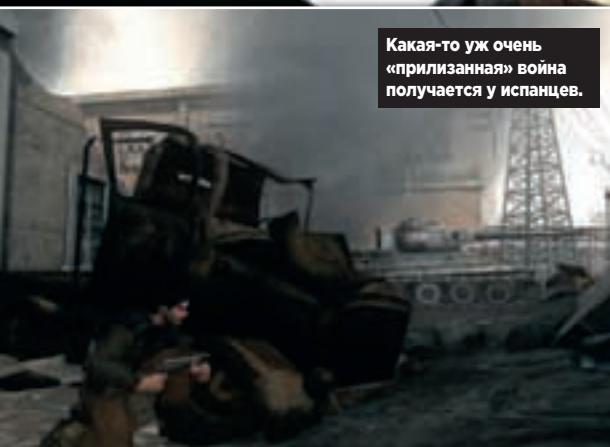
ВТОРАЯ МИРОВАЯ ПО-ИСПАНСКИ

PYRO STUDIOS ГОТОВИТ ОЧЕРЕДНОЙ КОМАНДНЫЙ ШУТЕР – COMMANDOS: STRIKE FORCE



Испанская команда *Pyro Studios* известна как создатель сериала *Commandos*. Впрочем, до недавнего времени она была известна исключительно как разработчики игр для PC. Теперь она хочет превратить свой сериал в консольный тактический шутер. Сам по себе он, видимо, будет неплох. Однако очень немногим владельцам PS2 название сериала говорит хоть о чем-то. Если же рассматривать проект как самостоятельную игру, он решительно ничем не отличается от прочих шутеров про Вторую мировую. Не то чтобы это мешало им хорошо продаваться... ■

Сделать тактический шутер для PS2 – это вам не поле перейти...



Какая-то уж очень «прилизанная» война получается у испанцев.



Можно подумать, что это тюрьма.



Кого только не встретишь ночью на улицах Лондона.



Интерьеры возмутительно роскошны.

S.A.S. РАБОТАЕТ НА KONAMI

ГРЯДЕТ НОВЫЙ
РЕАЛИСТИЧНЫЙ
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР –
THE REGIMENT



Не так давно Konami анонсировала *The Regiment* – ее ответ на *Rainbow Six: Lockdown*. На бумаге различия между играми пренебрежимо малы. При этом обе могут стать настоящими хитами. В *The Regiment* мы играем за сотрудника британской службы S.A.S., возглавляющего отряд из четырех человек. Разработчики *The Regiment* тесно сотрудничают с реальной S.A.S., так что игра должна получиться предельно реалистичной.

Особую пикантность *The Regiment* придает тот факт, что действие ее разворачивается в Лондоне, где нам предстоит уничтожать террористов, спасать заложников и обезвреживать бомбы. В свете последних событий трудно предположить, как британцы воспримут игру и не будет ли она отложена. ■

► URBAN REIGN

С КУВАЛДОЙ В ОБНИМКУ

URBAN REIGN – «ПРАВИЛЬНЫЙ» СИМУЛЯТОР
УЛИЧНОГО МОРДОВАЯ



Так Данте будет выглядеть в сорок.



Даже и не скажешь,
кому больнее.



Вечер пятницы –
народ гуляет.



«От создателей *Tekken* и *Soul Calibur*», — гласит надпись в рекламном ролике. После ее появления нам демонстрируют такое, что ни *Tekken*, ни *Soul Calibur* даже и не снилось. Там, если нам не изменяет память, не было сцен, где бы пятеро

амбалов избивали шестого, повалив его на асфальт. При этом в руках у амбалов биты, трубы и кувалды... *Urban Reign*, конечно, не самая жестокая игра на PS2 (*Manhunt* переплюнуть сложно), но Namco определенно полна решимости показать нам, что такое настоящие уличные разборки. ■

BULLY

ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ: НЕ ЗАБУДЕМ, НЕ ПРОСТИМ

BULLY РИСКУЕТ ЗАТМИТЬ GTA
ПО ЧАСТИ СКАНДАЛЬНОСТИ

Красавец,
спортсмен
и комсомолец.



Ботаники в бри-
танских школах,
очевидно, не так
безобидны, как
кажется.



Евва ли найдется
человек, которому
бы не был знаком
этот типаж.



Rockstar анонсировала очередной проект-бомбу — *Bully*. Концепция проста до смешного. Нам предстоит играть за школьного бычару, которого хлебом не корми — дай позадирать тех, кто младше и слабее. Отбиение завтраков в столовой, подкарауливание беззащитных жертв в коридорах с последующим окунанием головой в унитаз — все это *Bully*. Понятно, что Rockstar просто нужен очередной скандал, благодаря которому игра и продастся. Понятно, что, если воспринимать тематику игры всерьез, веселого в ней мало. Но очевидно и то, что Rockstar даже не пытается намекать на серьезность происходящего. Без всяких сомнений, *Bully* получит рейтинг 18+ (и в куче стран будет запрещена). Но, сумасшествует, именно на взрослую публику она и ориентирована. Вернуться в золотые школьные годы и побить грозой округи — соблазн, против которого мало кто устоит. Британские общества по борьбе с насилием в школах уже выразили протест, заявив, что Rockstar предлагает смеяться над тем, из-за чего некоторые дети хотят покончить с собой. Таким образом, Rockstar добилась желаемого на все сто. Игра сникната скандальной известностью задолго до релиза. Выходит *Bully* в октябре. Хотя куда удачнее было бы приурочить ее релиз к началу учебного года. ■■■



НОВАЯ ПРОШИВКА ДЛЯ ЕВРОПЕЙСКОЙ PSP

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И НОВАЯ ГОЛОВНАЯ БОЛЬ ДЛЯ ПИРАТОВ

PSP поступит в продажу в Европе с прошивкой версии 2.0. Таким образом, портативная консоль изначально будет позволять пользователям использовать веб-браузером, передавать фотографии с помощью беспроводного соединения, а также будет снабжена многими другими полезными функциями, которые не были доступны в более ранних версиях прошивки. Кроме того, будет исправлена ошибка, позволявшая пиратам запускать на PSP нелегальные копии игр с карт памяти. ■■■

THE MATRIX: PATH OF NEO

ПРОФЕССИЯ – ИЗБРАННЫЙ

THE MATRIX: PATH OF NEO НАКОНЕЦ-ТО ПОЗВОЛИТ ИГРАТЬ ЗА НЕО



Со времен Enter the Matrix спецэффекты изменились не сильно.



Никто так толком и не понял, почему же в *Enter the Matrix* нам не дали поиграть за Нео, но, к счастью, хотя бы теперь это упущение будет исправлено. Shiny Entertainment анонсировала *The Matrix: Path of Neo*. Нас ждут 50 уровней, на протяжении которых мы сможем поучаствовать во всех самых заметных эпизодах

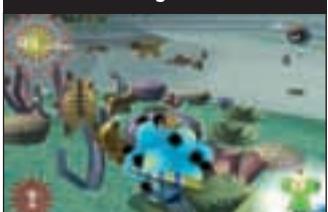
трилогии братьев Вачовски. Собственно, это все, что действительно стоит знать об игре. Если Shiny сможет довести до ума игровую механику и сделать графику поприличнее (и то, и другое в *Enter the Matrix* было не на высоте), фанаты «Матрицы» наконец-то получат игру, которая, вообще-то, должна была выйти как минимум лет 5 назад. ■



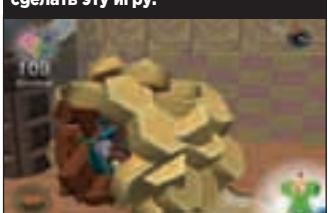
В начале уровня шарик смехотворно мал.



Katamari – это отдельная вселенная.



Только японцы могли сделать эту игру.



«Шарик» далеко не всегда имеет шарообразную форму.



Только ничему не удивляйтесь.



Эти ребята не боятся ничего. Кроме слова «террор».



Автомат-огнемет. Новая модель.

НЕТ ТЕРРОРУ!

CONFLICT: GLOBAL TERROR ПОЛИТКОРРЕКТНО ПЕРЕИМЕНОВАН



Эпидемия политкорректности продолжается. Симулятор борьбы с терроризмом *Conflict: Global Terror* переименован в *Conflict: Global Storm*. Что самое интересное – только на европейской территории. В США, очевидно, слово «террор» больше не является запрещенным за истечением срока давности последнего запрета. Зато Европа теперь наконец-то сможет спастись спокойно, зная, что игра называется, как и положено называться благообразному экшну.



Отряд ночных носорогов готов к выполнению задания.

ЕВРОПА ТОЖЕ ЛЮБИТ KATAMARI

ELECTRONIC ARTS СОБИРАЕТСЯ ВЫПУСТИТЬ WE LOVE KATAMARI В ЕВРОПЕ В 2006 ГОДУ

В то время как весь мир сходил с ума по *Katamari Damacy* и с нетерпением ждал сиквел – *We Love Katamari*, – европейцы оставались не у дел. Однако теперь *We Love Katamari* доберется и до нас стараниями *Electronic Arts*. Суть игры проста до гениальности. Мы управляем шаром, который притягивает к себе все, что находится вокруг, постоянно увеличиваясь в размерах. За несколько минут он разрастается до таких размеров, что к нему оказывается «прилеплен» целый город. Звучит безумно, но, кажется, не родился еще такой человек, которого бы эта концепция не увлекла. В начале 2006 года мы сможем убедиться в этом на собственном опыте. ■

L.A. RUSH

Стараниями West Coast Customs даже «Жигули» можно превратить в нечто приличное.



Как тачку ни прокачивай, развалиться она все равно может в момент.



УДАРИМ АВТОПРОБЕГОМ ПО ГОЛЛИВУДУ

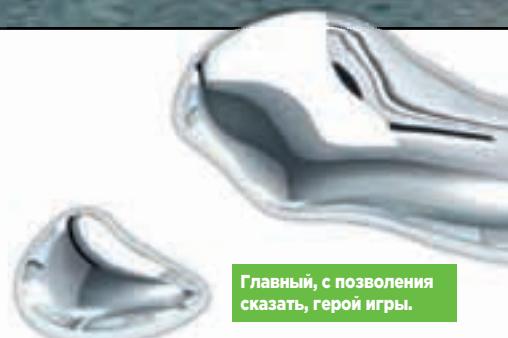
L.A. RUSH ПРЕТЕНДУЕТ НА ТО, ЧТОБЫ СТАТЬ САМОЙ МОДНОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРОЙ



L.A. Rush продолжает подзабытую серию *Rush*. Как несложно догадаться, на этот раз действие игры разворачивается в Лос-Анджелесе. Половину рабочего времени разработчики потратили на то, чтобы воссоздать город во всем его многообразии. Вторая половина времени ушла на то, чтобы уговорить ребят из *West Coast Customs* принять участие в создании игры. В результате наши авто в *L.A. Rush* будут прокачивать те самые парни из «Тачки на прокачку». Более того, виртуальных автослесарей даже озвучивать будут их реальные прототипы. Ласковые гоночные франаты уличных гонок должны быть в восторге. ■■■



Все ушли на фронт, поэтому свет в сомах и не горит.



HEAVY METAL!

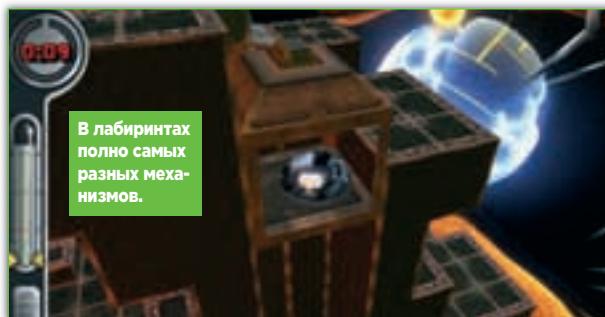
СКОРО МЫ ВСЕ ПОДСЯДЕМ НА MERCURY



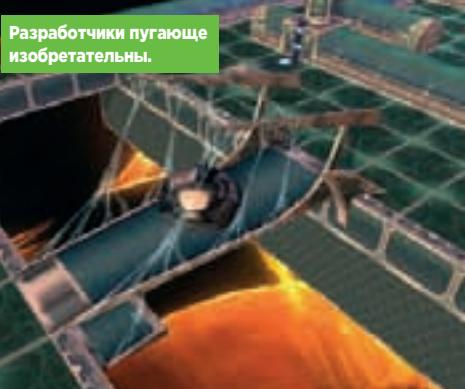
Одна из самых интересных игр, которые должны выйти вместе с европейской версией PSP, будет *Archer Maclean's Mercury*. Это сумасшедшая головоломка, где мы должны провести шарик из ртути по висящему над пропастью лабиринту, полному ловушек. Главная прелесть в том, что ртуть, как все мы прекрасно знаем, жидкая. С этим связаны все сложности. «Шарик» не просто может утечь не туда, куда надо. Он может разделиться на две, его может засосать в ловушку, он может «разбиться» и т.д. Фактор агрессивности у игры обещает быть просто невероятным. ■■■



Никакая Lumines не сравняется с Mercury по красоте.



В лабиринтах полно самых разных механизмов.



Разработчики пугающе изобретательны.

monitor

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ



Когда же мы наконец дождемся Resident Evil 4, будь он трижды прекрасен?! Ей-богу, сил уже никаких нет. Уже хочется собственными глазами взглянуть на всю эту красотицу. Да и вообще, Resident Evil без зомби должен быть в высшей степени занятен.

Ничуть не меньше интригует и The Godfather. Игру мы не увидим еще довольно долго, и именно это заставляет строить предположения на ее счет с удвоенной энергией. Будет ли это GTA во вселенной The Godfather, или Electronic Arts решит сделать проект больше похожим на The Getaway? В принципе, уж если кому и под силу тягаться с Rockstar, то именно Electronic Arts. До сих пор клоны GTA выходили от издавателей рангом куда как пониже. Быть может, вскоре мы выясним, что Rockstar отнюдь не единственный законодатель мог в юю же созданном жанре... Хотя не исключено и то, что EA просто выкатит очередной попкорновый блокбастер, который будет хорошо продаваться, но не будет представлять решительно никакой ценности для индустрии.



SOUL CALIBUR III

ПРОРЫВА В ЖАНРЕ НЕ СОСТОИТСЯ, НО ДВЕ ГРУДАСТЫХ КРАСАВИЦЫ БУДУТ ТОЧНО. ДЛЯ SOUL CALIBUR ЭТО УЖЕ МНОГО. ПОТОМУ ЧТО ИГРОВАЯ МЕХАНИКА БЫЛА ДОВЕДЕНА ДО СОВЕРШЕНСТВА ЕЩЕ ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ.

020

024

RESIDENT EVIL 4

Horror наконец-то стал Survival. Отыхать некогда, зато всегда есть, куда бежать...

028

JAK X: COMBAT RACING

Приятной отличительной чертой сериала является то, что выглядит он с каждым разом все краше...

032

THE GODFATHER

Уникальное переложение знаменитой гангстерской кинотрilogии на игровые рельсы.

034

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

Ковбойское оружие, плюс магия, лошади, багги...

038

KINGDOM HEARTS II

Одна из самых милых и добрых JRPG всех времен становится красивее, удобнее и масштабнее.

040

SHADOW OF THE COLOSSUS

Новый гениальный проект от создателей ICO. Экшен и хардкорная автентичность в одном фраконе.

042

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Трехмерная графика и сильная RPG-составляющая.

ПЛЮС

027

BLACK

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

THE WARRIORS

CODED ARMS

METAL GEAR ACID

WIPEOUT PURE

THE SUFFERING: TTB

GAUNTLET: SEVEN

SORROWS

030

036

037

044

045

046

047





ИЗДАТЕЛЬ SCEI | РАЗРАБОТЧИК NAMCO | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ [HTTP://SOULCALIBURS.NAMCO.COM](http://SOULCALIBURS.NAMCO.COM) | ДАТА ВЫХОДА Октябрь 2005 ГОДА

SOUL CALIBUR III

СЕРДЦА ТРЕХ

➤ Мы, конечно, пожурим Namco за излишний консерватизм (а то и леность) — все-таки очень хочется, чтобы Soul Calibur рос наг собой и развивался, — но народная любовь к этому сериалу столь безгранична, что пока его создателям можно простить практически все. Во всяком случае, покуда они продолжают выпускать новые части файтинга.

После первой же демонстрации Soul Calibur III публике, когда проект наконец-то можно было попробовать в действии, стало очевидно, что Namco решила оставить игровую механику в покое на пару лет и вообще ничего в ней не менять. Даже Namco'вский же Tekken — и тот эволюционирует. По чуть-чуть, но все-таки... Очевидно, в глазах издателя Soul Calibur и так является воплощением совершенства. Если вспомнить, какими тиражами разошлись первая и вторая части сериала, с ней в чем-то даже можно согласиться.

ВСЕПОБЕЖДАЮЩИЙ ХЕНТАЙ

Для любого знатока любого файтинг-сериала главная причина купить очередную его часть — новые бойцы, которых разработчики туда добавляют (мало найдется игровых трагедий дреиннее этой). Пока все указывает на

то, что персонажи, которые дебютируют в Soul Calibur III, не пошатнут баланс так, как это сделали некоторые новички во второй части (не будем показывать пальцем...). Namco — очень хочется верить — учла ошибки прошлого и подошла к процессу создания бойцов бережнее. Но без мини-революции все равно не обошлось. На сей раз — в области дизайна. Хотя все трое новых бойцов надолго приковывают к себе взгляд, Засаламел легко вписывается в группу уже завоевавших уважение геймеров персонажей. После Волго, Астората и Йосимицу темнокожий качок с косой уже не особенно удивляет. Другое дело Тира и Сэцка. Необычное оружие, которое используют девушки, бросается в глаза лишь во вторую очередь. Первым же делом на себя обращает внимание их одежда и... формы. Очевидно, разработчики из Namco провели немало бессонных ночей, изучая сериал Dead or Alive (DOA2: Hardcore хоть и вышла несколько лет назад, до сих пор свежа в памяти). Еще более очевидно, что время не было потрачено зря. Если до сих пор в числе главных достоинств сериала были гениальный versus-режим и очень грамотно подобранные персонажи, то теперь к ним добавится еще и со вкусом поданный эротизм. Пока не настолько откровенный, как хотелось бы, но начало

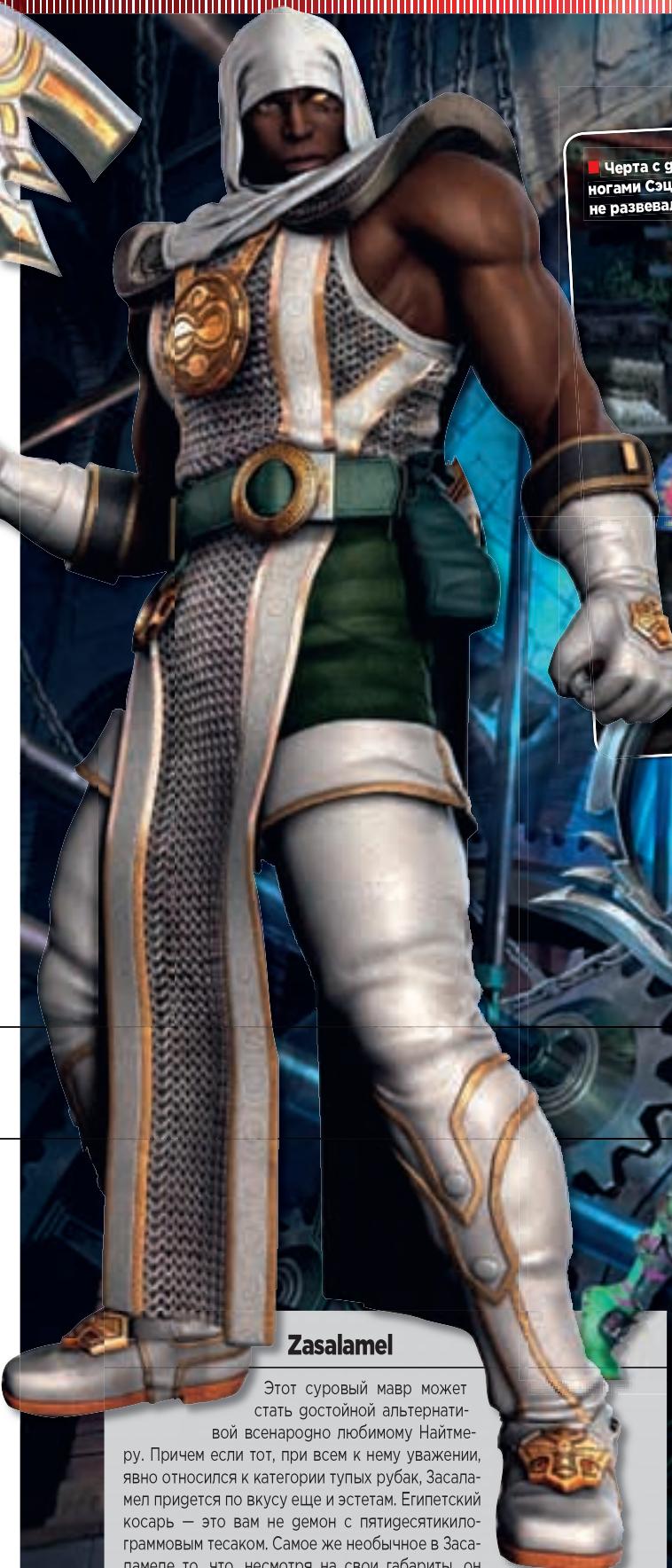


■ Мицуруги был и остается грозой Soul Calibur.



■ Прошли те времена, когда только Айви могла претендовать на звание секс-символа Soul Calibur.

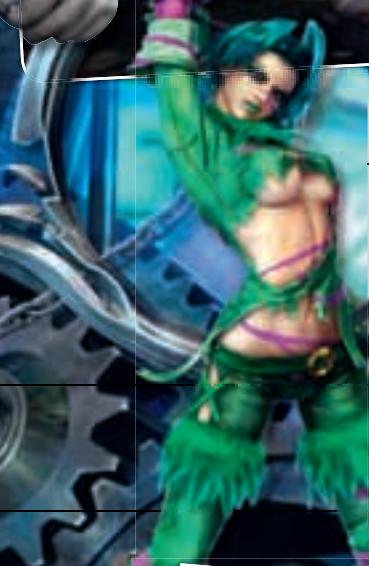
Ожидается через 1 Месяц
Октябрь 2005



Zasalamel

Этот суровый мавр может стать достойной альтернативой всемирно любимому Найтмеру. Причем если тот, при всем к нему уважении, явно относился к категории тупых рубак, Засаламел придется по вкусу еще и эстетам. Египетский косарь — это вам не демон с пятидесятикилограммовым тесаком. Самое же необычное в Засаламеле то, что, несмотря на свои габариты, он оказывается очень даже подвижным бойцом. Помимо скорости Найтмер ему точно не конкурент. Когда разработчики создавали боевой стиль Засаламела, за основу брались техники владения шестом. Однако тот факт, что в руках у персонажа все-таки коса, позволяет надеяться, что в его исполнении мы увидим немало действительно оригинальных приемов.

Черта с два бы мы любовались ногами Сэцки, если бы кимоно так не развевалось.



Tira

Из всей троицы новых персонажей о Тира известно больше всего. Первое и главное: она использует юла ли не самое необычное оружие, которое когда-либо встречалось в файтингах. Гигантский шипастый металлический обруч по части оригинальности затмевает даже «раздвижной» меч Айви. При этом по технике боя Тира больше похожа на бойцов-мужчин. То есть она двигается медленнее, чем большинство девушек в Soul Calibur III, а ее удары могут наносить значительный урон противнику.

Но значимость всего этого, конечно, меркнет по сравнению с тем фактом, что столь шикарной груди, как у Тиры, в этом сериале мы еще не видели никогда. Девушка просто обречена на всенародную любовь.



Вот уж что-что, а парировать удар такого топора «веревочным» мечом невозможно по определению.



■ Темнокожий бугай против женщины — очень неполит-корректная схватка.

monitor

PlayStation.2

РЕЗЮМЕ: Прорыва в жанре не состоится (не то чтобы нам его кто-то обещал...), но две грустных красавицы будут точно. Для Soul Calibur это уже много. Потому что игровая механика была доведена до совершенства еще во второй части.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО ЖЖЕТ!

положено. Если уж даже Сэцка, облаченная в кимоно, которое, по идее, должно закрывать решительно все, выглядит столь провокационно, серьезность намерений разработчиков не вызывает сомнений.

СДЕЛАЙ САМ

Несмотря на то, что Soul Calibur III уже можно потрогать, о versus-режиме пока судить рано. Плох он быть не может, потому как речь все-таки идет о Soul Calibur. О том же, насколько он хороший, поговорим после релиза. А вот что действительно приятно, так это то, что расширяется список доступных игровых режимов.

Главный козырем Soul Calibur III станет редактор, в котором мы сможем создать собственного уникального персонажа. Пока разработчики никому не давали опробовать это чудо инженерной мысли. Можно лишь предположить, что редактор будет представлять собой конструктор, позволяющий из готовых блоков «построить» будущего чемпиона. Интереснее всего, конечно, как же доморощенный боец будет драться. Здравый смысл подсказывает, что нам придется просто выбрать один из уже существующих боевых стилей. Хотя не

исключено, что нам и здесь дадут хоть какую-то свободу для творчества.

Хотя «солью» Soul Calibur III, естественно, будет многопользовательский режим, приятно, что разработчики так много внимания уделяют однопользовательским радостям. Одиночных режимов ожидается превеликое множество. Насколько интересны и полезны они будут, пока не скажем. Но Namco определенно не собирается давать нам скучать.

Выход Soul Calibur III не станет событием, столь же значимым для индустрии, как релиз первой части сериала. Игру просто тихо-мирно сметут с прилавков, и все. Причем она — вне всяких сомнений — будет того заслуживать. Просто если бы она стала не просто суперхитом, но еще и откровением в жанре, мы бы тоже не обиделись. ■ **Олег Коровин**

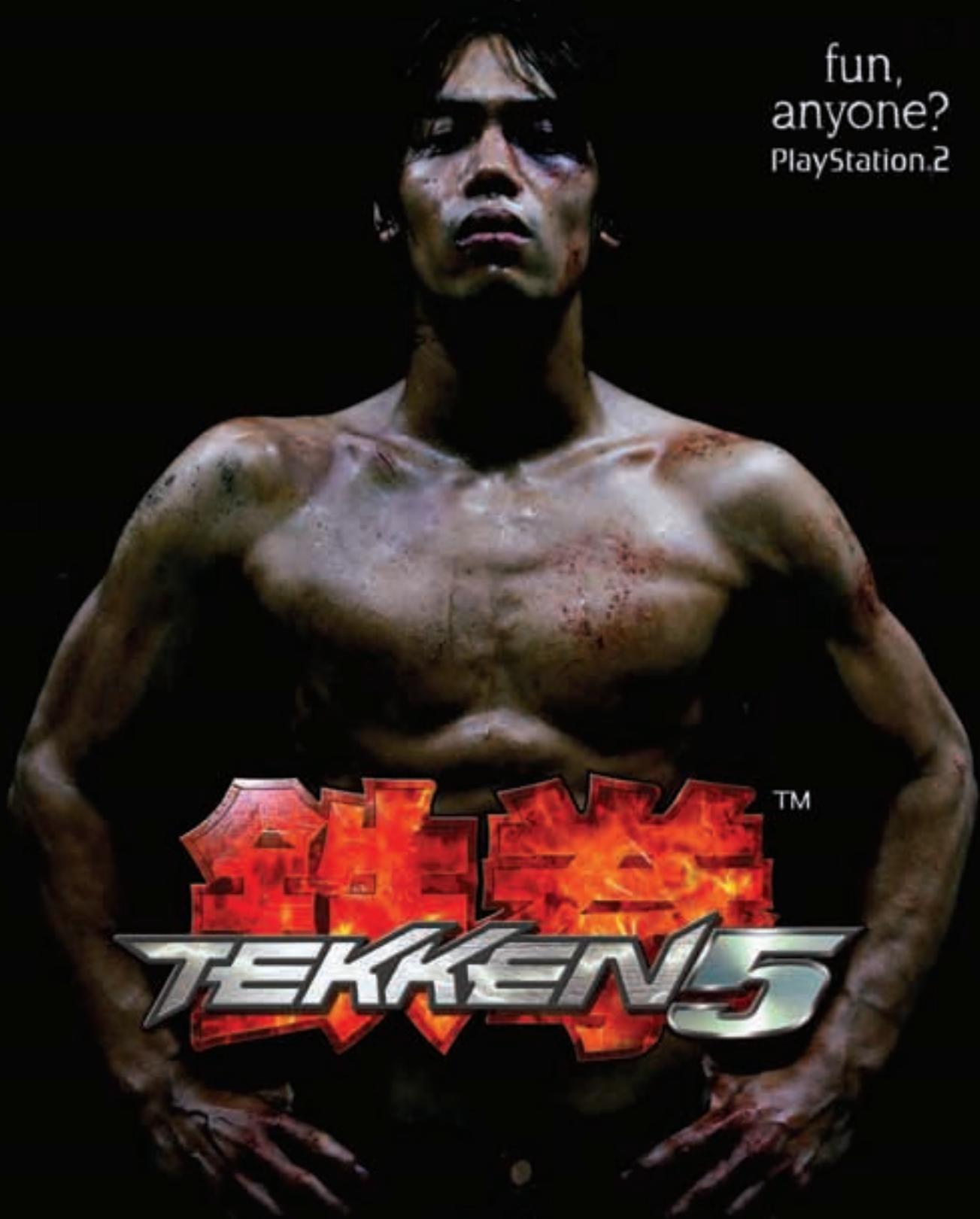
Setsuka

Сэцка — самый таинственный из всех новых персонажей. В статьке она выглядит просто сноубиательно. А вот в бою ее пока никто не видел. Оружие ей разработчики дали не такое оригинальное, как Тире и Засаламелу, однако катана, вынимающаяся из ножен-зонтика, все же куда интереснее, чем просто меч. Как именно будет использоваться зонтик в сражении, неизвестно. Но, видимо, как-то все же будет. Слишком большая и заметная это штука, чтобы сделать из нее простой бесполезный аксессуар.

■ Вдали от заливных египетских лугов Засаламел мається от безделья.



fun,
anyone?
PlayStation.2



TEKKEN™
TEKKEN 5

главный бой твоей жизни



PlayStation.2

www.tekken5.ru

namco



PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2005 Namco Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe Ltd. All rights reserved. Manufactured by Namco Ltd.

■ Да, ребята, я тоже смотрел «Легенду о Сонной Лощине».

ИЗДАТЕЛЬ САПСОМ | РАЗРАБОТЧИК САПСОМ | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CAPCOM.COM/RESEVIL4 | ДАТА ВЫХОДА Ноябрь 2005 ГОДА

RESIDENT EVIL 4

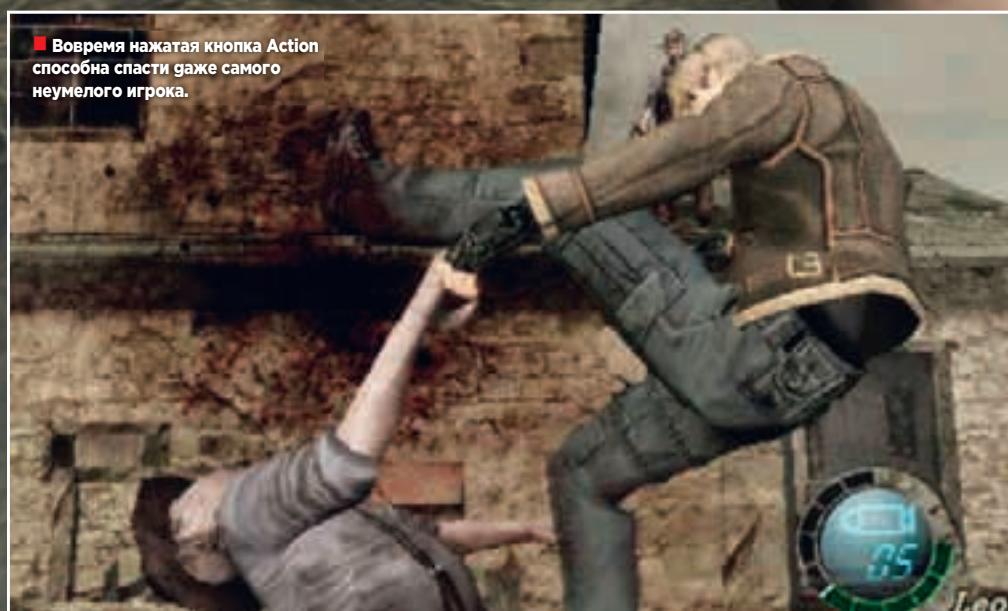
КЕННЕДИ НЕ УМИРАЕТ ДВАЖДЫ

> Триумфально прошествовав по всем платформам, серия Resident Evil за 10 лет не только не прекратила своего существования, но и бодро прорывается дальше. Счастливые владельцы «детских кубиков» проходят четвертую часть сериала по десятому разу, нам же, пользователям приставки от Sony, придется немного потерпеть. Но ничего, ожидание лишь разжигает аппетит, и, поверьте, оно будет вознаграждено в полной мере.

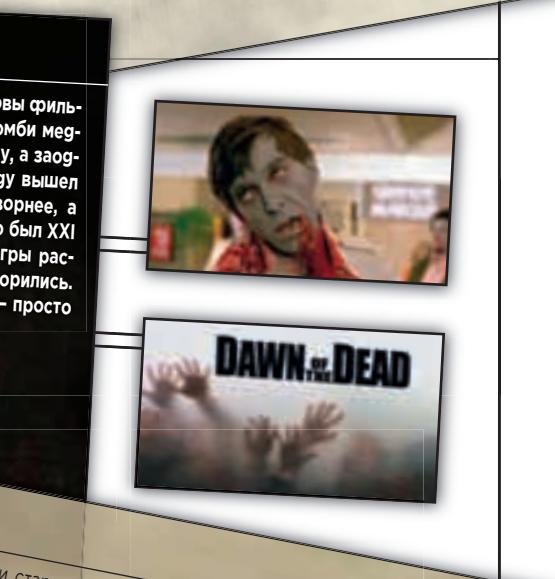
Пристегните ремни и приготовьтесь: зомби в привычном понимании больше нет. Все ушли на фронт. Сражаться мы будем... скажем так, с не совсем мертвыми, но все равно озлобленными и одурманенными непонятно чем гражданами. Зеленая кровь, освежеванные собаки и другие искусственные порождения зловредного вируса остались в прошлом. Теперь в моде гигантские троллеподобные существа, четырехлапые затейники с острыми зубами — короче, стандартный нестандарт в духе Сарсом.

■ Вовремя нажатая кнопка Action способна спасти даже самого неумелого игрока.

■ Короче, выхожу я из-за угла в центр зала...



Ожидается через 2 месяца
Ноябрь 2005



НЕЗАМЕНИМЫХ У НАС НЕТ

А все оттого, что зомби наконец-то уничтожены. Ракун Сити подвергли ядерной бомбардировке, корпорация «Амбрелла» ушла в небытие, а Леон Кеннеди, начинавший как патрульный полицейского департамента Ракун Сити, дослужился до правительенного агента США. Через шесть лет яростных тренировок его, знатного борца с Т-Вирусом, отправили в Европу на спецзадание. Дело в том, что неизвестные похитили дочь самого президента Соединенных Штатов, а последнее место, где ее видели — небольшая деревушка.

События разворачиваются стремительно: как только Леон прибывает в поселение, на него тут же нападают местные жители. Герой привычно отбивается от наседающей толпы и в процессе с облегчением понимает, что это не зомби монстры «зонтик-1». Но, к ужасу своему, он вдруг осознает, что имеет дело с разумными монстрами. Пусть мыслительный процесс у них примитивен, но он хотя бы не отсутствует, как



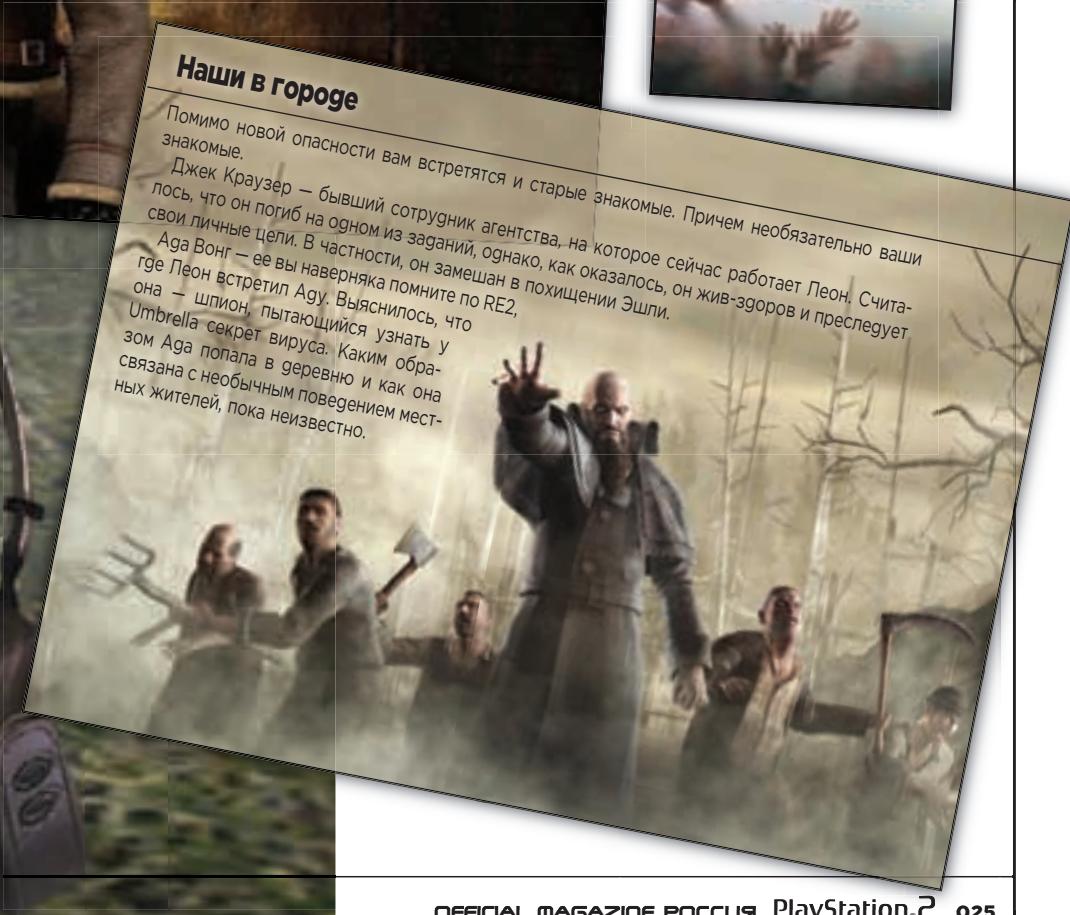
Лихорадка

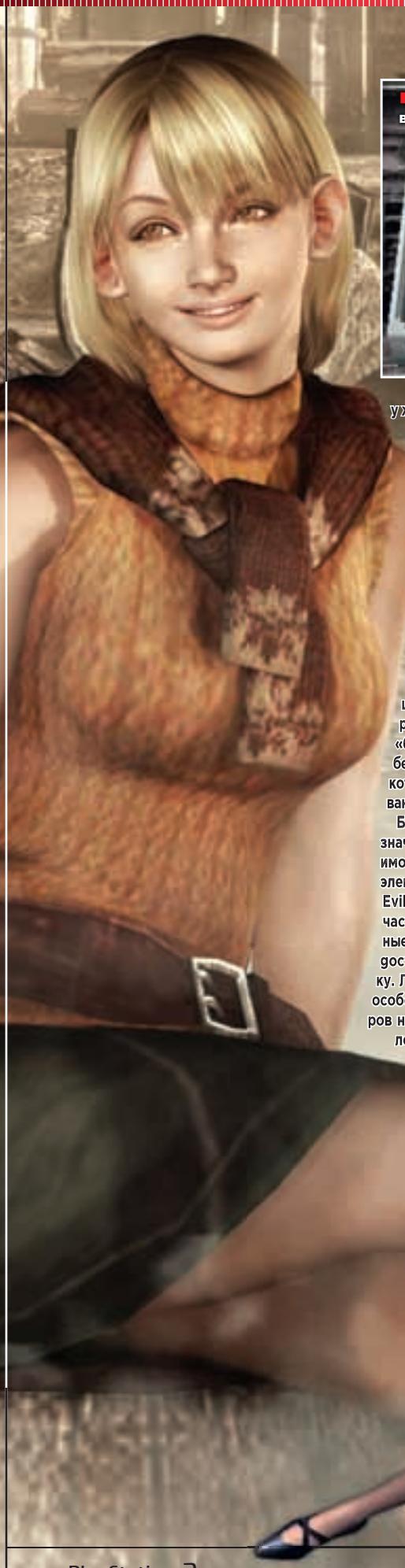
В середине семидесятых Dawn of the Dead заложил основы фильмов ужасов (а заодно и игроужасов на все времена). Зомби медленно ходили за героями и пытались изъесть из него сущу, а задорно и плоть. И оторвать конечности. Но в 2004 году вышел ремейк DotD, где зомби стали заметно проворнее, а герои... герои просто не успевали убегать. Это был XXI век, век высоких скоростей. Вот теперь и игры распрошались с наследием девяностых и — ускорились. Времена изменились. Игры вместе с ними — просто чуть-чуть опоздали.

Наши в городе

Помимо новой опасности вам встретятся и старые знакомые. Причем неизбежательно ваши знакомые. Джек Краузер — бывший сотрудник агентства, на которое сейчас работает Леон. Считается, что он погиб на одном из заданий, однако, как оказалось, он жив-здоров и преследует свои личные цели. В частности, он замешан в похищении Эшли.

Aga Вонг — ее вы наверняка помните по RE2, где Леон встретил Agu. Выяснилось, что она — шпион, пытающийся узнать у Umbrella секрет вируса. Каким образом Aga попала в деревню и как она связана с необычным поведением местных жителей, пока неизвестно.



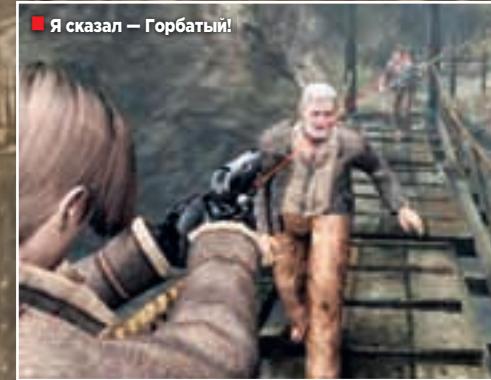


ужертв Т-Вируса. Теперь у мистера Кеннеди две задачи: отыскать и спасти Эшли (дочь президента), а заодно выяснить, что здесь, черт возьми, происходит.

ВЫЖИВАЕМ ДУЭТОМ

Важнейшее отличие четвертой части от предыдущих заключается в том, какая роль отводится главному герою. Если раньше мы не столько бегали от неповоротливых зомби, сколько охотились на них, то теперь все наоборот. Жители маленькой деревушки постоянно пытаются нас укокошить. У нас даже нет времени обдумывать дальнейшие действия. Главное в такой обстановке — не паниковать. Но это все цветочки, потому что когда под нашим контролем окажется Эшли, мы вообще останемся с одним ручным фонариком. Тут решающее значение приобретает холодный расчет и быстрота пальцев, которыми мы будем жать на кнопку «бежать». Представьте себе брошенную от испуга безоружную девушку, пугающуюся каждого шороха, которой нужно прокрасться мимо легиона зомбированных крестьян. Какое счастье, что у нее есть мы.

Благодаря большей «человечности» врагов, значительно расширился арсенал способов взаимодействия с ними. В Resident Evil 4 появились элементы stealth. Metal Gear Solid + Resident Evil? Именно так! Кроме того, довольно часто мы сможем выполнять комплексные контекстуальные действия, для чего достаточно нажать всего одну кнопку. Леон, например, может провести особо жестокую комбинацию ударов ногами и руками, уклониться от летящей в голову сковородки и так далее.



monitor

PlayStation.2

РЕЗЮМЕ: Horror наконец-то стал Survival. Отдыхать некогда, зато всегда есть, куда бежать. В перерыве между пробежками — краемся и молимся, чтобы чуткие полузомби нас не услышали.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

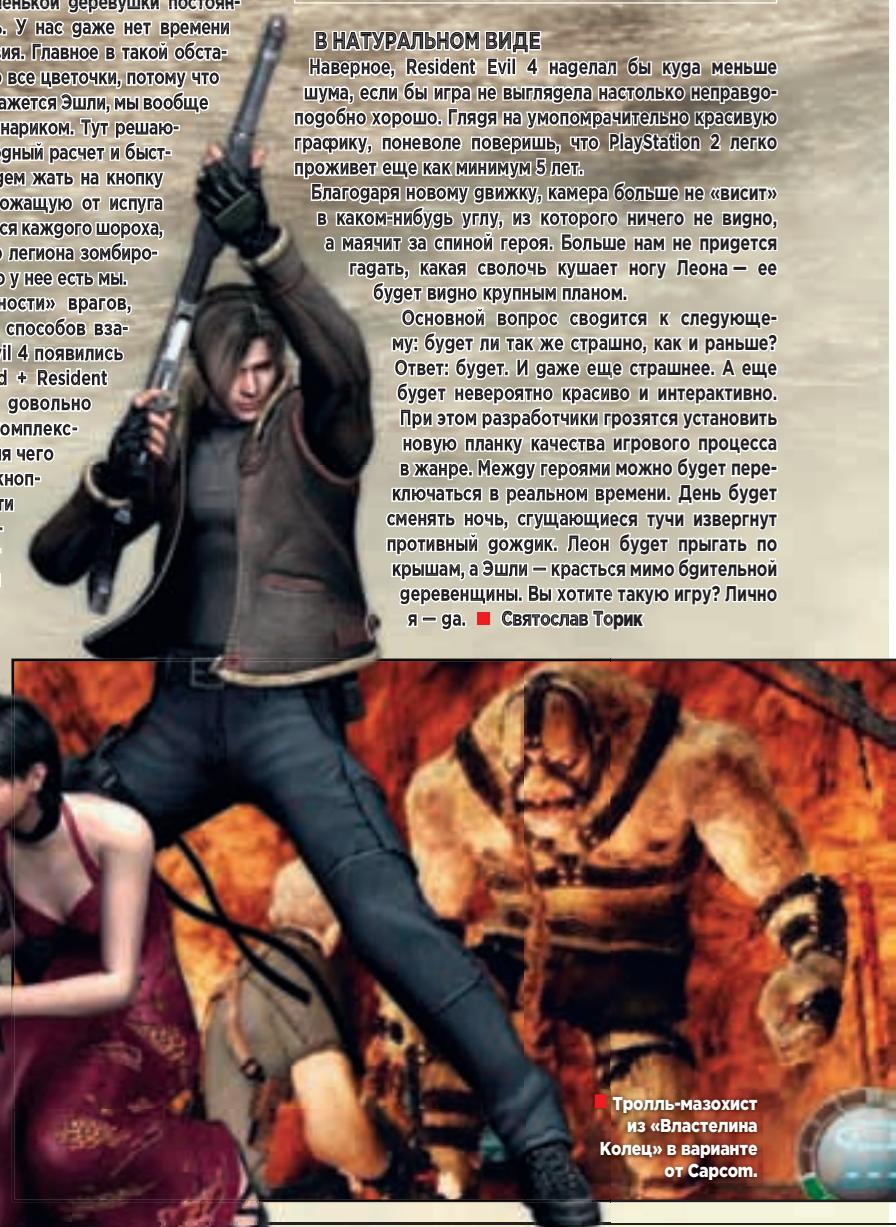


В НАТУРАЛЬНОМ ВИДЕ

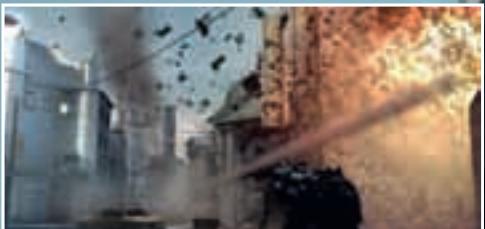
Наверное, Resident Evil 4 наделал бы куда меньше шума, если бы игра не выглядела настолько неправдоподобно хорошо. Глядя на умопомрачительно красивую графику, поневоле поверишь, что PlayStation 2 легко проживет еще как минимум 5 лет.

Благодаря новому свивжу, камера больше не «висит» в каком-нибудь углу, из которого ничего не видно, а маячит за спиной героя. Больше нам не придется гадать, какая сволочь кушает ногу Леона — ее будет видно крупным планом.

Основной вопрос сводится к следующему: будет ли так же страшно, как и раньше? Ответ: будет. И даже еще страшнее. А еще будет невероятно красиво и интерактивно. При этом разработчики грозятся установить новую планку качества игрового процесса в жанре. Между героями можно будет переключаться в реальном времени. День будет сменять ночь, сгущающиеся тучи извергнут противный дождик. Леон будет прыгать по крышам, а Эшли — красться мимо бдительной деревенщицы. Вы хотите такую игру? Лично я — да. ■ Святослав Торик



■ Тролль-мазохист из «Властелина Колец» в варианте от Capcom.



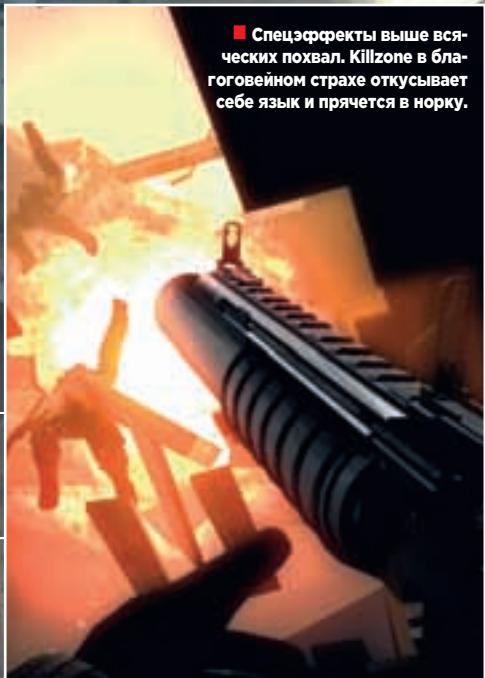
■ Видится мне, что преимущество на стороне противника. Сейчас героя накроют обломки, и никакая служба спасения ему не поможет.

ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS | РАЗРАБОТЧИК CRITERION GAMES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CRITERIONGAMES.COM | ДАТА ВЫХОДА ФЕВРАЛЬ 2006 ГОДА

BLACK АНГЛИЙСКИЙ ПАЦИЕНТ

► Шутеры на PlayStation 2 можно пересчитать по пальцам одной руки. Из самых интересных вспоминаются разве что Timesplitters: Future Perfect да не оправдавший ожиданий Killzone. Первый запомнился исключительно по уникальной атмосфере и отлично-му мультиплееру, последний — как первый командный экшн на этой платформе.

Разрабатываемый командой Criterion Games взрывной блокбастер Black, на первый взгляд, в этот ассоциативный ряд никак не вписывается. Обладая более чем внушительным графическим движком и невиданной доселе физической моделью, проект, тем не менее, анонсирован для консоли нынешнего поколения. Все говорит о том, что нас ждет настоящий шедевр — сомневаться в его успехе практически не приходится.



■ Спецэффекты выше всяческих похвал. Killzone в багровейном страхе откусывает себе язык и прячется в норку.

Игрок — секретный агент, закинутый в постсоветский Восточный Блок, должен отыскать и спасти своих коллег. Это, собственно, все, что нужно знать о сюжете — политические интриги, заговоры и прочие атрибуты негалекого будущего, придуманные британцами из Criterion, особой роли здесь не играют.

Во главу угла поставлен геймплей. Ни о каких шпионских вылазках речи не идет — наш агент, видимо, на то и секретный, что до поры до времени свободы ему лучше не видеть. Перемещаясь из точки «А» в точку «Б» (маршрут, кстати, подразумевает некую свободу выбора), он взрывает и рушит все, что подворачивается под руку. Уровень детализации — запредельный. Удачный выстрел из ракетницы — и колонна обрушивается на неуклюжих вражеских солдат. Обойма в бензобак — и весь локальный автопарк взрывается рождественским фейерверком. Красиво, дорого, со вкусом.

Совершенно точно можно сказать, что более технологически впечатляющего проекта на PlayStation 2 еще не было. И очень может быть, что больше и не будет. Criterion Games прыгнула выше головы. ■ Евгений Закиров

■ Наш герой — личность загадочная. Любой другой давно согнулся бы и не подавал признаков жизни. Уж не в горах ли Шотландии он родился 400 лет назад?



ЧИСТОСЕРДЧНОЕ ПРИЗНАНИЕ

Оторвать взгляд от неописуемо красивого заката, изображенного на скриншотах по соседству, трудно. Но еще труднее, сужу по словам ведущего дизайнера Criterion Кraigа Салливана, оторваться от самого игрового процесса. Дословно: он хочет, чтобы игра воспринималась как gun porn (смело, правда?) и никак иначе. Что он имеет в виду, бросаясь такими фразами, неизвестно. Но, согласитесь, интригует.



monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Красивый, взрывоопасный, хотя и не слишком вдумчивый экшн от талантливых разработчиков. Фактически, тот же Burnout, только с пушками вместо автомобилей.

ЖДЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО ЖЖЕТ!



ИЗДАТЕЛЬ SCEE | РАЗРАБОТЧИК NAUGHTY DOG | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SCEE.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

JAK X: COMBAT RACING

УШАСТЫЙ ЗА РУЛЕМ!

 Удивительно, но факт — почти все герои игр компании Naughty Dog уникальны. Вспомнить хоть сумасшедшего лиса из сериала Crash Bandicoot или кула более смурного, но оттого не менее необычного Джека, дебютировавшего в Jak & Daxter.

Рано или поздно всему хорошему приходит конец. Однако разработчики, рискуя однажды удачной идеей, обычно не спешат от нее отказываться. Так, всем известный Бандикут задействован на главных ролях не только в платформерах, но и в аркадных гонках, и в полноценных сборниках мини-игр. Кончилось же все, напомню, тем, что любимец публики был сослан к никому не известным разработчикам. С тех пор о нем почти никто ничего не слышал.

СОЛЬНАЯ КАРЬЕРА

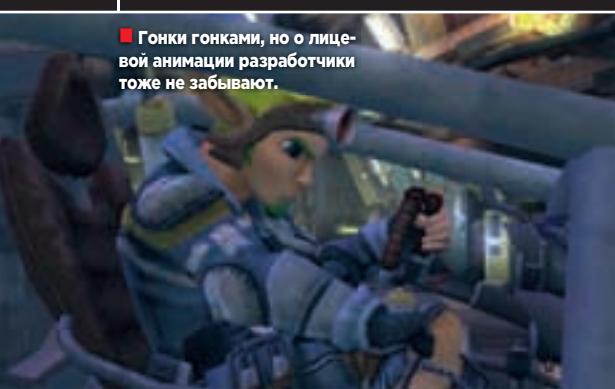
К счастью, если судить по свежим анонсам, ни Джеку, ни Декстеру подобная судьба не грозит. И если последний вот уже этой осенью предстанет перед нами в главной роли в новой трилогии платформеров, то Джек в скромном времени будет многим знаком исключительно по гоночной серии имени его же. С одной поправкой: это больше не детский Crash Team Racing, а нечто, напоминающее скорее... Twisted Metal!

Надо отметить, что гоночная составляющая занимала не последнее место и в оригинальной серии. Поэтому



■ Обычные гонки только называются таковыми. Стрелочки-указатели тому единственное подтверждение. До финиша не доедет и половина участников!

■ Гонки гонками, но о лицевой анимации разработчики тоже не забывают.



большая часть средств передвижения будет перенесена из предыдущих частей Jak & Daxter. Абсолютно все авто, согласно веяниям моды (назовите хотя бы одну современную игру жанра, где отсутствует тюнинг), можно настроить «под себя». Кроме замены двигателя, тормозов, колес и прочего, машину можно и раскрасить, сделав из нее настоящую конфетку.

Но это, конечно, фанатские мелочи. Главным и, по большому счету, решающим доводом в споре за победу является калибр установленной на машине пушки. В нашем распоряжении пулеметы, ракеты, лазеры, которыми, как и положено, мы выносим соперников с уровня. Другое дело, что и другие участники без дела не сидят и также активно стараются напакостить Джеку. Тут на помощь приходят разбросанные по уров-



ню power-up'ы. Они дают дополнительные очки брони, ускорение, а могут и починить разбитую вдребезги машину.

Основным преимуществом Jak X по сравнению с оригиналом является полноценный онлайн-режим, с обязательной системой кланов и командных заез-



■ Рано радуетесь. С таким же успехом на месте соперников может оказаться и сам Джек.

PSP + PS2 = EXCLUSIVE?

Если вы еще не являетесь счастливым обладателем PSP, то приближающаяся осень — самое время для приобретения оной. Покупать желательно сразу с уже упомянутым платформером Daxter. Ожидается (но не факт, что будет точно), что соединив обе игры, вы получите доступ к скрытым бонусам, вроде новых персонажей, машин и даже режимов.

Ожидается через **2 месяца**
Ноябрь 2005



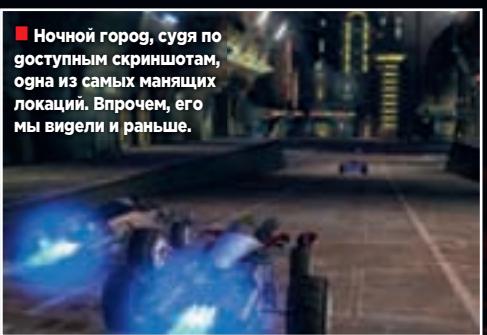
МАЛЕНЬКОЕ БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Помимо привычных гоночных состязаний Jak X: Combat Racing порадует игроков тремя дополнительными режимами. В целом, все они базируются на использовании специальных «усилителей» и, по большому счету, отличаются лишь размерами локаций. Так, режим Deathmatch традиционно обладает картами довольно скромных размеров. Наиболее же интересным с точки зрения дизайна локаций режимом представляется Artifact Race. Аrenы там не просто красивы, но и невероятно комплексны.

гов. Единственное, что вызывает сомнения, так это насколько подобная фича будет востребована на просторах нашей необъятной родины. Впрочем, и привычный split-screen, рассчитанный на двух игроков, никуда не денется.

ПЫЛЬ В ГЛАЗА

Приятной отличительной чертой сериала является то, что выглядит он с каждым разом все краше и краше, хотя никаких радикальных технологических изменений и не претерпевает. Приоритеты Naughty Dog поменялись: в заездах важны не столько детально проработанные модели героев, сколько интересный дизайн



локаций, сочные и яркие спецэффекты и, безусловно, эффект скорости. В нашем случае за это переживать не приходится, ибо в качестве эталона Naughty Dog рассматривала огненоносный Burnout.

Мы возлагаем на Jak X: Combat Racing большие надежды по ряду причин. Главная из них — это признание гениальности первых трех частей. При этом разработчики прекрасно понимают, что развивать сериал в прежнем русле особого смысла не имело, так как родить действительно оригинальные идеи в этом случае было бы очень непросто. А так — перед нами все тот же, в общем-то, сериал, все те же знакомые герои, но игра при этом относится к совершенно новому жанру. ■ Евгений Закиров

monitor

PlayStation®2

РЕЗЮМЕ: Предсказуемое продолжение истории Джека и Декстера. С крепким содержанием еще нереализованных идей, отличным графическим движком и уже полюбившимися героями.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ SEGA | РАЗРАБОТЧИК CREATIVE ASSEMBLY | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.TOTALWARRIORGAME.COM | ДАТА ВЫХОДА ОКТЯБРЬ 2005

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

СПАРТА — ЧЕМПИОН!

 Почти сразу после того, как Sega прибрала к рукам золотую жилку в лице Creative Assembly, последовал анонс «нечто» из семейства Total War, но в консольной адаптации. Однако вскоре этот миф рассеялся — в Spartan: Total Warrior столько же стратегии, сколько, скажем, в очень близкой по духу Dynasty Warriors.

Но родословная все-таки сыграла свою роль. При нынешнем раскладе Spartan: Total Warrior выглядит, пожалуй, как самый масштабный экшн от третьего лица, когда-либо издававшийся на PS2. В чем, спрашивается, секрет? Заветных 170 юнитов с высокой детализацией и хронической угловатостью явно маловато...

СПАРТАНЦЫ ГУЛЯЮТ

Подлинный масштаб сражений можно понять, лишь увидев их в динамике. Каждый воин Спарты — бог войны на поле боя. Мечом они владеют так, что их противникам впору в ужасе бежать с поля боя. Просто глаза разбегаются, когда видишь этих ребят в действии. Они не берут числом — каждый воин является самостоятельной боевой единицей и сам решает, кого ему сейчас бить, кому помогать, а от кого держаться подальше.

Но все меняется, когда на сцене появляется главный герой. Почти бессмертный и, по воле богов, сильнейший спартанский воин одним ударом может уложить половину вражеской армии. Это уже не шутки. В то время как простые смертные великолепно отыгрывают ожесточенное сражение, вовремя прикрываясь щитами (некоторые, впрочем, те же щиты используют как тараны), выжиная момент для нанесения смертельного удара, наш протеже сносит по десять беззащитных римских легионеров за выпад.

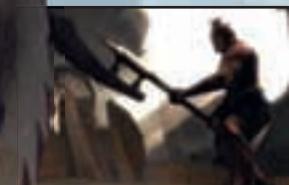
Разобрать, кто свой, кто чужой, здесь достаточно сложно. В трейлере, конечно, разработчики постарались и сконцентрировали внимание на самых зрелищных моментах, выбрав правильный ракурс камеры. А вот как все это будет выглядеть непосредственно в игре, пока неясно.

ФИЗИКА В ПОНИМАНИИ РИМЛЯН

Пока разработчики стараются убедить нас в том, что физическая модель в игре все-таки присутствует и занимает там отнюдь не последнее место, мы ясно видим обратное. Разумеется, мы понимаем, что от прямого попадания ззоровенным валуном не устоит никакая колокольня, что, кстати, не раз наглядно доказывалось. Вызывает недоумение вот что: в одной из сцен откормленный воин с такой силой ударяет по каменной кладке, что та трескается. Исполинских размеров «генерал», в свою очередь, куда как сильнее, но никаких следов разрушений не оставляет.



■ Как и ожидалось, все они — клонированные овцы. Этим парням уже нечего терять.



■ Что это — оживший колосс?
Выглядит устрашающе.

Ожидается через 1 Месяц
Октябрь 2005



■ Сейчас он их рассудит.



■ Пока горожане мечутся в поисках укромного места, этот спартанский воин изымается наг пятым римлянами.

Уже сейчас ясно, что серия Total Warrior легко завоевывает народную любовь. Упор сделан на то, чего на PS2, грубо говоря, никто до сего момента не видел — зрелищные и масштабные побоища, сделанные с размахом, присущим играм Creative Assembly. Исключительно правильный шаг! Sega, похоже, все-таки взялась за ум, кардинально сменив приоритеты. А мы от этого только выиграем.

■ Евгений Закиров

monitor

PlayStation®2

РЕЗЮМЕ: Гибрид самых смелых и популярных решений, встречающихся в современных экшенах. Масштабность, присущая всем играм Creative Assembly, подкупает с первых минут. Гиры и минотавры тоже лишними не будут.



ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

ДРЕВНЕРИМСКАЯ МИФОЛОГИЯ

На скриншотах и в роликах отчетливо видны этакие «генералы» — гигантские монстры высотой с крепостную стену. Зная, что на их стороне сражаются эти исполины, согдаты приходят в неописуемый восторг,



■ Мужики гуляют.



НА ОДНОМ ДЫХАНИИ

Впрочем, не все время нам придется сражаться с людьми. Нам показывали, как безымянный герой одинаково хорошо разрубал огромным мечом минотавров (опа, не ожидали!), крошил головы нежити кувалдой и — вы не поверите! — испепелял армии ракитичных скелетиков посредством... нет, не фракела, древнеримского огнемета. Разумеется, вместе с монстрами менялись и локации. Нас ожидают заснеженные горы, осажденная Спарта, разнообразные подземелья. Как видно, разработчики всеми силами стараются сделать игру как можно более разнообразной. Тут нам и внушительный арсенал оружия (луки, мечи, сабли, копья, кувалды, огнеметы), и интересные тактические задачки (согласитесь, руководить армией оголтелых спартанцев в узких тоннелях должно быть невероятно сложно).

что придает им новых сил для сражения. Задача колосса — обезопасить свои войска от вражеского гиганта. От той самой Гиры, которой так любил отрубать головы Геракл. Как видно, от исторической достоверности, присущей Total War, здесь остались только мифы.

■ А вдоль дороги — мертвые с косами стоят.

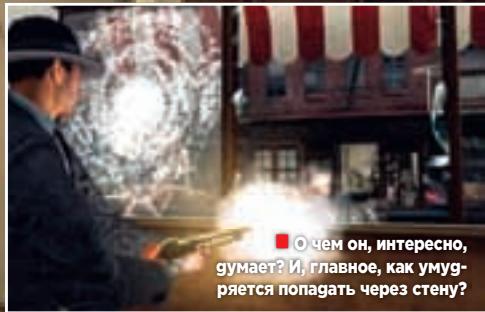
ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS | РАЗРАБОТЧИК ELECTRONIC ARTS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.EAGAMES.COM | ДАТА ВЫХОДА | КВАРТАЛ 2006 ГОДА

THE GODFATHER

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ EA, ОТ КОТОРОГО НЕВОЗМОЖНО ОТКАЗАТЬСЯ

► The Godfather был возвеен в культ еще до своего рождения. Это, пожалуй, самый амбициозный из когда-либо запускающихся Electronic Arts проектов. То, что разработчики изменили набожным принципам компании и переступили за черту рейтинга «16+» — бытовые мелочи. Это «Крестный отец» Фрэнсиса Форда Копполы. Этого достаточно.

Громкий рейтинг в нашем случае сложно назвать показателем. Ни известная кинотрилогия, ни роман Марио Пьюзо, по которой она была снята, никогда не претендовали на место чего-то безмерно кровавого и жестокого. Это была сага о гангстерах. Аналогично следует воспринимать и саму игру — это прежде всего история того времени, и лишь потом — яркий представитель жанра экшн.



■ О чём он, интересно, думает? И, главное, как умудряется попадать через стену?



■ Мы можем в любой момент застрелить работодателя. Или взять в заложники и пугнуть местные банки. После, правда, нас будет ждать вендетта.



■ Одно неловкое движение — и у девушки сырь в черепе. Ей, наверное, этого не хочется.

НИЧЕГО ЛИШНЕГО

История The Godfather не слеует сюжетной линии фильма. Ведется параллельный рассказ о знакомых героях, с которыми можно общаться и даже несколько раз выполнить вместе задания Дона Вито Карлеоне, крестного отца. При этом ни в коем случае не стоит забывать свое место. Наш герой — юнец, которому повезло оказаться в семье Дона.

Он начинает с самых низов. Одетый в лохмотья, никому не известный и никем не уважаемый, он берется за самые грязные задания. Сделал все, как просили, — Дон оденет и обут, даст денег, сделает из тебя уважаемого человека. В какой-то момент ошибся — и вот ты ведешь уже другую игру. По словам разработчиков, сюжетная линия в игре — просто еще одно предложе-

ОНИ ВЕРЯТ В АМЕРИКУ

Несмотря на то что инициатор всего этого гангстерского безобразия, Фрэнсис Форд Коппола, отказался принимать непосредственное участие в разработке игры, лишь изредка бросая совсем нелест-



ные отзывы о проекте и то и дело грозя взять дело в свои руки, доступный арт и скриншоты напрямую говорят о том, что доступ к архивам киностудии у Electronic Arts все же есть. Нас ожидает воссозданный криминальный Нью-Йорк того времени. Размах серьезный.



■ Да, с такой пушкой чувствуешь себя человеком! Вряд ли это повысит наш авторитет, но страха нагонит немало.



Ожидается не раньше, чем через **5 месяцев**
I квартал 2006



Я ВЕДЬ НЕНАСТОЯЩИЙ ИТАЛЬЯНЕЦ...

The Godfather позволит игроку создать действительного уникального персонажа. За основу был взят движок, использовавшийся в Tiger Woods 2005 и уже успевший себя хорошо зарекомендовать. Полная



свобода: можем создать смазливого красавчика, типа того, что изображен на скриншотах, а можем слепить матерого бандита. Форма лица, наличие шрамов и неправильный прикус на отношение окружающих к игроку, к счастью, не влияют.



■ **Засада.** Предательская камера выбрала самый идиотский ракурс, в наших руках — самый идиотский револьвер. Шпионские миссии, будь они неладны.

■ Он в ужасе! Тактика устрашения — самая правильная тактика в этом мире.



пришедшего просить более авторитетную личность покинуть территорию Дона, разумеется, пошлиют к чертям.

«Если история чему нас и научила, так это тому, что в этом мире ты можешь убить любого».

Застрелить непокорного, к сожалению, не выход. Но и бегать за ним, согласитесь, несерьезно. В любой момент заказанная вам жертва может, к примеру, взять в заложники прохожего, невовремя оказавшегося на улице. Игрока

никто не остановит — у него есть шанс прицелиться и убить мерзавца. В идеале, конечно же, надо заставить предателя подчиниться силой. Когда разговоры не приводят к желаемому результату, дуло револьвера у виска, простреленная нога или автомат Томпсона — лучшие доводы в споре.

Пока обещания не нашли себе должного подтверждения, не имеет смысла гадать, во что они выльются в итоге. Но в чем сомневаться не приходится, так это в точно выверенном стиле. Уже одно это заслуживает уважения. ■ Евгений Закиров

monitor

PlayStation.2

РЕЗЮМЕ: Уникальное переиздание знаменитой гангстерской кинотрилогии на игровые рельсы. Амбициозный и все еще весьма таинственный проект.

ЖДУТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖДУТ!

ние, от которого невозможно отказаться. Ключевой момент — это свобода, которая позволяет окунуться в криминальный мир Америки тридцатых годов прошлого столетия.

Судя по тому, как неохотно представители Electronic Arts гелятся какой-либо информацией, можно предположить, что относительно недавнее заявление Копполы, выставившее ожидаемый проект как «бездушный и жестокий», все-таки повлияло на общую концепцию. О ней, впрочем, все равно никто до недавнего времени не знал равным счетом ничего.

БРОСЬ ПУШКУ, СЫНОК

Покончив с одной миссией, разработчики не советуют торопиться браться за следующую. Вместо этого они предлагают пройтись по городу, интересным заведениям, поговорить с прохожими. Обещается реализация «системы уважения». Так, новичка в гангстерском деле,



■ Не смотрите на стены. Смотрите на пальцы. Не прямоугольные! Революция!



ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК HIGH MOON STUDIOS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.DARKWATCH.COM | ДАТА ВЫХОДА ОКТЯБРЬ 2005 ГОДА

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

ПАТАМУШТА ОН ВОМПИР

► Консольные FPS в последнее время стали размножаться как кролики. Не проходит и месяца, чтобы не вышел очередной «убийца» Killzone, TimeSplitters, Medal of Honor или всех их, вместе взятых. Создатели Darkwatch на громкие заявления особенно не размениваются. Они просто делают правильную кинематографичную игру.

У High Moon Studios изначально была очень выгодная позиция — сеттинг Darkwatch позволяет делать из игры все, что угодно. Лихой грабитель Джерико Кросс темной ночью грабит поезд. К несчастью для Джерико, тот перевозил гроб с могучим вампиром. Последний не упустил возможности куснуть грабителя, в результате чего тот стал наполовину вампиром. И теперь цель всей его не-жизни — отомстить клыкастому злыню.

ВСТУПИ В ДОЗОР

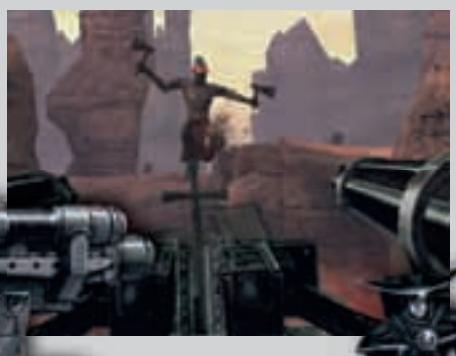
То есть, вы поняли, Darkwatch — это такой готичный «Блэйд» в эстетике Дикого Запада и с нехильным налетом научной фантастики. В том смысле, что Запад хоть и сикий, но всевозможные гатлинги, снайперские винтовки и даже багги используются тут на полную катушку. Зато окружение вполне аутентичное — салуны, зарыпанные городки, оффисы шерифов и прочая подобающая слуха атрибутика. Разве что локации населены не только людьми, но и нежитью

всех мастей, которую так весело отстреливать. Также имеется секретная организация «Ночной Дозор» (тот самый Darkwatch, собственно), к которой по ходу дела примкнет неудачливый грабитель поездов Джерико.

Главный козырь игры — мощный движок и местами просто умопомрачительный дизайн. И если зомби с вампирами выглядят неплохо, но вполне стандартно, то оружие — просто сказочно. Особенно важно то, что оно превосходно приспособлено для битвы имонстров по физиономии, ежели у героя вдруг закончатся патроны. При всем при этом все стволы выглядят чрезвычайно стильно — «право-

ПЕРСПЕКТИВА РЕШАЕТ

Darkwatch — это чуть больше чем FPS. Это еще и немного TPS. На некоторых уровнях Джерико может лихо рассекать верхом на лошади, постреливая в окружающих гадов. Таким же образом организованы погони за поездами и поездки на багги.



ожидается через 1 месяц
октябрь 2005



славный» двадцатизарядный револьвер, например, так и хочется повесить на стене где-нибудь на кроватью. На всякий случай.

BALLS OF STEEL

А вот с точки зрения геймплея в Darkwatch ничего сногсшибательно оригинального не будет. То есть уровни линейные, с минимумом вариативности. Зато сколько на них будет пальбы... Опций по ходу дела только две: быть «хорошим» или «плохим» вампиром — то бишь защищать мирных жителей или пить их кровь. На прохождение это влияет не сильно — разница лишь в спецспособностях Джерико. Это, между прочим, еще один крайне забавный аспект Darkwatch. Мы можем использовать «защитные поля» не очень понятной природы, овладеть ночным видением (позволяющим издалека замечать неживых тварей). Есть и совсем веселые трюки, вроде натравливания противников друг на друга. С другой стороны, прокачивать эти способности совершенно не обязательно, ведь Darkwatch — прежде всего шутер.

По большому счету, все вышеперечисленное немногое было стоило, если бы не одно обстоятельство. В Darkwatch абсолютно всего — через край. То есть, если греческий вампир — то такой, чтоб Дракула задохнулся от зависти. Если револьвер, то двадцатизарядный. Если герой — то с харизмой Дарта Вейдера. Если экшн — то чтоб искры из глаз и кровища фонтанами. Именно этим и собирается брать Darkwatch, и фактически успех игры будет зависеть лишь от того, насколько успешно High Moon Studios перенесет в игру именно эти ощущения. Задумка хороша до гениальности. ■ Александр Цыганенко



■ Дам из «Ночного Дозора» стоит пропускать вперед. Так оно и по этикету положено, и вид открываются отличный.



■ Вампирское зрение на практике не сильно отличается от приборов теплового видения.

■ В данном случае живой индец был бы все же лучше мертвого.

■ Все стереотипы спагетти-вестернов обыграны как надо. Какой может быть Дикий Запад без городка с виселицами?

ЗА РУЛЕМ

В одном из интервью ведущий дизайнер Darkwatch признался в страшном. Он прямым текстом заявил, что консольные FPS ему нравятся больше, чем



компьютерные, а управлять персонажем в шутерах при помощи геймпада ему удобнее, чем мышкой и клавиатурой. Трудно сказать, чем это грозит игре, но шансы получить удобную систему управления все же возрастают.

monitor

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Раздузанный экшн, смешивающий в равных пропорциях эстетику Дикого Запада с мрачноватым сюжетом про вампиров. Ковбойское оружие, плос магия, лошади, багги, гатлинги и море кроввицы — все это как минимум небезинтересно.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ ROCKSTAR GAMES | РАЗРАБОТЧИК ROCKSTAR TORONTO | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS | ДАТА ВЫХОДА ОКТЯБРЬ 2005 ГОДА

THE WARRIORS

ПРО НЬЮ-ЙОРКСКИХ ПАЦАНОВ

 Игры от Rockstar Games, даже если их разрабатывают разные подразделения компании, очень похожи друг на друга. The Warriors, например, сильно напоминает San Andreas, и Manhunt, и даже Red Dead Revolver. Причем в случае с Rockstar это скорее комплимент игре.

В фокусе The Warriors — суровый быт нью-йоркской уличной банды 60-70-х годов (The Warriors — это, собственно, название группировки). Войны за террииторию, жестокие уличные побоища, схватки с полицией и правонарушения разной степени тяжести — все это присутствует в полной мере. Дело осложняется тем, что «Воины» обвиняются в убийстве местного авторитета, пытавшегося объединить все уличные банды, чтобы таким образом получить контроль над криминальным Нью-Йорком.

Вопрос о стилистических особенностях игры с такой предысторией очевиден. Это, разумеется, вариация на тему GTA. Но если боевая система San Andreas была хоть и неплоха, но довольно примитивна, то в The Warriors она — украшение всей игры. Жесткий многочасовой мордобой, эффектные комбо-удары, масса видов оружия (от кусков арматуры до автоматов) и «агрессивный»

режим а-ля Punisher — всего этого было бы достаточно для добротного beat'em up, но Rockstar идет гораздо дальше. Система отдачи приказов, впервые появившаяся в San Andreas, эволюционировала в мощнейший War Chief Mode, позволяющий устраивать массовые, но главное — управляемые побоища «стенка на стенку».

Нас сильно ограничивают в возможностях по части управления машинами, зато позволят вволю нарушать закон — ограбления, кражи со взломом, те же угоны... Но главное — режиссер Тони Скотт уже снимает ремейк тех самых «Воинов» 1979 года, так что в коммерческом успехе The Warriors сомневаться не приходится. В качестве, впрочем, тоже. ■ Александр Лашин

monitor

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Сейчас The Warriors больше всего похожа на GTA без машин, но с убойной франклин-составляющей. С учетом поддержки в лице фильма, к релизу игра, скорее всего, будет похожа на шикарный гангстерский боевик.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО

ЖЖЕТ!



■ Вольная борьба на заднем плане — не рендер. Среди комбо-приемов есть и броски.



ПРООБРАЗ



The Warriors — на самом деле культовый, хотя и малоизвестный в России гангстерский фильм 1979 года, снятый по знаменитой одноименной книге Сола Юрика. Писатель, работавший в нью-йоркской службе соцобеспечения, был прекрасно знаком с бытом асоциальных элементов Бронкса. Однако в основу сюжета книги положил произведение древнего грека Ксенофона «Анабазис», про несправедливо обвиненных в убийстве воинов. Действие же игры разворачивается до событий фильма. С первоисточником она пересекается лишь частично.

■ В игре нет никаких линеек здоровья. Состояние персонажа можно оценить только визуально.



■ Переулки Манхэттена, Бронкса и Бруклина, как утверждается, воспроизведены с пугающей достоверностью...



ИЗДАТЕЛЬ KONAMI | РАЗРАБОТЧИК KONAMI | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.KONAMI.COM

/GS/CODEDARMS | ДАТА ВЫХОДА СЕНТЯБРЬ 2005 ГОДА

CODED ARMS

КАРМАННАЯ «МАТРИЦА»



За все время существования портативных систем нам упорно доказывали, что шутеры с видом от первого лица никогда не приживутся на этом рынке. Но, тем не менее, подобные игры продолжают выходить. И с приходом PSP их число только возрастет.

Стереотип рушат консерваторы из Konami. Благо техническая начинка PSP это позволяет. Основной акцент в Coded Arms был смешен в сторону впечатляющей графики и довольно простого игрового процесса, что, согласно замыслу, должно привлечь внимание и заложить плацдарм для будущих разработок.

Ничего принципиально нового нас не ожидает. Мы в роли хакера исследуем виртуальный мир, созданный программой для обучения солдат. Попутно истребляем многочисленные программные ошибки (то бишь монстров), солдат, охранных ботов и, разумеется, пришельцев, для борьбы с которыми, собственно, программа и была создана.

Для их успешного умерщвления предлагается на выбор свыше 30 видов различного вооружения, как вполне реального, так и выдуманного. Накопленный в одиночном режиме арсенал будет перенесен в сетевой, где одновременно могут сражаться до четырех игроков.

Точка опоры Coded Arms — графическое превосходство над другими проектами для PSP. В глаза бросается действительно поразительная детализация игрового мира: «матричные» эффекты, яркие и достаточно четкие текстуры, красочные взрывы.

Впрочем, многим это может показаться недостаточным. Помимо хорошей графики весьма интересный игровой процесс, а с этим могут возникнуть проблемы. Да и про сюжет пока известно слишком мало. ■ Евгений Закиров



■ Как видно, ракетница сохранила свою спасительную функцию. Другое дело, что с такими низкими потолками существует риск взорвать заодно и себя.



■ Гори-гори ясно, чтобы не погасло!

monitor

PlayStation®2

РЕЗЮМЕ: Проект, визуально превосходящий все, что было на PSP до него. А вот геймплей может остаться лишь приятным довеском.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!



■ Снайперская винтовка не испортила пока еще ни одной игры.

■ Если вы не любите насекомых, вам лучше не ждать Coded Arms. Их там будет очень и очень много.

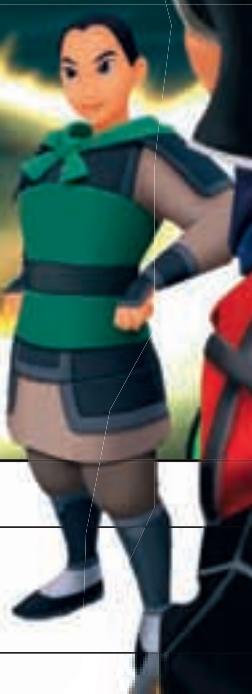




■ Что-то нам подсказывает, что мы знаем эту таинственную незнакомку.



■ Спецэффекты хороши донельзя.



ИЗДАТЕЛЬ SCEE | РАЗРАБОТЧИК SQUARE ENIX | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SQUARE-ENIX-EUROPE.COM | ДАТА ВЫХОДА ЗИМА 2006 ГОДА

KINGDOM HEARTS II

ЗА РОДИНУ, ЗА МИККИ-МАУСА!

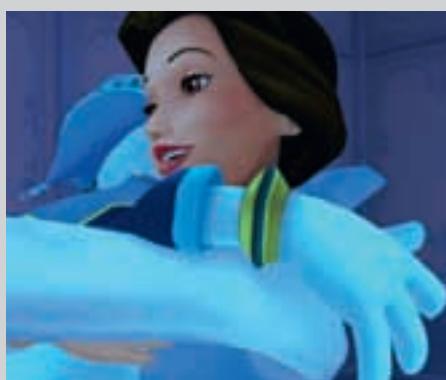
 Первая Kingdom Hearts была не самой глубокой, не самой оригинальной и уж точно не самой удобной для пользователя игрой. Но на это все смело закрывали глаза, потому как Kingdom Hearts брала другим. Лежавший, в общем-то, на поверхности, но вместе с тем крайне неожиданной идеей совмещения вселенной Final Fantasy и персонажей из гиснеевских мультфильмов.

Созерцать типичного, простите за выражение, кавайного анимешного персонажа (с несколько нетипичным именем Сора), размахивающего ключом вместо меча и разгуливавшего в компании Дональда и Гуфи, понравилось очень многим. Благо сюжет, несмотря на некоторую сопливость, был выдержан на должном уровне эпичности, а видеоролики (как это всегда бывает у Square Enix) поражали воображение. Сиквел маячил на горизонте вполне отчетливо. Однако его желанность не отменяла того факта, что даже франтаты Kingdom Hearts указывали разработчикам на многие очевидные недостатки, связанные с работой камеры, и жаловались на неудобство управления. Поэтому сейчас первоочередная задача Square Enix – дополнительная обработка второй части напильником.

Я ДАМ ВАМ ПАРАБЕЛЛУМ

Управлять камерой стало намного легче, а у главного героя появилось несколько дополнительных боевых приемов. Играть в Kingdom Hearts II должно стать не только удобней, но и веселей. Контекстно-зависимые атаки – самое

ЗАИГРЫВАЯ С ГОЛЛИВУДОМ



Первая часть Kingdom Hearts отличалась предельно аутентичной озвучкой персонажей. Учитывая то, что во второй будут герои из «Пиратов Карибского Моря», мы хотим слышать голоса Джонни Деппа и Киры Найтли! И пусть Square Enix не пытается никого убедить, что для нее пригласить этих актеров слишком дорого. Не поверим.

Ожидается через 4-5 месяцев
Январь-февраль 2006

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



приятное из дополнений. Некоторые приемы используются только против определенных типов противников, другие — против всех, но в особых ситуациях.

Усовершенствование боевой системы отразилось и на поединках с боссами. По нажатию кнопки контекстной атаки Сора способен сотворить нечто феерическое. Например, засунуть в рот Церберу ключ, оставив его с открытой пастью, а следующей атакой послать в бой напарника, после чего выхватить ключ и добить несчастного барбоса. Выглядит все это потрясающе. Играется, надо смотреть, тоже.

У Соры появилась специальная Drive-шкала, которая заполняется, когда герой подбирает желтые шарики, остающиеся от поверженных противников. В Drive-режиме Сора становятся доступны особо мощные суперприемы. Например, он может атаковать монстров с двух рук, используя не один, а два ключа.



АССОРТИМЕНТ ДРУЗЕЙ

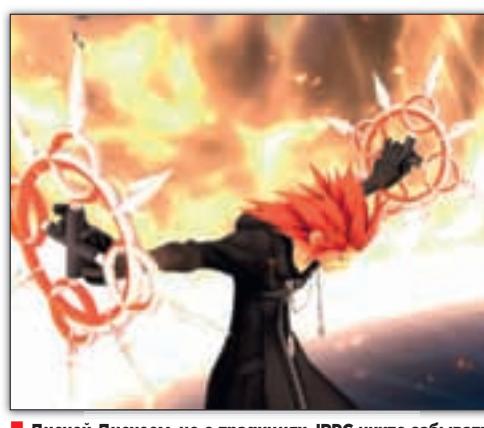
На представленных общественности скриншотах в компании Соры замечены не только Гуфи и Дональд, но и другие гиснеевские персонажи. Например, принцесса из «Аладдина». Это наводит на мысль о том, что в Kingdom Hearts II нам позволят самостоятельно набирать персонажей в партию. Или же ее состав будет меняться по ходу развития сюжета.



ПРИВЕТ ОТ ДЖОННИ ДЕППА

Если после всего перечисленного вы не бросили еще один пристальный взгляд на графу «дата выхода», то вот вам последний аргумент. Количество лицензированного у Disney контента увеличилось в разы. На этот раз в игре появятся персонажи не только из мультфильмов, но и из срильмов. Козырем Kingdom Hearts II, по всей видимости, станет участие персонажей из «Пиратов Карибского моря». Ага, капитан Джек Воробей среди них. Пока, правда, нет ясности насчет злодеев: увидим ли мы капитана Барбосса из первого фильма или Дэви Джонса (в исполнении Билла Найги) из второй части.

Впрочем, это все уже не так важно. Square Enix рассказала и показала столько всего, что не ждать Kingdom Hearts II просто невозможно. Учитывая значимость этой серии для разработчиков, можно не сомневаться, что в создании второй части задействованы лучшие сотрудники компании. Уж эти не подведут. ■ Александр Лашин



■ Дисней Диснеем, но о трагедиях JRPG никто забывать не собирается.

monitor

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Одна из самых милых и добрых RPG всех времен становится красивее, удобнее и масштабнее. Оставаясь при этом все такой же милой и доброй.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРИЧО

ЖАРКО



ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ SCEI | РАЗРАБОТЧИК SCEI | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS-97472/SITE | ДАТА ВЫХОДА I КВАРТАЛ 2006 ГОДА

SHADOW OF THE COLOSSUS

КОЛОССАЛЬНО!

► У мальчика была девочка. Или сестренка, взрослая племянница, молодая тетя... «Неважно», — говорят нам разработчики. Внезапно девочка умерла... Впала в кому? Ее парализовало? Накрыл апоплексический удар? На сем скорбном факте Sony также не заостряет внимания. Главное, в силу неких обстоятельств здоровые юной особы крайне ухудшились. Что в таком случае надлежит делать мальчику? Кто сказал «напиться»?! Мальчику положено спасать милую гаму!

Кстати, имя юноши разработчики также сочли негостойным упоминания. Да он все равно не смог бы назвать себя. Парень ведь немой — *Shadow of the Colossus* полностью лишена сиалогов. Слезные признания в любви, клятвенные обещания жизнь положить, но спасти, паросные монологи перед битвой отправились в отвал. Во главе угла сражения и только сражения!

КАК РАСЧЛЕННИТЬ ВЕЛИКАНА

При этом *Shadow of the Colossus* не имеет ничего общего с файтингами. Немного акробатики, немного приключений, палим из лука, машем мечом, одним словом — экшн. Дабы спасти возлюбленную (или таки родственницу?), мальчугану нужно победить шестнадцать Колоссов. Чем провинились гигантские монстры, вынужденные отдать свои жизни во имя спасения безымянной красавицы, — история умалчивает. Однако самих великанов задуманная сценаристами жертвенность тоже не устраивает, поэтому каждый из них изо всех сил сопротивляется маленькому убийце.

Вся игра — это шестнадцать непохожих друг на друга поединков. У всех гигантов есть слабые места, и первая стадия каждого боя — поиск «ахиллесовой пяты» противника. Вопреки здравой логике, для этого вовсе не нужно пробовать на прочность разные части тела титана магическим мечом или волшебными стрелами. Достаточно просто отразить солнечный свет от лезвия клинка на тушку великана. Правда, на практике это не так уж легко.

Мало того, что здоровяки стараются первыми прикончить героя, так они еще и селятся в труднодоступных местах. Один облюбовал себе скалы. Чтобы добраться

■ Нас ожидают не только колоссальные противники, но и колоссальные сооружения.

■ Мальчик отнес девочку в храм, где голос свыше посоветовал ему разделяться с шестнадцатью великими.



monitor

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Новый гениальный проект от создателей ICO. Экшн и хардкорная авантюра в одном ораконе. Плюс мелодраматичный сюжет — такой, какой под силу создать только авторам неизвестной ICO.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО ЖЖЕТ!

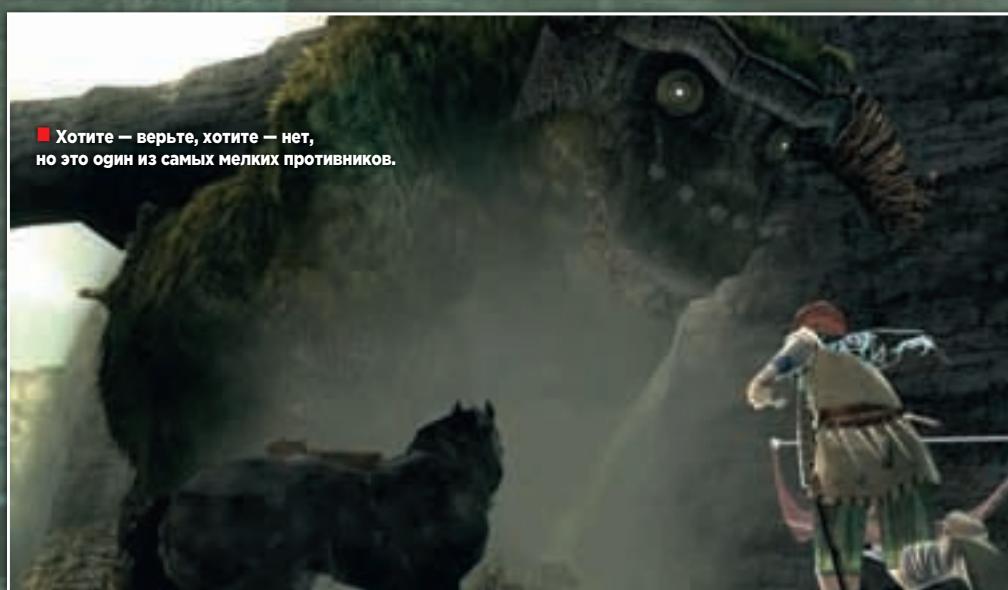
НЕ ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ — ХИТ!

Параллели между ICO и *Shadow of the Colossus* неслучайны. Сага о мальчике по имени ICO, родившемся со здоровенными рогами и потому ставшим изгояем, известна всем поклонникам арт-хаусных игр на PlayStation 2. Продюсер Sony Computer Entertainment



Кайл Шубел называет проект не иначе, как шедевром. И с ним трудно не согласиться. Правда, шедевр тем и отличается от ширпотреба, что совершенно необязательно нравится всем. ICO хоть и характеризуется как action-adventure, к экшну в привычном смысле слова имеет мало отношения. Основу игрового процесса составляют разнообразные головоломки, требующие совместных действий ICO и спасаемой им красавицы. Между прочим, каждый Коллосс в *Shadow of the Colossus* — тоже своего рода головоломка. Так не окажется ли новый проект SCE гениальным, но невостребованным?

■ Хотите — верьте, хотите — нет, но это один из самых мелких противников.



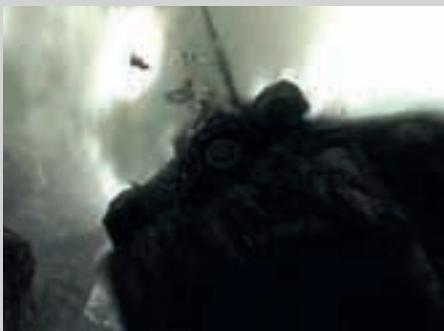
Ожидается не раньше, чем через **5 месяцев**
I квартал 2006

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



АКРОБАТИЧЕСКИЙ АЛЬПИНИЗМ

Одним из самых увлекательных игровых аттракционов обещает стать восхождение на тело Колосса. Главному герою придется стать альпинистом, вот только вместо монолитной скальной поверхности будет активно двигающаяся меховая масса. Технология *Shadow of the Colossus* позволяет воспроизвести такую сценку в мельчайших подробностях.



■ Солнечный зайчик — тоже оружие.



го супостата, мальчугану придется лезть в горы.

Другой скорогодился под водой так, что грести до него и грести. Третий вообще завис за облаками. Как забраться в самое небо — отдельная задачка для бесстрашного мальчугана.

Во время своих путешествий герой посетит множество живописнейших мест. По крайней мере, в этом заверяют нас создатели игры. В компании верной лошадки Арго (невероятно, но факт: лошадь — единственный существа с именем в игре, по крайней мере, на сегодняшний день) маленький воин минут леса и озера, равнины и горы, древние руины и зловещие пещеры. Интересно, что Колоссы органично вписаны в антураж, их облик зависит от местности, в которой они проживают.

ВСПЛЕД ЗА ICO

Историю однокого спасителя пишет та же студия, что некогда потрясла нас action/adventure-проектом ICO. Там даже цель была похожая: в роли бесстрашного воина спасти вlipшую по самые уши красавицу. Игра по праву считается шедевром, и *Shadow of the Colossus* пока выглядит достаточно браво, чтобы повторить путь предшественницы.

■ Александр Сагко

ИЗДАТЕЛЬ КОНАМИ | РАЗРАБОТЧИК КОНАМИ | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.KONAMI.COM/GS/CURSEOFDARKNESS | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

ВЕЧЕРИНКА В СТИЛЕ BDSM

► Castlevania — заслуженный голготий игрового мира. Сериал отметил практически на всех консолях, включая 8-битные и портативные. В чем секрет такого долголетия? Возможно, в смелости отца-основателя Castlevania Кодзи Игараси. Легенда японского игростроения не боится экспериментировать, методом проб и ошибок выявляя предпочтения игрового сообщества.

ТЕМНИЦЫ РУХНУТ, И СВОБОДА...

Последний эксперимент Игараси как раз принадлежит к числу не самых удачных. Castlevania: Lament of Innocence стала первым трехмерным представителем серии, произведя весьма неоднозначное впечатление. С одной стороны, мрачный мир, населенный демонами и вампирами, превратил в новой, госеленый незнакомой формой. С другой, за эфектной внешностью разработчики как будто забыли о глубине содержания. Lament of Innocence акцентировала внимание на динамичном жестоком экшне, оставляя за бортом ролевые элементы и единственную любому хорошему приключению непривычность.

Castlevania: Curse of Darkness должна ознаменовать возвращение к истокам. По признанию самого Игараси, в работе над очередным эпизодом вампирской саги он ориентируется в первую очередь на традиции Castlevania: Symphony of the Night, дебютировавшей в далеком 1997 году еще на первой PlayStation. Впрочем, Игараси подчеркивает, что Curse of Darkness будет не ремейком классики, а совершенно новой игрой с пропавшей трехмерной графикой и сильными ролевыми элементами. К тому же, она будет еще и непривычной.

В новой игре мы наконец-то сможем выйти за пределы мрачного замка и получить определенную свободу действий. Нам позволят самостоятельно решать, какие закоулки сумрачных локаций изучать в первую очередь. В отличие от Castlevania: Lament of Innocence, где практически все оружие и снаряжение предоставлялось в начале игры, Curse of Darkness не балует борцов со злом. Необходимые в хозяйстве артефакты придется искать, и именно поэтому праздные на первый взгляд прогулки окажутся весьма полезны. Да и опыт, заработанный в случайных столкновениях, наверняка пригодится в схватке с главным злодеем.

САНТА-БАРБАРА ПО-КАСТЛВАНСКИ

В роли искателя приключений на этот раз выступает некто по имени Гектор. Герой — отнюдь не простой смертный. Парень умеет «брэссирувать» демонов, превращая их в верных помощников. Таким образом, исход баталий в Curse of Darkness решает не только ловкость игрока,



■ Шкурки пойдут на сапоги.

но и команда находящихся у него в подчинении дьявольских сил. Антигероя зовут Исаак, он тоже практикует укрощение демонов и жаждет отомстить Гектору за прошлые грехи. Когда-то эти двое были хорошими друзьями и вместе постигали черную магию под присмотром самого Дракулы. Однако позднее Гектор разочаровался в злодейском мировоззрении темного графа, а впоследствии того и вовсе убили. Исаак почему-то решил, что именно Гектор виновен в смерти темного владыки...

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Чем больше существует Castlevania, тем интереснее пробовать на зуб каждый ее новый эпизод. Кажется, из сериала уже выжаты все соки, но Игараси из года в год доказывает обратное. Состоится ли на этот раз долгожданный возврат к истокам? Сможет ли игра называться истинной преемницей Symphony of the Night в трехмерном исполнении? Игараси уверен, что именно так оно и будет. ■ Александр Садко

monitor

PlayStation 2

РЕВЮ: Curse of Darkness — это трехмерная графика и сильная RPG-составляющая. Игараси возвращается к истокам одного из самых известных консольных сериалов.

ЖЖЕТ?

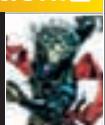
ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

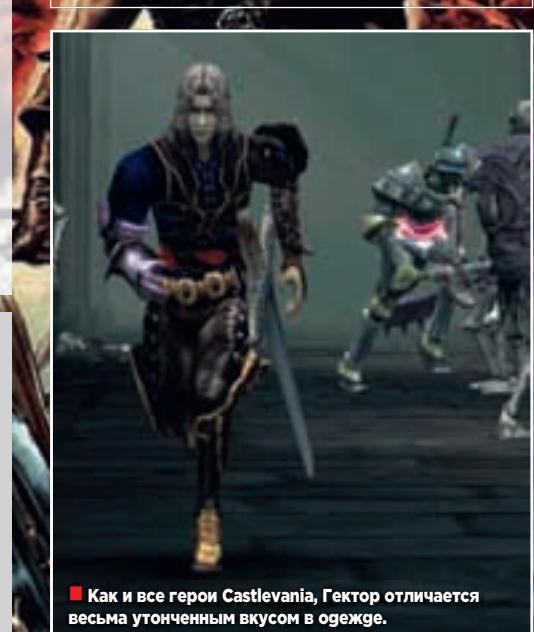


ДРЕССИРОВАННЫЕ ЗВЕРИ

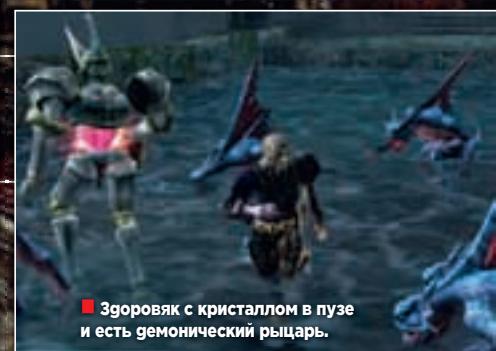
Разработчики обещают представить в игре большую и разнообразную армию «сружественных» демонов, однако на деле пока продемонстрировали лишь двух из них. Первый похож на огромного птеродактиля. Среди его способностей — атака, при которой на бедную жертву обрушивается дождь из острых как бритва косточек. Питающий демон также транспортирует героя через непреодолимые для пешего путешественника препятствия. Второе дитя тьмы напоминает гигантского рыцаря и сокрушает врага огромным мечом.



■ Как и все герои Castlevania, Гектор отличается весьма утонченным вкусом в одежде.



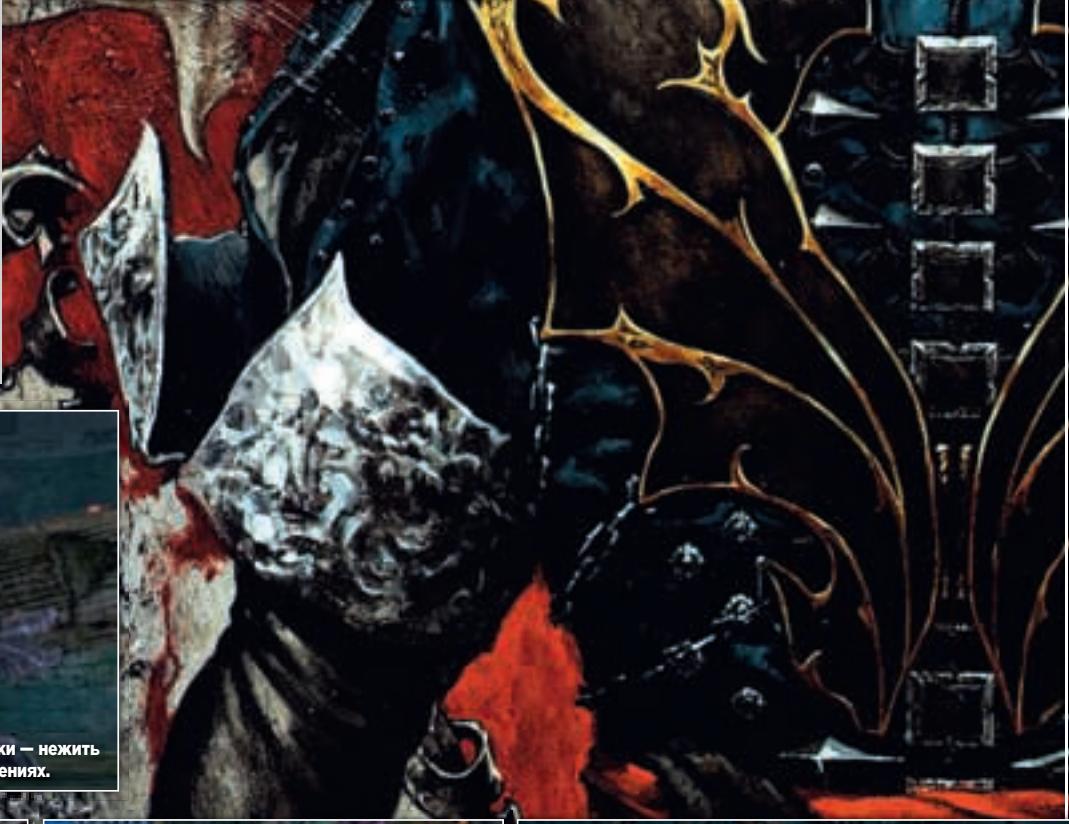
Ожидается через **2 месяца**
Ноябрь 2005



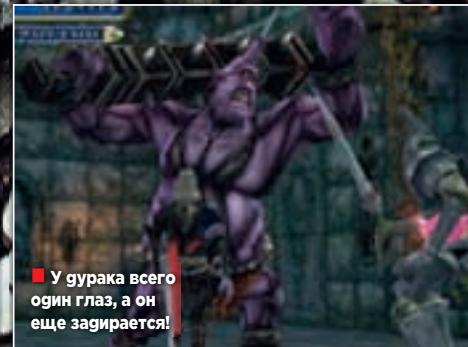
ДЬЯВОЛЬСКИЙ УМ



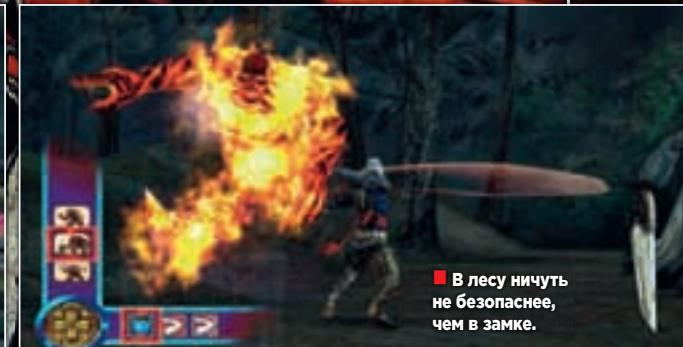
Демоны, ключевые персонажи новой Castlevania, обещают порадовать нас недюжинной смекалкой. Твари смогут как беспрекословно подчиняться хозяину, так и мыслить самостоятельно. Гектор может приказать подопечным во что бы то ни стало драться с врагом или вести себя более осмотрительно и, в случае чего, не стесняясь, отступать. А еще можно предоставить адских воинов самим себе.



■ Наши противники — нежить во всех ее проявлениях.



■ У бурака всего один глаз, а он еще засирается!



■ В лесу ничуть не безопаснее, чем в замке.

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI | РАЗРАБОТЧИК KONAMI | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ [HTTP://UK.GS.KONAMI-EUROPE.COM](http://UK.GS.KONAMI-EUROPE.COM) | ДАТА ВЫХОДА СЕНТЯБРЬ 2005 ГОДА

METAL GEAR ACID

PSP®

О КАРТАХ И СТВОЛАХ

► На это способны только японцы. Сделать из культового stealth-серала карточную пошаговую стратегию, в полной мере сохранившую дух оригинала, — это, знаете ли, очень неслабо.

Западная пресса принял Metal Gear Acid чересчур уж прохладно. И, на наш взгляд, совершенно зря. В игре, конечно, есть проблемы с камерой, а боевой системе нужно долго разбираться, но сама игра совершенно шикарная. В первую очередь потому, что это самый настоящий Metal Gear. И дело тут даже не в том, что сюжет, как обычно, по-хорошему маразматичен и вещает об оснащенных ядерным оружием шагающих роботах. И, конечно, не в том, что один из двух главных героев — Солид Снейк собственной персоной. Просто сама атмосфера шпионского боевика, вся безумная когзимовская вселенная настолько удачно вместились в концепцию пошаговых боев и использования карт для каждого действия, что остается только застыть в восхищении.

Геймплей на первый взгляд крайне незатейлив. У героя есть колода карт, каждая из которых — перемещение, использование оружия, какое-то действие или способность. На самом деле, все несколько сложнее, но суть можно свести именно к этому. Используя самостоятельно подобранный колоду карт, надо проходить уровни, сражаться с противниками и решать задания локального масштаба. При этом в игре есть и stealth, и копоритнейшие боссы, и тонны диалогов — создается полное впечатление, что мы просто смотрим на Metal Gear Solid сверху, а приказы отдаются в пошаговом режиме.

Так или иначе, но MGA — одна из лучших на данный момент игр, анонсированных для PSP. Вряд ли впечатление от нее было бы таким же сильным, если бы речь шла не о вселенной Metal Gear. Но любого поклонника когзимовского сериала она заставит не отрываясь смотреть на экран PSP все гвадцать с лишним часов геймплея и оставит в ожидании сиквела. Который, как известно, не за горами. ■ Александр Лашин



■ Ракетами в MGA можно управлять.
В пошаговом режиме...

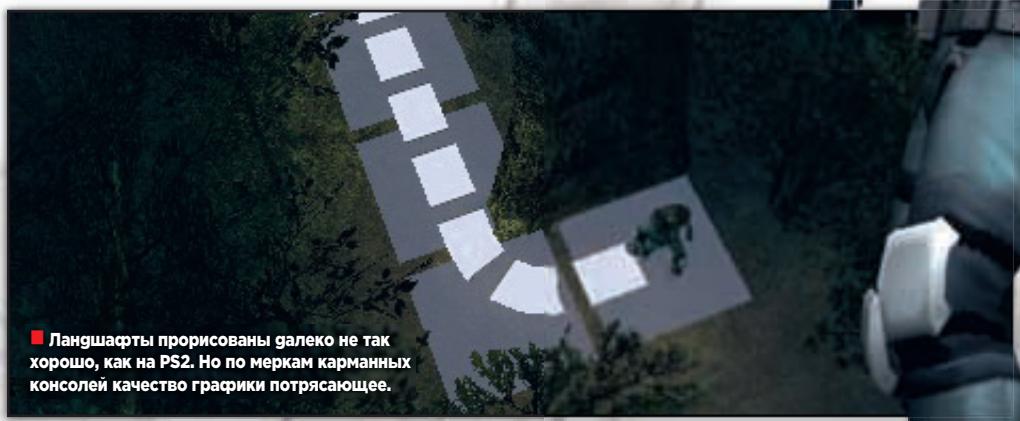


■ Восклицательный знак означает,
что Снейка заметили, и скоро поднимется тревога.

monitor	PlayStation.2			
РЕЗЮМЕ: Пошаговый карточный Metal Gear Solid. Мало кто всерьез верил, что это будет хоть сколько-нибудь играбельно. Однако все идет к тому, что в данном случае большинство окажется неправо.				
ЖЖЕ:				
ХОЛДНО	СЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

ТЕЛИКО

Ввиду жесткой пошаговости и невозможности действовать быстро, Снейк MGA появится в компании девушки-спецагента по имени Телико. Игру невозможно будет пройти, если не суметь грамотно напасть взаимодействие между героями. Свою принадлежность к стратегическому жанру MGA оправдывает полностью.



■ Ландшафты прорисованы далеко не так хорошо, как на PS2. Но по меркам карманных консолей качество графики потрясающее.



■ Рукопашные бои присутствуют.
Более того — они часто бывают полезны.



ИЗДАТЕЛЬ SCEI | РАЗРАБОТЧИК SCEI | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.WIPEOUTPURE.COM | ДАТА ВЫХОДА СЕНТЯБРЬ 2005 ГОДА

WIPEOUT PURE

АДРЕНАЛИНОВЕ ПЮРЕ

Есть на консольном рынке такое понятие — launch title. Это игра, которую компания-производитель новой консоли использует, чтобы вызвать к ней интерес у покупателей. Игра, понятное дело, должна с первого взгляда в себя влюблять и ева ли не гипнотизировать человека, чтобы ради нее он за любые деньги приобрел приставку. В качестве одного из таких проектов для европейского запуска PSP компания Sony выбрали Wipeout Pure. И ставка эта кажется беспроигрышной!

Wipeout — футуристичный гоночный сериал с многолетней историей, родившийся еще на старушке PlayStation. Его отличительными чертами всегда были невероятная динамика геймплея, потрясающее чувство скорости и весьма симпатичная графика. Wipeout Pure кажется квинтэссенцией всего лучшего, чем когда либо обладали игры серии. Разработчики отменно потрудились, выловив из проекта ева ли не все недостатки.

Благодаря новому дизайну футуристические болиды приобрели еще более агрессивный и фантастический вид. Трассы стали значительно уже по сравнению с Wipeout XL. Чувство скорости благодаря этому обострилось невероятно. Болиды в игре распределяются по пяти классам. К первому относятся самые меглленные (по меркам Wipeout, конечно), а к пятому — нереально быстрые. Если верить разработчикам, то для успешного управления гоночным аппаратом последнего класса вам потребуется мастерство и реакция самого Анахина Скайуокера!

Основ геймплея SCEE, следуя принципу «не сломалось — не чини», менять не стала. Вы сражаетесь за первенство с бандой хитрых соперников, не гнущаясь использовать для победы мины, ракеты и турбоускорители, щедро разбросанные по трекам.

Графика Wipeout Pure внушиает твердую уверенность, что у портативных консолей — большое и светлое будущее. Игра способна развеять все сомнения в приобретении PSP. ■ **Александр Сагко**

PlayStation®2

РЕЗЮМЕ: До сих пор гадаете, нужна ли вам PSP? Взгляните на Wipeout Pure! Хватит ломать голову!

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО ЖЖЕТ!

ЛУЧШЕ ТЫСЯЧИ СЛОВ

Информация об игре — это, безусловно, хорошо. Но в случае с Wipeout Pure лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. На официальном сайте нет привычного описания геймплея и списка «фишек». Зато есть нарезанный из элементов игрового процесса ролик, разворачивающийся на экране настоящей PSP. Он отвечает на все вопросы.



PSP®



Пит-стопы для пополнения щитов канули в Лету. Теперь заряжать защитное поле можно подбираемым оружием.

ИЗДАТЕЛЬ MIDWAY | РАЗРАБОТЧИК SURREAL SOFTWARE | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SUFFERINGTIESTHATBIND.COM | ДАТА ВЫХОДА СЕНТЯБРЬ 2005 ГОДА

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

СТОЯТЬ – БОЯТЬСЯ!

► The Suffering оказалась первоклассной альтернативой однобоким японским ужастикам. Действительно, сколько можно охотиться на зомби, вычищая от них ветхие особняки, подземные лаборатории и маленькие сонные городишки? Куда интереснее сразиться за жизнь и свободу в тюрьме, где вместо охранников – обретшие плоть кошмары, рожденные больным разумом. Еще интереснее, когда и сам главный герой при этом немного не в себе.

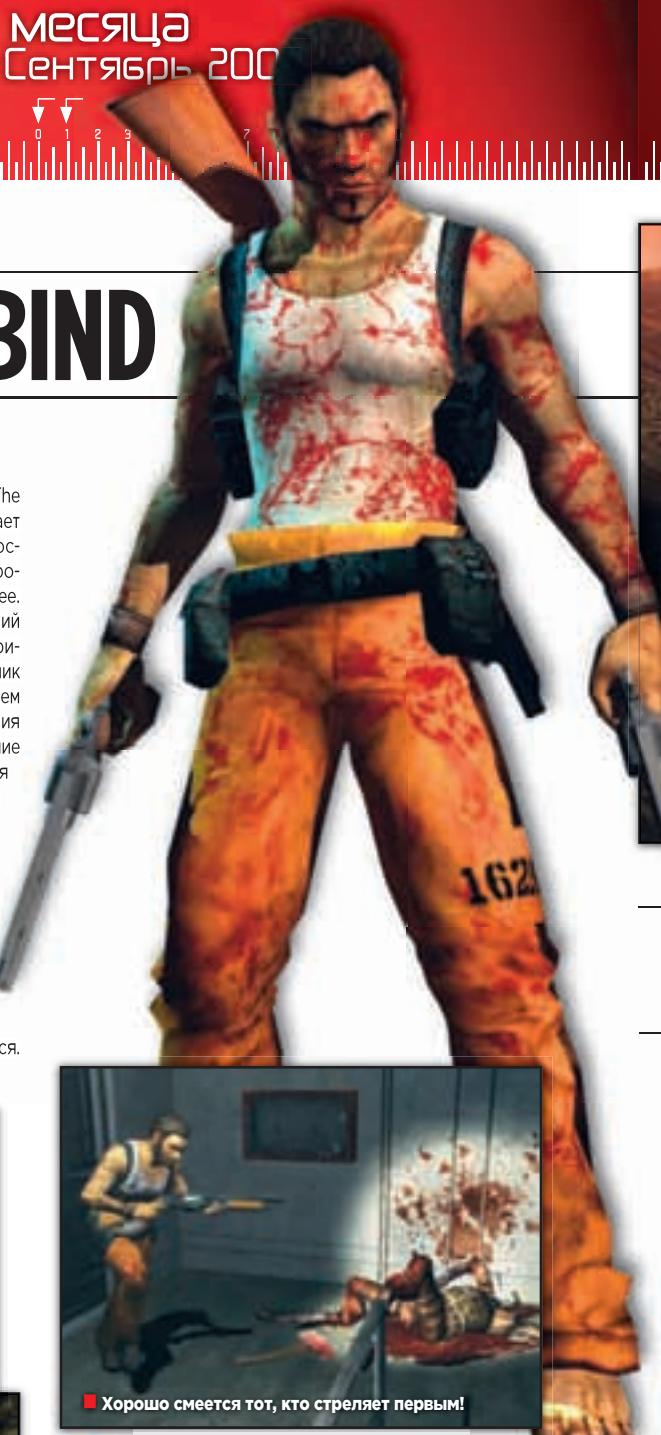
The Suffering: Ties That Bind продолжает историю Торка, причем для счастливчиков, у которых остались сохранияния из оригинальной игры, заготовлено целых три возможных

начала в соответствии с тремя разными финалами The Suffering. Вырвавшись из заключения, Торк продолжает крестовый поход против исчадий зла и собственных воспоминаний. Ties That Bind прольет больше света на прошлое героя и вновь позволит предрешить его будущее. Ход развития событий по-прежнему зависит от решений Торка, которые неизбежно придется принимать в критических ситуациях. Более того, психологический облик героя отныне определяет и внешний вид живущего в нем демона. Игроки, сохранившие на фоне царящего безумия гусарское благородство, получат в свое распоряжение немного нервного, но все-таки белого и пушистого зверя типа Халка. А вот бесчинствующие маньяки превратятся в настоящих посланцев ада.

Действия выплескиваются за пределы острова на улицы Балтимора. Боевые столкновения между разномастной нечистью и правительственными войсками превратили город в постапокалиптическое пепелище с руинами и замусоренными улицами. Хотя после тюремных камер и такая воля – в радость.

Торжество кровавого безумия запланировано на осень. Впрочем, слабонервных просим не беспокоиться.

■ Александр Сагко



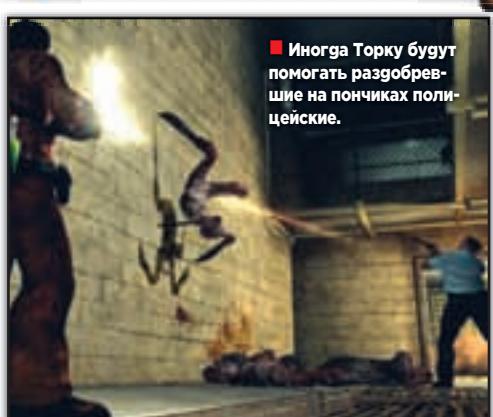
■ У вас что-то к спине прилипло, милейший.



■ Хорошо смеется тот, кто стреляет первым!



■ Он не упал. Его уронили.



■ Иногда Торку будут помогать раздевавшие на пончиках полицейские.

monitor

PlayStation®2

РЕЗЮМЕ: Resident Evil и Silent Hill – для поклонников классики. Ties That Bind демонстрирует новый путь к жанру ужасов. Этую игру вы забудете не скоро.

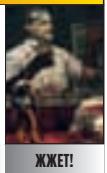
ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО



ЖЖЕТ!



■ Героиню атакуют три банки свиной тушенки.

■ У каждого героя будут две базовых атаки: посильнее и послабее.



■ На разных уровнях мы будем управлять разными героями.



■ Местный маг подозрительно напоминает грундинского шамана.

ИЗДАТЕЛЬ MIDWAY | РАЗРАБОТЧИК MIDWAY | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.MIDWAY.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

НЕМОЛОДЕЮЩАЯ КЛАССИКА

► На протяжении последних нескольких лет сериал Gauntlet мельчал и вырождался. Игроки более не хотели пережевывать один и тот же шпинат под разными соусами, а разработчики просто не могли и дальше пичкать фанатов столь неаппетитным блюдом.

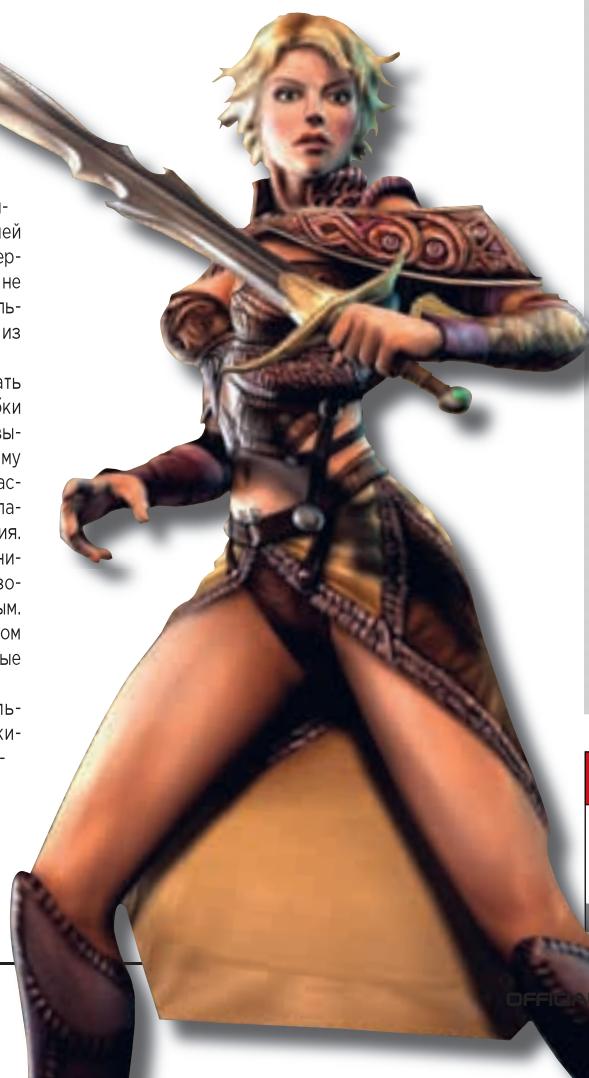
Как известно, в современном мире кадры решают все. Midway приняла волевое решение в корне изменить положение, для чего и пригласила Профессионалов с большой буквы. Реанимацией Gauntlet занялись Джон Ромеро и Джошуа Сойер. Первый отличился не только позорной Daikatana, но и не нуждающимися в представлении даже в нашей консольной среде Doom и Quake, а второй известен как один из авторов хитовой Baldur's Gate: Dark Alliance.

Посовещавшись, сильные мира сего решили прописать большому RPG-терапии. Вместо привычной мясорубки в Gauntlet: Seven Sorrows нас ждет мясорубка с ролевыми элементами. Историю волшебного мира по-прежнему творят четверо избранных: Воин, Валькирия, Маг и ушастый Эльф. Однако теперь каждый из них может овладеть техникой боя с использованием трех видов оружия. Один считается профориентирующим, два других - дополнительными. Разработчики обещают уровни, где использование разных стилей боя окажется жизненно важным. В связи с этим у героев появится инвентарь, в котором и будут до поры до времени покоиться альтернативные средства уничтожения монстров.

Такое будущее Gauntlet кажется действительно перспективным. Но кое-что все-таки настораживает. Заварив крутые перемены, оба отца-основателя Gauntlet: Seven Sorrows покинули проект. В июне без объяснения причин уволился Ромеро, а три недели спустя примеру коллеги последовал Сойер. Впрочем, оба дизайнера заявляют, что их отставка не скажется на судьбе проекта. А Midway хранит зловещее молчание...

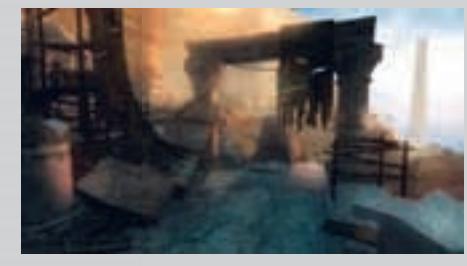
■ Александр Сагко

■ Образ Валькирии списан со скандинавских женщин-воительниц.



БЕЗ ПОЛ-ЛИТРА НЕ РАЗБЕРЕШЬСЯ

Для адекватного восприятия сюжетной завязки Gauntlet: Seven Sorrows необходимо «простимулировать» мозговую деятельность изрядной долей спиртного. Давным-давно, в далекой-далекой галактике... отправились Воин, Валькирия, Колдун и Эльф спасать мир от злодея. Негодий оказался сильнее и подвесил супергероев на супердереве. Долго ли, коротко ли, в общем, ребята освободились и решили закончить начатое. А злодей тем временем успел раскаяться во грехах своих и отправился воскрешать им же убитую любимую. Теперь бойцам нужно помочь бывшему врагу. Впрочем, лишенный всяких сюжетных заморочек мультиплеер не исчез. Рубите друг друга и радуйтесь жизни.



monitor

PlayStation.2

РЕКОМЕНДУЕМ: Тот факт, что мы давно ничего не слышали о сериале Gauntlet, не отменяет его былых заслуг. А Ромеро и Сойер вдохнули в него новую жизнь.

ЖЕЖЕ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕ!



DESTROY ALL HUMANS!



Евгений Закиров

Замочи всех людей!

Они здесь! У них есть анальные зонды
и они не боятся их применять

ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РАЗРАБОТЧИК: PANDEMIC STUDIOS
ЦЕНА: \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:
WWW.DESTROYALLHUMANSGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЗ: ЕСТЬ

DESTROY ALL HUMANS!

Призраки инопланетных захватчиков давно преследуют человека. С изобретением кинематографа пришельцы стали еще ближе — люди начали верить, что настанет день, и они придут, чтобы уничтожить Землю. И они действительно пришли.

Мы видели их в кино — это были маленькие зеленые человечки, похищавшие людей для проведения чудовищных экспериментов. Мы читали про них в книгах: страшные рассказы об инопланетном разуме не теряют популярности вот уже кое-какое десятилетие. Сегодня же все, чего пришельцам не хватало для успешного захвата мира, пало к их ногам. Они пришли в видеоигры. Сезон охоты на жалких людышек открыт!

ИДИОТЕКА

Люди — отработанный материал. На протяжении всей истории цель их существования заключалась в хранении кусочка генетического кода инопланетной расы фурунцев. Когда же пришло время этот самый код забрать обратно, выяснилось, что беспомощные обезьяны за долгое время эволюционировали в еще более тупых и несмышеных животных. Само собой, обладая зачатками разума, люди враждебно отнеслись к появлению пришельцев и, благо представился случай, похитили фурунца, потерпевшего крушение где-то в штате Невада.

Именно тогда и появляется Крипто — главный герой игры и идеолог уничтожения человечества. Под руководством своего командира, Ортопокса, он в одиночку наводит порядок на захламленной груногими чуками планете.

ДВЕ СТОРОНЫ МЕДАЛИ

Призыв «Замочи всех людей!» настолько же нелеп, насколько и привлекательен. И привлекательность его прежде всего в том, что игра предлагает нам воплощать его самым непосредственным образом.

TELEVISION OF DOOM

«Замочи всех людей!» не только стебется над фильмами про зеленых человечков, но и навевает самые разные воспоминания из детства и отрочества. Вот что она навеяла нам.

Men in Black
«Люди в черном», 1997



Наверное, каждый уважающий себя человек знает, что пришельцы уже давно и вполне легально находятся среди нас. Продавец, у которого вы регулярно покупаете молоко и булку, на самом деле выходец из далекой-далекой галактики, а всемирно известная поп-звезда на поверхку может оказаться отвратительной инопланетной сороконожкой. Если так, то почему Земля до сих пор существует? В основном потому, что порядок тут поддерживает «Люди в черном». О них не знают простые граждане (президент тут тоже мелкая сошка), но они есть. В общем, если вы до сих пор не посмотрели этот фильм, то вы как минимум проспали жизнь. Ничто не способно так подогреть интерес к инопланетной тематике, как дуэт Уилла Смита и Томми Ли Джонса. Спустя некоторое время на свет появился одноименный мультсериал для «понимающих» подростков, чуть позже — полноценный сиквел.

Independence Day
«День Независимости», 1996

За год до выхода в свет «Людей в Черном» обожаемый американцами Уилл Смит снялся в куда более масштабном фильме про пришельцев. На этот раз, правда, крутых парней с большими пушками рядом не оказалось, и роль спасителей человечества легла на плечи простых смертных. Да и настроение у фильма, после премьеры которого началось какое-то непонятное помешательство на этой теме, было отнюдь не таким веселым. Огромные корабли пришельцев нависли над землей и, казалось, на дежды почти нет. Американцы, как из-



вестно — народ не из сообразительных, и о возможной угрозе гоготались в самый последний момент, когда был нанесен одновременный удар по крупнейшим городам планеты.

Mars Attacks!
«Марс Атакует», 1996



Пожалуй, наиболее близкий «ЗВП!» по духу фильм про неудавшемся уничтожении Земли. Пародийная картина нагадала много шума, благодаря не только выдающейся подборке актеров, куда затесался сам Пирс Броснан, но исключительно актуальной подаче идей ретро-произведений на ту же тематику. Зеленые человечки пришли как бы с миру, правительство США встретило их с распростертыми объятиями. А они взьми да начни палить во все, что движется. Дело в том, что голуби, как оказалось, вовсе не символ мира. Но кому сейчас до этого дело? Ведь пришельцы вот-вот нагрянут к вам в гости!

War of the Worlds
«Война Миров», 2005

Одним из самых занимательных событий этого лета стала экранизация популярного романа Герберта Уэллса «Война Миров». Несмотря на легкий временной скачок (все-таки в оригинале это был 19 век, а у Спилберга действие происходит в наше время) фильм получился более чем удачным. Людям, оказывается, жуть как нравитсяся, когда на их родную Землю



покушаются представители иных галактик. Смотреть на это надо не как на очередную бредятину с Томом Крузом, но как на правильный ремейк классического произведения.

Critters
«Зубастики», 1986



Благополучно забытый ныне представитель комедийных ужастиков, которых в свое время в Америке развелось, как кроликов. Зубастики — это маленькие озлобленные создания, успевшие покусать самого Ди Каприо. Впрочем, пока до него дошло дело, сериал потерял весь свой шарм. Задумка такова: существуют маленькие страшные бесята, этикие паразиты, по неосторожности завезенные на Землю. Питаются они всем, что подвернется под руку, но человечинка для них — святое. Ее истреблением, собственно, они занимаются на протяжении аж четырех полнометражных фильмов. Прорежают, так сказать, популяцию. Крипто из «ЗВП», наверное, не отказался бы выпить с ними пива.



■ Этот парень шутить не любит. Зонг в жопу — и все разговоры.

Все пришельцы — злобные и коварные властители галактик. Это так же очевидно, как то, что беспомощные люди-обезьяны за долгие годы эволюционировали в еще более тупых и несмышленых животных.



■ Капитолий мы оставим на десерт. В первую очередь уничтожим мосты, вокзалы и телеграф.

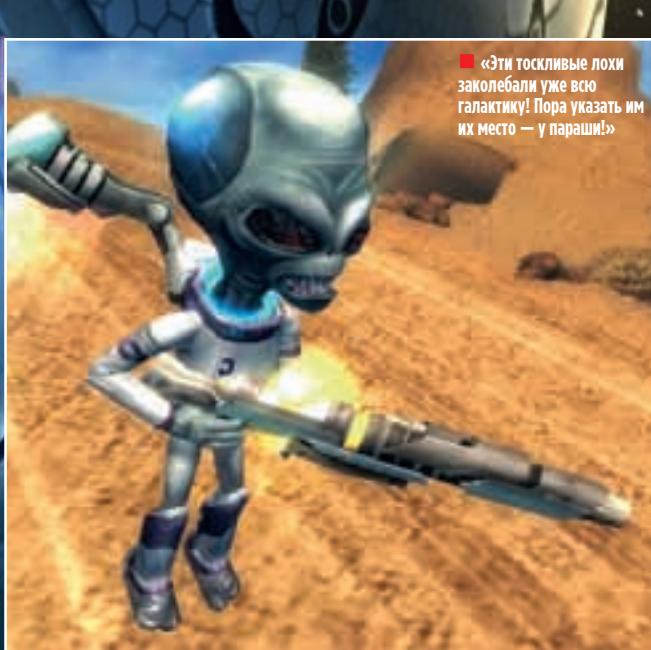
Это тем более занятно, если учсть, что под громким словом «Земля» здесь подразумевается госпожа Америка серебряны свадебного века, а под «жалкими людышками» — стереотипические американцы того времени. Все шалости Крипто, разумеется, трактуются исключительно как происки красной коммунистической заразы, посыпнувшей на спокойствие в капиталистическом оазисе.

Каждое событие в «Замочи всех людей!» преподносится с юмором, язвительно комментируется и, в итоге, вовсе не воспринимается как что-то чересчур плохое (напомним: мы тут вскрываем людям черепушки для извлечения ДНК). Все шутки становятся тем более актуальными, если учсть, что игра переведена на русский язык. Причем это не просто локализация. «ЗВЛ» адаптирована под наше специфическое миропонимание и тонкую душевную организацию. Другими словами, в игре вы услышите нереальное количество пошлых шуток, сальностей и мат. Нам самим в это трудно поверить, но здесь все это оказалось как нельзя более уместно. Еще приятнее, что главные роли в «ЗВЛ» озвучивают Бачинский и Стиллавин, которые за последние несколько месяцев успели превратиться во всемнародных любимцев. Кроме того, к работе над игрой были привлечены Саша «Чача» Иванов («Наив») и Роман Рябцев («Технология»).

АНЕКДОТ С ДРУГОЙ ПЛАНЕТЫ

Временами «ЗВЛ» кажется чуть ли не родственницей GTA. Через минуту — превращается чуть ли не в натуральный stealth action. И то, и другое грамотно чередуется и, само собой, разбавляется шутками, которые, кажется, и составляют основу игры.

Задание, выдаваемое гениальным



■ «Эти тоскливые лохи заколебали уже всю галактику! Пора указать им их место — у парши!»



■ Вы просили автограф? Получите!

DESTROY ALL HUMANS!

Крипто — главный идеолог уничтожения человечества. Он в одиночку наводит порядок на захламленной груногими чудиками планете.

Все шалости Крипто, разумеется, трактуются исключительно как происки красной коммунистической заразы, посягнувшей на спокойствие в капиталистическом оазисе.

УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

Музыкальное сопровождение игры — отдельная тема. Пафосные мелодии, сопровождающие Крипто на пути, должны быть знакомы всем. Сначала такое серьезное настроение может вызвать недоумение, но спустя мгновение понимаешь — это именно то, что нужно. Смущает лишь одно. Мы действительно это уже слышали, и не раз. Неужели сложно было придумать что-нибудь свое?

■ Звезда галактического масштаба. В Вашингтоне проездом. Спешите видеть!



Вы что, «День независимости» не смотрели? Какие, к черту, ракеты?!



ГЕНЕАЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКОУБИСТВА

«Замочи всех людей!», естественно, не первая игра на заданную тему. И появилась она не из воздуха. Однако без сомнения можно утверждать, что «ЗВП» — вершина эволюции игр про пришельцев.

«Замочи всех людей!»
Destroy All Humans! (PS2), 2005

Спустя много лет после первого посещения Земли пришельцы вернулись, чтобы забрать ДНК-код, который они запрятали в мозгах людей. Но те стали «защищаться». Пришельцам пришлось начать истребление всего рода человеческого.

(C-12): Final Resistance (PS one), 2001



Разношерстная армия инопланетян все-таки сумела захватить Землю. Быстро и легко, но не окончательно. Отсиживаясь, подобно крысам, где-то в своих убежищах, сопротивленцы решают нанести ответный удар, прогнав чужеродную заразу восвояси.

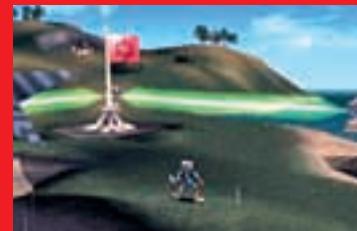
Alien Resurrection (PS one), 2000

Вышедшая под конец эпохи первой PlayStation, игра пыталась воссоздать атмосферу «Чужих», но что-то пошло не так. Проект провалился. Не в последнюю очередь — из-за откровенно неудачной графики и грубых огехов



в геймплее. Единственное, за что можно похвалить Alien Resurrection, так это за безупречное следование традициям фильма.

Terracon (PS one), 2000



Гениальное творение дебютантов из PictureHouse Software так и не выбралось за пределы Европы, но на родном материке завоевало немалую популярность. Задачей главного героя (пришельца) было спасти планету. На протяжении 32 уровней невиданной красоты он бегал по огромным локациям и решал интереснейшие головоломки. Жаль, что никто, кроме европейцев, игру так и не увидел.

X-COM: UFO Defense (PS one), 1997



Стратегии на консолях всегда были регулярными, да и, чего греха таить, нежданными гостями. А уж X-COM, портированный с PC, тем более выглядел как белая ворона. Что, к счастью, не помешало ему быть отличной игрой. Итак, пришельцы напали на Землю, но сразу же получили отпор. Игрок был одним из руководителей сопротивления, следовательно, именно в его обязанности входило не только ведение боевых действий, но и осуществление разработок нового оружия, изучение артефактов и т.д. В общем, знакомый всем X-COM.

злодеем Поксом, состоит из нескольких частей. Если Крипто провалит одну из них, выполнение следующей станет невозможным, и начальник, не стесняясь в выражениях, отшлет неудачливого пришельца обратно на космическую станцию. Общий настрой миссий сохраняется до конца — мы работаем исключительно ради уничтожения рода интенсивно лысеющих приматов.

Разработчикам удалось создать уникальный микс идей, давно превратившихся в клише, и ни разу не повториться. «ЗВП» — нарезка самых удачных моментов кинолент двадцатого столетия, посвященных инопланетным захватчикам. Новый соус, которым это все приправлено, лишь добавляет блогу остроты. Особенно приятно, что разработчикам удалось не пересечь грань, за которой пародия превращается в пошлость. Стеб стебом, а идиотский американский юмор идет лесом.

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Правила просты. Все пришельцы — злобные и коварные властители галактик. Это так же очевидно, как и то, что все люди — немощные свиньи, по умственному развитию едва превосходящие пасущихся в загоне телят. Таков примерный ход мыслей захватчиков. Наслушавшись сбивчивых речей Покса, проникаешься к нему доверием и даже начинаешь в чем-то с ним соглашаться.

Однако просто так начать вторжение на планету нельзя. Настоящий фуронец выбирает путь сиверсий и щавольских ловушек. К несчастью, существуют еще и трети силы, мешающие захвату Земли. Одной из таких организаций можно назвать «Магжеистик», сотрудники которой ходят в черных костюмах и изъясняются настолько загадочным языком, что сами с трудом друг друга понимают. К несчастью, «Магжеистик» обладает образцами разработок соотечественников Крипто и активно ими пользуется.

DESTROY ALL HUMANS!

Разработчикам удалось не пересечь грань, за которой пародия превращается в пошлость. Стеб стебом, а идиотский американский юмор идет лесом.



■ «Кто велел пригнать сюда танки? Я спрашиваю, какая сволочь это сделала?»

ПУТЬ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ЗЛОБНОГО ПРИШЕЛЬЦА

Домашний скот



Вы, вероятно, даже не догадывались о том, что пасущаяся на заднем дворе вашего ранчо корова — самое действенное оружие против человечества. Благодаря своему образу жизни, коровы обладают нешуточным весом, правильное манипулирование которым может причинить очень и очень большой вред. Используя телепатические способности Крипто, коровами можно швыряться, громить машины, прикрываться и просто бить их об дерево. А если накормить их радиоактивным сеном, то они превращаются в жирных коров-зомби. Применяются как атомная бомба. Есть еще и куры, но они не такие страшные.

Холобоб



Если бы Крипто спокойно разгуливал по городу в своем привычном виде, на него бы все показывали пальцем и смеялись. Поэтому ему приходится перестраивать сознание людей, притворяясь че-ловеком. Тупые деревенские жители охотно ведутся на «холобоб». Таким образом, Крипто может выдать себя, например, за мэра города и пойти промывать мозги своим гражданам, утверждая, что жители Санта-Моесты — мерзавцы и вообще не американцы, а загадочное сено, сияющее в темноте, придется по вкусу и людям. И ведь ему верят!

НЛО



Она такая, в общем-то, небольшая тарелочка в состоянии уничтожить целый населенный пункт, разворотить фермерские угодья, похищать с десяток подопытных людышек и разбомбить всю национальную армию США. Выглядит она точно так же, как и в многочисленных фильмах, тоже умеет похищать людей и взрывается от попаданий двух-трех ракет. Короче, означенный must have любого фруонца.

Аналитический зонг

Как показали фруонские ученые, большинство ДНК находится в мозгах людышек. Достать их можно разными способами, но самый веселый и, что немаловажно, успешный — послать в цель тот самый зонг. Применение подобного устройства осложняется его низкой скорострельностью и необходимостью стрелять точно... ну, вы поняли. Но зрелище, поверьте, стоит того, чтобы лишний раз побегать за отчаянно сопротивляющимся человечком.

Гипноз



Паранормальные способности Крипто помогают отвлекать окружающих от вашей персоны. Так, если заставить полицейского танцевать, вы вызовете любопытство прохожих. Три ценителя танцев привлекут половину города, создадут толпу и много шума. В самую пору подловить какую-нибудь машину, поднять ее высоко в воздух и уронить на головы беспечным обывателям. Бух! Бах! Взрывы! Горящие людшки с криком разбегаются в разные стороны, но их останавливает летящий навстречу танк. Весело? Да не то слово.



Впрочем, пришельцы – парни не промах, и на каждую вражескую пушку с непроизносимым названием у них найдется своя. Выданный Крипто пистолетик можно модернизировать, снабжая изначально довольно муторный в использовании электрошок все более и более убийственными режимами стрельбы.

НЛО В ВАШЕМ ГОРОДЕ

Бегать и паливать во всех встречах не только весело, но еще и очень опасно. Чем больше врага нахеет Крипто стаду вечно недовольных и бесконечно тупых прямоходящих, тем больше внимания он к себе привлечет. С полицией справиться просто, но ведь потом пригонят танки, согнат, поставят пулеметы...

Можно убегать и прятаться, уничтожать преследователей и случайных свидетелей. В конечном итоге, если долго не появляться у них на глазах, наивные овцы свялят все на коммунистов, похвалят нынешнего президента, да и забудут про несносного пришельца.

В самом крайнем случае в воздух поднимается летающая тарелка (вы же не думали, что обойдется без нее?). От лучшей смерти дома распаются, как карточные домики. Абсолютно все объекты в «ЗВП» ломаются, взрываются и распадаются на атомы.

Тарелки позволяют подхватывать с земли людей, коров, кур и прочую живность. Впоследствии жертву рекомендуется впечатать лбом в какое-нибудь дерево или рекламную вывеску.

ПСИ-ФАКТОР

Если вы думаете, что Крипто – хиляк и забияка, целиком и полностью полагающийся на высокотехнологичные гаджеты, вы глубоко заблуждаетесь. Он умеет сканировать мозг живых существ, гипнотизировать и принимать их облик! Швырять предметы, поднимая их силой мысли, чуть ли не так же весело, как настраивать антенны телевизоров для принятия специального сигнала, от которого головы отупевших прожигателей жизни взрываются, как взорванные шары.

Каждый уровень в «ЗВП» представляет собой своеобразный набор мини-игр, в перерывах между которыми можно бегать по городам и сканить толпы надоелих зевак. Для успешного прохождения нужно научиться принимать все более абсурдные решения, которые, как правило, и оказываются самыми верными. Ведь именно так было в старых фильмах?



DESTROY ALL HUMANS!

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Выглядят земляне довольно однозначно, зато мыслят все по-разному. В этом можно убедиться, прочитав мысли любого прохожего. Проблемы обывателей обычно занимают самые что ни на есть глобальные: «Боже, куда мне идти, здесь же все дома одинаковые!», «Кому я отдала своих детей?», «Проклятые коммунисты опять что-то затевают!» и т.д.

Еще любопытнее мысли ключевых персонажей. Огин из создателей чудо-пирожков, заражающих людей ненавистью к «проклятым коммунистам», раз за разом восхваляет Америку за возможность воплотить свою детскую мечту – заставить страдать человечество. А мэр Роквелла, любитель носить женские трусики, опасается, что его маленькая тайна станет достоянием гласности. Полицейские пытаются «служить и защищать», но, не добившись успеха на этом поприще, понимают, что «воровать и брать взятки» все-таки интереснее...

КРАСОТА ПО-ФУРОНСКИ

Выглядит игра прямо-таки неестественно привлекательно: огромные открытые пространства, впечатляющих размеров города, действительно симпатичная растительность – разработчики просто превзошли самих себя.

По ходу выполнения своей миссии Крипто повидает всяческое. И густые леса, и деревенские ярмарки, и городские трущобы. Он посетит даже знойную пустыню и расположенные там военные комплексы. При этом частота смены кадров стабильна в любой ситуации. Консоль с каким-то божественным хладнокровием переносит появление на экране массовки. Обычно оно сопровождается еще и фееричными спецэффектами.

ЗНАКИ

«ЗВЛ» хочется с чем-то сравнить, указать на недостатки и привести в качестве примера какого-нибудь конкурента, но... Никаких реально близких по духу или концепции проектов банально не существует в природе.

Это тот редчайший случай, когда от игры получаешь именно то, что хочешь. За десять часов, проведенных в компании с Крипто и Поксом, начинаешь чувствовать вкус к жизни. Это весело, дерзко. Скандалность проекта, используя которую Pandemic Studios пробивает себе дорогу к звездам, сработала на все сто. «ЗВЛ» можно любить уже за то, что она есть.

Общий настрой миссий сохраняется до конца — мы работаем исключительно ради уничтожения рода интенсивно лысеющих приматов.



PlayStation®2 ВЕРДИКТ

Графика	9	Безупречно! Эталон для остальных.
Звук	8	Классические мотивы узнаются моментально.
Игровой процесс	9	Свежо, такого мы еще не видели.
Интерес к повторному прохождению	8	Захватывать Землю, оказывается, очень интересно.

Безоговорочный хит.
Идеальная пародия. Феерический стеб. Почему до этого не додумались раньше?

9 / 10

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

После успешного прохождения вы можете рассчитывать на небольшой подарок – фильм Тома Греффа «Teenagers from Outer Space». Скажем так, проходить игру только ради этого «творения» глупо. Если вы, конечно, не собираете коллекцию старых кинолент о захвате мира марсианами и по каким-то причинам пропустили упомянутый выше «шедевр». Право, можно было погыбнуть кута более занятный подарок. Вряд ли этот сюрприз оценит по-достоинству кто-то, кроме совсем уж маргинальных любителей трэша.



Namco



24 гоночных трассы, 56 автомобиляй, головокружительный заносы, запредельные скорости и полная свобода на пути к победе - Ridge Racer устанавливает новые стандарты жанра аркадных гонок!

RIDGE RACER



Издательство и дистрибутор СПб.КЦ Миро-Медиа Group. Лицензия на право использования от Namco Ltd.
© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Использование материалов без разрешения запрещено.

Рекомендовано для взрослых

ОКТЯБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ
Armored Core: Nexus	Action	Digital Jesters
Brothers in Arms: Earned In Blood	Action	Ubisoft
Bully	Action	Rockstar Games
NBA Live 2006	Sports	Electronic Arts
Stargate SG-1: The Alliance	Action	JoWood
The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Action	Buena Vista Games
Bratz Rock Angelz	Action	THQ
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Deep Silver
Darkwatch	Action	Electronic Arts
L.A. Rush	Racing	Midway
Battlefield 2: Modern Combat	Action	Electronic Arts
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome	Strategy	Koei
Sega Classics Collection	Action	Sega
Without Warning	Action	Capcom Europe
EyeToy: Play 3	Action	SCEE
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Action	Atari
Buzz!: The Music Quiz	Puzzle	SCEE
FIFA 06	Sports	SCEE
LMA Manager 2006	Sports	Codemasters
Stuart Little 3	Action	SCEE
The Warriors	Action	Rockstar Games
Pro Evolution Soccer 5	Sports	Konami
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Fighting	Electronic Arts
NASCAR 06: Total Team Control	Racing	Electronic Arts
Soul Calibur III	Fighting	SCEE

НОЯБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ
Panzer Elite Action	Simulation	JoWood
Resident Evil 4	Action	Capcom
The Incredibles: Rise of the Underminer	Action	THQ
WWE SmackDown! Vs. RAW 2006	Sports	THQ
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, PANTS!	Action	THQ
Shadow the Hedgehog	Action	Sega
Ski Racing 2006	Sports	JoWood
Call of Duty 2: Big Red One	Action	Activision
Crime Life: Gang Wars	Action	Konami
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Action	Atari
Frankie Dettori Racing	Racing	Player One
Gun	Action	Activision

РАДАР

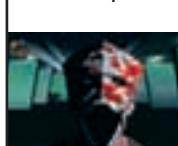
На что стоит обратить особое внимание.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



AREA 51

Если вам наскучит мочить всех людей, попробуйте пострелять в пришельцев. В Area 51 этот процесс оказывается на удивление захватывающим.



KILLER 7

Если игры — это способ попасть в другую реальность, то Killer 7 — эталон понятие «игра». Более другой реальности вы просто не найдете. Подробности — в рецензии в этом номере.

СКОРО В ПРОДАЖЕ



SOUL CALIBUR III

Tekken 6 еще далеко, но жизнь на этом не заканчивается. Soul Calibur III вместила в себя все лучшее, что не вошло в Tekken 5 и что мы еще можем увидеть в шестой части.

Harry Potter and the Goblet of Fire Action Electronic Arts

Jak X: Combat Racing Action SCEE

Ratchet: Gladiator Action SCEE

Shrek SuperSlam Action Activision

Sly 3: Honor Among Thieves Action SCEE

The Matrix: Path of Neo Action Atari

True Crime 2 Action Activision

James Bond 007: From Russia with Love Action Electronic Arts

Prince of Persia 3 Action Ubisoft

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter Action Ubisoft

24: The Game Action SCEE

Need for Speed Most Wanted Racing Electronic Arts

The Sims 2 Simulation Electronic Arts



THE SIMS 2

Вторую часть игры-сенсации трудно пропустить. Если вам не хватило The Urbz, The Sims 2 станет всем, о чем только можно мечтать. Это не игра. Это наркотик.

ЗА ГОРИЗОНТОМ



FINAL FANTASY XII

Чего уж там скрывать, эту игру мы будем ждать столько, сколько потребуется. Final Fantasy она Final Fantasy и есть. К счастью, с этим сериалом Square Enix нас еще никогда не подводила.



HITMAN:

BLOOD MONEY

Агент 47, кажется, вечен. Разработчики упорно не хотят говорить, сколько частей будет в сериале. Но нам, в общем-то, важно лишь то, что Хитмен снова в деле и снова готов выполнять за других грязную работу.

ДЕКАБРЬ

Peter Jackson's King Kong Action Ubisoft

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe Action Buena Vista Games

Shaman King Action Konami

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs Action SCEE

Gauntlet: Seven Sorrows Action Midway

ЯНВАРЬ

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers Strategy THQ

ДАТА ВЫХОДА НЕИЗВЕСТНА

Starcraft: Ghost Action Blizzard Entertainment

Black Action Electronic Arts

Carmageddon 4 Action 2K Games

Ford Mustang: 40th Anniversary Edition Racing Take 2 Interactive

Frogger: Ancient ShadowFrogger: Ancient Shadow Action Konami

Just Cause Action Eidos Interactive

Kingdom Hearts II RPG SCEE

Knights of the Temple 2 Action TDK Mediactive

Okami Adventure Capcom

SSX On Tour Sports Electronic Arts

The Movies Simulation Activision

The Regiment Action Konami

World Racing 2 Racing TDK Mediactive

Легенда:

Стоят купить Стоит попробовать Обойдите стороной

review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



God of War появился настолько неожиданно, что после официального анонса многие журналисты попросту не заметили игру. При всем уважении к Sony, в том поджанре, в котором она решила попробовать свои силы, уже и так слишком тесно. И законодателем мог там уже долгое время считаться Capcom. И вдруг Sony выпускает игру, которая шокировала общественность еще ли не больше, чем первый Devil May Cry. Поразительнее всего было то, что при безусловном сходстве обеих игр, язык не повернется обвинить разработчиков God of War в копировании чужих идей.

Впрочем, Capcom все равно тут как тут. Правда, в вселенной Devil May Cry ее новый проект не имеет никакого отношения. Его вообще невозможно сравнить ни с чем, что мы видели до сих пор. Если бы Killer7 не был настолько... специфической игрой, он мог бы создать новый жанр. Но предупреждаем: если чрезмерное количество креатива вам противопоказано, лучше обойдите эту игру стороной.



GOD OF WAR

КРОВИЩА, РАЗЛЕТАЮЩИЕСЯ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ ГОЛОВЫ ГИДР,
КРОВИЩА, НЕВЕРОЯТНЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ, КРОВИЩА... ТАКОГО УГАРА,
КАЖЕТСЯ, НЕ БЫЛО УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ.

060

064

KILLER7

Этот безумный шутер воплощает все, о чем только могли мечтать поклонники игрового арт-хауса.

066

BURNOUT REVENGE

Необходимая частью вечерних забав расшалившейся молодежи.

070

SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Одна из жемчужин жанра японских RPG.

074

TEKKEN 5

Tekken 5 в наше неспокойное время перемен удалось сохранить собственное лицо.

плюс

078

187 RIDE OR DIE

JUICED

FANTASTIC FOUR

WORMS 4

MADAGASCAR



080

081

082

083

Через секунду Кратосу помешают совершить очередную попытку самоубийства.

GOD OF WAR



О чем умолчал Гомер

Древнегреческой мифологии хватает простой трехактной структуры и сложных родственных отношений между героями, чтобы до сих пор уверенно держаться среди классических произведений самых разных эпох. Создатели God of War здраво рассудили, что в наше время для привлечения внимания этого будет мало, и разбавили знакомый с детства древнегреческий антураж темой безумия, сексом и безудержным насилием. Сеят все это, разумеется, главный герой.

ОДИН СПАРТАНЕЦ

Кратос — серьезный молодой человек, настоящий спартанец. Волею судеб он стал наместником олимпийских богов на Земле — идеальным воином, не знающим пощады, пытающим свою жизнь за счет смерти других. Вряя ли Кратоса можно назвать положительным персонажем: он получает удовольствие от убийства всего, что движется, не знаям с личной гигиеной, спит с двумя женщинами (одновременно) и пытается покончить жизнь самоубийством! Но играть нам

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Кровища, разлетающиеся в разные стороны головы гидр, кровища, невероятные боевые приемы, кровища... Такого устра, кажется, не было уже несколько лет.



СОЗДАТЕЛИ GOD OF WAR РАЗБАВИЛИ ЗНАКОМЫЙ С ДЕТСТВА ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЙ АНТУРАЖ ТЕМОЙ БЕЗУМИЯ, СЕКСОМ И БЕЗУДЕРЖНЫМ НАСИЛИЕМ.

СОКРОВИЩА

Как и в любой солидной игре, в God of War есть дополнительные материалы, которые открываются при повторном прохождении на разных уровнях сложности. Среди бонусов можно найти очень интересный документальный фильм о создании игры, рекламные ролики, материалы (включая концепт-арты) об удаленных уровнях, о главном герое, Древней Греции и так далее. Кроме того, можно открыть мини-игру, которая отличается еще большей жестокостью, чем основная «кампания».

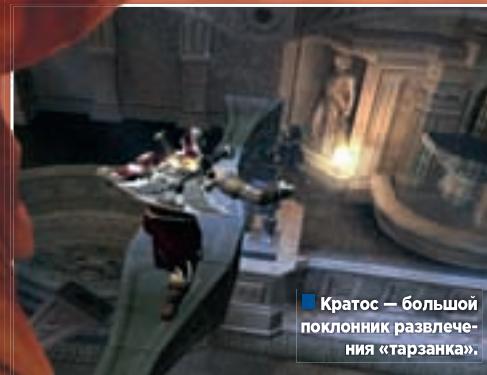


**ВСЕ САМЫЕ БРУТАЛЬНЫЕ,
НИЗМЕННЫЕ ИНСТИНКТЫ
И ЖЕЛАНИЯ ИГРОКА НАЙДУТ
ВЫХОД В GOD OF WAR.**

ПРОТИВОСТОЯНИЕ



На первый взгляд Кратос сражается с самыми обычными монстрами, каких полно вокруг, но присмотритесь — это ведь персонажи древнегреческих мифов! Гидры, Горгоны, Кентавры, Минотавры, Гарпии, Сирены, Цербера, Циклопы и даже Сатиры — все почему-то во множественном числе, но мы ведь все равно не привыкли отступать. Хорошо хоть Арес в финале — один.



■ Кратос — большой поклонник развлечения «тарзанка».



■ Мы знаем, о чем думает Кратос. А вы?



■ Современная молодежь прокалывает себе уши, вживляет под кожу рога, а вместо рук — палицы.

доверили именно за него — и это прекрасно! Все самые brutальные, низменные инстинкты и желания игрока найдут выход в God of War.

Непонятно, правда, почему Кратос постоянно живется на жизнь. Он накачанный, татуированный, с огромным шрамом на лице, за спиной у него — пара огромных мечей, которым позавидует и Конан-варвар... Спит Кратос с двумя женщинами, опять же... Тем не менее, факт остается: Кратос психически неуважаем, что и привело его к попытке самоубийства, с демонстрации которой начинается God of War. Но что интересного в игре, главный герой которой умирает в первом же кадре? Чтобы не смущать нас лишний раз, действие игры начинается за три недели до трагической кончины персонажа.

Не слишком внятное вступление может вызвать недоумение в первые минуты игры, но уже совсем скоро размах и эпичность сюжета становятся очевидны. Да, мы уже тысячи раз спасали мир, но, возможно, в этом случае все дело в пресловутой греческой мифологии, на которой зиждется God of War...

МИФОЛОГИЯ НАСИЛИЯ

Вперед придется прорываться не только через дебри греческих имен и родственных отношений, но и тысячи самых разнообразных тварей. О масштабах противостояния можно судить по тому, что спустя несколько минут после начала игры Кратосу придется

встретиться с Гибридом, одна голова которой — размером с пару яхт Арамовича. Упоминать о том, что в кадре все время маячат от пяти до нескольких десятков «обычных зомби», даже как-то неловко. Но спартанское воспитание Кратоса гает о себе знать. Побывав на том свете, шутить он разучился окончательно. Если горогу ему преграждают пятеро, Кратос достает меч. Когда к этим пятерым подходит еще десять, обнаруживается второй меч.

Кратос жесток. Все знают: чтобы вывести из строя Циклопа, нужно выколоть ему глаз, но Кратосу этого мало. Глаз нужно жестоко искромсать, вырвать с корнем, а затем через образовавшуюся пробоину добираться до мозга. А вот с Сиренами все намного проще. Их голоса, как известно, смертельно опасны. Значит, нужно заставить Сирен замолчать. Легче всего этого добиться, взяв одну из них за волосы и несколько раз приложив головой о брускатку, или что там окажется под ногами. Кратос не привередлив.

ТАНЕЦ СМЕРТИ

Может показаться, что игра излишне жестока. На самом деле то, что мы видим на экране, — настоящий балет. Управление — интуитивное, хотя и задействованы все кнопки геймпада. Вы не поверите, насколько легко Кратос может разделать монстра, подцепив его на мечи и запустив в небо, а затем, подпрыгнув, перехватить на пути к земле и вонзить клинок ему в грудь по рукоять. Поначалу берет оторопь, но затем быстро входишь во вкус.

Боевая система реализована идеально. Все приемы можно связывать в комбо любой продолжительности. Выглядит это волшебно, а если учесть наличие различного оружия, магии и возможности апгрейда всего этого, количество вариантов расправы становится просто неисчислимым. Геймплей God of War практически идентичен таковому в Devil May Cry, но тут все как-то более весомо. Если проводить аналогии, то Devil May Cry — это размахивание сирикерской палочкой, а God of War — потрясание гвухупудовой кувалдой. После сеанса игры не хочется выяснять отношения с толпами неуклюжих пассажиров в метро или орать на соседа по автомобильной пробке, хочется раскинуться на гиване и просто расслабиться.

Но особый шик — это так называемые «мини-игры», в которых нам приходится проверять свои навыки



■ Рогатый определенно быч!

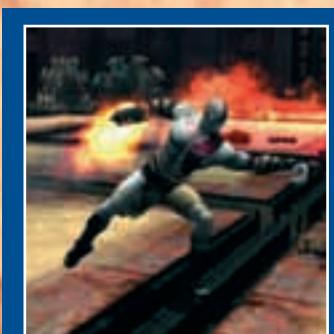
ИГРА ПОЛУЧИЛА ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ НЕВЕРОЯТНЫЙ ПОДАРОК — ЛУЧШУЮ ГРАФИКУ НА PS2, А ЗА ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ И ОСОБЕННО МУЗЫКУ СЛЕДУЕТ ПРОСТО ДАТЬ «ОСКАР».



■ Не волнуйтесь, они на тросах, а внизу — сетка.



■ Уже в который раз Циклоп не понимает по-хорошему!



ПОВТОРЕНИЕ — МАТЬ УЧЕНИЯ

В God of War используется точно такая же система восполнения энергии и получения бонусов, как в серии Devil May Cry. От убитых врагов в воздухе остаются разноцветные сферы, которые способны поднять Кратоса настроение либо уровень здоровья. Если этого покажется мало, то сферы можно найти и в сундуках, богато разбросанных по уровням. Кстати, здоровьем готовы «поделиться» и мирные жители, если их «случайно» убить.

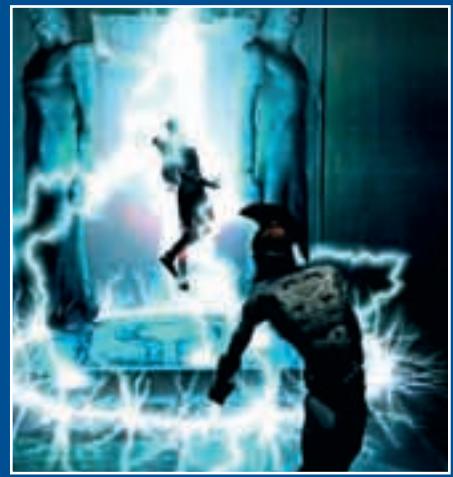


■ Кратос не любит, когда на его дачный участок заползают гадюки.

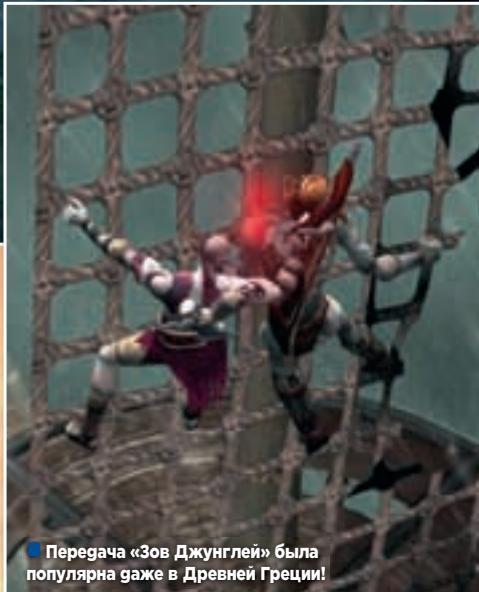


НИКАКОГО МОШЕННИЧЕСТВА

Магия в GoW используется весьма активно, но сперва Кратосу придется добраться до богов, которые и даруют ему различные нечеловеческие умения. Посейон любезно научит создавать болезненно яркие электрические разряды, Мегуза (причем не Горгона) покажет, как замораживать врагов, Артемида погадит чертоски большой меч, а после встречи с Зевсом Кратос будет заправски метать молнии!



ЕСЛИ DEVIL MAY CRY – ЭТО РАЗМАХИВАНИЕ ДИРИЖЕРСКОЙ ПАЛОЧКОЙ, ТО GOD OF WAR – ПОТРЯСАНИЕ КУВАЛДОЙ, С ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ РАЗРУШЕНИЕМ ВСЕГО ВОКРУГ.



■ Передача «Зов Джунглей» была популярна даже в Древней Греции!



■ Друзья бросаются друг другу в «пламенные» объятия – настоещее чувство!

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	10	Объективно лучшая графика на PS2. Предел возможностей.
Звук	10	Если у вас звуковая система 5.1, можете прибавить к этой оценке еще пару баллов.
Игровой процесс	9	Брутально, да. Но ведь ради этого и играем.
Интерес к повторному прохождению	9	Если вы любите перечитывать классику, то будете проходить GoW снова и снова.
<i>God of War – не революция и даже не новое слово в жанре, а всего лишь игра, в которой каждая деталь отшифрована до совершенства.</i>		10/10



■ Танец живота может взвинтить кого угодно!

во время поединков с боссами или особо несговорчивыми противниками. В определенный момент над головой монстра появляются символы, соответствующие кнопкам геймпада. Последовательное их нажатие вызывает действие, которое игроки и цензоры запомнят на всю жизнь. Кто бы мог подумать, что используя всего пару мечей, можно вытворять ТАКОЕ...

НЕБОЖИТЕЛЬ

Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой? Кто-то среди недостатков игры называет фиксированную камеру, повторяющиеся головоломки с рычагами, прыжки по платформам... Но какие же это недостатки, если они идут игре лишь на пользу? Фиксированная камера совершенно не мешает, предоставивая самый удобный ракурс и вместе с тем создавая удивительный кинематографический эффект. Головоломки с рычагами блестяще вписаны в геймплей. К тому же, они позволяют перевести дух (а этого иногда очень хочется). Печально же известные по другим играм прыжки по платформам не займут вас больше, чем на несколько секунд, – не в счет!

Едва ли на PlayStation 2 найдется игра, которая бы выглядела лучше, чем God of War. Богатые и четкие текстуры делают окружающий мир объемным и достоверным. Внимание разработчиков к мельчайшим деталям не может ускользнуть от глаз – God of War хочется проходить снова и снова. Анимация вообще не поддается описанию словами. В то, что вытворяет Кратос, просто невозможно поверить.

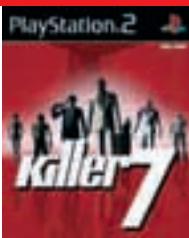
God of War пока самый явный претендент на звание игра года. Проект сочетает в себе увлекательнейший геймплей, эпический сюжет и совершенное техническое исполнение. Главный герой до того харизматичен, что, вполне возможно, вскоре он составит реальную конкуренцию Данте из Devil May Cry. Если и можно желать чего-то еще, то лишь продолжения.

■ Артур Циленко



KILLER7

Другой



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ Сарсом
РАЗРАБОТЧИК Сарсом
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.KILLER-7.COM
РЕЖИМ 60 ГЗ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Попытка с первых минут понять, что именно происходит на экране, обречена на провал. Но именно абсурдность игры заставляет вникать в суть.



Же Viewtiful Joe наводил на определенные мысли. Korga Синзи Миками, создатель Resident Evil, вдруг выпускает нечто подобное, это что-то да значит. Понятно, что Миками наскучили консервативные проекты. Однако даже после анонса Killer7 невозможно было предположить, насколько сильно будет отличаться эта игра от всего, что мы когда-либо видели.

Killer7 можно любить или не любить, но этот проект обречен на то, чтобы войти в историю. Это колossalный прорыв, всю значимость которого можно будет оценить лишь через несколько лет. Дело в том, что никто никогда не делал игры так, как сделан Killer7. И если уже сейчас об этом проекте, которому все пророчили судьбу идола для считанных эстетов, говорят все, кого хоть сколь-нибудь интересует развитие игровой индустрии, что же будет, когда через некоторое время кто-нибудь наберется смелости и пойдет по стопам Миками?

Другая реальность

Если назвать Killer7 шутером, евва ли это хоть что-то скажет об игре. И дело не только в том, насколько вольно разработчики обошлись с понятием «шутер», но и в том, что геймплей в Killer7 вообще не играет доминирующей роли. Причем в данном случае это вовсе не означает, что игра будет развлекать вас исключительно видеороликами и диалогами (хотя такого вы не увидите и не услышите ни у Осии, ни у Тарантино, ни у кого бы то ни было еще). Большую часть времени вам придется отстреливать монстров — все по-честному. Только в случае с Killer7 возможность созерцать происходящее на экране доставляет несравненно большее — хотя и очень извращенное — удовольствие, чем возможность непосредственно участвовать в действиях. Разработчики прекрасно это понимали и сделали все, чтобы вы никогда, ни при каких обстоятельствах не вживались в образ, а всегда смотрели на все со стороны. Вы даже толком не управляете главным героем. Вы лишь можете приказать ему бежать

СЕМЬ

Killer7 — группа наемных убийц, задача которых — обезглавить террористическую организацию Heaven Smile. Возглавляет Killer7 Харман Смит, легендарный убийца, прикованный к инвалидному креслу. Вы играете за семерых его протеже. С одной стороны, все они существуют лишь в его сознании. С другой — у каждого из семерых есть тело. При этом лишь один из семерых может непосредственно контактировать со Смитом.



■ Оператор в этой игре важен не меньше, чем режиссер.



■ Слепота не мешает парню слева быть превосходным убийцей.

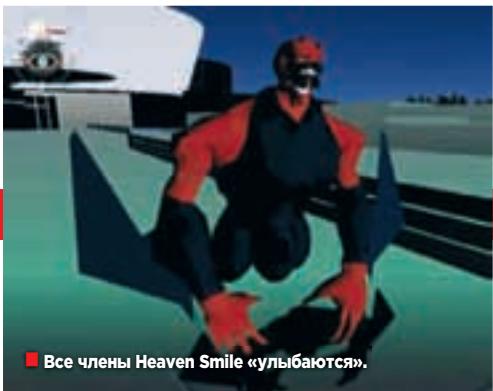


■ Стрелять приходится часто, но большую часть времени все же используется вид от третьего лица.

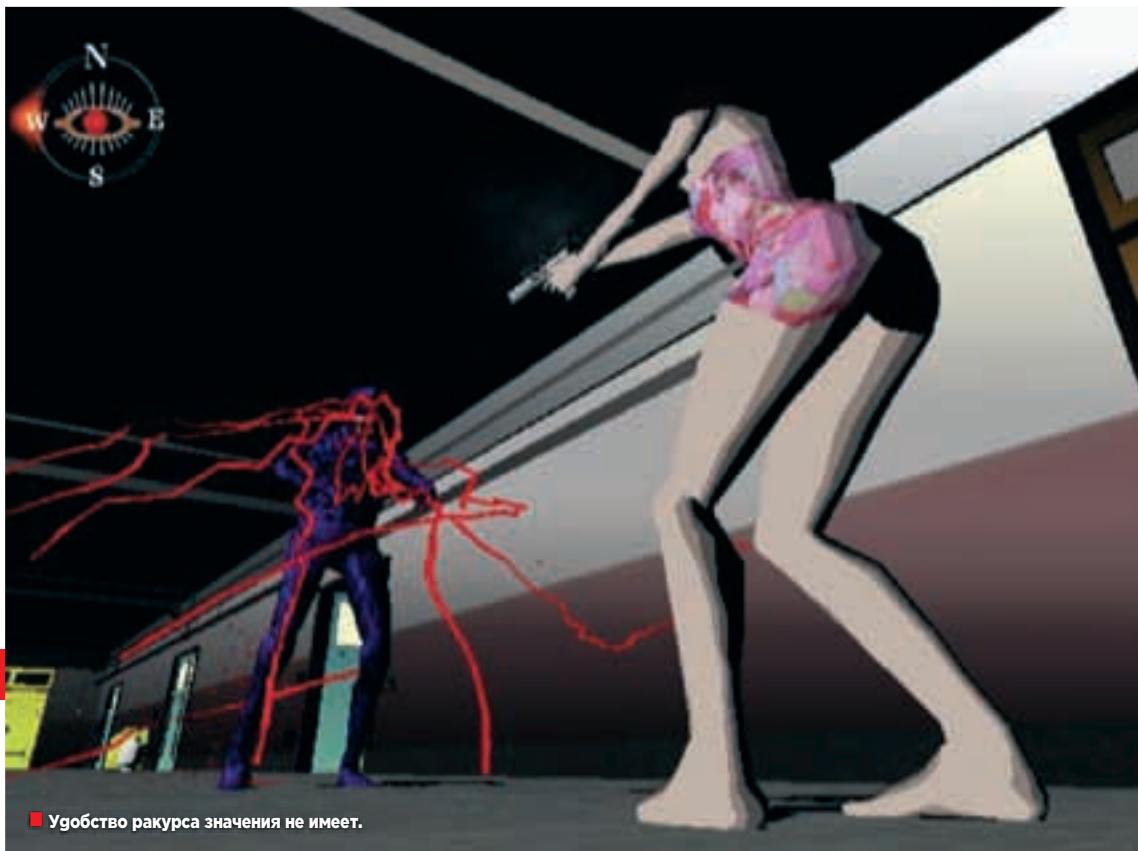
СУМЕЕТЕ ПРИНЯТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ — KILLER7 ПОКАЖЕТ ВАМ ТАКОЕ, ЧТО ВАМ И НЕ СНИЛОСЬ. ДАЖЕ В САМЫХ БРЕДОВЫХ СНАХ.



■ Кровь на платье — ее собственная. Она часто режет себе вены.



■ Все члены Heaven Smile «улыбаются».



■ Удобство ракурса значения не имеет.

вперед по заранее проложенному маршруту или стоять на месте. Чтобы выбрать путь на перекрестке, приходится иметь дело с текстовым интерфейсом. Но пусть это вас не пугает. Просто таковы правила игры. Сумеете их принять — Killer7 покажет вам такое, что вам и не снилось. Даже в самых бредовых снах.

Неотвратимость

Пожалуй, то единственное, что действительно может отвратить от игры сразу и навсегда, — это ее внешний вид. Пусть вас не вводят в заблуждение скриншоты. Более технологически совершенный шутер еще нужно поискать. Но стиль Killer7 никак не может прийтись по душе всем. Зато если вы приняли его, все начнет становиться на свои места.

Killer7 — попытка деконструировать игру в том смысле, в каком мы привыкли понимать этот термин. Нам предлагают набор почти не связанных друг с другом элементов: вот графика, вот диалоги, вот персонажи, вот стрельба, а вот говорящая отрубленная голова в стиральной машине. Собрать это все воедино — усилие, которое разработчики и предлагают нам сделать. Killer7 дает вам возможность стать творцом собственного сюрреалистического шедевра. Результат вас ошеломит.

Футуризм

Killer7 определенно требует специфического настроя от игрока и готовности принять то, что предлагают ему разработчики. Хотя и не все в этой игре настолько запутанно и сложно, как может показаться. Killer7 — прежде всего политический триллер. И большую часть того, что создатели игры хотели донести до нас, их персонажи говорят открытым текстом. Впрочем, соблазн докопаться до подтекста (о, его тут столько, что Metal Gear Solid и не снилось!) слишком велик, чтобы принимать все, что нам говорят, за чистую монету.

Killer7 поистине революционный проект. Хочется сказать, что он опередил свое время, но это будет лукавством. Он вышел как раз вовремя. Пока еще рано говорить об эпохе, которую он определил, но, если звезды будут благосклонны, через пару лет, благодаря ему, то и дело начнут выходить совсем другие игры. Да и кто знает, что сам Миками еще задумал.

■ Олег Коровин

KILLER7 — ЭТО ПОПЫТКА ДЕКОНСТРУИРОВАТЬ ИГРУ В ТОМ СМЫСЛЕ, В КАКОМ МЫ ПРИВЫКЛИ ПОНИМАТЬ ЭТУ ТЕРМИН.



■ Стрелять в самого монстра бесполезно. Единственное уязвимое место — желтая сфера.



■ Внешний вид сцены в Killer7 почти никогда не соответствует ее истинному значению.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Сумасшедший стиль, неземные красоты.
Звук	10	Звукорежиссер Killer7 — гений..
Игровой процесс	7	Отстрел монстров захватывает, но к управлению нужно долго привыкать.
Интерес к повторному прохождению	6	В игре есть секретный уровень сложности, но заинтересует он немногих.
По-настоящему прорывной проект. Невероятно спорный, далеко не идеальный, но все же — обязательный для ознакомления для всех ценителей игрового арт-хауса.		8/10



■ Если Ивагзару советует молчать, лучше следовать совету.



BURNOUT: REVENGE



Звезда и смерть Правил Дорожного Движения



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
CRITERION GAMES
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-16
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
HTTP://BURNOUTREVENGE.EA.COM
РЕЖИМ 60 Hz ЕСТЬ

Kакой-то негодяй подрезал на трассе? Обошел на пустынном шоссе, демонстрируя мощь «взяжка» спортивной «Мицубиси»? Издавательски мигнул фарами на светосфоре и набрал 100 км/ч за 14 секунд? Хочется согнать, прижать к обочине, сирить краску, ломая свери и оставляя внушительные вмятины на капоте? Несерьезная заявка. Берите выше.

Холодные закуски

Месть — один из сильнейших мотивов, что движут людьми. В Burnout: Revenge месть является стержнем игры. Помимо прочих обновлений, в основном косметического характера, главным является «мистичность». Вы тихо-мирно прогуливаетесь в режиме Race на скорости 150 миль в час, как вдруг сзади вас подталкивает соперник, да так, что вы врезаетесь в стену, сминая прекрасную машину в шарик наподобие того, что The Thing проделал в киноблокбастере Fantastic Four. Игра любезно подсказывает вам, что этот подлый поступок совершил во-о-он тот негодяй, и предлагает его завалить. Кипящая кровь, избыточные дозы адреналина и единственное желание — согнать, прижать и отправить паршивца под встречный автобус, а затем свалить на турбоускорении далеко-далеко. Порой, правда, эта зараза умудрялась поддеть меня в самом начале, а потом усмехнуться так далеко, что отомстить удавалось лишь под конец гонки. Но тем эффектнее: все-таки согнал! Все-таки сделал каналью!

Алмазная подрезка

Burnout 3 научил нас отличному приему: если подрезать соперника, мягко подтолкнуть его в сторону монолитного препятствия, то нам не только покажут, как он здорово впечатался в жилой дом, но еще и начислят за это очки. Назвали этот прием Takedown. Burnout: Revenge развил идею: если takedown провел соперник, пакостника нарекут New Rival Revenge и пообещают пачку печенья вкупе с бочкой варенья, если мы догоним и накажем мерзавца аналогичным способом. Постоянно подрезая всех и вся, можно нажить себе кучу врагов. Зато



■ Criterion, похоже, болеет тем же, чем и создатели NFS: страстью ко всему хромированному и блестящему.



■ Ваша задача: оставить противников позади, а самому выйти во всем белом. Ну или синем.

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Ничто так не радует душу, как интерактивное окружение. Разметать по округе ящики с апельсинами, «подкинуть» вражеский автомобиль на горку с мусором — легко и приятно.



ИГРА ЛЮБЕЗНО ПОДСКАЗЫВАЕТ: ТОЛЬКО ЧТО ВАС ПОДРЕЗАЛ ВО-О-ОН ТОТ НЕГОДЯЙ, И ПРЕДЛАГАЕТ ЕМУ ОТОМСТИТЬ.

МЕЛОДИИ КАТАСТРОФЫ

Зайдя в пункт меню EA TRAX, видим впечатительный листинг из 40 треков. Я попытался найти хотя бы парочку знакомых названий. Нашел. Chemical Brothers, Apocalyptica и какой-то ремикс нестареющей The Doors. Плюс куча панк-рок-брит-поп-групп. В лучших традициях серии.





■ Ракурс камеры, безусловно, можно менять. Слабо сдаться пять takedown'ов, не видя противника?



■ Один перевернутый автомобиль на оживленной трассе — отличная подстава.



■ Создавая большую пробку, проследите, чтобы в нее попал и ваш соперник.

если подрежете кого-то, кто уже успел вас возненавидеть, за это не только начислят драгоценные очки, но и вызовут на особое соревнование. Победа в нем стоит хороших бонусов, включая новые машины и трассы.

Естественно, подрезать нужно уметь. AI достаточно умен, чтобы не попадаться совсем уж по-глупому. Да и самому неплохо бы научиться избегать подстав. Главное вовремя дернуть ручник или неожиданно срезать поворот — и оставить противника с носом. Порой соперник так наседает, что если грамотно уйти в сторону, он сам отправится в кювет, а takedown припишут вам. И именно вы станете его смертельный врагом номер один.

Проверки на дорогах

В отличие от Burnout 3, теперь для вас опасны только лобовые столкновения с «чайниками» на дорогах, а «плещка в бочину», толчок автомобиля под багажник и прочие радости не возбраняются. Устроив знатный замес на дороге, можно не только организовать большую пробку, что приведет вам очков, но и прилично задержать оппонентов — на большой скорости сложно избежать столкновения с грудой металлом. Так что если вы зацепили огромный трейлер, а через несколько секунд увидели заветную



■ Иногда сильная детализация может помешать: в Токио от рекламных растяжек и вывесок ну просто некуда деться.

ТАЧАНКИ-РОСТОВЧАНКИ

Количество различных транспортных средств, доступных для управления, подсчитать не удалось — они выдаются порционно, за пройденные трассы и соревнования. К тому же, тачки постоянно каким-то образом модифицируются и дополняются. Более того, машины специализируются по режимам: например, для Crash доступны только мощные тачки соответствующего класса, для Rush Hour — класса muscle и т.п.



■ Умиротворяет, не находите?



■ Функция Crashbreaker позволяет взорвать ту или иную тачку в самой гуще ДТП.



■ Добавить турбоускорение, зайти с левой стороны — и тот парень на красном спортивном автомобиле будет изрыгать проклятия из своей перевернутой тачки.



■ О га, туристы и папарацци отдали бы многое за такой кагр.

надпись «Takedown!», значит, кто-то из ваших соперников не справился с управлением... и массивной пробкой.

С другой стороны, теперь не удастся столкнуть супостата с автомобилем, едущим по вашей полосе. А вот перевернуть спорткар, сделав резкий заход сзади, — запросто. Это называется Vertical Takedown. Враги очень обижаются, когда вы позорите их таким образом.

Смерть ПДД

Главный фаворит игры — режим Crash, где вы должны создавать гигантские пробки на дорогах, — претерпел некоторые изменения. Разгон начинается с очень хитрого выбора начальной скорости. Учитывается также ветер, который может сносить машину так, что удержать ее будет очень непросто. Признаться, поначалу казалось, что это простая программная ошибка — ан нет, это такая новая фишка. Привыкайте.

Взяв резкий старт, не нужно судорожно направлять машину на трамплин и прыгать за разными бонусами. Просто потому что их нет. Более того, независимо от скорости, вы можете создать не один затор, а сразу несколько. Например, если зацепить сзади небольшой грузовиком, он сам перевернется и перекроет два ряда — затем можно выезжать на встречную и разбиваться всмятку, создавая пробку еще на пару полос. Камера при этом будет мотаться между двумя заторами.



■ Колизей — не единственный исторический памятник, на который вам удастся посмотреть в полной версии Burnout: Revenge.

ЧЕМПИОНАТ ПО ДТП

Для садистов всесоюзного масштаба разработчики ввели режим Crash Course: вам нужно создать пробки с убытками на несколько миллионов долларов (а то и десятков миллионов) за три попытки. И так несколько раз подряд. Если быть точнее — 18. К счастью, от вас не потребуется проходить весь чемпионат в один присест.



ПЕРЕВЕРНУТЬ СПОРТКАР, СДЕЛАВ РЕЗКИЙ ЗАХОД СЗАДИ, — ЗАПРОСТО. ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ VERTICAL TAKEDOWN. ВРАГИ ОЧЕНЬ ОБИЖАЮТСЯ, КОГДА ВЫ ПОЗОРИТЕ ИХ ТАКИМ ОБРАЗОМ.



■ Почти в каждом городе есть свой «гаунтаун», через который проходят объездные пути.

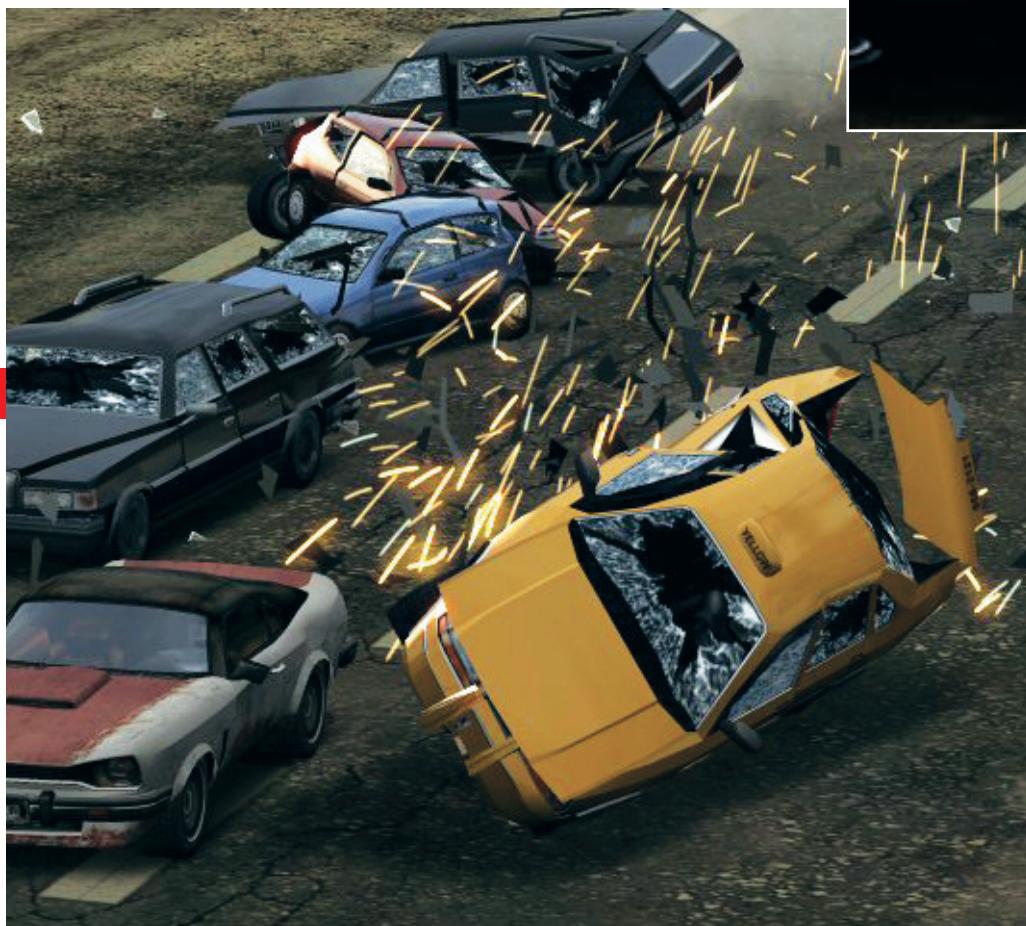


■ Вспомните этот кагр, когда вам покажется, что на московских городских тесно.



■ Только посмотрите, какой вид! Правда, этим двум водителям, видимо, не до него.

В РИМЕ МОЖНО ПРОМЧАТЬСЯ ПО ШИРОКОЙ ЛЕСТНИЦЕ, ВЫВОДЯЩЕЙ ПРЯМИКОМ К КОЛИЗЕЮ, А У БЕЛОЙ ГОРЫ ПРОЕХАТЬ НЕ ПО МОСТУ, А ПОД НИМ.



Новое измерение

К четвертой части Burnout разработчики наконец-то поняли, что третье измерение не ограничивается прыжками на трамплинах. Трассы разветвляются не только влево и вправо: в Риме можно промчаться по широкой лестнице, выводящей прямиком к Колизею, у Белой Горы проехать не по мосту, а под ним — и так далее. Правда, физика накладывает свои ограничения. Если неудачно въехать на помост, свалившись с него двумя боковыми колесами, вам тут же припишут катастрофу, и вы потеряете драгоценные секунды на восстановление. Нельзя сказать, что это очень ценное нововведение, но дополнительная возможность столкнуть паршивца с узкой тропинки не помешает.

Самое главное — заранее распрощайтесь с бонусами на дорогах. Никаких кружочков и квадратиков, вся таблица рекордов теперь находится в ваших руках. Полоска турбоускорения набирается за счет удачных takedown'ов, обгонов, инициированных вами пробок и других нарушений ПДД.

Чудеса на виражах

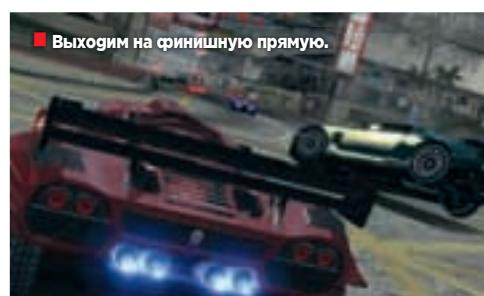
Burnout Revenge — определенно лучшая часть серии. Ребята из Criterion Games выжали из консоли максимум. Несмотря на почтенный возраст движка RenderWare, уровень детализации выше всяких похвал, количество одновременно отображаемых моделей увеличилось без потери FPS, а деформация машин отображается не в пример лучше, чем в Burnout 3. Несмотря на внешнее сходство, разница между двумя играми разительная. Хотя окончательно в это поверить можно, только опробовав Burnout: Revenge в деле. ■ Святослав Торник



■ Такая расцветка, очень модная в нынешнем году, называется «оранж металлик».

ТОЧНО В ЛУНКУ

Переименованный режим Crash подразумевает изначальный разгон, напоминающий замах клюшкой в хоккее. В зависимости от реакции, машина может либо поехать мегленно, либо быстро, либо совсем быстро. Есть и еще один вариант: перегрев двигателя и взрыв на месте. На скорость влияет и направление ветра: чем быстрее старт, тем больше занос. Совсем другое дело.

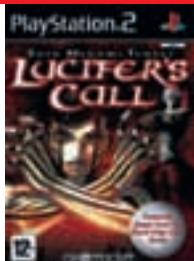


PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Вроде все на месте, но чего-то не хватает.
Звук	9	Рычанье мотора плюс панк-рок создают Атмосферу.
Игровой процесс	9	Не уверен, что от BR можно когда-нибудь устать.
Интерес к повторному прохождению	7	Сингл не столь интересен, как мультиглер.
<i>Как Burnout 3 был необходимой частью вечерних забав расшалившимся молодежи, так и новый Burnout не минует эта судьба. Только теперь он на порядок интереснее, на порядок лучше.</i>		9 / 10



SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Апокалипсис сегодня



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК ATLAS
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SHINMEGAMITENSEI.COM
РЕЖИМ 60 Hz нет

Shin Megami Tensei — одна из жемчужин жанра японских RPG. Увы, оккультизм, являющийся краеугольным камнем всего сериала, у нас воспринимается чересчур негативно. Тем временем, именно в подобной самобытности и заключается весь шарм серии.

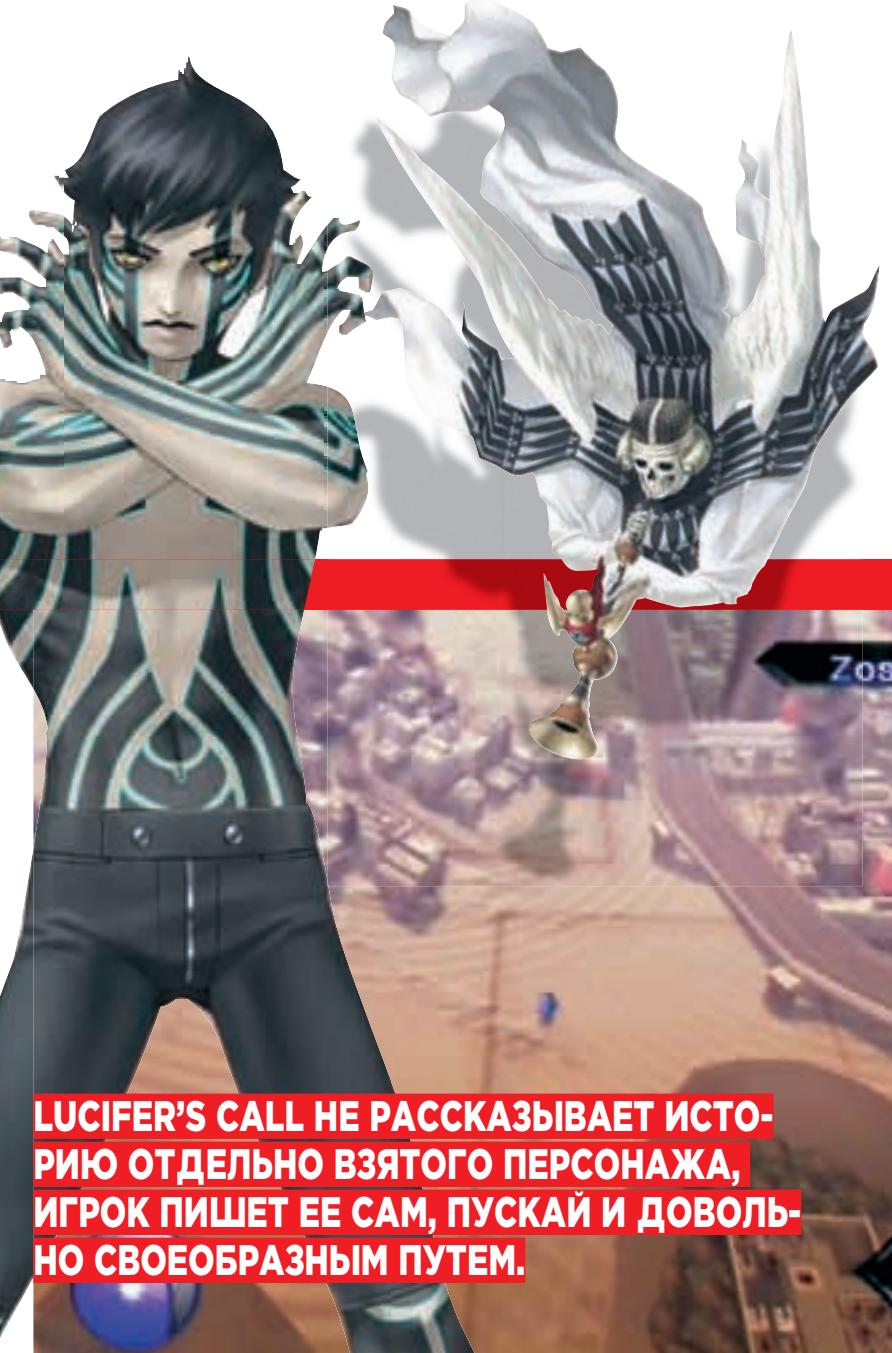
Игрок видит мир до и после «Концепции» — фактически, его уничтожение якобы с целью перерождения. Погулять по реально существующим районам Токио и поговорить с живыми людьми нам доведется от силы минут десять. После «Концепции» останутся лишь души да демоны. И герой никому не будет нужен. Каждый сам по себе, выживает сильнейший.

Кто не против нас, тот с нами

Эта идеология не нова для сериала, но, тем не менее, способна отпугнуть людей, привыкших к более консервативным RPG, вроде пресловутой Final Fantasy. Lucifer's Call не рассказывает историю отдельно взятого персонажа, игрок пишет ее сам, пускай и довольно своеобразным путем. И, что самое интересное, история здесь отнюдь не просто набор диалогов и сюжетных роликов. Это вызов игроку. Несмотря на кажущуюся линейность сюжета и геймплея, Lucifer's Call многостороння. То есть отношение к герою зависит не только от его уровня, но и поведения, и статуса.

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Грандиозность замысла разработчиков чувствуется с первых минут. Дальнейшее общение с игрой лишь усиливает это ощущение. Великолепно!



LUCIFER'S CALL НЕ РАССКАЗЫВАЕТ ИСТОРИЮ ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОГО ПЕРСОНАЖА, ИГРОК ПИШЕТ ЕЕ САМ, ПУСКАЙ И ДОВОЛЬНО СВОЕОБРАЗНЫМ ПУТЕМ.

■ Все локации Vortex World — реально существующие районы Токио.

Я тебя проклинаю

Создать идеальную команду в Lucifer's Call не получится — с каждой сменой локации, а то и чаще, ее приходится перестраивать. Нужно быть готовым к тому, что в любой момент удача может отвернуться от игрока, и его команду разобьет жалкая кучка низкоуровневых демонов, удачно оперирующая «статусными» атаками.



■ Наша одноклассница. Как быстро меняются люди, однако.



■ Этот «лысеющий старик», на пару с учительницей и затеял «Концепцию».





■ Собственно, Данте. И что он здесь делает?



■ Вот так зевнул!



■ Нет, когда мы говорили о красоте, мы не это имели в виду.



■ Все преобразования в мире происходят исключительно в голубых тонах. Пережить, думаю, никто не хочет.



■ «Великий Подземный Переход». Из достопримечательностей — пританцовывающий скелет-матадор.



■ Трясущийся зяблик справа — «маникен». Хоть он и похож на человека, внутри он — пустышка.

Если он без промедления соглашается на схватку, отказывает в просьбах и без сожалений отклоняет предложения вступить в какой-либо клан, его будут уважать. Другое дело, что довольно сложная боевая система не позволит ему достичь таких высот.

Безымянному герою сохранили жизнь, превратив в демона. Чтобы выжить в Vortex World (когда-то на его месте был Токио), необходимо просить помощи у других демонов. Фактически вербовать их. Чтобы заручиться их поддержкой, приходится выполнять их требования.

Что может ошаращить неподготовленного человека, так это образ мыслей тех, кто еще недавно были любими. Джек Фрост, спрашивающий, стоит ли убить всех детей, если они живут в мире мук и страданий, — чуть ли не самое безобидное создание во всей игре. Что характерно, если ваш ответ придется по душе новобранцу, это вовсе не означает, что его обобрят уже находящиеся в партии демоны. Доходит до того, что они разочаровываются в своем хозяине и попросту уходят.

Место под солнцем

Основное место в боевой системе занимают так называемые «статусные атаки» («проклятья»): «усыпление»,

**ДЖЕК ФРОСТ, СПРАШИВАЮЩИЙ,
СТОИТ ЛИ УБИТЬ ВСЕХ ДЕТЕЙ, ЕСЛИ
ОНИ ЖИВУТ В МИРЕ МУК И СТРАДА-
НИЙ, — ЧУТЬ ЛИ НЕ САМОЕ БЕЗОБИД-
НОЕ СОЗДАНИЕ ВО ВСЕЙ ИГРЕ.**



■ Еще бы, дорогая. Двух мнений быть не может!

КАК БЫЛО РАНЬШЕ

Сериал Shin Megami Tensei состоит всего из трех частей, причем между выходом второй и третьей (которой и является Lucifer's Call) прошло целых девять лет. Почему? Очевидно, дело в безумной популярности сериала на родине. Ведь помимо основного стержня, существуют и два побочных сериала — это Devil Summoner и Persona, новые части которых регулярно выходят в Японии и время от времени — в США.



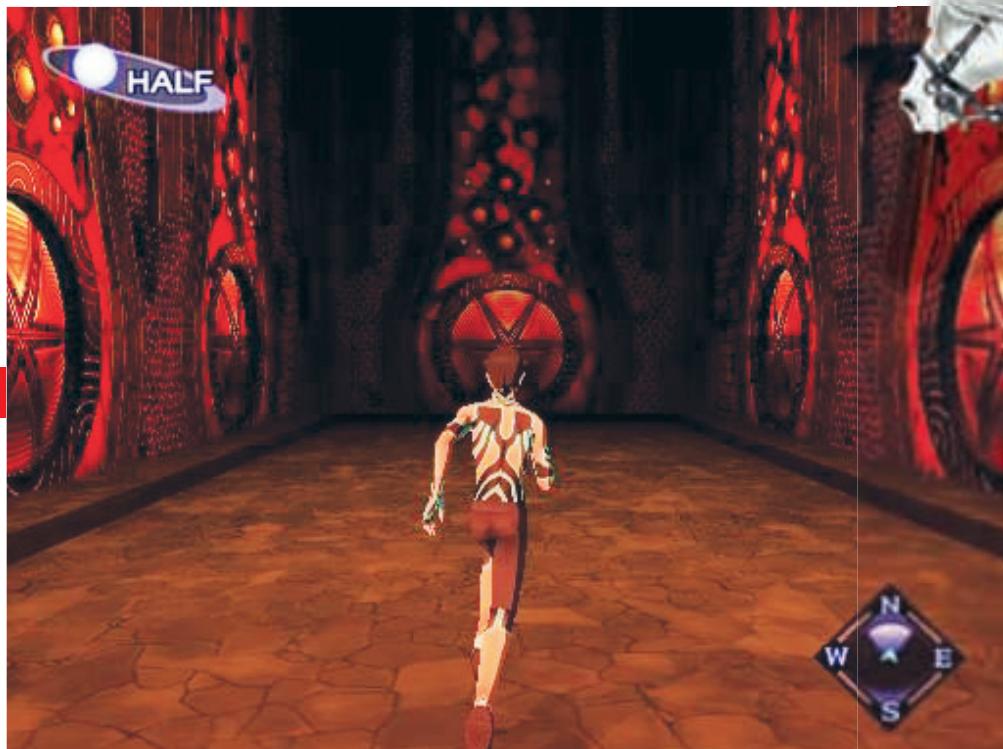
Несмотря на то, что оригинал переиздавался и портировался практически на все когда-либо существовавшие игровые системы, по ряду причин запуск на территории США и, как следствие, Европы, считался опасным. Разработчики не стеснялись ничего — они свободно размещали искаженные изображения Бога, Люцифера и прочих библейских персонажей, не гнушались демонстрировать в своих проектах языческие обряды, ссылаться (а то и использовать прямые цитаты) на нацистскую идеологию.



Третья часть получилась немного более сдержанной. Но и здесь можно отыскать довольно много в высшей степени провокационных моментов.



■ В сюжетных сценках далеко не всегда есть диалоги. Вот сейчас, к примеру, мы будем любоваться на луну, пока нас не заклюют воронами.



■ Местами коридоры кажутся запутанными и пустынными. Но сейчас будет босс, он приобогрит.

«отравление» и тому подобное. Бои проходят в пошаговом режиме. Со стороны игрока может находиться четыре демона, с вражеской — до шести. Причем последние не упускают возможности во время своего хода призывать новых союзников. Чтобы как следует прокачать героя, необходимо сражаться с демонами, превосходящими его как минимум на десять уровней. Прокачивать же подконтрольных демонов смысла не имеет вовсе, так как опыта им требуется несозимерно больше.

Сила воли

Игровой процесс удивительно многогранен. Он одновременно и безжалостно сложный, и чертовски интересный. Подготовка к сражению с каждым боссом — а их здесь много! — занимает очень много времени, но и награда соответствует затраченным усилиям. Практически каждого сильного демона можно победить как минимум двумя способами. Можно набрать демонов в партию таким образом, чтобы по максимуму использовать все слабости противника, а можно пойти на хитрость, что позволит победить с первого же раза.

По мере прохождения игрок собирает «магатама» — маленьких существ, с помощью которых можно менять свою специализацию. С каждой новой «магатама» меняется слабость и восприимчивость героя, корректируются его характеристики, разыгрываются новые заклинания. Последние, кстати, имеют лимит — если все слоты заклинаний заполнены, приходится «забывать» одно из них, чтобы освободить место для следующего.

Удивительно, но и «магатама» имеет свою волю (в Lucifer's Call даже звери иногда разговаривают). Довольно часто по достижении очередного уровня игроку сообщают, что, мол, «магатама» внутри него начала вести себя беспокойно. Можно не делать ничего, и тогда в лучшем случае нам восстановят здоровье или магию. Хотя могут и проклятие наложить... Чтобы этого не случилось, имеет смысл попробовать успокоить «магатама».

Там, где нас нет

Впрочем, мнение, будто бы большую часть игрового времени мы проводим в сражениях, ошибочно. Lucifer's Call обладает рядом особенностей, которые не могли себе позволить другие представители жанра.

Покации — суща и тело Lucifer's Call. Постапокалиптические пейзажи по праву являются предметом гордости дизайнеров Atlus. От такого дизайна может банально

АРХИТЕКТУРА ПОСТРОЕК НАВЕЯНА ПРЕДСТАВЛЕНИЯМИ РАЗЛИЧНЫХ НАРОДОВ О СМЕРТИ, ЗАГРОБНОЙ ЖИЗНИ, АПОКАЛИПСИСЕ, БОГЕ, ПРЕИСПОДНЕЙ...



■ Некомата — та, что с хвостом, — любимейший демон японцев. Почему — загадка.



Данте?

То, что другим досталось в виде дорогоущего дополнения, европейцы получат в подарок. Как и в Shin Megami Tensei: Nocturne Maniacs, Lucifer's Call существенно отличается от оригинала. В нем есть Данте Спарга. Да, тот самый, что лихо рубился с чертами в Devil May Cry. Радоваться, впрочем, рано, ведь игрок для него не больше, чем киковинный демон, отчего-то решивший, что он в состоянии возродить мир. Доказывать ему свою силу и просить вступить в наши ряды (как боец он, правда, почти бесполезен) нам придется регулярно.



■ Компас справа внизу — чудесное изобретение. Показывает, сколько осталось до встречи с демонами. Всегда точен.



■ Старик спас нас, дал нам силу. На тот момент, правда, мы думали, что он — маленькая девочка.



■ Проснуться на операционном столе — это еще полбеды. Что со мной сделали?!

ПРОПУСКАТЬ ВЫХОД LUCIFER'S CALL НЕЛЬЗЯ УЖЕ ПОТОМУ, ЧТО ЭТО ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА, НАСТОЯЩИЙ ЯПОНСКИЙ ИГРОВОЙ АРТ-ХАУС.



■ Знакомьтесь, ваш бывший одноклассник Исаму. Парню очень не везет в этой жизни...

кружиться голова, им можно восхищаться, его можно ругать. Но факт остается фактом — ничего подобного мы раньше не видели.

Здесь нет типично «ледяных» или, допустим, «лесных» локаций, где обитают строго определенные демоны. Пожалуй, из самых «простых» можно назвать разве что торговый холл в Гинзе или Сибуе. В остальном же — архитектура построек поистине уникальна. Навеяна она представлениями различных народов о смерти, загробной жизни, апокалипсисе, Боге, Преисподней...

Оккультный дизайн

Атмосфера безысходности только подогревает интерес к тому, что же нас ожидает дальше. И с каждой сюжетной развилкой игрок все сильнее убеждается в том, что счастливого конца все-таки не будет. Мир людей уничтожен навсегда, в наших силах только возродить его или же оставить гнить.

Lucifer's Call — проект сложный еще и потому, что его философия отлична от всего того, с чем мы до сих пор имели дело в играх. Нельзя однозначно сказать, что авторы зациклились на жестокости, лжи и прочих пороках человечества. Здесь они преподносятся как само собой разумеющееся и, в общем-то, даже не осуждаются напрямую. Можно сказать, нас заставляют уживаться с этим. Принимать вещи такими, какие они есть на самом деле.

Необычность Lucifer's Call не ограничивается дизайном. Внушает уважение и саундтрек, и отлично проработанные (но, к сожалению, никак не озвученные) диалоги. Будет неправильно утверждать, что графика Lucifer's Call — вершина современной технологической мысли, а музыка — идеально подходит для прослушивания отдельно от самой игры. Но, тем не менее, и то, и другое вызывает самые теплые чувства, а порой и восторг.

Shin Megami Tensei — настоящее сокровище, впервые ставшее доступным в Европе. Пропускать выход Lucifer's Call нельзя уже потому, что это живая легенда, настоящий японский игровой артхаус. Сейчас у нас наконец появилась возможность прикоснуться к тому, чего мы были лишены долгие двенадцать лет существования сериала. ■ Евгений Закиров



■ ...вроде этих.



■ Это не только красиво, но еще и очень больно. Иногда даже смертельно.



■ Почти все демоны в Lucifer's Call — красавцы, грубяне и эгоисты. Мы тут так, проездом.

Они изменили мир

Если вы сумаете, что за трагическую судьбу мира несет ответственность, скажем, Люцифер, то вы сильно ошибаетесь. «Концепцию» произвела... молоденькая учительница главного героя, Юко Такао, которую он в компании своих друзей, Чиаки и Исamu, навещал в больнице. Больница, кстати, тоже непростая. Как уверяет героя корреспондент из оккультного журнала, медицинский комплекс, где наблюдается Юко, расположен чуть ли не в центре сосредоточения сил зла...



■ Наживка. На них ловят рыб...



■ Жалкая синяя точка — это мы. Чудесная карта, не находите?

PlayStation®2 ВЕРДИКТ

Графика	8	Красиво, масштабно, стильно. Почти идеал.
Звук	7	Превосходный саундтрек. Но все персонажи — немые.
Игровой процесс	9	Местами слишком сложно, но чертовски увлекательно.
Интерес к повторному прохождению	7	Игра полна секретов, но не спешит ими делиться.

Выход Lucifer's Call — событие, достойное внимания абсолютно каждого поклонника японских RPG. Если до сих пор вы даже не слышали о сериале, Lucifer's Call — идеальная игра, с которой имеет смысл начать знакомство с ним.

9
10



TEKKEN 5

Добей меня нежно



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК NAMCO
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
HTTP://TEKKEN5.NAMCO.COM
РЕЖИМ 60 ГР ЕСТЬ

Nамко наконец-то показала Европе свежую часть Tekken — пожалуй, единственного на сегодняшний день сериала, одинаково почитаемого как профессиональными файтерами, так и простыми любителями.

То, как он выглядит сейчас, не может не впечатлять. После занимательной, но все-таки сырой и вялой Tekken 4, мы, признаемся, ожидали чего-то подобного и от пятой части. И теперь уже не так важно, насколько близко разработчики подошли к истокам сериала, ведь то, что получилось в итоге, наконец-то приобрело статус самостоятельного и независимого проекта.

Первые ощущения после получаса игры — необычно. Обновившаяся боевая система отказывается равняться на какие-либо уже существующие. Здесь нет молниеносности Soul Calibur, нет и размеренности Virtua Fighter, но при этом сохраняется и тактический элемент, и динамика.

Историческое наследие

Tekken 5 в наше неспокойное время перемени удачно сохранило собственное лицо. Не секрет, что добрая половина игроков приобщились к сериалу из-за интересных персонажей и осмысленной сюжетной линии. Хотя истории, конечно же, отводится роль не особенно хитрой «приманки», она является более чем достаточным стимулом для прохождения одиночного режима.

Для каждого персонажа прописаны две короткие скриптовые сценки, вступительный и заключительный комикс, а также неизменно зрелищный финальный ролик. Namco вняла просьбам фанатов и не прогадала — пускай на полноценное нововведение все это и не тянет, зато помогает создать более полную картину происходящего. И вообще придает весомость проекту (который, впрочем, и без того относился к числу грандов...).

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Фирменные черты, отличающие Tekken от других файтингов, узнаются сразу. Однако таким красивым Tekken еще не был никогда. Качество графики повергает в шок.



ДЕВУШКИ В ИГРЕ ХОРОШИ ДО БЕЗОБРАЗИЯ!.. НАМКО ВЕРНО ПОДМЕТИЛА, ЧТО СЭКОНОМИТЬ НА ДЕВУШКАХ — ПОХОРОНИТЬ СЕБЯ ЗАЖИВО.

НОВЫЕ ЛИЦА

Действительно новых персонажей всего три — это Asuka Kazama (гораитесь, чья сестра?), Feng Wei и Raven. Первая участвует в турнире только для того, чтобы поквитаться с нахальным китайцем, болезненно отпихнувшим ее отца. По воле судьбы тем агрессором оказывается... правильное, Feng Wei, который, в свою очередь, дерется ради каких-то древних свитков. Блейд же, простите, Raven тут вообще не к месту — участвует в турнире просто для сбора информации. А еще в игре есть кенгуру!



■ Напоминает какой-нибудь редактор уровней. Очень сырой редактор однообразных уровней.



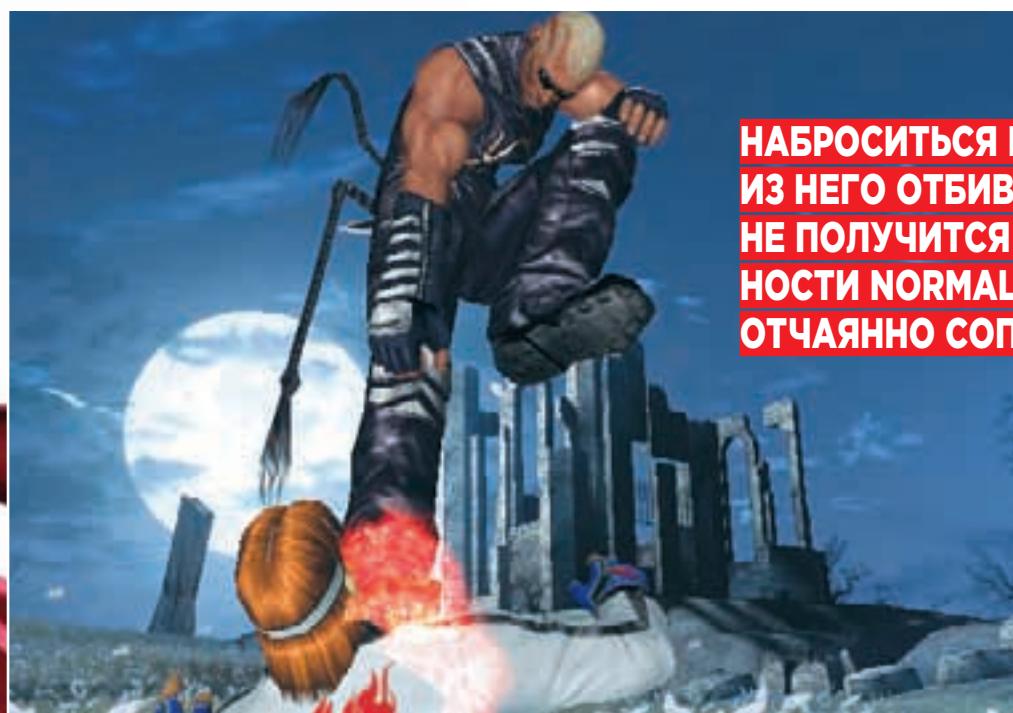
■ Местный Брюс Ли является одним из самых интересных персонажей. Потрясающая прыгучесть.



■ Jin, традиционно, боец-деревяшка. Он стиляга, и все хотят играть именно им, но мало у кого получается.



■ Наглости на дальнем плане динамичны. Steve, кстати, тоже не тормоз, хотя бьет исключительно руками.



НАБРОСИТЬСЯ НА ПРОТИВНИКА И СДЕЛАТЬ ИЗ НЕГО ОТБИВНУЮ ЗА НЕСКОЛЬКО СЕКУНД НЕ ПОЛУЧИТСЯ ДАЖЕ НА УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ NORMAL. КОМПЬЮТЕРНЫЙ ОППONENT ОТЧАЯННО СОПРОТИВЛЯЕТСЯ.



■ Получай, Нина! Это тебе за Death by Degrees! Получай!



■ Боевая система в Devil Within совсем другая — удивительно простая. Лупи по кнопкам, а дальше герой сам разберется.

МАЛЕНЬКИЕ ОГРЕХИ БОЛЬШОГО БАЛАНСА

Эта ошибка была в версии для игровых автоматов, ее оставили в американской версии, про нее забыли в японской и она же оказалась в европейской. Если вы думали, что для победы нужны только джаглы, то вы, к сожалению, ошибались. Существуют еще и «читечки» комбинации — infinite. Их нельзя блокировать, а попавшись на них, нельзя увернуться. Их принцип действия схож с «тотоптом» последнего босса — персонаж на какое-то время теряет реакцию, становясь легкой добычей.

При этом не стоит забывать, что мотивация персонажа и его история — вторичны. Это наносное. Прежде всего каждый герой — уникальный боец, идеально владеющий определенным боевым стилем.

Игровой процесс стал несколько сложнее по сравнению с четвертой частью сериала. Наброситься на противника и сделать из него отбивную за несколько секунд не полу-

чится даже на уровне сложности normal. Компьютерный оппонент отчаянно сопротивляется, ловко блокируя удары и отыскивая бреши в нашей обороне. Отнюдь не всегда он играет честно — последнего босса, к примеру, достаточно сложно одолеть теми комбинациями, что использовались против рядовых противников. Он может спокойно снять больше половины линейки жизни одним приемом — с любой дистанции, что примечательно. А стоит к нему приблизиться, герой теряет равновесие и оказывается неспособным блокировать или наносить ответные удары. Словом, боят нас почем зря.

Вообще, в Tekken 5 мы довольно часто сталкиваемся с тем, что противник оказывается сильнее нас за счет использования почти читечских приемов. Кого-то это может отпугнуть. Если Devil Jin «стреляет» редко и не особенно сильно, то Jinpachi Mishima пользуется этим приемом нагло и безнаказанно. Здесь, правда, свою роль также играет, насколько вы освоились с тем или иным персонажем — если вы никогда не играли за Ling Xiaoyu, то бой вам покажется более чем проблемным.

Пыль в глаза

Каждый боец Tekken 5 выглядит невероятно броско — невозможно придраться ни к моделям, ни к анимации. Впервые за историю сериала действительно ощущается не какое-то показное, а вполне функциональное разнообразие. Движения, идеально отображаемые благодаря системе Endorphin, можно назвать евва ли не самыми реалистичными за все время существования PlayStation 2. Можно, разумеется, также утверждать, что в Virtua Fighter все выглядят не так попсово и куда больше напоминают реальные бои.



✚ Но! Во-первых, где еще вы найдете 33 принципиально разных персонажа (исключая Эдди Гордо и Пангу), каждый из которых обладает внушительным дреем комбинаций? То, что от подсечки Bryan'a Fury та же Ling Xiaoyu крутится в воздухе как кегль, в первую очередь говорит о том, что разработчики грамотно разделили бойцов по весовым категориям. И лишь во вторую очередь становитца актуальной тема «а вот в реальности»...

Tekken 5 выглядит настолько невероятно хорошо, что соперничать с ним сможет разве что Soul Calibur III. Требовать большего от игры, кажется, просто невозможно: божественно красивая картинка, высочайшая детализация моделей персонажей и лучшие на сегодняшний день арены.

Есть где развернуться

Создавая уровни, разработчики не пытались удивить нас чем-то занятным, но совершенно бесполезным в долгосрочной перспективе — вроде разлетающихся от попадания молнии статуй в пресловутом VF4. Нет, в схватке просто не обращаешь внимания на все эти изыски, в результате чего они быстро забываются. И сколько ни крути камерой вокруг арен, сколько ни рассказываешь о красоте тех или иных моментов, все равно внимания никто на это не обратит — отвлекает. Здесь же используется совсем другой подход.

Наряду с визуально безупречными аренами нам предлагают еще некоторую интерактивность. Промахнувшись мы, пытаясь нокаутировать противника, угодили кулаком в каменную стену, а она возьми и сломайся. Уронили оппонента на стеклянный пол, так тот пошел трещинами. И при этом суета «вне арен» продолжается — имеются и пингвины с моржами (нет, пинять их нельзя), и космические спутники, и горящие деревеньки. Красиво, броско, со вкусом. Разнообразие ощущается везде и всюду. Захотели эстетики — получите менее интересную с точки зрения интерактивности, но поразительно красивую локацию возле особняка (больше всего напоминает финальную битву с Боссом из MGS3). Пожелали городской пейзаж — оцените шикарную арену в Гонконге. Подумали об «кандел-граунде» — в Tekken 5 есть и такая локация, точно воссоздающая атмосферу подпольного бойцовского клуба.

Даже массовка, зачастую игнорируемая конкурирующими (зачем зря тратитьрагоценные системные ресурсы?), выглядит действительно роскошно. Развыранные зрители, что-то выкрикивающие за сеткой ринга, смотрятся не то

ГДЕ ЕЩЕ ВЫ НАЙДЕТЕ 33 ПРИНЦИПИАЛЬНО РАЗНЫХ ПЕРСОНАЖА, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ ОБЛАДАЕТ БОЛЕЕ ЧЕМ ВНУШИТЕЛЬНЫМ НАБОРОМ ПРИЕМОВ?



ДЬЯВОЛ ГДЕ-ТО ТАМ

Одна серьезная проблема у Tekken 5 все же есть — это режим Devil Within. Jin Kazama, как рассказывает текстовый и ничем не иллюстрированный брифинг, решил узнать всю правду о своих генах и отправился прямиком в здание корпорации. Там его поджигали абсолютно одинаковые корибры, такие же враги и бесконечно нудная музыка (одна мелодия на каждые пять локаций — это пытка!). Единственный стимул хотя бы раз взяться за прохождение этого недоразумения — призовые 500 000. Пробовать стоит исключительно для снятия напряжения, ибо здорово расслабляет. Думать перестаешь после первых же минут.



■ Небо, конечно, красивое, но сейчас лучше про него забыть. Впрочем, зажать в угол все равно нельзя.



■ Asuka, вопреки опасениям, оказалась вполне играбельным персонажем.



■ Все внимание приковано отнюдь не к Christie. Король этого кадра — King. Мы, правда, уже запутались, который из них злойник.



■ Фетишисты всех стран давно объединились под знаменем Ling Xiaoyu. Школьная форма с юбкой притягивает.



■ Нет, это не танцы. Хотя это первое, что приходит на ум.



PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	9	Потрясающе! Но предел ли это?
Звук	7	Мелодии озвучки весьма однообразны.
Игровой процесс	9	Почти идеальный баланс и выверенная механика.
Интерес к повторному прохождению	8	Без друзей игра наскучит через пару недель.
Лучший домашний вариант знаменитого файтинга, где изумительная графика играет второстепенную роль, уступая место продуманному игровому процессу.		9/10

В TEKKEN 5 НЕТ НИ МОЛНИЕНОСНОСТИ SOUL CALIBUR, НИ РАЗМЕРЕННОСТИ VIRTUA FIGHTER. НО ПРИ ЭТОМ СОХРАНЯЕТСЯ И ТАКТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ, И ДИНАМИКА.

КТО КРУЧЕ

Для повышения уровня самооценки, а заодно и для облегчения оценки вашего мастерства другими игроками, в Tekken 5 была включена (все верно, украдена у VF) система рангов. После уже набивших оскомину кю и ганов в силу вступают более уважаемые, време Virtuoso, Champion и Warlord. Самый сильный боец коронуется званием Tekken Lord — завидев такого можете заранее проникаться к нему уважением. С другой стороны, в России таких мало. У нас больше любят давно заслужившую статус ветерана Soul Calibur II.

пристойно — отлично! При этом их число переваливает за два десятка! А уж как хороши девушки, танцующие возле бассейна... Namco верно подметила, что схалтурить здесь — значит похоронить себя заживо. Видимо, поэтому те самые гамы выглядят в разы лучше своих «коллег» в других играх. Да, именно такие должны нас встречать в каком-нибудь симуляторе уличных гонок...

Деньги решают

Но, все-таки, преумножает гордости создателей Tekken 5 — персонажи. Да, система «кастомизации» была по-наглому украдена у конкурентов. Но она работает и дает нужный эффект, а это, согласитесь, главное. Тут существует одна важная особенность. В большинстве случаев вам придется немало постараться, чтобы скопить деньги на секретные костюмы для персонажей. Все верно, не мудрствуя лукаво, разработчики решили позаимствовать у коллег и денежную систему.

За каждое прохождение сюжетного режима вам начисляют 100 тысяч золотых, за одну победу в режиме аркадном — около тысячи (зависит от ранга противника). Первый же поход в магазин ясно дает понять, что указанные выше суммы за деньги здесь не считаются. Простенькие очки стоят порядка 80 тысяч, дополнительный костюм (фантазия разработчиков сотворила много таких сюрпризов для новой любимицы — девушки по имени Asuka) ровно 500 тысяч. При желании можно оснастить Ling Xiaoyu мобильником и скейтбордом — простор для фетишистов тут безграничный. Не обошли вниманием даже Куму с Пандой. Другое дело, что играть, «хотясь» за бонусными украшениями, быстро наскучит. Впрочем, и такой подход можно оправдать. На специализированных турнирах внешний вид персонажа — такой же показатель его класса, как и ранг под ником.

Титулованная особа

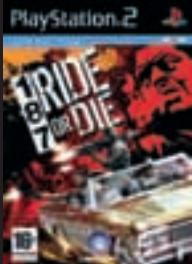
В итоге мы получили на редкость интересный файтинг. Его можно бесконечно рассматривать под разными углами, но в конце концов становится ясно, что он почти идеален. Разработчики учли и пожелания фанатов, и современные стандарты жанра.

Да, в Tekken 5 много заимствований. Хотя боевая система эволюционировала и стала более проработанной, на ее освоение все равно уходит много времени. Но это мелочи, которые во время игры не заметишь, если не выискивать их специально. У Tekken 5 есть собственный, почти совершенный баланс, а это, пожалуй, лучшее качество файтинга. И в этом-то вся прелесть пятой части: в погоне за божественной красотой талантливые люди из Namco не забыли сделать проект играбельным. Возможно, перед нами и не король жанра, но определенно претендент на трон. ■ Евгений Закиров



187 RIDE OR DIE

Дорожное приключение



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК UBISOFT
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.187GAME.COM
РЕЖИМ 60 Hz ЕСТЬ

Система, по которой любую идею можно превратить в конфетку, работает только в двух случаях: если издаватель знает, какую на вкус сладость он хочет получить, или же имеет на руках то, с чего можно взять пример. Ubisoft сделали ставку на оба варианта и, похоже, не прогадали.

Чего вам точно не придется делать в 187 Ride or Die, так это думать. Тот факт, что игра обладает вполне рабочим и, кому-то может даже показаться, интересным сюжетом, роли не играет. Сценаристы здесь — что дубы в сосновом бору. Об их трудах забываешь, едва исчезает загрузочный экран.

Смертельные гонки

Концепция проста: мы участвуем в гонках на выживание. У нас есть лихая тачка и тонны оружия. Авто дают за боевые заслуги и перед каждым заездом позволяют его сменить. Оружие подбирается непосредственно на трассе и используется, пожалуй, активнее водительских навыков. Потому что если не стрелям мы, стреляют в нас. Все чертовски просто!

Мы контролируем и водителя и стрелку одновременно. Схема управления потрясающе продумана. Впрочем, если вам она покажется слишком мудреной, можно, к примеру, позвать соседа и доверить ему второй жжопаг. В пользу одиночного варианта говорит практически безошибочная система автонаведения, которая только и требует, что указать направление — вперед или назад. Когда к дисплею подключается второй игрок, увеличивается угол обзора, но теряется точность — кооперировать действия водителя и стрелка вручную оказывается очень непросто.

Двойное дно

При беглом осмотре 187 Ride or Die кажется аркадной гонкой с некоторыми элементами шутера. Но стоит приглядеться, и понимаешь, что все далеко не так очевидно. Помимо основного режима, в котором фактором победы является, собственно, первое

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

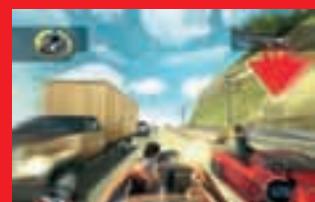
Гонки со стрельбой — такое знакомое, но почти забытое понятие. Оно навевает сладкие воспоминания, которые, правда, улетучиваются при первой же перестрелке на дороге.



■ Редкая ситуация, когда сразу все соперники ополчились на несчастного игрока.

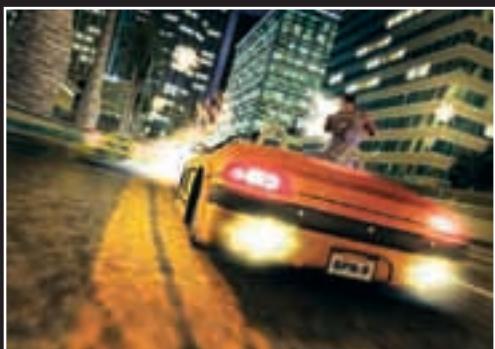


ПОЛОВОЙ ОТБОР



Ролики, о которых взахлеб рассказывает Ubisoft, производят двоякое впечатление. С одной стороны, впечатляют великолепные погони, с другой — «деревянные» персонажи несколько озадачивают. После десяти минут такого видео становится ясно, о чем думали разработчики, вкладывая деньги в эти бревна — о девушках. Так уж получилось, что почти все грузья-знакомые главного героя — женщины. Именно они управляют машиной, пока мы отстреливаем соперников. Именно они готовы грудью броситься на врага... с пулеметом наперевес.

СЦЕНАРИСТЫ ЗДЕСЬ — ЧТО ДУБЫ В СОСНОВОМ БОРУ. ОБ ИХ ТРУДАХ ЗАБЫВАЕШЬ, ЕДВА ИСЧЕЗАЕТ ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН.



■ Ночной город, одинаковые дома, треугольные деревья. Хотя все лучше, чем спрайтовые...



■ Каждый взрыв нам показывают с лучших ракурсов. Ай да сервис!

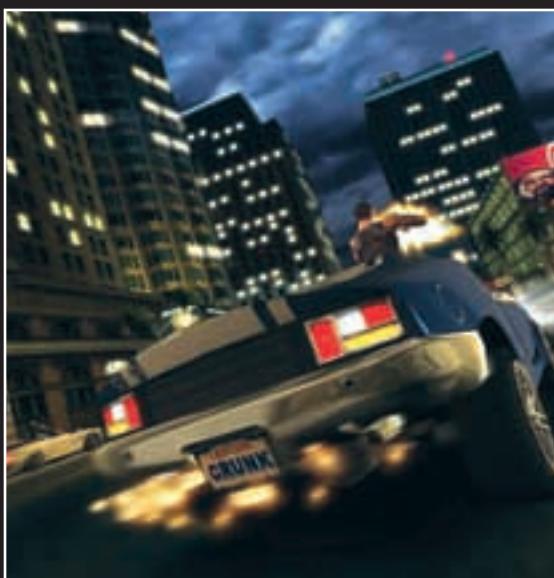
УБОЙНАЯ СИЛА



От водительского таланта игрока зависят его премиальные. Награда всего све — серебряная и золотая пули. Первая гаєт специальное оружие,войной запас жизней и полное ускорение, последняя —войной боезапас и войное ускорение. Разница, казалось бы, небольшая, а помогают они серьезно. Даются эти бонусы только на один уровень и на следующий не сохраняются, тратаются предсказуемо быстро. Иными словами, поощрительная система здесь неудачная.



■ Выяснять отношения на дорогах можно очень даже эстетично.



■ Красота ночного города. Ее не омрачат неизвестный дядька на плакате и негр на переднем плане, повернутый к нам спиной.

**ЕСЛИ НА КАЖДОМ КРУГЕ ВЫНОСИТЬ
ПО ОДНОМУ СОПЕРНИКУ, ТО МОЖНО
ВЫИГРАТЬ ГОНКУ ЗА НЕЯВКОЙ
К ФИНИШУ ОСТАЛЬНЫХ ПРЕТЕНДЕНТОВ.**



PlayStation®2 ВЕРДИКТ

Графика	7	без лишнего хвастовства, но хочется большего.
Звук	7	Неплохой «тематический» саундтрек, отличная озвучка.
Игровой процесс	8	Разнообразный и увлекательный, главное — доступный.
Интерес к повторному прохождению	6	Мультиплер захватывает практически моментально.

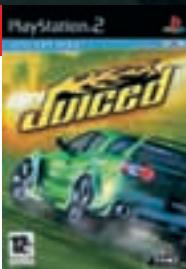
Тачки, женщины, 20-миллиметровые пушки — вполне подходящий набор, чтобы весело провести время у телевизора. Причем необязательно одному.

7 /10



JUICED

■ Отражение на небоскребе донельзя неправдоподобное, но все равно красиво.



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ THQ
РАЗРАБОТЧИК JUICE GAMES
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-6
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.JUICED-RACING.COM
РЕЖИМ 60 Hz NET

С триллайнинг — тема далеко не новая, но сейчас как никогда актуальная. За первой волной «пробных» поделок, как и следовало ожидать, приходят действительно уникальные проекты. Одним из таких по праву можно назвать Juiced.

Тяжелая судьба проекта, возможно, пошла ему лишь на пользу. Сначала его доводила до совершенства Acclaim (пусть земля ей будет пухом), затем — готовящая и неторопливая THQ. В итоге получилась пускай и не такая блестящая, как нам обещали, но самобытная, выверенная до блеска игра.

Juiced не гдет той свободы передвижения по городу, какой мы привыкли восторгаться в, скажем, Midnight Club. Все соревнования заранее спланированы и занесены в расписание, мы же волны сами решать, принимать в них участие или нет. Если нет желания, можно просто просмотреть гонку или же сделать ставку. Причем накал страсти сохраняет — пропустить, промотать или как-то ускорить заезд нельзя.

Оригинальной карьерной системе по комплексности ничуть не уступает гоночная. Обстановка предельно накалывается еще на

старте. Ближе к финишу эмоциональное напряжение вообще не поддается описанию. Виной тому не управление (которое, к слову, отзывчивым назвать сложно), но грамотное поведение соперников на трассе. Ситуацию на дороге они контролируют превосходно!

А вот игроку первое время придется тяго. Обучающего режима нет, посказки обманывают, машина отчаянно сопротивляется попыткам ею управлять. Тут даже роскошная визуализация (высоко детализированные модели автомобилей и отлично переданный эффект скорости — выше всяких похвал) не в силах помочь: трассы надо заучивать и проходить без ошибок.

Но, несмотря на очевидные трудности, Juiced производит впечатление добротного и цельного проекта. Разработчики не пытались угадать каждое желание игрока, но дело свое они все же знают.

■ Евгений Закиров

**СНАЧАЛА JUICED ДОВОДИЛА
ДО СОВЕРШЕНСТВА ACCLAIM (ПУСТЬ
ЗЕМЛЯ ЕЙ БУДЕТ ПУХОМ), ЗАТЕМ —
ДОТОШНАЯ И НЕТОРОПЛИВАЯ THQ.**

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Juiced в очередной раз убеждает, что при всей заезженности темы уличных гонок грамотно сделанная игра, посвященная им, может стать тем, чего так не хватает страждущим гонщикам.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Как это сейчас модно, на 50 лицензированных авто приходится 200 лицензированных же запчастей. Зарабатываются они известным способом — выполнением трюков во время гонок и ставками на других участников заезда. Спешить устанавливать новые запчасти на автомобиль не следует — можете банально не пройти по классу. Но если это все-таки случится, можно попробовать принять участие в заездах, где в качестве призов выступают авто участников. Затем в высшей степени рискованная, но прибыльная. Вот только... я предупреждал, что переиграть заезд не дадут?

PlayStation®2 ВЕРДИКТ

Графика	7	Отлично! Но местами не хватает детализации.
Звук	6	Мотор ревет, как настоящий. А вот музыка пресная.
Игровой процесс	8	Свежий взгляд буквально преобразил концепцию.
Интерес к повторному прохождению	5	Многие моменты ни за что не захочешь пережить дважды.

Разработчики сумели-таки не принести играбельность в жертву оригинальности. Juiced — это настоящий «триллайнинг». Иногда, впрочем, игра слишком сурова к пользователю.

7 /10



■ Один из красивейших эффектов.



■ Удерживать первое место придется как раз на таких скоростях.



■ Если вовремя не развернуть тачку, дело может кончиться аварией.

FANTASTIC 4

PlayStation.2



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК 7 STUDIOS
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.F4THEGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГР/СЕК

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Фильм особого впечатления не произвел (мягко говоря). Игра практически повторяет все его ляпы. Но, несмотря на это, играть местами интереснее, чем смотреть.

Появление на прилавках Fantastic 4 едва ли стало сюрпризом. Как не удивили в свое время The Incredibles, Spiderman, X-Men и даже с ними. Такова уж трагедия — быть по кошельку потребителя суплетом. Сначала — зазывая в кино, потом — предлагая игру.

Ждать от подобных проектов молочных рек с киоскными берегами — заведомо разочаровываться. Их сила — в героях и антураже, запомнившихся игрокам из фильма и комиксов. Fantastic 4 отлично вписывается в означенные рамки. Ей не добраться до графических олимпсов. Покации бедны деталями, а модели персонажей богаты угловатостями. Вся меблировка уровней — столы и табуретки, которыми можно кидаться.

В игре используется вид от третьего лица, что автоматически влечет проблемы с камерой. Виртуальный оператор нещадно шатается, из-за чего на экране то и дело всплывают совершенно ненужные углы и стены. Необходимость часто переключаться между героями обостряет ситуацию.

Но многие наверняка простят разработчикам все прегрешения лишь за то, что в центре событий оказались до боли знакомые физиономии. Вот Человек-Факел, который так здорово летал кометой в кино. А вот Девушка-Невидимка, в игре она умеет не только растворяться в воздухе, но и замораживать врагов. Не забыли симпатягу-Существо и гуттаперчевого преобразителя банды, мистера Фантастика. Каждый боец команды бьет морды супостатам на свой, уникальный манер.

В игру также перекочевали кое-какие особенности характеров героев, еще более сближая ее с кино. Например, Существо в заставках постоянно пререкается с Факелом. Fantastic 4, таким образом, выступает органичным придатком к одноименному фильму. Если в кинотеатре вы не насытились суряским сюжетом и плоскими приколами, игра станет отличной добавкой. ■ Александр Сагко

Сообразим на четырех?



■ Факел не только хорошо поджигает, но и неплохо левитирует.

МНОГИЕ НАВЕРНЯКА ПРОСТИЯ РАЗРАБОТЧИКАМ ВСЕ ПРЕГРЕШЕНИЯ ЛИШЬ ЗА ТО, ЧТО В ЦЕНТРЕ СОБЫТИЙ ОКАЗАЛИСЬ ДО БОЛИ ЗНАКОМЫЕ ФИЗИОНOMИИ.

МОРДОБОЙ



Нехитрую, в общем-то, боевую систему разработчики сочли настолько удачной, что вставили в Fantastic 4 режим Arena. На арене вы можете отработать навыки рукопашного боя от лица любого героя. Противником, как правило, выступает целая шайка безмозглых головорезов.



■ У каждого героя есть Cosmic Power — особо разрушительный спецприем.

PlayStation.2		ВЕРДИКТ
Графика	6	Спецефекты на уровне, а вот с детализацией — проблемы.
Звук	5	Звук есть — это все хорошее и плохое, что можно о нем сказать.
Игровой процесс	7	Первое время быть физиономии злодеев даже весело.
Интерес к повторному прохождению	1	Вряд ли кто-то захочет пройти это второй раз.
Играйте в Fantastic Four сразу после просмотра фильма. По свежим впечатлениям, может, и зацепит...		6/10



■ На переднем плане — Невидимка, далее позади — Факел, слева — Существо, справа — Фантастик. Посередине — Босс.



WORMS 4: MAYHEM



Беспозвоночные

Worms 3D встретили неоднозначно. Кто-то рукоплескал, а кто-то поминал родственников создателей до пятого колена включительно. Тех, кто был знаком с сериалом еще в его двухмерной ипостаси, смущило то, насколько сильно изменился облик игры при переходе в третье измерение. Однако немало людей насторожило и откровенно неудобное управление, и довольно странная графика.

Worms 4: Mayhem отличается от Worms 3D чисто символически. Игра должна стать тем мостиком, по которому не принявшие Worms 3D фанаты червяков все-таки вернутся в лоно серии. Так, по крайней мере, считают разработчики. Счастливому слиянию полярных мнений должна способствовать улучшенная система управления и доведенная до ума камера. Последняя теперь куда меньше капризничает, а новые ракурсы добавляют пикантности игровому процессу. Так, в Worms 4 вы можете проследить за выпущенным снарядом (или чем вы там угостили противника) до самой цели.

Остальные новации сводятся к добавлению новых карт и пушек.

Отныне средства по борьбе с кольчатыми беспозвоночными можно конструировать собственноручно. Редактор Create-a-Worm также позволяет самостоятельно определять облик розовых бойцов: выбирать прическу, одежду, солнечные очки и даже голоса червяков.

Стоило ли ввиду столь незначительных изменений присваивать игре четвертый номер? На наш взгляд — однозначно нет. Worms 4: Mayhem тянет в лучшем случае на приличный ремейк, но уж никак не на сиквел. Что, впрочем, не должно огорчать фанатов. По крайней мере, тех, кто принял Worms 3D. Ведь главное — новые карты, новое оружие и новые приколы — они получили.

■ Александр Сагко

ИГРА ДОЛЖНА СТАТЬ ТЕМ МОСТИКОМ, ПО КОТОРОМУ НЕ ПРИНЯВШИЕ WORMS 3D ФАНАТЫ ЧЕРВЯКОВ ВСЕ-ТАКИ ВЕРНУТСЯ В ЛОНО СЕРИИ.

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ CODEMASTERS
РАЗРАБОТЧИК TEAM 17
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.WORMSMAYHEM.COM
РЕЖИМ 60 Hz NET

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Изменения по сравнению с Worms 3D минимальны. Пренебрежительно малы даже. Отсюда и все впечатления. Если у вас не было претензий к Worms 3D, то и Worms 4 не разочарует.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	6	Немного угловатый мир выполнен в «правильном» стиле.
Звук	7	Болтают червяки довольно забавно, а уж поют и того лучше.
Игровой процесс	7	Смешной геймплей — главная характеристика геймплея.
Интерес к повторному прохождению	8	Играть в червяков можно почти бесконечно, особенно с друзьями и пивом.
<i>И все-то вроде бы с игрой нормально, но чего-то ощущаю не хватает. Может быть, новизны? От Worms 4 мы ждали гораздо большего.</i>		6/10



■ Червь-девственник. Я над ним еще не поработал... В смысле, не прикурил прическу и очки!

**ОДИН ЧЕРВЯК ХОРОШО,
А ДВА — ЛУЧШЕ**



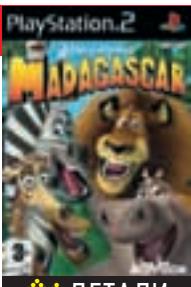
Однопользовательская кампания Worms 4: Mayhem укомплектована двадцатью пятью миссиями. Задания приятно отличаются от сценариев Worms 3D. Как предводителю взвода кольчатых головорезов, вам потребуется не только уничтожать живую силу противника, но и добывать некие объекты и подрывать целевые локации. Благо трехмерный движок не мешает взрывам равнять горы с землей. Все однопользовательские карты доступны в мультиплееере наряду с двумя десятками отдельных многопользовательских сценариев. Все-таки коллективная игра остается главной «фишкой» Worms.



■ Редактор позволяет создавать весьма экстравагантные натуры.



MADAGASCAR 4



Вольному воля!

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК TOYS FOR BOB
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.MADAGASCARTHEGAME.COM
РЕЖИМ 60 Hz ЕСТЬ

Посмотрев «Мадагаскар» в кинотеатрах, мальчишки и девчонки, а также их родители теперь могут лично поучаствовать в приключениях веселого зверинца. Благо разработчики не дремлют на страже нашего госуга (и своего благосостояния).

Приключенческий проект производства Toys for Bob строго придерживается сюжета мультфильма. Зебра Марти, лев Алекс, жираф Мелман, бегемот Глория и неподражаемый пингвиний спецназ покидают уютный зоопарк. Мы по пятам следуем за ними, управляя то одной, то другой зверюшкой. У каждого героя есть набор уникальных способностей, подходящих для разных ситуаций, поэтому проложить путь на волю кем-то одним физически невозможно.

Наибольший интерес из всех беглецов представляют, конечно, пингвины. На их долю выпала самая интересная задача — устранение противников. Однако солиды снейки с клювами фигурируют в игре эпизодически. Большую часть времени на экране мелькает четверка млекопитающих.

Марти умеет далеко прыгать, Алекс громко и страшно рычит, Глория сильна, как паровоз, а Мелман умеет... летать! Помните, полуумный жираф был помешан на йоге? Так, за рычанием и попрыгушками минуют все десять уровней. Игра проста как вдважды два и, не нашпигуй ее разработчики сюжетными заставками, была бы еще и коротка до неприличия.

Madagascar — классический трехмерный платформер с симпатичной графикой и совершенно безбашенной камерой. Объектив мотается из стороны в сторону, как подгулявший ковбой, ева не вызывая головокружение. Но ради любимых героев многие смогут простить ему подобное самоуправство. Интерес к игре, таким образом, во многом определяется интересом к мультфильму. Фамилия Кавальски вам не знакома? Делайте выводы...

■ Александр Садко

МЕЛМАН УМЕЕТ... ЛЕТАТЬ! ПОМНИТЕ, В МУЛЬТИФИЛЬМЕ ПОЛОУМНЫЙ ЖИРАФ БЫЛ ПОМЕШАН НА ЙОГЕ? ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЭТО БЫЛО НЕСПРОСТА.



Только вблизи тотемов можно переключаться между героями.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Игра время от времени притормаживает.
Звук	7	Activision не раскошелилась на Эдди Мерфи и прочих звезд для озвучки.
Игровой процесс	6	Игра радует разнообразием, но уже очень проста.
Интерес к повторному прохождению	5	Больше двух раз на Мадагаскар не съездишь — наскучит.
<i>Очень просто, зато забавно. Добавляем к этому умилительных персонажей и целий ворох призывных мини-игр.</i>		7/10

ДВА КАПИТАНА ПО ЦЕНЕ ОДНОГО!



Madagascar можно пройти двумя способами: молниеносно проскочить «насквозь» или тщательно изучить все уровни, собрать все бонусы и посмотреть все заставки. В последнем случае терпение вознаградится призовыми мини-играми. В неграх Мадагаскара разработчики «зарыли» Minigolf, Lemur Rave (танцевальный марафон на манер Dance Dance Revolution) и даже легендарные «Танчики» от Atari. Toys for Bob явно склонна к благотворительности. Ведь платим-то мы за один Madagascar, а получаем целую плеяду забавных игрушек.



■ Вообще-то Глория играющи расталкивает автомобили. Но в мини-игре «спереди улицу» эта способность не действует.

Замочи всех людей!

Мочить всегда, мочить везде

Уничтожать человечество – тяжелый труд. Чтобы добиться успехов на этом поприще, этому занятию нужно отдавать всего себя, без остатка. Только каждодневные тренировки, упорство и решительность позволят вам добиться успеха и замочить, наконец, всех людей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

После успешного выполнения всех заданий в локации вас попросят собрать необходимое количество ДНК. Естественно, собирать их вручную совсем не обязательно. Специально для таких случаев существуют мини-задания, приносящие по 200 и более ДНК. В них, обычно, требуется за определенное время добраться до другого конца города или уничтожить какие-то конкретные юниты. Подобные миссии существуют также и для летающих тарелок, за них дают больше ДНК и их выполнение потребует чуть больше времени.

Места с «квестами» обозначены желтым свечением. Достаточно пойти, ознакомиться с правилами и подтвердить свое участие. В качестве примера рассмотрим самую первую локацию – затерянные где-то в лесах сфермы. В этой зоне всего 4 квеста – Farmland Fiasco, Armageddon, Rural Race и Turnipseed Terror.

За Farmland Fiasco и Armageddon дают по 200 ДНК, за остальных – 175 и 150. В первом случае необходимо убить 6



ЭТИ НАИВНЫЕ АМЕРИКАНЦЫ

На уровне Citizen Crypto вам предложат в облике мэра отвечать на вопросы нёдовольной толпы сфермеров. Разбираться в этом самому, конечно, интересно, но долго. Ниже приведен список правильных ответов:

- «Pretend Glowing is normal» («Притворяться, что сиять – это нормально»)
- «Blame Communism» («Обвинить коммунизм»)
- «Act Patriotic» («Быть патриотом»)
- «Threaten Communists» («Угрожать коммунистам»)
- «Make empty promises» («Пообещать что-нибудь»)
- «Insult Santa-Modesta» («Оскорбить Санта-Модесту»)



■ Дело Бин Ладена будет жить вечно!
Все стихийные бедствия на территории Штатов он может смело записывать себе в актив.

сфермеров за полторы минуты, дальше – уже 8 за то же время, потом – 10, и так далее до 20. Armageddon – миссия для летающей тарелки. Необходимо уничтожить все здания за три минуты. Поскольку поселок довольно маленький, трудностей это не вызовет.

В Rural Race от вас потребуется активировать все чекпоинты за две минуты. В таких заданиях важно не забывать про реактивный ранец Крипто – если на вашем пути стоит дом, то его легче перепрыгнуть, чем обойти. Да и потом, сами чекпоинты чаще всего располагаются как раз на крышах.

Наконец, Turnipseed Terror. Опять же, в деревеньке это вряд ли покажется сложным. Необходимо собрать 4 человеческих мозга ровно за две минуты. В больших городах подобные миссии осложняются тем, что на широких улицах враги могут зайти с любой стороны и даже окружить. Если есть лес, то лучше отсиживаться там и отправливать одиночных бродяг.

АПГРЕЙДЫ

Заработанные ДНК рекомендуется сразу же тратить на усовершенствование своего оружия. На тарелку до поры до времени внимание можно не обращать, потому как ее апгрейды стоят дорого и большой пользы не приносят, в то время как какое дополнительное умение Крипто существенно облегчает игровой процесс.

Настоятельно рекомендуется сразу прокачать телепатические способности Крипто. Способность поднимать в воздух танки и боевых роботов придется очень кстати. Не стоит все время полагаться на мощные пушки Крипто: они зачастую бесполезны против специальных юнитов. А метко запущенный железный контейнер эффективен всегда.

Следующим делом можете смело прокачивать шокер Крипто: со временем число лучей возрастет до четырех, что существенно поможет коллекционированию человеческих мозгов. Луч-гезинтегратор же следует применять только в том случае, когда ДНК не требуются. Первый апгрейд увеличит магазин, два последующих – количество производимых выстрелов.

НА ПОЛЕ БОЯ

В время битвы, как известно, все средства хороши. Но поскольку наш Крипто весь такой уникальный, серьезные неприятности, требующие какой-то особой тактики, появятся только ближе к концу игры.

Первыми из людей нас встретят сфермеры. По сути, они ничем не отличаются от горожан. Разве что вилы у них очень острые.. Выстрел из гезинтегратора – и один такой ковбой становится кучкой пепла. Но мы все же рекомендуем швыряться в них крупным рогатым скотом, ибо так веселее.

Далее следуют полицейские. Они хоть и беспросветно тупы, но все же имеют при себе оружие. А самое госадное, что копов много. Полицейские, как и ферме-



■ Американские BBC по слухам вступили в переговоры с фуронцами: предлагают доничтожить все, что осталось от человечества в обмен на пару летающих тарелок.



БИТВА АСОВ

На каждый ваш говог любишки найдут свой контрагумент. Даже на такое уникальное творение, как летающие тарелки, у них припасен свой козырь — системы ПВО. С танками, конечно, тоже много мороки, но от их снарядов легко увернуться, а вот от самонаводящейся ракеты — нет. Даже не пробуйте сбивать их! Увернувшись от одной такой красавицы, тут же цепьтесь в саму установку, ни секунды не застуживаясь на одном месте.

ры, спокойно подвергаются гипнозу. Мозгов у них, что характерно, ничуть не больше, чем у сельских жителей. Стреляют они неважко, машину водить тоже не учились, чаще всего ходят по одному и не в состоянии различить настоящего напарника от «холобоб»-проекции Крипто.

Солдаты, в принципе, такие же остолопы, но у них есть три очевидных преимущества: винтовки, танки и чудовищная численность. Они одинаково хорошо попадают как по Крипто, так и по его расчудесной тарелочке. Пытаться их сканировать или гипнотизировать смерти пободно. Лучше сразу же приводить в действие ионную пушку или, на худой конец, дезинтегратор. Когда солдат становится слишком много, остается лишь прореживать их популяцию посредством их же грузовиков. Они прекрасно взрываются и долго горят. Если дело добьет до боевых роботов, то тут уж и сумать нечего — палите из всего, что есть под рукой. В принципе, к тому времени вы уже должны будете разжиться способностью поднимать мехов, ну а научиться использовать их друг против друга совсем просто.

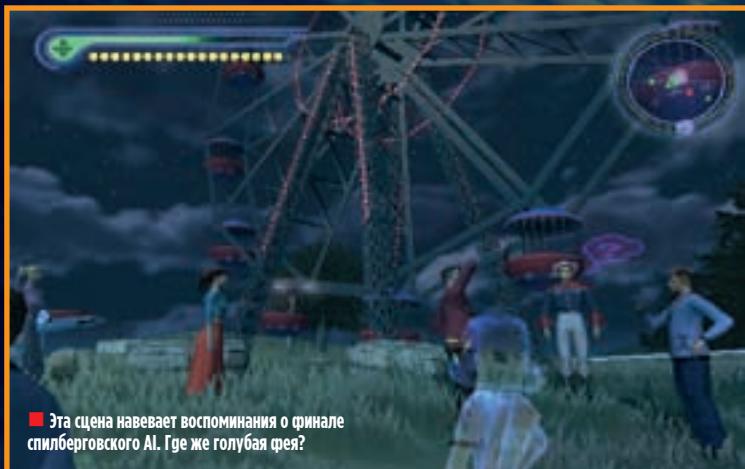
Впрочем, рано или поздно все равно нагрянут они. Люди в черном. Агенты



■ «Мясо этих животных вроде бы у них называется ковытнина. Странно, а почему не коровы?»



■ «Странные какие-то у этих землян средства транспорта: далеко на них не улетишь — тяжелые, страшные, вонючие. Придается уничтожить».



■ Эта сцена навевает воспоминания о финале спилберговского AI. Где же голубая фея?



«Маджестик». У них, помимо широких лбов и больших пушек фуронского изготовления (два выстрела и прости-прощай), имеются еще и чертовы охранные системы, при приближении к которым Крипто на время теряет свои ментальные способности. Что интересно, залезть в голову тоже не так-то и просто: мерзавцы отчаянно сопротивляются. Даже если вы сумели загипнотизировать одного из них, будьте начеку — хитюга очнется на полпути и поднимет тревогу. Если требуется похитить агента «Маджестик», садитесь в тарелку, активируйте луч-прицеп и ловите сами. На первых порах, кстати, сжигать их нежелательно, потому как в мозгах этих умных парней больше всего ДНК. ■ Евгений Закиров

Killer7

Сильные не от мира сего

Killer7 — настоящий театр абсурда, и понять до конца, о чём же все-таки там идет речь, едва ли возможно, даже полностью пройдя игру. В то же время, не пройти ее — значит лишить себя возможности узнать финал одной из самых странных и интригующих историй, когда-либо рассказанных в играх. Самым большим препятствием у вас на пути станут многочисленные боссы. О них и поговорим.

I. Angel/Kun Lan

Сначала отстрелите ангела крылья, используя ракетницу Хармана. Жертва не будет сопротивляться. Затем выберите любого из семи убийц. Желательно, чтобы он стрелял и перезаряжал достаточно быстро. Стойте на месте, пока ангел не попытается вас атаковать. Затем обойдите девочку сзади и выстрелите в одно из четырех лиц у нее на спине. Повторите по мере необходимости. Когда ангел будет повержен, вам останется лишь пристрелить Kun Lan'a. Это простая формальность.

II. Julia Kisugi

Главное — не выбирайте для этой битвы силача-Mask. Потому что здесь важна скорострельность. Ваша задача — попасть в Юльку большее количество раз, чем она попадет в вас. Учитывая, что вы с ней стоите почти вплотную друг к другу, нужно очень постараться, чтобы не суметь этого сделать.

III. Jean Depaul

Дел тут, прямо скажем, немного. Вам нужно лишь выстрелить в потолок над противником — туда, где видны трещины. Даже если Depaul при этом попадет в вас

пару раз, Mask едва ли это заметит. Когда на противника упадет балка, он покончит с собой.

IV. Kuruhashi & Akiba

Оптимальный выбор для этой битвы — Kaede. Используя ее умения, проще всего сбивать снаряды, которыми вас будут обстреливать противники. Как только появится сводная секунда, стреляйте в галстук более высокого из двух оппонентов — того, что стоит справа. Коротышка поправит ему галстук, а вам откроется великолепный вид на его оголенный мозг. Стреляйте! Наголго коротышки не хватит. Когда высокий останется в одиночестве, снаряды начнут кружить вокруг его головы. Сбейте все, кроме одного. Противник нагнется, и вы сможете изрешетить и его мозг. Вот так все изящно!

V. Andrei Ulmeyda

Чтобы убить этого босса, достаточно всего одного выстрела. Поэтому здесь

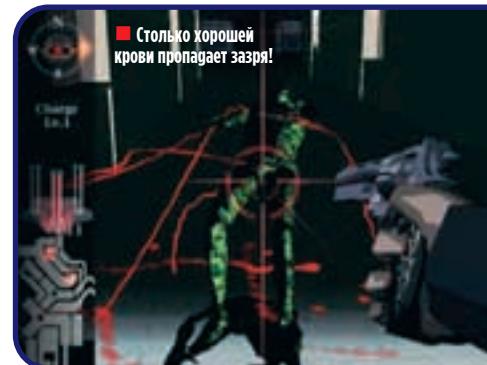




НАГРАДА ДЛЯ УБИЙЦЫ

Если вы пройдете игру на любом уровне сложности, откроется режим Killer8. Единственный доступный в нем уровень сложности — very hard. Противники будут наносить вам больший урон, а вы не сможете видеть уязвимые точки на их телах. Правда, вы сможете играть за молодого Хармана Смита, который вооружен автоматом Томпсона.

Если вы умудриетесь пройти игру в режиме Killer8, откроется режим Hopper7. В нем также доступен всего один уровень, но зато какой! Вместо обычных монстров вам придется отстреливать людей с пластиковыми кузнецами на голове. Умирают они все с одного выстрела, разбрызгивая вокруг себя зеленую кровь. Пусть кто-нибудь скажет после этого, что у разработчиков Killer7 нет чувства юмора.



ВОСПИТАНИЕ УБИЙЦЫ

Прокачать умения всех персонажей до высокого уровня очень непросто. Однако этого и не требуется. На протяжении первых трех-четырех глав в бою вам потребуется использовать лишь одного персонажа — того, кто вам импонирует больше всех. Он-то и станет «рабочей лошадкой» до конца игры. Его и прокачивайте. Правда, наличие некоторых монстров и боссов делает невозможным прохождение игры, если вы всегда используете лишь одного героя в бою. Из экзотических персонажей прокачать имеет смысл Mask и Kaede (в меньшей степени — Con, так как в игре практически нет ситуаций, когда ситуацию спасти может только он).

У Mask важнее всего повысить скорость стрельбы и перезарядки, а также увеличить радиус поражения его снарядов. У Kaede — увеличить все ту же скорость и наносимые повреждения. Вашего же любимчика прокачивайте по полной.

важна не сила, а скорость. Con, Kevin или Kaede погодут в самый раз. Вам нужно лишь догнать Андрея, оказаться у него за спиной и выстрелить в его экзотическую прическу.

VI. Ayame Blackburn

Пытаться догнать Ayame бесполезно,двигается она слишком быстро. Поэтому лучше стойте на одном месте и стреляйте, целясь не в саму Ayame, а немного впереди нее, чтобы в момент выстрела она как раз оказывалась в нужном месте. Увы, использование снайперского прицела в этой битве не поможет. Зато полезным может оказаться гранатомет Mask. Так как взрывная волна распространяется на определенное расстояние, вам не нужно быть очень метким, чтобы попасть. Единственная проблема в том, что Mask очень долго перезаряжает. В любом случае приготовьтесь использовать нескольких персонажей, так как здорова лишь одного на Ayame, вероятнее всего, не хватит.

VII. Ayame Blackburn v.2

К счастью, справится с Ayame во второй раз намного проще, чем в первый. Вам лишь нужно следить за тем, какие ставни открываются, и стрелять в Ayame сразу после того, как та появится, не давая ей возможности выстрелить в вас. Иногда все ставни открываются разом.

В этом случае Ayame может отнять у вас много хит-поинтов, а попасть в нее при этом будет очень непросто. Страйтесь не позволять ей использовать эту атаку.

VIII. Curtis Blackburn

Дузль с этим боссом будет не такой простой, как с Юлькой в свое время. Самое важное здесь — следить за голубем. Korga он поднимется в воздух, стреляйте. Сможете победить оппонента в «раунде», получите звезду. Кто первый наберет четыре штуки, тот молодец. Сложность этой дуэли в основном в том, что голубь периодически будет вас обманывать. Он может просто подпрыгнуть, вместо того чтобы взлететь. Если вы попытаетесь выстрелить в этот момент, Curtis всегда будет вас опережать. Чтобы понять, что задумал голубь, следите за его головой. Перед тем как полететь, он всегда поднимает ее высоко вверх.

IX. Greg Nightmare

Стреляйте в Nightmare, пока с него не слетят штаны. Затем отстрелите ему скровище, болтающееся между ног. Рано или поздно оно взорвется. Появляется Black Smiles. Все члены Killer7, кроме Garcian, обречены. Именно Garcian'у суждено прикончить последнего босса. Возьмите золотой пистолет и убейте Black Smile. После этого можете добить Nightmare. ■ Олег Иноземцев

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

Евгений Закиров

Зверь внутри

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call – игра не то чтобы очень большая, но уж больно комплексная.

Местами — навороченная настолько, что кажется и вовсе непроходимой. Самый ценный ресурс в мире *Lucifer's Call* — информация. Обладая ею, вы сэкономите уйму сил и времени и получите куда больше удовольствия от этой поистине великолепной игры.

ДЕМОНЫ

Основная и во многом решающая боевая сила в *Lucifer's Call* — демоны. Получить нового демона можно тремя путями: попросить его присоединиться (как следствие, одобрить его просьбу примкнуть к вам), «смешать» двух разных демонов или же развить одного из них.

Диалоги о рыбалке

Всего демонических семей насчитывается порядка 32, включая элементалей. Каждая семья имеет уникальный характер, проявляющий себя в зависимости от уровня. Просить помощи у демона старше вас хотя бы на один уровень — гиблое дело. В большинстве случаев (если это, конечно, не кто-то из клана Fairly) героя пошлют куда подальше, и вы просто потеряете один ход. Перед тем, как начинать охоту за редким демоном (или демоном, необходимым для «слияния»), советую убедиться, что хотя бы у одного члена партии есть способность Analyze. В противном случае действовать придется на свой страх и риск.

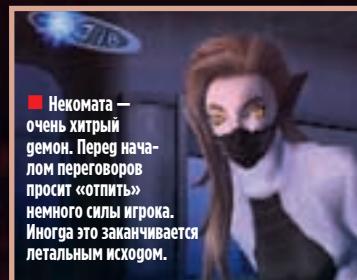
Количество подконтрольных демонов имеет строгий лимит. По мере продвижения по сюжетной линии вам будут давать « силу », увеличивающую единицу списка на две ячейки. Держать при себе демонов низкого уровня, или тех, которые в ближайшее время не понадобятся, « про запас » — бессмысленно.



Любые переговоры с вербуемым сопровождаются торгами. Поскольку чертоги не сильны в математике и довольно часто путаются, назначая цену своим услугам, какую-либо специальную тактику придумать сложно. Изначально у вас попросят немного денег (сколько, зависит от уровня демона), затем, возможно, потребуют какой-нибудь предмет. Чаще спрашивают Life Stone и Chakra Pot, поэтому всегда нужно иметь несколько штук на крайний случай. Если требуемой вещи не оказалось под рукой, ничего страшного, это некритично (хотя ваши шансы уменьшаются примерно наполовину, но, опять-таки, это зависит от клана). В худшем случае героя скажут «пока» и одарят полезным предметом.

Самая сложная часть переговоров — вопросы. Их несколько, но почти каждый униклен. Как раз здесь и проявляется характер демона. Отгадать ответ, обдумывая саму формулировку вопроса, невозможно — задача может быть попросту лишена смысла. Клан Fairy, к примеру, любит лесть и флирт, а члены Beast (rge, к слову, обитает всеобщая любимица Nekomata) ненавидят, когда их считают

слабыми и беззащитными. Советовать что-то конкретное нет возможности, потому как список вопросов действительно обширен и вероятность того, что он вам вообще никогда не попадется, весьма велика. Спасет здесь только упорство.



■ Некомата — очень хитрый демон. Перед началом переговоров просит «отдать» немного силы игрока. Иногда это заканчивается летальным исходом.

Существует еще один немаловажный момент. Есть демоны, которые ни за что не присоединятся к вам. К примеру, Fomor из клана Night. Даже если он и выдаст свое расположение, с большей вероятностью это будет уловка с целью выиграть ход. И ждать, что в следующий раз он будет любезней, бесполезно. В Lucifer's Call демоны не меняют своих принципов.

Вливайся!

Каждый противник в Lucifer's Call униклен. Можно угадать выигрышную комбинацию умений для победы над одним из них, но она будет бесполезна в бою с другим. Мериться силами здесь сложно, всегда найдется кто-то сильнее. А ваша сила, как известно, напрямую зависит от тех демонов, что находятся в команде.

Следует раз и навсегда уяснить простой факт: прокачивать демонов невыгодно. Это чертовски долго, долгого эффекта не оказывает, да и попросту опасно. Чтобы получить в свое распоряжение нового, более сильного демона, необходимо «сливать» уже существующих.

Правила «скрещивания» были сущест-



венно упрощены в Lucifer's Call по сравнению с предыдущими частями сериала. В качестве примера приведем ситуацию перед первым более-менее серьезным боссом — Matador, что встретит вас в Great Underpass of Ginza. Поскольку противник неожиданно силен (рекомендуемый уровень для его прохождения — 20, не меньше), приходится по полной программе использовать его слабости. Первое время роль палочки-выручалочки играет Uzume из клана Megami. Она обладает навыком Media (лечит всю партию) и имеет иммунитет к «силе», единственной атаке Matador'a. Для получения Uzume нужны Angel из клана Divine и Pixie из клана Fairy. Поскольку Uzume изначально прокачана до 18 уровня, герой должен иметь соответствующий уровень силы, иначе в «слияния» откажут.

Всего существует четыре типа «скрещивания»: основные, требующие жертву (sacrifice), специальные (скрещиваются редчайшие демоны для получения уникальных) и слияния «элементалей» (они далеко не так полезны, как может показаться). Какой бы вариант вы ни выбрали, вам заранее покажут конечный ре-

зультат. Поэтому, прежде чем что-либо предпринимать, убедитесь, действитель-но ли это то, чего вы ожидаете.

Внимательно относитесь к двум ве-щам: проклятьям и «инцидентам». Если вы заявитесь к алтарю с каким-либо проклятием, то наверняка заметите, что сроновая музыка изменилась, а прежде довольно дружелюбный старик растерял все свое благогуаше. В этом случае, не-зависимо от того, что вам обещают и каких демонов вы скрещиваете, получится обязательно «темный». То же самое от-носится и к «инцидентам». Очень жела-тельно сохраняться перед каждой попыткой. На более поздних уровнях в про-цессе «слияния» может случиться ошиб-ка и вам подсунут совсем другого демо-на. Чаще всего, на порядок слабее героя.

Бывает, конечно, что получаются сверх-сильные демоны, но шансы настолько ничтожны, что специально пробовать не стоит.

Люди X

Прежде чем озабочиться «эволюцией» демона, следует иметь в виду следующие моменты: не все демоны имеют к этому способность, далеко не обязательно они проявят ее самостоятельно и, самое важ-ное, некоторые из них ни за что не эво-люционируют, пока вы не разберетесь с определенным боссом.

Чтобы определить, может ли эволюци-онировать демон, необходимо использо-вать Divine Water. Или же, что опять-таки не всегда срабатывает, подсмотреть, как поведет себя демон при повышении

уровня. Если замелькала надпись, что, мол, «демон начинает меняться» — вот оно, ловите момент. Кроме того, сущес-твуют демоны, которые хоть и имеют нуж-ную способность, но не могут ее приме-нить, если герой не старше их минимум на четыре уровня.

Если поиграть со «скрещиванием» и эволюцией, можно добиться очень инте-ресных эффектов: получить уникальные навыки, улучшить характеристики и глав-ное — добиться хорошего отношения к герою. Дерзайте. Lucifer's Call — игра экспериментов.

МАГАТАМА

«Магатама» — это то, что дает герою силу. Его характеристики и способности, скиллы и навыки меняются в зависимос-

ти от того, какая «магатама» в него уста-новлена. В этом заключается его основ-ное преимущество перед другими демо-нами и, как очень важное следствие, ос-новное условие победы над боссами.



Прокачивать одну определенную «магатама» не имеет никакого смысла. Покупайте все, что встретите в магазинах — не ради коллекции, но для получения существенного превосходства над противниками.

Во время битвы с уже упомянутым Matadorом не обойтись без «магатама» Hifumi. Да, пускай понадобится она максимум в двух случаях, но конкретно в этой схватке без нее никак, будь герой хоть 50-го уровня. Дело в том, что, как уже говорилось, Matador использует только «силовые» приемы, которые эта «магатама» как и раз и блокирует. Более того, она существенно увеличивает показатель атаки — при дальнейшей прокачке персонажа можно больше внимания уделять параметру «Agility».

Перед схваткой с Dante (стилягой из Devil May Cry) в обязательном порядке нужно составить активную колоду из демонов, имеющих восприимчивость к «силе» (Force) и установить «магатама» Kamudo. В противном случае схватка с ним займет час, а то и больше.

В битве с Beelzebub необходимо использовать «магатама» Satan. Неважно, как звучит ее название — без этой «магатама» схватку не выиграть никоим обра-



зом. В сражении же с Metatron самый удачный выбор — Nirvana.

«Устанавливая» на героя новую «магатама», внимательно изучите ее свойства. Обычно, те, кто обладает иммунитетом к физическим атакам, слишком уж беспредненно относятся к атакам «статусным». Бессмысленно все время надеяться на силу главного героя. Если один раз на него подействует Marin-Karin все той же Nekomata, то без демона, обладающего способностью эту напасть вылечить, команда с большой вероятностью будет убита самим же героем.

Высоко ценятся «магатама», блокирующие «удаляющие» заклинания. При низкой Agility у героя и должном усердии со стороны противника ваш подопечный может быть убит за один ход.



При этом не стоит обращать внимание на «магических магатама». Хотя те и существенно (даже более чем!) увеличивают магические способности героя, необходимости в этом нет.

Лучшая тактика развития героя — это делать основной упор на физическую силу и изворотливость. Какая бы команда ни собралась, сильнее героя демоны не будут никогда. Поэтому при выборе нового спутника необходимо учитывать, насколько подходит он герою по характеристикам. Не говоря уже о том, что в схватке с любым боссом нужно находить такую «магатама», которая в состоянии снизить получаемый урон как минимум в два раза.

БЫТОВЫЕ МЕЛОЧИ

Концовки

В Lucifer's Call задействована довольно гибкая система оценки деятельности персонажа. Некоторые моменты, влияющие на общую характеристику героя, распознать довольно просто, некоторые — очень сложно. Вот места, где «точки» оказывают наибольшее влияние на концовку: Amala Temple, Amala Labyrinth, Diet Building, Mafunashiro.

Каждый ответ на поставленный демо-

ном вопрос тоже учитывается. Присыпаться то плохим, то хорошим не получится — вам присвоят статус Neutral и покажут скучнейшую концовку. Однако помните: что бы вы ни делали, хорошего финала быть не может. Мы не возрождаем разрушенный мир, мы создаем новый.

Советы

- Помните Pixie, присоединившуюся к герою в самом начале, в больнице? После того, как вы доберетесь до нужного ей места, попросите ее остаться с вами, но в боях не используйте. Отложите ее в колоду и пройдите Amala Labyrinth перед финальным подземельем для получения альтернативной концовки.

- Навыки в Lucifer's Call занимают не-понятную нишу. Выучивать все и сразу не получится по двум причинам: во-первых, по мере захламления скайл-листа старые умения придется забывать, а во-вторых, большинство навыков банально бесполезны. Высоко ценятся те, что увеличивают конкретный тип атаки или прибавляют HP и MP. В любом случае, существует два скрипта, без которых невозможно пройти игру. Это War Cry и Fog Breathe. Рекомендую выучить их сразу после встречи с главой Mantra в Ikebukuro.

- Сохраняться в Lucifer's Call следует чуть ли не чаще, чем навещать местные магазины. Игра никогда не предупредит о том, что вот сейчас хорошо бы сохраниться, так как впереди вас ожидает сильный соперник. Максимум вас уведомят, что «за зверью находится что-то, обладающее огромной силой». Зачастую все, конечно, совсем не так — если там и поджидают демоны, то, в большинстве случаев, все они слабые.

- Для подготовки к путешествию в ближайшую локацию необходимо навестить чуть ли не все виденные ранее магазины. Идеального не существует. В каком-то продаются лечащие зелья, в каком-то зелья, снимающие проклятия. Бывают и такие, где ничего этого нет, только вспомогательные предметы. Коллекционировать Lucky Ticket не обязательно: прогавец — редкостный скряга, и чаще всего выдает жалкий Life Stone.

- Всегда имейте с собой не менее двадцати Chakra Pot и многочисленных «статусных» зелий. В Assembly of Nihilo, к примеру, боссов никак не менее шести (с некоторыми, если не проявить расторопность, придется сражаться повторно!). Будет очень обидно, если после неудачного воздействия «магатама» герой вдруг получит контузии и станет бесполезным. Команда с «проклятым» лидером может банально не дойти до выхода...

- Всегда соглашайтесь выслушать демона из активной колоды. Если вы вели себя правильно, изредка лечили его или уничтожили противника за один ход, он попросит вас всегда оставаться таким же чудесным и одарит редким предметом. В противном случае он попросту уйдет.



Олег Коровин

10 мифов о PlayStation 2: снимаем лапшу с ушей

PlayStation 2 шагает по стране. Владельцев приставки в России уже сейчас сотни тысяч. Через 2-3 года их будут миллионы. Но, как это ни прискорбно, в народе до сих пор популярны многие мифы (чуть ли не суеверия!) о PlayStation 2, здорово искажающие представление о том, что это вообще такое. Мы ни в коем случае не пытаемся кого-либо убедить, что PlayStation 2 должна быть у всех и каждого, и что без нее домашние развлечения немыслимы. Мы далеки от подобного фанатизма. Но мы убеждены, что если уж принимать решение о покупке или не покупке приставки, потребитель имеет право обладать достоверной информацией. Именно поэтому мы и хотим развеять самые популярные мифы о PlayStation 2.



10 МИФОВ 10 МИФОВ 10 МИФОВ 10 МИФОВ 10 МИФОВ 10

0 МИФОВ

1

МИФ 1:

**PLAYSTATION 2 –
ЭТО РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

Это самый распространенный в нашей стране миф, который мешает популяризации интерактивных развлечений. Оправданий ему существует бесчисленное множество. Одно из самых наглядных – статистические данные. Во всем мире средний возраст геймеров (то есть людей, которые активно играют на PS2, а не тех, у кого она просто стоит дома и пылится), давно перевалил за 20 лет. Причем история показывает, что возраст этот становится тем больше, чем больше игры являлись частью национальной поп-культуры. Егва ли менталитет людей в нашей стране настолько отличается от всех остальных. А рост популярности приставок среди более возрастной аудитории с годами неизбежен.

Второй аргумент, которому трудно что-либо противопоставить, – сами игры. Как минимум половина из них имеют дело с такими вопросами и темами, которые человеку будут просто непонятны, пока он не достигнет определенной зрелости и не наберется жизненного опыта. Миногицисленные аллюзии из Metal Gear Solid 3 – «сказки» про холодную войну, – или пространные экзистенциальные метафоры Shin Megami Tensei: Lucifer's Call среднему школьнику явно не понять. Не говоря уже о том, что огромная часть современных игр выходят, имея возрастной рейтинг «15+» и «18+».



2

МИФ 2:

PLAYSTATION 2 – ЭТО ДОРОГО

PlayStation 2 никак не отнесешь к предметам первой необходимости, это точно. Но если вы решили, что хотите приобрести игровую платформу, PlayStation 2 будет оптимальным вариантом. Она стоит как минимум втрое дешевле среднего (очень среднего!) PC, который в нашей стране до сих пор считается основной игровой платформой. Игры же для PS2 стоят от \$20 до \$50, что вполне соответствует стоимости фильма на DVD. При этом одна игра – это развлечение не на 2-3, а на 10-20, а то и 50-100 часов.



Устами SONY

Чтобы внести еще больше ясности в вопрос о судьбе PlayStation 2 в России, о ее настоящем и будущем, мы обратились к Александру Харламову из Sony Computer Entertainment Europe.

Official PlayStation 2 Magazine Россия: Представьтесь, пожалуйста. Расскажите о Вашей должности в компании и о работе, которую Вы проводите на российском рынке.

Александр Харламов: Я директор по маркетингу и продажам Sony Computer Entertainment Europe в России и странах СНГ. Руковожу продвижением и продажей PlayStation 2 и игр к ней на этой территории.

OPS2M: Известно, что Sony не разделяет концепцию, которую пытаются навязать некоторые производители «железа» и издатели – согласно ей жизненный цикл консоли составляет 5 лет. Представители компаний неоднократно заявляли, что в случае с PS2 этот срок будет как минимум вдвое больше. В этом отношении каковы планы Sony Computer Entertainment насчет PlayStation 2 в России? Учитывая, что консоль была у нас

запущена позже, чем в остальных регионах, означает ли это, что она и на рынке пробудет дольше?

A.X.: Действительно, опыт показывает, что консоли от Sony живут намного дольше пяти лет. Жизненный цикл оригинальной PlayStation составил 10 лет. В случае с PS2 он, вероятно, будет около 8 лет, так как индустрия развлечений стремительно развивается и приставки выходят со все большей частотой. На Западе консоль уже прошла фазу наибольшего интереса к ней. Сейчас постепенно объем спроса начинает снижаться. В России PS2 находится на стадии подъема. Можно говорить, что максимума продаж мы достигнем года через два. В общем задержка





3

МИФ 3:

ДЛЯ PLAYSTATION 2 ТРУДНО ДОСТАТЬ ИГРЫ

Так считают в основном те, у кого приставки еще нет. Стоит лишь поинтересоваться этим вопросом, как выяснится, что достать игры для PS2 не сложнее, чем купить кино на DVD. Игры продаются и в магазинах электроники, и в музыкальных магазинах, и в Интернете, которого тоже не стоит чураться.

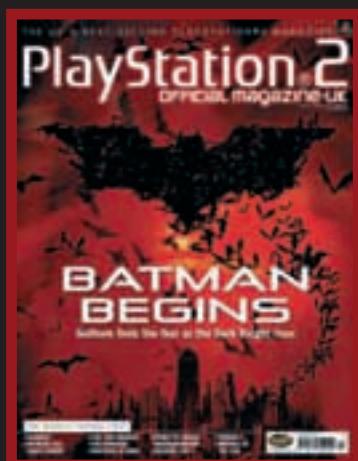


4

МИФ 4:

PLAYSTATION 2 СКОРО УМРЕТ, ТАК КАК ЕЙ НА СМЕНУ ПРИДУТ КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Практически исключено, что PlayStation 3 появится в России раньше 2007 года (а то и 2008-го). Sony не собирается прекращать поддерживать PS2 в ближайшие годы. Сейчас на нее выходит больше игр, чем когда-либо. Компания-производитель полностью увлечена такой ситуацией и не в ее интересах это менять.



по стадиям развития консоли по сравнению с Западом составляет 2-3 года.

OPS2M: В России выходит довольно много игровых журналов. Считаете ли Вы, что сейчас действительно подходящий момент для запуска Official PlayStation 2 Magazine Россия?

A.X.: OPS2M – официальный журнал Sony. Он способствует не только росту информированности потребителей, но и росту продаж самой PlayStation 2. Чем больше люди знают о приставке, тем охотнее они ее покупают.

Так как в настоящий момент PS2 в нашей стране находится на стадии подъема, сейчас действительно лучшее време-

мя для выхода такого журнала. Людям уже знаком бренд PlayStation 2. Однако связанную с ним культуру они только начинают узнавать. При этом аудитория, наиболее активно интересующаяся приставкой, моложе, чем на Западе.

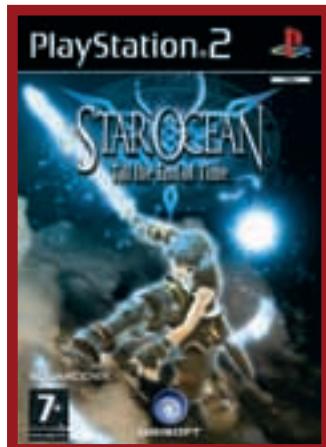
OPS2M: Считаете ли Вы, что выход журнала со временем может как-то изменить эту ситуацию в нашей стране?

A.X.: Безусловно! Наша главная задача сейчас – расширить аудиторию, которой была бы интересна PS2. На Западе 30% игроков – люди 25-35 лет. Если мы приблизимся к этому в России, это позволит значительно увеличить продажи приставки и игр. Мы хотим донести до потребите-

5

МИФ 5:
ИГРЫ ОТНИМАЮТ СЛИШКОМ МНОГО ВРЕМЕНИ

У тех, кому больше нечем заняться, — возможно. Однако значительная часть игр делается преимущественно или исключительно для взрослой аудитории. И делают игры люди, которые понимают, что многим пользователям в первую очередь нужна возможность отдохнуть после работы. Времена изменились. Сейчас вовсе не обязательно просиживать за играми часами, чтобы получать от них удовольствие. Да и средняя их продолжительность сократилась до 15-20 часов.



6

МИФ 6:
ИГРЫ ВЫЗЫВАЮТ ПРИВЫКАНИЕ

Этот миф родился в головах обеспокоенных родителей. Начиная с этого факта пока не доказан. Психологи спорят и будут спорить еще очень долго. Пока, если отбросить в сторону псевдонаучные инсинуации, можно констатировать, что в целом игры не более опасны в плане привыкания, чем шоколад или мыльные оперы. Да, некоторые на них «посаживаются». Но большинство людей относятся к ним совершенно спокойно. Что касается «неокрепшей психики детей», то тут все зависит от того, насколько вообще ребенку есть чем себя занять. Если игры — единственное его развлечение и хобби, кроме бесконечно обожаемой школы, то его неокрепшая психика будет деформирована даже и без игр. Хотя, конечно, иногда очень удобно приписать им некоторые демонические свойства.

лей идею о том, что PlayStation 2 — это образ жизни. Как, например, Coca-Cola.

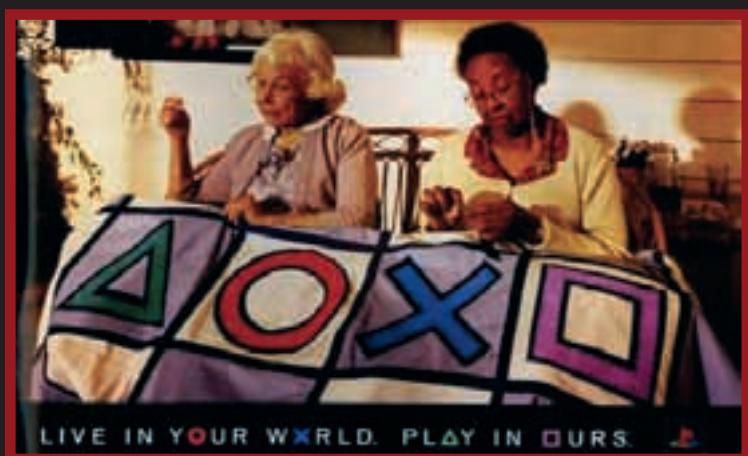
В этом году объем продаж консолей в России вырастет на 70%. В последующие годы также ожидается положительная динамика продаж. По оценкам, в нашей стране разошлось от одного до полутора миллиардов первых PlayStation. Анализ продаж PS2 в мире показывает, что эту приставку люди покупают еще охотнее. Поэтому за весь ее жизненный цикл мы рассчитываем продать два-три миллиона консолей в России.

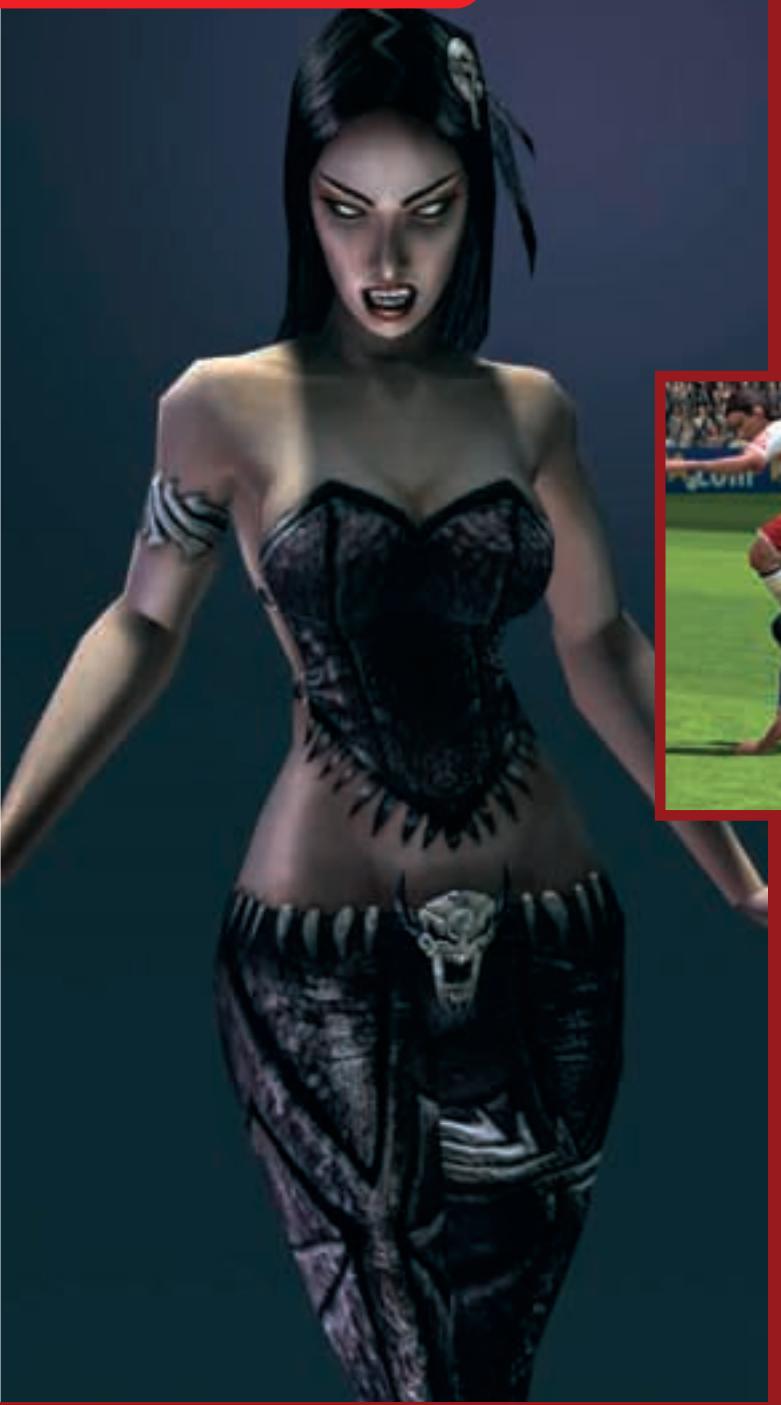
OPS2M: Нет никаких сомнений, что самое заметное событие в российской игровой индустрии за последние месяцы — выставка PlayStation Experience. Почему в этом году она проходит именно в Москве?

Можно ли факт ее проведения воспринимать как знак того, что Sony считает российский рынок по-настоящему важной частью рынка европейского, и что компания в ближайшие годы намерена лишь расширять свое присутствие здесь?

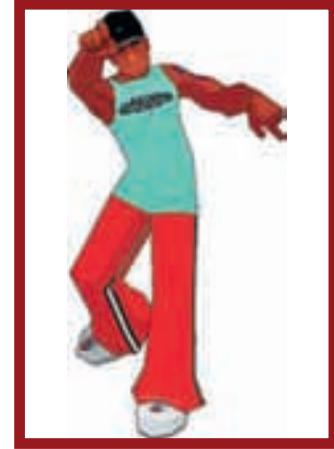
A.X.: Россия привлекает внимание Sony своим экономическим потенциалом. Важен сам факт появления представителя SCEE на этом рынке. Раньше российским рынком занимался человек, который руководил работой еще на нескольких крупных рынках в других странах. Сейчас же Россия уделяется куда больше внимания.

PlayStation Experience — брандинговое событие, которое проводится в определенном формате. Ее задача — повысить узнав-





7

**МИФ 7:**

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ СЛИШКОМ СЛОЖНЫ В ОСВОЕНИИ ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ НИКОГДА РАНЬШЕ НЕ ИГРАЛ

Это верно для подавляющего большинства игр на PC, но никак не для PlayStation 2. Есть, конечно, определенный класс проектов, которые рассчитаны исключительно на хардкорщиков, но их меньшинство. Большинство же игр делается как раз с таким расчетом, чтобы они были доступны самому широкому кругу людей. Посмотрите на Need for Speed Underground, FIFA 2006, God of War, Dancing Stage Fusion, SingStar, EyeToy... Евда ли на их освоение вам потребуется больше 5-10 минут.

8

МИФ 8:

PLAYSTATION 2 НЕ НУЖНА, ЕСЛИ ДОМА УЖЕ ЕСТЬ КОМПЬЮТЕР

Не умаляя многочисленных достоинств PC, нельзя не признать, что это сугубо нишевая игровая платформа. Именно представление о ней как о единственной игровой платформе, долгие годы царившее в нашей стране, привело к возникновению многих из тех мифов, о которых мы говорим. Именно проекты для PC, рассчитанные на очень и очень специфическую аудиторию, не позволяют играм стать по-настоящему массовым явлением у нас.

Если PC не устраивает как игровая платформа, это не значит, что игры в принципе не для вас. Очень может быть, что дело как раз в платформе. Если же компьютер вас вполне у说服ляет, то актуален лишь вопрос о стоимости покупки «железа». Чтобы использовать PC для игр, необходимо обновлять его конфигурацию как минимум каждые полтора года. Стоит это \$1000-1500. PS2 стоит меньше \$200 и на протяжении всего жизненного цикла (6-8 лет) не требует никаких дополнительных затрат.



ваемость бренда на рынке. Сейчас мы нацеливаемся на более социально активные аудитории. Мы хотим сломать стереотип о том, что PS2 – игрушка для детей. PS2 – это общение, жизнь, веселье, а не сугубо домашняя консоль. Она «выходит» на улицы. Запуск PSP подчеркнет эту идею и привлечет активных пользователей.

OPS2M: Запуск PSP – вообще очень животрепещущая тема. Когда можно ожидать ее выхода в России и сколько она будет у нас стоить?

A.X.: Мы планируем запустить портативную консоль одновременно с Европой, где она стартует в сентябре. Стоить она будет около 250 евро.

OPS2M: Как Вы думаете, насколько тепло российские потребители воспримут выход новой портативной консоли? Сможет ли PSP стать настолько же мейнстримовым явлением, как PlayStation 2, или это скорее модный гаджет, рассчитанный на энтузиастов?

A.X.: На самом деле, она рассчитана на самую разную аудиторию. Разумеется, первыми ее купят люди, следящие за такого рода новинками и желающие скорее опробовать их. Кроме того, PSP наверняка заинтересует многих нынешних владельцев PS2. Мы также сможем привлечь большое количество фанатов музыки и кино, так как PSP сочетает возможности воспроизведения музыки и фильмов в

формате UMD. Как бы то ни было, от магазинов поступает огромное количество предварительных заказов на PSP.

OPS2M: Удовлетворены ли вы в целом тем, как проходит PlayStation 2 и игры для нее в нашей стране?

A.X.: Сейчас наметилась тенденция увеличения продаж. Мы стараемся охватить новые территории, решаем вопросы поставки приставок в регионы. В первую очередь – в города-миллионники. Однако никогда нельзя быть полностью удовлетворенным результатом.

OPS2M: Считаете ли Вы, что в ближайшие годы в России тенденции развития игро-

9

МИФ 9:**PLAYSTATION 2 МОЖЕТ БЫСТРО НАДОЕСТЬ**

Даже если предположить, что вы перепробовали все игровые жанры и все они успели вам наскучить, для PS2 существует невероятное количество аксессуаров, способных заставить вас совсем по-новому взглянуть на домашние развлечения. Хотите пострелять в телевизор из оптической снайперской винтовки или поиграть в SSX 3, используя в качестве контроллера сноуборд? О таких вещах как EyeToy даже и не говорим. Если вы еще не попробовали это, то лишили себя и своих грузей удовольствия и веселья, с которым мало что сравнится.



10

МИФ 10:**PLAYSTATION 2 – ЭТО НЕМОДНО, И ДЕВУШКИ НА ЭТО НЕ ВЕДУТСЯ**

А вы пробовали? Некоторые еще как ведутся. Наго только в нужном направлении вести. Романтический вечер, проведенный за Britney's Dance Beat, Final Fantasy X-2 или The Urbz, может оставить самые приятные впечатления у вас обоих. Особенно если вы не будете орать на возлюбленную каждый раз, когда она сделает что-то не так, а с компетентным видом поможете преодолеть трудности, то и дело отпуская в адрес игры комментарии, выдающие в вас начитанного и умудренного опытом критика.

Мир о том, что это немодно, связан, в основном, с представлением о приставке как об игрушке для детей. Однако даже в нашей стране это представление стремительно устаревает. Не говоря уже о Европе, США и Японии. Для последней рекламной кампании PlayStation 2 Sony привлекла звезд модельного бизнеса. Делалось это явно не для того, чтобы вызвать интерес у детей. Особенно если учесть, в каком провокационном виде девушки представляли перед публикой... Не забудем и о том, что PlayStation 2 давно является спонсором Лиги чемпионов. Еще более сильный удар по расхожему стереотипу нанесет PSP. По сути, это карманная версия PlayStation 2. При этом PSP уже сейчас воспринимается как навороченный гаджет, не последняя задача которого — подчеркнуть статус его владельца.



вого рынка будут соответствовать общемировым? То есть, могут ли у нас консольные игры стать по-настоящему массовым явлением, а рынок игр для PC — более нишевым, как это сейчас происходит в большинстве стран?

A.X.: Сейчас уже вполне очевидно, что люди все активнее переключаются с PC на консоли. Это другие игры, другое качество продукции. PC у нас в стране зачастую покупается из-за нехватки средств, так как это многофункциональное устройство. Однако консоль намного проще купить, ею проще пользоваться. Это другая территория. Наметившаяся тенденция будет сохраняться, особенно с учетом роста благосостояния людей.

OPS2M: Хотели ли бы Вы что-нибудь добавить?

A.X.: В ближайшее время мы планируем проводить значительно больше мероприятий, направленных на широкую аудиторию: вечеринки, промо-кампании, конкурсы, соревнования. В этом году уже прошел турнир по Gran Turismo 4, победитель которого поехал на чемпионат во Францию. Все большие интересных акций будет проходить не только в Москве, но и в регионах. Кроме того, мы планируем локализовать как можно больше игр для PS2. Думаю, это хорошая новость для всех владельцев приставки.

OPS2M: Спасибо за интересную беседу.



NOSTALGIE RESIDENT EVIL

Биография
прародителя
зла

Евгений Закиров

Сериал Biohazard, известный европейцам как Resident Evil, — визитная карточка Capcom. Он существует не как обособившийся и предсказуемо удачный игровой проект, но как живая легенда. За долгие годы мифология сериала обогатилась нескажанно. Мы знаем, каким был Raccoon City. И видели, каким он стал. Мы пережили весь тот кошмар, и воспоминания до сих пор пугающе свежи...

ХРОНОЛОГИЯ

Знойным летом 1998 года в пригороде американского города Raccoon City произошла серия зверских убийств. Все жертвы были, страшно сказать, съедены заживо. Чтобы не пугать общественность, полицейский департамент города поручил заняться расследованием этого дела новому отряду — S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Squad). Но посланная разведывать ситуацию Bravo Team не достигла места назначения.

После того, как связь с Bravo Team была потеряна, руководитель S.T.A.R.S. Альберт Вескер принял решение задействовать второй отряд. Однако на месте крушения вертолета с первой командой на них напала стая собак, больше напоминавших разложившиеся трупы, чем обычных псов.

Решение укрыться в расположавшемся

ется в том, чтобы вернуть образцы G-вируса из лаборатории Umbrella и по возможности содействовать побегу Вильяма Беркина.

В обязанности второй входит уничтожение доказательств причастности корпорации к описанным выше событиям и устранение встречающихся на пути «свидетелей» — любой из отряда S.T.A.R.S.. В помощь им посыпается «Немезида», жертва бесчеловечных экспериментов Umbrella.

К тому времени в город прибывают Леон Кеннеди и Клер Редфилд. Объединившись, они уничтожают завод Umbrella и спасают dochь Беркина — Шерри. Леон знакомится с своим агентом Агой Вонг, посланной разобраться информацию о деятельности корпорации.

Первый отряд наемников успешно забирает из лаборатории образцы вируса,

Решение укрыться в расположавшемся неподалеку особняке обернулось смертельной ошибкой. Как оказалось, дом принадлежал корпорации Umbrella, последняя разработка которой — Т-вирус — превратила всех ее сотрудников в... зомби.



Великолепная дюжина.

неподалеку особняке обернулось смертельной ошибкой. Как оказалось, дом принадлежал корпорации Umbrella, последняя разработка которой — Т-вирус — превратила всех ее сотрудников в... зомби. Благодаря стараниям Alpha Team, «обитель зла», а вместе с ней и населяющие ее мутанты, были взорваны.

Но, не успели выжившие члены команды S.T.A.R.S. опомниться (в рассказе о том, что они видели, разумеется, никто не поверил, даже вездесущие газетчики), как на их город обрушилось еще одно несчастье. Злополучная зараза, усилиями Вильяма Беркина мутнившая в G-вирус, проникла в Raccoon City, за несколько часов превратив некогда спокойный населенный пункт в кишащую живыми мертвецами клоаку.

Корпорация Umbrella понимает, что ситуация окончательно вышла из-под контроля. Korga становится ясно, что городская полиция не в силах справиться с ситуацией, в город внедряются несколько групп наемников. Задача первой заключа-

ется в том, чтобы вернуть образцы G-вируса из лаборатории Umbrella и по возможности содействовать побегу Вильяма Беркина.

В обязанности второй входит уничтожение доказательств причастности корпорации к описанным выше событиям и устранение встречающихся на пути «свидетелей» — любой из отряда S.T.A.R.S.. В помощь им посыпается «Немезида», жертва бесчеловечных экспериментов Umbrella.

К тому времени в город прибывают Леон Кеннеди и Клер Редфилд. Объединившись, они уничтожают завод Umbrella и спасают dochь Беркина — Шерри. Леон знакомится с своим агентом Агой Вонг, посланной разобраться информацию о деятельности корпорации.

Первый отряд наемников успешно забирает из лаборатории образцы вируса,



Даже зомби волочатся за сексапильными дамочками.



Из этого положения сейчас она ему что-нибудь отстрелят.



Наверное, на боку он не спит.

Проблема только кажется решенной. Raccoon City больше не существует. Но угроза заражения остается — об этом свидетельствуют собранные Крисом Редфилдом материалы, доказывающие незаконную деятельность Umbrella в Европе.

Раввящий контроль «Немезида» уничтожает все, что подвернется ему под руку, включая самих же наемников. Карлос Оливейра встречает Джилл Валентайн и приводит ее к командиру отряда, Николаю Зиновьеву. Тот, следуя приказу уничтожить свидетелей, решает использовать ее в своих целях.

Совместно с Карлосом Джилл убивает «Немезиду», выясняет истинные намерения Николая, к тому моменту пристрелившего нескольких ребят из U.B.C.S., когда те поняли, что корпорация вовсе не планирует останавливаться на достигнутом. В последний момент Джилл и Карлос покидают город.

Проблема только кажется решенной.

Raccoon City больше не существует. Но угроза заражения остается — об этом свидетельствуют собранные Крисом Редфилдом материалы, доказывающие незаконную деятельность Umbrella в Европе.

Всплеск на Старый Свет отправляется Барри Бертон, также переживший инцидент в особняке Спенсера, и Джилл Валентайн.

Клер Редфилд продолжает поиски своего брата. Ага Вонг, считавшаяся погибшей в лабораториях Umbrella, меняет свое имя и получает очередное задание. Леона разлучают с Шерри и, в обмен на ее жизнь, предлагают работу на правительство. Леон, не раздумывая, соглашается...

RESIDENT EVIL

NOSTALGIE



Jill Valentine

Возраст: 23 года

Рост: 165 см

Вес: 50 кг

Группа крови: В

Специалист по замкам и электронике. Была принята в S.T.A.R.S. по рекомендации Барри Бертона. За относительно небольшой срок службы успела заработать себе репутацию «Мастерицы Отмычек». Отличается спокойным характером и рассудительностью. После событий, описанных в третьей части Resident Evil, принимает решение последовать за Крисом, но пропадает.

Chris Redfield

Возраст: 25

Рост: 181 см

Вес: 90 кг

Группа крови: 0

До поступления в S.T.A.R.S. служил в десантных войсках. Был выгнан за непослушание: во время выполнения одной из секретных миссий отказался бросить раненого товарища. Редфилд по натуре человек необщительный и вспыльчивый. Как только ему удаётся обнаружить следы Umbrella в Европе, он тут же покидает родной город, оставив сестре Клер короткую записку с извинениями. Предположительно, он будет главным героем недавно анонсированной пятой части Resident Evil.

Albert Wesker

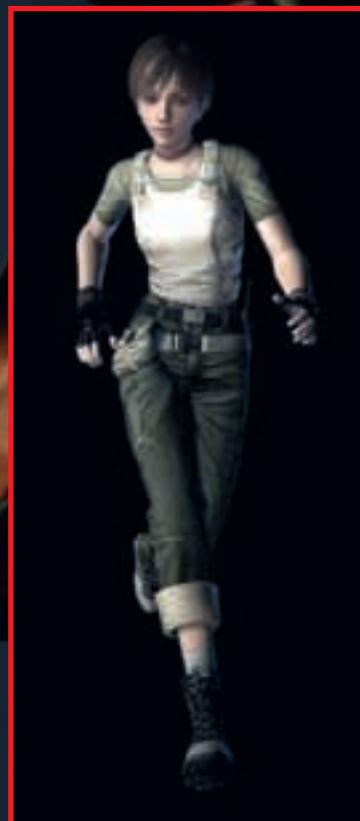
Возраст: 38

Рост: 181 см

Вес: 84,4 кг

Группа крови: 0

Человек, обеспечивший себе долгую память. Будучи близким другом Вильяма Беркина, он работал на Umbrella, но мечтал о собственном геле. Кога представился случай, внедрился в ячейку S.T.A.R.S. и заманил оба отряда в особняк Спенсера. Ошибочно считался погибшим. Человек скрытный, любит решать все сам и за всех. Постоянно вел споры с командиром Bravo Team Энрико Марини, начавшим догадываться, что Вескер — не тот, за кого себя выдает.



Rebecca Chambers

Возраст: 18
Рост: 160 см
Вес: 42 кг
Группа крови: AB

Новобранец, первым заданием которой стало расследование таинственных убийств в арклейских лесах. После того, как вертолет с Bravo Team потерпел крушение, она обединилась с беглым преступником — Биллом Коеном, но так и не смогла выбраться из особняка Спенсера. К ее счастью, позже она встречает Криса Редфилда, вместе с которым они спасаются из «обители зла». Поступила на службу в восемнадцать лет в качестве медицинского эксперта. Ее фотографию можно обнаружить в столе под общей фотографией S.T.A.R.S. во второй части Resident Evil.



Claire Redfield

Возраст: 19
Рост: 169 см
Вес: 52,4 кг
Группа крови: A

Поиски пропавшего брата, Криса, привели Клер в зараженный Raccoon City, где от объятых зомби ее спасает полицейский-новобранец Леон Кеннеди. Вместе с ним они спасают Шерри Беркин и уничтожают лабораторию Umbrella. Самоуверенная девушка, любящая быструю езду и мотоциклы. Спустя несколько месяцев после событий Resident Evil 2, ее похищают и переправляют на Rockfort Island.



Leon Kennedy

Возраст: 27
Рост: 181 см
Вес: 73 кг
Группа крови: B

Не успев толком освоиться в R.P.D. (Raccoon Police Department), Леон сталкивается с вечно голодными зомби. После успешного побега из города, его, в обмен на жизнь и свободу Шерри, занимает сам президент. Очередное задание заносит героя в Испанию, где, предположительно, находится похищенная дочь президента. Дело осложняется тем, что на его пути встает... Ага Вонг, которая, к слову, погибла на глазах у Леона. Тогда выясняется, что в деле также замешан Альберт Вескер...



William Birkin

Возраст: 36
Рост: 178 см
Вес: 66,7 кг
Группа крови: O

Один из ученых, разработавших Т-вирус. Безумный фанат своего дела. За годы работы в Umbrella Co Ltd. не останавливался ни перед чем, добивался разрешения на любые эксперименты, которые должны помочь улучшить конечный продукт. Так, именно с его подачи начались эксперименты над животными и, позднее, над людьми. Был расстрелян первым отрядом наемников из Umbrella, но перед смертью вколол себе максимальную дозу вируса.

RESIDENT EVIL

NOSTALGIE



КАК ЭТО БЫЛО

Resident Evil можно считать примером правильной сиквелизации. В чистом виде сериал насчитывает всего четыре части (последняя вот-вот появится на PlayStation 2). Помимо обязательных Director's Cut и Dual Shock версий, вышли и вполне самостоятельные сюжетные ответвления, вроде Code: Veronica и Gun Survivor (этот экземпляр, правда, назвать успешным не получается никак).

Наиболее интересным с точки зрения идей и не совсем понятным в плане реализации считается многосерийный проект Resident Evil Outbreak, предлагающий игроку стать одним из уцелевших жителей Raccoon City, который вместе с другими геймерами должен выбраться из города. Назвать Outbreak полноценной онлайн-игрой сложно хотя бы потому, что европейцам сетевой режим не был доступен вплоть до выхода File 2. Но, тем не менее, многим двухчасовая забава «из жизни Raccoon City» пришла по душу, и Capcom планирует развивать эту идею.

Capcom не боялась экспериментировать. Одним из примеров азарта Синди Миками служит проект Resident Evil 1.5 (Prototype), который, будучи готовым почти на 70%, был отменен, так как показался создателю слишком «вязким» и «скучным». На деле же он просто решил, что свинок первой части сделает игру слишком похожей на оригинал. В результате, помимо самого свинка, с нуля был переписан и сценарий. Многих героев, таких как, например, Эльза Уокер, вообще убрали из финальной версии.

Схожая ситуация была и с Resident Evil 4. Хотя главный герой остался тем же, сценарий и концепция подверглись кардинальным изменениям. Изначально планировалось, что Леон будет заражен не-

ким вирусом Progenitor и для выяснения обстоятельств заражения решит вновь спуститься в лабораторию Umbrella. Впрочем, спустя некоторое время от любой идеи не осталось и следа — теперь Леон бродил по замку и шарахался то ли от привидений, то ли от новых мутантов. Так или иначе, в итоге мы получили рыбакскую деревушку где-то в Испании и ни намека на надоедливых зомби с загадочными привидениями.

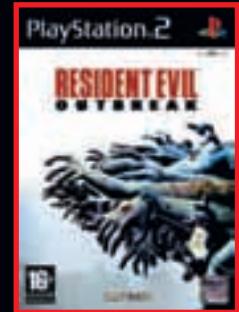
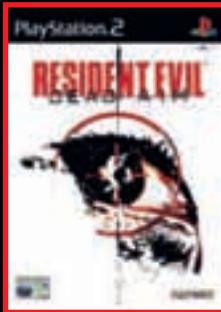
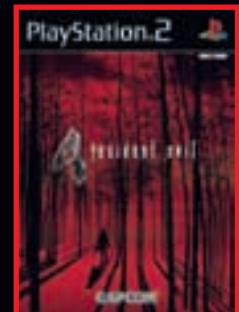
НЕОТВРАТИМОСТЬ

Resident Evil — это скормленная франгу всеменная, пользующаяся ошеломительным успехом. И пускай Capcom отличается от других издателей любовью к риску, самовольно хоронить свои труды она не собирается.

Оригинальный Resident Evil во многом определил дальнейшую судьбу сериала. Если бы в финальный вариант был включен горячо любимый разработчиками, но забракованный тестерами афроамериканец, развлекающий игрока в страшные моменты, согласитесь, мы получили бы совсем другой проект.

Resident Evil был и остался фаворитом Capcom. Для поклонников по обе стороны океана рисовался комикс (кстати, американскими художниками) и издавались книги «по мотивам». Активно снимаются фильмы.

Resident Evil — бог и законодатель жанра, определивший его прошлое и формирующий будущее. Его образу и подобию будут следовать как новички, так и мастера, как это было раньше. Нам остается лишь с замиранием сердца ждать продолжения истории. Ну, а в том, что оно будет удачным, сомневаться не приходится.



PlayStation®²
OFFICIAL MAGAZINE RUSSIA



Logitech Driving Force Pro

РУЛИМ ПОВСЮДУ

Игровой руль обычно воспринимается геймерами исключительно как аксессуар для заядлого виртуального гонщика. Но количество хардкорных симуляторов уровня Gran Turismo 4 значительно меньше аркадных Burnout 3, Juiced и GTA San Andreas, в которые играют сотни тысяч владельцев PS2. Новый Logitech Driving Force Pro скорее адресован любителям автомобильных экшнов. Для комфортной игры в центре рулевой колонки размещены все кнопки со стандартного геймпада PS2. Если вы не собираетесь устраивать бои в Soul Calibur 2, то в процессе вы не почувствуете ни малейшего дискомфорта. В той же GTA: San Andreas руль является и вовсе идеальным средством управления: с его помощью самые сложные задания из автомобильной и самолетной школы будут пройдены вами с первых попыток, а при необходимости вылезти из транспортного средства и разобраться с противником «вручную», вам будет достаточно переставить пальцы на кнопки джойстика.

Высокой оценки заслуживает и блок педалей. Хлипкая на первый взгляд пластиковая конструкция намертво цепляется за любое покрытие и даже крутой разворот в Gran Turismo неспособен сдвинуть его с места, сколь сильно бы вы не давили на педаль газа или тормоза.

Но нельзя не преъявить претензий к надежности рулевого колеса. К поверхности стола устройство прикрепляется посредством двух пластиковых крепежей. Они удобны тем, что снять руль со стола можно за считанные секунды, но в тоже самое время вы легко можете сорвать колеса во время ожесточенной схватки в Burnout. А падение увесистого девайса на колени не только испортит гонку, но и оставит пару ламяных синяков.

Само колесо выполнено на высшем уровне. Толстое, покрытое высококачественной резиной, прекрасно лежит в руках. Угол вращения не превышает 180 градусов, но поиграв как в аркады, так и в серьезные симуляторы, мы пришли к выводу, что этого вполне достаточно. К тому же довольно мощная обратная связь не позволит вращать руль одним мизинцем, а заставит напрячь мышцы рук.

Logitech оценивает все прелести виртуального возжения в ощущимые \$248. Сумма довольно приличная, как для приставочных манипуляторов, так и для ПК-девайсов. С другой стороны, только с подобным рулем можно получить полный контроль над любыми играми, даже над совсем не гоночными GTA, Twisted Metal и другими.

■ Кирилл Аврорин

На заметку:

- Интерфейс: USB
- Количество кнопок: 12
- Педали: раздельные
- Обратная связь: есть
- Информация: www.logitech.com



Рулевое колесо выполнено на высшем уровне. Толстое, покрытое высококачественной резиной, оно прекрасно лежит в руках.

НЕ АВТОМАТОМ ЕДИНЫМ

Приятной округлой формы переключатель передач при нажатии довольно громко щелкает, что поможет новичкам не спутать «первую» с «третьей» и быстрее освоиться со всеми прелестями механической коробки.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Удобство	8	Приятное прорезиненное колесо никогда не выскользнет из рук.
Полезность	8	Burnout, Gran Turismo и GTA покоряться вам, благодаря этому рулю.
Цена/качество	6	Даже для качественного манипулятора \$248 — многовато.
Надежность	7	Если не считать пластиковых крепежей, вполне надежная конструкция.
Дорогой, но чрезвычайно эргономичный манипулятор.		7 / 10

Logitech Cordless Action Controller

КОНТРОЛЬ БЕЗ ПРОВОДОВ

Mода на беспроводную связь давно стала одной из определяющих тенденций в мире консольных аксессуаров. Беспроводным джойстиком или рулем сейчас уже никого не удивишь. Правда, найти среди них достойный девайс не так-то просто. Приятное исключение составляет в основном продукция именитых производителей. К ним смело можно причислить и швейцарскую Logitech, прекрасно известную владельцам PlayStation 2.

Первое впечатление от нового беспроводного джойстика Logitech – это тяжелый, солидный девайс. «Таким убить можно!» – как раз про него. Он ощущимо крепче и массивнее стандартного DualShock 2, и, на наш взгляд, это идет ему на пользу. Во всяком случае, подобным манипулятором намного удобнее вытеснять противника в Burnout 3 и прочих безумных автомобильных экшнах. Во время очередной потасовки DualShock 2 просто грозит вывалиться из рук, а играя на Logitech Cordless Action Controller, вы спокойно направляете машину противника в очередной кювет. Столь ощущимо на вес повлиял встроенный передатчик и две крупные AA батарейки, от которых, собственно, данное устройство и питается.

Манипулятор не только тяжелее, но и толще, в районе боковых рукояток. Быть может, детям он покажется чересчур громоздким, но для взрослой мужской руки Cordless Action Controller подходит как нельзя лучше. В остальном же он практически ничем не отличается от стандартных джойстиков Sony: те же самые кнопки, аналоговые контроллеры, боковые клавиши и т.п.

Мы несколько опасались, что отсутствие провода неудачно скажется на четкости движений и времени отклика. Специально для этого устроили даже показательную дуэль в GranTurismo 4. Результат превзошел все ожидания. Благодаря большей эргономичности, игрок, использовавший геймпад от Logitech, не только победил соперника, но и установил новый рекорд трассы.

На наш взгляд, цена девайса полностью оправданна. Это качественный манипулятор, который прослужит вам не один год.

■ **Кирилл Аврорин**

На заметку:

- Интерфейс: Controller port
- Количество кнопок: 18 (стандартный джойстик)
- Питание: 2xAA
- Информация: www.logitech.com



Новый беспроводной геймпад от Logitech – тяжелый, солидный девайс. «Таким убить можно!» – как раз про него.



СВЯЗУЮЩЕЕ ЗВЕНО

Крохотный передатчик надежно связывает джойстик с приставкой на расстоянии до 15-20 метров. Правда, поиграть из другой комнаты не удастся, но в пределах одного помещения Logitech Cordless Action Controller держит связь на «отлично».

PlayStation®2 ВЕРДИКТ

Удобство	9	Удобный, крепкий джойстик из качественного пластика прекрасно лежит в руках.
Полезность	8	Прекрасная возможность больше не париться с коротким проводом джойстика.
Цена/качество	8	Новинка от Logitech стоит дорого, но по качеству сопоставима с продукцией самой Sony.
Надежность	9	«На пару лет хватит».

Добротный игровой манипулятор от известного производителя по интересной цене.

9/10

Sharp LC-15SH1E

15 ЧЕТКИХ ДЮЙМОВ

Sharp нам приглянулся сразу. Мы выбирали телевизор на тест из нескольких недорогих моделей. Рядом стояли дисплеи не менее известных и авторитетных фирм, но сочные краски, ровное освещение, четкие детали не дали нам возможности сделать другой выбор. И как показало тестирование, Sharp LC-15SH1E на самом деле является одним из лучших недорогих ЖК-телевизоров.

Экран обрамлен не самым дорогим пластиком, но округлая форма вкупе с тонкой рамкой и стильным черным индикатором внизу смотрятся весьма выигрышно. Задняя панель заметно выделяется толщиной, особенно это относится к массивной подставке. Благодаря ей монитор не упадет даже на скользком столе или лакированной поверхности.

Все выходы и разъемы аккуратно размещены в небольших углублениях задней панели. К сожалению, похвастаться таким стильным решением, как дополнительные порты на передней панели, Sharp LC-15SH1E не может. Набор разъемов стандартный: аудио/видео, S-Video, TV-in, SCART.

Куда интереснее обстоит дело с дисплеем. Подключив к нему антенну, мы были удивлены, несколько хорошо он показывает даже обычные ТВ-программы! Порой изображение было похоже на качественный DVD-фильм! Разумеется, не подвел он нас и при игре в новинки для PlayStation 2. Яркие цвета, четкие мелкие детали, насыщенность красок — все это вы можете получить всего за \$530.

Конечно, 15 дюймов не позволяют с головой окунуться в мир виртуальной реальности, но это оптимальное решение для небольшой комнаты или дачи (перевозить 42-дюймовый панель несколько затруднительно, вы не находите?). С другой стороны телевизор выдает изображение не хуже чем 17-21-дюймовые конкуренты среднего класса.

Порадовала простота настройки программ. Всего пара нажатий кнопок на пульте ДУ (который смотрится, правда, весьма громоздко), и уже порядка 15-17 каналов сохранены в памяти. Приятное и понятное меню на русском языке позволит за считанные секунды изменить любые необходимые вам настройки.

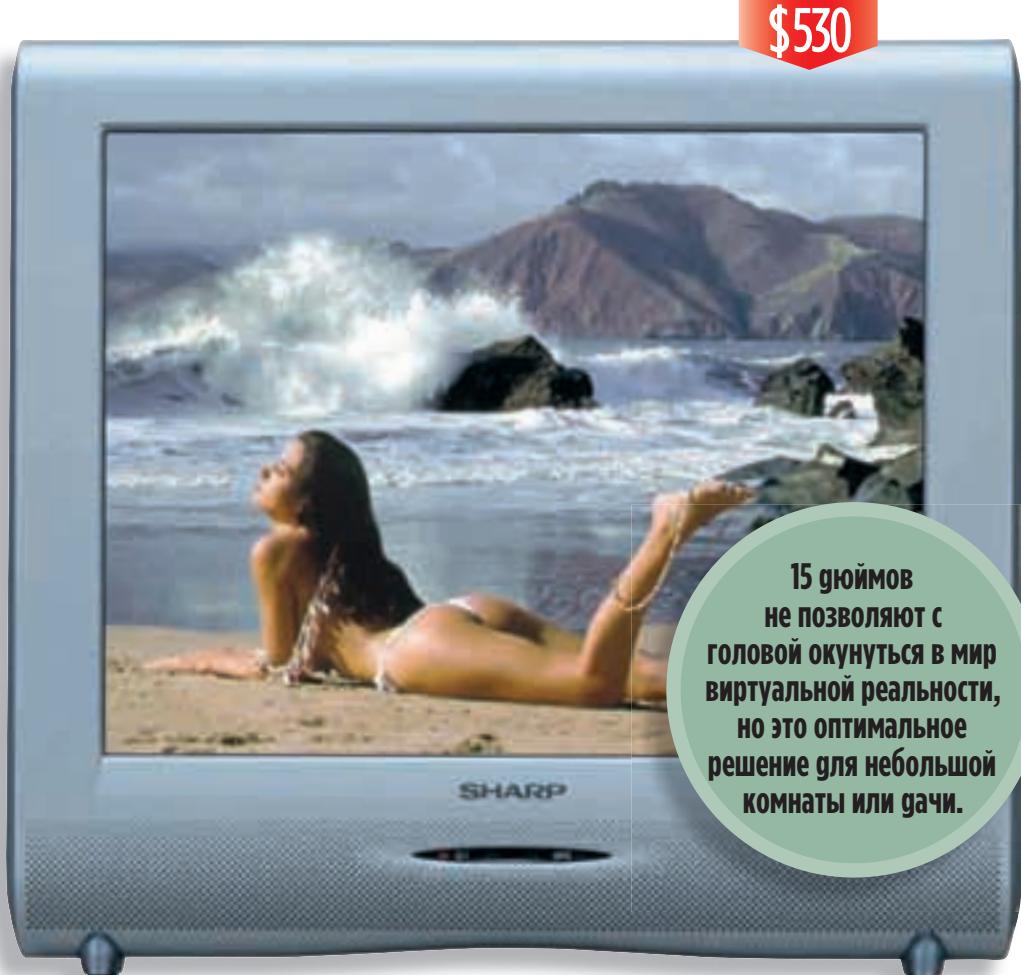
Однако стоило нам поднять глаза на витрину, и мы поняли, что есть вещи, не сравнимые с Sharp LC-15SH1E по всем параметрам. Что это было? 45-дюймовый Sharp LC-45GD1E AQUOS по символической цене в \$7500.

■ Кирилл Аврорин

На заметку:

- Диагональ: 15 дюймов
- Разрешение: 640x480
- Формат: 4:3
- Вес: 4,1 кг
- Контрасть: 500:1
- Информация: www.fostergroup.ru

Благодарим компанию Foster Group за предоставленное на тестирование оборудование.



ТИХИЙ ОТГОЛОСОК LOW-END'A

Кнопки настройки изображения выполнены несколько аляповато, но все это окупает безупречное качество изображения, что куда реже встречается в бюджетных моделях.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Удобство	9	Приятный пульт ДУ, аккуратный внешний вид — все на уровне.
Полезность	8	Если вы ограничены в пространстве и деньгах — этот телевизор станет отличным выбором.
Цена/качество	9	Совершенно невысокая цена для столь качественного продукта.
Надежность	8	Благодаря мощной, но стильной конструкции телевизор прослужит годы.
Эта штука стоит намного больше, чем за нее просят.		9/10

Sony PlayStation 2 Remote Control

PS2 НА РАССТОЯНИИ

Несмотря на то, что Sony Playstation 2 прекрасно справляется с воспроизведением DVD-фильмов, сидя на диване, как-то не хочется идти к приставке, чтобы поставить другую звуковую дорожку или выбрать следующий эпизод. Другая, небольшая проблема — громоздкие системы меню, которыми зачастую грешат разработчики игр. Путешествовать по ним с помощью навороченного джойстика, не слишком удобно и это легко решается при помощи PlayStation 2 Remote Control. Благо «стрелки» на нем сделаны в виде отдельных кнопок.

Однако в первую очередь пульт понравится любителям фильмов. Есть возможность выбора эпизода, дорожки, замедление и ускорение воспроизведения. Для каждой из функций достаточно нажать только одну кнопку. Есть несколько дополнительных клавиш управления меню. Одним нажатием можно выйти в главное меню, или просто подняться на уровень выше.

Интересно размещены клавиши джойстика. В середине находятся стрелки, между ними — Enter, а вокруг управляемые кнопки, а также R1, L1 и другие. Как ни странно, но в некоторых играх такая конфигурация даже удобна.

Стоит ли тратить почти тысячу рублей, чтобы не терять впоследствии драгоценные секунды вашего отдыха на переключение фрагментов фильма и прочие операции с DVD? Если вы привыкли смотреть кино, сидя в кресле строго перед телевизором, и длины джойстика вам вполне хватает, то и смысла тратиться на красивый аксессуар нет. В противном же случае он станет весьма приятным и полезным дополнением к вашей приставке.

■ **Кирилл Аврорин**

\$30



КРУЧУ-ВЕРЧУ

Конечно, поиграть с помощью этой штуки не получится, но благодаря четырем отдельным стрелкам и кнопке Enter в центре, очень удобно путешествовать по многочисленным меню ролевых и стратегических игр.

На заметку:

- Функциональность: джойстик, DVD
- Питание: 2 батарейки AAA

Сидя на диване, как-то не хочется идти к приставке, чтобы поставить другую звуковую дорожку или выбрать следующий эпизод фильма.



В РУКЕ МОЕЙ...

Пульт прекрасно лежит в руке, весит буквально несколько десятков грамм, а по толщине не превышает сантиметра. Резиновые кнопки прослужат не один год, при этом их довольно удобно нажимать, как для неторопливого выбора DVD «пизода», так и для навигации в сложном меню очередной игрушки.

PlayStation®2

ВЕРДИКТ

Удобство	8	Несмотря на то, что пульт довольно небольшой, на недостаток кнопок пожаловаться нельзя.
Полезность	8	Теперь ваша PlayStation 2 станет полноценным DVD-плеером.
Цена/качество	7	Приятный аксессуар за хорошую цену.
Надежность	8	Надо еще найти, что тут можно отломать.

Недорогое и полезное дополнение к вашей приставке.

8 / 10



Бешеные псы

Артур Циленко

УЧИМСЯ РАЗГОВАРИВАТЬ МАТОМ



РЕЖИССЕР:

Квентин Тарантино

В РОЛЯХ:

Харви Кейтл, Тим Рот,
Стив Бушеми, Майкл Мэдсен

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:

CP Digital

ДАТА ВЫХОДА:

5.05.2005

ФИЛЬМ: Появление данного коллекционного издания — почти такой же прорыв и шок для зрителей, как и появление в свое время самого фильма «Бешеные псы». Разница небольшая: в 1992 году американские зрители узнали, что разговаривать в ресторане за завтраком можно о сексуальном контексте песен Мадонны, перемежая мат обычными словами, а пытать живого человека можно, напевая при этом песенку, — совсем без ругани. В 2005 году российские зрители узнали, о чем на самом деле все это время шла речь в фильме, и что Тим Рот не терпел мужественно пулевое ранение, а орал благим матом — но все равно мужик. Здесь ведут себя как настоящие мужики, приятно смотреть. А то, что суетятся и болтают много, — так это Тарантино руку приложил. Тем более, что по глазам все равно видно — кремень. Пусть ограбление прошло не так, как было запланировано, пусть среди грабителей крыса, пусть знают, что все плохо кончится, все равно находят время, чтобы причесать растрепавшиеся волосы или послушать хорошую музыку. Да, все мы знаем, что там было, и чем закончилось, но все равно будем смотреть еще много раз. И не стесняйтесь плакать в финале — вы станете немного лучше. **9/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: Интервью с создателями, удаленные сцены, «Вскрытие «Бешеных псов», срильмографии, анонсы новинок, буклет. Так же можно считать неким бонусом перевод Дмитрия «Гоблина» Пучкова, позволяющий узнать, о чем же на самом деле говорили мистеры разноцветные — открытый будет больше, чем от любой «документалки»! **8/10**

ВЕРДИКТ: Прекрасное коллекционное издание заставит вас по-новому взглянуть на классический фильм, если в свое время вам он пришелся не по душе, или заново пробудит чувство восторга, которое могло угаснуть за 13 лет.

Появление данного коллекционного издания — почти такой же прорыв, как и появление в свое время самого фильма.





Олдбой

МЕСТИФИКАЦИЯ

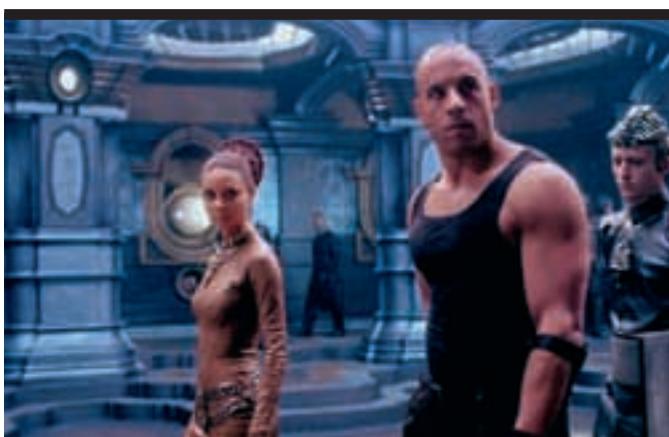
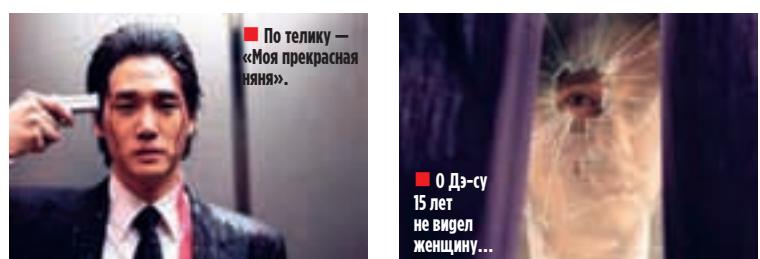


РЕЖИССЕР:
Чхан Парк Вук
В РОЛЯХ:
Мин Сик Чой
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:
Premier Digital
ДАТА ВЫХОДА:
1.06.2005

ФИЛЬМ: Произведя фурор в прошлом году в Каннах и получив благословление самого Квентина Тарантино, «Олдбой» был обречен на успех у российских зрителей. Так и получилось. Интеллектуальную публику заинтересовали фрейдистские метафоры, тема мести самому себе и так далее, а обыкновенного зрителя — безудержное насилие. Купившись на обещания «современного графа Монте Кристо», многие пошли в кино в ожидании головокружительных приключений, а в итоге сами выходили из залов с головокружением и сердечной болью. DVD предоставляет возможность не делать свои переживания достоянием общественности, а насладиться фильмом без отвлечения на глупых детей с попкорном, и после, сидя на диване, обдумывать его сколько захочется. **9/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: На диске можно найти эксплуативные интервью с создателями, рекламные ролики и удаленные сцены. **6/10**

ВЕРДИКТ: Неоднозначный фильм, с которым стоит ознакомиться, если вы не боитесь за свое психическое здоровье.



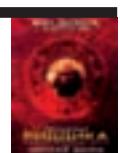
Хроники Риггика

Вкладыш ценнее жвачки

РЕЖИССЕР: Дэвид Туи
В РОЛЯХ: Вин Дизель, Джуги Денч
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CP Digital
ДАТА ВЫХОДА: 19.05.2005

ФИЛЬМ: Беглый каторжник Риггик спасает вселенную, но фильм это не спасает. **5/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: Бонусами к фильму идут 16-страничный буклет и гва диска. На одном



диске: специальное вступление Дэвида Туи, удаленные сцены, дневник Тома Чайса, экскурсия с Вином Дизелем по декорациям фильма, виртуальный гид, фильм о создании визуальных эффектов, несколько скрытых бонусов, на другом диске — фильм «Черная язва». **10/10**

ВЕРДИКТ: Невероятное издание, которое стоит взять, чтобы оценить качество работ, а не качество фильма.



Онг-Бак: Тайский Воин

Райское наслаждение

РЕЖИССЕР: Прачья Пинкаю
В РОЛЯХ: Тони Джaa
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CP Digital
ДАТА ВЫХОДА: 23.06.2005

ФИЛЬМ: Самое заметное событие в мире боевиков со времен Джеки Чана! И если диалоги и сюжет способны вызвать снисходительную улыбку, то после просмотра экшн-сцен вам



может понадобиться врач, который будет вправлять вам челюсть. **7/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: На диске можно найти фильм о съемках, раздел о приемах борьбы, репортаж с французской премьеры фильма, видеоклип и фильмографии создателей. **7/10**

ВЕРДИКТ: Неземной Тони Джaa стал главной экшн-сенсацией прошлого года, а этот диск позволит вам детально разобраться, почему.



УНДЕРВУД
Бабло побеждает зло
Снегири

7/10

КТО? Ироничная поп-рок группа, созданная двумя крымскими врачами. Побудила общественности черным юмором и хорошими мелодиями. Выпустила два альбома, «Бабло побеждает зло» — третий, причем создавался он под руководством видных деятелей нашей электронной музыки.

ХОРОШО: Отличный гимн последним детькам августа «Лето Alles!» и мощная финальная песня о Ромео и Джульетте, грустная ирония «Секс — это грязное дело» — удач на альбоме много. Вообще, по альбому видно, что врачи немало в себя впитали музыкального материала разных лет. Это их и красит.

ПЛОХО: Первая часть альбома мутновата. Чего-то «Ундервуду» не хватает до достижения идеала, какой-то мелочи буквально. В конце концов, это просто слишком короткий альбом!

ВЕРДИКТ: Все равно хороший русский мейнстрим-альбом. Как и все предыдущие у этой группы.

Иван Беляевский



JEM
Finally Woken
BMG

7/10

КТО? Английская поп-певица, которой пророчат свергнуть Dido с престола. Помимо прочего, написала песню Nothing Fails из репертуара Мадонны. **ХОРОШО:** Весьма качественная и местами неординарная поп-музыка. Если та же Dido вам кажется скучноватой, возможно, Jem побьдет больше. Следить за тем, как начинаются некоторые песни — отдельное удовольствие, так продумана их эволюция. Настоящий Intelligent Pop, если есть такой стиль вообще.

ПЛОХО: Не зря островная пресса сравнивает Jem и Dido. Как бы все это ни было прекрасно, очарование такой музыки настигает не сразу, и первое впечатление может быть лаконичным: «занудство». Даже несмотря на качество и изобретательность.

ВЕРДИКТ: Хотите быть впереди планеты всей — найдите этот диск. Часто бывает так, что хотя весь альбом слушается с трудом, отдельными песнями материал воспринимается на отлично.

Иван Беляевский



SYSTEM OF A DOWN
Mezmerize
Columbia

8/10

КТО? Американские парни, не стыдящиеся и не скрывающие своих армянских корней. Сделав эти корни в своей музыке заметными, System Of A Down стали одной из самых неординарных современных тяжелых групп.

ХОРОШО: По-настоящему мощный альбом. Фирменное много-голосье и знакомая до боли мелодика в сочетании с хитро перетасованными элементами старого доброго металла дают на выходе невиданную экспрессию. Советуем еще и вдуматься в тексты.

ПЛОХО: Запредельная скорость, с которой играет System of a Down, гаечется не всем. В том числе и тем, кто ждал этого альбома так давно. Поскольку Mezmerize является первой половиной большого проекта, заканчивается он очень стремительно.

ВЕРДИКТ: После этого релиза System of a Down только ближе подбирается к статусу «лучшая тяжелая группа». И продолжает скрывать за грохотом прекрасные мелодии.

Иван Беляевский



GOOD CHARLOTTE
The Chronicles of Life and Death
Epic

5/10

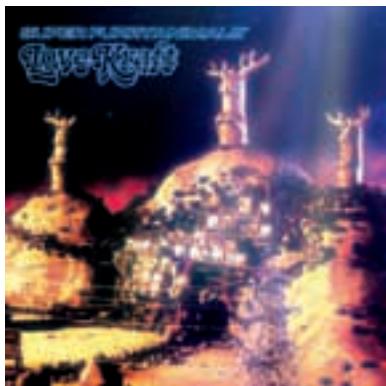
КТО? Очередные американские панки, становление которых проходит точно по сценарию. Сейчас они красят веки и записывают концептуальные опусы, а следом ожидается их взросление. Очень модная в Америке группа, пока что не добилась многое в России.

ХОРОШО: Взросление началось. Тупых панк-боевиков на пластинке в общем-то и нет, а напротив, наблюдается усложнение аранжировок и мелодий. Видно, что помимо панка музыканты Good Charlotte слушали немало хорошей музыки в детстве.

ПЛОХО: Композиторский талант отказывает братьям Мэгденам, когда они пытаются сочинить что-то посложнее, чем панк-речевка. Взросление сопряжено в данном случае с потерей энергетики.

ВЕРДИКТ: Пожалуй, стоит подождать, каков будет следующий шаг музыкантов. А пока их метания не очень понятны. Ничем не доказана и необходимость выслушать этот диск до конца.

Иван Беляевский

**SUPER FURRY ANIMALS****Love Kraft**

Sony BMG

9/10

КТО? Гордые и независимые валлийцы, на протяжении семи альбомов ищащие новый звук и не останавливающиеся ни перед чем в своем поиске. Возможно, именно по Super Fury Animals скоро будут изучать современную музыку.

ХОРОШО: Love Kraft – это феноменальный полет музыкальной фантазии. Кому кроме Super Furry Animals взбреет в голову разрывать свои мини-симфонии безумными гитарными соло в стиле Джими Хендрикса? Паб-рок, соул, диско, альт-кантри, фолк-рок – все это собрано, мелко порублено и тщательно перемешано на Love Kraft.

ПЛОХО: Иногда Super Furry Animals, как и любая очень хорошая группа, слишком увлекаются экспериментами и искусственным усложнением материала.

ВЕРДИКТ: Пластинка явно войдет в золотой сонг Super Furry Animals. Трек Atomic Lust – это безусловное откровение альбома.

Александр Мальчевский

**ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА****Реанимация**

Мистерия Звука

10/10

КТО? Иррациональная и совершенно непредсказуемая легенда русского панка. Только Егор Летов сотоварищи может позволить себе не выпускать альбомы много лет подряд, потом в течение полугода издать сразу две новые пластинки, после чего запросто собрать «Лужники» и закрепится в статусе русской рок-группы №1.

ХОРОШО: Егор Летов в очередной раз утер нос скептикам и триумфально вернулся, совершив свой очередной прорыв из «земной юдоли в неведомые дали».

ПЛОХО: И где же та «молодая шпана, которая сотрет всех с лица земли?» Обидно, что у нас на сенсации способны только те, кого по хорошему уже давно пора записать в «герои вчерашних дней».

ВЕРДИКТ: Сильнейшая, пробирающая до костей пластинка с выверенным саундом и запредельной экзистенциальной лирикой. Однозначно войдет в число самых ярких русских рок-альбомов.

Илья Зинин

**GARY LUCAS & GODS AND MONSTERS****...Follow**

CD Land

8/10

КТО? Гитарист-виртуоз, активный коллаборационист. В его послужном списке – сотрудничество с Капитаном Бифхартом, Джоан Осборн, Джессфром Бакли, Лу Ридом, Патти Смит, Игги Попом и многими другими. Также известен как автор нашумевшего психоделического саундтрека к классическому черно-белому триллеру «Голем». С этой программой недавно выступил в Москве и Санкт-Петербурге.

ХОРОШО: То, что подобные диски издаются теперь по лицензии и у нас – очень отрадный факт.

ПЛОХО: Если вы проникнетесь творчеством Гари Лукаса и захотите познакомиться с ним поближе – сломаете голову. В его дисковографии сумасшедшее количество пластинок самой разной направленности в диапазоне от блюза и гаражного рока до совсем завернутого авангарда.

ВЕРДИКТ: Очень светлая и музыкально интересная работа, пронизанная наивным и позитивным настроением музыки 60-х.

Илья Зинин

**BRIAN ENO****Another Day on Earth**

Мистерия звука

9/10

КТО? Brian Eno – один из самых выдающихся и влиятельных музыкантов современности. Первооткрыватель и экспериментатор, ярчайший продюсер, музыкант и композитор.

ХОРОШО: Ино никогда не сидит без дела, он пишет музыку для кино, сотрудничает с самыми разными музыкантами, но «песенных» пластинок не выпускал уже довольно давно – больше десяти лет. Приятно, что его новая работа получилась цельной и убедительной, а сам Брайан не превратился в легенду прошлого века и находится в отличной форме.

ПЛОХО: Следующей подобной пластинки от Ино можно ждать еще 10 лет.

ВЕРДИКТ: Красивая и атмосферная музыка, умиротворенно-спокойные минималистичные песни. Планка Брайана Ино не опускается, и этот диск – наглядное подтверждение того, что по-настоящему талантливые люди талантливы не только во всем, но и всегда.

Илья Зинин

5

главных тем следующего номера

PlayStation®2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

АНОНСИРОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ МОГУТ БЫТЬ ПОДВЕРГНУТЫ ИЗМЕНЕНИЯМ

Нашествие самураев

1 Эта осень станет рекордной по количеству выходящих игр, посвященных самураям и всему, что с ними связано. Пора доставать мечи из ножен. В нашем следующем номере читайте подробные рецензии на Genji: Dawn of the Samurai и Musashi: Samurai Legend. А также: все, что мы знаем о новой Onimusha и легендарном сериале в целом.



Японская забава — виртуальная любовь

2 Dating Sim — это не просто жанр. Это субкультура. Японские симуляторы знакомств за пределами Страны восходящего солнца имеют поистине культовый статус. Почему? Зачем? Что вообще представляет собой виртуальное знакомство со всеми вытекающими виртуальными последствиями? Мы окунулись в тему с головой.

Prince of Persia 3

3 Последняя часть трилогии обещает затмить первые две как по размаху, так и по качеству. Чем третий Prince of Persia так сильно отличается от предшественников и почему его стоит ждать, затаив дыхание, выясняли наши эксперты.



PSP стартует в Европе

4 Долгожданная портативная приставка от Sony наконец-то выходит в Европе. Мы досконально изучили японское чудо техники, а заодно отрецензировали все лучшие игры для PSP, появившиеся в продаже вместе с консолью.

Rainbow Six: Lockdown

5 Самый реалистичный командный тактический шутер обзавелся очередным сиквелом. Осталась ли игра непревзойденной или Rainbow Six сдает позиции? Ответ в нашем следующем номере.



- Более 2000 игр в наличии
- Постоянно новые поступления
- Огромный выбор аксессуаров
- Самые низкие цены
- Быстрая доставка

(095) 142-5665
(095) 142-5535

WWW.GAMEPARK.RU

СЕНТЯБРЬ 2005



PlayStation® Portable РАЗВЛЕЧЕНИЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ!

ПУЧШИЕ ИГРЫ • МР3 • ВИДЕО • ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ • ИНТЕРНЕТ



m.yourpsp.ru

yourpsp.com



© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

№

№1 октябрь 2005

“ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ НАСТАЛ КОНЕЦ. НА СЕЙ РАЗ ОФИЦИАЛЬНО”.

PlayStation 2 Official Magazine Россия

—



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®2
OFFICIAL magazine РОССИЯ

THE KING OF FIGHTERS™



SONY

COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®
OFFICIAL magazine RUSSIA