PlayStation®2

OFFICIAL magazine РОССИЯ

№4 (15) июль—август 2007

GTA IV
ЛИБЕРТИ-СИТИ ФОРЕВА!

ROGUE GALAXY
ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ЖИЗНИ НА ПЛАНЕТЕ RPG

БЕЗУМНЫЙ МИР
РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ PLAYSTATION®3

little big planet

REVIEW
- SBK-07 WORLD CHAMPIONSHIP
- TOMB RAIDER ANNIVERSARY
- BUZZ! JUNIOR: ROBOJAM
- MEET THE ROBINSONS
- EVERYBODY'S TENNIS
- SPIDER-MAN 3
- RAW DANGER

PREVIEW
- OBSCURE 2
- THE DARKNESS
- ASSASSIN'S CREED
- CASTLEVANIA DRACULA X
- ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

SOLITARY PUBLISHING
ISSN 1816-9538
9 771816 953002 07007

НОВЫЙ ЖУРНАЛ О PSP!

В 3-М НОМЕРЕ:

FEATURES:

- **Worms: Открытая война 2** – Может появиться червоточина, создающая вокруг себя зону антигравитации
- **Pursuit Force: Extreme Justice** – Еще больше, ярче и шумнее первой части
- **Manhunt 2** – Шприцы втыкаются в шеи, а шариковые ручки – в глазные яблоки
- **Приключения на Востоке** – Эти игры очень хороши, но мы их, скорее всего, никогда не увидим
- **Возьми в дорогу PS3** – PSP в роли переносного экрана

PREVIEW:

Brooktown High: Senior Year
Alien Syndrome
Crazy Taxi: Fare Wars
Hellboy
Painkiller: Hell Wars
Crush
Smash Court Tennis 3

REVIEW:

Ratchet & Clank: Size Matters
Online Chess Kingdoms
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force
Rocky Balboa
Puzzle Quest
Xyanide Resurrection
Sims 2: Pets
300: March to Glory
The Warriors
After Burner: Black Falcon
Diner Dash
и другие!

PSP THE OFFICIAL GUIDE BOOK РОССИЯ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В МАГАЗИНАХ:

СОЮЗ
РЕСПУБЛИКА КНИГИ МУЗЫКА ПЕРСПЕКТИВА
ИОН ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР
Настроение! музыка·кино·игры
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ ХИТ ZONA

GamePark
Время Играть
М.видео
ТИТАНИК ВИДЕО-РЕКОРДС

А также: ● СК «Олимпийский» (ИЧП «Степанов И.В.») ● Универмаг «Московский» (ИП «Фокин К.Ю.») ● Магазин «Видео Игры» на Кузнецком Мосту ● ООО «Роспресс Лтд.» ● Универмаг «Апраксин Двор» С-Петербург (ЧП «Тараторин»)

PlayStation®2
OFFICIAL magazine РОССИЯ

№ 4 (15) июль—август 2007

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия
ПИ № ФС77-21940 от 07.09.2005
Выходит 1 раз в 2 месяца

Ждем писем читателей по адресу:
playstation2@opsmags.ru
129515, г. Москва, а/я 62
PlayStation 2 Official Magazine Россия

Телефон для справок: 8(499) 408-02-78
E-mail для справок: *info@opsmags.ru*
E-mail отдела подписки: *subscribe@opsmags.ru*
Информация по подписке на сайте:
www.opsmags.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Дмитрий Резников
dmitry.reznikov@opsmags.ru

Арт-директор
Михаил Огородников
mikhail.ogorodnikov@opsmags.ru

Дизайнеры
Павел Сизов, Денис Сковородко

Литературный редактор
Мария Иванова

Над номером работали:
Артем Богданов, Вероника Венюкова, Петр Давыдов, Владимир Емышев, Алексей Ракогон, Александр Страхов

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Руководитель отдела
Наталья Костюхина
distrib@opsmags.ru
тел. 8(499) 408-02-78

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
advert@opsmags.ru
тел. 8(499) 408-02-78

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY
PUBLISHING

Генеральный директор
Андрей Бакута
andrei.bakuta@opsmags.ru

ТИПОГРАФИЯ
OY «ScanWeb»
Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 46 200 экз.
Цена свободная.

За достоверность рекламной информации ответственность несут 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.

© «Official PlayStation 2 Magazine Россия» 2007

Future

Статьи в данном номере, переведенные из «PlayStation2 — Official Magazine UK», являются собственностью или лицензией Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2000. Все права зарегистрированы. За более подробной информацией об этом и других журналах, издаваемых Future plc group, обращайтесь на http://www.futureplc.com

«Интернет забит спорами...»

...на тему, что же все-таки круче: PS3, Xbox 360 или Wii. Мы решили не оставаться в стороне и предлагаем вам десятку аргументов от специалиста — ищите их на стр. 16. Однако российский сегмент Всемирной паутины будоражит несколько более нелепая битва — PS3 против PC. И потому позвольте чуть на этой теме остановиться.

Вообще, сравнивать PS3 и PC — все равно, что сравнивать фотоаппарат с экскаватором. Немного разные устройства, и предназначены они для разных вещей. Но спор идет вовсю! Например, утверждается, что «приставки никогда не обгонят PC по производительности». Вообще-то чисто технически уже обогнали (мало какой PC может похвастать восьмиядерным процессором на 3,2 ГГц), но дело в том, что времена, когда мощь машины измерялась герцами, минули. Вот, например, PS2 обладает процессором в 295 МГц и всего 32 Мб памяти. На PC с такой начинкой не то что Final Fantasy, там Windows-то запустить толком не получится. А ничего, работает, и выдает графику, доступную не каждому компьютеру. А все потому, что PlayStation — это агрегат для игр, а не на все случаи жизни.

Еще одна тема — «за 21 000 рублей я могу проапгрейдить свой компьютер так, что он будет летать». Ну да, разумеется. Только через год его придется апгрейдить снова. И еще через год. И так далее. А PS3 будет служить верой и правдой лет семь, безо всяких дополнительных затрат.

«Игрушки для PS3 стоят дорого, а для PC — дешево». Ну, тут спорить трудно, все правда. Такова уж политика Sony, ничего с этим не поделаешь.

«Игрушек для PS3 мало, и они не блещут разнообразием». Тоже верно. Но такая же история была в начале существования PS2 — просто разработчики еще не освоились с новым «железом», а ведь игра для приставки не должна вообще содержать ошибок или тормозить, так как апгрейд приставки не предусмотрен и патч выпустить, как в случае PC, не выйдет. Пробивные игры, скорее всего, начнут появляться только зимой, и это нормально.

Самый же нелепый аргумент мы нашли в одном уважаемом журнале. Там был приведен такой недостаток PS3: для получения от нее максимального качества придется еще раскошелиться на HD-телевизор. Прикинь, да! И еще надо будет купить 5.1 (а то и 7.1) колонки! И Интернет подключить, лучше всего с Wi-Fi-роутером! Ужас же какой-то, кошмар, эдак дома, чего доброго, соберется нормальная развлекательная система!..

Дмитрий Резников,
главный редактор

Начни с этой статьи!

КОНСОЛЬНАЯ ВОЙНА

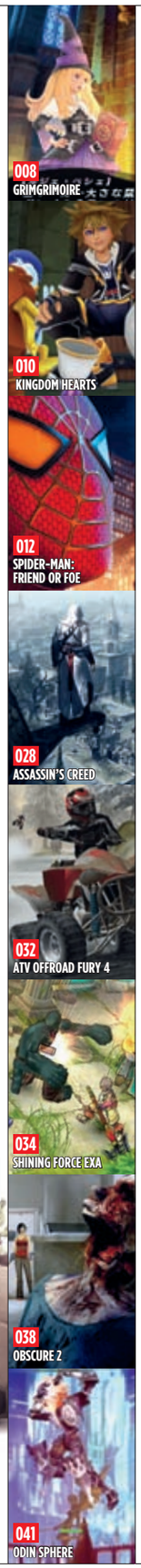
Почему PlayStation 3 побьет конкурентов – мнение специалиста

016

БЕЗУМНЫЙ МИР

Little Big Planet как вершина эволюции

020



spy

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PS2, PSP И PS3

006 **БЕДНЫЙ БОНО**
ОПАСНЫЕ МИССИОНЕРЫ ДОМОГАЮТСЯ ЛИДЕРА U2

008 **GRIMGRIMOIRE**
ПОМЕСЬ RPG И RTS, КОТОРАЯ МОЖЕТ СТАТЬ КЛАССИКОЙ

010 **ТАЙНЫЙ МИККИ**
РАСКРЫВАЕМ СЕКРЕТЫ СПРЯТАННОГО ТРЕЙЛЕРА НОВОЙ KINGDOM HEARTS

012 **ПИСАЮЩИЙ МАЛЬЧИК**
ЧТО СЛУЧАЕТСЯ С ЛЮДЬМИ, НЕ УВАЖАЮЩИМИ PS2

012 **SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE**
ОЧЕРЕДНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ КРАСНОГО ДЯДЬКИ

014 **ВЛЮБЛЕННЫЙ HITMAN**
НЕКОТОРЫЕ ПОДРОБНОСТИ ГРЯДУЩЕГО КИНО

monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

028 ASSASSIN'S CREED
032 ATV OFFROAD FURY 4
034 SHINING FORCE EXA
036 NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES
038 OBSCURE 2
040 ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА
041 ODIN SPHERE
042 CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
044 THE DARKNESS

Regulars

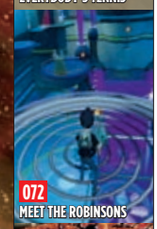
009 INCOMING
026 NEXT MONTH
100 CHEATS
111 INBOX

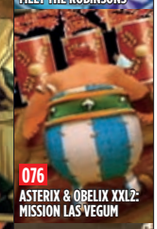
содержание

№ 4 (15) июль—август 2007

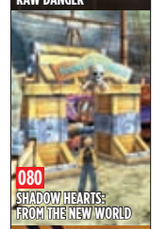
review

070 EVERYBODY'S TENNIS


072 MEET THE ROBINSONS


076 ASTERIX & OBELIX XXL2: MISSION LAS VEGUM

078 RAW DANGER


080 SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

089 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

046
GTA IV
Триумфальное возвращение в Либерти-Сити

PS2

054 ROGUE GALAXY
061 DEMON CHAOS
062 SBK-07 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
064 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
070 EVERYBODY'S TENNIS
072 MEET THE ROBINSONS
073 PAC-MAN WORLD RALLY
073 SKATE ATTACK
074 PIMP MY RIDE
075 HARLEY-DAVIDSON: RACE TO THE RALLY
076 ASTERIX & OBELIX XXL2: MISSION LAS VEGUM
078 RAW DANGER
080 SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD
083 THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME
084 SPIDER-MAN 3
086 BUZZ! JUNIOR: ROBOJAM

PSP

088 SMASH COURT TENNIS 3
089 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS
090 CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY
090 FULL AUTO 2: BATTLELINES
091 WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2
091 DINER DASH
092 CRUSH
093 VALKYRIE PROFILE: LENNETH
093 DEATH JR 2: ROOT OF EVIL

098 **300 МУЖИКОВ В ТРУСАХ**
А ТАКЖЕ ДОКТОР КТО И ЕЩЕ ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ

099 **ONLINE**
ПРОВЕРЯЕМ СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ SOCOM: COMBINED ASSAULT И SID MEIER'S PIRATES!

112 **КРАТКОСТЬ-СЕСТРА**
ГЛАВНЫЕ ТЕМЫ НОМЕРА — НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ!

ПОПРОБУЙТЕ УЖЕ

САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ДЕМОВЕРСИИ ЭТОГО МЕСЯЦА!

God of War II. Если вообще резонно падать на колени и благодарить Зевса за игру — теперь самое время. В демке просто море экшена, поэтому, если вы решите, что по ошибке мы записали на диск последний уровень, мы вас простим. Нет — это только первый уровень. И перед тем как он загрузится, лучше присядьте.

Вас выворачивает от жуткого зловония кратосовского тестостерона? Мы дополнили диск здоровой порцией женского гормончика — Alias, Beyond Good & Evil, Primal, Cy Girls, Buffy и, конечно же, Лара — все решительно доказывают: чтобы надрать кому-нибудь задницу, совсем не нужно быть только что низвергнутым и ужасно злым богом.

Дмитрий Резников, главный редактор

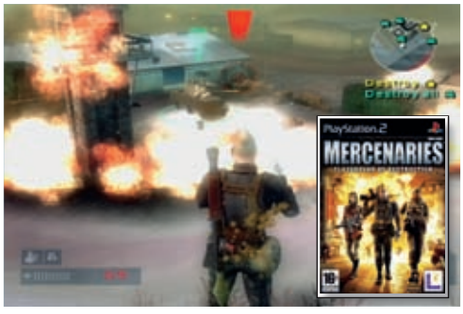
01 GOD OF WAR II

Что вы получаете: Весь первый уровень кровавого сиквела. Игра начинается эпически — орудуя Клинками Афины и Гневом Посейдона, вы мутузите родосских воинов и отражаете атаки Колосса, а потом в громовой разборке вышибаете из него дух Клинком Олимпа.

02 UEFA CHAMPION'S LEAGUE 2006-07

Что вы получаете: Половину матча за победу в Европе «Арсеналом» или «Барселоной». Управляйте командой, настраивайте камеру и, забивая великолепные голы, пересматривайте повторы.

СЕЙЧАС!



03 MERCENARIES

Что вы получаете: Целую миссию из первой Mercenaries. Ваша задача — проникнуть на базу в Южной Корее, уничтожить пусковые установки ракет «земля-воздух», а потом сравнять с землей весь комплекс. Используйте многие образчики чудовищного боевого арсенала игры, угоняйте вертолеты и танки.

04 TOMB RAIDER: LEGEND

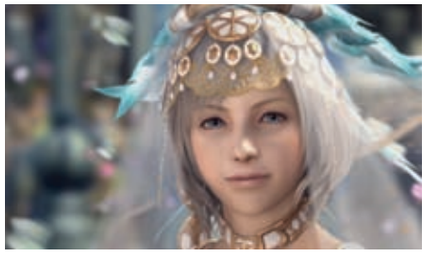
Что вы получаете: Уровень в Боливии этой отличной приключенческой игры. Учитесь ползать по стенам, прыгать с выступа на выступ и решетить врагов пулями. Лара Крофт в своем репертуаре. Идеальная разминка для всех, кто ждет или уже дождался Anniversary.

И еще кое-что...

Дополнительный контент на нашем DVD

Трейлер FFXII

Вы еще не посмотрели эту рекламу лучшей RPG на PS2? Что ж, теперь можете собственными глазами увидеть, почему Final Fantasy XXII набрала 10/10 в нашем обзоре и почти на два месяца оккупировала верхушку чартов. Но будьте осторожны: в клипе много спойлеров, и если вы уже на полпути к финалу игры, смотреть его не советуем.



05 BEYOND GOOD & EVIL

Что вы получаете: Сначала вы мочите гигантского инопланетянина в The Domz Attack и знакомитесь с тем, что в BG&E представляют собой эпизоды с участием ховеркрафта. Потом — управляете героиней игры Джейд, шныряющей по плотно охраняемой базе.

06 ALIAS

Что вы получаете: Приятное время в компании сексапильной супершпионки Сидни Бристоу, выполняющей операцию «Музей». Вы будете разгуливать в опасно короткой юбчонке, пользоваться гаджетами и вступать рукопашную со всеми охранниками, которые перейдут вам дорожку.

07 BUFFY: CHAOS BLEEDS

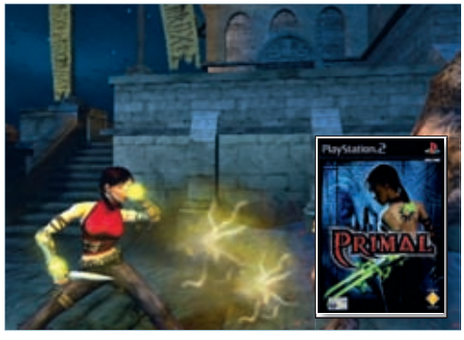
Что вы получаете: Уровень The Buffy's Magic Box. Управляйте Баффи — Истребительницей Вампиров и ее закадычной подругой Уиллоу, которые руками, ногами и кольями пробивают себе путь сквозь вампирскую тьму.

08 CY GIRLS

Что вы получаете: Весь первый уровень этого научно-фантастического шутера. В роли секретного и сексапильного агента и спеца по оружию Айс вы проникаете на базу, взламываете компьютеры и окучиваете недовольных охранников.

09 PRIMAL

Что вы получаете: Возможность поиграть за героиню Джен и оживший камень Скри на уровне Temple этого мрачного рубилова. Вы сможете не только махать клинком, но и кромсать врагов в специальном диком состоянии.



10 TRANSFORMERS

Что вы получаете: Возможность оказаться в металлической шкуре автобота Хотшота, выполняющего амазонскую миссию замечательного шутера замаскированных роботов. Вы научитесь взрывать врагов, взбираться по склонам и, само собой, трансформироваться.

БОНО, НЕТ!

ЗАЧЕМ ИМ НУЖЕН БОНО?

Разборки вокруг игры Mercenaries 2 дошли до лидера U2

Шумиха вокруг того, что действие Mercenaries 2: World in Flames происходит в Венесуэле, приняла странный оборот. Религиозные группировки засыпают доброго вокалиста U2 Боно просьбами остановить выпуск игры.

Американские организации, выступающие под флагом Сети Солидарности с Венесуэлой, в письмах к Боно выражают опасения, что игра вызовет напряжение в политических отношениях народа Венесуэлы и США.

Почему Боно? Потому что он имел неосторожность вложить деньги в BioWare/Pandemic Studios, разработчика игры.

В письме приводятся высказывания законодателей Венесуэлы о том, что эта игра — попытка оправдать империалистическую агрессию и этап кампании психологического давления.

Какое впечатление произвело это письмо? Мы публикуем его целиком, так что решайте сами... ■

Дорогой Боно,

Желаем Вам всего самого доброго. Мы восхищаемся Вашими усилиями, направленными на искоренение бедности и голода на нашей планете, и надеемся, что в 2007 году Вы обретете новые силы для этой борьбы и добьетесь новых успехов. Мы пишем Вам в надежде, что, занимаясь этими серьезными всемирными проблемами, Вы сможете использовать свое немалое влияние и в местных вопросах. Речь идет о создании жестокой видеоигры, которая может вызвать рост напряжения между США и Венесуэлой и привести к увеличению насилия в наших странах.

Традиции нашей веры требуют, чтобы мы боролись с проблемой международного долга, которая унижает достоинство людей. Мы стремимся победить культ насилия, ставший бичом современного общества. Такие игры, как «Mercenaries 2», только увеличивают отчуждение между нашими народами и порождают страх, который все больше отделяет людей друг от друга.

Мы, люди веры, призываем всех к иному жизненному пути. «Mercenaries 2» — крайне жестокая и реалистичная игра. В ней игрок должен вести отряд наемных солдат, чтобы убить «рвущегося к власти тирана», который захватил запасы нефти в Венесуэле. Во время игры город Каракас предстает полностью уничтоженным. Всех «людей» на улицах необходимо убить.

Эту игру создает Pandemic Studios – компания, в которую Ваши вложения составляют сотни миллионов долларов. Научные исследования человеческого поведения показывают, что жестокие видеоигры увеличивают вероятность агрессивного поведения, особенно у детей и подростков. Такие игры, как «Mercenaries 2», в которой играющий выступает в качестве убийцы в весьма реалистичных сценах, вызывают еще более сильную агрессию. Не меньше беспокойства вызывает тот факт, что эта игра неизбежно вызовет рост напряжения между США и Венесуэлой. Pandemic Studios разработала подобную игру для обучения американских солдат. Народ Венесуэлы не может игнорировать этот факт и расценивает его как доказательство враждебности правительства США в адрес их родины.

Мы просим Вас сделать все возможное, чтобы игра «Mercenaries 2» исчезла с прилавков магазинов и нигде не продавалась. Мы также просим Вас еще раз обдумать, стоит ли вкладывать деньги в компанию, которая прославляет насилие и милитаризм. Наши организации по большей части пересмотрели свои вложения в компании, деятельность которых представляет угрозу жизни. Мы вкладываем деньги в компании, которые думают о благе людей, и надеемся, что вы сделаете то же самое. Мы считаем, что Ваша связь с этой игрой разрушает Ваш имидж защитника прав человека. В конце концов, перефразируя Ваши же слова, все мы знаем, что история, как и Бог, видит все, что мы делаем. Ждем Вашего ответа и с радостью устроим личную встречу, чтобы обсудить подобные вопросы подробней.

Оставайтесь с миром,

Мэри Деннис,
Директор, Организация Глобальных Проблем
Mayknoll,
Washington DC

Раввин Майкл Лернер,
Редактор, журнал Tikkun, Brekley, CA

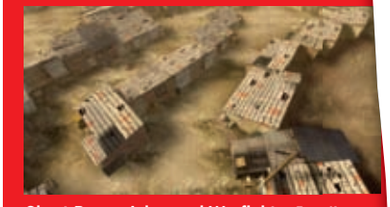
Дэйв Робинсон,
Исполнительный директор,
Pax Cristi USA, Erie, PA

Преподобный А. Дэвид Бос,
Пресветерианский священник, основатель сети Межконфессиональное Духовное Сообщество
Louisville, KY

Брат Джо Нангл, OFM
Посол мира от Pax Cristi USA, Washington DC

ОПАСНАЯ ФАНТАСТИКА

Или как игры не влияют на мировую политику



Ghost Recon Advanced Warfighter Тома Клэнси
Что-то пока не заметно, чтобы Америка спешила (снова) вторгаться в Мексику...

Mercenaries Прошло два года после выхода игры. Ким Джонг Иль все так же правит Северной Кореей и проводит ядерные испытания.

US Navy SEALs: Combined Assault от SOCOM
Аджикистан? Нельзя захватить страну, которой не существует!

Ratchet and Clank™: Size Matters ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. "", "PlayStation" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

www.pegi.info

Рэтчета и Кланка ждут новые приключения! Хотя им и предстоит уменьшиться до микроскопических размеров, арсенал вооружений наших героев по-прежнему смертоносен!

www.playstation.ru

БОЛЬШАЯ ИГРА ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ PSP

Дикая, но симпатичная GRIMGRIMOIRE

Формат: PS2
Издатель: Nippon Ichi Software
Разработчик: Vanillaware
Дата выхода: III квартал 2007 г.

Выглядит очень по-RPG'шному, но на самом деле это скорее RTS

ЧТО МЫ ЗНАЕМ

Еще одна японская RPG? На первый взгляд похоже, если судить по графике. Но вглядитесь получше. Да, в GrimGrimoire бегают хрупкие большеглазые мальчики и юные ведьмочки в коротеньких юбках, но на самом деле это стратегия в реальном времени.

Это мир, в котором магия — обычное дело. Юная ведьмочка Лиллет Блан поступает в престижную академию магии, Silver Star Tower. Всего через пять дней после этого происходит катастрофа. Все в школе погибают — кроме Лиллет. Она же таинственным образом переносится во времени в первый день обучения.

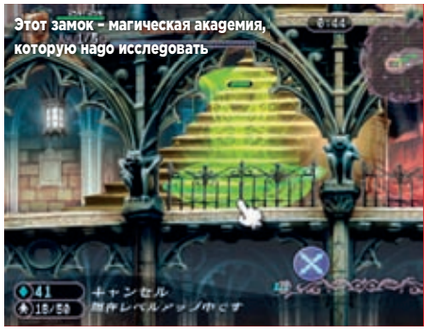
Пока похоже на RPG. Но издатель игры Nippon Ichi решил уйти от проверенной и привычной формулы. В GrimGrimoire используется развитие армий в стиле RTS, а не пошаговые сражения.

Вы должны собрать и подчинить себе легион магических существ и давать им команды — нападать, защищаться или бежать отсюда к черту.

Надо заручиться помощью пикси для добычи маны — она необходима для развития и поддержания армии. Излишки маны можно пустить на строительство Хрустальных Башен, которые будут защищать наиболее уязвимые области вашей базы.

Ваша основная задача — с боем проложить себе путь по огромному готического вида замку и не пасть жертвой бесчисленных демонических орд, которые пытаются помешать вам понять, от чего внезапно вымерли все студенты.

Любители красочных заклинаний получат свое


Этот замок – магическая академия, которую надо исследовать

Разговоры с одноклассниками и учителями помогут вам найти разгадку тайны и отыскать спеллбуки, позволяющие призывать новые виды существ.

МОЖЕТ СТАТЬ КЛАССИКОЙ, ПОТОМУ ЧТО...

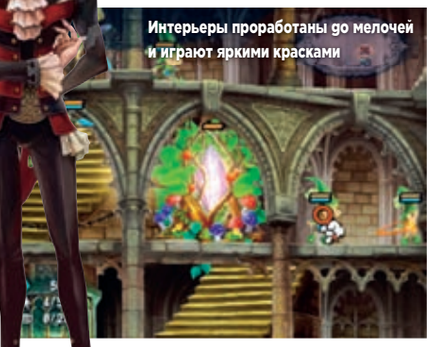
Компания-издатель Nippon Ichi известна первоклассными RPG с кучей странных и эксцентричных персонажей и напряженными сюжетами. А поскольку у разработчика Vanillaware огромный опыт работы с PS2, у него отлажена вся механика.

Так что от GrimGrimoire можно ждать постоянных приколов (ну, например, демон-суккуб, которая, когда разозлится, пукает огнем) и захватывающего геймплея.

Но самая главная положительная характеристика этой помеси RPG и RTS — просто невероятная графика.

Изображение воистину великолепно, детализированная до мелочей анимация играет яркими красками. Ну и, конечно, не обошлось без зрелищных заклинаний, фигуристых девочек и женственных героев, которых просто обожают все поклонники RPG. ■

Соберите армию магических помощников и используйте их силу


Интерьеры проработаны до мелочей и играют яркими красками

Прекрасные волшебницы, готические замки — игра верна традициям RPG

incoming

Список ближайших релизов

ИЮЛЬ		
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Action	2K Games
Harry Potter & the Order Of The Phoenix	Adventure	EA
Mr Bean	Adventure	Blast!
Manhunt 2	Action	Rockstar
Shrek the Third	Adventure	Activision
The Shield	Action	Atari
Top Trumps: Dogs and Dinosaurs	Party	Ubisoft
Top Trumps: Horror and Predators	Party	Ubisoft
Transformers	Action	Activision
Tony Hawk's Downhill Jam	Racing	Activision

АВГУСТ		
Earache: Axe Attack	Racing	JoWood
Guitar Hero: Rocks the '80s	Music	Activision
Obscure 2	Horror	PlayLogic
Premier Manager 2007/8	Sport	Zoo Digital
Stuntman: Ignition	Racing	THQ
Surf's Up	Sport	Ubisoft
Valkyrie Profi le 2: Silmeria	RPG	Square Enix

СЕНТЯБРЬ		
ATV OffRoad Fury 4	Racing	Sony
Cars Mater-National	Racing	THQ
Crash of the Titans	Platformer	VU Games
CSI: Dimensions of Murder	Adventure	Ubisoft
FIFA 08	Sport	EA
Juiced 2: Hot Import Nights	Racing	THQ
Madden NFL 08	Sport	EA
Painkiller: Hell Wars	Shooter	TBC
Rogue Galaxy	RPG	Sony

ОКТЯБРЬ		
King of Clubs	Sport	Oxygen

2007		
Aqua Teen Hunger Force	Adventure	Midway
Buzz! Junior: Dinos/Junior: Monsters	Party	Sony
Guitar Hero III	Music	Activision
Harvey Birdman Attorney at Law	Sim	Capcom
Indiana Jones 2007	Adventure	Activision
Lego Batman	Platformer	TBC
Mercenaries 2: World in Flames	Action	EA
Moto GP 07	Racing	Capcom
Odin Sphere	RPG	Atlus
Orochi Warriors	Action	KOEI
PDC World Championship Darts 2008	Sport	Oxygen
Phantasy Star Universe 2	RPG	Sega
Pursuit Force: Extreme Justice	Action	Sony
Ratatouille	Action	THQ
Shining Force EXA	RPG	Sega
Star Wars: The Force Unleashed	Action	Activision
The Golden Compass	Adventure S	ega
Tony Hawk's Proving Ground	Racing	Activision
WWE SmackDown vs RAW 2008	Fighting	THQ
Yakuza 2	Adventure	Sega

PSP

ИЮЛЬ		
Hot Pixel	Puzzle	Atari
Manhunt 2	Adventure	Rockstar
Transformers	Action	Activision
Harry Potter & The Order of the Phoenix	Adventure	EA

АВГУСТ		
Crazy Taxi: Fare Wars	Racing	Sega
Earthworm Jim	Action	Atari
Ghost Recon Advanced Warfi ghter	Shooter	Ubisoft
Worms Open Warfare 2	Party	THQ

СЕТЬ ФИРМЕННЫХ МАГАЗИНОВ

ТИТАНИК ВИДЕО-РЕКОРДС

Лучший ассортимент кино на DVD, музыки на CD и игр для приставок Play Station 2, PlayStation 3 и PSP.

ТРК «ЗАПАДНЫЙ» - Рублевское шоссе, 52-А, тел.: 721-95-16.
ТРК «ГЛОБАЛ СИТИ» - ул. Днепропетровская, 2, тел.: 987-32-38.
ТРК «ПРАЖСКИЙ ПАССАЖ» - ул. Красного маяка, 2, тел.: 661-04-41.
ТРЦ «ВЭЙПАРК» - 71 км. МКАД, мегакинотеатр «Титаник-Синема», тел.: 609-64-40.

В наших магазинах действует СТОЛ ЗАКАЗОВ.

Вы можете заказать и приобрести любой лицензионный диск – КИНО, МУЗЫКА, ИГРЫ - в минимально возможные сроки, а также узнать всю интересующую информацию по телефонам магазинов и на сайте www.titanic-online.ru

РЕТРОФАЙТИНГ

Если вы достаточно взрослый, чтобы вам легально продавали спиртное, то классические 2D-файтеры Street Fighter II, Capcom Vs SNK, Fatal Fury — ваши старые добрые друзья. Они вырываются из аркадных рамок на PS2 с момента появления этой приставки и остаются неизменно популярными. А скоро нас ждет Art of Fighting Anthology. В нее вошли все 33 персонажа вселенной Fatal Fury — настоящий подарок для любителей ретро.

ВЕЧНЫЕ ДРАКОНЫ

Когда легенды только рождались на свет, когда под холмами работали гномы, а эльфы... [что за гонево? — *Примеч. ред.*] в общем, еще до Warhammer, World of Warcraft и тому подобных разносторонних титулов были Dungeons & Dragons. Этот бренд прошел долгий путь от настольной игры — и этим летом D&D Tactics дойдут и до PSP. Помимо режима приключений вы сможете сразу входить в битвы и играть в мультиплеер по Wi-Fi (союзниками или противниками).

БОЛЬШЕ МЕСТА НА PS3?

Представитель PlayStation Сатоши Фукуока заявил, что Sony обдумывает, не вставить ли в PS3 следующих выпусков жесткий диск побольше. Это будет удобно, если вы маньяк даунлоадов и качаете себе все подряд трейлеры, демки и мини-игры из PlayStation Store, — и привлекательно для тех, кто пока только обдумывает приобретение PS3. Хотя новость наверняка вызовет раздражение у 800 000 геймеров из Европы, которые уже купили приставку.

ТАЙНЫ СЕРДЦА

СЕКРЕТНЫЙ ТРЕЙЛЕР ПРО МИККИ МАУСА

Скрытый трейлер: скоро нам откроется целый новый мир Kingdom Hearts

Нас ждет еще одна Kingdom Hearts — не просто очередной эпизод саги, а абсолютно новая глава истории мира KH. По крайней мере, так утверждает Тетсуя Номура, ее прославленный директор.

Тетсуя недавно закончил работу над Chain of Memories и Kingdom Hearts II: Final Mix — и уже приступил к созданию следующей игры цикла Kingdom Hearts. Однако он тщательно избегает слова «сиквел», подчеркнуто говоря о «новой игре».

Получить представление о том, на что она будет похожа, вы можете, найдя скрытый CGI-трейлер в Kingdom Hearts II. У вас есть два пути: в стандартном режиме открыть все записи в Журнале Джимини или (если вы опытный игрок и предпочитаете режим Proud) пройти все миры (включая 100 Acre Woods и Atlantica).

СПЛОШНЫЕ ЗАГАДКИ

Когда вы выполните все необходимые манипуляции и откроете фильм, в меню Start появится дополнительная иконка с головой Микки Мауса.

Великолепная анимашка дает массу намеков на то, чего могут ожидать поклонники от новой KH. Само главное — появятся три новых таинственных воина в доспехах, которые получат необыкновенные мечи Соры, Рики и Микки и будут активно использовать их в битвах.

В интервью на официальном сайте KH Тетсуя подтвердил, что эти загадочные бойцы, скрывающие свои лица, — не три знакомых нам героя. Но, конечно, это не значит, что нет совсем никаких связей...

Что касается Keyblades, Тетсуя намекнул на войну, связанную с ними. Еще он дал понять, что в новой игре мы узнаем тайну этого древнего оружия, так и не раскрытую в Kingdom Hearts и Kingdom Hearts II.

В конце Kingdom Hearts II: Final Mix спрятан еще один длинный ролик, продолжение предыдущего трейлера.

Но на Западе Final Mix появится только в конце осени, так что придется набраться терпения. Ну, или... всегда можно посмотреть этот ролик на YouTube. ■

РЕМИКС МИККИ

Трейлер намекает на глобальные изменения в третьем выпуске Kingdom Hearts

СОЮЗ®

доступно и достойно

музыка
кино
мультимедиа
книги
аудиокниги
фотоуслуги
кофейни
интернет-клубы

CD от 59 рублей

DVD от 79 рублей

игры от 45 рублей

Не забудьте получить дисконтную карту "СОЮЗ"

более 150 магазинов в РОССИИ

WWW.SOYUZ.RU

НОВОЕ ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Лазеры перестали быть оружием подводных мутантов, великих злодеев и пришельцев из будущего. Они все шире используются в самых обычных вещах. Например, в танцевальных ковриках. Да-да, кто-то придумал коврик, который работает на лазерах, а не на датчиках давления. По сути, это квадратный периметр, который проецирует внутрь себя лазерные лучи. Когда ваша нога проходит через луч, эффект такой, будто вы нажали кнопку. Создатели чудо-девайса Applied Sciences (www.applied-sciences.net) пока помалкивают о том, во что он нам обойдется, но, скорее всего, недешево.

ПОВТОРЯТЬ НЕ СОВЕТУЕМ

Нельзя недооценивать PS2! Этот суровый жизненный урок недавно весьма неприятным образом усвоил один американский студент. Группа приятелей (у которых явно были не все дома) купила себе новенькие PS3 и решила отметить это, торжественно разбив свои PS2. Но праздник не удался. Один из студентов решил, что будет прикольно помочиться на приборчик — забыв отключить его от розетки. Получив разряд 110v в самое интимное место, он на 10 секунд потерял сознание, а затем был срочно госпитализирован с подозрением на электрические ожоги. Так что повторяем: не надо недооценивать PS2!

РАЗДЕЛ ВЛИЯНИЯ

Кажется, Syphon Filter прочно обосновался на PSP. Sony объявила, что Logan's Shadow, новинка этого взрывного экшен-цикла, будет выпущена эксклюзивно для карманной консоли. Геймеры снова вернутся в шкуру Гэйба Логана, который идет по следам партии суперсекретного оружия, попавшего в руки очередной банды террористов. Поклонники могут предвкушать захватывающий экшен и напряженный сюжет, за который мы особенно любим этот цикл. Предвидится и возвращение его подозрительного партнера, двойного агента Лиан Ксинга.

ДРУГ ИЛИ ВРАГ

ЗИМНИЕ ИСТОРИИ

Spider-Man Friend or Foe: выпуск в конце этого года

Последний Spider-Man продолжает засорять чарты своей паутинной посредственностью, а Activision спешит сообщить, что вот-вот грядет еще одно паучье приключение. Пока что оно называется Friend or Foe — «Друг или Враг», а всей информации об игре — сайт с картинками в стиле комиксов «Человек-паук и его противник Зеленый Гоблин».

Из этого можно сделать определенные выводы о том, каким будет следующее появление Паука. Для начала, стилизованная графика говорит о том, что Friend or Foe может оказаться похожа на Ultimate Spider-Man 2005 года — мультяшный апгрейд легендарного Spider-Man 2.

Хотя Ultimate не добавил в формулу Человека-паука ничего принципиально свежего, в ней появилась толпа новых злодеев и несколько новых примочек. Spider-Man 3 для PS2 стал массовым разочарованием, так что Friend or Foe может оказаться тем, что надо, чтобы подогреть интерес многочисленных фанатов.

А гордое появление на сайте Зеленого Гоблина позволяет предположить, что Friend or Foe станет срезом всей мифологии паучьего цикла. В нее, скорее всего, войдут разные этапы его геройской борьбы с преступниками, а не дальнейшее развитие знакомого всем сюжета.

И наконец, само название «Друг или Враг». Мы не удивимся, если окажется, что можно поиграть за Венома. Ну а вдруг для игры будут доступны вообще все персонажи вселенной Человека-паука? Это повод для размышлений — и очень даже приятный. Черт, мы только недавно рассуждали о том, что было бы неплохо забраться в облегающий костюмчик Женщины-кошки...

В любом случае Spider-Man Friend or Foe грядет уже зимой. Пока неизвестно, в каких форматах PlayStation выйдет игра, но мы почти уверены, что Паук не обойдет вниманием старую добрую PS2. Если вы предпочитаете сами строить предположения, загляните на сайт www.spiderman-friend-or-foe.com. ■

Скрины с сайта показывают битвы Паука и Зеленого Гоблина на фоне огней Нью-Йорка

ШОППИНГ

НУ НАКОНЕЦ-ТО!

PSP Store вместо iTunes и Amazon?

У вас уже есть возможность бродить по Сети и загружать контент на свою PSP, находясь в пределах Wi-Fi-хотспота, но Sony не предлагала специального онлайнового магазина для своей портативной консоли. До сих пор.

На недавнем Gamer's Day в США президент SCEA Джэк Трентон сказал, что «пришествие долгожданного и, честно говоря, давно опаздывающего загрузочного сервиса для PSP» состоится уже в ближайшее время.

Речь идет о магазине PSP, аналогичном PS3 Store, где можно будет получать демоверсии, игры и прочие файлы. Это значит, что вы сможете покупать игры по беспроводной связи, непосредственно из своей гостиной или кафе с Wi-Fi-хотспотом, и сохранять их на карте памяти.

Еще более интересно то, что Sony, возможно, будет предлагать в своем новом магазине также музыку и фильмы.

Подробности совсем скоро: Sony планирует запуск PSP Store еще до конца лета. ■

Реклама

PLAYSTATION 3

Встречи со звездой в ИОН продолжаются!

Formula One Championship Edition

Genji: Days of the Blade

MotorStorm

Resistance: Fall of Man

Ridge Racer 7

Spider-Man 3

Call of Duty 3

Need for Speed Carbon

Virtua Fighter 5

5-444-333
I-ON.RU

МЫ ЗНАЕМ
КАК ЭТО РАБОТАЕТ
НАСТРОИМ | ОБУЧИМ | ПОДДЕРЖИМ

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

Настроение!

музыка • кино • игры

Совершай единовременные покупки на сумму от 500 рублей в магазинах сети «Настроение» по указанным адресам* и стань участником розыгрыша 5 автомобилей, а также других ценных призов!

Акция проводится с 27 июня по 5 сентября.

Розыгрыш призов состоится 8 сентября.

Создай себе настроение! Летнее!

*Магазины-участники акции:
ТЦ «Час Пик» (м. Бибирево, 87 км МКАД, д. 8),
ТРЦ «Ереван Плаза» (м. Тульская, ул. Большая Тульская, д. 13),
ТЦ «Метромаркет» (м. Шаболовская, ул. Шаболовская, д. 10),
ТЦ «МОЛЛ ГЭЛЛЕРИ» (м. Владыкино, Сигнальный проезд, д. 17, гипермаркетт «REAL,–»),
ТЦ «МОЛЛ ГЭЛЛЕРИ» (м. Марьино, Проектируемый пр-д №5396 вл. 15, гипермаркет «REAL,–»).

Подробная информация на www.nastroy.com

Налогообложение полученных в результате проведения стимулирующей лотереи «Летнее настроение» призов производится в соответствии с действующим законодательством РФ.

ЛЮБОВЬ – ОНА ПОВСЮДУ

АГЕНТ 47 ВЛЮБЛЯЕТСЯ

... и еще пять интересных фактов о фильме Hitman

1. Некоторые актеры покажутся вам знакомыми
Тимоти Олифант («Соседка», «Ловец Сновидений») выступает в роли лысого убийцы, Агента 47. Вместе с ним снимаются Дагрей Скотт («Миссия невыполнима 2», «Игра Рипли»), Роберт Неппер («Спокойной ночи и удачи», «Западное крыло») и Ольга Куриленко (модель и актриса из Украины) — вот ее-то персонаж, судя по отзывам в прессе, вызовет у 47 «незнакомые чувства». Хмм...

2. Политический сюжет
Уж не знаем почему, но Агент 47 окажется в центре довольно серьезного политического переворота. За лучшим убийцей планеты будет гоняться не только русская армия, но и крутые ребята из Интерпола — все это на фоне прелестных пейзажей Восточной Европы. Мы думаем, что, удирая от погони, он мимоходом выполнит и несколько прибыльных контрактов на убийство.

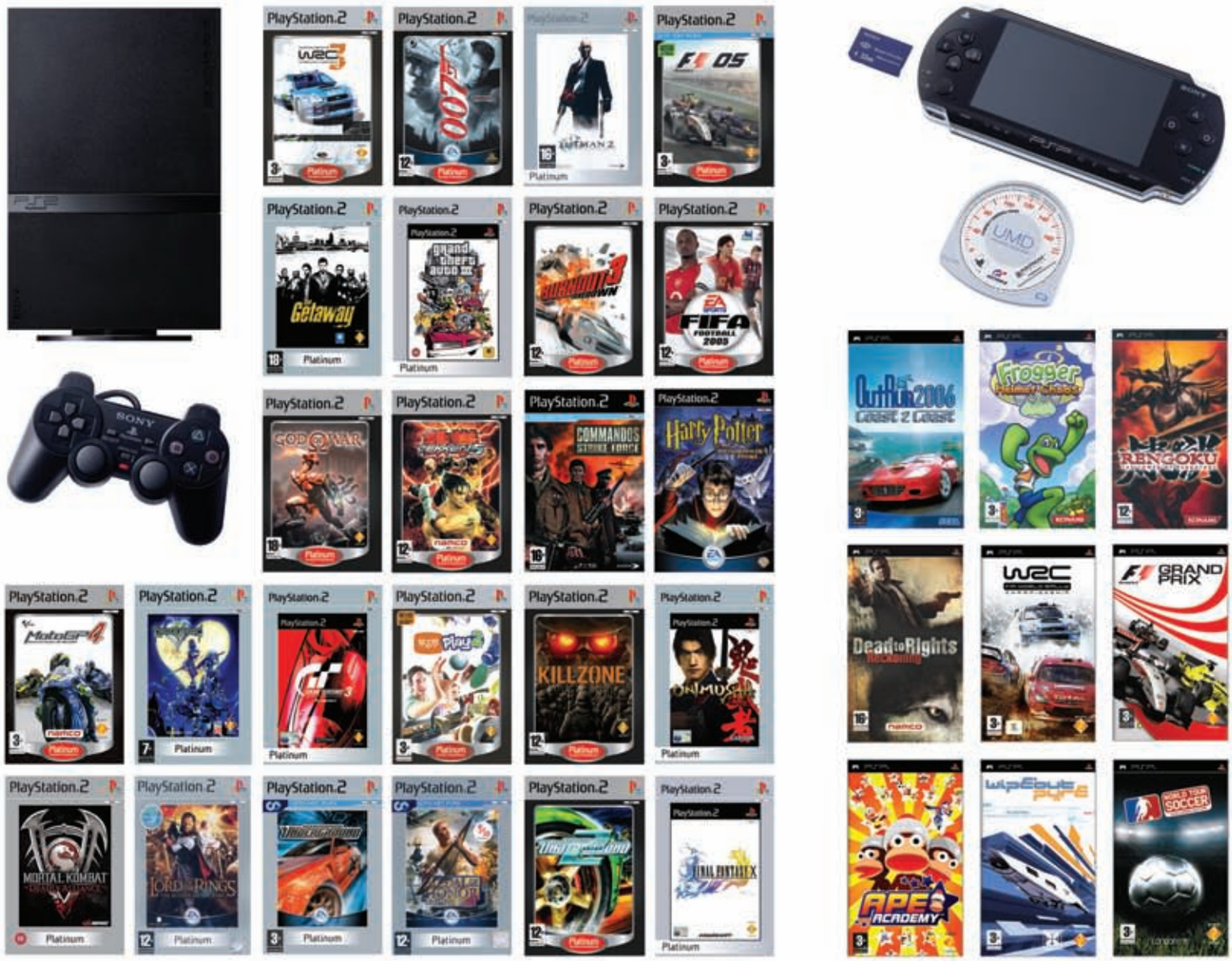
3. Съемки фильма ведутся с мировым размахом!
В основном съемки фильма проходили в Софии, в Болгарии. Но кое-что будет снято в Англии. Естественно, режиссер предпочел Лондон, так что, если вам случится оказаться там проездом, можете поискать на улицах лысого мужика в понтовом костюме, который размахивает внушительной пушкой. Хотя подобное сейчас где только не увидишь...

4. А фильм французский...
...но не беспокойтесь. Он не окажется одним из занудных порождений арт-хауса: три часа экспериментальных ракурсов, толпа мрачных актеров и недолгие, но все равно неуместные обнаженки. Фильм спонсирует французская студия EuropaCorp, и режиссер Ксавье Джен — француз по национальности. Но все остальное — натуральный Голливуд. Мы рассчитываем, что Hitman будет снят со стилем и четкостью французской традиции, но с голливудскими размахом и бюджетом.

5. В общем, посмотреть стоит
Хотя это скорее выражение нашей надежды, чем свершившийся факт. Однако для оптимизма достаточно оснований. Режиссер снял несколько хороших фильмов («Ронин», «Максимальный риск»), а актеры достаточно молоды, чтобы хорошо смотреться, и при этом обладают опытом — может быть, не испортят фильм. Так или иначе, в конце года мы узнаем наверняка.

М.видео®

ВСЕГДА ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION2 И PSP



ЕДИНАЯ СЛУЖБА ИНФОРМАЦИИ

777-777-5
Москва

8-800-777-777-5
Регионы. Звонок бесплатный

www.mvideo.ru
Интернет-магазин

Москва · Санкт-Петербург · Владимир · Воронеж · Екатеринбург · Казань · Краснодар · Нижний Новгород
Оренбург · Пермь · Ростов-на-Дону · Самара · Саратов · Уфа · Челябинск · Ярославль

HDD
Wii
PlayStation 3

Почему PS3 побьет Xbox 360 и Wii

Эй, это не только наше мнение...

Брайан Гастингс руководил разработкой Resistance и был продюсером у Ratchet & Clank. В своем блоге он утверждает: «Insomniac является стопроцентно независимой студией... и Sony никогда не подписывала и не подтверждала то, что я тут пишу».

Его же придерживается и Брайан Гастингс, главный креативщик в Insomniac Games — разработчике Resistance и Ratchet & Clank. Гастингс утверждает, что к 2010 году PS3 станет лидером рынка. Он устал читать всякие малограмотные наезды на Sony в Интернете и выложил в своем блоге 10 причин, по которым PS3 победит в консольной войне. Мы решили, что многим из вас эта информация может пригодиться в спорах, так что вот вам основные тезисы мистера Гастингса.

Home и Little Big Planet

1 Одна из моих задач в Insomniac — придумывать новые пробивные вещи. За последние два года я видел две концепции, у которых есть настоящий потенциал. И вот на Game Developers Conference Sony показала полностью реализованные версии обеих.

Первая — это реализация «МетаВселенной» из великого романа Нила Стивенсона «Лавина» (Snow Crush). Для тех, кто не читал, замечу, что эта идея легла в основу Second Life (модная онлайновая вселенная на PC). Home от Sony — это именно то, что требуется в онлайне сообществу консольных игроков.

Другая «пробивная вещь», занимавшая мои мысли последнее время, — это как сделать игру, которая будет в основном вращаться вокруг создаваемого пользователями содержания. Так что, когда была объявлена Little Big Planet, я внезапно почувствовал себя Орвиллом Райтом, ковыряющимся со своим деревянным велосамолетом, когда над головой вдруг проносится F-16. У Little Big Planet не только потрясающая графика, отличная анимация, продуманная физика и удобное управление, она к тому же является кооперативной сетевой игрой для четверых! Этого достаточно, чтобы привлечь к ней значительно больше людей, чем обычные мультиплеерные игры друг против друга.

Но самое главное — это то, что в ней есть уникальный движок, позволяющий создавать собственные уровни и делиться ими с сообществом. Вот это СЕРЬЕЗНО. Этого никогда не было ни на одной консоли, а теперь будет, причем не в виде недоделанного аддона, а в качестве гениальной, полноценной и захватывающей дух игры. Могу поспорить, что десятки профессиональных разработчиков займутся изготовлением уровней для LBP. И надеюсь, что многие начинающие авторы игр сделают свои первые шаги именно здесь.

Бесплатный онлайн

2 Все говорят о цене на новую консоль от Sony, но почему-то никто не замечает, что онлайновый сервис тут бесплатен. Для сравнения: Xbox Live Gold стоит $70 за первый год, или $20 за три месяца. Дальше года станут чуть дешевле — $50. Так что, если Xbox 360 будет у вас в течение пяти лет, за Live вы заплатите: $70 + $50 + $50 + $50 + $50 = $270. Не сказать, что копейки.

Согласен, сейчас Xbox Live предлагает более достойный сервис. Но тянет ли он на $270? Sony постоянно совершенствует свои онлайновые возможности, добавляя, например, обмен сообщениями и загрузку в фоновом режиме, и это отставание постоянно сокращается. Добавьте сюда тот факт, что Sony предлагает вам бесплатно совершенно не тормозящие выделенные серверы, в то время как в Xbox Live вы платите за значительно менее надежную сеть peer-to-peer.

И еще. Сервис поиска соперника, используемый в Resistance: Fall of Man, стал одним из главных достоинств этой игры, то есть сетевые возможности PS3 вполне конкурентоспособны. И по мере роста сообщества владельцев PS3 в онлайне создаваемый ими контент в Home и Little Big Planet позволит сервису от Sony выглядеть все лучше и лучше.

Игры на 50Гб

3 Если кто-то вам говорит, что «Blu-ray не нужен для нынешнего поколения приставок», будьте уверены, что он не зарабатывает себе на жизнь производством игр. Мы в Insomniac занимались заполнением DVD-дисков для PS2, как и все другие разработчики. Мы сжимали данные уровней, видео, звук, и все равно было непросто уместить результат на 6 Гб. Теперь встроенная память системы стала в 16 раз больше, а значит, и уровни выросли в 16 раз. И по мере того как игры становятся крупнее и сложнее, они требуют больше места.

Согласен, некоторые действительно отменные игры для Xbox 360 умещались на диске DVD-9. Gears of War — прекрасная игра с самым высоким разрешением текстур, которое я когда-либо видел, отчасти благодаря способности движка Unreal подкачивать текстуры. Это дает возможность делать их разрешение более высоким, чем позволяют встроенные 512 Мб памяти. Это также означает, что каждый уровень требует больше места на диске. С подкачиваемыми текстурами, подкачиваемой геометрией и подкачиваемым звуком вы легко дойдете до отметки 1 Гб на уровень, что автоматически ограничивает вашу игру семью уровнями, и это без мультиплеерных карт и видеовставок.

Иногда люди спрашивают: «Если Resistance занимает 14 Гб, то почему она не выглядит лучше Gears of War?». Ну, Resistance не поддерживает подкачки текстур, так что нам приходилось выделять только отдельные места. Но в Resistance 30 однопользовательских глав, шесть карт для мультиплеера, несжатый звук и видео высокого разрешения. Все это потребовало много места на диске. В Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction будет поддержка подкачки текстур, что позволит миру выглядеть еще лучше, но «съест» еще несколько гигабайт диска.

Не вопрос, вы всегда можете порезать уровни, сильнее сжать звук, текстуры и видео, и в конце концов засунуть игру на DVD. Но ведь вы платите за изображение hi-def, верно? Вот почему Blu-ray важен для игр, и его значимость будет только расти с каждым циклом «железного» прогресса.

Казино Рояль

4 «Казино Рояль» — первый диск высокого разрешения, который попал в топ-10 продаж DVD на Amazon.com. Это развенчивает миф, что hi-def-диски — нишевой продукт и никогда не станут мейнстримом.

Масса людей ждали, кто же победит в войне видеоформатов — Blu-ray или HD-DVD. Сейчас война практически закончена, Blu-ray побеждает техническим нокаутом. У него всегда было лучше с техническими характеристиками и поддержкой киностудий, но оставался вопрос, не поможет ли HD-DVD его более раннее появление на рынке и, как следствие, более низкая цена завоевать достаточную аудиторию. Однако Blu-ray уже обошел HD-DVD по количеству проданных дисков, и сейчас они продаются в соотношении 3 к 1.

Многие основные фильмы ближайших месяцев от Disney, Fox и Sony будут выходить исключительно на Blu-ray, что еще усугубит эту разницу, и рано или поздно продавцы просто будут отказываться от HD-DVD-техники. Продавцы ненавидят войну форматов еще больше, чем потребители, и, скорее всего, именно они приложат усилия, чтобы положить ей конец.

В LITTLE BIG PLANET ЕСТЬ УНИКАЛЬНЫЙ ДВИЖОК, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ СОЗДАВАТЬ СОБСТВЕННЫЕ УРОВНИ И ДЕЛИТЬСЯ ИМИ С СООБЩЕСТВОМ

HDMI

5 PS3 — первое потребительское устройство, которое поддерживает HDMI 3.1, и это очень важный шаг, нацеленный на будущее. Когда вы отправитесь за новым телевизором с высоким разрешением, вы будете уверены, что ваша PS3 сможет поддерживать его максимальные аудио- и видеовозможности. Когда (и если) фильмы в hi-def станут использовать Image Constraint Token (система, понижающая качество картинки, если диск проигрывается не через HDMI, имеющий встроенную защиту от пиратства), PS3 будет в состоянии показывать их в высоком разрешении.

Через пару лет HDMI станет стандартом. Графика и звук в играх будут улучшаться, и все большее число потребителей захочет иметь HDMI, чтобы получать лучшие результаты от своих домашних кинотеатров. Консоль Sony от включения HDMI подорожала, но в ближайшие годы это вложение окупится сполна

Стандартный жесткий диск

6 Когда мы делали игры для PS2, я испытывал ревность к Xbox с ее жестким диском. Он дает разработчику огромное количество новых возможностей — неограниченный объем сохраняемых данных, ускоренное время загрузки, использование музыкальных файлов игрока, место для хранения загружаемых из Сети модулей и возможность для пользователя создавать свои уровни — и это не все.

Проблема 360 — в том, что в одной версии консоли диск есть, а в другой — нет. Разработчики не могут его использовать в играх. Ну, или они могут использовать его только в дополнительных плюшках. Когда вы уверены, что у консоли имеется как минимум 20 Гб дискового пространства, вы можете писать алгоритмы кэширования с учетом этого или использовать его для хранения данных вашей программы.

Еще одно важное преимущество PS3 в том, что вы можете поставить в нее любой жесткий диск стороннего производителя. С точки зрения разработчика это очень хорошо, потому что означает, что рынок понемногу сможет поддерживать более сложные и крупные загружаемые игры.

Шумиха вокруг Wii спадет

7 Я очень люблю Nintendo. Мне кажется, что с точки зрения изобретательства и инноваций этой компании нет равных в нашей индустрии. И Wii очень, очень прикольная штука. Но... давайте я вам расскажу историю, которая может показаться знакомой.

Ваш приятель Регги приглашает вас в гости на Wii-вечеринку. Это супер. Особенно с употреблением различных напитков, которые разрешены в вашем возрасте. На следующий день все, кто были на вечеринке, бегут в магазин и покупают Wii. Через неделю Регги устраивает новую Wii-пати. На этот раз приходит только половина народу. Это по-прежнему весело, но никто уже не толкается, чтобы заполучить в руки контроллер Wiimote. На следующей неделе Регги снова зовет вас в гости. Вы говорите, что у вас птичий грипп.

Разумеется, я преувеличиваю, но уж больно у Wii много характерных черт мейнстримовой шумихи, модной штучки на короткое время. Ею можно мгновенно научиться пользоваться, она не похожа ни на что, что вы видели, и на ней отлично играть с друзьями. Короче говоря, она представляет собой именно то, что и обещала Nintendo, и она завоевала внимание всего мира. Проблема в том, что внимание мира не задерживается на чем-то одном слишком долго. «Тамагочи» и Furbie тоже завоевывали мир, однако через год, когда все, кто хотел, с ними наигрались, их популярность сходила на нет.

Когда медовый месяц Wii закончится, она обнаружит, что ей как-то надо конкурировать со значительно более впечатляющими графически играми на PS3 и Xbox 360. Все больше людей будут обладать HD-телевизорами, и им захочется выжимать из них все, за что заплачены деньги. В этой связи я думаю, что, хотя Wii и будет успешнее GameCube и N64, рано или поздно PS3 обойдет ее по продажам.

Процессорное преимущество

8 Графические процессоры PS3 и Xbox 360 примерно одинаковы, с небольшим преимуществом 360. Разница в центральных процессорах, однако, куда более заметна, и тут впереди PS3. Восемь параллельных процессоров PS3 (один основной и семь «клеточных») дают ей гораздо больше возможностей, чем три процессора Xbox 360. Проблема, впрочем, в том, что пока никто толком не придумал, как максимально использовать незнакомую «клеточную» архитектуру PS3.

Sony вовсю улучшает свои библиотеки и инструкции для разработчиков с тем, чтобы последним было проще разбираться в возможностях консоли. Она охотно делится собственными примерами кода со сторонними компаниями, так что даже мультиплатформенные игры будут выглядеть на PS3 лучше.

Игры, которые изначально разрабатывались для PS3, безусловно, смогут наиболее наглядно продемонстрировать преимущества процессорной мощи этой консоли. Сложность распределенных процессов вычисления неизбежно приведет к тому, что по-настоящему продвинутые движки на PS3 появятся позже, чем это случилось на PS2. Но уже в течение ближайших двух лет вы увидите игры, которые будут графически превосходить любой продукт для Xbox 360.

PS2 по-прежнему продается лучше 360

9 Я знаю, что она продается и лучше PS3, но наличие больших продаж PS2 — это хороший признак для Sony. Человек, купивший сейчас PS2, вряд ли в следующем году отправится в магазин за Xbox 360 или PS3. А вот когда он созреет для такого апгрейда, PS3 будет в значительно более выгодной позиции. Цены упадут, ассортимент игр вырастет, и лучшие продукты для PS3 будут превосходить конкурентов на «чужих» приставках с точки зрения графики и звука.

Всем сестрам по серьгам

10 Одно из главных преимуществ Sony заключается в том, что у нее есть крепко сбитые игры в любом жанре. В то время как успешные продукты у Microsoft — преимущественно для взрослой аудитории, а у Nintendo — для семейной, Sony умудрилась создать каталог, где найдется игра по вкусу для любого возраста и настроения. Когда 30-летний человек покупает консоль, ему значительно проще расстаться с деньгами, если он знает, что на ней есть игры и для него, и для его детей.

Просто подумайте о широте охвата и коммерческом успехе некоторых марок, принадлежащих Sony: The Getaway, God of War, Gran Turismo, Hot Shots Golf, Jack And Daxter, Killzone, Ratchet & Clank, Shadow of the Colossus, Singstar, Sly Cooper, SOCOM, Twisted Metal... Все это бестселлеры, проданные более чем миллионными тиражами по всему миру, и все они или уже объявлены, или будут в ближайшее время анонсированы для PS3. Добавьте к этому новые линейки Sony, такие как Heavenly Sword, Lair, Motorstorm, Resistance: Fall of Man, Uncharted и White Knight Story, и вы поймете, что у PS3 имеется даже больший каталог предстоящих релизов, чем был у PS2. ■

ЦЕНЫ УПАДУТ, ВЫБОР УВЕЛИЧИТСЯ, И ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ PS3 БУДУТ ПРЕВОСХОДИТЬ КОНКУРЕНТОВ НА «ЧУЖИХ» ПРИСТАВКАХ

THE WHEEL OF FUN!

Это БЕЗУМНЫЙ МИР...

... но кто-то должен его создать. Готовьтесь к появлению замечательной Little Big Planet

Представьте себе место, где вы отвечаете за создание всего. Звучит утомительно, не так ли? Но на самом деле это самая оригинальная находка на PS3. Неужели вы с друзьями никогда не мечтали о месте, где в онлайне можно было бы самим создавать собственные игры? Например, взять и сделать гонку с препятствиями, или дико сложную головоломку с участием балансирующих грузов, или просто поставить желоб рядом с вращающимися шестеренками? По приколу. Все перечисленное и многое другое вам по силам в Little Big Planet — наполовину игре, наполовину конструкторе игр. И это революционная идея. Вы создаете свою игру, потом выкладываете ее в Интернете. В сети PlayStation Network вы сможете меняться уровнями, пробовать игры, сделанные другими людьми, оценивать их и следить за своим рейтингом в глобальном списке. И на следующих страницах мы расскажем, как именно...

Что это за тряпичные куклы?

Встречайте тряпичного мальчика, персонажа, которым вам предстоит управлять в Little Big Planet. Изначально он сделан из мешковины, но, как и все остальное в этой игре, его внешность можно подстраивать под себя. И даже превратить его в тряпичную девочку.

Какие объекты я смогу создать?

Почти все что угодно. Мы пока видели ящики, платформы, колеса, пружины, цветы, деревья, ярлыки, цепи, оси, шарниры, скаты, рычаги — и это далеко не все. Любые объекты можно соединять друг с другом, создавая самые немыслимые устройства. Наденьте шестерню на высокую коробку, например, а потом раскрутитесь на ней, чтобы перепрыгнуть через пропасть. Ну, или раскрасьте все вокруг по своему усмотрению.

Итак, я смогу делать свои собственные игры?

Да. Расставляя платформы, двери, переключатели, рычаги и так далее, вы сможете сделать что угодно. Гонки, паззлеры, платформенные аркады — вам под силу создать любую игру. Последний трейлер показывает, как четверо игроков стремительно перелезают через препятствия, раскачиваются на веревках и несутся вниз по склону на гигантском скейтборде.

Почему это дерево сделано из фетра?

Все здесь выполнено из реалистично выглядящих ремесленных материалов: ткани, дерева, картона и так далее. У объектов есть и настоящие физические свойства. Например, сделайте из ткани «блок», и он сомнется под весом вашего человечка, как подушка, — и все в высоком разрешении.

И что же, тут нет настоящей игры?

В Little Big Planet есть режим одиночного прохождения, но он служит исключительно для того, чтобы ознакомить вас с особенностями местной системы создания объектов. Головоломки и платформеры из одиночной игры приучат вас к меню и методам манипулирования местным миром. Когда вы займетесь созиданием, вы едва ли захотите вернуться в нее.

Как я буду создавать штуки?

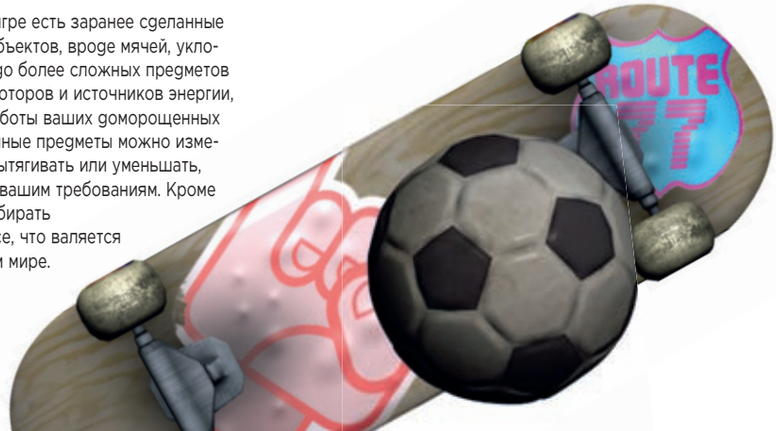
Все меню основаны на картинках, так что пользоваться ими просто. Чтобы что-нибудь создать, вам надо найти картинку нужного объекта, а также материала, из которого вы хотите этот объект сделать. После этого вы просто растягиваете проволочную модель до задуманных размеров. Когда вас все устраивает, нажимаете кнопку — и объект готов. Теперь вы можете использовать его в игровом мире.

Сколько игроков могут участвовать одновременно?

Оффлайновый режим поддерживает до четырех игроков, большее число — в онлайне (точное количество пока не определено). Так что если у вас есть амбициозные планы, собирайте друзей и организовывайте небольшие творческие студии.

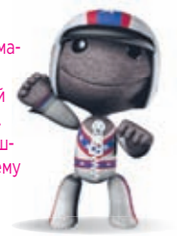
Мне что, все надо будет делать с нуля?

Не беспокойтесь, в игре есть заранее сделанные штуки, от простых объектов, вроде мячей, уклонов и скейтбордов, до более сложных предметов обстановки, вроде моторов и источников энергии, необходимых для работы ваших доморощенных игр. Эти приготовленные предметы можно изменять, увеличивать, вытягивать или уменьшать, чтобы они отвечали вашим требованиям. Кроме того, вы можете подбирать и деформировать все, что валяется вокруг вас в игровом мире.



Как управляется тряпичная кукла?

Как кукла. Наклоны контроллера заставляют ее двигать головой, а зажатые R2 и L2 с одновременным использованием аналоговых джойстиков позволяют помахать руками. Для передвижения, впрочем, используется другая схема. Отпустите верхние кнопки, и левый джойстик будет отвечать за ноги куклы, позволяя ей бегать. Правый джойстик контролирует руки, давая возможность хватать хабар. При этом учитывается сила, которую вы прикладываете. Дернете джойстик слишком сильно в сторону другого человека-мешка на экране, и ваша кукла двинет ему по кумполу. В онлайне, возможно, это будет большим развлечением.



Как мне понять, какие уровни стоит загружать?

В сердце Little Big Planet — сообщество в стиле Youtube/Myspace. Вы можете оставлять комментарии по поводу пройденных уровней, создавать списки друзей, посылать сообщения и смотреть скриншоты, сделанные другими игроками. Основным ориентиром станет чарт, где уровни распределятся по рангам в зависимости от того, сколько народу в них играло. Особо почетно попасть в первую десятку, которая будет ежедневно обновляться.

Для чего нужны эти желтые губки?

Небольшие шарики из желтого материала, которые вы будете видеть повсюду в Little Big Planet, — это местная валюта. В одиночном режиме вам надо их собирать, чтобы открывать новые ресурсы и возможности. В мультиплеере они также используются как собираемые предметы, позволяя игрокам соревноваться, кто сможет нахапать максимальное количество желтых губок.

Кто делает Little Big Planet?

Британская компания Media Molecule — небольшая команда, около 20 человек, в свое время работавшая в Lionhead (Fable, Black & White). До сих пор эта группа была известна игрой Rag Doll Kung Fu, которую можно найти по адресу: http://ragdollkungfu.com

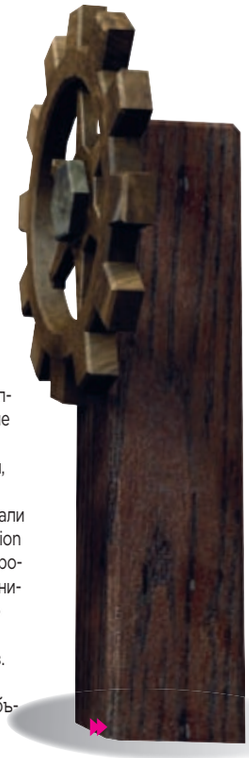
Смогу ли я персонализировать свои творения с помощью того, что есть на жестком диске PS3?

Да, можно импортировать фотографии и использовать их в игре в качестве стикеров. Теоретически вы можете сфотографировать с разных сторон реальный объект, а потом воссоздать его в игре.

Смогу я делать фото или видео во время игры?

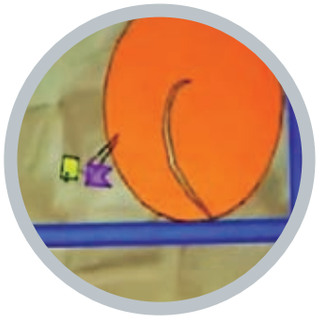
Да, вы сможете делать скриншоты в любой момент. Они понадобятся, чтобы похвастаться своими уровнями, когда вы будете загружать их в сеть. Ходят также разговоры о возможности захвата видеоизображения, но Sony пока отказывается подтвердить или опровергнуть эту информацию.

Будут ли у меня новые игрушки?



Да, в игре есть три пути, как получить доступ к новому добру. Во-первых, выполнение заданий открывает дополнительные предметы. Во-вторых, вы сможете загружать из сети новые объекты и материалы, а также одежку и аксессуары для ваших мешочных людей. Наконец, если вы сделали свой уровень и разместили его в PlayStation Network, вы вправе разрешить другим игрокам воспользоваться созданными вами уникальными предметами. Вам просто нужно установить, что они должны сделать в вашем уровне, дабы получить такой приз. Мы ждем появления культовых уровней, звездных дизайнеров и ультрамодных объектов сразу же после выхода этой игры.

Откуда взялась идея этой игры?



Разработчики из Molecule Media изначально пришли в Sony с демкой под названием Craftworld, которая представляла собой простой двухмерный платформер, где главный герой, мистер Желтоголовый, перемещал объекты, чтобы открыть себе дорогу. Sony идея понравилась, и они подписали контракт — в результате получилась Little Bif Planet.

Когда я смогу в это поиграть?

Релиз Little Big Planet не состоится раньше 2008 года. Впрочем, уже осенью ожидается демоверсия. Учитывая тот восторг, с которым об этой игре говорят уже сейчас, если она получится не гениальной, это уже будет разочарованием.

Смогу ли я зарабатывать своими уровнями?

Как мелко! Нет, смысл этой игры в получении удовольствия и демонстрации окружающим своих дизайнерских навыков. Впрочем, Sony намекнула на возможность выпуска отдельного диска, содержащего лучшие уровни, сделанные игроками, после того, как Little Big Planet побудет на рынке какое-то время. Как насчет процентов?..

Является ли это частью концепции Game 3.0?

Да. Фил Харрисон из Sony рассказал про концепцию Game 3.0 на последней Game Developer's Conference. Ее идея — свободный обмен созданным пользователями контентом. Игры вроде Little Big Planet и Singstar будут первыми активно использовать эту концепцию, развиваясь еще долгое время после релиза, частично за счет добавок от разработчиков, но в основном за счет того, что будет создавать само сообщество игроков.

Как другие люди смогут играть в созданные мною уровни?

Ваши законченные проекты можно будет загрузить в PlayStation Network. Другие люди смогут просматривать категоризированный каталог и знакомиться с крутыми и безумными творениями членов сообщества, прежде чем загружать то, что им понравится, на свою приставку, дабы поиграться. Все настолько просто.

Тряпичные люди все время улыбаются?

Только по вашей команде. Выражение лица контролируется крестовиной, так что вы сможете улыбаться, хмуриться или злиться простым нажатием на кнопку направления. Настроение мешочного человечка будет также зависеть от того, как он движется. Наклоните контроллер вниз во время ходьбы, и он будет угрюмо тащиться, а не радостно бежать.

Сможет ли мой персонаж выглядеть так, как я захочу?

В границах приличия и законов, да. В принципе, у вас будет возможность настраивать внешность вашего персонажа как угодно. Вы сможете выбирать не только его цвет, но также различные прически, одежку и аксессуары — и это не считая созданных лично. Так что ваш персонаж будет столь же индивидуален, безумен и красочен, как и вы сами. Хотите ли вы больше цвета или нет — все в ваших руках.

Будет ли игра использовать периферийные устройства?

Пока подтверждена камера Eyetoy, так что вы сможете делать фотографии и раскидывать их по окружающему пространству. Например, у вас есть прикольная фотография приятеля или подруги — так почему бы не сделать уровень, увешанный ее копиями, и не послать ему/ей в подарок?

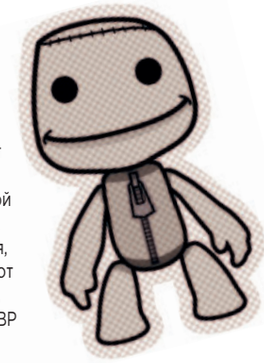
Все это очень мило, но как эта игра ощущается?

Все в LBP подчиняется физике, так что трение, вес, эластичность и гравитация тщательно воспроизведены. В результате все отскакивает, падает, гнется и ведет себя так же, как и в реальном мире. Самый простой пример — ваш персонаж схватился за прикрученную к столбу шестеренку. Раскачивая свое тряпичное тело из стороны в сторону, он может увеличивать амплитуду, пока не совершит полный оборот по кругу. Это кажется очень простым, но подобных примеров тут много. И вы сможете выстраивать цепочки физических явлений.

Что в этой игре лучшее?

Пожалуй, реактивный ранец. Он плюется огнем и дымом, как мокрый фейерверк, и позволяет вам беспорядочно летать по округе. Вы сможете попадать в недоступные ранее места или, если вас соберется несколько, поднимать с земли большие и тяжелые объекты и опускать их на переключатели, чтобы открыть дверь. Словом, возможностей масса.

Можно ли увидеть это в действии?



Отправляйтесь на www.gametrailers.com и вводите название Little Big Planet в строку поиска. Там полно роликов. Лучший — это GDC 07 Customization and Level Demonstration. Он был снят на Games Developers Conference и показывает, как создать один простой уровень. Есть также и гонка четырех тряпичных людей, демонстрирующая, какого типа игры можно ожидать. Этот ролик даст вам представление о том, насколько веселой игрой является LBP и как шикарно она выглядит.

Выглядит потрясно, а что со звуком?

Вы сможете сами добавлять звук к тем объектам, которые создаете в мире игры. Это могут быть как звуки из набора, прилагающегося к диску, так и ваши собственные звуковые файлы с жесткого диска PS3. Фантазия не ограничена.

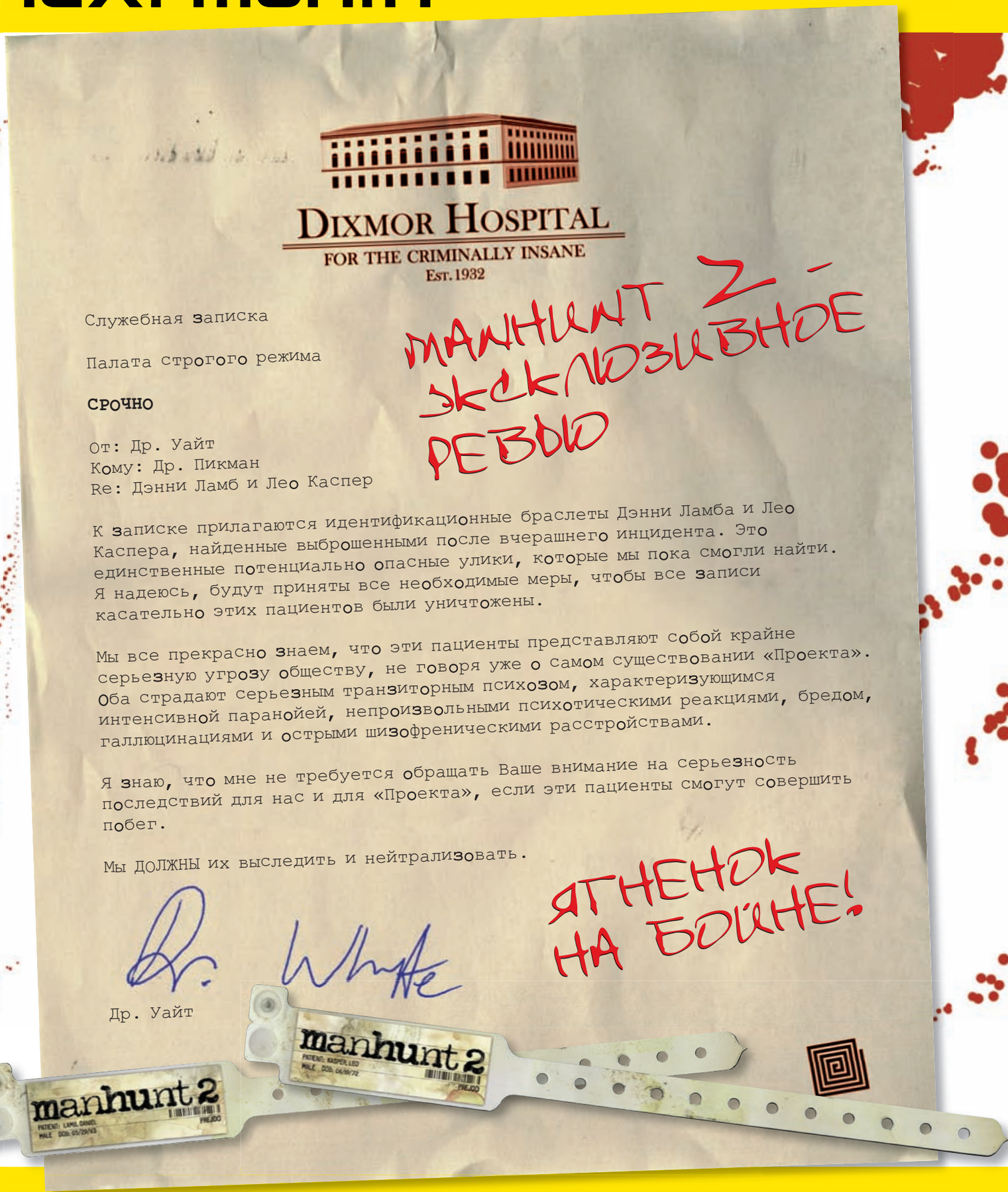
Что-то безумное. Хоть какие-то правила есть?

Только те, что вы сами устанавливаете. И даже тогда достичь результата можно будет несколькими путями, благодаря физике. Один из демороликов рассказывает об огромном мяче, который надо как-то обойти. Первый игрок поставил ящик и, забравшись на него, перепрыгнул препятствие, другой же решил прокатить мяч и воспользовался его инерцией, чтобы забраться наверх и спуститься с другой стороны. В общем, экспериментируйте!

Могу ли я, наконец, стать знаменитым на весь мир?

Возможно все. Если вы создадите уровень, который придется людям по душе, у него будет хорошая репутация и его будут часто скачивать, вы окажетесь в первой десятке самых популярных местных жителей. Достигнете успехов со своими уровнями, и вскорости ваше имя будет широко известно. В целом, Little Big Planet дает вам все что угодно. Отправляйтесь творить!

next month

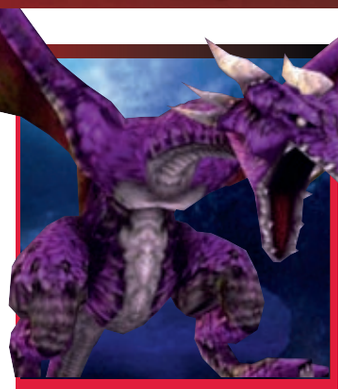


MANHUNT 2 – ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РЕВЬЮ

ЯГНЕНОК НА БОЙНЕ!

monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ



Ужасные, опасные, зловещие дядьки, размахивая топорами и выкрикивая нецензурные лозунги, стремительно прорываются сквозь...
Ну, в общем, и так далее. Давайте лучше о чем-нибудь другом. Ну, например, есть ли жизнь на Марсе? С одной стороны, вроде бы ученые говорят, что, скорее всего, нет. Ну, или есть, но ее пока не нашли. Но с другой — а с чего нам этим ученым верить? Мало ли что они там напридумают? Может, на самом деле и не отправляли они никакого марсохода никуда! Нас же там не было, чтобы проинспектировать! И, быть может, когда, наконец, к этой красной планете отправится специально обученная экспедиция из отважных дяденек и тетенек, они выяснят, что нет вообще Марса никакого, это так, фикция. И космоса нет, а есть черная тряпочка с дырками, натянутая вокруг нашей планеты! Страх и ужас! Но все это в будущем. Нам пока это не грозит. Зато нам грозят определенные новые игрушки, и здесь мы в грядущее смотрим с определенной уверенностью и, временами, оптимизмом.

ASSASSIN'S CREED

Приключения наемного убийцы в году 1191. Или не совсем?..

028

032 **ATV OFFROAD FURY 4**
Классика гонок внедорожников приобретает новые полезные черты

034 **SHINING FORCE EXA**
Игра, которая сможет, наконец, отвлечь вас от Final Fantasy

036 **NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES**
Одноименный мультик весьма популярен. Но вот что там с игрой?..

038 **OBSCURE 2**
Страх и ужас возвращаются. Где-то мы это уже видели

040 **ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА**
Гарри повзрослел и помрачнел, но игра, похоже, остается детской

041 **ODIN SPHERE**
Отличная графика, эпический сюжет — японские RPG прибывают на наши просторы

042 **CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES**
Классика приходит на PSP в обновленной одежке

044 **THE DARKNESS**
Что делать, если у вас внутри живут зубастые щупальца?

БОЛЬШАЯ НАДЕЖДА PS3

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК UBISOFT MONTREAL

ASSASSIN'S CREED

для PS3

△ ЗАГОВОР ◎ ТОЛПЫ ⊗ РЫЦАРИ ▢ УБИЙСТВА

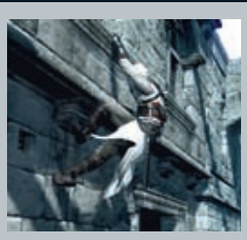
Патрис Десилет — творческий директор Ubisoft. Она руководит разработкой этой эпической историко-приключенческой игры. Вот как она охарактеризовала новый проект: «Иногда меня саму потрясает, что у нас получается. Я вчера играла в новый билд [игры] и думала, что это что-то невероятное». Может показаться, что это обычная реклама. Но речь идет об Assassin's Creed — игре про убийц. В прошлом году, когда об этом проекте для PS3 впервые заговорили, он мгновенно стал самым ожидаемым. Самое главное — он кажется абсолютно ни на что не похожим.

Действие происходит в эпоху третьего крестового похода (1191 год). Мы наблюдаем за похождениями Альтаира, одного из убийц-хашашинов (это реальный политико-религиозный культ, существовавший в XI—XIII веках в Персии и Сирии). Альтаир получает задание убить девять «целей» — людей, которые собираются использовать Священную войну в собственных интересах. В дальнейшем оказывается, что «цели», может быть, тоже члены тайной секты и их зловещие планы намного превосходят текущую заварушку.

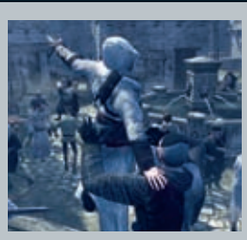
И все это — лишь начало пронизанной заговорами авантюры от Ubisoft. На демках и трейлерах, представленных в прошлом году на E3 и X06 в Microsoft, экран мерцал и подпрыгивал, словно при любительской видеозаписи — или как в плохом компьютерном симе. А когда Альтаира убивают, экран медленно светлеет, а затем на нем появляется прозрачный компьютерный монитор с несколькими меню. На центральном надпись 'Animus. Память.', под этим — 'Доступ к генетической памяти'. А в декабре на нас свалился крупный спойлер. Но об этом чуть позже.

Wtf Убийства для чайников

Скрываться: Альтаир должен использовать толпу, научиться сливаться с ней – чтобы как можно ближе подобраться к жертве незамеченным. Самое главное для этого – вести себя как все. А это значит, что не надо носиться как угорелый, сбивая с ног старушек и ослов.



Карабкаться: Почти по любой вертикальной поверхности можно подняться. Альтаир умеет прыгать по крышам при помощи простой системы управления. В этой игре нет сложных многокнопочных акробатических комбо – направьте героя на стену, и он легко и просто взберется по ней.



Убивать: К вашим услугам – меч, лук и спрятанный кинжал. Цели необходимо устранять бесшумно, с близкого расстояния. В поединках на мечах самое главное – отражать удары и ждать, пока противник откроется. Не стоит размахивать мечом во все стороны в стиле Конана-варвара.

СЛУХИ И БУНТЫ

Первым делом, конечно, заметна графика — это потрясающе! Шумные кривые улочки средневековых городов, где вы практически чувствуете запах песка, рынков пряностей, верблюжьего навоза. Большое значение имеют социальные навыки — естественное поведение, перемещение среди местных жителей, умение прятаться от жертвы в толпе, пока не настанет миг нанести удар. Программисты ИИ пользовались новейшими теориями психологии толп и группового поведения. Движение и взаимодействие с людьми подчиняются законам физики. Если вы пытаетесь осторожно протиснуться в толпе, вам будут уступать дорогу; если вы толкнете кого-то на бегу, он упадет, может быть, свалит еще и других — а может быть, даст сдачи. Это зависит от скорости и уровня агрессии.

Вообще, шумная толпа — это краеугольный камень Assassin's Creed. Десилет говорит: «Мы выбрали средневековье именно для того, чтобы задействовать толпу. Для игр такого типа обычно предпочитают современные города, где улицы шире и толпу не соберешь. Я вспоминала собственные поездки в Европу — например, я год прожила в Италии, а там очень узкие переулки. Поставьте на такую улицу 15 человек — и вы получите эффект толпы на стадионе. Потом я вспомнила книги о средних веках и убийцах. Так мне и пришла в голову эта идея: берем много людей на узеньких ули-

цах, крутую банду убийц — и получаем увлекательный экшен».

13 декабря актриса Кристен Белл, работавшая над озвучкой Assassin's Creed, давала интервью сайту IGN. И тут прозвучало невероятное откровение: «В основе игры — исследования, которые происходят вроде как в наше время. Их суть в том, что в наших генах хранится память. Это похоже на «Матрицу» — ученые влезают в мозг человека и ищут предка, который был профессиональным убийцей, а потом как бы выделяют этого человека».

КРАТКИЙ ГИД

Священная война

Год 1191. Рыцари-крестоносцы идут на Иерусалим. Там их ждут сарацины. А в середине – вы.

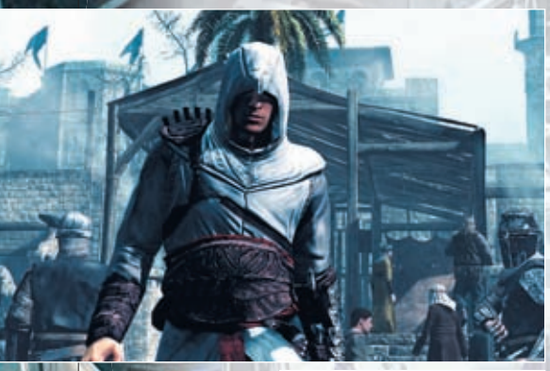
Что вы там забыли?

Ваша миссия – убивать членов тайной секты припрятанным в рукаве кинжалом. И другими средствами.

Свобода действий

Идите куда хотите, делайте что хотите, но окружающая действительность может быть ненастоящей. Непонятно? Так и надо.

Не ленитесь выполнять миссии помощи — и толпа может встать на вашу сторону



ВСЕ ДЕЛО В ГЕНАХ

Похоже, Assassin's Creed строится на теории генетической памяти — когда какие-то воспоминания хранятся не в мозге, а непосредственно в геноме человека. Когда же проходят эти тайные исследования — сейчас или в ближайшем будущем? Ubisoft пока молчит, хотя Десилет обронила несколько намеков на главный секрет игры. «Я могу только сказать, что время играет в моей карьере огромную роль — оно фигурирует во всех моих играх. Это единственная вещь, которая неподвластна людям, недостижимая мечта. Мы пытаемся управлять погодой, подчиняем стихии — но не время. Оно идет себе и идет, мы живем в нем, умираем, ничего не можем поделать. Так можно сойти с ума. Но в игре вы сможете контролировать время — и это все, что я пока скажу».

Еще одна славная фича игры — свобода действий. Вы можете идти куда угодно, когда угодно. Можно влезть на любое здание, схватиться за любой выступ больше двух сантиметров. И совершенно не нужно осваивать сложное управление — большинство действий выполняется автоматически. «Я считаю, что убийца, который должен выполнить практическое задание, должен быть заранее

хорошо подготовлен и не будет на каждой крыше размышлять, как бы так перепрыгнуть на следующую. Так что в нашей игре не будет акробатических трюков, которые составляют основу, например, Prince of Persia. Здесь двигаться и влезать наверх так же просто, как вести машину в GTA. Вы просто выбираете направление.

В первых сообщениях об игре говорилось, какие кнопки управляют частями тела: ⊗ — ногами (прыжки и т.п.), ▢ — оружием, ◎ — пустыми руками, а △ — головой Альтаира. Он может подслушивать разговоры или оглядываться в поисках врагов.

Кто есть кто на Святой земле Ключевые персонажи Assassin's Creed

Альтаир

Сирота с детства, воспитывался убийцами-хашашинами. К началу игры – уже опытный убийца, но из-за самоуверенности заваливает первое задание. Чтобы восстановить свою репутацию, Альтаир должен выполнить миссию и уничтожить цели с обеих сторон Священной войны.

Аль Муалим (наставник)

Глава Сирийского Братства Хашашинов. Ваш босс в игре. Воины Аль Муалима прославились убийствами по политическим мотивам. По слухам, этот хитроумный деятель погиб вместе с другими главарями асассинов в резиденции культа в Аламуте.

Таинственный соперник

«Есть один важный персонаж, который все время возвращается, – говорит продюсер Джейд Реймонд. – Он появляется в начале сюжета как ваш соперник, главный конкурент в школе убийц еще со времен обучения. И в игре он часто мелькает».

Ричард Львиное Сердце

Игра начинается после того, как Ричард был взят в плен под Акром. Судя по всему, король связан с двумя из ваших заданий. Кроме того, Альтаир участвует в битве при Арсуфе, когда рыцари-крестоносцы разбили армию Саладина и заняли Джафффу, отвоевав для христиан сочные апельсины.

Жертв удобнее всего выслеживать с высоты. Убийцы не страдают головокружением

Умные убийцы остаются незамеченными, глупые попадаются, как мелкие воришки

С тех пор кое-что изменилось. «Мы проделали большую работу, — говорит Джейд Реймонд, продюсер игры. — Пришлось пойти на компромисс. Теоретически человеческое тело логично раскладывается по кнопкам пульта. Но мы поняли, что на практике надо учитывать привычки геймеров в отношении кнопок — какая что делает. В итоге у нас получился своеобразный гибрид: мы сгруппировали отдельные действия и привязали управление к частям тела».

Сражения требуют тактики, а не скоростного тыканья в кнопки. Надо защищаться, ловить ошибки противника. Ваш герой вполне уязвим — как и в Ghost Recon, один хороший удар убивает на месте.

Кстати, умение вовремя смыться не менее важно, чем умение убивать. Надо подстраивать такие ситуации, когда вы можете подобраться к жертве, а потом тихо исчезнуть. Все города разбиты на сектора — нанесите удар в одном, а потом быстро бегите в соседний, чтобы стряхнуть с хвоста погоню. Можно помогать компьютерным персонажам — они потом могут спрятать вас или помешать преследователям.

Все игры Ubisoft обязательно обладают некой центральной темой. Какая тема у Assassin's Creed? «Кредо (creed), — объясняет Десилет. — Причем кредо такое: «Все — ложь, и, значит, все разрешено». Это убеждение прививали всем членам клана хашашинов. В конце концов они открывали для себя, что мир — это иллюзия и каждый может делать все, что захочет — такова высшая истина. Но предупреждаю: все, что вы захотите сделать в Assassin's Creed, окажется частью общего сюжета. Если вы будете любознательны, то сами выясните, почему все ложь и все разрешено...»

Предполагается, что Assassin's Creed будет трилогией, если не больше. «Мне кажется, что из этого можно сделать множество игр. У меня уже есть наброски трех или четырех сюжетов, — говорит Десилет. Она уверена в успехе игры благодаря положительным рецензиям в прессе. — Игроку предлагаются различные инструменты, много способностей. Что с ними делать, решаете вы сами, все битвы разные. Например, я сражаюсь с 15 врагами одновременно, потом прыгаю вверх и прячусь на балконе — но каждый раз, когда я оказываюсь там, результат будет иным. Иногда можно забыть, что это — всего лишь игра. У нас вчера человек прошел миссию, так он потом целый час сидел и молчал, погруженный в другой мир...» ■

monitor PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ЕСЛИ ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ так, как нам бы того хотелось, эта игра станет главным прорывом на PS3 этой осенью. И мы очень заинтригованы сюжетом.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

Подобно ToCa, в ATV в дополнение к гонкам теперь есть сюжетный режим

Если встреча со Смертью неизбежна, то почему бы не обнять ее?

PlayStation 2 Official Magazine Россия
БЕТА ТЕСТ

В вашем распоряжении самые разные внедорожники

ИЗДАТЕЛЬ SONY | РАЗРАБОТЧИК CLIMAX | САЙТ WWW.US.PLAYSTATION.COM/ATVOFFROADFURY4/

ATV OFFROAD FURY 4

СНОВА НА ТРАССЕ

Если судить по времени, которое ушло у разработчиков на производство четвертой игры серии, можно решить, что они либо выдадут что-то фантастически крутое, либо заняты какой-то ерундой, до которой никому не будет дела.

В случае с ATV Offroad Fury прискорбно малое количество доработок, сопровождающее выход каждой последующей игры под этим названием, означало, что серия, увы, приютилась где-то посредине. До сего момента.

Разработчики Climax были привлечены еще к созданию ATV Offroad Fury 3, но только в работе над четвертой частью у них появился шанс привнести в игру что-то свое.

Они сохранили все, чем всегда славилась ATV, — аркадную физику и прыжки, от которых содрогаются внутренности, — и залатали былые прорехи (дизайн трасс и ИИ противников). И, что еще важнее, от всего сердца позаботились о тех чертах геймплея, которые должны были присутствовать в серии еще во времена ATV Offroad Fury 2.

Самые заметные дополнения — а заодно и самые главные: три новых типа автомашин, режим Story и эпичные гонки «точка-точка» в духе Baja 1000. Story — история о низвергнутом чемпионе «Слике», снова карабкающемся на подиум, — это нечто. Банальная до смешного, напичканная штампованными диалогами типа «Успокойся, Слик, побереги запал для гонки!», она напоминает подвергнутый лоботомии эпизод из «Одиноких сердец», где все гоняют по грязным трекам на разных странных авто.

ГРЯЗНАЯ РАБОТЕНКА

Конечно, теперь можно забраться и во внедорожник, но рулит по-прежнему квадроцикл из названия игры и в меньшей степени его стройный родственник — байк для мотокросса — в основном благодаря таинствам предварительной нагрузки, которую водители квадроциклов задают перед прыжком, чтобы повыше взлететь.

В игре предварительная нагрузка осуществляется просто: намереваясь сделать прыжок, потяните левый джойстик, а затем, уже почти отрываясь от земли, направьте его вперед. Сложность в том, чтобы правильно решить, когда давать нагрузку, а когда просто прыгать: ошибетесь — рискуете удариться лбом о ветку дерева или свалиться под колеса противника.

Без паники — они картонные

Редактор трасс в зачаточном состоянии - и то мягко сказано

По-идиотски упал перед молодой красоткой — ну а с кем не бывало?

Пространства гонок огромны и прекрасно отрисованы

Еще прилагается упрощенная система трюков, благодаря которой можно грести большие деньги, выделывая в воздухе разные фигуры высшего пилотажа.

ВСКАЧЬ ДА ВСКОЛЬЗЬ

А вот в багги или внедорожнике вы будете зарабатывать очки скорее на заносах и времени, проведенном в воздухе. В сравнении с нелепостями, которые можно вытворять на квадроцикле, более тяжелые машины кажутся чуть менее крутыми, но привносят разнообразие.

И все же наш выбор — гонки «точка-точка»: эпичные соревнования десятков машин разных типов на огромных, прекрасно отрисованных пространствах. В каждой трехчастной гонке есть несколько возможных маршрутов, и пока квадроциклы с байками скачут по высотам, внедорожники и багги скользят по грязным низинам. Несколько часов гонок и все, что мы можем сказать — «Motorstorm? Какой Motorstorm?» ■

monitor PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

НУ НАКОНЕЦ-ТО ATV Offroad Fury делает то, что должна была делать с самого начала, и доказывает, что яростный мультимотокросс — удел не только консолей следующего поколения.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

БРАТЬЯ ПО ГРЯЗИ

Впервые в серии машины можно выбирать из нескольких классов. Вот они:

Квадроцикл ATV: Четыре колеса и все шансы умереть — ни один из которых, к счастью, не представлен в ATV Offroad Fury 4. Если не повезет и вы полетите через рукоятки в насыпь из песчаника, вас вернут на квадроцикл в считанные секунды.

Мотобайк: Если считаете, что на длинных трассах от точки к точке а-ля Baja 1000 байки для мотокросса окажутся в аутсайдерах, вы ошибаетесь. Они точно так же занимают первые места. Пролетая над противником в несметных прыжках Offroad Fury 4, нетрудно понять почему.

Внедорожник: Сначала кажется, будто управляешь ванной с гравием, но когда осваиваешься, начинаешь зарабатывать очки: благодаря странной симпатии ATV к тяжелому транспорту занос в повороте по очкам равноценен комбинации из пяти трюков на квадроцикле.

Песчаная Блоха: Багги весит меньше внедорожника, и повороты даются ему проще, но, как следствие, под управлением неопытных водителей его легко переворачивает. В ходе игры можно менять внедорожник на багги и наоборот — мы всегда выбирали багги.

Квадроцикл — настоящая звезда

Вы должны бороться за справедливость в мире, погрязшем в войне двух империй

Похоже, добрая часть действия происходит на крышах многоуровневых парковок

ИЗДАТЕЛЬ SEGA | РАЗРАБОТЧИК NEVERLAND | САЙТ UK.PLAYSTATION.COM

SHINING FORCE EXA

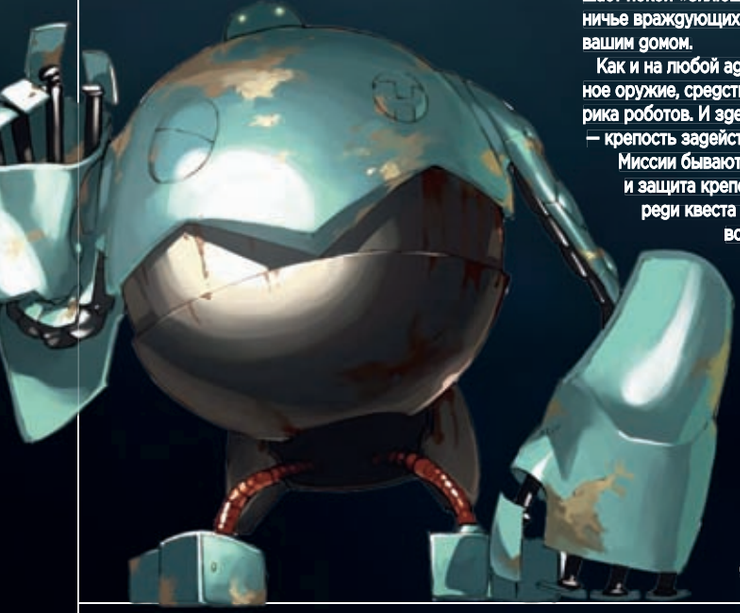
ЭЙ! БРОСЬТЕ ВАШУ FINAL FANTASY И СМОТРИТЕ СЮДА!

Final Fantasy XII еще не запылилась на магазинных полках, и разработчикам RPG придется попотеть, чтобы убедить машущих мечами геймеров хотя бы задуматься об иных ролевых забавах, нежели приключения Пенело сотоварищи.

Но новая игра от Sega в серии Shining Force наконец-то сможет отвлечь от мира Ивалис.

Действие SF EXA, вольного сиквела Shining Force Neo 2005 года, происходит в погрязшем в бесконечных войнах мире людей и демонов. Четыре искателя приключений, каждый со своей целью, отправляются на поиски священного меча «Сияющая Сила». Жители Северной Империи и Огненной Страны кромсают друг друга, а весь остальной мир уже стал просто воспоминанием, и только тот, в чьих руках окажется «Сияющая Сила», сможет — во благо или во зло — поставить точку в затянувшейся войне.

В поисках меча вы управляете либо Тома, ревностным воином с храбрым сердцем, либо хладнокровной и осторожной чародейкой Сириллой.



ФОРТ СИЛЕН!

Действие разворачивается вокруг классического концепта аниме: магического замка. Когда ваша компания нарушает покой «Сияющей Силы», расположенная на пограничье враждующих империй Крепость Гео становится вашим домом.

Как и на любой адвенчурной базе, тут есть первосортное оружие, средства магической обороны и даже фабрика роботов. И здесь действительно самое сердце SF — крепость задействована в каждом аспекте игры.

Миссии бывают двух видов: выполнение квестов и защита крепости от вражеских атак. Если посреди квеста вы оказываетесь при смерти, возвращайтесь в Гео подлечиться, поменять снаряжение или команду, а потом — снова на то же место.

По ходу игры можно совершенствовать крепость — строить жилые и прочие здания, развивать торговлю и, самое главное, обзаводиться большими и толстыми стволами.

Все для того, чтобы превратить Гео в настоящий фэнтезийный город со своим населением. Как — зависит от вас. Например, если решите заняться жилищным вопросом, крепко подружитесь с товарищами по команде, которые в благодарность задарят вас амуницией и пригласят своих друзей присоединиться к вашему делу.

Обезьяны с роботами? Да еще и дерутся вместе? Только в Shining Force

Любители Shining Force будут рады узнать, что EXA не только заимствовала у предшественницы систему боев в реальном времени, но и расправилась с проблемами и досадными моментами Neo, а геймплей стал более гладким.

Больший контроль над ИИ в вашей команде — одно из лучших новшеств Shining Force. В отличие от предыдущих игр, здесь можно определять тактику спутников в зависимости от предметов, которыми вы их экипируете.

Например, если вы дадите эльфийской лучнице Мобель предмет «волшебный стрелок», она будет отступать в бою, чтобы зарядить магические стрелы. А появится у эльфийки предмет «заботливый стрелок» — она станет лечить как Святой Пантелеймон.

ЗАКОМБИМСЯ, БРАТЬЯ И СЕСТРЫ!

В ответ на всеобщие жалобы — мол, битвы в Neo часто сводились к кнопкопобоищу — разработчики Neverland ввели оружие с уникальными комбинациями и финальными спецдвижениями, которые вызываются последовательными нажатиями на кнопки.

И это тоже здорово — потому что сражаться придется со стаями врагов, налетающими на вас как пчелы на мед, и чтобы получить удовольствие от уничтожения этих гадов, надо будет поработать над стилем боя.

СИСТЕМА БОЯ

Подробности спасения мира

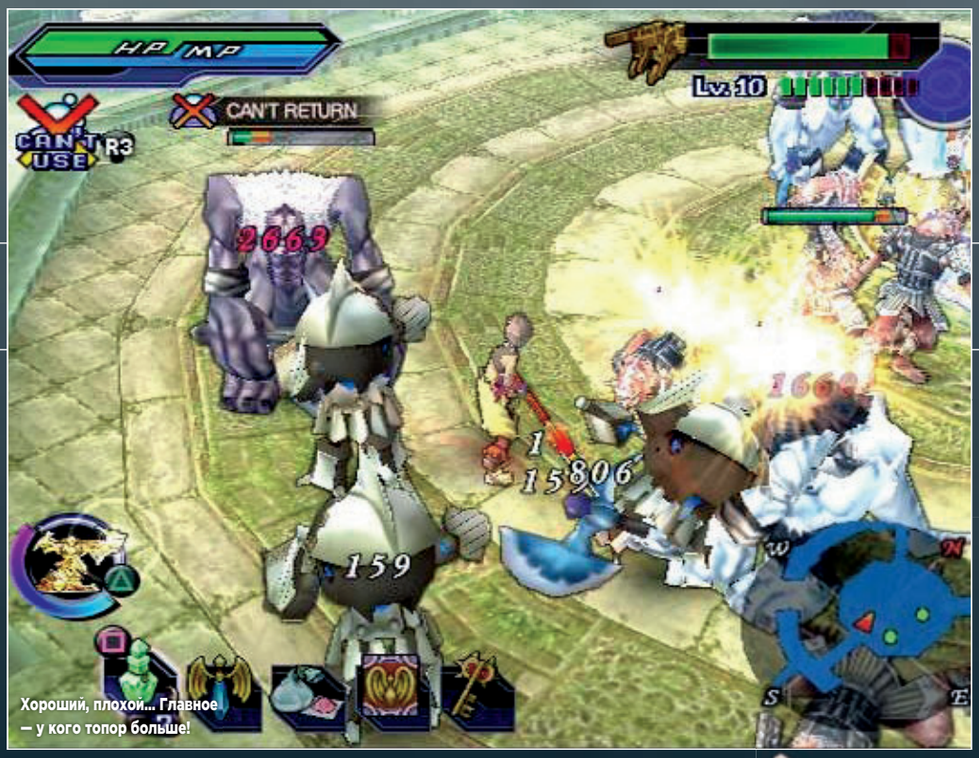
Сражения не пошаговые и не вызывают новый экран. Вы просто заходите к врагам и начинаете их мочить.

Чтобы наложить заклинание, сначала привяжите его к △. Сила заклинания определяется его уровнем, а уровень можно поднять при помощи Power Art.

Нажмите ⊗ для базовой атаки, зажмите ⊗, чтобы исполнить комбо, и еще раз нажмите ⊗ для спецдвижения, зависящего от вашего оружия.

Ваш арсенал включает в себя мечи, топоры, луки и даже книги магии. Заклинания — элегантные и логичные — могут накладывать только маги.

Каждая битва — побоище, и зачастую в хаосе вы будете терять из виду своего персонажа. Очередные прятки «Найди Сириллу»...



Хороший, плохой... Главное — у кого топор больше!

ВСТРЕЧАЙТЕ КОМАНДУ

Два играбельных персонажа

СИРИЛЛА
Таинственная и невозмутимая Сирилла — эрудированный историк и маг. У этой уроженки столицы Северной Империи гораздо более обоснованный взгляд на мир, нежели у Тома

ТОМА
Герой SF EXA Тома — вспыльчивый экстраверт. Он вырос среди кочевников и поэтому не сразу понимает, почему воюют Северная Империя и Огненная Страна

Усовершенствована и система повышения уровня — помимо очков опыта есть Power Art: это продолжение Neo'вской идеи Force Art позволяет кастомизировать героев Тома и Сириллу.

Работает все по аналогии со сферической решеткой Final Fantasy. Вы собираете мифрил, который в крепости Гео превращается в Power Art, — а Power Art вы тратите на апгрейд свойств и способностей персонажа.

Если использовать Power Art разумно, можно даже подровнять отстающие показатели персонажа. Акцент в SF EXA сделан на возможности развития вашего героя таким, каким вы хотите его видеть, целый мир подгоняется именно под ваш боевой стиль.

УБИЙСТВЕННАЯ ОДЕЖКА

Согласно моде RPG в мире EXA сотни всевозможных вариантов брони, оружия и одежды. Все это не только влияет на показатели персонажа — амуниция меняет и его внешность. И поскольку оружие и броню можно делать вручную, если вам удастся заманить в Гео кузнеца, вы сможете многие часы весело трудиться над экипировкой и стилем игровой вселенной.

Похоже, грядет замечательная экшен-RPG, а со всеми возможностями кастомизации, которые она сулит, без SF EXA ваша коллекция ролевых игр для PS2 явно будет неполной. Sega хвастается, что в игре 40 часов чистого геймплея (и это без сайдквестов и множества сюжетных путей!), так что SF EXA вполне может урвать добрый ломоть времени, которое вы проводите за Final Fantasy. И, судя по тому, что мы видели, вы об этом не пожалеете. ■

monitor PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ДВА ФАКТА — разработчики учли, что не понравилось народу в первой игре, и добавили новые идеи — означают, что у EXA все шансы зажечь покруче перчика чили.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ ATARI | РАЗРАБОТЧИК NAMCO BANDAI | САЙТ WWW.NARUTO.COM

NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

ЛЕГЕНДА НАЧИНАЕТ НАПРЯГАТЬ ВСЕХ, КРОМЕ САМЫХ ВЕРНЫХ ФАНАТОВ

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ БЕТА ТЕСТ

Ну кто не любит ниндзя? Благодаря мэйнстримовым фильмам о боевых искусствах типа «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», «Герой» и «Дом летающих кинжалов» они взлетели на верхушку дерева поп-культуры и угрожают надрать задницу всякому, у кого достанет ума полезть следом. С ними ли асоциальный блондин в спортивном костюме и с прической панка?

Сейчас у нас неоднозначные впечатления от Naruto. Мы прорубились в почти готовую версию Uzumaki Chronicles, последнюю в этой мегасерии аниме, и раскопали целые залежи равновесных плюсов и минусов.

На первый взгляд это симпатичный, хотя и однообразный, файтер от третьего лица в стиле Mortal Combat: Shaolin Monks. Врезать рукой, вмазать ногой, добавить острым как бритва оружием и так далее. Но перед нами гораздо большее — клад для фанатов телесериала, по мотивам которого создавалась эта игра.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: НАРУТО

Если вы знакомы с мультиком (его, кстати, планируют показать на канале Jetix), вы знаете, что Наруто — мальчик, который учится на ниндзя.

Родился Наруто при весьма загадочных обстоятельствах, но это полбеды: он пешком под стол ходил, а в его теле уже томился злобный демон-лис о девяти хвостах.

У Naruto богатейшая история (которая берет начало с манги 1999 года), так что знакомиться с сериалом — и с игрой — можно очень и очень долго.

Фанаты сериала не нарадуются аутентичности игры — именно достоверность сделает Uzumaki Chronicles их фаворитом. Персонажи очень точно повторяют стиль мультика; Uzumaki Chronicles лопается от забавных второстепенных ролей. Какаси, Саске, Неджи — все при деле.

Основной сюжет строится на миссиях. Играя за Наруто, вы идете в деревню, получаете задание и пускаетесь в странствия, чтобы его выполнить. Есть и нудные квесты — защитить повозки с добром, — и реально интересные — например, рекламировать магазины, победив врагов тамошним оружием.

Но, похоже, разнообразие застряло на этапе идей. Каждая выполненная нами миссия — безотносительно к ее цели — состояла из серии небольших стычек между яростными ниндзя и мужеподобными дамочками.

В локациях нечего или почти нечего исследовать и нет никакой возможности поднять уровень Наруто на манер RPG либо кастомизировать способности персонажа. Остается

Вы ходите по городкам, получая и выполняя миссии

КРАДУЩИЙСЯ ТИГР, ЗАТАИВШИЙСЯ ТРАНСВЕСТИТ

Днем – Наруто, вечером – Нора

Одно из самых странных действий вашего персонажа — техника отвлечения. Одновременное нажатие на R1 и R2 заставляет Наруто исполнить секси-джутсу — превратиться в грудастую красотку и ошеломить врагов. Честно говоря, нас это тоже ошеломило — в плохом смысле.

Это теневые клоны Наруто, а не просто пара гопников

Среди ваших многочисленных врагов — дамочки-ниндзя

Наш герой Наруто такой напористый (читать: напряжный)!

просто собирать Virtue, чтобы удлинять линейки здоровья и специальных способностей, и деньги (нужно же отовариваться спецпредметами в городе).

КУН-ФУ КАКОЕ-ТО

Но в настоящей драке Naruto: Uzumaki Chronicles есть чем похвастаться. Комбо и спецатаки — само собой: еще ваш герой использует силу своего девятихвостого демонического лиса или ненадолго призывает в бою помощника.

Вы играете за Наруто, но можете воспользоваться спецдвижениями призванного персонажа — это помогает преодолеть определенные препятствия или победить некоторых врагов гораздо быстрее.

Увы, разработчик забил на возможность включить в игру нормальный режим кооперации, который стал бы настоящим подарком. Конечно, вам будет чем заняться и в одиночку — вы даже можете отыскать фрагменты древнего блюда и монеты, дабы улучшить характеристики персонажа, — но мы бы так обрадовались хоть какому-нибудь варианту мультиплеера.

Окажись он в игре, мы смотрели бы в будущее отважного бойца с чуть большим энтузиазмом. А так — судя по первым впечатлениям — не тянет Наруто на легендарного ниндзя PS2. ■

monitor PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ЛЮБИТЕ NARUTO и вообще аниме? Торга поиграть стоит. Но если японские мультики вас не возбуждают, можете забыть об игре прямо сейчас.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

Лучшее в игре — яркие эпизоды схваток

ЛУЧШИЕ НИНДЗЯ

Три лучших сюрикенщика PS2 по нашей версии

I-Ninja (из I-Ninja)
Пусть вас не вводит в заблуждение внешность ниндзя — это всего лишь милая нелепица. Он знает, как сделать больно.

Рикимару (из Tenchu)
Крутейший ниндзя лучшей стелс-серии из всех, которые когда-либо украшали PlayStation, — и точка. Позор, что его с нами больше нет.

Серый Лис (из Metal Gear Solid 2)
Может, Серый Лис а-ка Киборг-Ниндзя и бешеный — но из-за этого он опасен вдвойне.

Гляньте-ка! Это ведь Юля Волкова из «Тату»! Да, нет же! Это Лена Темникова из «Серебра»!

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ
НОВЫЕ СКРИНШОТЫ

ИЗДАТЕЛЬ PLAYLOGIC | РАЗРАБОТЧИК HYDRAVISION | САЙТ WWW.PLAYLOGICINTERNATIONAL.COM

OBSCURE 2

МОЙ УЧИТЕЛЬ – ИНОПЛАНЕТЯНИН. СТОПУДОВО!

Когда голливудский тяжеловес и большой спец по ужастикам Роберт Родригез и сценарист «Крика» Кевин Вильямсон объединили усилия в работе над молодежным фантастическим триллером 1998 года «Факультет» — сказкой об инопланетных похитителях тел, принявших вид преподов американского колледжа, — самым удивительным в этом довольно предсказуемом фильме стало то, что в нагрузку к нему не вышло игры.

Учителя из космоса? Непонятые подростки-бунтари? Изрядная доза паранойи? Этот отличный игровой бифштекс требовалось только подать на стол.

Каков на вкус survival horror с тинейджерами, не знал никто, пока в 2004 году на PS2 не вышла ObsCure, заимствовавшая сюжет «Факультета». Персонажи, перемещенные в мир а-ля Resident Evil с видом от третьего лица, противостояли шайке демонов, страшащихся света. Система управления в ней была рассчитана на двух игроков и позволяла в любой момент заменить вашего напарника, управляемого искусственным интеллектом, на того, кто садился рядом и брал в руки второй контроллер. Потом уже любой игрок мог отойти попить чайку, а тем временем его персонажем продолжал управлять компьютер — show must go on!

Кроме того, по мере прохождения игры вам открывался доступ к другим персонажам. ObsCure представляла собой оригинальную интерпретацию формулы survival horror, приправленную стадным чувством и детским юмором «Факультета».

ТУСОВКА ПАНИКУЕТ

Игра начиналась довольно многообещающе — вы управляли старшеклассником-крепышом Кенни Мэтьюсом и гнались за вором из раздевалки вплоть до собственного загадочного исчезновения.

Дальше все шло по списку клише survival horror из крайне неестественных диалогов и головоломок, которые либо были вопиюще просты, либо вообще не имели никакого смысла.

Кислота, которую вы искали, не могла прожечь бумажный стаканчик, зато легко расправлялась с мощным дверным замком. Тем не менее обстановка колледжа придавала ObsCure новизны. Игра вышла настолько американски-тинейджерской, что издатель убедил группу Sum 41 дать разрешение включить в саундтрек жутковатую скейт-роковую песню "Still Waiting".

Одно из тех ошеломительных зрелищ, что встретятся вам в игре

ObsCure как будто переносила вас в кошмарный эпизод из Buffy The Vampire Slayer — на каждом углу вас поджидала всякая мерзость, которая только и ждала, чтобы выскочить и с чавканьем отгрызть в вам что-нибудь.

ОПАСНЫЙ КАМПУС

Два года минуло с тех пор, как темные уголки Лифмора облюбовали демоны, а шестеро борющихся за жизнь одноклассников так и не додумались до элементарного: свихнувшийся директор нагло эксплуатировал мерзких

Наши герои разбираются с кем-то из представителей секс-меньшинств

Видимо, американские ученики могут позволить себе такие наладонники

Когда вы сражаетесь с демонами, которые боятся света, оружием становятся фонари

тварей из зловещих измерений, чтобы помешать ученикам дожить до выпускного.

Школьная жизнь должна быть яркой смесью сексуальных и образовательных процессов в перемежку с попойками, но у наших героев с самого начала все пошло наперекосяк. Да-да, совсем скоро зловеще-прекрасные цветы, которыми зарос кампус Фолкрика, докажут, что они — нечто гораздо большее, нежели декорации для вступительного ролика.

Сюрприз! На самом деле это инопланетяне, или демоны, или демоны-инопланетяне, или что-то в этом духе. Вместе с ними добавьте в сценарий коллективные блуждания и решение головоломок, драки, в которых сгодится все, что можно найти в американском кампусе (например, бейсбольные биты и оружие), и, пожалуй, гитарную какафонию белых панков из среднего класса.

НОВАЯ КРОВЬ

ObsCure 2 — это ObsCure, которая перезагрузилась в новом учебном заведении. Здесь есть в точности все, что однажды уже стало всеобщим достоянием, — потому мы о нем и рассказали.

Освещение играет прежнюю роль, и вы наверняка будете второпях открывать окна или включать фонарь, чтобы защититься от нечисти. Задайтесь вопросом: как растения — наверное, самые солнцелюбивые создания на планете — умудряются жить в таких условиях? Правильно. Это не растения, а демоны/инопланетяне.

Молодежным ужастикам не надо блестящего сюжета, главное — напряженные моменты, миловидные герои, литры крови и чуток колкостей в диалогах.

Поэтому мы почти прощаем игре ксерокопированные фабулу и место действия — но с условием, что впредь не будет примелькавшихся головоломок, а еще со скидкой на то, что ребята из Hydravision помнят: залог успеха молодежного ужастика — адреналин, гэги и еще раз адреналин. Ну, и обнаженка. ■

monitor PlayStation 2 official magazine россия

ЗАЕЗЖЕННАЯ ПЛАСТИНКА. И все же если вам по душе испуг, от которого волосы дыбом, если вам нравится, как боятся крутые американские ребята — присмотритесь к ObsCure 2.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

ЭТО КАКАЯ-ТО ОЛДСКУЛЬНАЯ ВСТРЕЧА ВЫПУСКНИКОВ!

ОКНА РЕЗИДЕНЦИИ
Вот-вот в окно влетит сторожевой пес-зомби и испугает вас до смерти. Шутка! Это было 11 лет назад — первый классный пугач в Resident Evil. Со скриншотом выше у него ничего общего. В ObsCure 2 свет — ваш друг, и вид стеклянного окна, наоборот, должен успокаивать. Такая вот рокировочка в формуле хоррора (если эта формула вообще есть).

НИЧЕГО СЕБЕ МЕСТЕЧКО
Американским колледжам не нужно заморачиваться о том, что кроме государства их никто не финансирует, поэтому, судя по всему, они могут немного потратиться, чтобы закосить под какой-нибудь особняк близ Ракун-Сити из Resident Evil. Побродите с приятелем по колледжу, благоразумно прихватив с собой оружие.

ЭМО-ДЕВОЧКА
Таких симпампушек мы частенько видим то в метро, то подъезде собственного дома. В ObsCure 2, когда выясняется, что вдвоем убивать монстров легче, неприкаянная красотка составит достойную партию любому из пяти других персонажей. Уж что-что, а размозжить кому-нибудь башку ее не придется долго упрашивать, тем более что капли крови так клево смотрятся на ее полосатой кофточке.

Игра точно повторяет сюжет фильма и книги

ЗАМЕТКИ ДЛЯ СЕБЯ

Игра «Орден Феникса» во многом отличается от «Кубка Огня» для PS2. В ней нет квиддича, совместимости с Eye-Toy и возможности игры с союзниками. Квиддича и союзников нас лишили из-за того, что EA стремилась максимально приблизить игру к фильму, а в нем квиддич не играет заметной роли. На PSP можно будет сыграть вшестером друг против друга — игроки получат доступ не только к обычным персонажам, но и к Инспекционной бригаде, Люциусу Малфою и даже лорду Волдеморту.

PlayStation 2 Official Magazine Россия

НОВЫЕ СКРИНШОТЫ

Персонажи взрослеют, а игра, как и прежде, адресована детям

ОПЯТЬ НЕПРИЯТНОСТИ

В «Ордене Феникса» Гарри переходит на пятый курс Хогвартса. Угроза Волдеморта сейчас реальна как никогда. Да только вот не всех это беспокоит так, как Гарри и Дамблдора, — например, Корнелиуса Фаджа, министра магии, который отправляет в школу нового преподавателя защиты от темных сил, чтобы тот следил за учениками и директором. Как это ни грустно, назначенный министерством препод не способен научить школьников защищаться, поэтому Гарри и компания собирают так называемый Отряд Дамблдора, чтобы подготовиться к ожидающим их опасностям.

ИЗДАТЕЛЬ EA | **РАЗРАБОТЧИК** EA CHERTSEY | **САЙТ** WWW.ELECTRONICARTS.CO.UK

ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

ЭЛЛИ-ВЭЛЛИ, EA ПРИ ДЕЛЕ – СТРОИТ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ХОГВАРТС

Казалось бы, сделать очередную игру про Гарри Поттера для EA элементарно: берем сюжет следующего фильма, прибавляем к нему квиддич, разбрасываем по замку и окрестностям драже разных вкусов и — вуаля — все счастливы, особенно банкиры Дж.К. Роулинг. Но реальность редко оказывается настолько проста, особенно для такой популярной темы, как Гарри Поттер; и «Орден Феникса» поставил перед EA несколько любопытных проблем. Главная из них — возрастная группа, на которую будет рассчитана игра. Все 10 лет, с момента выхода первой книги, поклонники Гарри Поттера становились старше и умнее. Дети 1997 г. сейчас стали подростками, что заметно по изменениям настроения фильмов и книг. Естественно, это надо отразить и в новой части игры, которая выпускается вот уже шесть лет.

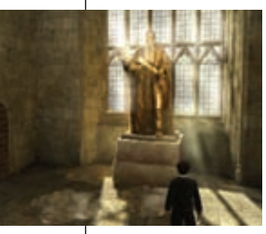
Джастин Маннинг, продюсер «Ордена», отлично понимает это и считает, что можно сделать игру и фильм ближе друг другу, тем самым передав изменения стиля и сюжета. Он полагает, что с точки зрения искусства «Орден Феникса» — «самый удачный вариант мира Гарри Поттера». Однако в том, что касается содержания игры, версия для PS2 будет «адресована нашим основным потребителям — детям 8—14 лет».

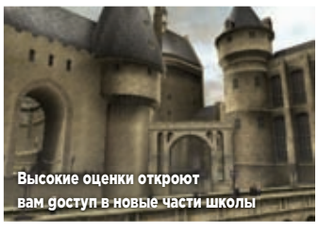
ПОЛУПУСТОЙ КЛАСС

Может быть, сложность и смысловое наполнение игры изменятся незначительно, но Маннинг обещает, что EA даст поклонникам Гарри Поттера то, что они всегда хотели — интерактивный Хогвартс, по которому можно гулять. Теперь магическая школа — не просто фон, на котором происходит действие. Вы сможете почувствовать себя настоящим учеником — ходить на занятия, общаться с одноклассниками и играть в игры. Используя планы, предоставленные создателями фильма, EA строит Хогвартс, нескончаемый лабиринт, полный магических чудес, — именно тот, который покорил воображение фанатов вселенной Гарри Поттера. В его магических стенах вы сможете перепробовать множество мини-игр, включая Волшебные Шахматы и плюй-камни. Еще вы сможете попробовать силы в сдаче СОВ (магических экзаменов), хорошие оценки на которых откроют для вас новые части школы.

Конечно, все это просто дополнительные занятия, которые развлекают вас между задачами основной сюжетной линии. В них вы управляете не только Гарри, но и вспомогательными персонажами — Дамблдором, Сириусом Блэком, Фредом и Джорджем — благодаря чему можете оказываться в самой гуще основных событий сюжета книги или фильма.

Конечно, под маркой Гарри Поттера можно скрыть и пустышку — она все равно станет бестселлером в июле, когда одновременно выйдут игра и фильм. Поэтому особенно приятно знать, что EA продолжает прислушиваться к поклонникам Гарри Поттера и совершенствовать игру. ■





Высокие оценки откроют вам доступ в новые части школы

Для игрового Хогвартса использовались чертежи и планы из фильма

monitor — PlayStation 2 Official Magazine Россия

ПОЛНОСТЬЮ ИНТЕРАКТИВНЫЙ Хогвартс — это чудесная мысль, но было бы лучше, если бы EA отразила развитие Гарри как персонажа игры, предназначенной для более взрослой аудитории.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ ATLUS | РАЗРАБОТЧИК VANILLAWARE | САЙТ WWW.ATLUS.COM/ODINSPHERE

ODIN SPHERE

PlayStation 2 Official Magazine Россия
НОВЫЕ СКРИНШОТЫ

«НАША СУДЬБА»? ПОСМОТРИМ...

Odin Sphere — неофициальный сиквел Princess Crown, вышедшей в 1997 году на Sega Saturn. Пока дожидались, рак на горе свистнул, но релиз Odin Sphere дал понять, что японские компании, наконец, прислушались к мнению фанов и стали экспортировать на Запад замечательные игры.

Эта — прекрасна. Аппетитна — аж слюнки текут. Уже один задний план можно в рамку и в Лувр — в соседи к Моне Лизе. Разработчик Vanillaware хвастается, что каждая отдельная локация, каждый персонаж тщательно прорисованы и раскрашены вручную — и это заметно.

В средневековом мире, полном скандинавских легенд, древний артефакт разрушает королевство Валентайн, и между людьми и феями (не смейтесь, у них есть мечи) вспыхивает война за эту апокалиптическую штучку.

Представляем короля демонов Одина, который полон решимости уничтожить все и вся на своем пути к артефакту. Он, похоже, не помнит древнего пророчества, согласно которому его действия приведут к Армагеддону. Тьфу!

Вы видите происходящее глазами пятерых персонажей. У каждого свое несчастье. Старшую сестру главной героини, Гвендолин, принцессы валькирий и по совместительству дочери Одина, недавно убили, и теперь она мстит, заодно надеясь в сражениях за отца снискать его любовь.

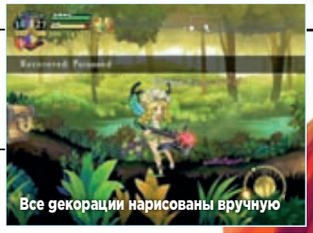
ФЕИН РАЙ

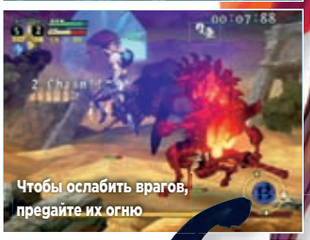
Ей помогает Вельвет (принцесса, бежавшая в леса после того, как уничтожили ее королевство), Корнелиус (влюбленный в Вельвет принц, превратившийся в монстра), Мерседес (не машина, а юная королева) и Озмунд (рыцарь-киллер, обученный убивать все, что видит).

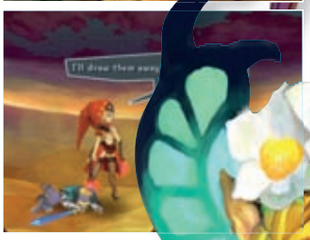
OS нарушает нормы современных ролевых игр. Сражения в этом двумерном сайд-скроллере происходят не пошагово, а в реальном времени. Впрочем, вам все равно предстоит пробиваться сквозь орды врагов и валить изумительно огромных боссов. В конце каждого акта, из которых состоит игра, вам начисляются очки за время прохождения, убитых врагов и качество боя. Чем больше очков, тем больше можно открыть всякой всячины.

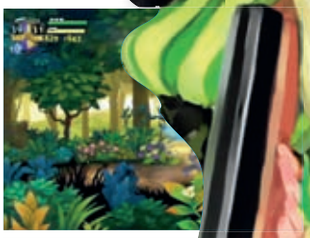
Материальное действие в игре дополняется множеством заклинаний, а у копья Гвендолин есть полезная особенность — оно поглощает Фозоны (души мертвых), а вы используете их энергию, чтобы пополнять линейку магии или повышать уровень копья.

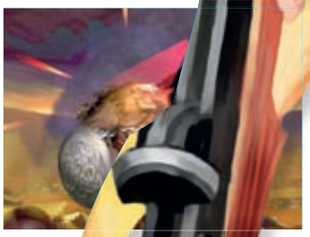
Со всеми своими сайдквестами, мини-играми и заклинаниями-«открывашками» OS выглядит как большой слиток превосходного RPG-золота. ■


Все декорации нарисованы вручную


Чтобы ослабить врагов, предайте их огню







Кулинария — возможность состряпать новые заклинания

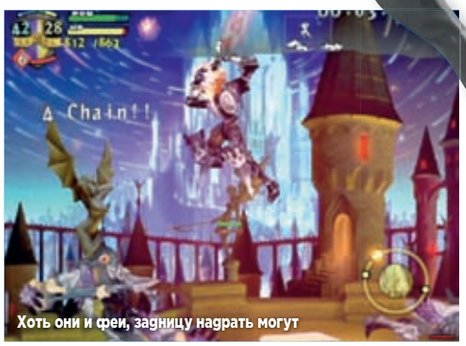
monitor PlayStation 2 Official Magazine Россия

ПРЕКРАСНАЯ ГРАФИКА, эпический сюжет, яркие заклинания: идеальная формула убийственной ролевой игры. А со сражениями в реальном времени она гораздо привлечь не только хардкорных RPG-шников.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

Не подпалите чулочки заклинанием!



Хоть они и феи, задницу надрать могут

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

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

для PSP

СВЕЖАЯ КРОВЬ ДЛЯ НЕТЛЕННОЙ КЛАССИКИ

Сначала немного истории. Вообще-то десятая игра из серии Castlevania уже существует — это Demon Castle Dracula X Rondo of Blood, но она была выпущена только для PC в Японии и для SNES на Западе.

Потом, в 1997-м, о Rondo of Blood шла речь в Castlevania: Symphony of the Night. Тамошний финальный поединок с Дракулой стал основой первого уровня.

Запутались? Ну и забейте. Самое главное вот что: Rondo of Blood была переделана в 3D и этой осенью выходит для PSP под названием Castlevania: The Dracula X Chronicles.

Вкратце о сюжете. Нам предлагается ранее неизвестная история о том, как один из членов семейства Бельмонт (клан, вокруг которого строится весь цикл) активно противодействует Дракуле, похитившему его подружку. А «хроники» появились в названии потому, что игр на UMD будет несколько.

Конечно, самое привлекательное — прекрасная графика этой инкарнации Rondo, с высочайшем уровнем прорисовки и использованием всех возможностей PSP. На наш взгляд, это самая красивая игра из цикла Castlevania.

Кроме того, на диске ожидается и оригинальная PC-версия Rondo — будет с чем поразвлечься, когда вы пройдете римейк.

И дополнительно вы сможете открыть еще и Symphony of the Night. Для сравнения: если бы вы попытались сейчас купить ограниченный выпуск SON для PSOne, это обошлось бы вам в весьма кругленькую сумму. Так что все очень неплохо.

ОТКУДА ЧТО БЕРЕТСЯ

Продюсер Коджи Игараши трудится над этим циклом со времен SON, в разработке которой он участвовал лично. Вместе с ним возрождению Rondo помогали дизайнер персонажей Symphony Аями Коджима и композитор Мичиру Ямане. Кстати, его музыка оказалась так хороша, что даже вышла отдельным диском к Limited Edition.

Игараши — страстный приверженец 2D. В его планы входит представить совершенно новые истории из цикла Castlevania для PSP — если Chronicles хорошо приживутся.

Основная разница между Chronicles и последними римейками Castlevania в том, что в первых отсутствуют элементы RPG.

Так, не нужно прокачивать персонажа, чтобы он научился двойным прыжкам или превращению в волка (это поможет пролезать в небольшие проходы). Вы все это умеете с самого начала.

ПОВЕЛИТЕЛЬ МОНИТОРА

Chronicles — это Castlevania до появления новой системы навыков и умений, так что геймплей здесь простой и понятный. Самый ценный навык — умение ловко управляться с кнутом и мечом.

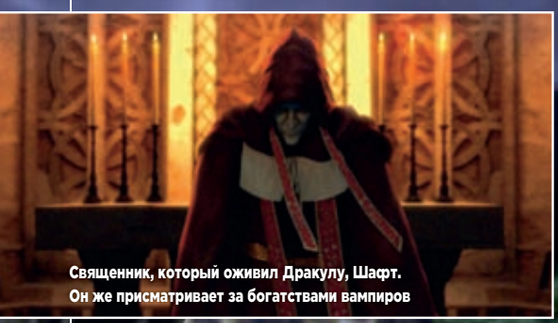
Но не заблуждайтесь. Обманчивая простота игры не означает, что вас ждет сплошное кровавое мочилово — с беготней по лестницам в качестве разнообразия. Вам жизненно необходимо исследовать замок и запомнить, что где находится, — иначе можно с легкостью заблудиться, а враги не дремлют и их количество постоянно растет.

Как положено в Castlevania, от умирающих врагов остаются сердечки, которые также будут попадаться в канделябрах. Почему? По дизайнерскому замыслу — других причин мы не видим. Сердечки можно использовать для зарядки оружия — метательных ножей, например. Или в Crush-атаке, при которой вы сочетаете запас энергии и особые движения, несущие всему живому на экране смерть и прочие неприятности.

В целом, от этой подборки игр определенно веет ветром истории, но, как нам кажется, возражений это не вызовет. С одной стороны, игра рассчитана на новичков, а с другой — закаленные игроки могут вернуться на 10 уровней оригинального Rondo.

Ну и, конечно, очень приятно снова видеть этот цикл в 2D, а то провальные попытки сделать Castlevania для PS2 трехмерной чуть не отбили у нас охоту к битвам с вампирами. Хорошо, что только «чуть».

PlayStation 2 official magazine россия — первый взгляд



Священник, который оживил Дракулу, Шафт. Он же присматривает за богатствами вампиров

monitor — PlayStation 2 official magazine россия

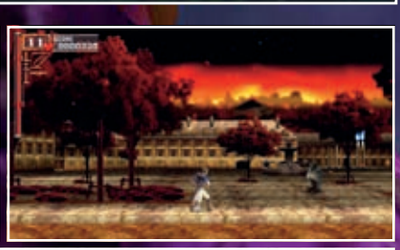
ТРИ КЛАССИЧЕСКИХ ИГРЫ Castlevania на одном диске? На полном серьезе. Вы просто обязана заполучить их для своей PSP, даже если не знакомы с этим циклом.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

«Я знаю вас, сэр! Вы из Фантастической Четверки!»

Если бы все враги атаковали по прописанным маршрутам, мы бы вывели нечисть в нашем городе



Метательные топоры наносят больший урон, но летят по дуге, поэтому неудобны в ближнем бою

ХРОНИКИ: КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Вы еще не знакомы с семейкой, которой не повезло сражаться с повелителем вампиров каждые 100 лет? Предлагаем новичкам путеводитель по Dracula X.

ПРИВЕТ, ВАМПИРЫ

1792 год. Темный священник оживил Дракулу. Тот, вспомнив о своей зловещей сущности и древней вендетте с семьей Бельмонт, начал новую нежизнь с того, что сжег дотла деревню 19-летнего Рихтера Бельмонта. А на тот случай, если вдруг Рихтер обидится на это недостаточно сильно, Дракула еще и похитил девушку Рихтера, Анетт, и ее 12-летнюю сестренку Марию. Так что очередному отпрыску Бельмонтов придется проникнуть в замок Дракулы и набить ему морду. Можно поиграть и за Марию.

СТАРОЕ И НОВОЕ

Это действительно 3D-версия классической игры. Здесь нет навороченных последовательностей клавиш, так что в разборках со злодеями придется попотеть. Битвы с боссами тоже строятся по старой модели, но при этом обладают дополнительной глубиной, которую могут дать только три измерения. Так что расправа над врагом будет еще более зрелищной, чем раньше. А если вы не любите 3D (тогда что вы здесь делаете?), вам предлагают две старых 2D-версии, так что и ветеранам будет с чем развлечься.

МЫ ♥ ОРУЖИЕ

Здесь Рихтер демонстрирует применение оружия. Смотрите, он метает ножи в абсолютно безвредный столб. Это довольно неразумное поведение, потому что метательные ножи и топоры используют (ограниченный) запас сердец, которые вы получаете, убивая врагов. Еще сердца можно использовать в Crash-атаках. А он их на дерево тратит, дурень.

ИЗДАТЕЛЬ 2K GAMES | РАЗРАБОТЧИК STARBREEZE | САЙТ WWW.2KGAMES.COM/THEDARKNESS

THE DARKNESS

ДОРОГА В АД... И, МОЖЕТ БЫТЬ, ОБРАТНО

PlayStation 2 official magazine россия
БЕТА ТЕСТ

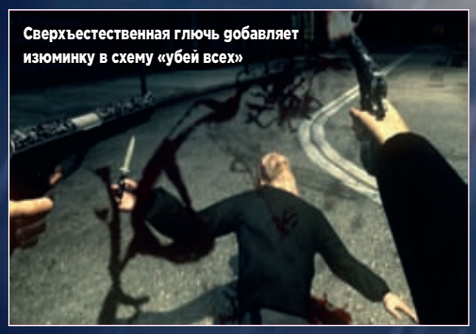
«Не детская игрушка» — отметили мы у себя в блокноте, наблюдая, как змееподобное чудовище вырывает из тела павшего противника еще трепещущее сердце и съедает его. «Определенно не детская игрушка!» — добавили мы, когда в следующую минуту демон, которого мы призвали, прыгнул на вполне живого противника и попытался обезглавить его ржавой пилой.

The Darkness — одна из самых кровавых и жестких игр для PS3, которые сейчас находятся в разработке. По сравнению с ней инопланетные ужасы Resistance и суровая война Call of Duty — невинные эпизоды «Саши и Маши». К тому же Starbreeze (известные отличной игрушкой Chronicles of Riddick для Xbox) использует визуальные возможности консоли на всю катушку. Так что нам светит максимально детализированное насилие.

Другими словами, этот как раз такой жесткий и кровавый шутер в жанре хоррор, которого мы с нетерпением ждем.

The Darkness сделана по мотивам одноименного комикса. Главный герой — Джеки Эстакадо, наемный убийца мафии, из несколько своеобразной семейки.

Понимаете ли в чем дело, в семье Джеки из поколения в поколение передается загадочное проклятие. Оно поражает всех мужчин, когда им исполняется 21 год. Что оно делает? На первом уровне игры Джеки подставил его босс, дядя Паули. Герой прячется на кладбище. Часы бьют полночь — и в голове Джеки начинает звучать странный голос, а из-под его плаща вырываются щупальца и разрывают его врагов на куски.


Сверхъестественная глючь добавляет изюминку в схему «убей всех»

УЖАС ПО НАСЛЕДСТВУ

Итак, Джеки исполнился 21 год — и он стал живой и разумной марионеткой Тьмы. И поверьте, в этом нет ничего от комедии. Таинственные силы зла наделят Джеки необычными способностями — что приходится как нельзя кстати, ведь он как раз поклялся отомстить дяде Паули.

Именно поэтому перед нами не просто средненький шутер от первого лица. Да, по сути, надо стандартно мочить плохих парней с большими пистолетами. Но вот змееобразные конечности, которые торчат из спины главного героя, придают игре особенный колорит.

Нажмите L1, чтобы войти в режим Тьмы — в нем вы можете пользоваться своими сверхъестественными способностями и оружием. Еще он дает возможность при помощи щупалец разведывать, что ждет впереди, хотя пока вы еще не умеете ими убивать. А надо бы — за вами по пятам идут «шестерки» мафии, а вас переполняет жажда мести.

А вот способность призывать простенького «дарклинга» у вас есть с самого начала. Ну а чем дальше — тем больше у вас будет способностей.

Режим Тьмы изрядно помогает вам и дает время на

Чтоб до завтра плитка в ванной была на месте, иначе сильно пожалеешь!

В трудную минуту можно призывать на помощь дарклинга

А вот это напоминает какие-то нездоровые новости про террористов

КРОВАВАЯ ИСТОРИЯ

Современная мафия и безликие солдаты Второй мировой в одной игре? Что за чертовщина здесь творится?

Видимо, для пущего разнообразия действие некоторых уровней The Darkness происходит в реальности ада. В это царство кошмаров Джеки затягивает Тьма. Там ему попадаются странного вида солдаты времен Второй мировой. Издатель 2K Games тщательно охраняет этот секрет, так что не ждите спойлеров — о том, по каким причинам Джеки затягивает в потусторонний мир, мы все узнаем только из самой игры. Пока утешайтесь тем, что не придется все время блуждать по бесконечным мрачным и грязным улицам.

«Однажды в моем такси ехала жуткая марионетка Тьмы»

предварительное планирование. Это полезно, потому что в бою ошибки обычно фатальны. Боеприпасы сильно ограничены, а Джеки еще любит стрелять с двух рук, поэтому драгоценные обоймы, которые вы находите, очень быстро кончаются.

Дарклинги весьма полезны в заварушках. Когда у вас кончаются пули, они становятся незаменимым подспорьем.

СОЗДАНИЯ ТЬМЫ

На более поздних этапах игры вы сможете убивать и пожирать врагов, используя силы Тьмы. А еще вы откроете новых, более продвинутых дарклингов, с уникальными способностями и индивидуальными характерами.

Жестокость без прикрас: полные возможности графики следующего поколения

Когда мы сами испытывали игрушку, то успели проникнуться глубоким уважением к этим милым созданиям. Они — отнюдь не жутковатое пушечное мясо; эти ребятки крайне полезны на отдельных уровнях игры.

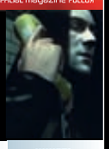
Они не только выгрызают куски из противников, но и способны указать вам правильный путь, поворачивать выключатели, до которых не дотянетесь вы сами, и открывать двери, запертые с другой стороны.

Не удивительно, что компания-разработчик Starbreeze посвятила этим созданиям особый мультиплеерный режим. Мы сами его еще не пробовали, но содержанием можем поделиться. В этом режиме вы играете за одного из дарклингов против виртуальных врагов.

А вот следующий момент может показаться новым словом в старой формуле. Создания Тьмы теряют здоровье в светлых зонах, так что в стандартную модель боя «всех убью — один останусь» добавляется новая тактика. Да, и мы уже сказали, что нам не терпится в это поиграть? ■

monitor PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ЭТО НЕ ПРОСТО вызывающий отвращение хоррор и не шутер на скорость реакции. Это — сочетание того и другого, что в итоге дает невероятно увлекательную игру.



ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

ГИГАНТСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ АНАРХИИ

Нелегальному иммигранту, чтобы выжить, нужны друзья. Так что вам придется их завести в GTA IV – если вы сможете оторваться от созерцания пейзажей.

Все к этому шло. Фото обложки Grand Theft Auto появилось в прессе декаду назад. На нем были изображены сверкающие нью-йоркские небоскребы, снятые с помощью объектива «рыбий глаз», и это был план на будущее для всей серии: фотографически точное изображение «Большого яблока».

Теперь, десять лет спустя, обещание выполнено. Наконец-то вы сможете бодрствовать в мегаполисе, который никогда не спит. Добро пожаловать в настоящий Liberty City.

Нью-Йорк всегда был прообразом предыдущих инкарнаций Liberty City, и, хотя некоторые фанаты могут быть удивлены, что игра туда возвращается, это совершенно логично. С начинкой PS3 у разработчиков появилась возможность воссоздать город на таком уровне реализма, который способен донести до вас его характер. И мало какой мегаполис мира может похвастаться таким характером, как Нью-Йорк.

Это бойцовый пес, который отказывается лезть в грязь, это котел культур, в котором вместе варятся люди разных цветов и национальностей. Это город, который на жуткую террористическую атаку отвечает постройкой новых, еще более высоких и сверкающих зданий.

И даже если вы там никогда не были, вы с ним знакомы благодаря работам таких режиссеров, как Мартин Скорсезе, Абель Феррара, Вуди Ален и Спайк Ли, или телесериалам вроде «Друзей», «CSI: Нью-Йорк» и «Секса в большом городе». И игра вовсю использует это ваше знание. У разработчика, Rockstar, штаб располагается в Нью-Йорке на протяжении последних пяти лет, и личный опыт местных жителей также нашел применение в игре.

Стоя на углу одной из улиц района Брокер, места, очень напоминающего Бруклин с его высокими зданиями, вы можете понаблюдать за горожанами, спешащими по своим делам.

В помещениях и на улице это самый впечатляющий Liberty City всех времен

ГОРОДСКАЯ ЖИЗНЬ

Вот идет один, курит сигарету. Докурив, он бросает бычок на землю исключительно реалистичным движением. Это мелкая деталь, но именно такие моменты позволяют понять, насколько серьезно Rockstar подходит к задаче вдохнуть жизнь в свою новую игру.

Толпы прибывают и убывают в соответствии со временем суток. Люди косятся на вас с подозрением. Продавцы хот-догов зазывают прохожих, а бомжи околачиваются в темных переулках, грея руки над кострами из мусора, разведенными в пустых, покрытых гарью бочках.

Анимация персонажей теперь полностью держится на физике, а не на скриптах: ноги действительно реагируют на контакт с землей, то есть если вы поднимаетесь на ступеньку, одна нога поднимется, а вторая будет стоять на асфальте, вместо того чтобы нелепо болтаться, пока ваш персонаж рывками движется наверх. Это очень помогает избавиться от ощущения нереальности происходящего.

Город выглядит потрясающе, а погодные эффекты и тщательно просчитываемые тени создают крайне реалистичные пейзажи. Желтые линии на дорогах стерты временем, металлические столбы торчат тут и там под странными углами, мусор валяется повсюду.

Интерьеры тоже значительно улучшены. Гостиная и кухня, которые мы видели, выглядят достаточно обжито, на диване случайно раскиданы подушки, а грязная старая мясорубка привинчена к столешнице.

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО БОЛЬШОЕ ЯБЛОКО

Уровень амбициозности этого проекта ушел безумно далеко от всех своих предшественников. В предыдущих играх серии GTA вам редко требовалось больше 10—15 минут, чтобы добраться из одного конца города в другой. На подобное путешествие по новому Liberty City

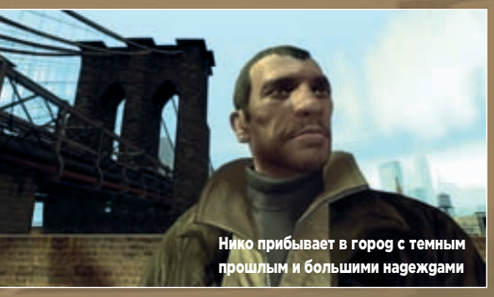
будьте готовы потратить как минимум час.

Четыре из пяти нью-йоркских районов нашли свое воплощение в игре. Бруклин стал Брокером, Квинс стал Дюксом, Бронкс — Боханом, а Манхеттен переименовался в Алгонквин.

Остров Стейтен не попал в игру, но это не имеет большого значения, так как: а) там происходило действие GTA III и б) вместо него вы получите кусок Нью-Джерси (или «Алдернея»).

Но поражает не только размер. Имеется полноценная транспортная инфраструктура, с поездами и автобусами, а под городом развернута запутанная сеть метро.

В этих декорациях вам предстоит поучаствовать в действе, которое, как и предыдущие игры серии, беззастенчиво заимствует свою основную идею из кино. Удивляет, однако, то, что вместо одного из многих гангстерских фильмов (вроде «Лица со шрамом» или «Ребят по соседству») разработчики в качестве донора использовали малоизвестный в России мультик «Американский хвост».


Нико прибывает в город с темным прошлым и большими надеждами

Как и Фивель Мышковиц, наш протагонист Нико Беллич прибыл в Liberty City из Восточной Европы с целью начать новую жизнь. В отличие от Фивеля, впрочем, он не мышь. «Беллич» означает «воинственный», и мрачное прошлое Нико подсказывает, что насилие ему не чуждо.

Он приехал в Liberty City, дабы пожить у своего кузена Романа, который теоретически воплощает в жизнь американскую мечту... но по прибытии Нико узнает, что Роман несколько приукрашивал действительность и его «большой бизнес» — на самом деле всего лишь пропахший никотином офис маленького таксомоторного парка.

Если вы ждете восхождения в духе Джона Готти, вы будете разочарованы, поскольку GTA VI не содержит очередного сюжета в духе «из грязи — в князи». История будет раскручиваться через ваши взаимоотношения с другими персонажами — так что это скорее «Клан Сопрано», чем «Короли Нью-Йорка».

Создание и поддержание отношений с другими людьми — ключевой аспект GTA IV. Целью разработчиков было освободить игрока от старой структуры миссий, дав вам возможность просто тусоваться с теми персонажами, которые вам нравятся, и миссии органично появляются из этих взаимоотношений. Вам наверняка потребуются друзья, когда мрачное прошлое Нико начнет напоминать о себе в середине игры.

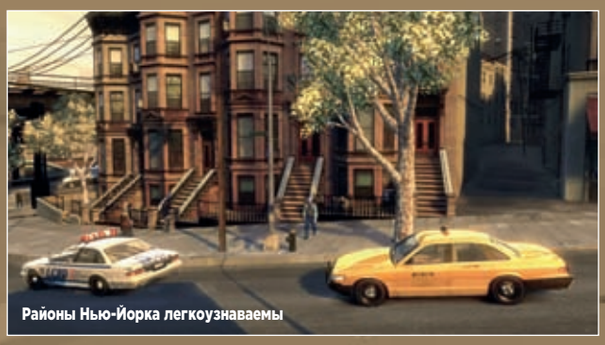
Ваш мобильный телефон стал важным инструментом, поскольку с его помощью вы впервые можете не только получать звонки, но и звонить сами. Мы пока не знаем, означает ли это, что вам периодически придется пополнять баланс.

Одна искра от этой пушки - и спортивный костюмчик сгорит

ЧЕСТНАЯ СВОБОДА

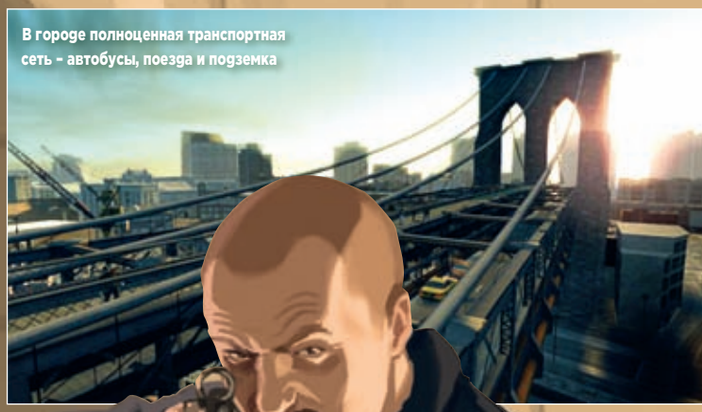
Нико около 35—40 лет, так что он старше, чем большинство главных героев предыдущих GTA, и его возраст дает о себе знать на протяжении всей игры.

К концу GTA: San Andreas, CJ начал больше напоминать Джеймса Бонда, нежели уличного мальчишку, со своими полетами на реактивном ранце и прочими радостями. В этот раз акцент делается на эмоциях, а не на добавлении тонны безумных средств передвижения — и некоторые из них были убраны. Сколь бы весело ни было прокатиться в катере на воздушной подушке по Гудзону, Rockstar все же за реализм.


Районы Нью-Йорка легкоузнаваемы

ВЕЛИКАЯ ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА

Серия GTA никогда не боялась метаться во времени. Попробуем разобраться.


В городе полноценная транспортная сеть – автобусы, поезда и подземка

Самолетов и реактивных ранцев не будет, ведь люди не летают с ними по городу. Вертолеты, однако, появятся точно, так что посмотреть на «Яблоко» с воздуха вам удастся.

ДВИЖОК

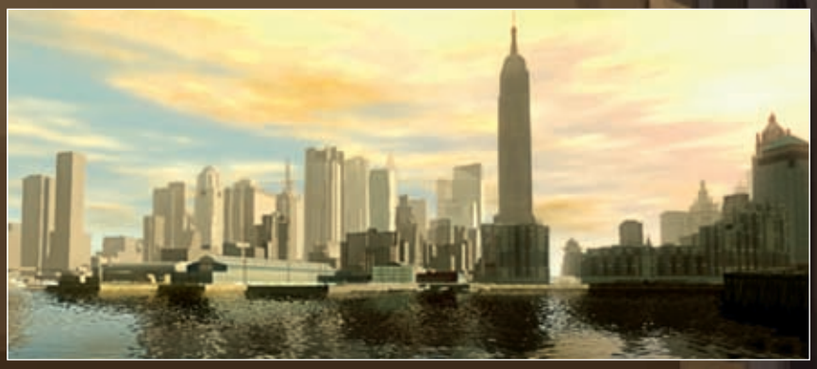
Все аспекты движка были подвергнуты модернизации: использование пушек и прицеливание совершенно изменилось, а управлять машинами стало легче.

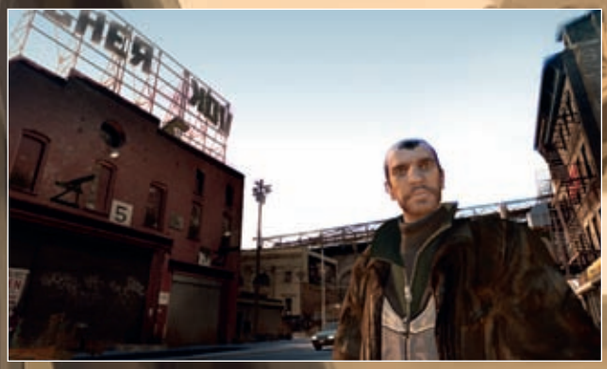
Теперь вполне можно ехать по улице, избегая раздражающих столкновений с другими участниками движения. Разумеется, это означает, что появился смысл вкладывать деньги в тюнинг своей машины.

Полиции стало больше, а арест теперь ведет к куда более неприятным последствиям, учитывая криминальное прошлое Нико и его статус нелегального иммигранта.

Но мы больше всего впечатлены акцентом на сюжете и личностях. Надеемся увидеть это во всей красе в октябре — месяце, в котором видеоигры, возможно, смогут, наконец, отпраздновать свое совершеннолетие.

Структура миссий более вольная, чем раньше





Кто это?
Дэн Хаузер — вице-президент Rockstar Games. Он живет в Нью-Йорке (фото сделано в августе 2004-го)

OPS2M Интервью

OPS2M: Как созрело решение вернуться в Liberty City?
Дэн Хаузер: Мы активно обсуждали возможные локации, но потом поняли: никто еще правильно не сделал Нью-Йорк, особенно мы. Мы здесь живем — ну, по крайней мере часть команды отсюда — у нас здесь есть исследователи на полной ставке, и достичь максимальной точности графики можно, только если кто-то знает город. Ну и к тому же все мы любим Нью-Йорк. Ребята из Шотландии (Rockstar North) все время нас навещают, так что всем этот город хорошо знаком. С точки зрения содержания мы можем привнести в игру такие аспекты жизни города, о которых мы бы только догадывались, если бы выбрали другую локацию. И понемногу пришло понимание того, что есть только одно место, которое мы можем сделать по-настоящему хорошо.

OPS2M: Каждая GTA на PS2 привносила что-то серьезно новое: свобода действий GTA III, исторический сеттинг Vice City и, наконец, огромные размеры San Andreas. В GTA IV новое — уровень детализации?
Д.Х.: Да, и точность. Точность — вторая вещь. И еще — ни с Vice City, ни с San Andreas мы не принимались делать дешевые миссии-дополнения. Но там были ограничения в плане того, что могла сделать машина, — сколько всего нового можно было придумать. В случае GTA IV мы вернулись к основам и, в общем, сделали все с нуля — так что да, вы по-прежнему получаете игру с миссиями в городе, но кроме этого все было переделано. Ну, например, как вы подкрадываетесь сзади к машине или как ощущается стрельба — мы всему придали глубину. Мы попытались сделать ее более стремительной и точной.

OPS2M: Учитывая, что вы вернулись к современности, мир теперь, очевидно, отличается от того, что было во времена GTA III. Ясно, что главная тема — бесконечная война с терроризмом. Вы спокойно шутите на эту тему?
Д.Х.: Я не знаю, шутим ли мы или по необходимости внедряем много этой темы в игру, но мы бы не смогли сделать GTA IV и не использовать этот аспект. Это часть жизни Нью-Йорка. Я уверен, что мы можем добавить немного сатиры на тему того, как люди реагируют на эту проблему и как она может быть причиной для ограничения вашей свободы. Я не хочу умалить память погибших, но то, как с помощью этой темы всеми манипулируют... Я думаю, это нам интересно.

OPS2M: Меняет ли более реалистичная графика ваш подход к геймплею? Есть ли что-то, что вам теперь делать некомфортно?
Д.Х.: Игра не пытается быть фотореалистичной, но ИИ должен соответствовать графике, иначе все развалится. Нам важно сделать так, чтобы игра была единым продуктом. Так что если вы вытащите пушку на улице и начнете палить, все с криками разбегутся. Такого рода вещей стало значительно больше, чем было раньше.

OPS2M: Учитывая размеры города, наверняка можно будет полетать по нему?
Д.Х.: Ну, самолетов не будет. Если бы мы дали им реалистичную скорость, можно было бы пролететь через весь город за три секунды, а, учитывая, что аэропорт всего один, это было бы просто глупо. Если вы тут поживете немного, вы заметите, что никто не летает над городом на самолетах, по очевидным причинам. Но вертолеты будут. Их много в Нью-Йорке, они часть этого города.

OPS2M: Насколько плотно будут населены улицы?
Д.Х.: Очень даже, надеемся. Все упирается в геймплей. Мы бы теоретически могли воссоздать нью-йоркские пробки на улицах, но в них играть неинтересно. В общем, идея в том, что все будет выглядеть значительно более населенным, чем раньше, но это не будет мешать игре.

OPS2M: Как вам понравилось делать игру для двух платформ — PS3 и Xbox?
Д.Х.: Это непросто.

OPS2M: С PS3 вы гарантированно получаете жесткий диск и привод Blu-ray, что решает проблемы с размером игры, а на Xbox 360 необязательно есть жесткий диск и все надо уместить на DVD. Это создает проблемы?
Д.Х.: Да. Честно говоря, мы еще не все эти загадки решили. Опять же, у нас есть огромное преимущество — наши парни в Сан-Диего, дико умные и работающие только на нас, но мы пока не завершили игру ни на одной [платформе]. Проблемы и у той и у другой. Мы все сделаем на обеих, но они имеют свои плюсы и минусы.

OPS2M: Будет поддержка датчика движения Sixaxis?
Д.Х.: Тоже еще не решено. Мы пока со всем этим добром ковыряемся. Если это не весело, то точно нет. Мы не делаем такие вещи только для того, чтобы написать об этом на коробке. Если мы придумаем что-нибудь хорошее, то тогда обязательно.

OPS2M: Как с онлайном?
Д.Х.: Да, обязательно. Но мы не будем MMORG'ом...

OPS2M: А ведь был такой слух, не так ли?
Д.Х.: Это был вздор. Причина, по которой это был вздор, в том, что, мне не кажется, все эти MMORG'и обеспечивают эффект присутствия. Это вроде... «Я эльф!» Нет, чувак, ты просто парень из Кента. Я это определяю за пять секунд. Что-то вроде костюмированной вечеринки. Но у нас будет выбор мультиплеерных режимов.

OPS2M: Можно будет настраивать своего персонажа, как в San Andreas?
Д.Х.: Нет.

OPS2M: Что так?
ДХ: Для разнообразия. Это было неплохо, но в этот раз из-за реализма физики было бы очень сложно реализовать такую вещь.

OPS2M: Учитывая уровень графического реализма, как вы будете такую же точность реализовывать в сюжете и в миссиях?
Д.Х.: Ну, кое-что просто в стиле повествования. Мы стараемся сделать все более натуральным. Персонажи более живые, и есть еще кое-что, о чем я вам пока не буду рассказывать.

*****

Зато мы расскажем. Вернемся в Брокер, где Нико карабкается на телефонный столб. Может, это для того, чтобы был лучше вид, но мы думаем, что он захочет забраться в окно второго этажа. Кстати, вы сможете заглядывать в окна. И точно, он достает пушку и влезает внутрь. Разумеется, вы не сможете залезть в любое строение — да и зачем вам это? — но переход с улицы внутрь помещения, как и обещано, происходит без заминки. Дом, похоже, пуст, и Нико пробегает по комнате, обшаривая интерьер перекрестьем прицела. Без возможности увидеть выстрелы трудно сказать, улучшилась ли система прицеливания, но Хаузер уверен, что да. Нико выбирается из дома и спускается в индустриальную зону Бруклина, известную как DUMBO (в игре — BOABO).

Здесь у нас с Нико появляется время на созерцание. Он подходит к берегу, автоматически ставит ногу на парапет, и вместе мы смотрим на местный эквивалент Ист-Ривера. В демке это место было выбрано из-за отличного вида. Небоскребы финансового квартала сверкают вдалеке. И тут мы понимаем, что нас потрясает — огромное пространство. Возможность прийти сюда в любое время и видеть этот отличный пейзаж. Даже без хитросплетенного сюжета этого огромного города вполне достаточно. Возможность исследовать его, жить в нем, запоминать географию. И тут происходит нечто... Нико достает телефон и звонит, договариваясь о встрече в доках. Он делает звонок, а не отвечает на него! Раньше вы рассчитывали, что вам кто-то позвонит, теперь вы сами заказываете музыку. Вы можете общаться с теми персонажами, которые вам нравятся. Ясно, что осложнений будет масса, но Хаузер не готов об этом говорить. Посмотрим, о чем готов...

OPS2M: Учитывая шумиху вокруг романтических похождений CJ в San Andreas, будет у Нико подружка? Пора бы играм поднимать эту тему...
Д.Х.: А они уже давно ее подняли [смеется]! Я не уверен... В этом [споре о Hot Coffee] раздражало то, что он отвлекал от факта — ведь мы сделали отличную игру, а все вдруг начинали говорить о том, что, по сути, являлось полной ерундой. Это огорчало, потому что на самом деле мы сделали игру, которая поставила мировой рекорд по продажам. Разве это не интереснее, чем весь этот бред? В Европе люди оказались более разумными и меньше времени уделяли подобным деталям, но здесь нас очень напрягали.
OPS2M: Но если вы начинаете делать более живых персонажей со сложными биографиями, романтика неизбежно должна быть.
Д.Х.: Ну, разумеется, будет. Должна быть, чтобы сюжет выглядел правдоподобно. Еще одна вещь — это то, что у вас есть работа — выполнение миссий и зарабатывание денег, а есть время отдыха. Мы стараемся дать игроку чем заняться в это время. Нам будет что показать людям.

OPS2M: Будет ли покупка недвижимости и строительство империи?
Д.Х.: Не очень. Нам кажется, что это интересно, но будет отвлекать от основной истории, если вдруг Нико станет магнатом со счетом в пять миллиардов. Игра скатывается в итоге к менеджменту предприятий, а это не так весело, по-моему, и делает сюжет абсурдным. Ну, вроде: я не буду это делать, у меня четыре миллиарда долларов. Вы не будете слушать парня, который просит поехать убрать его жену, или что он там будет от вас хотеть.

OPS2M: Как насчет возвращающихся персонажей?
Д.Х.: Могу прояснить: их практически не будет. Мы хотели, чтобы игра развивалась, чтобы персонажи развивались, а они не могут развиваться и оставаться такими же. Да и к тому же большинство героев, которые нам нравились, мертвы. Мы их разрабатывали под конкретные игровые миры, а сейчас мир другой, и мы хотели таких героев, которые смогут сосуществовать с ним.

OPS2M: Так что, все по-новому?
Д.Х.: Да, и нам кажется, что это естественно. Впрочем, мы вернули некоторые марки, так что фанаты GTA найдут что-то знакомое. Видите ли, когда вы гуляете по Нью-Йорку, вы видите тысячи и тысячи разных торговых марок, так что в игре есть сотни и сотни и сотни новых, но есть и кое-что из классики — Sprunk и прочие.

OPS2M: Можете нам рассказать, на кого похожи новые персонажи?
Д.Х.: Отвратительные ублюдки! Нет, самые разные. Приятные, отвратительные, разочарованные, оптимисты... мы хотим создать полный спектр человеческих эмоций. Разумеется, есть толпа преступников, но есть и иные способы знакомиться с окружающими. Честно говоря, главное отличие Нью-Йорка от Лондона состоит в том, что здесь, куда бы ты ни пошел, везде есть фрики. К тебе подходят лунатики и заводят разговор. Так что, делая обычных пешеходов естественными, нам пришлось придавать им оттенки безумства.

OPS2M: Откуда черпали вдохновение?
Д.Х.: Главное — мы не черпали его в кино. Разумеется, мы смотрим очень много фильмов, и трудно отрицать, что на твою работу оказывало влияние то, что тебе понравилось, но мы очень любим гангстерские фильмы, а в последние годы с ними было туго. Ну и поскольку мы движем видеоигры вперед, а также пытаемся двигать вперед наши методы работы над ними, я думаю, мы вышли из того периода, когда приоритетным было воссоздать атмосферу фильма. Мы пытались воссоздать атмосферу жизни [в Нью-Йорке]. Это нам интереснее. Проведя тут восемь или девять лет, нам кажется, что мы смогли это сделать не хуже кинематографистов.

OPS2M: Вы по-прежнему сатирически показываете мир?
Д.Х.: Да, разумеется, не стесняясь в средствах, безо всяких священных коров. Все американцы, которые работают над проектом, разделяют наши взгляды на жизнь. Иначе будет скучно. Первая игра выросла на сатире, и уж конечно GTA III — необходимо было дать ей индивидуальность. А индивидуальностью была, для начала, сатира на американское кино, потом на американское телевидение и понемногу мы дошли до сатиры на общество потребления.

OPS2M: Как вы думаете, с приходом приставок следующего поколения, не придется человечеству более серьезно воспринимать сатиру в таких играх, как GTA?
Д.Х.: Я не вправе говорить, что то, что мы делаем, столь важно. Я могу сказать, что я думаю: то, что я делаю, это хорошо, потому что иначе это делать бы не стоило, но я не скажу, что это важно. Пусть это решают другие. Надеюсь, что если у нас все получится — а должно, у нас очень талантливая команда — наша работа скажет все сама. Мы часто сталкиваемся с нападками на GTA. На самом деле это нападки на средство выражения. Поскольку игры относительно новое явление, происходит всякое «ну, нам не нравится насилие, или нам не нравится секс, или нам не нравится еще что-нибудь». Но вы это не услышите про голливудский фильм, или телешоу, или книгу. Так ваша проблема не с содержанием, а именно со средством его выражения. Ну и уж, коль так, давайте так и будем говорить. Потому что вы говорите: «это чудовищно!» Если вы честно думаете, что говорите про содержание и вы не допустили бы его нигде, то это один разговор. Но когда речь идет о том, что в играх должны применяться другие понятия, нежели в кино и литературе, это уже совсем другой разговор и я лично с этим не согласен.

Краткий путеводитель по Нью-Йорку

Приглашаем на экскурсию по достопримечательностям, которые будут представлены в GTA IV

Rockstar еще не выпустила официальной карты Liberty City в GTA IV (и вы вряд ли ее увидите до тех пор, пока не откроете коробку с игрой в октябре), но она уже выглядит столь похожей на Нью-Йорк, что тамошняя администрация слегка волнуется. Мир игры является уменьшенной копией «Большого яблока» (например, в трейлере Бруклинский мост находится очень близко от Эмпайр Стейт Билдинг), но все главные достопримечательности тут есть. Добро пожаловать в город, который никогда не спит...

МАНХЭТТЕН
ИМЯ В LIBERTY CITY: ALGONQUIN

Район назван в честь племени коренных американцев, но пока неясно, как это связано с Liberty City. Здесь вы найдете все основные магазины, туристические и деловые кварталы, а также Чайнатаун и Маленькую Италию.

КВИНС
ИМЯ В LIBERTY CITY: DUKES

Крупнейший из пяти районов Нью-Йорка и место, где расположены два главных местных аэропорта — JFK и La Guardia. В GTA аэропорт только один, и он расположен именно здесь.

НЬЮ-ДЖЕРСИ
ИМЯ В LIBERTY CITY: ALDERNEY

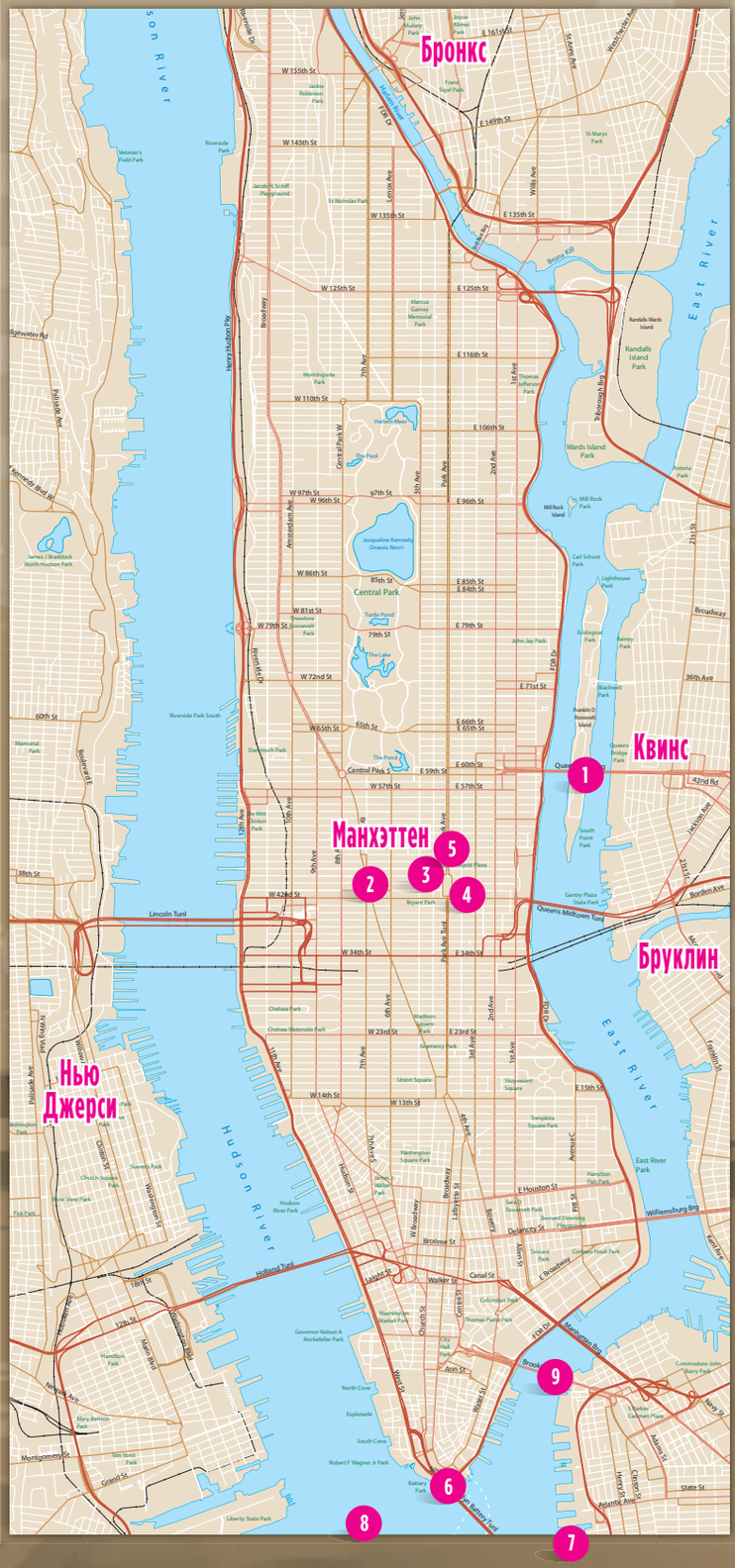
Место жительства клана Сопрано и Брюса Спригстена заимствует свое имя в GTA у одного из островов канала. Rockstar отказывается говорить, будет ли этот район доступен с самого начала игры.

БРОНКС
ИМЯ В LIBERTY CITY: BOHAN

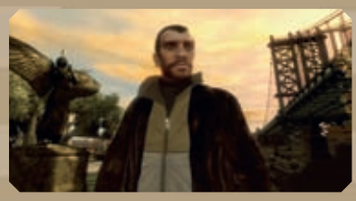
Этот район уже появлялся в рокстаровской игрушке The Warriors по одноименному фильму и исторически известен как один из самых опасных в Нью-Йорке, после серии поджогов в 70-е. Здесь также базируется бейсбольная команда Yankees.

БРУКЛИН
ИМЯ В LIBERTY CITY: BROKER

Самый густонаселенный район. Мы увидели тут место под названием BOABA — дань уважение реальному DUMBO, или Down Under Manhattan Bridge Overpass.



1 Мост Квинсборо
В трейлере можно воспользоваться фуникулером — это копия Подвесной дороги острова Рузвельта и первая возможность прокатиться на висячем вагончике в GTA.



2 Times Square
Посмотрите на рекламу — вы увидите возвращение Cluckin' Bell, Sprunk и газеты Liberty Tree. Есть еще плакат, рекламирующий телешоу «Лучшая шлюха Америки», — классическая сатира GTA.

3 Эмпайр Стейт Билдинг
Самое высокое здание в Нью-Йорке и одна из немногих достопримечательностей, которые появлялись в предыдущих сериях. Не надейтесь заняться бейс-джампингом, впрочем.

4 Крайслер Билдинг
Второе по высоте здание города, выполненное в стиле арт деко, также заметно в трейлере, пусть и недолго.

5 Здание MetLife
В 1987 году на голосовании получило звание «Здание, Которое Жители Нью-Йорка Больше Всего Хотели Бы Снести». В игре называется зданием GetaLife.

6 Паром Стейтен Айленда
Стейтен Айленд не представлен в игре, так что вполне возможно, что именно с пристани Нико начнет покорение Америки.

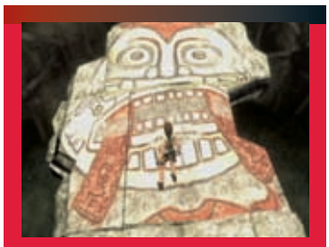
7 The Coney Island Cyclone
Одни из самых старых деревянных американских горок в США, построены в 1927 году. В игре известны как The Screamer и, если присмотреться, их можно разглядеть в трейлере.

8 Статуя Свободы
Любопытно, что Статую Счастья, как она называется в GTA IV, в трейлере показывают только со спины, так что можно ждать чего-то особенного, когда мы полюбуемся на нее спереди. В редакции ставки принимаются на варианты: она покрыта граффити, радостно улыбается и... это мужчина.

9 Бруклинский мост
Что это именно он, нетрудно догадаться по его виду. Готовьтесь проводить тут часы, наблюдая закат.

review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



В процессе редакционной подготовки к Рагнареку (эдакий северный Армагеддон) мы задались вопросом: что все-таки произойдет, если вместо сдачи номера отправиться пить кофе? Будет ли номер сдан в срок или произойдет немыслимое? Ни одна из представленных в этой рубрике игр не дала ответа. И тут к нам пришло таинственное письмо следующего содержания:

И все стало ясно! Мы спокойно забили на все и пошли в кафе. Кто сдавал этот номер, нам неведомо, но если вы это читаете, значит, кто-то все-таки это сделал. Ну что же, честь им и хвала.

Доказательство жизни на планете RPG

PS2

064 **TOMB RAIDER ANNIVERSARY**
Смелая грудастая тетка возвращается: старое приключение в новом антураже

070 **EVERYBODY'S TENNIS**
На удивление приятная теннисная игрушка с немного странной графикой

080 **SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD**
Странная японская RPG на просторах Дикого запада. С монстрами

084 **SPIDER-MAN 3**
Человек-паук не смог опутать нас своей паутиной в версии для PS2

ПЛЮС

061 DEMON CHAOS
062 SBK-07 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
072 MEET THE ROBINSONS
073 PAC-MAN WORLD RALLY
073 SKATE ATTACK
074 PIMP MY RIDE
075 HARLEY-DAVIDSON: RACE TO THE RALLY
076 ASTERIX & OBELIX XXL2: MISSION LAS VEGUM
078 RAW DANGER
083 THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME
086 BUZZ! JUNIOR: ROBOJAM

PSP

088 **SMASH COURT TENNIS 3**
Попытка соперничества с Virtual Tennis 3. Посмотрим, посмотрим...

089 **RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS**
Армия маленьких злобных человечков и лучи уменьшения — счастье и радость!

092 **CRUSH**
Безумная головоломка про складывание мира в плоскость. С картинками

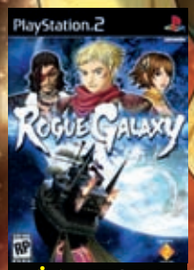
093 **VALKYRIE PROFILE: LENNETH**
Классика в профиль. К Рагнареку будь готов!

ПЛЮС

090 CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY
090 FULL AUTO 2: BATTLELINES
091 WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2
091 DINER DASH
093 DEATH JR 2: ROOT OF EVIL

ROGUE GALAXY

Думаете, ролевые игры на PS2 умерли? Подумайте еще раз.



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК LEVEL 5
ИГРОКОВ 1
ДАТА ВЫПУСКА СЕНТЯБРЬ
САЙТ WWW.US.PLAYSTATION.COM/ROGUEGALAXY/
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Классическая RPG, последнее детище Level 5, разработчиков Dragon Quest VIII. Пираты в космосе — беспроигрышный вариант.

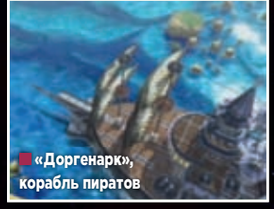
Ролевые игры меняются. Японские разработчики, напуганные популярностью онлайн-игр, таких как World of Warcraft, и впечатленные успехами западных RPG с открытым миром, вроде Elder Scrolls IV: Oblivion, из кожи вон лезут, чтобы сделать свои произведения отвечающими вкусам европейских и американских игроков. Чтобы в этом убедиться, достаточно взглянуть на Final Fantasy XII — вы сразу заметите, что в ней сознательно используется большое количество элементов геймплея, позаимствованных из MMORPG.

Похоже, что простой радости от отыгрывания роли спасающего мир гермафродитного юноши со здоровенным мечом больше недостаточно. Так что Rogue Galaxy — это представитель вымирающего вида, и вполне возможно, что она станет последней из RPG старой закалки. К счастью, это также и одна из лучших подобных игр.

В Rogue Galaxy завершенность важнее нововведений, а доступность приоритетнее раздражающей сложности. Игра переносит нас назад, в золотые дни увлекательных, наполненных яркими персонажами RPG, таких как классические Chrono Trigger и Secret of Mana для PSOne от Square.

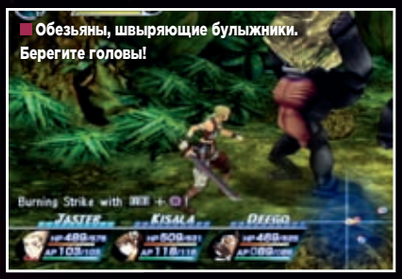
Возможно, пропагандистская машина Square Enix заставила вас поверить в то, что эра RPG для PS2 началась с Final Fantasy X и закончилась Final Fantasy XII. Но поверить в это — значит забыть про такие отличные игры, как Dark Chronicle и Dragon Quest VIII, которые сделала для нас компания Level 5 и которые вылились в

По сути, это традиционная RPG, но бои здесь в реальном времени

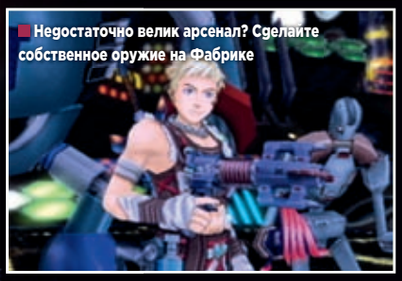


«Доргенарк», корабль пиратов

У каждого босса есть свое слабое место. Сможете ли вы найти его у этого?



Обезьяны, швыряющие булыжники. Берегите головы!



Недостаточно велик арсенал? Сделайте собственное оружие на Фабрике

СТОИТ ОЖИДАНИЯ

Выход западной версии Rogue Galaxy отложен.

Наконец-то западная локализация японской RPG — это не просто дурацкого размера шрифт и смехотворные ошибки в переводе. В Rogue Galaxy нас ждут не только новые предметы, костюмы, оружие и практически неограниченные возможности для исследования, но и целая новая планета. Кроме того, заметно улучшена графика, в диалоги введено 2000 новых реплик , а время загрузки стало почти незаметным.

Что-то подсказывает нам, что он — не из хороших парней

Смазливая амазонка, готовый помочь робот, большое приключение... А этот Джастер — везучий парень

новый шедевр: великолепную Rogue Galaxy.

Как можно было ожидать, сюжет Rogue Galaxy вполне обычен для игр старой школы. История рассказывает нам о юном Джастере Роуге, уставшем от жизни на своей родной планете Роза, унылой и пустынной, и отправившемся на поиски счастья среди звезд.

ЗВЕЗДЫ В ЕГО ГЛАЗАХ

Благодаря счастливому совпадению Джастера по ошибке принимают за Пустынного Когтя, охотника за головами номер один в галактике. Так Джастер оказывается в команде грозного космического пирата Доргенгоа.

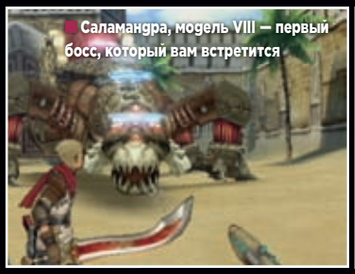
На борту «Доргенарка», космического корабля Доргенгоа, юноша путешествует от планеты к планете, совершает добрые дела и нанимает все более и более странных членов команды.

Проходит немало времени, прежде чем

ГОРЯЧИЕ АМБИЦИИ

Надерите задницу врагу, используя специальные удары.

В отличие от японской версии игры, в Rogue Galaxy специальные удары каждого персонажа не происходят случайно, а используются игроком. Выбивая «Пылающие фишки» из врага, вы заполняете свою шкалу «Пылающего удара». Как только шкала будет полна, вы сможете зажать R1 и ◯, чтобы начать комбинацию, во время которой вам нужно будет вовремя нажимать кнопки, нанося врагу огромные повреждения.



Саламандра, модель VIII — первый босс, который вам встретится

В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ
Реестр доступных пиратов

Стив

Рулевой Доргенарка. По мере того как вы проходите игру, тайна его создания открывается. Но вот если бы вы построили робота, вы бы назвали его Стивом?

Роль в группе:
Он не выглядит особенно внушительным, но на самом деле это универсальный персонаж, способный выстоять в драке с любым врагом.

Он похож на:
C3-PO
Более того, если бы они состязались в красноречии и вежливости, мы бы поставили на Стива.

Лилика Риза

Весьма воинственная туземка с покрытой джунглями планеты Джурайка. В ней больше амазонского, чем во всей Бразилии. А кроме того, на нее действует физика а-ля Dead or Alive, если вы понимаете, о чем мы.

Роль в группе:
Это единственный персонаж, который использует оружие дальнего боя в качестве основного, а еще Лилика хорошо умеет ослаблять врагов.

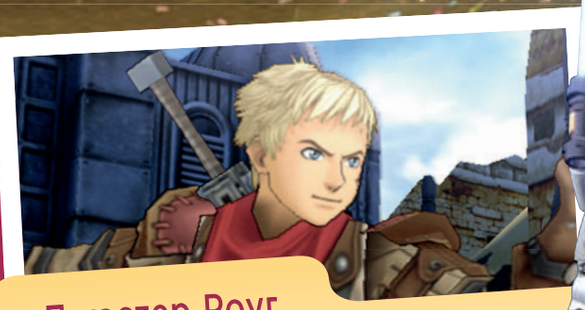
Она похожа на:
Эвока Викета
Она тоже симпатичная и пушистая (только по-другому).

Зеграм Гарт

Грубый и насмешливый Зеграм больше всего хочет увидеть, как Джастера выкинут с «Доргенарка». Из всей команды он больше остальных похож на настоящего пирата — как по внешности, так и по повадкам.

Роль в группе:
Зеграм нетороплив в атаке, но удары у него крайне сильны. А кроме того, он может усиливать группу, напиваясь грогом. Мы не шутим.

Он похож на:
Хана Соло
Каждой космической опере необходим антигерой сомнительных моральных качеств.



Джастер Роуг

Юноша с таинственным прошлым, мечта которого — вырваться из-под гнета тирании, установленной Понгардианской Империей на его планете Роза. К счастью, его принимают за легендарного охотника за головами и берут на борт межзвездного пиратского корабля. Приключение с большой буквы!

Роль в группе:
От главного героя RPG обычно ожидают, что он будет универсальным и могучим бойцом. Так и есть.

Он похож на:
Люка Скайвокера
Светловолосый сирота с захолустной планеты, который должен спасти галактику. Знакомый типаж.

Саймон Викард

Саймон — техник «Доргенарка». Под его бронированным скафандром скрывается большой секрет. Разговаривает почему-то так, будто только что приехал из Эдинбурга.

Роль в группе:
Вежливое подшучивание, саркастические замечания и разрушительный артобстрел врагов из переносной ракетной установки.

Он похож на:
R2-D2
Один пищит и тренькает. Второй говорит с кошмарным шотландским акцентом. Вид обоих заставляет вспомнить о ведре для мусора.

Джапис Туки

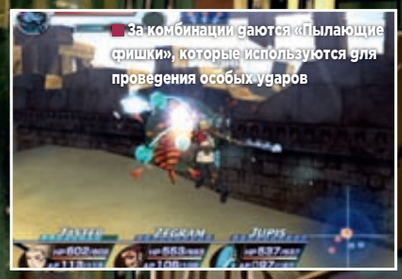
Полоумный ученый, который когда-то работал на зловещую корпорацию «Дрейтон». Джапис присоединяется к команде «Доргенарка», даже не спросив разрешения. Нахальный парень.

Роль в группе:
Обнаружив его арсенал особых приемов с использованием йо-йо, жевачки и случайно пролитого кофе, мы находимся в некотором замешательстве.

Он похож на:
Джа-Джа Бинкса
Мы оставим вам решать, кто из них раздражает сильнее.

игра раскрывает все тайны своего варианта Апокалипсиса, и все это время ей удается поддерживать впечатление, что вселенная Rogue Galaxy существовала задолго до того, как мы выбрали в меню пункт «Новая игра».

Но так же, как не стоит покупать машину только из-за литых дисков, не нужно оценивать игру лишь по сюжету. Чтобы принять решение, необходимо оценить все части. И в случае с Rogue Galaxy все затмевают персонажи и боевая система


За комбинации даются «Пылающие фишки», которые используются для проведения особых ударов

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕЛА

Количество одновременно участвующих в игре персонажей ограничивается тремя. Но это не проблема, поскольку те персонажи, что находятся в резерве, тоже получают опыт, так что они не страдают от своего бездействия во время задания.

Конечно, выбрать из восьми доступных персонажей всего трех для вашей группы может быть немного сложно. Здесь есть герои на любой вкус — от страдающего от несчастной любви человека-пса Диго до строптивого полупирата Зеграма.

Впрочем, надо сказать, что персонажи в

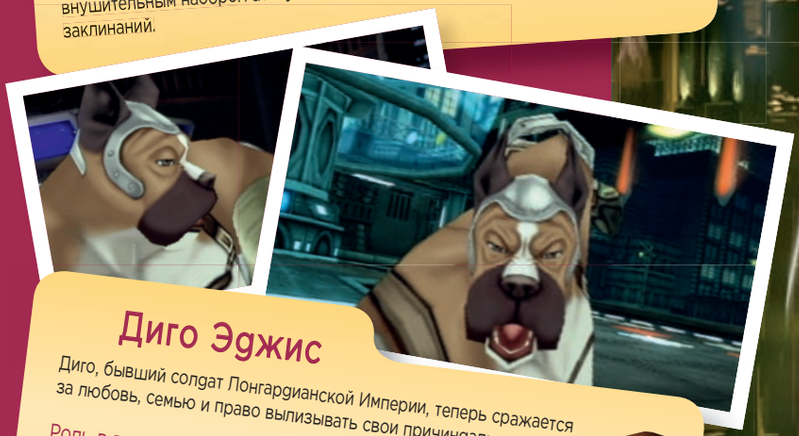
Это не те дроиды, которых вы ищете...

Кисала

Дочь прославленного космического пирата, капитана «Доргенарка». Крошка Кисала — единственный женский персонаж в вашей группе, которому столько же лет, сколько и Джастеру. И что бы это могло значить?

Роль в группе:
Кисала быстра, но у нее нет никакого оружия дальнего боя. Впрочем, она компенсирует это внушительным набором атакующих заклинаний.

Она похожа на:
Принцессу Лею
Принцесса-джедай, принцесса-пиратка, какая разница?..



Диго Эджис

Диго, бывший солдат Лонгардианской Империи, теперь сражается за любовь, семью и право вылизывать свои причиндалы на людях.

Роль в группе:
Он вооружен здоровенным топором и крепящимся на запястье пулеметом, но на самом деле он не такой уж хороший боец. Гораздо лучше Диго справляется с усилением

Он похож на:
Чубакку
Только шерсть у него короче, поэтому его легче мыть.

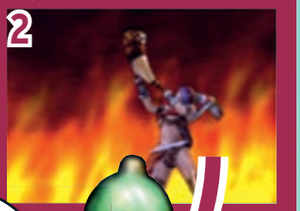
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФРУКТА САНЧЕСА

Или как работают предметы в Rogue Galaxy

Я ПОЛОН ВОЗМОЖНОСТЕЙ, АМИГО!

ЭПОХА ОТКРЫТИЙ

Вы можете давать новые возможности членам группы, опуская предметы в их «Решетки открытий».



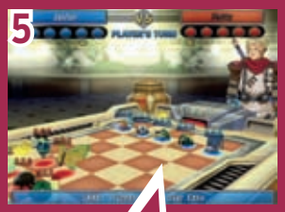
ВСТАВЬ МЕНЯ СЮДА.

ЭТИ ВОЗМОЖНОСТИ ПОМОГУТ ТЕБЕ ДОБРАТЬСЯ ДО...

ТУРНИР «ИНСЕКТКРОН»

Наловите себе в команду членистоногих Инсекторов и вступите в сражение за замечательные призы. Игра в игре!

СКОРМИ МЕНЯ СВОИМ ИНСЕКТОРАМ.



А ОРУЖИЕ МОЖНО ОТДАТЬ...

ФАБРИКЕ

Где вы сможете создавать новое оружие при помощи неожиданно непростой мини-игры.

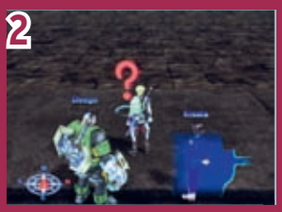
СПЛАВЛЯЮЩЕЙ ОРУЖИЕ ЛЯГУШКЕ

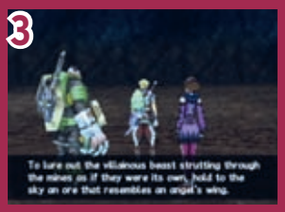
Которая может сделать из двух различных предметов что-нибудь получше.

А КОГДА ТЫ СТАНЕШЬ ЛУЧШИМ ОХОТНИКОМ ГАЛАКТИКИ, ПОЧЕМУ БЫ НЕ ПОПРОБОВАТЬ...

ОХОТЕ

Редких зверей можно выманить из их укрытий, предложив им редкие предметы.





НАКОНЕЦ, ПОЛУЧИВШИЙСЯ ПРЕДМЕТ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ НА...

Это Зерард. Мы не знаем, почему рыбы целуются.

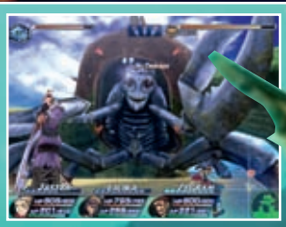
Rogue Galaxy все же несколько плосковаты — и это не только из-за манеры, в которой они нарисованы: просто историю каждого из них можно рассказать всего несколькими предложениями. Однако яркая целл-шейдинговая графика и достойная озвучка делает их живыми лучше, чем какая-нибудь притянутая за уши индивидуальная линейка заданий.

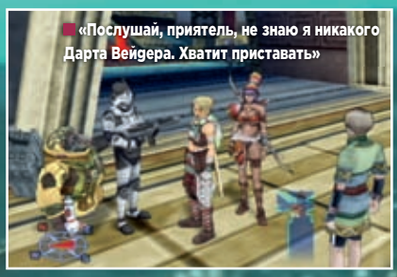
На каждой планете, которую вы посетите, вам встретится множество второстепенных персонажей. Большая часть из них появится всего в нескольких сценах, так что это хорошая проверка способности Level 5 создавать яркие характеры, которые вы будете помнить еще долгое время после того, как покинете космопорт планеты. А многие из них еще и невероятно забавны, чего, например, нельзя сказать об убийственно мрачных протагонистах другой недавно вышедшей RPG со всем известным названием.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ПРОЧЕЕ

К сожалению, это внимание к деталям не распространяется на дизайн игровых уровней, многие из которых, несмотря на улучшения, внесенные в западную версию, все еще страдают наличием бесконечных, будто бы клонированных унылых

Нужно быстро куда-то попасть? Почему бы не использовать мопед без колес?




«Послушай, приятель, не знаю я никакого Дарта Вейдера. Хватит приставать»

Зеграм — типичный пират. Только деревянной ноги не хватает

В БИТВАХ ВЫ ЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ ТАК, БУДТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СРАЖАЕТЕСЬ ЗА ЖИЗНИ СВОИХ ДРУЗЕЙ

коридоров. Впрочем, благодаря удобной карте и системе телепортации вам редко придется проходить по одним и тем же местам дважды. Из одной важной точки в другую вы сможете попасть за считанные секунды. Это не прибавляет игре реализма, а хардкорные фанаты RPG наверняка будут недовольны такой простотой перемещений, но когда вы будете вынуждены путешествовать по многочисленным планетам, собирая редкие материалы для изготовления одного из семи Звездных Мечей игры, она покажется вам оправданной.

Сами планеты, несмотря на то, что банальны до невозможности («планета-пустыня», «планета-шахта» и т.д.), яркие, живописные и полные жизни. У них отлично получается вызывать у игрока интерес и желание исследовать окружающий мир — чего мы и ожидаем от хорошей RPG.

В БОЙ

Бои в Rogue Galaxy зрелищны и динамичны. В этой игре вы не найдете походовой тягомотины, а равно и системы гамбитов, вместо этого здесь присутствует приправленная комбо-ударами смесь из ближнего боя, магии и стрельбы в реальном времени. Сложность игры все возрастает, но и ваши способности достигают нечеловеческого уровня умений, и во многих битвах вы чувствуете себя так, будто действительно сражаетесь за жизни своих друзей.

Ваши управляемые компьютером члены группы, напротив, отлично владеют искусством умирать от руки врага, особенно если вы не указали им слабые точки противника. Впрочем, они не

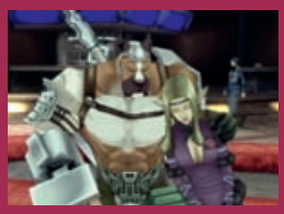
СМЕХ – ЛУЧШИЙ МЕГАЭЛИКСИР

Была бы Final Fantasy такой же смешной...

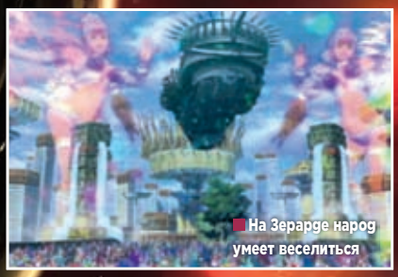
ПУШИСТЫЙ УРОДЕЦ
Первый помощник Доргенарка, чокнутый говорящий кот Монша

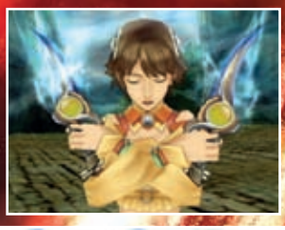
МИО, МОЙ МИО
Взбалмошная девица Мио с рецепшена Галактической Корпорации – это нечто...

ОФИЦЕРСКИЕ ИГРЫ
...как и пара любезных извращенцев, Роберт и Генри, члены фан-клуба Мио

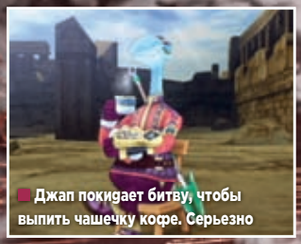


СОБАКОФИЛЫ
Эээ...и как, черт возьми, будут выглядеть эти детишки?


На Зерарде народ умеет веселиться



Вы управляете одним персонажем и выбираете себе двух помощников

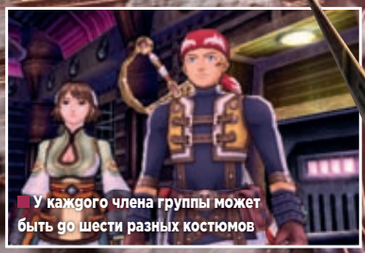

Джап покидает битву, чтобы выпить чашечку кофе. Серьезно

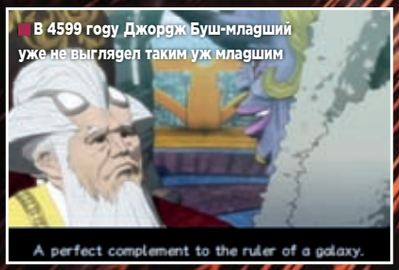
бесполезны — часто они дают вам советы, последовать которым можно, быстро нажав верхнюю кнопку. И что удивительно, ваши товарищи прекрасно понимают, когда вам нужно дать эликсир исцеления, так что экран Game Over не должен беспокоить вас слишком часто.

ПРОДУМАННОСТЬ И ВЕСЕЛЬЕ

На первый взгляд игра напоминает детский мультфильм, но на самом деле Rogue Galaxy весьма глубока. Любители повозиться с характеристиками персонажей найдут для себя много интересного, особенно на «Фабрике» и в мини-играх, позволяющих сплавлять оружие (и то и другое берет начало в предыдущих игрушках Level 5). Впрочем, вы можете игнорировать эти аспекты, так же как и увлекательный турнир «Инсектрон» (что-то вроде боевых шахмат с покемонами) и охоту на редких монстров, чтобы Джастер мог занять место повыше в рейтинге охотников. Однако в этом случае вы не только не уловите суть игры, вы еще и лишитесь примерно 20 часов веселья. В этом заключается магия Rogue Galaxy: за оболочкой веселой и анархичной аниме-фантастики про пиратов скрывается удивительно разнообразная игра, которая, если вы ей позволите, на много часов затянет вас в свой мир.

Несмотря на попытку Square создать «народную RPG» в форме Final Fantasy XII, по-настоящему это удалось только Rogue Galaxy. В этой игре найти что-то для себя сможет каждый. Все просто: если она у вас есть, вы ее полюбите, если нет — скорее исправьте эту ошибку.


У каждого члена группы может быть до шести разных костюмов



В 4599 году Джордж Буш-младший уже не выглядел таким уж младшим

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	08	Прекрасный дизайн, но однообразные уровни
Звук	08	Отличная музыка и достаточно неплохая озвучка
Геймплей	10	Рай для любителей олдскульных RPG
Длительность	08	Одно прохождение до конца и множество фишек

Глубокая, увлекательная, яркая и атмосферная Rogue Galaxy — практически идеальный представитель восточных RPG старой школы.

9/10

Вы играете за бессмертного командира огромных армий

DEMON CHAOS

Демоническая вражда в феодальной Японии

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК GENKI
ИГРОКОВ 1
САЙТ UK.GS.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES.DO
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Экшен и стратегия, в которой можно одновременно управлять армией и рубиться на передовой.

Военным стратегиям нечасто удается снискать всенародную любовь. Поэтому мы с таким воодушевлением встретили известие о том, что команда разработчиков из GENKI предпринимает попытку исправить печальную тенденцию, приправляя свою новую игру оригинальными специями в сочетании со старой доброй крупноплановой бойней.

С этой целью на заднике игры перед нами предстает феодальная Япония 1543 года, а из озера Сува выходят легионы демонов и прерывают свирепствующую гражданскую войну.

Чтобы примирить народ, погрязший в распрях, и спасти человечество, боги посылают бессмертного воина — вас.

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Вы, наверное, споткнулись на слове «бессмертного»? Однако бессмертны именно вы, а не ваши солдаты, поэтому успех зависит в большей степени от ваших стратегических решений, нежели боевой доблести.

Незамысловатое управление позволяет вам исполнять несколько зрелищных приемчиков, которые можно объединять в комбинации, и отдавать армии на удивление немногочисленные общие команды. Помимо Story, есть режимы Time Trial (убить за определенное время конкретное количество демонов хаоса) и Free (позволяет наведываться в пройденные этапы).

Происходящее вы видите либо крупным планом от третьего лица, стремительно погружающим вас в самое пекло битвы, либо с высоты птичьего полета — так можно эффективнее управлять действиями армии.

Но основной коммерческий довод игры — грандиозные полчища демонов на экране. Нам сказали, что в кадре можно разглядеть более 60 000 вражьих морд.

Все это звучит заманчиво, но, увы, чтобы объединить стратегию и побоище, обе составляющих урезали по сравнению с тем, чего можно было бы ожидать от чистых представителей жанров.

В перерывах между кровавыми бойнями вы должны защищать людей

Боевых движений мало; армия либо следует за вами, либо нет — вот и вся стратегия. Есть эпизоды, в которых вас просят помочь другим персонажам или защитить их от разного неприятеля, — но вряд ли они сильно напрягут ваше серое вещество.

Добавьте к этому монотонность сюжета (приди к X и помоги Y, но сперва разберись с демонами!), который, похоже, этим и ограничивается.

ЖИВОПИСНАЯ МЕРТВЕЧИНА

Очевидно, программисты сосредоточились на графике в ущерб геймплею. Но происходящее, которому надлежит впечатлять нас зрелищем хваленых великих орд с обеих сторон, по большей части тонет в неописуемом болоте демонов и солдат — в ужасной безликой массе, которой верховодит яростная долбежка по кнопкам.

Идеи, несомненно, на месте, да вот место это вышло бесцветным и тусклым. ■

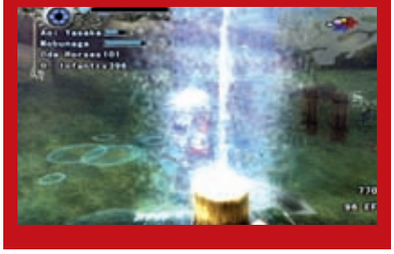
ДО ГЕРКУЛЕСОВЫХ СТОЛПОВ

По идее бессмертный и богоизбранный воин должен обладать разными впечатляющими и полезными умениями.

Спорим, что вызов разных столбов с потолка — не одно из них?

Но это не так тупо, как может показаться: как-никак неотъемлемая часть вашей стратегии по уничтожению мерзких демонов и сохранению здоровья солдат.

Если вокруг хватает места, можно обеспечить важную поддержку боевой силе — наслать огненные столбы, стрелы или столбы жизни, чтобы привести в чувства солдат, упахавшихся на поле боя.

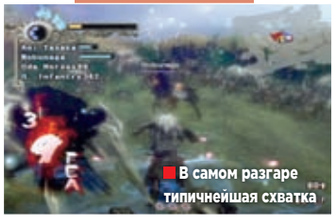


PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

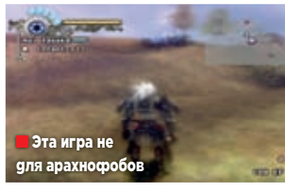
Графика	07	Приличная. Но стоило ли оно того?
Звук	07	Демонические звуки бросают в дрожь
Геймплей	04	Разочаровывает — мало возможностей
Длительность	04	Вряд ли — уровни напоминают один другой

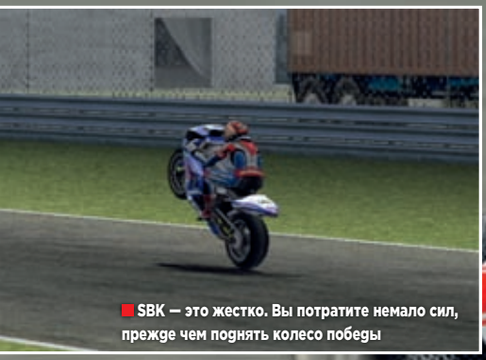
Demon Chaos — попытка храбрая, но неудачная: уникальным миксом из нескольких жанров стать не получилось.

5 /10


В самом разгаре типичнейшая схватка

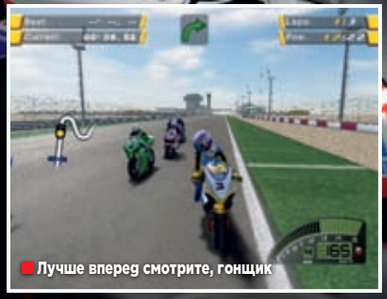
Aoi Yasaka — один из многих, кого вам выпало защищать


Эта игра не для арахнофобов


SBK — это жестко. Вы потратите немало сил, прежде чем поднять колесо победы

Гонка под дождем: как на реактивной доске для серфинга

Будете вертеть головой — не оберетесь проблем


Лучше вперед смотрите, гонщик

SBK-07 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Супербайки? Да. Суперсложно? Да. А игра супер?

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KOCH
РАЗРАБОТЧИК BLACK BEAN/MILESTONE
ИГРОКОВ 1
ДАТА ВЫХОДА 18 МАЯ
САЙТ WWW.BLACKBEANGAMES.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК ДА
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Оседлайте ракету о двух колесах и вперед к победе над остальными психами.

Наверное, найдутся люди, которым есть дело до SBK-07 Superbike World Championship. Люди, которые реально интересуются мотогонками. И это совсем не плохо — в конце концов, игра напичкана звездами спорта: тут и Трой Корсер, и Макс Биаджи, и парень, в прошлом году в финале сезона разделавшийся с ребятами из MotoGP в их собственной игре, — Трой Бэйлисс. Кроме того, Milestone собаку съела на мотоиграх, создала классическую серию EA Superbike для PSOne и Superbikes Riding Challenge в 2006 году.

Спортсмены в сборе, команда ветеранов-разработчиков на месте — что же может вставить палки в колеса?

Ну, для начала — серия MotoGP по мотивам более дерзкого, быстрого и понтового младшего сородича чемпионата по супербайку. Последняя игра MotoGP 4 получилась в высшей степени гладкой, и в ней есть мотоциклы, которые даже в гонке с болидами F1 смогут за себя постоять.

А в паддоке этой исключительной игры припарковалась величайшая фигура спорта — Валентино Росси.

Так что, хотя для успешного начала у SBK-07 есть все, ей все-таки придется одолеть высокую горку.

ПРОЛИВНОЕ МУЧЕНИЕ
На трассах не всегда солнечно

Одна из лучших составляющих SBK-07, о которой часто забывают гоночные игры, — дождевой эффект. Старания Milestone гарантируют, что с реалистичными каплями на камере и превосходным отражением от термакадама три британских трассы, включенные в календарь гонок, выглядят как настоящие. Если вам кажется, что байки трудно приручить на сухой трассе, рискните сделать это под проливным дождем.

МЕЖДУ НОГ — РАКЕТА

Первое, на что обратит внимание байкер, преуспевший в гонках, — насколько хорошо физическая модель воссоздает ощущения от сногсшибательного, пожирающего асфальт гоночного монстра. К счастью, с этой задачей SBK-07 справляется.

В том, что в игре названо режимом аркады, по умолчанию активированы все средства помощи водителю. Вам захочется отключить самые навязчивые: ну где это видано — играть в гоночный симулятор, который за вас жмет тормоз? Впрочем, в распоряжении богатый набор опций, с помощью которых можно адаптировать замысловатую модель управления как раз под ваши таланты.

ОБУЗДАТЬ ЗАДНЮЮ ЧАСТЬ МОТОЦИКЛА НА ВЫСОКОСКОРОСТНЫХ ПОВОРОТАХ — НАСТОЯЩЕЕ ИСКУССТВО

И все это вам не помешает, так как в попытках справиться с независимыми передним и задним тормозами, скольжением заднего колеса и износом шин вы с самого начала заезда скорее будете кувыркаться по гравию на скорости 150 миль в час, нежели полноценно участвовать в гонке.

Некоторые великолепные игровые детали демонстрируют, что Milestone действительно позаботилась об управлении. Так, одно удовольствие наблюдать, как байк виляет в процессе жесткого торможения, а обуздать заднюю часть мотоцикла на высокоскоростных поворотах, особенно на мокрой трассе — настоящее искусство.

Не лучшее время, чтобы отлеживаться

Открыть дроссель и отставить зад — опасно, зато полный отпад

Единственная большая проблема, с которой мы столкнулись, — в лоусайд (это когда вы слишком сильно наклоняетесь на повороте и мотоцикл валится на бок как мешок картошки) войти проще простого, а вот хайсайд (когда заднее колесо сносит так далеко, что мотоцикл останавливается и гонщик вылетает из седла) получился у нас всего раз, пока мы играли, а ведь в мотоспорте эта ошибка встречается повсеместно.

Из аварий тоже можно было выжать побольше. Они зрелищные, но камера быстро убегает и ошеломительные массовые падения, когда половина состава гонки едет на задах, просто нельзя увидеть (как жаль! — *Примеч. ред.*).

ЗАНЕСЛО КУДА НАДО

Из ушей разработчиков Black Bean и Milestone деньги явно не сыплются, поэтому в сравнении с крупнобюджетным лоском MotoGP или любовно выписанной Tourist Trophy байки SBK-07 выглядят слабовато. Впрочем, когда ваш мотоцикл мчится с 21 машиной других адреналиновых наркоманов по скрупулезно воссозданным знаменитым трассам и его скорость явно дает о себе знать, жаловаться невежливо.

Умело поданная SBK-07 во всеоружии и готова соревноваться с большими именами, хвастаясь официальными командами и гонщиками, видеообзорами каждого заезда и аппетитными девушками, развлекающими вас во время загрузки.

Если вы достаточно искусны, чтобы взойти на подиум, вас ожидают бонусы — дополнительные круги от разработчиков и «открывашки» с прикольным видео. Когда простые гонки наскучат, можно поиграть в зверском режиме Челенджа с заданиями на ускорение, обгон и дрифтинг, требующими неумолимой решимости и сосредоточенности.

Если вы на короткой ноге с мотогонками, то, несомненно, оцените SBK-07, этот умопомрачительный образчик спорта в игровой индустрии. Впрочем, хотя некоторых и приведет в восторг перспектива свежей игры о супербайках, большинству игроков борьба с реалистичным управлением покажется бессмысленной тратой времени .

Но если вы увлекаетесь MotoGP и считаете, что доросли до хардкорных симуляторов, — или же просто преуспели в гоночных играх и хотите новых приключений — многое в игре вам понравится. ■

PlayStation 2 Official Magazine Россия		ВЕРДИКТ
Графика	06	Анимация хороша, но резковата
Звук	08	Шум мотора просто прекрасен
Геймплей	07	Слишком жестко для новичков
Длительность	07	Множество «открывашек» заставят повозиться
Здорово, что кто-то серьезно относится к байкингу, но удостоверьтесь, что вам не потребуется успокоительное — ох, непростая это игра.		7 /10

АВАРИИ

Что удерживает 90% зрителей у экранов

ПЕРВЫЙ КАЗУС НА ПОВОРОТЕ

У супербайков зверские тормоза, так что готовьтесь к сюрпризу, если кто-нибудь недалеко перед вами решит бросить якорь.

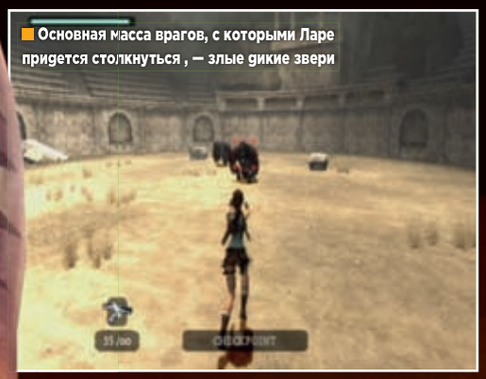
ЛОУСАЙД

Старайтесь не опускать байк так низко — рискуете закончить лоусайдом, который, увы, случается, если войти в поворот слишком быстро и прибавить газу.

ИСКУСТВЕННАЯ ТУПОСТЬ

Они тоже не безгрешны. Время от времени один из компьютерных гонщиков совершает какую-нибудь глупость и вы проноситесь мимо.

Все ставшие классикой противники из первого Tomb Raider ждут вас и в Anniversary



Основная масса врагов, с которыми Ларе придется столкнуться , — злые дикие звери

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

С возвращением, Лара! Мы скучали по тебе

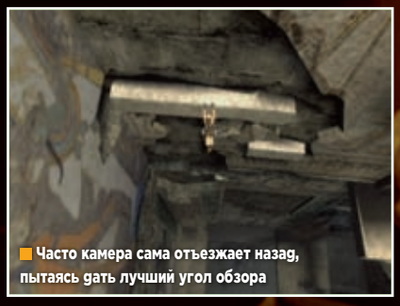
ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ EIDOS
РАЗРАБОТЧИК CRYSTAL DYNAMICS
ИГРОКОВ 1
САЙТ WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН ДА
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ
ДАТА ВЫПУСКА УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Римейк самой первой игры серии Tomb Raider, основывающийся на проверенной временем формуле — исследования новых мест, головокружительные акробатические трюки и великолепные головоломки.

Tomb Raider: Angel of Darkness, самая первая игра серии Tomb Raider на PS2, на фоне грандиозной популярности Лары Крофт на PSOne не только не засияла, но даже оставила в сердцах поклонников неприятный осадок. «Первая леди» PlayStation и, несомненно, звезда видеоигр в целом претерпела такие изменения, которые вряд ли могли способствовать «красивому возвращению». Впрочем, создатели игры поспешили исправиться, и вышедшая год назад игра Tomb Raider Legend отчасти их реабилитировала — потрясающие головоломки и новые интересные локации (в игре был сделан упор именно на исследование новых мест) определенно пришлись по душе поклонникам серии. По этой же причине, как нам кажется, Tomb Raider Anniversary должна быть исключительно популярна. Теперь обо всем поподробнее.



Часто камера сама отъезжает назад, пытаясь дать лучший угол обзора

ДОСТОЙНО ОРИГИНАЛА

«Смена имиджа», как ни странно, пошла на пользу оригинальной игре, почтенный возраст которой насчитывает без малого 11 лет. Сохранив все идеи, которые и обеспечили старому хиту такую популярность, Anniversary использует современный графический движок из Legend, и мы не можем не отметить, что это слияние старых идей и современных технологий оказалось исключительно удачным.

Чем же объясняется успешность такого подхода? Ну, во-первых, создатели Anniversary очень трепетно отнеслись к сохранению духа старой игры — тех составляющих, которые и сделали ее безусловным хитом. Разумеется, элементов новизны достаточно, но при этом разработчикам удалось удержаться от соблазна перенасытить геймплей различными новыми «примочками», в которых игра по большому счету особо не нуждалась.

Как и оригинал, Anniversary главным образом делает ставку на атмосферу приключений. Главная героиня, Лара, пытается найти затерянный город Атлантис — а чтобы продвинуться к своей цели, ей приходится заниматься разграблением древних захоронений в Перу, Греции и Египте (впрочем, а какой еще толк может быть от этих затхлых склепов?).

Если ваше первое знакомство с Ларой началось с Legend, то Anniversary вас определенно удивит. В игре значительно меньше стрельбы, сумасшедшей езды на мотоциклах и машинах, комбо-трюков, требующих точного исполнения посредством быстрого нажатия определенных комбинаций кнопок, и всего прочего в том же духе. Основное время в игре ваш персонаж будет проводить наедине с собой. Враги, конечно, будут — но лишь немногие предстанут в привычном для нас человеческом облике.

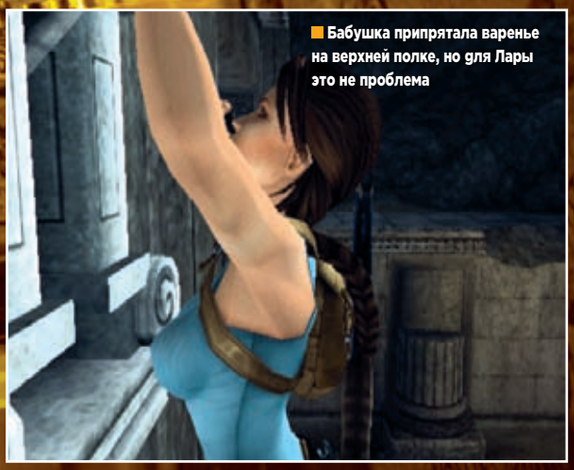
Нет, мы не хотим сказать, что в игре напрочь отсутствует «экшен». Будут и моменты, где от игрока потребуется и быстрота реакции, и точность выполнения приемов — но им предстоит лишь изредка разнообразить действо, а кроме того, в отличие от Legend, они представлены

ДОПОЛНЕНИЯ

Ну и черт с ним, с этим священным артефактом. Всегда найдутся другие...

Как и в Tomb Raider Legend, вы можете собирать в тайниках сокровища и реликвии, за которые вам будет открываться доступ к дополнительному контенту — это костюмы, новая музыка и графика, комментарии, читы, а также нечто новое — «комментарии для поклонников». Испытания на время также присутствуют, но в этот раз они будут посложнее — ведь головоломки из Anniversary требуют гораздо больше времени и раздумий, чем из Legend.

«Эй, мужики, помогите тушу разделать, кушать хочется уже в самом деле!»



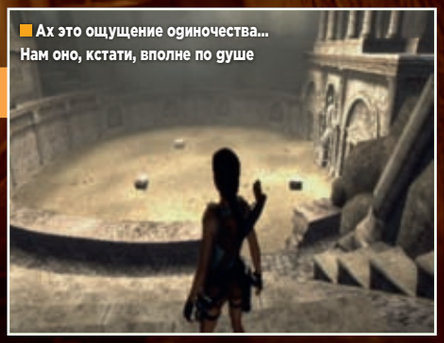
Бабушка припрятала варенье на верхней полке, но для Лары это не проблема

здесь как явно второстепенный элемент геймплея — на наш взгляд, даже самые ортодоксальные фанаты первой версии игры не сочтут это кощунством и издевательством над любимым их сердцу оригиналом. В игре присутствует и ряд других нововведений, но они не показались нам ни избыточными, ни излишне навязчивыми, так что дух первоисточника с красоткой-гробокопательницей в главной роли перекочевал сюда без потерь. Мы с уверенностью можем сказать, что ни одна другая игра даже близко не подходит к Anniversary (и, разумеется, также и к первому Tomb Raider) по уровню головоломок и атмосферности.

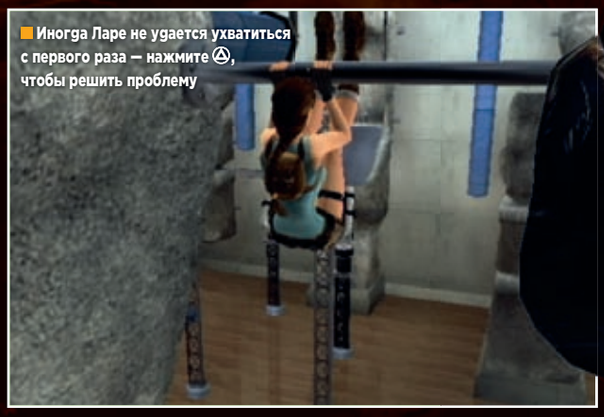
АРХЕО-ЛОГИЧНО

Но мы не утверждаем, что каждый уровень под завязку набит головоломками. Все еще сложнее — зачастую сами уровни представляют собой одну большую головоломку. Над самыми трудными задачками вам придется как следует пошевелить извилинами — но тем большее удовлетворение вы получите, когда, наконец, отыщете решение. Иногда вы будете попадать в ситуации, когда решение, казалось бы, лежит на самой

НИ ОДНА ДРУГАЯ ИГРА БЛИЗКО НЕ ПОДХОДИТ К ANNIVERSARY ПО УРОВНЮ АТМОСФЕРНОСТИ



Ах это ощущение одиночества... Нам оно, кстати, вполне по душе



Иногда Ларе не удается ухватиться с первого раза — нажмите △, чтобы решить проблему

В ГОСТЯХ У ЛАРЫ

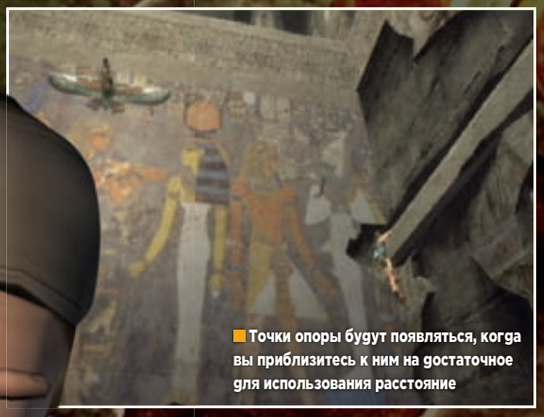
Дом, милый дом...

Помните особняк Лары из Legend? Он представлял собой самодостаточную отдельную зону с кучей скрытых тайников, проходов и прочих сюрпризов. Особняк снова с нами, и его вновь нужно будет внимательно осмотреть, чтобы найти множество ценных предметов, «затерявшихся» за книжными шкафами, балками и в других самых невероятных местах. Похоже, Ларе не чуждо ничто человеческое — например, спрятать ценный предмет в «надежном месте» и затем забыть про него.

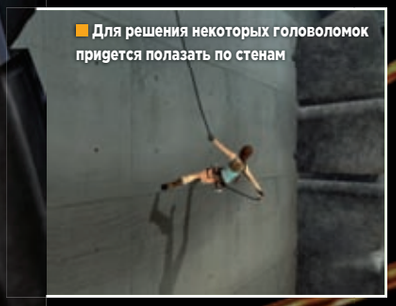
Нужен большой пистолет? Очевидно, его стоит поискать в библиотеке (в самом деле, где же еще?).

Тренажерный зал тоже присутствует, хотя и претерпел незначительные изменения.

Что в камине? Придется раздобыть воды, чтобы погасить это согревающее пламя и взглянуть поближе.



Точки опоры будут появляться, когда вы приблизитесь к ним на достаточное для использования расстояние



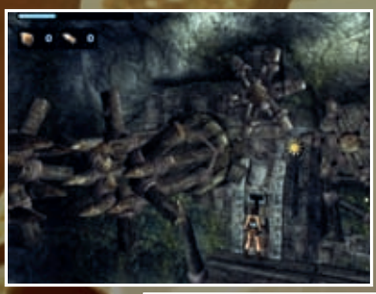
Для решения некоторых головоломок придется полазать по стенам

поверхности, но вы по-прежнему в упор не видите его. Когда же, наконец, вы поймете, в чем дело, вы либо будете корить себя за то, что не замечали очевидного, либо свалите все на создателей (впрочем, вас вряд ли за это побьют камнями — игра действительно непроста, как и сама Лара — попробуйте с такой познакомиться для начала).

ДЕЖАВЮ

Рассматривая игру в целом, можно сказать, что все этапы вашего маршрута связаны общей идеей, которая объединяет все головоломки, встречающиеся вам на пути. Мы не в состоянии описать ощущение, которое посещает игрока после того, как он решит все задачки и все встанет на свои места, — то, что сначала выглядело невероятно запутанным, оказывается предельно логичным. После этого можно с чувством выполненного долга переходить к следующей локациии. Кстати, о них — локации в игре являются связными, так что экран загрузки вы будете наблюдать только при переходах между странами — незначительная, но очень приятная фишка.

Классическая атмосфера Tomb Raider — ощущение одиночества и заброшенности — в Anniversary также полностью сохранилась. Даже интересно, что почувствовал бы игрок на самом деле, случись ему действительно оказаться в заброшенных загадочных склепах и гробницах, где уже несколько столетий не ступала нога человека. Мрачная и как нельзя более подходящая к видеоряду музыка дополнительно усиливает впечатления, а знаменитые Колосс, Сфинкс и гробница царя Мидаса выглядят просто потрясающе, особенно если вам приходилось сталкиваться с ними раньше — поклонники первого Tomb Raider определенно пустят слезу ностальгии при встрече со старыми знакомыми (что еще раз указывает на то, что создатели Anniversary во главу угла ставили необходимость воссоздать дух первой и самой удочной игры серии).



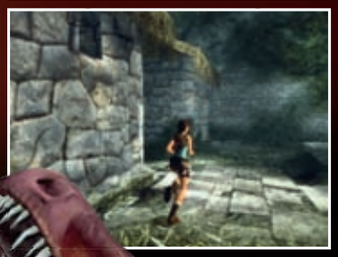
На экскурсии по Пушкинскому музею Лара открыла для себя много нового

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Лара стала еще опаснее

Для придания боевым сценам большей остроты противники входят в состояние ярости, когда их уже нашпиговали свинцом. Когда враг сломя голову ринется на Лару, у вас будет шанс исполнить прием, получивший название «Адреналиновый выстрел». Если вы своевременно уклонитесь от атаки противника, прицел будет автоматически наведен на голову врага.

В особняке Лары вы увидите лабиринт и солнечные часы в саду



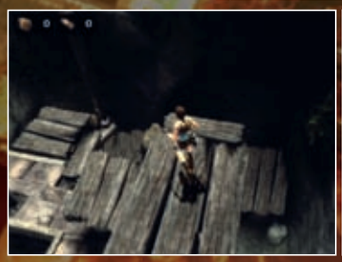
НА РАСКОПКИ?

Что ж, кажется, нам удалось дать краткий обзор нового Tomb Raider. Мы не сомневаемся, что Anniversary полностью оправдает ожидания тех, кто жаждет от игры тех самых ощущений, которые смогла дать игрокам первая версия для PSOne. Также мы заверяем, что это будет значительно лучше, чем достать запыленный диск с оригиналом и лишний раз удостовериться, что, как ни крути, а технический прогресс с тех пор шагнул далеко вперед.

Впрочем, справедливости ради стоит обратить внимание и на недочеты. Они, разумеется, есть. В редких случаях Лара не будет вести себя именно так, как было задумано, и критичный прыжок не будет исполнен правильно просто потому, что в последний момент камера решила автоматически перенастроить ориентацию. Бои с противниками иной раз могут показаться скучными (но наше мнение таково, что это в чем-то лучше, чем если бы они, напротив, были излишне сложны — это не пошло бы на пользу общему впечатлению). Кроме того, система контрольных точек реализована также несколько странно. Когда ваш персонаж оказывается вынужден рестартовать, он продолжает игру с последней пройденной контрольной точки. В любой момент вы можете сохранить игру и продолжить потом после перезагрузки с самой последней пройденной контрольной точки — здесь все нормально, как и предполагалось. Проблемы начинаются, когда вы застряли и хотите начать заново с последней контрольной точки, но не сохраняли игру после ее прохождения. Тогда ваш выбор невелик — либо найти способ убить персонажа и начать с последней пройденной контрольной точки, либо же, если вам это не удалось, продолжить с момента последнего сохранения.

УДАЧНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Но все же, несмотря на все перечисленные недочеты, Anniversary, несомненно, является успешным проектом. Игра в полной мере отдает должное одному из самых известных игровых проектов в



ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДОСТАТЬ ДИСК С ОРИГИНАЛОМ И УБЕДИТЬСЯ, ЧТО ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС ШАГНУЛ ВПЕРЕД

ПРЕКРАСНОЕ ШОУ: Тайна Безумия Св. Франциска

В этой зоне Лара оказывается вскоре после начала «греческих» уровней на пути к гробнице царя Мидаса. Здесь сразу становится понятно, что именно привлекало игроков в первом Tomb Raider. Героиня медленно спускается в огромную шахту, карабкаясь по уступам и выполняя опасные прыжки с одной платформы на другую, впереди же ей предстоят четыре испытания, идейно объединенных вокруг главной темы. Вся зона представляет собой одну огромную головоломку, разбитую на десятки мини-паззлов. Определенно вы будете испытывать огромное моральное удовлетворение, когда все наконец-то встанет на свои места.

ГЕФЕСТ

Эллинский бог огня и кузнечного дела. Тут вам придется сначала поплясать на электрическом танцполе (большая металлическая сфера все время будет бить молниями в пол), использовать гигантский молот, дабы разбить камни, мешающие добраться до цели, и, наконец, решить головоломку, чтобы получить ключ Гефеста.

АТЛАС

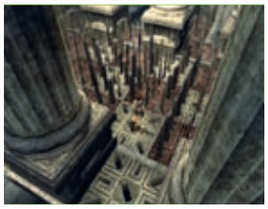
Не бог, но титан. На его спине покоится крыша мира – небо. Если она падет, всему живому наступит конец. На языке вселенной Tomb Raider это значит, что вам всего лишь придется найти способ увернуться от несущей гибель сферы, катящейся к вам по узкому коридору.

ПОСЕЙДОН

Посейдон – брат Зевса и бог воды. Приготовьтесь к путешествию в заполненную водой шахту – вам предстоит долгое блуждание по запутанным уровням, в конце которых вас ждет ключ Посейдона.

ДАМОКЛ

Согласно мифам Древней Эллады, Дамокл был обречен сидеть под мечом, подвешенным над его головой за один тонкий волосок. Достать ключ Дамокла просто, но выбраться из зоны, сплошь усеянной ловушками-шипами и падающими клинками, гораздо сложнее. Пожалуй, это самое сложное из четырех испытаний.



ИНТЕРЕСНО, ОН НАС ЗАМЕТИЛ?

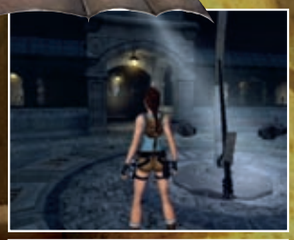
Динозаврам придется вымереть. Снова

Бродя по уровню «Затерянного мира», вы натолкнетесь на выводок велоцерапторов. Выглядит неожиданно и шокирующее само по себе, но после того, как вы разберетесь с ними, вы с удивлением обнаружите, что самое интересное только начинается. Вам предстоит встреча с первым настоящим боссом...

Что это виднеется там, за велоцерапторами? Тираннозавр! Пули отскакивают от его шкуры, как от стенки горох!

Убегать смысла нет — все равно догонит. Попытайтесь как следует прицелиться и попасть чудищу в голову...

...после чего у него закружится голова и он на полном ходу врежется в стену

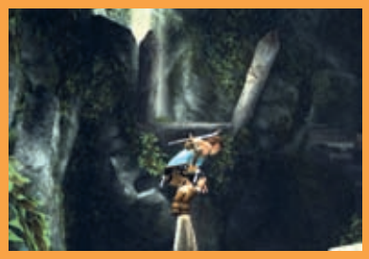


ИГРА, ФАКТИЧЕСКИ ПРЕДСТАВЛЯЮЩАЯ СОБОЙ РЕМАСТЕРИНГ СТАРОГО ХИТА, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МОЖЕТ БЫТЬ ОЧЕНЬ УСПЕШНОЙ

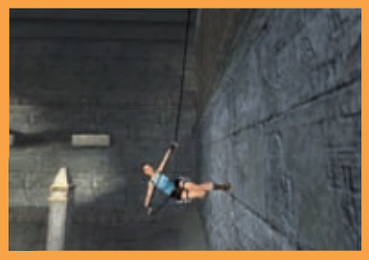
О ПОЛЬЗЕ ФИТНЕСА

Этим ногам приходится проделывать много работы

Дополнения к арсеналу приемов Лары, конечно, могут вызвать гримасу отвращения на лице ортодоксального фаната оригинального Tomb Raider, но, по нашему мнению, эти приемы не портят общей картины, а, напротив, добавляют зрелищности. Лара теперь может взобраться на бревно и усесться на его верхушке, как на насесте. Во время бега по стене Лара способна хвататься за специальные опорные точки и бежать зигзагом, а также спрыгивать со стены под нужным углом.

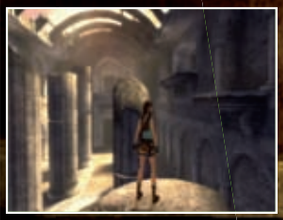


Теперь можно забраться по столбу на самый верх



Бег по стене. Перед тем как спрыгнуть, Лара может забраться повыше или, наоборот, немного спуститься

жанре приключений, вовсе при этом не являясь вторичным продуктом. Играя в Anniversary, вы легко можете забыть о времени, но если уж вы его потратите, заверяем вас — оно того стоит, и удовлетворение, которое вы получите от игры, оправдает все ваши ожидания. Тем не менее имейте в виду — эта игра не рассчитана на «кратковременные подходы», так что если вы более тяготеете к интенсивному экшену, то ваш выбор — God of War II. Остальным же с уверенностью заявляем, что это — тот самый Tomb Raider, которого мы все так долго ждали, а компаниям, выпускающим игры для приставок, следует принять во внимание то, что игра, фактически представляющая собой ремастеринг старого хита, действительно может быть очень успешной. ■

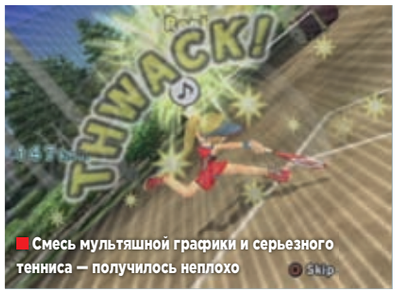


PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	08	Прекрасно реализованное освещение
Звук	08	Отличное музыкальное сопровождение
Геймплей	08	Очень увлекательно и нетривиально
Длительность	08	Больше, чем Legend, дополнительный контент

Игра могла бы быть еще лучше, но, в любом случае, Anniversary, следуя духу оригинала, обещает стать захватывающим приключением.

8/10



Смесь мультяшной графики и серьезного тенниса — получилось неплохо

Компьютерные противники тоже иногда ошибаются

EVERYBODY'S TENNIS

Праздник мяча и ракетки — понравится всем

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК CLAP HANZ
ИГРОКОВ 1—4
САЙТ WWW.UK.PLAYSTATION.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ
ДАТА ВЫХОДА УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Помните Everybody's Golf? Теперь вам предлагается новый мультяшный теннис от той же команды.

Порой внешность может быть очень обманчива. Ну, например, сравним Virtua Tennis 3 с Everybody's Tennis. В первом случае перед нами в высшей степени реалистичная графика — только восковая кожа персонажей выдает, что это — не живые люди. А во втором — бестолковые большеголовые дети в стиле псевдоаниме.

Ну и где, на ваш взгляд, вам предложат более реалистичный теннис? Как ни странно, игра, в которой теннисисты страдают от вздутия головы, может дать фору симулятору.

Everybody's Tennis — действительно теннис для всех. В эту игру может играть кто угодно, чем и объясняется ее незамысловатый и яркий дизайн. Но вы заблуждаетесь, если думаете, что и геймплей будет столь же непритязательным.

На самом деле игра настолько увлекательна, что оторваться просто невозможно!

ГЕНИАЛЬНАЯ ПОДАЧА

Самое лучшее в Everybody's Tennis — это принцип нанесения ударов, радикально отличающийся от Virtua Tennis. Там чем дольше вы удерживаете кнопку удара, тем точней будет попадание, так что преимущество получают игроки, которые быстро оказываются в нужном месте. Однако хромает точность — то есть вы наверняка успешно отобьете мяч, если будете приблизительно в том месте, куда он летит.

А вот в ET надо жать кнопку, только оказавшись точно на месте. Если вы взмахнете ракеткой слишком рано или слишком поздно — можете пропустить или запороть даже самые простые удары.

Так что, оказавшись на месте, вы должны правильно врезать по мячу. Ошибка на долю секунды влияет на скорость и направление удара, что может привести к печальным последствиям. Ваши компьютерные противники обязательно воспользуются любым промахом. Они только выглядят милыми, но на корте просто безжалостны. Одна ваша ошибка — и инициатива переходит к ним, а уж они-то своего шанса не упустят.

Если вы нанесете слишком слабый удар, в матче с противником, который хорошо играет у сетки, он ответит неберущимся обводящим ударом. А соперники, предпочитающие дистанционный стиль игры, не простят вам медлительность и неумение рассчитывать время.

ОН ПРИКИДЫВАЛСЯ!

ИИ компьютера — это просто что-то с чем-то! Во-первых, каждый удар в игре должен быть продуман и к матчу с каждым противником необходимо изобретать новую тактику. Во-вторых, мы наконец

ТОЧНЫЙ РАСЧЕТ

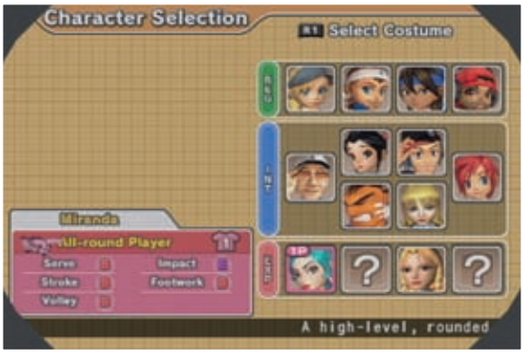
Чтобы выигрывать, вы должны научиться правильно рассчитывать момент удара. Судить об успехах вы можете по подсказкам, которые появляются в «пузырях» рядом с головой персонажа.

Эти радостные ноты означают, что удар был идеален и мяч летит точно в нужный вам угол корта.

Одна нотка означает, что все в порядке. Мяч приземлится примерно туда, куда вы и хотели.

Заяц означает, что вы поспешили. Это плохо отразится на скорости и направлении мяча, и он может уйти за линию.

Черепаха — вы слишком долго копались, ударили слишком поздно. Мяч может приземлиться где угодно.



получили увлекательную игру — чего так и не удалось добиться Virtua Tennis.

Яркая графика и удобная система управления VT всегда будут обеспечивать этой игре популярность среди геймеров. Но разработчики из Clap Hanz предложили достойную альтернативу. ET во многом превосходит любимца фанатов виртуального тенниса.

Так что не торопитесь с выводами на основании мультяшного дизайна. Эта игра преподнесет вам немало сюрпризов. ■

PlayStation 2 official magazine россия		ВЕРДИКТ
Графика	06	Приятная, но местами несколько слащавая
Звук	06	Раздражает меньше, чем можно было ожидать
Геймплей	08	Весьма увлекательный и серьезный
Длительность	08	Мультиплеер не даст заскучать
Сохраняет славные традиции Everybody. Обманчиво мультяшный спортивный симулятор со множеством сюрпризов и непростых задач.		8 /10

■ Графика мультяшная, зато игра — серьезней некуда

ГЕРОИ ТЕННИСА

Пройдите Challenge Mode – и вы получите новых персонажей, у каждого из которых собственный стиль. Обратите внимание на оценку способностей – от A до F (A – отлично, F – плохо).

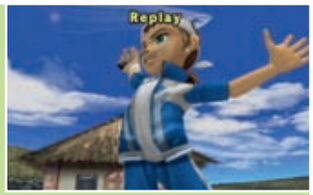
ЕЛЕНА
Игрок широкого профиля

ПОДАЧА	E
УДАР	F
УДАР С ЛЕТА	E
СИЛА УДАРА	A
РАБОТА НОГ	D

Один из самых слабых игроков, но быстро бегает по корту и хорошо играет у сетки.

ЮКИ
Игрок широкого профиля

ПОДАЧА	E
УДАР	F
УДАР С ЛЕТА	F
СИЛА УДАРА	A
РАБОТА НОГ	E



У Юки слабовата техника, зато он великолепно берет подачу.

ДЖУН
Играет у сетки

ПОДАЧА	E
УДАР	F
УДАР С ЛЕТА	C
СИЛА УДАРА	B
РАБОТА НОГ	C

Жесткий и грубый соперник. Бесценна в качестве партнера в парных матчах!

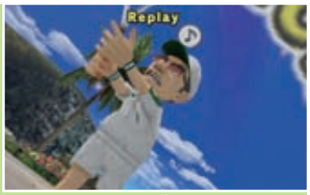
JJ
Играет у задней линии

ПОДАЧА	F
УДАР	E
УДАР С ЛЕТА	F
СИЛА УДАРА	B
РАБОТА НОГ	D

JJ носится по корту как молния, точно рассчитывая время и силу ударов.

СУЗУКИ
Играет у задней линии

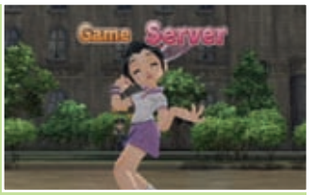
ПОДАЧА	D
УДАР	D
УДАР С ЛЕТА	D
СИЛА УДАРА	C
РАБОТА НОГ	C



Ловкий и опытный игрок, он может двигаться быстрее, чем можно подумать, глядя на него. Время от времени судит матчи.

МОМОКО
Универсальный игрок

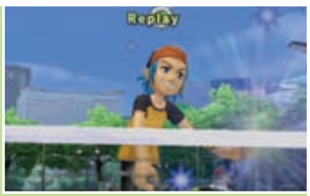
ПОДАЧА	D
УДАР	D
УДАР С ЛЕТА	C
СИЛА УДАРА	C
РАБОТА НОГ	D



Хорошенькая куколка Момоко на самом деле великолепный тактик. Она хорошо играет на любой дистанции.

КАИТО
Универсальный игрок

ПОДАЧА	D
УДАР	D
УДАР С ЛЕТА	C
СИЛА УДАРА	C
РАБОТА НОГ	C



Каито — гроза начинающих игроков, он не упустит ни одного слабого удара или неудачной подачи противника.

КЭРОЛ
Играет у задней линии

ПОДАЧА	C
УДАР	C
УДАР С ЛЕТА	E
СИЛА УДАРА	D
РАБОТА НОГ	B

Ловкая девчушка. Кажется, англичанка. Что интересно, левша. Бесподобна, когда дело доходит до обмена дальними ударами.

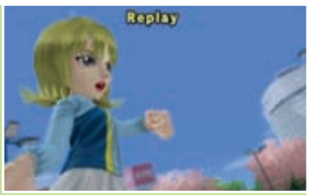
РОК БУЛЛ
Подающий

ПОДАЧА	A
УДАР	D
УДАР С ЛЕТА	B
СИЛА УДАРА	D
РАБОТА НОГ	F

Рок Булл — настоящий гигант, его подача не берется, да и удар с лета тоже весьма неплох.

ГЛОРИЯ
Универсальный игрок

ПОДАЧА	C
УДАР	C
УДАР С ЛЕТА	C
СИЛА УДАРА	D
РАБОТА НОГ	D



Сексапильная блондинка откуда-то из Восточной Европы. Уверенно и эффектно отбивает практически любые удары.

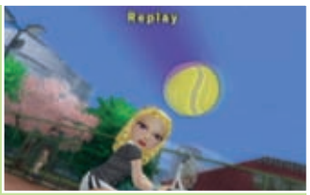
МИРАНДА
Универсальный игрок

ПОДАЧА	B
УДАР	B
УДАР С ЛЕТА	B
СИЛА УДАРА	E
РАБОТА НОГ	B

Симпатична, да и играть с ней одно удовольствие. Главная ее слабость — не умеет рассчитывать время.

ЛОЛА
Играет у сетки

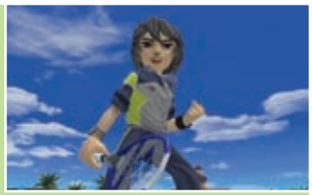
ПОДАЧА	B
УДАР	C
УДАР С ЛЕТА	A
СИЛА УДАРА	E
РАБОТА НОГ	C



Только «свечи» и хитроумная тактика соперника могут помешать Лоле захватить инициативу и всухую выиграть матч.

РЮ
Играет у задней линии

ПОДАЧА	C
УДАР	A
УДАР С ЛЕТА	D
СИЛА УДАРА	E



На дистанции он просто великолепен. Слабое место — подкрученные и сильные встречные удары.

УИЛЛ
Универсальный игрок

ПОДАЧА	A
УДАР	B
УДАР С ЛЕТА	A
СИЛА УДАРА	F

Высокомерный — так и хочется поставить его на место. Но у него такая сильная подача, что победа легкой не будет.

Странствовать во времени в роли Уилбура Робинсона очень увлекательно, даже если вы не являетесь фаном одноименного мультика

MEET THE ROBINSONS

Изобретательно в буквальном смысле

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ DISNEY
РАЗРАБОТЧИК AVALANCHE
ИГРОКОВ 1
САЙТ DISNEY.GO.COM/DISNEYPICTURES/MEETTHEROBINSONS/
РЕЖИМ 60 ГЦ ДА
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Экшен-адвенчура по мотивам Meet the Robinsons — диснеевского мультика о путешествиях во времени.

Если в игре прыжки совершаются автоматически, рецензенты обычно врубают сигнал тревоги. Как правило, такая фича означает, что разработчики считают вас идиотом. Мол, когда есть возможность упасть, вашему нажатию на ⊗ нельзя верить ни на йоту — поэтому надо делать игры, в которых вы не рискуете провалиться, почувствовать адреналин, да и вообще — получить удовольствие.

Сигнал тревоги звучит еще громче, если игра основывается на семейном мультблокбастере: такие штучки обычно из разряда маркетинга, а не игровой магии. Но удивление наше зашкалило и бутерброды выпали из открытых ртов (правда, маслом вверх!) — мы обнаружили, что, несмотря на наличие обоих огрехов, Meet the Robinsons — набор очаровательных и весьма играбельных идей.

Все ясно: прыжки поставили на автомат, чтобы ускорить геймплей — в игре множество гораздо более интересных занятий.

ВИРТУОЗ ВРЕМЕНИ

Вы управляете Уилбуром Робинсоном, младшим в семейке изобретателей из будущего, и должны возвратить фамильную машину времени, которую украл загадочный и злобный Боулер Хэт. Чтобы гоняться за злодеем по эпохам, вы используете прототип той машины из семейной коллекции.

Над большинством экшен-адвенчур The Robinsons возвышает то, что ее драйв не завязан на драках и бесконечном сборе пауэр-апов. Вместо этого на каждом уровне вы решаете головоломки, используя замечательные гэджеты Уилбура. В числе оных — Сканер для изучения предметов, Перчатка, выпускающая электрические разряды, и Левитатор, который поднимает разные тяжести.

Возможно, эти прибамбасы по классу и уступают, скажем, инструментарию мистера Рэтчета, но они достаточно навороченные, чтобы решить встающие перед вами задачи: например, зарядить на расстоянии платформы в виде силовых полей или проложить путь из блоков.

Для полного счастья игра безупречно выглядит и убедительно воссоздает облик и атмосферу мультика. И вместо скучного следования сюжету она порой отдаляется от фабулы, становясь в руках фанов прекрасной аранжировкой оригинала.

Но есть и недостаток: захвату цели почти удалось все испортить. Нажатие L1 не обязательно делает мишенью ближайший к вам источник угрозы и частенько захватывает неживой объект, дожидающийся сканирования.

Это совсем некстати, если вас атакуют роботы-убийцы или муравьи, а попытки поправить автоприцел вручную способны превратить сражение в судорожный припадок.

Однако эта проблема решается терпением и щепетильностью. Качество всего остального в игре так высоко, что вознаграждает за приложенные усилия сторицей.

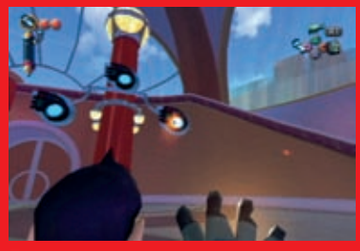
Конечно, в продаже есть лучшие экшен-адвенчуры. Но ведь нечасто игра, созданная по мотивам мультфильма, да еще и вышедшая без особого шума, так удивляет и восхищает... пусть в ней и не доверяют вашему умению прыгать. ■

Игра сохранила облик и атмосферу мультфильма

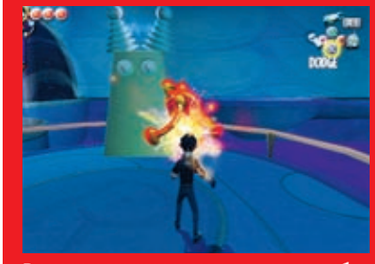
ПЕРЧАТКА ДЛЯ CHARGEBALL'A

Один из лучших гаджетов в игре — Перчатка для Chargeball'a. Это не изобретение — скорее, образчик спортивной экипировки будущего. Chargeball — виртуальный спорт, основанный на стрельбе по цели электрическими разрядами. Перчатку из игры можно взять в «реальный» мир Meet the Robinsons — палить из нее по роботам и рубильникам очень удобно!

Это игра Chargeball, в которую вы играете, отдыхая от спасения мира.



Перчатка становится вашим главным оружием в борьбе с врагами.



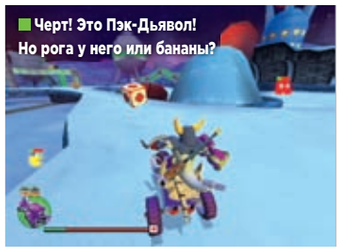
Вы можете вручную указать путь атаки, чтобы рикошетом поразить сразу несколько целей.

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	07	Отлично воссоздает атмосферу мультфильма
Звук	04	Рекомендуем ее выключить. И включить радио
Геймплей	07	Постоянно удивляет и радует
Длительность	06	Уровни порядочного размера, но их слишком мало

Некоторые проблемы с управлением не мешают Meet the Robinsons быть веселой и необычайно увлекательной игрой.

7/10



Черт! Это Пэк-Дьявол! Но рога у него или бананы?

В числе трасс и этот особняк с привидениями

PAC-MAN WORLD RALLY

Полным-полно Пэк-шена

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ NAMCO
РАЗРАБОТЧИК SMART BOMB INTERACTIVE
ИГРОКОВ 1–2
ДАТА ВЫХОДА УЖЕ В ПРОДАЖЕ
САЙТ WWW.NAMCOGAMES.COM
РЕЖИМ 60 НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

Нам хотелось бы вас обрадовать, что Pac-Man Rally — глоток свежего воздуха в мире картинга, оккупированном Марио, но, увы, не можем. Сходств с итальянским водопроводчиком-гонщиком-футболистом великое множество, начиная с пикапов оружия и заканчивая пауэрслайдом типа «прыжок, правее, левее, стоп, стоп же!..»

Но это не значит, что фанатам Пэкмена не хватит игровой новизны: тут и знакомые лица — госпожа Пэкмен, Пэк-Дьявол и Привидения, и ностальгические Пэк-мелодии.

Вернулись и точечки. Задействуйте переключатель Power Pellet, и появятся сотни золотых точек, наберите их достаточно, чтобы наполнился Пэк-метр — и превратитесь во внушительного Пэк-монстра, а ваши враги — в привидений...

Что до техники пауэрслайда, то если продержитесь достаточно долго и наполните Слайдметр, получите Пэк-охранника — малыша, который какое-то время будет вас защищать. Он весьма кстати, потому что враги прессуют со всех сторон, а над головой свистят фруктовые пули.

НА ДЕСЕРТ

Трассы опасны, но у них появилось новое измерение: активируете Фруктовый переключатель — откроется короткий Фруктовый путь.

Когда проходишь игру в одиночку, начинать заново неинтересно, но вас и ваших друзей увлекут возможности многопользовательского режима: free-for-all, deathmatch и весьма безвкусная Пирушка, на которой нужно съесть столько фруктов, сколько найдется. В конце концов, Пэкмен — значит слопать все, что можно, а не заработать на этом. ■

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

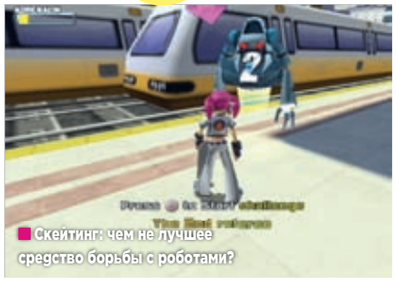
Графика	06	Чуть-чуть устарела, но красок хватает
Звук	05	Иногда ностальгия, где-то раздражение
Геймплей	06	Сильные соперники, простое управление
Длительность	07	Игра какое-то время занятна

Веселый рейсер, полный состязательного духа, но его особенности, опции и «открывашки» не спасают от атмосферы «побывай там-то, сделай то-то».

6/10

За прическу — пять баллов, штанам — позор

Уверены, в центре Москвы такого не встретишь



Скейтинг: чем не лучшее средство борьбы с роботами?

SKATE ATTACK

Заставь дурака на скейте кататься...

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ MIDAS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК ZEROSCALE
ИГРОКОВ 1–4
ДАТА ВЫХОДА УЖЕ В ПРОДАЖЕ
САЙТ UK.PLAYSTATION.COM
РЕЖИМ 60 НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

Слишком много людей считает, что игрушки из серии экстремального спорта — легкий способ получить быстрые и большие деньги!

Наверное, эти товарищи смотрят на серию Tony Hawks и говорят про себя: «Кое-что позаимствуем. Бу-Го-Га! Спасибо огромное!»

Но чтобы игра о скейтинге получилась хорошей, она должна соответствовать многим критериям. Skate Attack только пытается удовлетворить главные. Необычная идея — перенести действие в будущее — могла спасти игру, но и она недостаточно хорошо реализована. Гигантский робот по имени Вирус (наверное, долго думали, прежде чем назвать) сеет смерть и хаос и настолько охамел, что похитил вашего друга. Чтобы вернуть товарища, вы должны пройти несколько челенджей.

А челенджи все приблизительно такие: «сделай гринд на рэйле, чтобы бла-бла-бла», «замути двадцатисекундный лип-трюк, чтобы бла-бла-бла» или «собери эти штуки, чтобы бла-бла-бла».

ЭТО НЕ ФРИСКЕЙТИНГ

Единственное, что сюда не вписывается — немногочисленные стычки, пытающиеся хоть как-то разогреть постоянно остывающий сюжет, но там вы просто скачете по голове робота, пока он не взрывается — наверное, от стыда. Графика и локации выглядят слабовато и потрепанно, миссии неоригинальны и избиты, а скучный многопользовательский режим — просто очередные челенджи.

Конечно, есть «открывашки»: доски, игроки, уровни для мультиплеера. Но все это было раньше и было лучше. Где ты, Тони? Ты нужен нам! ■

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	04	Плохо детализированная и размытая
Звук	04	Ничтожные звуки, ничтожная музыка
Геймплей	03	Что это, Беримор? Овсянка, э-э-эр
Длительность	03	Нуднятина так и просит, чтобы ее выключили

Нацелившись на скейтеров молодого поколения, игра облажалась, потому что отстой он и есть отстой. И даже приличных парней в ней нет.

4/10

Яркий финал дня, проведенного за прокачкой

Клиенты однообразно радуются, прямо как в шоу

PIMP MY RIDE

В мире уличных гонок это не допустили бы до старта

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК EUTECHNYX
ИГРОКОВ 1
САЙТ WWW.EUTECHNYX.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Помогите рэперу с MTV прокачать немного тачек, прямо как в известном шоу.

Мы играли в Pimp My Ride на протяжении часа и за это время установили миниатюрную наковальню в багажник хетчбека, получили совет по прокачке и станцевали перед группой заводских работников, которые пришли порадоваться нашей новой машине.

Но как-то так получается, что нету у нас энтузиазма продолжать это дело. Конечно, ради обзора нам придется, но в целом уже сейчас ясно, что дело это пустое.

Вам надо набрать достаточно денег, дабы прокачать машину клиента, так что для начала придется покататься по округе, похваляясь собственной тачкой. Вы можете сыграть в мини-игру Ghost Ride (это ритмичная игра, в которой вы бежите рядом со своим пустым автомобилем) или просто сшибать рекламные щиты.

ПОД КАПОТОМ

Как только в ваших карманах осядет достаточно «зелени», можно приступать к «прокачке тачки», но не все так просто. Вам предстоит сражение с коллегой, который будет прокачивать такую же точно машину, так что в результате ваша должна выглядеть лучше.

Но вот сам процесс прокачки разочаровывает. В своей основе он состоит в поездках по окрестным гаражам и наборе мини-игр, победа в которых понижает цену очередной детали. Вы можете решать, какие именно модификации установить, но выбор невелик. И как только вы доставляете готовую машину, вас ждет новый клиент.

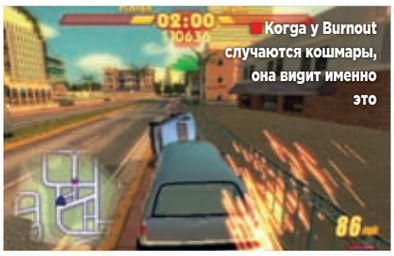
И это все. Пройдя эту нехитрую процедуру один раз, вы увидите абсолютно все, что может предложить эта игра. Каждый ваш клиент будет требовать, чтобы вы преодолели тот же самый набор мини-игр, и все это приедается очень быстро.

РАЗГОН ЗАПОРОЖЦА

Поездки по городу тоже не особенно вдохновляют, особенно с учетом того, что аварии с окрестными машинами приносят вам деньги. Это выглядит нелепо: достаточно странный способ «прокачивать» машину, долбая ее обо все, что движется и не очень. Вряд ли за это должны награждать?

Впрочем, повреждения не особенно заметны. Модели машин выглядят безобразно, управление слабоумно простое, а физика смехотворна. Влепитесь во встречную машину — и она улетит вдаль, будто ее долбанул товарный поезд на полном ходу.

В общем, забудьте о тачках, эта игра сама серьезно нуждается в прокачке. ■


Когда у Burnout случаются кошмары, она видит именно это

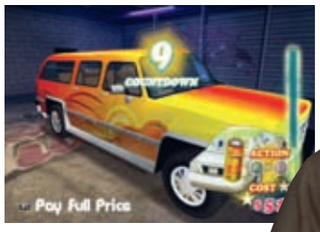
PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ		ВЕРДИКТ
Графика	04	Скучные пейзажи, убогие машины
Звук	04	Чудовищный рэп
Геймплей	04	Однообразный и скучный
Длительность	03	Вам это надоест меньше чем за час
Набор мини-игр и немного ужасного вождения автомобиля. Лучше посмотрите шоу по телевизору и запустите Need for Speed Carbon.		4/10

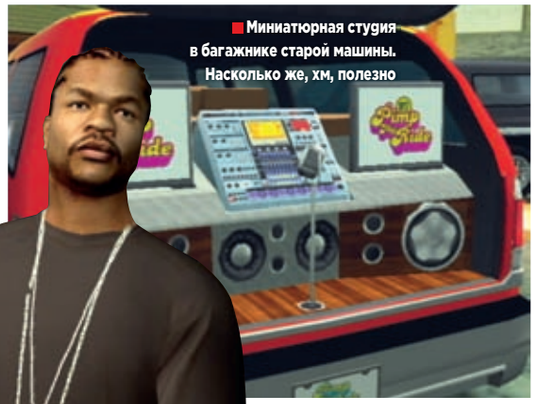
КРУЧУ, ВЕРЧУ И ЗАБИВАЮ

Во время прокачки очередной тачки вам придется играть в мини-игры для понижения цен запчастей

Эти диски обойдутся дешевле, если вы будете вращать левый джойстик с безумной скоростью, дабы самостоятельно закрутить болты.

Похоже, у команды проблема — не могут засунуть колонки в нужное место! Помогите им долбежкой по ⊗.


Жмите кнопки в соответствии с подсказками — и быстро, а то деньги куда-то исчезают...


Миниатюрная студия в багажнике старой машины. Насколько же, хм, полезно

Выполнение цепочек трюков дает ускорения

Мы не имеем представления, как это произошло

HARLEY-DAVIDSON: RACE TO THE RALLY

Оскорбление даже для «Ижа» с коляской

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК SAND GRAIN STUDIOS
ИГРОКОВ 1
САЙТ WWW.AVTIVISIONVALUE.COM/TITLES/HARLEY/
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Довольно слабый рейсер дает возможность покататься на «Харлеях» и раскрасить их.

Сделать игрушку про «Харлеи» не так просто, как может показаться. Игра, основанная на кризисе среднего возраста у ничем не примечательного мужчины, который в результате оного кризиса вдруг покупает себе мотоцикл, понемногу вливается в буйный байкерский мир и окончательно рушит семью, приведя домой ватагу накрашенных старлеток в коротких шортах, требует от создателей немало усилий.

Поэтому нам трудно упрекнуть разработчиков Harley-Davidson: Race to the Rally в том, что они выбрали путь попроще: обычный рейсер. Впрочем, они забыли кое-что. «Харлеи» предназначены для путешествий по длинным пустым шоссе, а не для выделывания воздушно-акробатических трюков.

Так что Race to Rally не способна передать то благородное бунтарство, которое ассоциируется с маркой мотоциклов. Вместо этого игра позиционирует себя как эдакий Burnout на «Харлее», с наградами за опасное вождение.

Этот стиль игры совершенно не подходит для легендарных хромированных машин. Поэтому, к сожалению, созерцание и тюнинг своих железных коней в гараже — лучшее, что может предложить Race to the Rally.

Трассы (смоделированные на основе великих Route 66 и Big Sur) слишком длинные, ИИ смехотворно беспомощный, а управление жалкое.

Рано или поздно у вас получится дотюнинговать свою машину до такого состояния, когда гонки становятся более-менее приемлемыми, но даже тогда ваше минимальное удовольствие будет подпорчено багами, уменьшающейся частотой кадров и чудовищной графикой. И всего этого можно было бы избежать, если бы Sand Grain Studios соизволила бы, например, доделать эту игру.

Также по ходу дела вы будете открывать новых ездоков, но, за исключением политически корректного распределения цветов кожи, они друг от друга ничем не отличаются. Достаточно странно то, что, хотя режим Tour создает у вас ощущение новичка в мире «Харлеев», намеревающегося стать матерым волком, на самом деле вы можете менять своего персонажа в любой момент игры.

КУЧА ВСЕГО ТАКОГО

Аварии, где подобные спагетти конечности вашего ездока выкручиваются во все стороны, поначалу забавляют. Но вскоре мы от них устали, из-за того, что хромая физика игры норовит превратить вас в кучу рук и ног даже тогда, когда вы не пытались никуда въехать.

Главное правило создания игр: не наказывайте игрока за то, чего он не делал. Здесь больше жуков, чем в тропическом лесу в сезон дождей, и Race to the Rally плюет на это правило с высоченной колокольни. И на вас заодно.

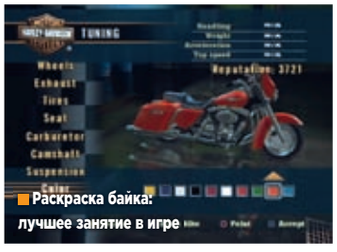
Лучше купите себе DVD с «Беспечным ездоком». И да, если среди ваших друзей есть кто-то, по-настоящему влюбленный в «Харлеи», не забудьте предостеречь его от приобретения этого чуда.

PlayStation.2 ВЕРДИКТ

Графика	03	Издевательство над красивыми машинами
Звук	05	Музыка молодости вашего папы
Геймплей	03	Особо не замечен
Длительность	03	Вряд ли вы сможете это выносить долго

Оскорбление как «Харлею», так и вам. Race to the Rally собрала в один мешок все преступления игровой индустрии.

3/10



Раскраска байка: лучшее занятие в игре

Много работы и маленькая зарплата превратили Деда Мороза в скучного толстяка

ASTERIX & OBELIX XXL2: MISSION LAS VEGUM

Астерикс будет сражаться с ними на пляже

По крайней мере выглядит игра так же, как сами комиксы

Возвращение великих Ман-Галлов

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ATARI
РАЗРАБОТЧИК ESTANGES LIBELLULES
ИГРОКОВ 1
САЙТ WWW.ASTERIX.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК ДА
ОНЛАЙН НЕТ

Римское вторжение в Галлию на первый взгляд не та тема, из которой получится идеальный сюжет суперпопулярной игры для PS2. Но за дело взялись лучшие французские умы, Рене Госсинни и Альбер Удерзо, — и вот перед нами герои классических комиксов Астерикс и Обеликс.

В 1961 году они впервые появились на страницах комиксов и с тех пор продолжают веселить и детей, и взрослых неутомимыми попытками чем-нибудь досадить бедняге Цезарю, чтобы потом вернуться к своей тихой жизни, жареному мясу и неумеренному потреблению магических зелий.

Сюжет игры крайне прост. Побежденный Цезарь не оставляет попыток покорить необузданных галлов. Он похитил ведущих мировых друидов с транснационального фестиваля в Карнатском лесу и при этом умудрился подставить Гетафикса — друга Астеикса и Обеликса, так что последнего обвинили в случившемся.

Как и полагается настоящим злодеям, Цезарь держит пленников в различных уголках собственного парка развлечений, Лас Вегума. Понятное дело, что это Лас-Вегас — только без стриптиза, сутенеров, мафии и других нелицеприятных сторон городской жизни. Это все-таки игра для всей семьи.

НАВЕРНЯКА КОЕ-КТО РЕШИТ, ЧТО ЭТА ИГРА — ДАНЬ НОСТАЛЬГИИ. ОНИ СКОРЕЕ ВСЕГО БУДУТ РАЗОЧАРОВАНЫ

БРАВЫЕ ВОЯКИ

Итак, все указывает на то, что Гетафикс «продался римлянам». Но вождь Виталстатистикс не купится на эту жалкую ложь! Он посылает наших героев в Лас Вегум, чтобы те вернули похищенных друидов. В ваше распоряжение поступает команда из двух галлов и одной собаки, которую надо провести по весьма стандартным платформенным уровням с головоломками и драками. В общем-то ничего нового для игр такого типа.

В процессе прохождения вы можете контролировать только одного персонажа, второй будет следовать за ним. Псом Обеликса, Догматиксом, вам в принципе управлять не дано. Однако ему можно давать команды — например, пойти укусить легионера или искать спрятанные ключи.

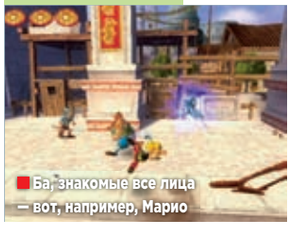
Сражения достаточно простые, к вашим услугам различные комбо и специальные атаки. Если вы сумеете как надо наказать некоторых (конкретных) римлян, то получаете еще и бонусные удары. Сложность заданий и уровень игры рассчитаны на юных геймеров, для которых в первую очередь игра и предназначена.

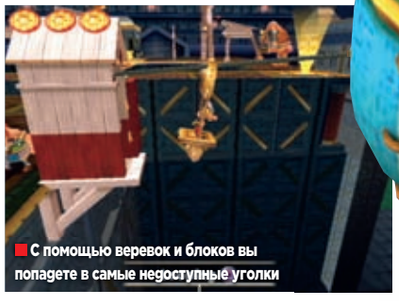
Но в комиксах про Астерикса столько юмора и неуловимого шарма, что читатели и с возрастом не теряют к ним интерес (в частности, потому, что в десять лет далеко не все шутки понятны). Возможно, многие из них предполагают, что игра

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

В игре про всеобщих любимцев вам придется решать головоломки, сражаться с римлянами и спасать друидов.

Щиты валяются как попало — римскую армию хорошо потрепали


Ба, знакомые все лица — вот, например, Марио


С помощью веревок и блоков вы попадете в самые недоступные уголки

А не многовато ли вас тут?

НИКОГО НЕ УЗНАЕТЕ?

Вам никогда не хотелось крепко врезать Марио или Сонику? Теперь у вас есть такая возможность. Цезарь нанял себе в помощь легендарных героев игр, придав им римский колорит.

Сэм Фишер
Герой Splinter Cell появляется как бывший шпион римлян Сэм Шайфер

Соник
Супербыстрый легионер — у нас тут что, Олимпийские игры?

Пак-Мэн
Желтая угроза — неприятное украшение на щитах римлян

Марио
Простой слесарь становится жвачкострелятелем

Лара Крофт
Лари Крафт — центурион в штатском, включая щетину и фирменные штанишки

станет веселой данью их ностальгии. Однако тех, кто предвкушает полномасштабное виртуальное погружение в мир A&O, ждет некоторое разочарование. Взрослых могло бы привлечь наличие известных второстепенных персонажей комиксов. Но вместо Гериатрикса, Ангигиеникса и прочих ребятишек программисты засунули в игру карикатуры на популярных персонажей видеоигр, приправленные сатирой на мейнстрим.

Справедливости ради надо все же сказать, что Mission: Las Vegum — игра неплохая. Рендеринг и анимация ведущих героев великолепны, 2D-оригиналу пошло на пользу обретение объема. Например, поклонникам со стажем наверняка покажется знакомым то, как легионеры вылетают из своих сандалей, когда за них берется наша энергичная парочка.

Но все же те, кто вышел из подросткового возраста, скорее всего будут разочарованы — игре не удалось в полной мере передать атмосферу приключений любимых героев. ■

Mission: Las Vegum — это глобальный платформер-сражение с участием Астерикса и Обеликса.

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	08	Просто потрясно. Главное достоинство игры
Звук	06	Неплохие эффекты, а голоса не очень
Геймплей	06	Прикольно, но битвы могут надоесть
Длительность	06	Уровни большие, но мало разнообразия

Могло бы быть и лучше. Мы все как поклонники стильных комиксов хотели бы полюбить игру по их мотивам, но она годится только для детей.

6 /10

ПОЧТИ КАК В БОУЛИНГЕ

Они с голыми руками выходят против вооруженных до зубов римлян. Однако Астерикс и Обеликс – парни изобретательные, они используют солдат как оружие – и даже как своеобразные ключи от дверей...

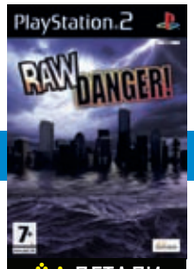
РАЗ
Оглушаем римлянина. Потом вот так хватаем его, как следует размахнемся...

ДВА
...и постараемся сбить головой бедолаги как можно больше его приятелей.

ТРИ
В подходящий момент разжимаем руки — и солдат летит в цель. Если замахнуться посильнее, двери откроются.

Ну очень мокрая канализация

Город затоплен, вам необходимо спастись



RAW DANGER

Игра на выживание. Как – никаких зомби?

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ 505 GAMESTREET
РАЗРАБОТЧИК IREM
ИГРОКОВ 1
САЙТ UK.PLAYSTATION.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

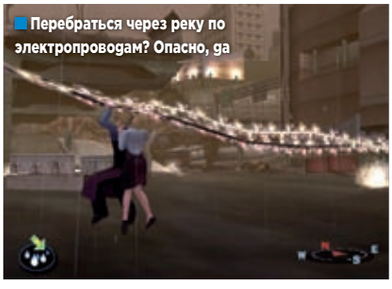
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Городу будущего угрожает наводнение. Надо отправить персонажей в эвакуацию, не дав им замерзнуть.

Смягчить удар не получится, так что скажем прямо: Raw Danger — ужасная игра. Извините, но такова горькая правда. Это даже смешно — игра о природном катаклизме сама оказалась в некотором роде катастрофой.

Действие происходит в 2010 году. В мире построен первый безопасный город, Гео-Сити. Но на самом деле не так уж в нем и безопасно. Он выдержит ядерную войну, но пасует перед древнейшим врагом архитектуры — дождем.

После месяца непрерывных ливней река Гудзон вышла из берегов. Этот поток сметает все на своем пути. Вы играете выжившими в катастрофе людьми, которые пытаются добраться до мест эвакуации. Идея сама по себе неплоха. Но персонажи отвратительно стереотипны — настолько, что начинают раздражать. К тому же Raw Danger пытается создать портрет деловой Америки, а в результате создает жутковатую и безжизненную атмосферу. Все кажется пустым и ненастоящим.

Один из персонажей — водитель такси: вам светит тоскливое вождение



Перебраться через реку по электропроводам? Опасно, да

ЕСЛИ ПОДРОБНО

Каждый персонаж в игре столь же непримечателен, как и все остальные. К ним сложно испытывать даже поверхностный интерес — не говоря уже о том, чтобы проникнуться сочувствием и жаждать спасти их глупые жизни.

Мы особенно возненавидели первого же из них — синеглазого блондина по имени Джошуа Хартвел. Он абсолютный лузер, а постоянные возгласы «Что?», «Хм» и «эм...» вызывают желание утопить его в ближайшей реке, чтобы оказать услугу всему человечеству. Но неужели о Raw Danger нельзя сказать ничего хорошего? Можно-можно. Ну, например, то, как воздействует на окружение один персонаж, повлияет на путешествие следующего. Это в результате дает множественные концовки, что всегда является большим плюсом.

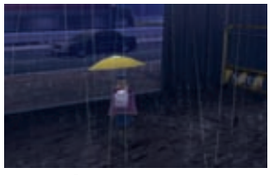
К примеру, ваш персонаж застрял на станции метро. Вы можете выбрать опасный путь и перебраться на другую платформу или же более короткий путь, в процессе которого обрушится часть дома, перекрыв за вами этот выход.

Соответственно, если вы выбираете второй вариант, следующему персонажу уже придется выбираться длинным и опасным путем.

Жаль только, что разработчики, видимо, забыли об этой интересной примочке после того, как первые несколько глав были готовы.

Кроме того, есть такая штука, как «не замерзнуть». В борьбе за выживание холод и мокрая одежда могут опасно снизить температуру тела.

КАК ВЫЖИТЬ В ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ

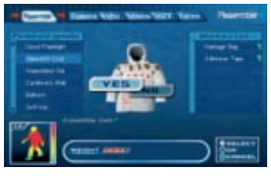


НЕ ПОПАДАЙТЕ ПОД ДОЖДЬ
Мысль несложная. Если вам необходимо выйти под дождь, не забудьте прихватить стильный зонт и плащ, как на этом скриншоте.

ВСЕ ЛЮБЯТ ПОГОРЯЧЕЕ
Если температура тела упадет слишком низко, вы умрете от переохлаждения. Поэтому надо искать такие источники тепла.

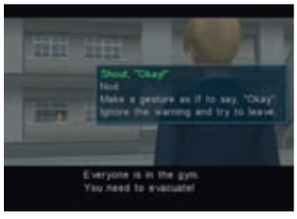
ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ
Мама говорила: одеваться надо тепло. Используйте все, что подвернется под руку, даже если вы будете выглядеть по-дурацки.

ЗДОРОВАЯ ПИЩА
Найдите кастрюлю — и вы сможете готовить еду, которая вам попадется. Горячий бульон или лапша согреют вас на какое-то время.



ВСЕ ПОЙДЕТ В ДЕЛО
Из всего подобранных по пути предметов можно собирать полезные штуковины: плащ, картонный шалаш или весла.

Пейзажи потрясают масштабностью, но графика слишком «плоская»



Можно оставлять заначки для следующих персонажей

Чем сильнее персонаж мерзнет, тем более вялым становится. Если дойдет до переохлаждения, он упадет на месте, и так закончится очередная попытка прохождения игры. По городу разбросаны «точки выживания» — обогреватели, горящие бочки, газовые горелки. У них можно согреться и приготовить теплую пищу, которая будет какое-то время поддерживать жизнь в теле.

Чтобы все было «по-настоящему», вы можете брать с собой любые предметы, которые вам попадутся. Количество багажа зависит от размера вашего рюкзака. Неприятный сюрприз для слишком запасливых — приходится решать, что вам важней иметь при себе. Еще интересней — местами попадаются мусорные баки, куда можно выкидывать вещи, которые вы не используете. Оттуда их смогут доставать другие ваши персонажи.

К сожалению, хорошая идея обыскивания всего подряд ради выживания испорчена тем, что на все полезные предметы указывает большая синяя стрелка. Так что исследование местности становится бессмысленным.

Однако вряд ли вам захочется долго расхаживать по городу. Графика отвратная, здания примитивные и перекошенные, персонажи — прямоугольные, с дерганой анимацией. Через какое-то время все начинает сливаться в одно большое пятно. А может, мы просто засыпать начали?

ПУСТАЯ ТРАТА ВРЕМЕНИ

Создатели не очень напрягались, пытаясь создать «достоверную картину» буйства стихий. Потоки воды похожи на колышущееся желе. А то, что могло бы стать впечатляющим прорывом плотины, выглядит как разваливающийся домик из кубиков.

Видеоролики злоупотребляют замедленной съемкой — в результате кажется, что игра все время подтормаживает. А самое смешное, что персонажи постоянно выпадают из кадра, так что даже если между ними и происходят какие-то проникновенные серьезные разговоры, вы об этом ничего не знаете. В принципе, справедливо будет отметить, что самый главный минус игры — как раз тупая камера. Она часто застывает в неудобном положении и мешает вам разобраться, куда двигаться дальше. Вы не можете понять, что происходит, а ваш персонаж вертится на пятачке забытой всеми скользкой и мокрой дороги и постепенно замерзает. Потом вы в тридцатый раз падаете с утеса в реку и мрачно пялитесь на экран с одной мыслью: «Кто-то за это заплатит». Да, действительно, кому-то придется заплатить за эту ужасную игру — но лучше, чтобы это были не вы. ■

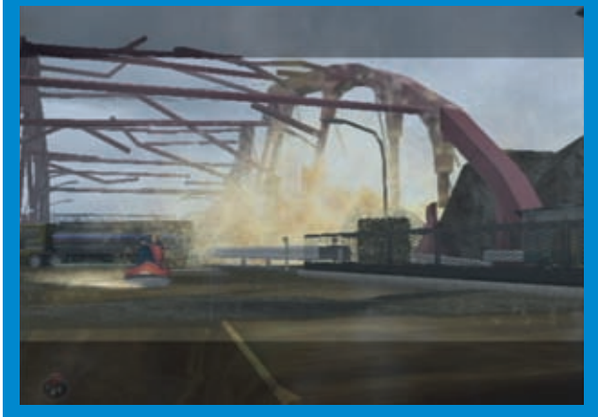
НА ВСЕ ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ УКАЗЫВАЕТ БОЛЬШАЯ СИНЯЯ СТРЕЛКА — ИССЛЕДОВАНИЕ СТАНОВИТСЯ БЕССМЫСЛЕННЫМ

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ		ВЕРДИКТ
Графика	02	Кажется, что городу угрожает наводнение из желе
Звук	02	Голоса ужасны, дождь похож на статические шумы
Геймплей	04	Идеи неплохи, но воплощение подкачало
Длительность	04	Множественные концовки, если до них добраться
Необычная тактика выживания и занятные идеи — Raw Danger могла бы стать классикой, но ужасная реализация не оставляет ей шансов.		4 ЛО

ХИТ-ПАРАД РАЗОЧАРОВАНИЙ

Наш выбор: самые отстойные моменты игры.

Амбер Брейзил — беглая преступница (а вовсе не порнозвезда, как можно было бы подумать по имени). Только вот расположение камеры не позволяет ей незаметно пройти мимо полицейского — действовать приходится на ощупь и крайне терпеливо.


Вам нужно удрать на водном мотоцикле, пока вас не накрыла коричневая приливная волна. Но наклон камеры таков, что вы не видите, куда ехать.

Если вы здесь видите руки, торчащие из камня, — это не обман зрения. В Raw Danger полно багов, так что вы можете запросто упасть в дыру, которой вроде как не существует.

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Представляем вам самую странную RPG в истории жанра

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ARUZE
РАЗРАБОТЧИК XSEED
ИГРОКОВ 1
ДАТА ВЫХОДА УЖЕ В ПРОДАЖЕ
САЙТ WWW.SHADOW-HEARTSNEWWORLD.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ДА
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

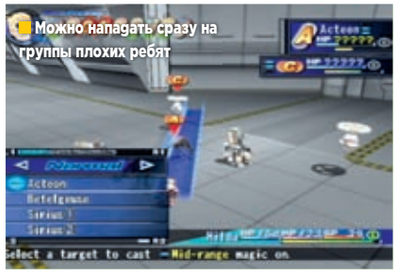
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Ролевая игра с весьма колоритными персонажами. Сражения гангстеров и демонов в «реальном» мире, 1929 год.

Shadow Hearts: From the New World — типичная RPG. Однако действие происходит не в вымышленном мире остроухих волшебников, а всего лишь в Северной и Южной Америке 1929 года.

Юный андрогин Джонни Гарланд пытается понять, почему монстры из другого измерения стремятся разрушить наш мир. (Вам рассказывали в школе о Великом Вторжении Монстров 1929 года? Нет?)

В этом нелегком деле ему помогает полураздетая красотка Шания, индианка по происхождению и оборотень по совместительству. Она присоединилась к Джонни, заметив его странные способности. Ну или что-то вроде того. Фигня в том, что сюжет этой игры наметили в самых общих чертах... и, кажется, благополучно забыли о том, что с ним надо что-то еще делать.



Можно нападать сразу на группы плохих ребят

ВСЕ КАК В ЖИЗНИ

Из оригинальных сюжетных ходов можно вспомнить появление молчаливой Леди, которая якобы из «плохих». Она, понимаете ли, выносит целый отряд полиции — но можем ли мы ее в этом упрекнуть? Еще бегает рыжий маньяк-убийца по имени — не поверите — Киллер. Вот, в общем-то, и все.

Джонни отправляется в Чикаго и спасает Аль Капоне. Потом ниндзя посылает его в Розуэлл. В какой-то момент ему советуют побывать на землях ацтеков, но вместо этого Джонни попадает на Карибы, где его берет в плен шестилетний пират. Придется вам погулять и по Алькатрасу, где на вас с неожиданностью метеора обрушится теория жизни на Земле...

Кажется, что сценариста во время работы или постоянно чем-то отвлекали, или он ел какие-то странные грибы.

Реальные пейзажи — вот, например, Большой Каньон

Да и вообще, возможности «реального мира» в SH:FTNW используются далеко не полностью.

Вот, например, панорама Большого Каньона. Она больше похожа на картонные декорации,

ПРЕДСТАВЛЯЕМ ГЕРОЕВ

Познакомьтесь с теми, за кого вам предстоит играть. Их даже с натяжкой нельзя назвать нормальными. Да и не надо – а то еще обидятся.

ШАНИЯ
Принцесса племени индейцев (все знают, что индейцы — поголовно блондины). Охотница за головами. Может превращаться в божественную сущность, что придает ей сил в драке.

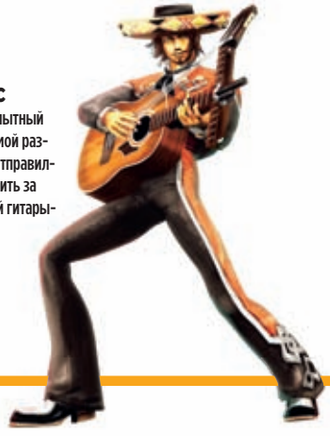
ХИЛЬДЕГАРДА ВАЛЕНТАЙН
Хильда — вампир. Меняет внешность в зависимости от того, сколько калорий попадает в ее организм в результате пожирания врагов. Шизофреник. Присоединилась к команде, чтобы попутешествовать.

ДЖОННИ ГАРЛАНД
Детектив, 16 лет. Блондин и андрогин — без такого героя не обходится ни одна RPG. Его родители погибли в катастрофе при невыясненных обстоятельствах и вырастил его дворецкий, Лени.

ФРЭНК ГОЛДФИНГЕР
Фрэнк — ниндзя. На самом деле — неудачник. Собирает предметы, связанные с трагическими случаями. Любимое оружие — столбы, кактусы и рыба-меч.

НАТАН
Работает телохранителем Шании. Наиболее вменяемый из всей команды. Мастер Гун Фу. Как правило, немногословен, хотя время от времени может давать полезные советы.

МАО
Гигантская кошка. Дерется в стиле «пьяный кулак». Хобби: снимать фильмы; пить все, что хорошо горит; и приглядывать за ребятами Аль Капоне в его отсутствие.



РИККАРДО ГОМЕС
Уличный музыкант и опытный гитарист. Смерть любимой разбила ему сердце, и он отправился в путь, чтобы отомстить за нее — с помощью своей гитары-ака-базуки.

Пираты. Не правда ли, хорошая маскировка?

Пошаговые бои — по новой улучшенной системе

Магия сама по себе проста, но заклинания выглядят внушительно

которые успели попасть под дождь.

Дома выглядят как детские рисунки, а подземные уровни похожи на работу «копи-пастом». В общем, игра и по графике откровенно слабовата для PS2.

Фоновая музыка не спасает — она утомительно однообразна и медленно разъедает вам мозг. Это даже странно, учитывая, что боевая, наоборот, весьма эмоциональна (микс энергичной оркестровой и тяжелого металла) и реально завораживает.

Озвучка персонажей неплоха, но, честно говоря, заурядна почти донельзя. В другой ситуации персонажи из-за этого казались бы ненастоящими, но здесь все так и должно быть. Ведь эта RPG — просто выставка карикатур.

Да, он действительно дерется знаком автобусной остановки

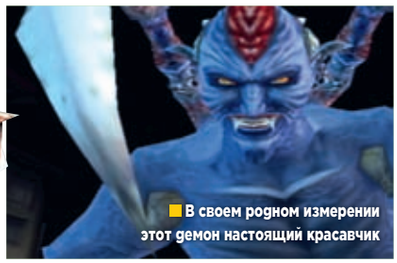
СТРАННЫЕ ЛЮДИ

На самом деле вся игра держится на подборке невероятных фриков. Куда бы вы ни пошли, вам встретятся гротескные персонажи, которые способны вызвать или смех, или изумление: ниндзя с суши на голове; мотоциклисты-гомосексуалисты; кот-киборг по имени Мяуминатор (Мя вернусь!).

Да и ваша собственная команда не страдает нормальностью (см. «Представление героев» на странице напротив). На радость фэнам в игре мелькают некоторые персонажи прежней Shadow Hearts.

Вашими врагами будут гангстеры, хулиганы, полицейские и роботы — а еще монстры, которые способны до обморока напугать тварей из «Сайлент Хилл». Они абсолютно отвратительны, у них отовсюду торчат конечности, их безобразные тела покрыты слизью, кровью и мясом. Таким образом нам приходится расплачиваться за привлекательность большинства «нормальных» персонажей.

НИНДЗЯ С СУШИ НА ГОЛОВЕ; КОТ-КИБОРГ; МОТОЦИКЛИСТЫ-ГЕИ


В своем родном измерении этот демон настоящий красавчик

Что еще спасает эту игру от провала — так это безумно увлекательная, но при этом приятно простая система боев. Она настолько разнообразна, что поначалу можно и растеряться, но — ура, ура! — обучение продумано очень хорошо, так что вы успеваете выучить и запомнить каждый трюк, прежде чем браться за следующий.

Два в одном: гитара-огнемет? Танцуют все!

ПОДРОБНЕЕ О ДРАКАХ

В основе боевки лежит уже знакомый по SH Judgement Ring алгоритм. Выберите действие — и на экране появится кольцо, по которому перемещается курсор. Нажмите ⊗, когда он окажется над зоной поражения, — и вы нанесете удар. Ну а если промахнетесь — что ж, вам не повезло.

Для боев по этой оригинальной системе действительно нужен опыт. Она используется и в мини-играх — в лотереях, в торговле, для повышения ставок.

Битвы ведутся жестко по схеме «сначала атакуете вы, потом враг», но можно использовать комбо-атаки. Или, еще лучше, двойные комбо: вы привязываете свои действия к другому члену команды, а потом к следующему и т.д. — и вот

ВПЕРЕД В АТАКУ

О том, как устроена боевка, и кое-что о радостях двойной комбо-атаки

JUDGEMENT RING
Чтобы атаковать, нажмите ⊗ в нужной части кольца. Если попасть по всем красным зонам, ваша атака усилится.

ОПАСНАЯ СМЕСЬ
Если у вас достаточно энергии, можно использовать комбо. Вбираем D-комбо, потом две атаки, а потом...

КОМБО-УДАР
...нажмите кнопку, соответствующую символу на экране.

КТО СЛЕДУЮЩИЙ?
Затем выберите другого члена команды — теперь его очередь.

ПРИЯТНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
После победы вы получаете опыт, деньги и баллы Soul Charge для спецспособностей Шании.

Purrmount Studios — там Мао делает свои фильмы

враг уже лежит, а вы довольно ухмыляетесь.

Физические атаки дополняются довольно простой системой магических, основанных на силе Звездных Карт. Каждый персонаж получает одну карту, соответственно знаку зодиака, и привязывает к ней Звездные источники, что дает им в пользование различные заклинания. Это может быть защита (Щит или Исцеление, например) или нападение (Удар камнем, Вихрь пыли... принцип ясен, да?).

Настроить под себя можно буквально все. Judgement Ring, Звездные Карты, магически атаки — все можно изменить так, чтобы игра стала поспокойней или, наоборот, жестче и сложнее.

Следующий шаг — развитие персонажа — тоже целиком зависит от вас. У каждого воина — собственный тип атаки, своя сайдстори, которую вы можете пройти, что позволит вам апгрейдить спецатаки. Учитывая общую ненормальность, истории довольно увлекательные.

Мао должна использовать Cat Drain, чтобы забирать у покалеченных врагов кошко-деньги, которые нужны ей для съемок. Натан ищет животных типа снежного человека и сажает их в банки. Вот такие прикольные мелочи и приносят SH:FTNW успех. Благодаря им персонажи, которые могли бы показаться картонными, обретают личность — в которой вы рискуете потерять себя.

Итак, несмотря на бессвязный сюжет, средненькую графику и надоедливую фоновую музыку, SH:FTNW — приятный и увлекательный способ убить время. Одних побочных историй и мини-игр хватит на то, чтобы вы с легкостью (и готовностью) потратили более 40 часов своей жизни, помогая Джонни в его расследовании.

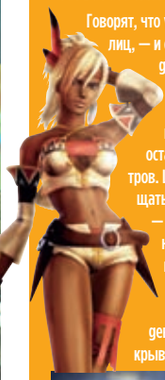
А множественность вариантов концовки и возможность открыть другие версии игры означают, что вам и на будущее останется чем заняться.

Так что, если вы любите занимательные истории и необычных персонажей и вас не смущает хаотичный сюжет, эта игра обязательно должна появиться в вашей коллекции. ■

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ		ВЕРДИКТ
Графика	06	Простая и устаревшая, но какие тут вставки!
Звук	07	Бэкграунд — отстой, но боевая музыка хороша
Геймплей	09	Увлекательны даже пошаговые бои
Длительность	08	Варианты окончания и побочные истории
Выглядит устаревшей, но интересная и очаровательная игра. Битвы и побочные истории будут развлекать вас не один день.		8/10

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ ШАНИИ

Ого! Вот это настоящая женщина... и много кто еще заодно



Говорят, что у девушки много разных лиц, — и справедливость этих слов доказывает Шания, индейская принцесса. Она спасла Джонни от демона и теперь помогает ему остановить вторжение монстров. Шания может превращаться в магических существ — это лучшая суперспособность в игре — по крайней мере на взгляд парней, потому что в процессе превращений она раздевается. Грех все время закрывать такое тело!

КАЖЕТСЯ, Я ПОТЕРЯЛА БИКИНИ

Чтобы превращение получилось, Шании надо снять человеческую одежду — и она часто это делает. Хотя самое интересное нам все равно не покажут.

ВПЕРЕД, THUNDERBIRD

Первая форма Шании — Thunderbird. В этом виде она впервые появляется в игре, спасая Джонни из лап демона.

ТВЕРДА КАК КАМЕНЬ

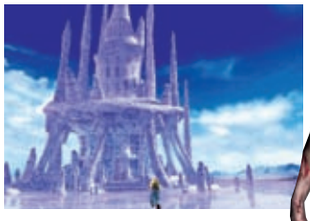
Чтобы получить новые формы, Шания должна искать святилища разных духов и побеждать их воплощение в поединке. Татан'ка — дух земли.

ПРОЗРАЧНА КАК ВОДА

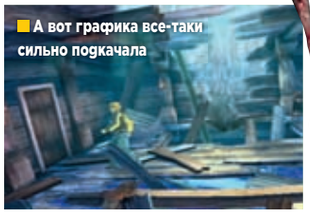
Чтобы усилить энергию какой-то формы, надо найти и зарядить статуи, связанные с ее духом. Третья сила Шании, Сирена — спокойный и миролюбивый дух воды.

ГОРЯЧА КАК...

Огненная Тирава — последнее существо, от которого Шания может получить дополнительную способность. Это самый могущественный дух. А еще у нее такие огромные... мечи.



Захват мира путем дьявольских танцев? Это что-то новенькое


А вот графика все-таки сильно подкачала

Judgement Ring вы будете видеть часто. Очень

Выражение лица «Цезарь в размышлениях»

THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

Скучная стратегия про Рим — не сможет увлечь даже любителей истории

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KOCH
РАЗРАБОТЧИК BLACK BEAN GAMES
ИГРОКОВ 1
САЙТ WWW.GREATBATTLESOFROME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ
ДАТА ВЫПУСКА УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Можно узнать о Римской империи много нового — прямо как из учебника истории.

М-да, пожалуй, эту игру трудновато будет причислить к величайшим достижениям римской истории. Рим славен гладиаторами, воинственностью, оргиями и тогами, а здесь все величие и ужасы той эпохи свелись к простенькой стратегии, увлекательной, как школьный учебник истории.

Great Battles of Rome состоит из кампаний, у каждой — своя цель и место действия. Для раскачки вам придется отвоевать редиску у кучки фермеров. Все начинается с того, что вы расставляете свое войско для предстоящей битвы. При этом вы видите положение врага и можете даже определить тип почвы, на которой развернется баталия (так, лучники хороши в холмах, а кавалерия завязнет в грязи). Впрочем, пользы от этого чуть, потому что сдвигать войско вы можете примерно на пару миллиметров.

Даже гений стратеги на таких условиях полезет на стены или будет биться головой о джойпад.

РИМСКИЕ КАНИКУЛЫ?

Когда все готово, жмите боевую кнопку. А теперь расслабьтесь, отложите джойпад — можно пойти перекусить, пока игра идет без вашего участия.

В принципе, можно управлять перемещением войск или скомандовать бесславное отступление, но вообще ваша «генеральская» роль в бою крайне незначительна. А безоружные фермеры — не особо серьезный противник.

На битвы вы смотрите сверху, и хотя существует зум, эффекта личного участия не возникает. С тем же успехом можно тыкать палкой в муравейник. Со временем Рим растет, ваши войска увеличиваются, кампания развивается — вот только битвы не становятся сложнее.

Перед каждым сражением вы можете нанимать новых бойцов, апгрейдить способности и оружие, лечить раненых. Звучит заманчиво, но все это происходит практически в текстовом режиме и похоже на шоппинг в интернет-магазине.

Этапы соединяются вставками, которые выглядят как куски из учебных фильмов по истории с напыщенными диалогами и отстойными актеришками. Даже если игра привлекает вас с информационной точки зрения, вся серьезная информация дается на загрузочных заставках, а кто их читает?

Лучше уж соорудить тогу из простыни и взять напрокат DVD «Гладиатор». Какой смысл в игре, которая понравится вашему преподу по истории? ■

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ		ВЕРДИКТ
Графика	03	Слишком мелкая, а видеоролики зернистые
Звук	03	Отчаянные вопли и однообразная музыка
Геймплей	02	Все равно что пасти стадо овец, одетых в тоги
Длительность	03	Тоскливо — долго не выдержать

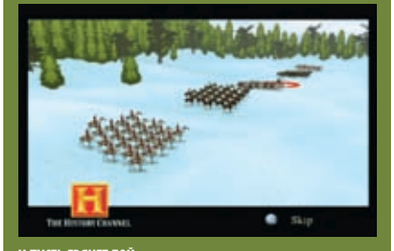
Пример того, что даже самые интересные периоды истории можно превратить в хорошее снотворное. Убого, медленно и тоскливо.

3/10

РИМСКИЕ БИТВЫ В ТРЕХ ДЕЙСТВИЯХ

ЛАГЕРЬ
В солдаты можно нанимать немытых крестьян, агрессивных горожан и заносчивую знать.

ТАКТИКА
Отдавая приказы, не забывайте о грязи — в ней можно клево испачкать новые модные сандалии.

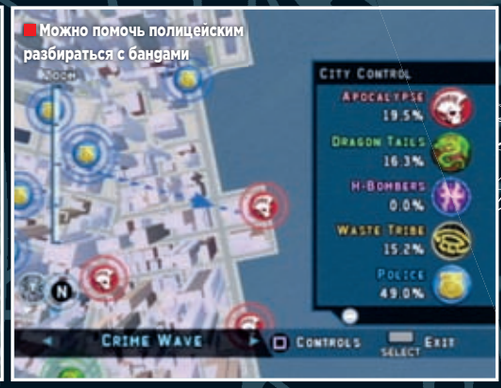


И ПУСТЬ ГРЯНЕТ БОЙ
Все, что могли, вы сделали. Теперь сидите и смотрите, как ваши микроскопические римляне разносят врага.

С крупными особями придется повозиться

Летать на паутине по городу теперь стало намного интересней

Город большой, но словно собран из «Лего»



Можно помочь полицейским разбираться с бандами

SPIDER-MAN 3

Даже новый костюмчик не поможет пауку выглядеть стильно на PS2

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК VICARIOUS VISIONS
ИГРОКОВ 1
ДАТА ВЫПУСКА УЖЕ В ПРОДАЖЕ
САЙТ SM3THEGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Игра по третьему фильму про Человека-паука. Со времени второй почти ничего не изменилось.

Ребята, нас надули! Activision, компания-издатель Spider-Man 3, в своих пресс-релизах до последней минуты пыталась бессовестно приукрашивать игру. «Погодите, — наверняка скажете вы. — Но ведь я читал в прошлом номере вашего журнала про Spider-Man 3»! Да-да, дорогие читатели, конечно, вы правы. На самом же деле вы читали о версии игры для PS3. А Spider-Man 3 для PS2 — это совершенно не то, причем в худшую сторону. В нем меньше злодеев от «Марвела», еще меньше разнообразия и критически мало игрового времени.

Однако не спешите разочаровываться. В Spider-Man 3 так же прикольно раскачиваться на паутине над огромным городом, как и в Spider-Man 2. И это невозможно описать, это можно только попробовать.

К тому же со времен Spider-Man 2 система полетов изменилась к лучшему. Сейчас, как следует потренировавшись, вы сможете с невероятной точностью и скоростью проноситься по лабиринту зданий. Трудно на словах передать ощущение, которое вы испытаете, спрыгнув с крыши небоскреба — и в полуметре от асфальта уносясь снова в небо на тонкой нити.

ИГРЫ С ПАУТИНОЙ

Гуляя по Нью-Йорку, вы подслушиваете радиопереговоры, в которых сообщают о различных неприятностях, происходящих в городе. На них можно отвечать нажатием △ (а можно и не отвечать, в отличие от версии для PS3, вам ничего за это не будет).

Миссии — от доставки пирожных (да-да!) до поиска потерявшихся детей — дают представление о буднях супергероя. Но, честно говоря, из такого «подай-принеси» увлекательной игры не сделать.

Значит, вам предстоят такие случайно возникающие бытовые миссии и миссии по уничтожению банд — их вы находите сами, выслеживая осведомителей. А еще в Нью-Йорке почему-то полно людей, запертых в мусорных баках. Честно, мы спасли, наверное, человек 30!

В общем, здесь мы видим те же повторы бессмысленных заданий. Правда, они помогают искусственно увеличить время игры — жалкие четыре с половиной часа основного сюжета.

ВАМ РАССКАЗЫВАЛИ ОБ ИГРЕ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ. SPIDER-MAN 3 ДЛЯ PS2 — ЭТО НЕ ТО, ЭТО ХУЖЕ.

Что сказать о сюжете? Если вы — страстный поклонник Человека-паука, невероятная смесь реалий фильма и комикса может вас взбесить. Если же вы не знакомы с оригинальными комиксами, вас и вовсе разочарует отсутствие продуманного сюжета. И комиксы, и их экранизации подробно останавливаются на причинах поступков Питера Паркера и его суперврагов. А в игре этого быть не может по определению.

Если не считать врагов, которые фигурируют в фильме, все злодеи появляются в игре без хоть какого-нибудь намека на логику. Они как-будто приходят только для того, чтобы получить как следует и снова растаять в безвестности, тоже без объяснений.

ЧТО-ЧТО НАДО ДЕЛАТЬ?
Кэмпбелл пошутил

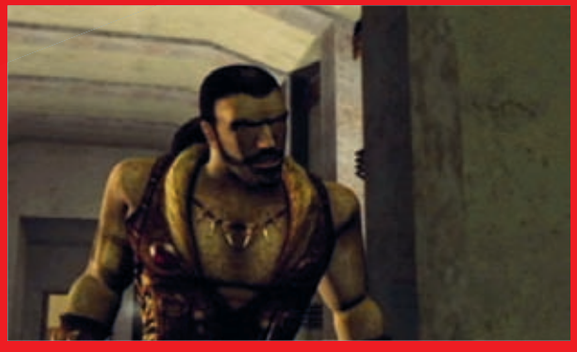
Одна из лучших граней Spider-Man 3 — озвучка, сделанная выдающимся актером Брюсом Кэмпбеллом. Он отметился во всех трех «Пауках». Лучшая цитата из игры: «Апгрейд придаст вам сил, когда вы завалите врага... и я лучше не буду продолжать, а то у меня будут неприятности». Но мы поняли, о чем он, да?

УГРОЗА ОБЩЕСТВУ

Четыре эксклюзивных злодея, которых не было в фильме

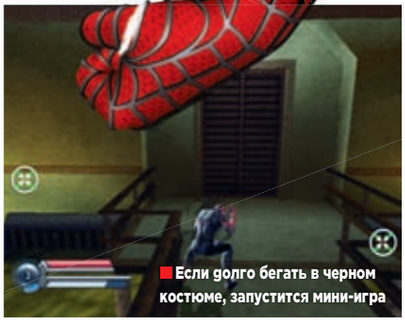
МОРБИУС
Любопытный факт. В комиксах Марвела Морбиус — член Ордена Сыновей Полночи, вместе с Призрачным Всадником и Блэйдом.

ШРАЙК
Самое любопытное. Последний раз Шрайк появлялась в игре Spider-Man and Venom: Maximum Carnage для SNES аж в 1994 году. С тех пор она ни капли не постарела



ОХОТНИК КРЕЙВЕН
Прелюбопытнейший факт. Хотя Крейвен появляется в Spider-Man 3, в комиксах про Паука он мертв с 1987-го.

ЯЩЕР
Весьма любопытный факт. Альтер эго Ящера, доктор Курт Коннор, присутствует во 2-м и 3-м фильмах про Человека-паука — но без каких-либо намеков на то, что он станет Ящером.



Если долго бегать в черном костюме, запустится мини-игра

Впрочем, сражения улучшились по сравнению со Spider-Man 2. Если потратить несколько Hero Points и получить дополнительные движения, то это даже забавно. Ну, или могло бы быть забавно, если бы противники и ваша тактика не были бы столь однообразны.

И рептилоиды, и киберсолдаты, и даже боссы — все падут, если неутомимо жать на ⊗. А еще во время боевых сцен нельзя приблизить камеру. Это удобно, когда вам нужно окинуть взглядом (несколько схематичную) панораму города, но вот понять, что происходит в драке, проблематично.

ЧЕРНЫЙ КОСТЮМ

Переодевание в супер-пупер-черный костюм значительно увеличивает силу Паука — он проходит сквозь игру, как меч короля Артура сквозь кислые щи бабы Нюры.

Однако если слишком увлечься раскатыванием врагов, костюм начинает завладевать разумом Питера Паркера. Тогда экран темнеет и вы теряете сознание, завалив миссию. Этого можно избежать, если сыграть в мини-игру — после этого Человек-паук переоденется в свое обычное красно-синее «армейское» трико.

Неплохой ход, но, по сути, Spider-Man 3 для PS2 явно проигрывает PS3-версии. ■

PlayStation.2 official magazine россия — ВЕРДИКТ

Графика	07	Огромный, но скучный город
Звук	05	Принесите нам голову Тоби Магуайра
Геймплей	06	Полеты на паутине — класс, остальное тоскливо
Длительность	04	Основной сюжет — 4,5 часа

Большой простор в городе, интересная механика полетов на паутине. Но в целом Spider-Man 3 однообразен, а потому скучен.

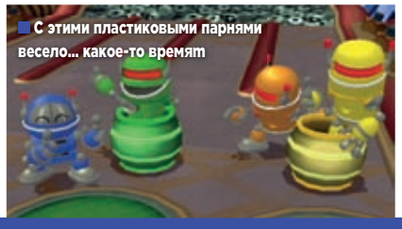
5 /10

Роботы хотят сыграть в реактивного труса

Расплющивание под огромным поршнем — это предел

Каждому роботу — свой цвет: такая вот увлекательная игра RoboJam

BUZZ! JUNIOR: ROBOJAM


С этими пластиковыми парнями весело... какое-то время

Не слишком ли тонко Sony мажет свой РобоДжем?

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК SONY AUSTRALIA
ИГРОКОВ 1–4
САЙТ WWW.BUZZJUNIOR.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК НЕТ
ОНЛАЙН НЕТ
ДАТА ВЫХОДА УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Узнать хорошие мини-игры проще простого. Их легко освоить, в них легко играть и они вызывают ту ярость, которая обычно приберегается для наездов на родителей, вековой кровной мести и пальцев, порезанных о бумагу. Плохую мини-игру легко освоить, в нее легко играть, но она не вызывает никаких эмоций.

Держа это на уме, мы взялись за RoboJam, коллекцию мини-игр от Sony, разработанную для использования контроллеров Buzz! Теперь с их помощью вы не отвечаете на пустячные вопросы, а проверяете свою сноровку и быстроту.

МОЛОДЫЕ СТРЕЛКИ

Уже во второй раз. Первым был сборник коротких челленджей Buzz! Junior: Jungle Party с участием обезьян на фоне тропического леса. В Buzz! Junior: RoboJam декорации межгалактические, а вместо обезьян — четыре мордастых робота. Но цель прежняя: позабавить, раззадорить и спровоцировать на участие в соревнованиях. Удалось? Ну, если вам меньше 10 лет, то, пожалуй, вполне.

Однако проблема RoboJam в том, что при всей ее бойкости качество мини-игр немного слабовато, особенно для взрослой аудитории. Родители вряд ли с радостью составят своим чадам компанию. Всего игр 25, но только пять согласно вышеупомянутым критериям можно назвать отличными.

Среди худших — жуткое галактическое голкиперство и соревнование по уничтожению астероидов. В обоих челенджах один игрок делает ход, а остальные ждут — бездействуют три четверти времени, и инерция состязания, идущая с прошлых игр, останавливается.

Есть еще сущий проходняк — например, сбор гаек на движущихся платформах, или инопланетный вариант Whac-a-Mole. От них такое чувство, словно у нас украли время и мы никогда его не вернем.

Но есть и веселые, цепляющие игрушки, которые попадают в яблочко и пробуждают дремлющий во всех нас дух соперничества. Таковы занятная дань уважения Asteroids и реально захватывающая проверка нервов с участием гидравлической дробилки.

Но волнение, одобрение и задор уходят почти так же быстро, как пришли, и снова силу набирает скука — особенно когда следующим челенджем оказывается не слишком увлекательная версия Snap (что-то вроде тетриса).

РОБОДЕТИ

Конечно, RoboJam предназначена детям, но хорошие детские игры должны привлекать всех, особенно если их идея — собрать семью за приставкой. Будем искренни: у игр Buzz! Junior мы увидели единственное преимущество — это выгодный способ поиграть вчетвером без мультитапа и четырех контроллеров DualShock.

Увы, такой мультиплеер действительно предназначен исключительно для детей. Если ваше чадо еще не приобщилось к радости контроллера Buzz!, возможно, сейчас самое время. Но проследите, чтобы у телевизора оно было не одиноко. ■

ЕСТЬ И ВЕСЕЛЫЕ, ЦЕПЛЯЮЩИЕ ИГРУШКИ, КОТОРЫЕ ПОПАДАЮТ В ЯБЛОЧКО И ПРОБУЖДАЮТ ДУХ СОПЕРНИЧЕСТВА

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Последняя мини-игровая заварушка из серии Buzz! Junior: место действия — космос, в ролях — роботы.

«Она сдюжит, капитан!»

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	07	Яркая и живая, но ей не хватает шарма
Звук	08	Хорошая озвучка хихиканья роботов
Геймплей	07	Есть несколько юморных и хитроумных игр
Длительность	06	Многие мини-игры не могут увлечь надолго

Сделана, чтобы радовать только самых юных и неприхотливых, и потому может разочаровывать всех, кому нужна «реальная игрушка».

7 /10

Хорошие роботы не исправляют слабые игры

ОТЛИЧНО

Эти мини-игры заставят вас смеяться, плакать и, может быть, ненавидеть других игроков

PISTON PERIL
Кто дольше всех продержится под поршнем и не сломается? Здесь нужны стальные нервы!

BASKET EYE-BALL
Классическая проверка чувства ритма и времени: стреляйте, чтобы доделать роботов

CRASH TEST DUMMIES
В этой игре в труса вы должны выверять время торможения, чтобы набрать побольше очков

GALAXY GRAB
Носитесь по экрану, собирайте пауэр-апы и сторонитесь черных дыр

ROBOT TELEPORT
Передвигайте платформы, чтобы смахнуть врага. Здесь нужны мозги и талант стратега

ТЕРПИМО

Эти игры могут порадовать, но ненадолго

ROCKET ROBOTS
Неприхотливые учебные стрельбы миниатюрных танков

SAUCER SHOOTOUT
Беспорядочная пальба по летающим тарелкам

SPACE JUMPING
Спускайтесь в яму, нажимая соответственно окрашенную кнопку

BARREL BASHING
Игра в духе Columns, где надо собирать одноцветные блоки вместе

BUG BLAST
Пальба с учетом цвета на манер Mad Mallets

MAD MALLETS
Нечто в духе Whack-a-Mole, на манер Bug Blast

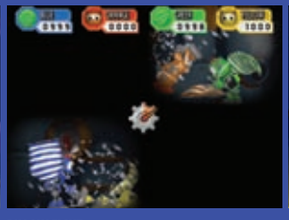
CRAZY CONVEYOR
Три раунда прыжков через лазерную перекладину

GO NUTS!
Еще одна игра по сбору гаек! Сколько их нужно этим роботам?

HIGH DRIVE
Стрельбище, которое вознаграждает не сноровистых, а тех, кто не заснул

NITRO RACING
Гонка-долбежка-по-кнопкам. С взрывными последствиями — если переборщите со скоростью

ODD BOT OUT
Найдите лишнего. Да, именно настолько увлекательно



PILLOW FIGHT
Проверка рефлексов и способности распознать цвет

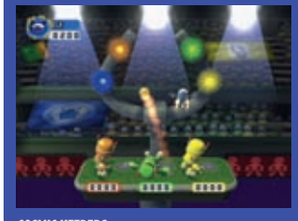
PLUMMETING PLATFORMS
Хаотичная борьба за гайки на опускающихся платформах

ROBO ROLLER
Как Crazy Conveyor, но надо учитывать цвет

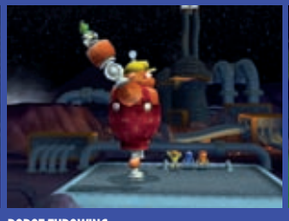
POP-UPS PAIRS
Мультиплеерный Snap, не поражающий воображение

И ПОЛНЫЙ НЕЗАЧЕТ

В эти игры можно играть вечность – в плохом смысле



COSMIC KEEPERS
По очереди отбивайте цветные мячи от цветных ворот



ROBOT THROWING
Вас когда-нибудь метал гигантский робот? Можете попробовать

OCTO-BEAT
Три раунда зануднейшего ритм-экшена под ужасную музыку

ASTRO BLASTER
Кто-то один пускает ракету, остальные по очереди спят

CRAZY COOK
Кто больше напукает и останется незамеченным? Соревнование

Корты великолепны, теннисисты двигаются естественно

Звуковые эффекты включают даже бормотание

Режим карьеры требует вдумчивого подхода

PSP

SMASH COURT TENNIS 3

Станет ли Namco реальным соперником Virtua Tennis?

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ NAMCO BANDAI
РАЗРАБОТЧИК NAMCO BANDAI
WI-FI ДА
СВОЯ МУЗЫКА ДА
GAMESHARING ДА

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Некогда забавный, а сейчас серьезный теннис «триквелом» приходит на PSP — с официальными игроками и хардкорным геймплеем.

Когда-то, в мрачном далеком прошлом Smash Tennis был фактически игрой в антитеннис. Большеголовые и большеглазые игроки, корты на вершине утесов или на пляжах, «вырвиглаз»-движения, необходимые в напряженном режиме мультиплеера...

Но все меняется. Видя перед собой не первую игру этой серии для PSP, трудно представить более реалистичный теннис, чем тот, что ожидает вас в Smash Court 3.

Последний Virtua Tennis 3 от Sega предлагает нам реальных игроков, настоящие корты, мощные удары, которые при этом хорошо укладываются в быстрый темп игры, великолепные крученые удары и отчаянные броски, чтобы взять неберущуюся подачу.

Уже через несколько минут игры в Smash Court становится понятно, что игра вышла на качественно новый уровень.

НЕПРОСТОЙ СЕТ

Принимать подачу противника трудно, чтобы не сказать больше. Посылать мяч по диагонали корта — из одного угла в другой — тоже непросто. Обмены дальними ударами длятся долго, хотя они как раз не являются самым сложным компонентом игры. А режим карьеры настолько серьезен, что вам приходится часами посылать мячи в кучи песка, чтобы набрать достаточно опыта и идти дальше.

Разминка с кучами песка явно предназначена для того, чтобы улучшить точность ударов, но по ней можно составить представление об игре в целом.

Серьезная? Да, безусловно. Реалистичная? Да, спортсмены великолепно выглядят и двигаются, так что чудикам из Virtua должно быть стыдно. Скучноватая? К сожалению, тоже правда.

Дело не в том, что в Smash Court плоха сама игра или что в ней недостает чего-то важного. Просто для PSP, которая предназначена для недолгих, но интенсивных развлечений, она, пожалуй, слишком реалистична. Иногда это доходит до занудства — утомительно и однообразно, особенно в начале, когда при обмене ударами и вы, и ваш противник тупо стоите на месте, потому что у вас пока недостаточно опыта для того, чтобы разнообразить свои атаки.

Конечно, когда вы потренируетесь и наберете очки опыта — которые можно заработать в похожем на RPG режиме карьеры — матчи станут более динамичными. А до этого вам придется запастись временем и терпением.

Smash Court 3 по степени подготовленности можно сравнить с Питом Сампрасом, но мы бы, положа руку на сердце, предпочли хулигана Джона Мак Энроя из Virtua. Но дополнительный довод в пользу Smash Court — мини-игры, странные, но забавные.

МИНИ-ОТСТУПЛЕНИЕ

Мини-игры входят в классический дополнительный каталог Namco. Pac-Man, Galaga Tennis и Bomb Tennis (см. «Желтая лихорадка») становятся приятным разнообразием во время неспешной и вдумчивой основной игры.

Конечно, они абсолютно бессмысленны, но при этом служат напоминанием о ценностях, на которых была первоначально построена серия Smash. В следующий раз Namco стоит снова как следует задуматься о них. ■

По мере развития вы освоите новые стили игры

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	08	Эталон от начала и до конца
Звук	07	Хороши и голоса спортсменов, и гул толпы
Геймплей	07	Почти безупречен, если вам хватит терпения
Длительность	08	Игра требует вдумчивости, но может надоесть

Серьезная и дотошная игра, которой не хватает блеска Virtua Tennis — и отчасти его увлекательности. Вам понравится... со временем.

7/10

ЖЕЛТАЯ ЛИХОРАДКА

В игре есть несколько необычных кортов — небоскреб, тропический пляж, замок — но на любом из них вы играете все в тот же теннисный симулятор. Поэтому вносить некоторое разнообразие в Smash Court выпало на долю мини-игр.

PAC-MAN!
Гоняйте Пак-мана туда-сюда. Каждый раз, когда ваш Пак-болл попадет на коронную желтую точку, вы получаете очки. В чем смысл? Убрать все желтые точки.

GALAGA!
Классический космический шутер с астроракетами. Сбивайте инопланетян — точки на корте, — но держитесь подальше от зеленого света, иначе вас затянет в корабль.

BOMB!
Как ни странно, это, пожалуй, лучшая игра, хотя и не основана ни на какой ретроклассике. Набирайте очки, и на корт вашего противника будут падать дополнительные бомбы.

Экран, может, и маловат, а пушка Рэчета по-прежнему огромна

Ой! Куличики!

PSP

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

серебро PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

Для первого выхода R&C на PSP размер не имеет значения...

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ATARI
РАЗРАБОТЧИК ESTANGES LIBELLULES
ИГРОКОВ 1
САЙТ WWW.ASTERIX.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ
ШИРОКИЙ ЭКРАН НЕТ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК ДА
ОНЛАЙН НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Ratchet и Clank прибыли на PSP в блестящей форме, со всем тем, что вам нравилось в PS2-версии: как настоящие!

Размер имеет значение. И это не просто намек. Это заметно во всем. Во-первых, каждому, кто поиграет хотя бы несколько минут, очевидно, что PSP-версия ничуть не хуже R&C для больших консолей, и в этой связи обладатели PS2 могут почувствовать себя несколько обделенными.

Во-вторых, тема размера представлена в сюжете. Не кидаясь спойлерами, просто скажем, что это касается возвращения великана Кланка, неких «лучей уменьшения» (Shrink Rays) и армии маленьких злобных человечков.

БОЛЬШИЕ ИДЕИ

С перечисленными выше чумовыми приколами, несмотря на портативность, Ratchet & Clank — это просто улетный платформер: от иссушающего мозги четырехмерного лабиринта в стиле Psychonauts, в котором вы передвигаетесь при помощи магнитных ботинок, до уровня с жужжащими внутренностями Кланка (Рэтчет должен починить его сломанное сердце. Удачи!).

Как всегда, главная фишка — оружие Рэтчета. Bee Mine, например, позволяет вам направлять рой робопчел на толпы врагов, а после нескольких апгрейдов пчелиные жала делают врагов такими безумными, что те начинают лупить друг друга. Конечно, с таким многообразием настраиваемого арсенала вы, возможно, быстро выберете свою любимую пушк. Хотя каждое оружие предназначено для решения конкретного типа задач и некоторыми вы будете пользоваться реже, чем основным арсеналом.

Пройдите игру, чтобы открыть режим Challenge, где вы сможете приобрести более мощную «титановую» версию вашего вооружения, которое в будущем тоже можно проапгрейдить. Даже если вы полностью модернизируете гаечный ключ Рэчета, то новые возможности будут добавляться к вашему надежному слесарному инструменты, такие, например, как отравление или поджигание врагов.

Геймеры, не привыкшие заморачиваться, могут быстро пройти игру, однако в Ratchet & Clank есть множество скрытого оружия и средств защиты — для тех, кто захочет выжать из игры максимум.

КРОХОТНАЯ ЗАБАВА

Система чекпоинтов была соответствующим образом адаптирована для PSP — игру можно без потерь практически в любой момент прервать, если вы едете в автобусе или в метро.

Стоит, впрочем, заметить, что уровень дизайна местами резко падает, из-за нескольких карт с синдромом коридора космической станции. Но остальное разнообразие позволяет закрыть глаза на эту проблему.

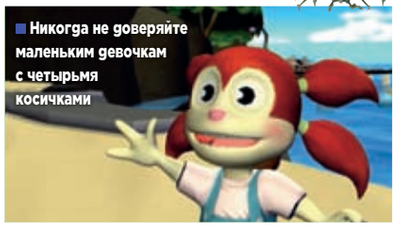
Система управления и поведение камеры немного нетрадиционны, но, попрактиковавшись, вы с легкостью будете молотить врагов пачками.

Итак, Рэчет и Кланк пережили перенос на PSP крайне достойно. Дети ее полюбят, взрослые улыбнутся, и все без исключения уснут с блаженной улыбкой на устах, засунув под подушку свою PSP. ■

Даже уровни в стиле Grindlock оказались очень даже ничего

ВСЕ ДЕЛО В КЛАНКЕ!
Что такое Кланк и с чем его едят

Одни из самых привлекательных забав в Size Matters — это челленджи Кланка: четыре уникальных мини-игры, имитирующие «Леммингов», гонку разрушений, космический шутер в стиле Star Wing и робофутбол. Они не очень сложные, но успешно вносят разнообразие в действо.


Никогда не доверяйте маленьким девочкам с четырьмя косичками

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	09	Почти неотличима от PS2
Звук	09	Фантастическая музыка и отличная озвучка
Геймплей	09	Много индивидуальности и разнообразия
Длительность	08	Примерно восемь часов, включая секреты

Это все еще просто Ratchet & Clank, и это уже неплохо. И, как всегда, они выглядят свежими и забавными.

9 /10

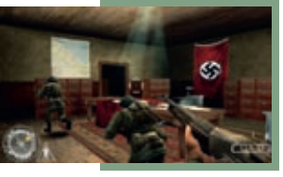
CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Ритм игры «остановился-пострелял-двинулся дальше» — прям как в Call of Duty на PS2

Проверенным маршрутом, теперь в миниатюре

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК AMAZE
ИГРОКОВ 1—6
САЙТ WWW.CALLOFDUTY.COM
WI-FI ДА
СВОЯ МУЗЫКА НЕТ
GAMESHARING НЕТ



Удобное управление испокон веков было Чашей Грааля для каждого разработчика, пытавшегося создать шутер от первого лица для PSP. На сегодняшний день ближе всех к этой цели удалось подойти создателям Medal of Honor Heroes.

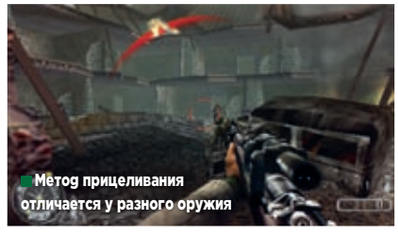
В Call Of Duty: Roads To Victory мы получаем нечто среднее. Она предлагает доступное управление, но оно не полностью эмулирует FPS-шутер.

Как и в Heroes, вы передвигаетесь, используя аналоговый джойстик, и прицеливаетесь при помощи крестовины. Но вы не можете бегать и стрелять вручную, так же как в Heroes — вы сильно зависите от функции автоприцеливания, особенно при стрельбе по движущейся мишени.

Несмотря на это, жесткая система управления стремится имитировать стиль игры «остановился-пострелял-двинулся дальше», присущий CoD на PS2. Как и на большой консоли, вы входите в ритм: прячемся в укрытии, выбираем цель через оптический прицел, поражаем ее и готовимся к перебежке до следующего убежища.

ВОЗЛЮБЛЕННЫЕ ПУШКИ

Хотя игре и не достает изящества Heroes, Roads to Victory визуально более выразительна, что вообще считается коронной фишкой CoD. А в результате внедрения в серию достоверных сценариев она, несомненно, становится одним из лучших PSP-тайтлов всех времен и народов.



Метод прицеливания отличается у разного оружия

Разрушенные улицы, испещренные воронками поля и заснеженные окопы насыщены событиями. Вы постоянно будете сталкиваться со множеством немцев, их танками, в лицо вам будут лететь тонны земли и осколков — прям как на PS2.

Движение к реалистичности особенно хорошо отражено в оружии. Здесь есть все типичные «стволы» тех времен, навевающие воспоминания о Второй мировой, например, Sten, MP-40 и пулемет Томпсона.

СТРЕЛЬБА ДЛЯ ВАС

Принудительное автоприцеливание в каждом оружии реализовано по-разному, поэтому важно заранее выбрать правильную «пушку». Снайперские винтовки автоматически приближают цель, но вот с менее точными устройствами, вроде пулемета, вам придется искать врага самостоятельно.

Roads To Victory реально споткнулась на мультиплеере. В ней нет Infrastructure и специального режима для шести игроков, только Deathmatch и «Захват флага». Продолжительность игры ограничена прохождением кампаний. И мы сомневаемся, что вы вернетесь к CoD, однажды ее пройдя.

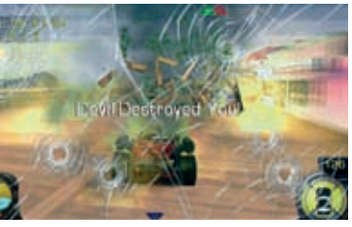
Без сомнения, в Roads To Victory чувствуется дух Call of Duty, но, чтобы выжать из игры максимум, вам придется пересмотреть свое представление о FPS. ■

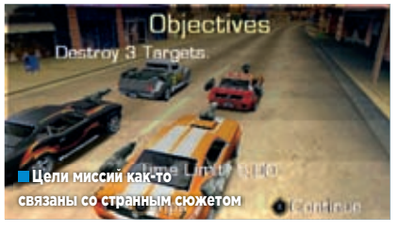
PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	09	Ошеломляющий уровень детализации и действия
Звук	09	БУ-У-М! PSP будет вырываться из ваших рук
Геймплей	07	Упрощенные карты, зато отменные перестрелки
Длительность	06	Недоделанный мультиплеер, легкая основная миссия

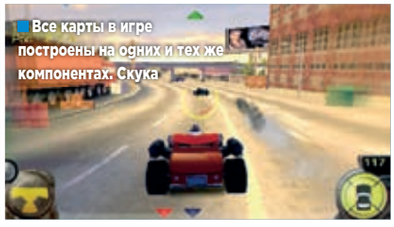
Если бы не многочисленные «однофамильцы», это был бы шедевр, но все равно вам предлагается самый атмосферный шутер для PSP.

7/10

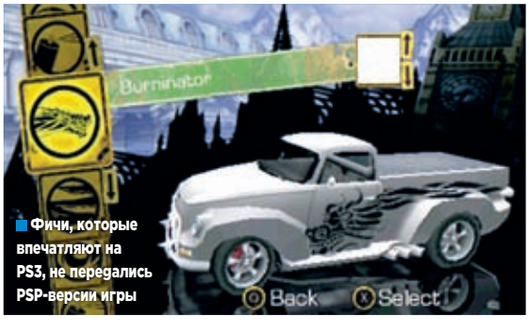




Цели миссий как-то связаны со странным сюжетом



Все карты в игре построены на одних и тех же компонентах. Скука



Фичи, которые впечатляют на PS3, не передались PSP-версии игры

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Игра, привлекающая крушением машин, крушит сама себя

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК DEEP FRIED ENTERTAINMENT
WI-FI ДА
СВОЯ МУЗЫКА НЕТ

Когда игру для PSP делают на основе PS2-версии, часто получается отменный продукт. Но когда «портативную обработку» проходит игра для PS3, то громаднейшая разница в «железе» означает, что она должна быть создана с нуля. И вот пример. Full Auto 2: Battlelines для PSP настолько сильно отличается от одноименной игры для PS3, что им оскорбительно носить один тайтл.

«Правильный» автомобильный бой — это равновесие между ощущением скорости и возможностью иметь достаточно времени для обзора окрестностей и наведения прицела на соперника.

Full Auto 2 для PS3 превосходно сохраняет это равновесие, тогда как PSP-версия увеличивает ощущение скорости до «ослепляющей невразумительности» — даже добротный портативный экран PSP не справляется с этим.

Но, учитывая скорость, разработчики ведь придумали умную систему автонаведения? Куда там...

ТРУДНАЯ МИШЕНЬ

На практике попасть во вражеское транспортное средство сложнее, чем укусить собственный локоть. Конечно, перекрестье прицела иногда останавливается на противнике, но пока вы это заметите, вас уже ослепит море пикселей, возникающее каждый раз, когда вы случайно сталкиваетесь со всякой уличной мебелью, а ваш прицел будет указывать на пустой кусок асфальта. Все это заставляет рвать волосы на голове, но, пожалуйста, воздержитесь, иначе к тому моменту, когда вы дойдете до невозможных миссий в стиле «уничтожьте X монументов», вы будете выглядеть, как Жан Люк Пикард.

Удивительно, но Battlelines имеет сложный сюжет: что-то о борцах за свободу, использующих битвы на автомобилях как средство привести в замешательство Всемогущий искусственный интеллект. Слушайте, сражения на машинах требуют подобных историй не больше, чем Virtua Tennis путешествий во времени и гигантских робоящеров.

Возможно, мы должны упомянуть одну хорошую вещь в Battlelines — это «неубиваемость». Чрезвычайно ужасная авария может быть «перемотана» на тот момент, когда вы еще не вылетели через лобовое стекло. Досадно, что нельзя перемотать момент, когда вы платили деньги за Battlelines.

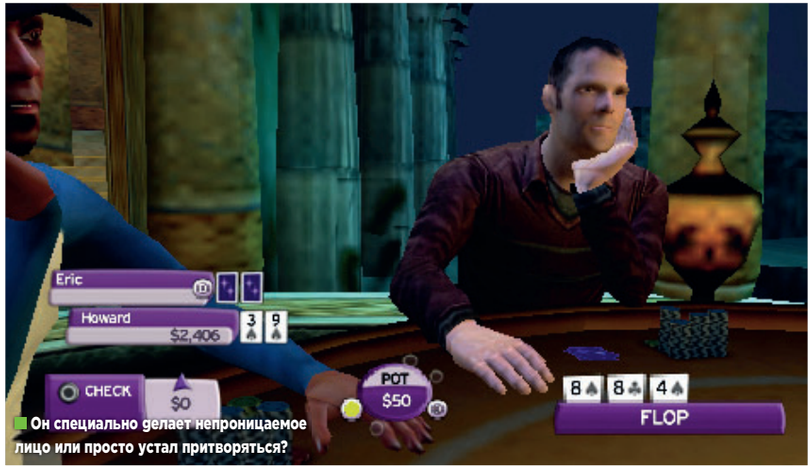
В общем, Full Auto 2: Battlelines — это не та игра, которую стоит использовать на PSP. Это нечто, что вы постыдились бы иметь даже на Mega Drive. Full Auto 2 на PS3 — класс, Full Auto 2 на PSP — полный отстой. ■

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

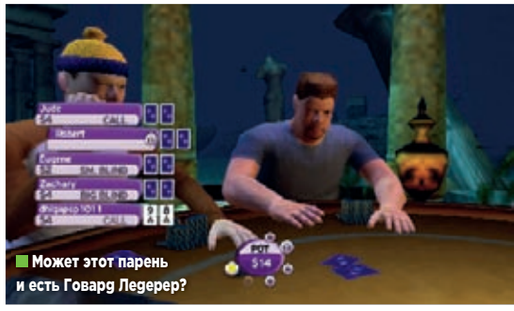
Графика	04	Безобразнее многих экспонатов кунсткамеры
Звук	07	Хорошие мелодии, сносные звуковые эффекты
Геймплей	03	Лучше, чем удар в пах. Чуть-чуть.
Длительность	02	Бабочки-однодневки живут дольше

Уныние и скука. Если бы Battlelines вдохновилась своей PS3-версией, то стала бы хорошей игрой. К сожалению, это не так.

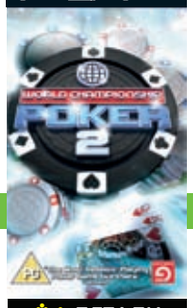
3/10



Он специально делает непроницаемое лицо или просто устал притворяться?


Может этот парень и есть Говард Ледерер?

PSP



WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2

Обязательный элемент подготовки будущих Джеймсов Бондов

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ CRAVE ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК POINT OF VIEW
WI-FI ДА
СВОЯ МУЗЫКА НЕТ
GAMESHARING ДА

Pro Evolution Soccer нам нравится, потому что мало кто из нас одарен выдающимися способностями звезд большого футбола, God of War — тем, что ни у кого из нас никогда не будет возможности придушить огненного минотавра. Но никому не запрещено играть в карты, и, следовательно, возможность порубиться в покер на любимой карманной консоли вполне можно променять на вечер в компании друзей. Чем раскошеливаться на 1200 «деревянных» за игру, вы можете купить настоящие карты, запастись чипсами или фисташками и чем-нибудь погорячее, собрать своих друзей и у вас еще останутся деньги на ставки. Итак, кроме несовершеннолетних, которых не пускают в казино, и эстетствующих завсегдатаев виртуальных миров, кому действительно нужен World Championship Poker 2?

Однако, даже если теория востребованности видеопокера является загадкой, World Championship Poker 2 — это абсолютно самодостаточный симулятор покера, с помощью которого, если вы только начинаете постигать азы, можно сделать первые шаги в направлении первой партии на зеленом сукне. И при этом нет опасности нечаянно проиграть свою невесту.

БЛЕФ И БАБКИ

В режиме «Карьера» вы начнете с еженедельных игр в мамином подвале против местных покеромановъ, а когда станете профи, то сразитесь с настоящими звездами покера, такими как Говард Ледерер по прозвищу «Профессор».

Реализованная в WCP2 система прокачки способностей (как в RPG) позволяет наращивать такие навыки, как «Каменное лицо», «Проницательный взгляд» и «Шлепок по попе официантки». Ну ладно, последнее мы придумали, но система навыков является удачным штрихом. Хотя все равно неясно, почему бы не поиграть в покер вживую...

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	06	Типичная, зато большой выбор аватаров
Звук	06	Легкий шум залов Лас-Вегаса, естественно
Геймплей	08	Полноценный приятный PSP-покер
Длительность	07	Пока не захочется поиграть в реальный покер

Симпатичный симулятор великой игры, но это все же просто клон — без опытных шулеров, реальных ставок и мексиканского пива.

6 /10

Детки, лучше учитесь в школе, или это может стать вашей жизнью

Этим людям нужно пирожное! Быстрее! Еще быстрее!

PSP

DINER DASH

Надоело сидеть на уютном диване? Побегайте!

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ EIDOS
РАЗРАБОТЧИК PLAYFIRST
ИГРОКОВ 1—2
WI-FI ДА
СВОЯ МУЗЫКА ДА
GAMESHARING НЕТ

Обычно видеоигры помогают нам отвлечься от жизненных трудностей. Они — один из способов расслабиться и убежать от проблем. А Diner Dash, наоборот, преподносит весь спектр кошмаров стресса, предлагая вам побыть в шкуре официантки в шумной закусочной.

Вы должны рассаживать клиентов, принимать у них заказы, накрывать и убирать со стола прежде, чем их терпение лопнет.

Если работать быстро, это будет приносить очки. Легко сказать, однако, когда всякий спешащий быстро перекусить будет звать вас, окажется, что все отнюдь не так просто.

РАБОТАТЬ БЫСТРО...

...заставляет нас замысел игры. Придуманные трудности переходят в форму неконтролируемого беспорядка: семьи, требующие высоких стульев для малышей, вспыльчивые бизнес-леди, сварливые ресторанные критики, пролитые напитки, которые необходимо тут же вытирать...

Вы должны мгновенно принимать решения и расставлять приоритеты или вы плохо кончите — с запаренным мозгами и повышенным давлением.

Неожиданные трудности исходят от экранного курсора, сливающегося с графикой. Также реакция верхних кнопок на команды не столь мгновенна, как хотелось бы.

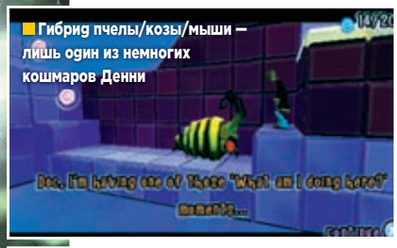
К счастью, проблема с кнопками не играет решающей роли. Геймплей надолго заседает в памяти и делает Diner Dash удивительно аппетитной. Но предупреждаем: не объешьтесь, а то доигрывать придется на больничной койке. ■

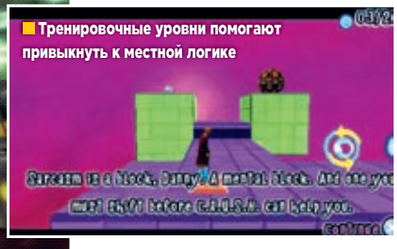
PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	05	Очень простая: есть версия для мобильника
Звук	04	Детские вопли быстро утомляют
Геймплей	07	Стресс с улыбкой на губах вам обеспечен
Длительность	07	Превосходна для кототких сессий

Казалось бы простая идея делает игру дьявольски сложной и вызывающей зависимость. Жаль, что впечатление портит убогое управление.

5 /10


Гибрид пчелы/козы/мыши — лишь один из немногих кошмаров Денни


Тренировочные уровни помогают привыкнуть к местной логике

PSP

CRUSH

бронза PlayStation.2

Хитрозавернутый паззлер, который не даст вам спать ночами

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК KUJU ENTERTAINMENT
WI-FI НЕТ
СВОЯ МУЗЫКА НЕТ
GAMESHARING НЕТ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

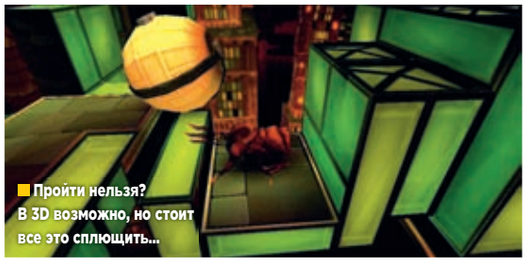
Когда дело касается по-настоящему оригинальных головоломок, PSP продолжает удерживать пальму первенства.

Вы бы смогли рассказать человеку, никогда в жизни не видевшему литографий М.К. Эшера, что они собой представляют? Бесконечные лестницы, переходящие сами в себя во всем своем гравюрном великолепии, являются непостижимыми для описания объектами. В общем, попытка передать словами сущность Crush будет столь же невразумительной.

Впрочем, одна картинка стоит тысячи слов (и в случае Эшера мы подозреваем, что слова эти будут в основном «эээ... типа круто!»), так что вместо того, чтобы описывать безумный многомерный геймплей этой головоломки, мы сделали графический путеводитель (см. «Три-деменция» внизу).

ВИРТУАЛЬНОЕ БЕЗУМСТВО

Помешательство начинается с сюжета. Вы управляете Денни, страдающим бессонницей гражданином, лечащимся у экспериментатора-психиатра, доктора Рубенса. Вместо того чтобы просто напоить героя валерьянкой, доктор подключил Денни к системе CRUSH — виртуальной машине, которая превращает подсознательные мысли пациента в кучи чудовищно сложных головоломок (с целью излечить его).


Пройти нельзя? В 3D возможно, но стоит все это сплющить...

Один из самых легких уровней в игре. Эээ...

КРАШ-ТЕСТ

Прежде чем вы начнете понимать смысл этой игры, вам надо случайно наткнуться на верные решения на первых уровнях. В конце концов, ничего нового в концепциях 2D и 3D для нас нет, просто мы не привыкли совмещать их в одном флаконе. Впрочем, когда вы научитесь использовать местную физику, задачки не станут легче — вы просто будете лучше понимать, что к чему, а не добираться до решения методом тыка. Но в этом нет ничего плохого, поскольку Crush — один из самых головоломных и изобретательных паззлеров на свете.

PlayStation.2 official magazine россия — ВЕРДИКТ

Графика	08	Огромные уровни, безумные задники
Звук	08	Хорошая озвучка и отличная музыка
Геймплей	08	Уникальный, трудный и стоящий
Длительность	07	Кучи уровней и спрятанного содержания

Не дайте внешности этой игры испугать вас. Это самый настоящий культовый паззлер, достойный звания «классика».

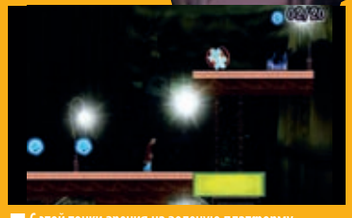
8/10

ТРИ-ДЕМЕНЦИЯ

Объяснение механики смятия мира

1 Эта зеленая платформа, кажется, очень далеко. Но Денни надо на нее попасть. Как это сделать?

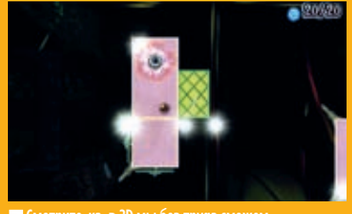
2 Как же, надо хлопнуть в ладоши и свернуть трехмерный мир в два измерения, разумеется!


3 С этой точки зрения на зеленую платформу можно без труда попасть пешком

4 Оказавшись на месте, Денни может обратно «надуть» мир в 3D

5 Так, а как же ему попасть на платформу у него над головой?

6 Надо свернуть мир, глядя на него сверху, – концепция высоты исчезнет. Ура!


7 Смотрите-ка, в 2D мы без труда сможем добраться до выхода с уровня

8 Думаете, все это очень просто? Так это был первый уровень. А вы попробуйте 38-й...

Тренируем души для участия в финальной битве

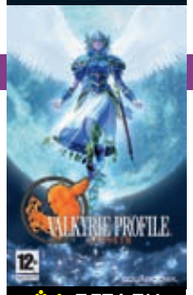
Сражения частично в реальном времени, частично походовые

бронза PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

PSP

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Перевыпуск классики показывает молодежи, какой должна быть RPG



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК TRI-ACE
WI-FI НЕТ
СВОЯ МУЗЫКА НЕТ
GAMESHARING НЕТ

Ролевые игры чем-то похожи на фильмы с Адамом Сэндлером. С одной стороны, они вам нравятся, а с другой — очень бы хотелось, чтобы хоть что-нибудь менялось, чтобы вам показали что-то такое, что вы не видели до этого сто раз.

Но это пустая надежда. Сэндлер всегда играет придурковатого, но милого чудака; в RPG главный герой всегда сирота из маленькой деревни, который из пастуха вырастает в спасителя мира.

К счастью, Valkyrie Profile: Lenneth не следует этой традиции. Конечно, оригиналу уже семь лет, но пусть вас это не пугает: еще до анонсирования версии для PSP фанаты готовы были променять свою душу на копию той крайне редкой игры.

Нетрудно понять почему. Вы выступаете в роли богини Леннет, которая должна собрать души падших воинов и подготовить их к апокалипсической битве в Вальхалле. Это всяко лучше, чем все эти бесконечные «внезапные понимания своего предназначения» в стандартных RPG.

ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Сбор урожая павших героев составляет основу игры. После небольшого рассказа о том, что привело к их гибели, Леннет должна прокачать своих мертвых рекрутов и отправить их «наверх», к богам. Двухмерные платформенные карты (откуда и слово «профиль» в названии) — свежий элемент для жанра, но именно сражения показывают, почему эта игра выдерживает испытание временем.

Они частично походовые, частично в реальном времени, и нахождение комбы для атаки, причем не одним персонажем, а всей группой, доставляет массу удовольствия вам и массу неудобств окружающим врагам.

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДЕНЬ

Немного напрягает необходимость отправлять своих героев в Вальхаллу. Вы проводите часы за поднятием их боевых способностей только для того, чтобы расстаться с ними в тот момент, когда они стали достаточно круты, и начать все сначала с новой группой свежих трупов.

Тем не менее Lenneth предлагает разнообразный, необычный и захватывающий геймплей, заставляющий нас призадуматься, зачем последние семь лет мы тратили столько времени на другие игры с избитой канвой. ■

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	07	Переработана с PSOne плюс видеовставки
Звук	07	Немного однообразен, но голоса приятные
Геймплей	09	Хорош так же, как и семь лет назад
Длительность	08	Имеется дополнительный уровень в конце

Доказательство, что возраст — не помеха для по-настоящему хорошей игры. Даже через семь лет это выглядит лучше, чем большинство RPG.

8/10

Похоже, сынишка Смерти и Пандора забыли парашюты

Кончились патроны? DJ вспоминает о своей гигантской косе

PSP

DEATH JR 2: ROOT OF EVIL

Сын Смерти оказался не так крут, как хотелось бы

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК BACKBONE ENTERTAINMENT
WI-FI ДА
СВОЯ МУЗЫКА НЕТ
GAMESHARING НЕТ

Увидевшая свет практически одновременно с самой PSP, оригинальная Death Jr, увы, не оправдала ожиданий и не стала главным хитом карманной консоли. А у нее определенно была такая возможность, ведь ей прочили роль портативной версии Psychonauts: веселого безумства с сыном Смерти в главной роли, да еще с классическим платформенным геймплеем, взятым за основу.

В общем, история говорит нам, что ничего подобного не произошло. Вместо этого получился стандартный платформер, забитый проблемами с управлением и лишенный мрачного юмора в духе Тима Бертона, вроде бы обещанного названием.

К сожалению, Death Jr 2: Root of Evil не может помочь подмоченной репутации своего предшественника.

Есть крайне слабенький сюжет про похищение родителя Смерти-мл. некоим не слишком развеселым зеленым гигантом (женского пола) и мешок юмора в стиле детских мультипликационных сериалов средней руки. Все сшито вместе посредством невнятных видеовставок. И практически ничего не сделано, чтобы улучшить сам геймплей.

ИГРА В ЯЩИК

Главное нововведение — возможность играть за подружку сына Смерти, бледную маниакально-навязчивую Пандору. Ее существование дает жизнь кооперативному режиму по Wi-Fi, но в остальном ее появление носит исключительно косметический характер. И, кроме того, в отсутствие gamesharing вашей Пандоре также придется разориться на UMD-диск.

Система управления столь же труднодоступна, как и раньше — и ныне, во времена Ratchet & Clank: Size Matters, это невозможно ни понять, ни простить.

Имеется автоприцеливание, которое, безусловно, представляет огромный шаг вперед по сравнению с ручным наведением перекрестья в предыдущей серии. Разумеется, в случае Death Jr ничто не может быть простым, так что вам все равно придется вручную включать режим стрейфа, как только вы выхватили одну из многочисленных пушек.

Небольшое раздражение — вот фраза, которая в целом суммирует наши ощущения от Root of Evil. ■

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ — ВЕРДИКТ

Графика	07	Отличный стиль, но исполнение не впечатляет
Звук	07	Достаточно зловещие звуки и музыка
Геймплей	06	Нормально, но часто раздражает
Длительность	06	Семь часов плюс ко-оп, если захочется

Платформер в стиле Ratchet & Clank с сыном Смерти в главной роли кажется отличной идеей. Жаль, что исполнение так подкачало.

6/10

Игра за Йорека позволит вам окунуться в напряженный экшен

Мир «Темных начал» похож на наш, только магии в нем больше

THE GOLDEN COMPASS

Деймоны, жрецы и медведи в доспехах? Такое возможно только в «Темных началах» – и мы многого ждем от игры по экранизации нашумевшей книги.

Вообразите себе историю, настолько увлекательную, что для сомнений в подлинности происходящего просто не остается места. Они исчезают под натиском эмоций, и вы мысленно оказываетесь в другом времени, другом месте, погружаетесь в другую жизнь. Что может быть лучше?!

Да, мы нередко говорим об этом применительно к видеоиграм. Но сегодня речь пойдет о впечатлениях от «Темных начал» Филиппа Пулмана. Это трилогия, в которую входят романы «Северное сияние», «Чудесный нож» и «Янтарный телескоп». Первая книга вышла в свет в 1995-м, и с тех пор этот цикл завоевал любовь миллионов читателей во всем мире.

Сейчас кинокомпания New Line Cinema снимает фильм по первой части трилогии. Естественно, нас ждет и видеоигра — об этом позаботилась Sega.

Если оба производителя смогут воплотить и донести до нас магию книги, этой зимой владельцев PS2 ожидает игра, полная редких достоинств. И, к счастью, вероятность этого весьма высока.

А при чем здесь «золотой компас»? Это всего лишь американское название первой книги. Вероятно, тамошние издатели решили, что «Северное сияние» звучит как-то не слишком привлекательно. При этом их совершенно не смутило то обстоятельство, что в книге нет никакого золотого компаса.

Видимо, они приняли за компас алетиометр — медный прибор, работающий на магической энергии, который случайно попадает в руки главной героини, девочки по имени Лира.

Лира живет в альтернативной реальности, очень похожей на Европу начала XX столетия. Но и различий между мирами немало. Основное — в том мире существуют «деймоны», физические воплощения человеческой души, которые выглядят как животные.

СЮЖЕТНЫЕ ПЕРЕПЕТИИ

Лира — сирота. Она живет в Иордан-колледже в Оксфорде под присмотром ученых. Жизнь девочки кардинально меняется, когда ее забирает из колледжа миссис Колтер. Эта зловещая особа руководит заговором, цель которого — похищения и жестокие эксперименты над детьми.

И вот действие ведет нас от зла, затаившегося на Туманном Альбионе, и его политических интриг в ледяные просторы Арктики. Лира сбегает от миссис Колтер и пытается спасти похищенных детей. По дороге она встречается с ведьмами, бронированными медведями и разными злобными тварями, оказавшись невольно втянутой во вселенскую битву.

Пулмановский цикл иногда сравнивают с Гарри Поттером, потому что главные герои там и там — дети, а действие происходит в магическом мире. Но этим сходство и ограничивается.

Мир Гарри Поттера — причудливый и зачастую непоследовательный, а «Темные начала» — жестокие и логичные, откровенно рисующие перед нами и сокровенные чувства, и первобытные ужасы.

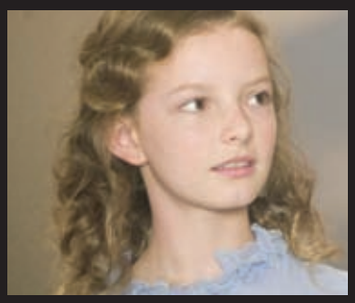
В частности поэтому нам кажется, что сюжет здесь слишком серьезен, чтобы The Golden Compass для PS2 оказалась очередным простеньким экшном, рекламным дополнением к фильму.

ВОЙДИТЕ В ЧУДЕСНЫЙ МИР

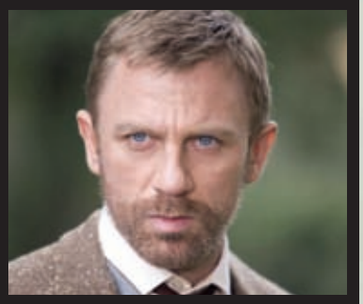
В Лире сочетаются детская хрупкость и редкие упорство и ум. Невозможно представить персонажа, более подходящего для изучения мира «Темных начал». А крутые повороты сюжета и другие герои делают игру еще увлекательней.

ФОТОГРАММЫ С КРАЯ МИРА

Представляем вам трех главных героев книги (из людей). От них зависит, каким станет мир, в котором происходит действие игры Golden Compass.

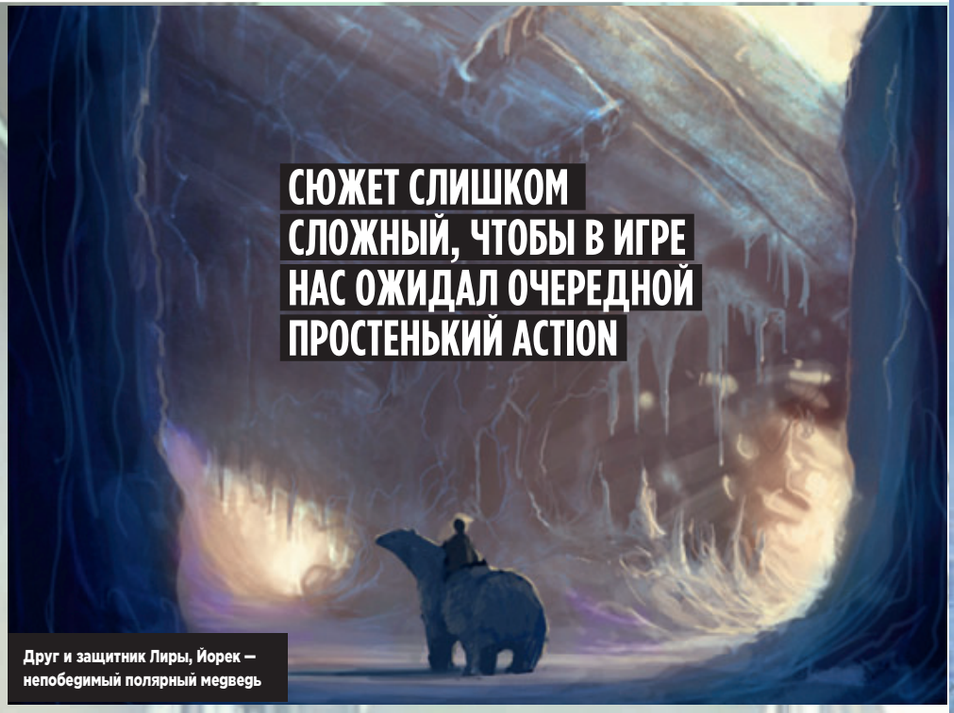


ЛИРА. Главная героиня романа и наш основной игровой персонаж. Сирота, оставленная на попечение ученых Иордан-колледжа в Оксфорде. Случайно попала в центр комического заговора. Лира – бойкая девчонка 11 лет, невероятно любопытная, неисчерпаемо изобретательная, а ее мужества и отваги хватило бы на нескольких человек. В фильме ее играет Дакота Блю Ричардс.



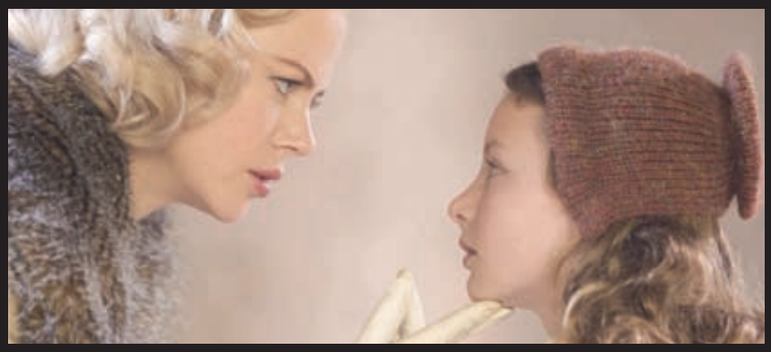
ЛОРД АЗРИЕЛЬ. Дядя Лиры (Дэниэл Крейг). Весьма уважаемый аристократ, известный исследователь. Он упрям, решителен и бескомпромиссен, из-за чего постоянно конфликтует с властями, поэтому нажил себе немало врагов. Сильная личность. Ему можно «или подчиняться, или сражаться с ним; но никогда – покровительствовать или жалеть».

МИССИС КОЛТЕР. Прекрасная и опасная женщина. Нанимает Лиру якобы в помощницы и учит ее вести себя как леди. На самом деле ее мотивы крайне подозрительны – она входит в группу, которая похитила уже несколько сотен детей. В фильме миссис Колтер играет Николь Кидман, выбранная лично господином Пулманом, и надо отдать должное его хорошему вкусу. Однако это вызвало споры среди поклонников книги, потому что у Кидман светлые волосы, а у героини книги – черные.



СЮЖЕТ СЛИШКОМ СЛОЖНЫЙ, ЧТОБЫ В ИГРЕ НАС ОЖИДАЛ ОЧЕРЕДНОЙ ПРОСТЕНЬКИЙ ACTION

Друг и защитник Лиры, Йорек – непобедимый полярный медведь



СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ! КАМЕРА! МОТОР!

Крейг для женщин, Кидман для мужчин – это самый романтический фильм года

Киноверсия «Золотого компаса» должна выйти на экраны зимой. Это один из самых ожидаемых фильмов года, в первую очередь благодаря популярности книг. Ну и, кроме того, он привлекает всеобщее внимание еще и первоклассным подбором актеров – Николь Кидман, Дэниэл Крейг и Ева Грин, девушка Бонда-Крейга из «Казино Рояль».

Но кто руководит этой веселой тусовкой? Кто взялся оживить магический мир Филиппа Пулмана? Это отдельная история. Первоначально фильмом занимался Крис Вейтц – он даже сам переписал сценарий Тома Стоппарда. Потом Вейтц ушел, и его сменил английский режиссер Ананд Такер. Но и Такер тоже не задержался на проекте – причиной своего ухода он назвал «творческие разногласия». И «Компас» снова вернулся под крылышко Вейтца.

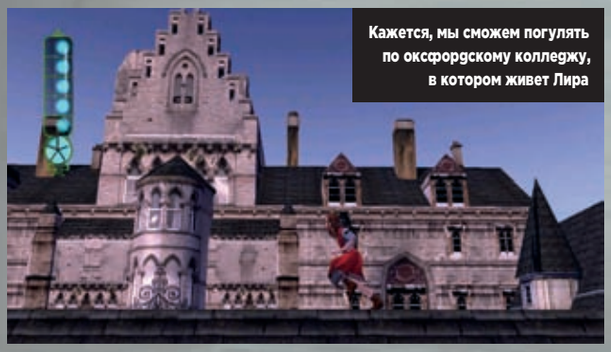
Когда проходил кастинг на роль Лиры, на открытое прослушивание заявилось более 10 000 девочек. В результате была отобрана двенадцатилетняя Дакота Блю Ричардс из Брайтона. Этот выбор одобрил сам Филипп Пулман, заявив: «Ричардс просто великолепна и выглядит абсолютно правильно – я знаю Лиру лучше, чем кто бы то ни было».

В начале книги Иордан-колледж становится игровой площадкой для Лиры и ее друга Роджера. Они залезают на крыши и исследуют огромные подвалы. Затем Лира пытается скрыться от Жрецов на улицах Лондона – здесь необходимы ловкость и смекалка. И тем более они понадобятся для освобождения похищенных детей из экспериментальной лаборатории Больвангара.

Так что потенциал исследований и решения головоломок очевиден. А использование алетиометра добавляет сюжету глубины.

Сразу надо сказать, что алетиометр — сложный прибор, но он может дать ответ на любой вопрос. Если, конечно, владелец умеет расшифровывать символы.

В книге Лира часто использует алетиометр, чтобы проверить правильность своих решений.



Кажется, мы сможем погулять по оксфордскому колледжу, в котором живет Лира

Значит, в игре этот прибор мог бы давать подсказки относительно направления движения и решения задач. Да и сам по себе он вполне может стать увлекательным паззлом.

А ведь есть еще Пантелеймон, деймон Лиры. Поскольку Лира еще ребенок, у ее деймона нет постоянного облика (он формируется по мере того, как человек взрослеет), поэтому он может превращаться практически в любое мыслимое животное.

Поскольку деймон и человек обладают духовной связью, они могут обмениваться мыслями. Это очень полезно, когда Пантелеймон использует способности животного, чтобы помочь Лире. Он может исследовать улицы в форме черного кота и предупреждать об опасности; он также способен светиться в темноте как светлячок; согревать Лиру в форме горностая или стать глазами в небе, приняв облик совы.

Отношения деймона и человека открывают массу увлекательных игровых возможностей. Особенно было бы здорово, если бы игрок мог контролировать форму Пантелеймона — тогда

Морские цыгане помогают Лире попасть на север

он станет бесценным источником информации и защитником Лиры. Примерно как покемоны, но намного круче.

Это все пока предположения. А что известно точно — так это что вторым играбельным персонажем будет Йорек Бирнисон, благородный бронированный полярный медведь, который поклялся защищать Лиру.

ДРУГ ЧЕЛОВЕКА
Йорек Бирнисон, представитель народа бронированных полярных медведей, живущих в северных землях. Их еще называют панцерьбьёрнами. Они хорошие воины и часто идут в наемники, служа тому, кто больше заплатит. У медведей очень строгий кодекс чести, они никогда не нарушают данного слова. Йорек становится другом Лиры после того, как она с помощью алетиометра находит украденные у него доспехи. Йорек будет вторым играбельным персонажем Golden Compass.

МЕДВЕЖЬЯ БРОНЯ
Панцерьбьёрны делают свои доспехи из металлических метеоритов – иначе говоря, из «небесного железа». Каждый медведь сам кует себе доспехи, они у всех разные и значат для медведей не меньше, чем их душа.

ПОБОЛТАЕМ ПО ДУШАМ
Панцерьбьёрны говорят на нескольких языках (кстати, на датском панцерьбьёрн значит «бронированный медведь»). Но, хотя они способны разговаривать с людьми, думают они по-другому, поэтому людям сложно их обмануть.

МИШКА НА СЕВЕРЕ
Панцерьбьёрны – это не просто полярные медведи. Помимо способности говорить, у них еще противостоящие большие пальцы. Это позволяет им совершать тонкие действия – например при обработке металла (отсюда у них и доспехи). Кроме того, у них врожденная склонность к металлургии, они умеют создавать сложные и прочные предметы. Скорее всего, создание предметов будет частью геймплея.

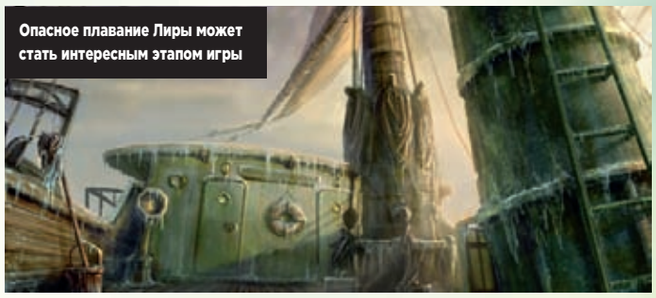
ЧТО ЖДЕТ НАС НА СЕВЕРЕ
А это – представитель племени самоедов, которые тоже живут в северных землях. По роду занятий самоеды – охотники, но драться с ними очень непросто, ведь они привыкли к холоду и он им не помеха. Самоедам дали задание похитить Лиру. Их битва с Йореком может стать одной из самых зрелищных сцен игры.

ВРЯД ЛИ ОН ПЛЮШЕВЫЙ

Если Лира — это изобретательный ум, то Йорек — боевая машина. В книге без него не обходится ни одно крупное сражение. Это позволит менять настрой и ритм игры, переходя в ключевые моменты на чистый экшен.

А в книге хватает крутого экшена, который буквально просится в игру. Например, когда Йорек отбивает атаки охотников-самоедов, или нападает на лабораторию, в которой проводились жестокие эксперименты, или вступает в кровавый бой с Йофуром Ракнисоном, королем бронированных медведей.

Итак, у нас есть: магия, исследования, приключения, загадки и головоломки, ловкость и собственно экшен. При этом не нужно ломать голову, как бы все это встроить в игру — то есть никаких беспричинных нападений, собирания фишек и других поднадоевших экшен-клише. Магия «Темных начал» предоставлет Sega уникальную возможность. ■


Опасное плавание Лиры может стать интересным этапом игры

ЛЕКЦИЯ ПО ТЕМНЫМ НАЧАЛАМ

Не читали Пулмана? Наш небольшой словарик поможет вам сохранить это в тайне.

ДЕЙМОНЫ. Физическое воплощение души человека. Имеют облик животного. С рождения и до смерти неразлучны со своим человеком. Деймоны детей меняют облик, превращаясь в разных животных, а у взрослых деймон приобретает неизменную форму. Эта форма отражает характер человека. Деймоны могут говорить, хотя, как правило, общаются только со своим человеком. Обычно человек и его деймон – противоположного пола.

ЖРЕЦЫ, они же – Жертвенный Совет, во главе которого стоит зловещая миссис Колтер. Каких только слухов не ходило об этих страшных и почти сверхъестественных людях, а оказалось, что это всего лишь организация, которая похищает детей из бедных слоев общества и по каким-то таинственным соображениям увозит их на север.

МОРСКИЕ ЦЫГАНЕ. Сообщество людей, живущих на плавающих баржах. Они были основной мишенью деятельности Жрецов. Прятали у себя Лиру от миссис Колтер, а затем отправились в путешествие на север, чтобы освободить своих детей.

ПАНЦЕРБЬЕРНЫ. Племя полярных медведей, говорящих и носящих боевые доспехи. Живут на севере. Их король — Йофур Ракнисон, которому мало было править своим народом, он хотел сравняться с людьми и получить собственного деймона. В фильме его озвучивает Ян МакШейн.

ПЫЛЬ. Загадочное облако световых частиц. Невидима невооруженным глазом, но заметна на «фотограммах» (что-то вроде слайдов в мире «Темных начал»), сделанных на особой пленке. Пыль летит с неба – кажется, ее притягивают люди и сделанные человеком вещи.

АЛЕТИОМЕТР. Загадочный медный прибор, похожий на часы или золотой компас (понятно теперь, откуда название?). У него круглый циферблат со множеством символов и три стрелки. Его задача – говорить правду; и он может ответить на любой вопрос. Беда в том, что показания очень трудно понять, потому что у каждого символа масса значений. Хорошо, что у Лиры это получается очень легко!

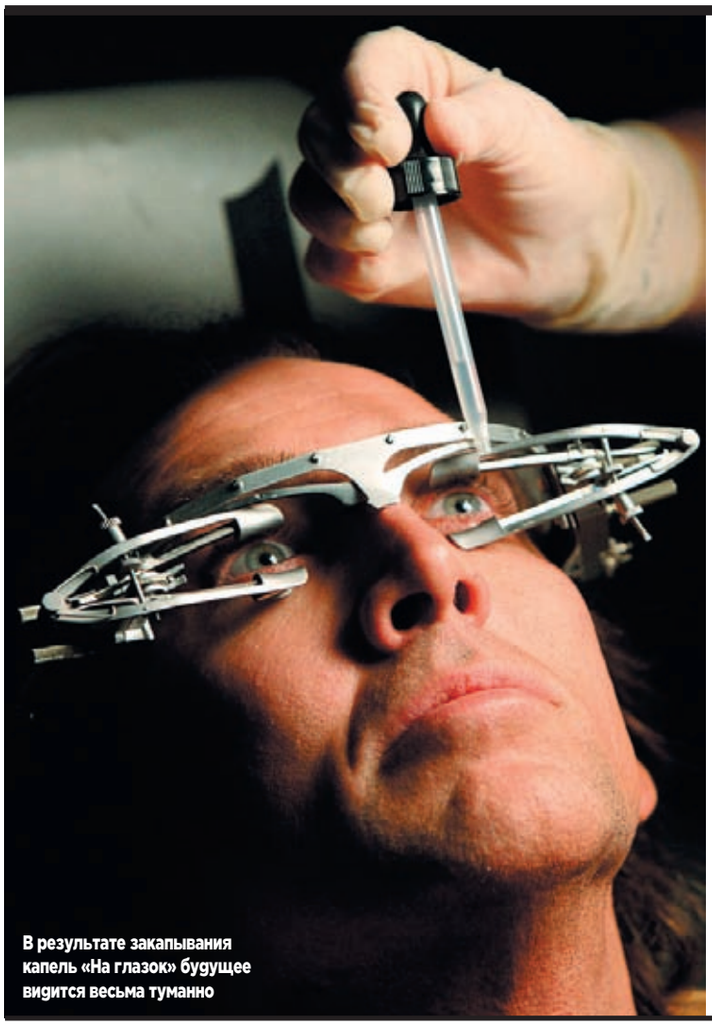
СЕПАРАЦИЯ. Процесс отделения деймона от человека. Вызывает очень тяжелое и болезненное ощущение, после которого тот, с кем это случилось, становится пустой оболочкой. Человек без деймона – это все равно что в нашей реальности человек с пораженным мозгом. Так что сепарация – это плохо.

ПРОРОК

С ТАКОЙ СПОСОБНОСТЬЮ МЫ БЫ ЗАХВАТИЛИ МИР

ФИЛЬМ: Рассказ Филиппа Дика «Золотой человек» (по которому якобы снято это кино) повествует о том, как после ядерной войны специальное агентство занимается отловом мутантов, дабы они не нанесли урон генофонду человечества. Но одного мутанта они упускают, поскольку он видит будущее и знает все засады наперед. При этом у него нет мозга, а есть только инстинкты, но он небесно красив и женщины не могут устоять перед его чарами. Человечеству приходит кирдык.
Понятно, что снять блокбастер по такому сюжету непросто. Авторы «Пророка» этого делать и не стали — с тем же успехом в титрах могли бы упомянуть «Войну и мир» (а что, тоже про людей). Фильм повествует про удивительные приключения Николаса Кейджа, фокусника, видящего будущее ровно на две минуты. Его каким-то неведомым образом находит ФБР с целью спасения Лос-Анжелеса от ядерной бомбы, которую собираются взорвать русские террористы. В результате кучи нелепых событий город будет спасен, а фокусник найдет свою любовь, в общем, мир-дружба-жвачка. В принципе, посмотреть это все вполне можно, особенно если не обращать внимания на несуразицы, но не ждите нового «Бегущего по лезвию бритвы» или даже «Часа расплаты». **5/10**
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: Оригинальный звук. **3/10**
ВЕРДИКТ: Проходной фантастический боевик, к которому зачем-то прикрутили имя Филиппа К. Дика. **Д.Р.**

РЕЖИССЕР:
Ли Тамахори
В РОЛЯХ:
Николас Кейдж, Джулианна Мур, Джессика Бьел, Джим Бивер
ДИСТРИБЬЮТОР:
CP DVD (www.cpdvd.ru)


В результате закапывания капель «На глазок» будущее видится весьма туманно

ДОКТОР КТО

Режиссер: Колин Тиг / В ролях: Кристофер Экклстон, Билли Пайпер, Дэвид Тэннант / Дистрибьютор: «Союз видео»

ФИЛЬМ: Знаменитый английский телесериал, самый долгоиграющий за всю историю телевидения (появился в 1963 году, потом прервался в 1989-м и снова вышел в 2005-м), наконец, вышел у нас на DVD. К сожалению, речь пока идет о его последней инкарнации, 2005 года. Доктор Кто – путешествующий во времени посредством старой телефонной будки инопланетянин с шотландским акцентом. Вместе со своей земной подругой он попадает во всякие нелепые ситуации и героически из них выкручивается. Сюжеты пишут хорошие фантасты (в свое время отметился даже Дуглас Адамс), все приправлено здоровым английским юмором, так что посмотреть это стоит. **8/10**
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: Оригинальный звук. **3/10**
ВЕРДИКТ: Крепкий английский юмор (а временами и сатира) в фантастическом антураже. Чего еще желать? **Д.Р.**

ДЕЖАВЮ

Режиссер: Тони Скотт / В ролях: Дензел Вашингтон, Вэл Килмер, Пола Пэттон, Адам Голдберг / Дистрибьютор: «Видеосервис»

ФИЛЬМ: Специальный агент Карлин (Вашингтон) расследует взрыв парома в Новом Орлеане, в результате которого погибла куча народу. Полиция обнаруживает неподалеку тело одной из жертв, но проблема в том, что по всем признакам она погибла до того, как паром взорвался. На помощь Карлину, впрочем, приходят специальные люди, придумавшие хитрую машину времени, так что, быть может, ему удастся не только выяснить, что случилось с красавицей, но и предотвратить взрыв. Если не считать некоторых нестыковок (они почти неизбежны, если речь идет о путешествиях во времени), фильм вполне ладный, динамичный и смотрибельный. Но не ждите никаких особых откровений. **7/10**
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: Комментарии, репортаж о съемках. **7/10**
ВЕРДИКТ: Пристойное кино с большим взрывом, террористами и путешествием во времени. **Д.Р.**

Очень эпическое кино...

300 СПАРТАНЦЕВ

Режиссер: Зак Снайдер / В ролях: Джерард Батлер, Винсент Реган, Лена Хеди, Девид Уэнэм / Дистрибьютор: «Юниверсал Пикчерс Рус»

ФИЛЬМ: Растянутая на 112 минут битва воинов Рохана с оркским нашествием при Хельмовой Пади. Правда, оные воины Рохана почему-то больше похожи на завсегдатаев гей-клуба: мускулистые, в масле и кожаных трусах. В остальном на «Властелина колец» (не на всего, а на конкретный один эпизод) похоже очень, есть даже свой Горлум и Фарамир (Уэнэм). Хотя на самом деле это фильм по комиксу Фрэнка Миллера, и повествует он о том, как спартанцы защищали свой город от персов. Если бы не закадровый голос в стиле Discovery Channel, можно было бы и не догадаться. И вроде как и снято стильно, и компьютерная графика хорошая, и кровищи ведра, а все равно не покидает ощущение, что кино решительно ни о чем. **4/10**
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: Ничего. **0/10**
ВЕРДИКТ: Если вы видели рекламный ролик этого фильма, считайте, что уже его посмотрели. **Д.Р.**

Online

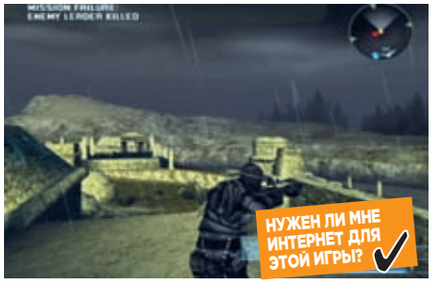
ДОСТОЙНЫ ЛИ ЭТИ ИГРЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К ИНТЕРНЕТУ?

SOCOM US NAVY SEALS: COMBINED ASSAULT

Что вы получаете: В дополнение ко всем мультиплеерным картам из SOCOM 3 Combined Assault предлагает вам еще 10 новых, а также возможность совместного прохождения неплохой основной кампании игры. На самом деле с учетом особенностей местного ИИ кампания в коллективе приятелей выглядит идеальным методом пройти Combined Assault.

Как это выглядит: Серия понемножку, конечно, стареет, но у нее образовалось процветающее онлайновое сообщество — около 18 тысяч игроков — так что найти, с кем посражаться, можно всегда. Но если вы хотите серьезной тренировки, настройте свои внутренние часы на американское время (конкретно, восточное) — в этом случае вы встретитесь с настоящими фанатиками SOCOM.

Если быть застреленным кем-то по имени A$$F@Ce69 из Хиктауна, штат Висконсин, не входит в ваше определение приятного досуга, вы всегда можете поиграть в ко-оп со своими более вменяемыми друзьями. Когда за роли поддержки и снайперов берутся живые люди, а не ИИ, Combined Assault становится значительно более интересной игрой.



НУЖЕН ЛИ МНЕ ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ЭТОЙ ИГРЫ? ✓

ТЕСТ WI-FI ДЛЯ PSP

ТЕСТ WI-FI ДЛЯ PSP SID MEIER'S PIRATES!

Что вы получаете: Местный мультиплеер является, пожалуй, единственным серьезным недостатком этой в остальном прекрасной игрушки.

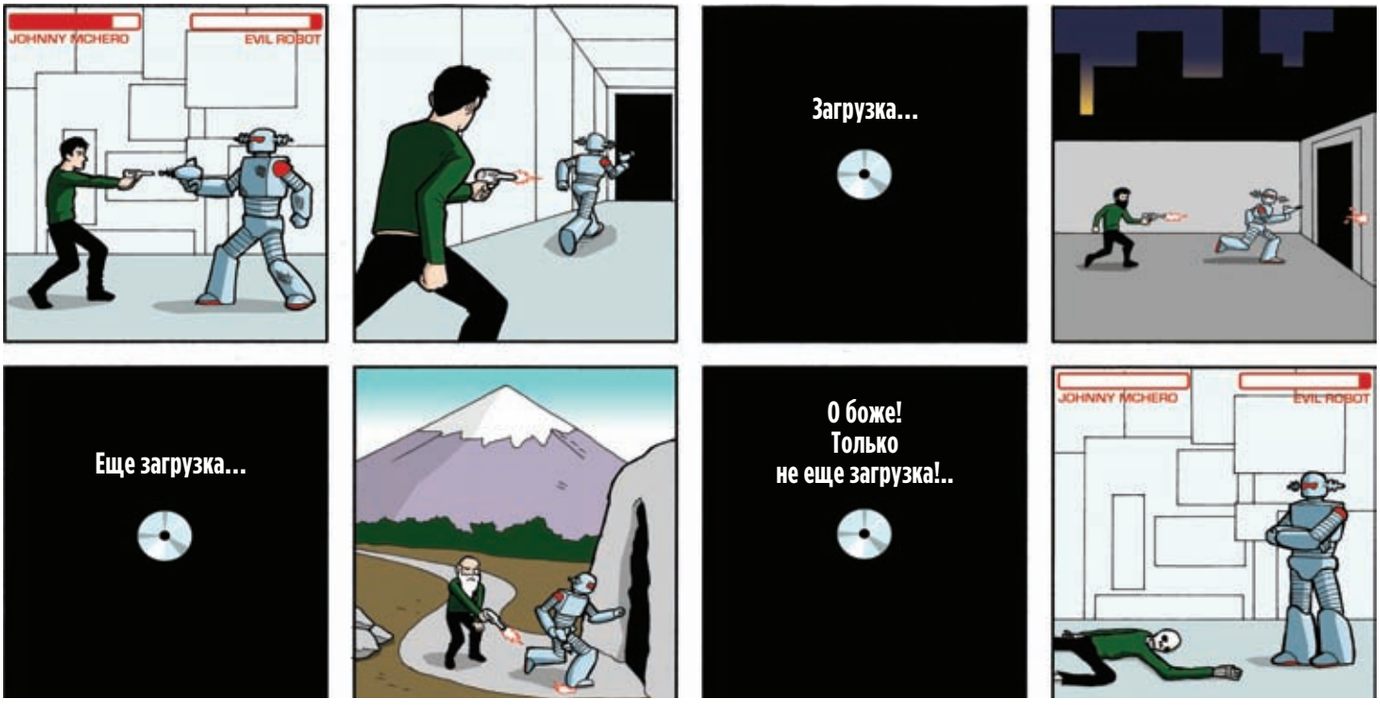
Как это выглядит: А все могло бы быть хорошо. Неужели нельзя было дать возможность пройти всю игру вчетвером, пусть даже сюжет был бы немного порезан? Вместо этого вы и трое ваших друзей сможете выбрать корабль, маленькую карту и приняться на ней сражаться друг с другом. Звучит весело, нет?

Нет. Всякий, кто играл в Pirates!, знает, что местные морские сражения длятся считанные секунды и являются лишь малой — хотя и неплохой — частью игры. Не то чтобы мы мечтали поучаствовать в мультиплеерном соблазнении дочки губернатора, но в случае сражений один на один экран загрузки «живет» на дисплее дольше, чем сама битва. Очень утомительно.

НАДО ЛИ ЗВАТЬ ДРУЗЕЙ В ГОСТИ? ✗

SAVE POINT малоизвестные факты игровой мудрости

Слова: Кьерон Гиллен
Рисунок: Джейми МакКельви



коды

САМЫЕ КЛЕВЫЕ, ГРЯЗНЫЕ И ТУПЫЕ КОДЫ МЕСЯЦА

BURNOUT DOMINATOR

ОТКРЫВАЕМЫЕ МАШИНЫ:

Classic series

American Classic	Maniac на Glacier Falls: 10,000 Maniac Points
Burnout Classic	Гонка на Black Gold Highway: сделайте 2X Burnout
Classic Muscle	Dominator Challenge на Bushido Peak: золото
Drift Classic	Road Rage на Glacier Falls: дрифт на 3000 футов
Euro Classic	Race на Spiritual Towers: снести Euro Classic

Factory series

American Drifter	Drift Challenge на Glacier Falls: дрифт на 3000 футов
Factory GT	Dominator Challenge на Glacier Falls: золото
Factory Sports	Maniac на Black Gold Highway: 50,000 Maniac Points
J Coupe	Race на Tuscan Hills: дважды снести J Coupe
Limited ST	Race на Glacier Falls: 15 Near Misses

Hotrod series

Assassin	Maniac на Ocean Drive: 150,000 Maniac Points
Charger	Dominator Challenge на Autobahn: золото
Custom Hotrod	Maniac на Spiritual Gate: дрифт на 9000 футов
Street Dodger	Race на Autobahn Loop: 15 Near Misses
Street Rod	Burnout Challenge на Tuscan View: сделайте 4X Burnout

Race Specials

Euro Classic LM	Maniac на Black Gold Highway: 140,000 Maniac Points
GT Racer	Dominator Challenge на Glacier Falls: золото
Oval Racer	Maniac на Ocean Drive: дрифт на 9000 футов
US Circuit Racer	Race на Steeltown Works: трижды снесите US Circuit Racer
World Circuit Racer	Burnout Challenge на Spiritual Towers: сделайте 3X Burnout

Super Series

American Super	Road Rage на Tuscan Hills: дрифт на 9000 футов
Euro Super	Maniac in Bushido Valley: 100,000 Maniac Points
Super Muscle	Race на Bushido Peak: трижды снесите Super Muscle
Super Prototype	Dominator Challenge на Steeltown Works: золото
Works GT	Maniac на Tuscan Hills: сделайте 3X Burnout

Tuned Series

Custom Coupe Ultimate	Near Miss Challenge на Autobahn: сделайте 2X Burnout
Super Coupe	Dominator Challenge на Steeltown Works: золото
Tuned Drifter	Race на Bushido Valley: дрифт на 9000 футов
Tuned Muscle	Race на Steeltown Works: трижды снесите Tuned Muscle
Works M-Type	Maniac на Autobahn: 50,000 Maniac Points

24: THE GAME

В главном меню удерживайте R1, L1, R2 и L2, пока не появится меню Security Clearance (ждите около 10 секунд). Перемещайтесь крестовиной, затем зажимайте ⊗ и меняйте буквы ← и →. После замены всех букв жмите □, код станет оранжевым. Для выхода нажмите △. Выберите Previously On 24, затем Missions и загружайте игру, дабы получить все читы.

Пароль	Эффект
ALMEIDA062	Бесконечные боеприпасы
BAUER066	Неуязвимость
DESSLER072	Открыть все миссии
PALMER054	Открыть все бонусы

GODHAND

Во втором раунде в магазине есть NPC. Если с ним поговорить, можно переодеться в костюмы Carnival, Devil Hand, Karate или Olivia's Bunny Girl, которые вы получайте, пройдя игру.

Другие секреты:

Jukebox A
Пройдите игру, любая сложность

Jukebox B
Идите в казино за jackpot pulls и возьмите билет, чтобы получить Jukebox CD

Jukebox C
Пройдите игру на уровне Hard

Jukebox D
Пройдите игру, любая сложность, с табличкой 'Kick Me', все время включенной, без использования GodHand Reels или Godhand Power

Fighting Ring Battle 41-50
Пройдите игру

Fighting Ring Battle 51
Пройдите битвы 41-50

Hard mode
Пройдите игру на уровне Normal

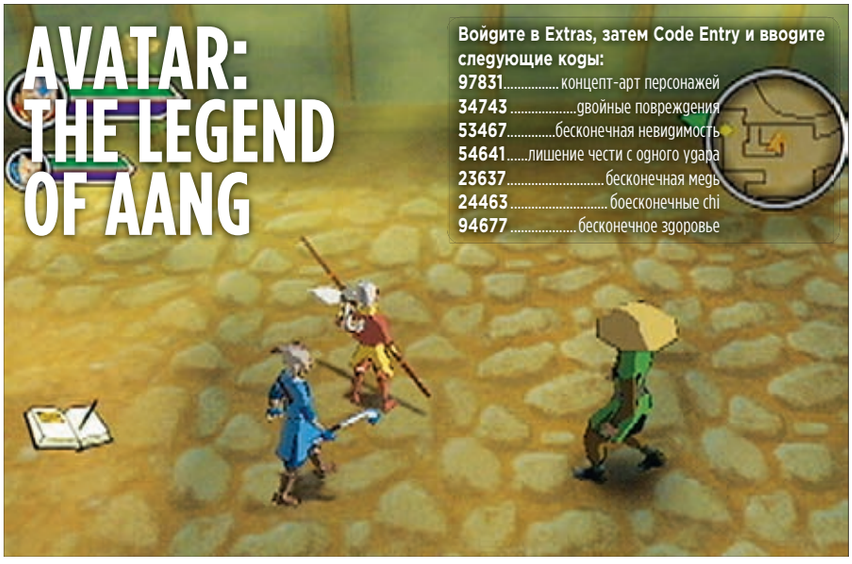
Chihuahua Race
Пройдите Stage 2

Fighting Ring challenges
Пройдите Stage 1

GOD OF WAR II

Где и как искать вазы:

Ваза Геи
Дворец Родоса. Разрушьте статую на пьедестале и совершите с ее его помощью двойной прыжок к трем сундукам.



Ваза Горгон
Около Храма Эйриалы. Используйте Руно на окаменяющие лучи на конвйере.
Ваза Олимпа
После битвы с Персеем, но прежде, чем вы найдете Копье Судьбы. Пододвиньте Статую Судеб к воротам, открывающимся при нажатии на панель, чтобы успеть в них проскочить в замедленном времени.
Ваза Прометея
После Минотавра Титана, внутри Атласа, спрятана в сталактите.
Ваза Судеб и Ваза Посейдона
Обнаруживаются в Испытаниях Титанов.

Костюмы:
Треска Войны
Пройдите игру на любом уровне сложности
Броня Гидры
Пройдите игру на любом уровне сложности
Генерал Кратос
Соберите 20 глаз Циклопов
Брона Бога
Достигните уровня Бога в режиме Испытаний
Темная Одиссея
Пройдите игру в режиме Бога
Афина
Пройдите игру в режиме Титана
Геркулес
Пройдите игру в режиме Титана

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Агрессивный трафик
↑, ↑, →, ←, △, ○, ○, □
Черные машины
L1, R1, L1, R1, ←, ○, ↑, ×
Хромированные машины
→, ↑, ←, ↓, △, △, L1, R1
Загнать пешеходов в машину
↓, ↑, →, L1, L1, □, ↑, L1
Самоубийство
→, →, ○, ○, L1, R1, ↓, ×
Уничтожить машины рядом
L1, R1, R1, ←, →, □, ↓, R1
Быстрое время
R1, L1, L1, ↓, ↑, ×, ↓, L1
Туман
←, ↓, △, ×, →, ↑, ←, L1
Полная броня
↑, ↓, ←, →, □, □, L1, R1
Полное здоровье
↑, ↓, ←, →, ○, ○, L1, R1
$250,000
↑, ↓, ←, →, ×, ×, L1, R1
Парень-магнит
→, L1, ↓, L1, ○, ↑, L1, □
ПонизитьWanted Level
↑, →, △, △, ↓, ←, ×, ×
Тучи
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, □
Убрать транспорт
↓, ←, ↑, L1, R1, △, ○, ×
Пешеходы нападают на вас
↓, △, ↑, ×, L1, R1, L1, R1
У пешеходов есть оружие
↑, L1, ↓, R1, ←, ○, →, △
Восстание зловещих пешеходов
R1, L1, L1, ↓, ←, ○, ↓, L1
Вечный зеленый свет
↑, ↓, △, ×, L1, R1, ←, ○
Дождь
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, △
Поднять Wanted Level
↑, →, □, □, ↓, ←, ○, ○
Замедлить игру
←, ←, ○, ○, ↓, ↑, △, ×
Создать Rhino tank
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1
Создать Trashmaster
↓, ↑, →, △, L1, △, L1, △
Ускорить игру
←, ←, R1, R1, ↑, △, ↓, ×
Солнечно
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ○
Режимы вверх тормашками:
1: □, □, □, L1, L1, R1, ←, →
2: ←, ←, ←, R1, R1, L1, →, ←
Наборы оружия
1: ←, →, ×, ↑, ↓, □, ←, →
2: ←, →, □, ↑, ↓, △, ←, →
3: ←, →, △, ↑, ↓, ○, ←, →

SECOND SIGHT

Как открыть мини-игры (однажды открытые, они будут доступны на экране паузы)
Earth Impact
На уровне Reliance, в здании, в которое вы входите через вентиляцию, есть комната с игральными автоматами. Убейте развлекающегося охранника и поиграйте сами.
X Space '92
На уровне Madness, на полке в комнате непосредственно перед третьим чекпоинтом. В комнату ведет один вход с камерой и охранником. Используйте телекинез в этой комнате, чтобы раздобыть игру, а потом используйте ее на любом компьютере этого уровня.

CRASH TAG TEAM RACING

В главном меню зажмите L1 и R1 и введите эти коды:
Куриные головы
×, ○, ○, □
Убрать все HUD'ы
×, □, △, ○
Игрушечная машинка
○, ○, △, □
Высокая скорость
○, ○, △, △
Шкурка Japanese Crash
□, ○, □, ○
Автоматический нокаут
×, ○, ○, ×

CAPCOM CLASSICS VOL 2

В Super Street Fighter 2 Turbo, введите эти коды, чтобы открыть персонажей:
LP, ↓, ↑, ↑, ↓, LP ..... Old Bison
LP, ↑, ↑, ↓, LP ..... Old Cammy
LP, ↓, ↓, ↓, ↑, LP ..... Old Chun-Li
LP, ↓, ↓, ↑, ↑, LP ..... Old Dee Jay
LP, ↓, ↑, ↑, ↑, LP ..... Old Dhalsim
LP, ←, ←, →, →, LP ..... Old Fei Long
LP, ↑, ↓, ↓, ↓, LP ..... Old Guile
LP, ↑, ↑, ↑, ↓, LP ..... Old Honda
LP, →, →, →, ←, LP ..... Old Ryu
LP, ←, →, →, ←, LP ..... Old Vega
LP, ←, →, →, →, LP ..... Old Zangief
LP, ↑, ↓, ↓, ↑, LP ..... Old Sagat

TOMB RAIDER LEGEND

Эти штуки являются наградами за Time Trials
Бронированная Лара
Зачистите England менее, чем за 27:00. Открыв, держите во время игры L1 и нажмите ×, R1, △, R1, □, L2
Вечный гранатомет
То же, Kazakhstan, 27:10. Держите L2, затем L1, △, R1, ○, L1, □
Бесконечные патроны MG415
То же, в Peru, за 21:30. Жмите L2, затем ○, △, L1, R1, ×, ○
Бесконечные патроны RC650
Japan, за 12:15. Жмите L2, затем ×, ○, ×, L1, □, △
Бесконечные патроны ружья
Ghana, за 20:00. Жмите L2 и набирайте R1, ○, □, L1, □, ×
Убийства с одного удара
Bolivia, за 4:15. Жмите L1 и набирайте △, ×, △, □, L2, ○
Excalibur
Nepal, за 13:40. Жмите L2, затем △, ×, ○, R1, △, L1
Soul Reaver
Пройдите игру и все Time Trials. Держите L2 во время игры, затем набирайте ×, R1, ○, R1, L1, □

ЧИТЫ ДЛЯ PSP

300: MARCH TO GLORY

Для получения 25,000 Kleos, остановите игру и введите ↓, ←, ↓, ←, ↑, ←

ATV OFFROAD FURY PRO

Введите в качестве кода lazyboy, получите все бонусы

BATTLEZONE

В меню Cheat (в Options) наведите курсор на опции и вводите эти коды. По окончании нажмите × вместо ○, иначе читы будут выключены.
Team special recharge
→, →, ←, □, R1, L1
Mortar only
△, L1, □, □, →, ←
Insta gib
L1, □, △, →, △, R1
Unlimited ammo
←, R1, L1, △, →, □
Pick up double time
□, →, △, →, R1, L1
No auto-heal
START, →, ←, SELECT, →, □
Always invisible
L1, ←, →, □, △, R1
Maximum players
→, ←, →, ←, →, ←

CHILI CON CARNAGE

Сохраните игру и создайте профиль по имени ERNESTO, чтобы быть неубиваемым

DRAGONBALL Z: ANOTHER ROAD

Чтобы начать битву в форме Super Saiyan, нажмите R1 во время выбора персонажа и затем × на форме Super Saiyan. Если вы все сделали правильно, услышите специальный звук.

ВРЕМЯ ПРИЗОВ!

Мы снова даем вам возможность не только обзавестись полезной игрой, но еще и получить за это специальные, не менее полезные призы. Выбор велик – а значит, каждый найдет что-нибудь для себя. Кстати, обратите внимание на снижение цен в серии Platinum!

ПРАВИЛА АКЦИИ

В акции принимают участие только игры, заявленные в купонах журнала и приобретенные в авторизованных магазинах . К накоплению баллов допускаются только игры со специальной желтой наклейкой с ценой, красной наклейкой с Платиновой ценой 499 рублей или 699 рублей, голубой наклейкой с ценой или с надписью «Участвуй в АКЦИИ! Подробности на **www.getprize.ru**». Подробные правила акции вы всегда можете найти на сайтах **www.getprize.ru, www.playstation.ru, www.mypsp.ru**

Накопление баллов

Одна купленная игра для PSP или PlayStation 2 приравнивается к одному баллу.

1 игра = 1 балл

Не имеет значения, куплены игры единовременно или же в течение какого-либо периода — правила накопления баллов остаются неизменными.
Накопленные баллы аннулируются при обмене их на подарки, в соответствии со стоимостью в баллах того или иного подарка.

Например, вы накопили 8 баллов и обмениваете их на подарок, стоимость которого составляет 5 баллов. При этом у вас остается 3 балла, которые вы также можете потратить на призы сразу или продолжить копить. Вы можете покупать игры в любом магазине, участвующем в акции, это могут быть магазины любых авторизованных торговых сетей. Обменять накопленные баллы на денежный эквивалент подарков нельзя. Срок действия акции неограничен*. Центр выдачи призов находится по адресу:

Москва, Новый Арбат, 24, Кинотеатр «Октябрь», нижний уровень, DJ-бар Black October. Время работы центра выдачи призов: ежедневно с 18:00 до 23:00.

Для того чтобы начать накапливать баллы, необходимо следующее:

- Журнал с уникальными купонами. При этом у вас есть возможность использовать купоны из разных выпусков журналов. То есть можно суммировать погашенные печатью магазина купоны из разных журналов.
- При покупке игры, подпадающей под акцию, необходимо поставить печать магазина на вырезанном купоне, соответствующем купленной вами игре. Если игр куплено единовременно несколько, необходимо поставить печать на каждый купон, соответствующий приобретенной игре.
- Сохранить товарный чек магазина, в котором будет отражен факт приобретения игры или нескольких игр.

Для того чтобы получить подарки в центре выдачи призов, вам необходимо иметь при себе:

- Погашенный печатью авторизованного магазина купон.
- Чек (чеки) из магазина, подтверждающий покупку.

Бонус:

После того как вы получите подарок в центре выдачи призов, вам будет предложено заполнить анкету. Заполнив ее, вы получаете шанс выиграть годовую подписку на журнал Official PSP Guide или Official PlayStation2 Magazine.

Также при заполнении анкеты в центре выдачи призов у вас появляется уникальная возможность первыми получить PLAYSTATION 3 в момент ее выхода в России.

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

В игре участвуют все официальные машины, трассы, водители и команды участвовавшие в этапах Гран-при Кубка мира «Формулы 1» в 2006 году. Изображение высокой четкости, объемный звук, меняющиеся погодные условия и правдоподобные повреждения машин.

GENJI DAYS OF THE BLADE

Овладейте древним искусством боя с мечом, пробиваясь сквозь толпы врагов. Переключайтесь в реальном времени между четырьмя различными воинами, и разрушайте все вокруг с помощью их уникальных боевых стилей.

*Организатор акции имеет право в одностороннем порядке изменять ассортимент предлагаемых призов, сроки окончания акции и местонахождение центра выдачи призов. Самая свежая информация всегда доступна на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

Призовой фонд по играм для PSP

Призовой фонд по играм для PlayStation 2

MOTORSTORM

Захватывающая и жесткая гонка – бездорожье и трассы, проложенные в непролазной грязи. Ваша цель оставить всех соперников позади! До 15 соперников в одном заезде, а также семь видов транспортных средств на выбор, включая мотоциклы-внедорожники, вездеходы, раллийные болиды и большие снаряженные грузовики.

RESISTANCE FALL OF MAN

Используйте арсенал фантастического оружия для сражения с таинственной Химерой на территории Англии 50-х годов. Совместная игра для двух игроков на разделенном экране и многопользовательские поля сражений онлайн для 40 игроков.

RIDGE RACER 7

Создайте автомобиль вашей мечты с помощью 375000 возможных настроек и 7150 модификаций тюнинга. На созданном вами автомобиле примите участие в гонке онлайн с 14 другими участниками, а также в командной и парной гонке, чтобы завоевать титул Ridge Racer™.

АКЦИЯ! Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

GANGS OF LONDON

От создателей The Getaway. Лондонский преступный андеграунд — местечко не для слабонервных. Новичку придется нелегко, ведь от простого вышибалы до авторитета лежит путь, залитый кровью. Управляя командой головорезов, начинающий браток должен завоевать власть над Лондоном.

ЦЕНА 1290 руб.

18+ возраст

INFECTED

В самый разгар Рождества в Нью-Йорке появляется странный вирус, превращающий обычных нормальных граждан в безумных, жестоких и практически неуязвимых Зараженных. Младший офицер Стивенс становится одной из жертв вируса, но в отличие от всех прочих несчастных горожан у него открылся иммунитет...

ЦЕНА 1690 руб.

15+ возраст

JUICED: ELIMINATOR

Эта версия популярного гоночного симулятора Juiced создана специально для PSP с учетом ее уникальных достоинств и целевой аудитории. Абсолютно новые модели, трассы, персонажи и игровые режимы. Встроенная поддержка Wi-Fi позволяет устраивать соревнования с друзьями.

ЦЕНА 1690 руб.

12+ возраст, игра по Wi-Fi

KILLZONE ОСВОБОЖДЕНИЕ

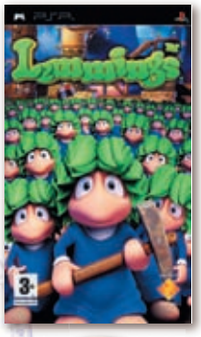
Экшен-игра от третьего лица, в которой игрокам предстоит выполнять различные миссии по спасению заложников из уз зловещей расы Хелгаст. Продолжение знаменитой игры для PlayStation 2 (2004).

ЦЕНА 1290 руб.

16+ возраст, игра по Wi-Fi, инструкция, RUS

LEMMINGS

Классика приходит и на PSP. Нестареющий, словно Тетрис, геймплей твердо гнет свою линию: леммингам обречены на гибель, но их надо спасти. Все, что нужно — это провести группу зеленоволосых зверьков из одного конца уровня в другой. Но на пути плещется лава, торчат неприступные утесы и другие неприятные вещи...



ЦЕНА 1290 руб.

3+ возраст

LOCOROCO

Только в Японии могли придумать Тамагочи, видеоприставки и LocoRoco — аркаду, богатую не столько своим жанром, сколько атмосферой. Не каждый день удается поиграть за некое существо неопределенной формы, катящееся и подпрыгивающее по миру галлюцинаций самого разного рода!

ЦЕНА 1290 руб.

3+ возраст, инструкция, RUS

MEDIEVIL RESSURECTION PLATINUM

Третья часть разошедшейся миллионными тиражами игровой серии MediEvil поведает вам о новых приключениях-злоключениях «бесстрашного» и к тому же мертвого рыцаря Сэра Даниэля Фортеска.

7+ возраст

SHINOBIDO: TALES OF THE NINJA

Игрокам предстоит вершить судьбы феодальной Японии, узнать и окунуться в жизнь средневекового ниндзя. Большой арсенал оружия и разнообразные миссии. Есть возможность совмещать PS2 и PSP версии игры, так что пройденные уровни не пропадут зря.

ЦЕНА 1290 руб.

16+ возраст, игра по Wi-Fi

MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Шестой эпизод знаменитой саги переработан специально для портативной приставки PSP. Он включает в себя все лучшее, что было создано за эти годы, и добавляет немало нового.

ЦЕНА 1690 руб.

18+ возраст, игра по Wi-Fi

RUS Русская версия · Русская инструкция · 18+ Минимальный возраст · Многопользовательская игра через Wi-Fi

АКЦИЯ!
Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

Евросеть · Эльдорадо · ЭТО центр электроники · МИР · MediaMarkt · ИОН цифровой центр · Техносила · Мосмарт гипермаркет · Альт телеком сеть цифровых салонов · Старт Мастер · GamePark · Вобис · Время Играть · Настроение! музыка·кино·игры

PETER JACKSON'S KING KONG PLATINUM

King Kong — грандиозный игровой проект, созданный по лицензии одного из самых масштабных блокбастеров этого года. Игра разрабатывалась в тесном сотрудничестве с Питером Джексоном. В ней есть абсолютно все, чего могут желать поклонники Кинг Конга, и даже больше.

ЦЕНА 1190 руб.

12+ возраст

PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS PLATINUM

Перед вами игра, практически идентичная Prince Of Persia: Warrior Within на PlayStation 2. Те же локации, те же враги. Но не стоит забывать, что при этом вы не сидите перед экраном телевизора с контроллером в руках!

ЦЕНА 1190 руб.

16+ возраст · Игра по Wi-Fi

PRINCE OF PERSIA: ДВА МЕЧА

Принц отправляется домой, но вместо мирного царства он обнаруживает земли, полностью разоренные войной. Кроме того, выясняется, что Кайлина стала жертвой интриги: императрицу похитили и убили враги...

ЦЕНА 1690 руб.

16+ возраст · Игра по Wi-Fi

PURSUIT FORCE PLATINUM

Улицы Capital City заполонили преступники на мощных дорогих авто. Пять районов города целиком контролируются вооруженными бандами, не знающими страха и жалости. Для борьбы с преступностью создано новое элитное полицейское подразделение — Pursuit Force.

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 699 руб.

12+ возраст

RIDGE RACER 2

Самые стильные гонки на PSP получили свое долгожданное продолжение! Феномен Ridge Racer, так и не раскрытый конкурентами, усилился новыми режимами. В дополнение к World Tours, Time Attack и Wireless Battle (на восемь игроков) можно поучаствовать в режимах Arcade, Duel и Survival!

ЦЕНА 1290 руб.

12+ возраст · Игра по Wi-Fi

RIDGE RACER PLATINUM

В свое время первая игра гоночной серии Ridge Racer от компании Konami навсегда изменила представление о жанре гоночных имитаторов. Теперь Ridge Racer вновь устанавливает высочайшие стандарты жанра аркадных гоночных имитаторов!

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 699 руб.

3+ возраст · Игра по Wi-Fi

ACE COMBAT: SKIES OF DECEPTION

Совершенно новый мир в вашей PSP — впервые полноценный авиасимулятор! В качестве пилота эскадрона военно-воздушных сил вам предстоит защищать независимость своей родины в насыщенных сражениях с захватчиками.

ЦЕНА 1290 руб.

12+ возраст · Игра по Wi-Fi

SPONGEBOB: ЖЕЛТЫЙ МСТИТЕЛЬ

В светлом и ярком мире Бикини Боттом снова перемены. Праздник Двадцатилетнего Объединения Суперзлодеев приходит в городок, и злобный Грязный Пузырь похищает Русала и Барнаклбоя. Теперь все в руках главного фаната Русала — Губки Боба.

ЦЕНА 1190 руб.

7+ возраст · Игра по Wi-Fi

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Гейб Логан — профессиональный агент отдела точечных операций тайного агентства США, любую информацию о котором правительство строго отрицает. Гейб выполняет такие задания, за которые возьмется не каждый...

ЦЕНА 1290 руб.

16+ возраст · Игра по Wi-Fi

Место для печати

АКЦИЯ! Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

TEKKEN: DARK RESURRECTION

Легендарный симулятор рукопашного боя Tekken, наконец, представлен на портативной консоли. Эта версия игры специально разрабатывалась для платформы PlayStation Portable, что обеспечило удобство управления и высочайшее качество графики.

ЦЕНА 1290 руб.

3+ возраст · игра по Wi-Fi

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ESSENTIALS

Впервые Splinter Cell, получившая высочайшие оценки и продающаяся огромными тиражами, выходит на PSP. Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials погружает игрока глубоко в историю жизни Сэма Фишера.

ЦЕНА 1490 руб.

16+ возраст · игра по Wi-Fi

B-BOY

Брейк-данс никогда не был так легко доступен владельцам переносных приставок! Дав отдых ногам, можно потренироваться в любимом развлечении на PSP. Разработанная при участии известного брейк-дансера Crazy Legs, игра предлагает не только обучиться стильному танцу, но и с его помощью победить вражеских брейк-дансеров.

ЦЕНА 1290 руб.

3+ возраст

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP PLATINUM

Официально лицензированная игра позволяет вам окунуться в мир раллийных гонок, теперь и на портативной консоли. 16 этапов официального чемпионата по всему миру, включая Японию и Мексику; 19 бонусных уровней; 30 полностью деформируемых машин!

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 699 рублей

3+ возраст · игра по Wi-Fi

WORMS: ОТКРЫТАЯ ВОЙНА

Воинственные червячки и PSP — идеальная комбинация для неувядающего веселья. Очередная фантазия на тему противостояния маленьких безобидных беспозвоночных воплотилась в новой двухмерной игре от той самой Team 17, что подарила нам оригинальную Worms.

ЦЕНА 1190 руб.

7+ возраст · игра по Wi-Fi

DAXTER

Наконец-то красавчику Дэкстеру, вечно бывшему на вторых ролях в дуэте Jak & Daxter, выдали собственную роль! В игре, посвященной приключениям этого удивительного существа, рассказано многое о том, что происходило в оригинальных авантюрах Джека и Дэкстера.

ЦЕНА 1290 руб.

7+ возраст

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

Не просто смотрите — живите игрой! WWE SmackDown vs RAW 2007 позволит по настоящему почувствовать себя суперзвездой профессиональной лиги боев без правил, предоставляя беспрецедентные возможности контроля. Лучший симулятор борьбы в мире!

ЦЕНА 1690 руб.

16+ возраст · игра по Wi-Fi

СЕЗОН ОХОТЫ

Хитрый олень Элиот уговаривает одомашненного медведя-гризли Буга бежать из города, где тот живет у своей хозяйки, в леса — на свободу, но довольно быстро они оказываются в опасных условиях дикой природы. Поняв, что они заблудились, друзья выясняют, что до сезона охоты осталось всего три дня...

ЦЕНА 1690 руб.

3+ возраст · игра по Wi-Fi

DISNEY-PIXAR ТАЧКИ

Наслаждайтесь скоростью и веселыми гонками в восхитительной игре по мотивам мультфильма «Тачки» производства Walt Disney/Pixar. Выберите одного из четырех любимцев публики и помогите Молнии МакКвину победить в чемпионате за Кубок Пистона!

ЦЕНА 1190 руб.

3+ возраст

RUS Русская версия · Русская инструкция · 18+ Минимальный возраст · игра по Wi-Fi Многопользовательская игра через Wi-Fi

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

Евросеть · ЭЛЬДОРАДО · ЭТО ЦЕНТР ЭЛЕКТРОНИКИ · МИР · MediaMarkt · ИОН ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР · ТЕХНОСИЛА · МОСМАРТ ГИПЕРМАРКЕТ · альт телеком СЕТЬ ЦИФРОВЫХ САЛОНОВ · СТАРТ Мастер СЕТЬ МАГАЗИНОВ · GamePark · ВОБИС · Время Играть · Настроение! музыка·кино·игры

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

Продолжение серии аркадных авиасимуляторов, которые давно уже считаются эталоном жанра. К вашим услугам грандиозный сюжет и дизайн миссий, более 30 моделей самолетов, доработанный искусственный интеллект и совместный режим игры на одном экране.

ЦЕНА 1290 рублей

12+ возраст

AREA-51

Лейтенант Ник Кросс получил приказ исследовать непонятную активность в секторе, предназначенном для хранения биологических отходов. Там наш герой сталкивается с неизвестными формами жизни, которые заражают его биологическими мутагенами...

ЦЕНА 999 рублей

12+ возраст

B-BOY

Виртуальные танцевальные сражения в стиле брейк-данс! Игроки создают команду и сражаются против настоящих суперзвезд брейка, включая легендарного Крейзи Легс, который тесно сотрудничал с создателями игры, чтобы гарантировать ее реалистичность.

ЦЕНА 1290 рублей

3+ возраст

BUZZ! JUNIOR: ПРАЗДНИК В ДЖУНГЛЯХ

Buzz! Junior: Праздник в Джунглях — идеальная игра для детей любого возраста. Атакуйте с помощью «Баззера» трех друзей, чтобы выяснить, сможете ли вы построить Банановую Империю и стать Королем Джунглей.

ЦЕНА 999 рублей

3+ возраст · RUS

DISNEY-PIXAR СУПЕРСЕМЕЙКА: ПОДЗЕМНАЯ БИТВА

Продолжение приключений Фреона и мистера Исключительного, героев оскароносного мультфильма студий Pixar/Disney «Суперсемейка» (The Incredibles). Игра полностью переведена на русский язык и озвучена актерами, работавшими над русской версией фильма.

ЦЕНА 1290 рублей

7+ возраст · RUS

DISNEY-PIXAR ТАЧКИ PLATINUM

Игра по мотивам одноименного анимационного фильма студий DISNEY и PIXAR. Выступая в роли своего любимого героя, вам предстоит помочь Молнии МакКвин выиграть чемпионат и получить желанный Кубок Пистона.

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 499 рублей

3+ возраст

DISNEY'S CHICKEN LITTLE: ЦЫПЛЕНОК ЦЫПА

Он всего лишь цыпленок. Но он не трус. И у него есть план! На Земле и в космосе Цыпа будет сражаться за свободу родной планеты, вызволять товарищей с корабля пришельцев и бороться за первое место в бейсбольном чемпионате.

ЦЕНА 899 рублей

3+ возраст · RUS

DISNEY'S ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

Сто лет земли волшебной Нарнии находятся под гнетом жестокой колдуньи, наславшей на страну вечную зиму. Исполните древнее пророчество! Уничтожьте колдунью, верните свободу Нарнии!

ЦЕНА 1290 рублей

3+ возраст · RUS

EYETOY: KINETIC COMBAT

EyeToy: Kinetic Combat кардинально изменила рынок домашнего фитнеса, превратив PlayStation 2 в домашнюю интерактивную систему тренировок с персональным тренером. В вашем распоряжении теперь не только индивидуальный инструктор по рукопашному бою но и партнер для спаринга.

ЦЕНА 999 рублей

12+ возраст

PlayStation®2

АКЦИЯ!
Собери БОНУСЫ!
Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

FULL SPECTRUM WARRIOR

Самый реалистичный боевой симулятор, отражающий даже самые мелкие детали современной армейской доктрины США. Игроку предстоит взять на себя роль командира сразу нескольких взводов, которым необходимо выполнить ряд спецзаданий.

ЦЕНА 999

16+ возраст

GOD OF WAR PLATINUM

Темные времена Древней Греции. Никто и ничто не может остановить бога войны Ареса, вознамерившегося уничтожить великие Афины. Кратос, могучий сын Спарты, бывший военачальник, — лишь он в силах остановить разрушение!

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 499

18+ возраст

GRAN TURISMO 4 PLATINUM

Долгожданное продолжение культовой серии спортивных гоночных имитаторов, за 8 лет существования ставшей объектом восторженного поклонения миллионов игроков во всем мире. Лучший показатель качества серии — в объемах ее продаж: предыдущие 3 части разошлись суммарным тиражом свыше 36 млн копий.

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 499

3+ возраст

JAK 3 PLATINUM

Прошел целый год с тех пор, как Джек и Декстер спасли Haven City от Кора и Металлических Голов, но сейчас Haven City снова угрожает смертоносный хаос — три преступные группировки сражаются за власть в городе. Только наши герои смогут помочь!

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 499

12+ возраст

JUICED

Чтобы стать королем дороги, недостаточно всегда первым приходить к финишу. Нужно жить гонками и любить машину, как женщину, отдавая ей всего себя. Juiced — игра про тех, для кого стритрейсинг — образ жизни. Потрясающе зрелищные гонки проходят прямо на улицах города.

ЦЕНА 999

12+ возраст

KILLZONE PLATINUM

FPS, основанный на командной работе, действие которого происходит в ближайшем будущем в период колонизации космоса. Вдохновленный классическими военными конфликтами XX века, Killzone блестяще передает реальное напряжение военных действий с жесткими военными сепаратистами Хелгастами.

Platinum НОВАЯ ЦЕНА 499

12+ возраст

LEMMINGS

Управляя армией маленьких созданий — Леммингов, вам предстоит провести их от самого начала до конца уровня в течение установленного временного срока. Научиться играть совсем не сложно, но вот для достижения мастерства потребуется масса тренировок...

ЦЕНА 1290

12+ возраст

24: THE GAME PLATINUM

События культового сериала получают свое развитие. Примерьте на себя роль специального агента Джека Бауэра и погрузитесь в мир политических интриг, шпионажа и предательства, в котором опасность подстерегает за каждым углом. Хватит ли вам 24 часов для спасения мира?..

ЦЕНА 649

16+ возраст

PETER JACKSON'S KING KONG

Фильм дает возможность увидеть, чего стоит выжить на острове, населенном динозаврами. Игра же позволит вам прочувствовать все радости островной жизни на себе. Эту поездку в тропики вы не забудете никогда. Игра полностью на русском языке.

ЦЕНА 999

12+ возраст

RUS Русская версия · Русская инструкция · 18+ возраст Минимальный возраст

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

Евросеть, Эльдорадо, ЭТО центр электроники, МИР, MediaMarkt, ИОН цифровой центр, Техносила, Мосмарт гипермаркет, Альт телеком сеть цифровых салонов, Старт Мастер, GamePark, Вобис, Время Играть, Настроение! музыка·кино·игры

RATCHET & CLANK 3 PLATINUM

Президент галактики вновь вызывает Рэтчета и Клэнка, чтобы остановить доктора Нефрариуса, вынашивающего инфернальные планы по уничтожению органической жизни во Вселенной. Главным героям вновь предстоит вернуться на планету Велдин и разрушить хитроумные планы маньяка.

3+ возраст

RAYMAN БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ

Rayman Raving Rabbids — самое забавное и невероятное приключение Рэймена. Когда миру Рэймена угрожает разрушительное вторжение сумасшедших, неконтролируемых кроликов, он должен помешать злым помыслам пушистых противников...

3+ возраст

SOCOM3 U.S. NAVY SELAS PLATINUM

Продолжение лучшего военного симулятора с уровнями в пять-шесть раз больше, чем в предшественниках. На этот раз ваш отряд пехотинцев отправляется в Марокко, Польшу и Бангладеш, используя наземные и водные транспортные средства.

3+ возраст

SHADOW THE HEDGEHOG

В отличие от большинства других ежей, Shadow больше всего в жизни занимает смысл своего существования. Был ли он создан, чтобы служить человечеству или чтобы его уничтожить? Ответ — в его прошлом. И найти его предстоит именно вам.

10+ возраст

SINGSTAR LEGENDS

Популярнейшая караоке-игра теперь поставляется в комплекте с настоящими хитами многих поколений от таких исполнителей, как Элтон Джон, Тина Тернер, Дэвид Боуи и «Нирвана». С данной игрой легко устроить веселые вокальные соревнования у себя дома.

7+ возраст

SPARTAN TOTAL WARRIOR

Spartan Total Warrior повествует о судьбе воина-спартанца, сражающегося с римлянами на стороне греческой армии. Игра предоставляет уникальную возможность почувствовать, каково это — оказаться в самом центре грандиозной битвы, когда вокруг лишь смерть и разрушения, а положиться можно только на себя...

17+ возраст

THE PUNISHER/ КАРАТЕЛЬ

Боевик от третьего лица, основанный на комиксах студии Marvel. В отличие от остальных героев Marvel, Каратель — реальный человек, и его главная задача — убивать преступников и спасать невинных. Игра полностью на русском языке!

18+ возраст RUS

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ДВОЙНОЙ АГЕНТ

Ветеран разведки Сэм Фишер возвращается, однако ему еще ни разу не приходилось сталкиваться с подобным заданием. Для того чтобы предотвратить террористическую атаку, ему предстоит внедриться в самое сердце зловещей организации и уничтожить ее изнутри...

15+ возраст

F1 06 PLATINUM

Как и положено для «Формулы», эта игра — о скорости. И тут есть ныне отправившийся на заслуженный отдых Михаэль Шумахер. Это ли не причина пополнить свою коллекцию гоночных симуляторов?

3+ возраст

АКЦИЯ! Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции по играм для PSP:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах **www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru**

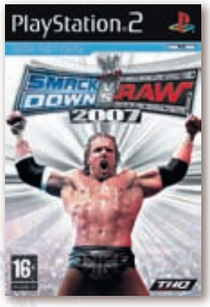
WRC: RALLY EVOLVED PLATINUM

WRC: Rally Evolved — пятый проект в сериале World Rally Championship, самого реалистичного симулятора ралли. Новые исторические машины, изменяемые события на трассах, онлайновые режимы и улучшенная физика повреждений не оставят никого равнодушным!

3+ возраст

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

Не просто смотрите — живите игрой! WWE SmackDown vs RAW 2007 позволит по настоящему почувствовать себя суперзвездой профессиональной лиги боев без правил, предоставляя беспрецедентные возможности контроля движений.



18+ возраст

ГРОЗА МУРАВЬЕВ

Игра, созданная по мотивам фильма Warner Brothers, позволяет игрокам погрузиться в чудесный мир насекомых. Вы будете играть за Лукаса Никла, десятилетнего изгоя, который отыгрывается на беззащитном муравейнике и его крошечных жителях, за что сам превращается в муравья...

7+ возраст

ДЕЛАЙ НОГИ

Игра по мотивам одноименного анимационного фильма компании Warner Brothers, который обещает стать хитом этого новогоднего сезона. Увлекательный мир императорских пингвинов, песни, танцы и ритмичный геймплей понравятся каждому ребенку.

3+ возраст

ДОМ-МОНСТР

Игра позволяет заново пережить ключевые моменты одноименного анимационного фильма и раскрыть тайну загадочного дома для того, чтобы спасти свой квартал. Игрокам предстоит также участвовать в уникальных приключениях, сюжет которых был навеян фильмом.

7+ возраст

ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

«Замочи Всех Людей!» — продолжатель традиций легендарного фильма Тима Бертона «Марс Атакует!». Злодейские, но забавные инопланетяне высаживаются на планете Земля в поисках ДНК и с миссией порабощения населения...

12+ возраст RUS

КЛАН СОПРАНО

После убийства племянника филадельфийского босса назревает кровавая война. Клан Сопрано подозревают в убийстве, и самые мощные семьи Филадельфии и Нью-Джерси скоро столкнутся. Будучи незаконным сыном «Биг Пусси», вы пошли в организацию...

16+ возраст

РОГА И КОПЫТА

Добро пожаловать на Ферму, где яркий мир кино воплощен в жизнь! Вначале вы будете словно «новая корова в загоне» и ваша задача — подружиться с другими животными и участвовать в состязаниях, защищая ферму от захватчиков.

3+ возраст

TOURIST TROPHY PLATINUM

Одна из лучших мотогонок для PlayStation 2 теперь в серии Platinum! Чем успешнее вы будете участвовать в соревнованиях, тем больше мотоциклов сможете открыть. В игре есть возможность захвата изображений по ходу гонки.

3+ возраст

RUS Русская версия · Русская инструкция · 18+ Минимальный возраст

inbox

Присылайте ваши письма по адресу: 129515, г. Москва, а/я 62,
PlayStation 2 Official Magazine Россия.
E-mail: playstation2@opsmags.ru

Наши читатели выражают недовольство нашей периодичностью и отсутствием у нас сайта, дают советы по Final Fantasy XII, ищут редкие игры, покупают PS3 и хотят демоверсии Tony Hawk Project 8.

Дима Артемов (**.mail.ru)**

Огромнейший респект всей редакции PS2OM и всем читателям.

Я тащюсь от вашего журнала,он-самый крутой!

В 3(14)май-июнь2007,я увидел письмо от Дмитрия, Куровская.

Он спрашивал про Final Fantasy XII, вы просили ответ.

Так вот,в том «замке» (это the Stilshrine of Miriam, где стоит статуя King Raithwall, в центре есть пьедестал, надо экипировать ключевую вещь Dawn Shard на лидера из команды и нажать на пьедестал. Потом пробежать дальше к пьедесталу Way Stone и всё будет в порядке. Скажу заранее, дальше будут три статуи, их надо повернуть так, чтоб они смотрели лицом на статую King Raithwall (дальше всё увидите сами).

P.S.Спасибо огромное за секреты и 21 вещь из FFXII,очень полезно (правда хотелось бы догадаться самому). Я играю с первой части Final Fantasy (эх, вот были времена). У меня почти вся коллекция(кроме FFVII:Dirge of Cerberus, а жаль...).

И ещё, помогите пожалуйста мне найти лицен. GuiltyGear Slash или Reload (хотябы Isuka на PS2,прошу!!!или продайте свой если есть). Я ищу по всей Москве, но мне сказали съездить в Японию и купить там, чем искать здесь. Помогите плиз найти ГГ(GuiltyGear)

С уважением самый безбашенный фанат Final Fantasy,ваш Sepheroth.

OPS2M:
Спасибо за письмо и подробные советы Дмитрию из Куровской. Надеемся, он это прочел. Что касается Guilty Gear, то вам придется отправиться на просторы Интернета и поискать эти диски там. Стоит учитывать, что Reload и Isuka вышли в Европе и, таким образом, можно найти их PAL-версии, а вот Slash пока появилась только в Японии и даже не дошла до США. Тем не менее лучшее место, где все это можно поискать, — интернет-аукцион Ebay.com. Конечно, надо обладать кредиткой (Visa/MasterCard, но не Electron и не Maestro) и немного придется повозиться с регистрацией, зато в дальнейшем не будет проблем с поисками редких дисков. По поводу конкретно Guilty Gear еще рекомендуем посетить сайт www.guiltygear.ru и, возможно, поспрошать тамошних обитателей.

Mr Big (**.rambler.ru)**

Здравсвуйте, ваш журнал это великая веш! У вашего журнала есть всё и великолепие когда вы пишете, об играх даже если она не очень вам всёравно удаёться нечеловечески написать о ней и хорошие слова! НО что ЗА ИРОНИЯ!!!??? Ваш журнал СУПЕР! ПОЧЕМУ ОН ВЫХОДИТ 1 РАЗ В МЕСЯЦ!!!??? Вы лучший журнал из всех какие только существуют в России, но так странно не интересные журналы выходят по 2 раза в месяц!! А ваш всего 1 раз в 2 месяца. И когда вы перейдёти на другое название это прибавит вам неимоверное качество и конешно интересность!

И ЕЩЕ 1 вопрос ....напиши те как ваш сайт журнала называется? - www.opsmags.ru? о там нет вашего сайта и пишут что-то не понятно вроде kak welcome to home opsmags.ru и в низу Directadmin.

OPS2M:
Ну, приветствия!
Первый вопрос: так уж складываются обстоятельства. Вряд ли вы бы обрадовались, купив журнал и обнаружив в нем пять рецензий на свежие игры для PS2? А между тем таковы реалии переходного периода: игр для PS3 еще недостаточно много, а для PS2 уже становится все меньше. Ну и плюс лето, заведомо мертвый сезон, дает о себе знать. Так что пока мы повыходим раз в два месяца, а там видно будет.

Второй вопрос: да, сайт действительно такой и да, пока там ничего нет. Надеемся, что к июлю он немного заработает.

Назаров Евгений, Самара

Привет всем труженикам PS2OM! Мне очень нравится ваш журнал, да и диск клевый, только вот толк от этого для меня небольшой. Все дело в том, что к нам в продажу ваш журнал приходит редко (1 номер в 3 месяца).

Я очень люблю игры серии Tony Hawk, но Project 8 я еще не купил, а тот номер вашего журнала, в котором была рецензия на эту игру у нас не продавался. Пожалуйста, пришлите мне этот номер и диск с «демкой» THP8!

OPS2M:
Тут вот какая проблема. У нас не было рецензии на Project 8, равно как не было и диска с ее демоверсией (и мы вообще не уверены, что таковая имела место). Признаться, мы предположили, что игры про скейтбордистов могут не снискать большой популярности в России. Однако, как выясняется, мы ошиблись. Обещаем исправиться!

Георгий Дергачев (***.rambler.ru)**

Здравствуйте! У меня появилась ps3 и теперь могу написать в e-mail, у меня есть 2 вопроса: 1) как играть в интернете в играх для ps2, они просят сохранения с интернет настройками на mc; 2) как зарегистрироваться на ps store, я ввожу e-mail адрес, а они говорят что неверно ввёл данные. На заметку: когда я ввёл свой возраст(15 лет) они написали, что я не подхожу по возрастным ограничениям и что что взрослым надо пройти за меня - м.б. в этом дело? Заранее спасибо!

P.S.Можете не печатать ответ в журнал, но пожалуйста пришлите мне ответ!

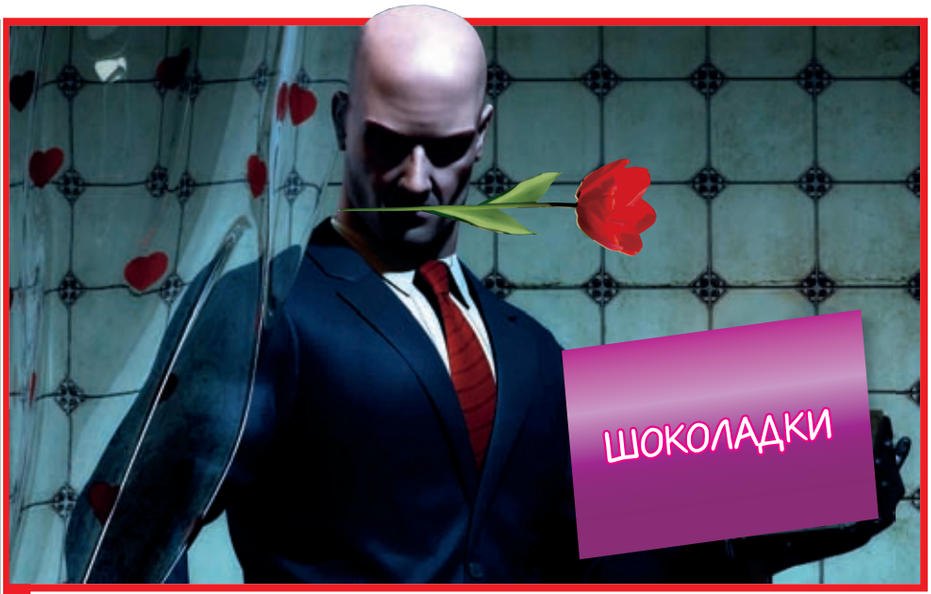
OPS2M:
Ответ мы отправили, но, возможно, другие наши читатели тоже хотят его знать. Итак: 1) надо купить адаптер, позволяющий подключать карту PS2 к PS3. С нее надо будет скопировать все данные на жесткий диск в соответствующую директорию, которая создается, если запускать игры PS2 на PS3; 2) да, это именно возрастные ограничения, надо попросить кого-нибудь из родителей помочь.

А вот с покупкой PS3 искренне поздравляем!

Орфография читателей сохранена

Краткость-сестра

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ НАИБОЛЕЕ ЖИВОТРЕПЕЩУЩИХ ТЕМ, ЗАТРОНУТЫХ В ЭТОМ НОМЕРЕ OPS2



А

АГЕНТ 47 — лысый убийца, испытывающий незнакомое чувство. Стр. 14

Б

БИБЛИОТЕКА — место, где спрятан пистолет и бабушкино варенье. Стр. 66
БОНО — лидер группы U2, подвергающийся моральному воздействию со стороны озабоченной общественности. Стр. 6

В

ВАМПИРЫ — кровососущие дядьки, которых оживил неумный священник. Стр. 42

ВЕДРО МУСОРНОЕ, с шотландским акцентом, как альтернатива такому же ведру, способному только пищать. Стр. 56
ВЕНЕСУЭЛА — государство в Южной Америке, подвергшееся нападкам, в связи с чем напрягают Боно (см.). Стр. 6

Г

ГОЛОВЫ ВЗДУТИЕ — полезная болезнь теннисистов. Стр. 70
ГУБКИ ЖЕЛТЫЕ — новый подвид кухонных аксессуаров, ставший валютой. Стр. 23

Д

ДЕД МОРОЗ — скучный толстяк, прикупивший себе «Харлей». Стр. 75
ДЕМОН-СУККУБ — существо, способное поражать врагов посредством метеоризма. Стр. 8

Ж

ЖЕЛТОГОЛОВЫЙ — персонаж, перемещающий объекты. Стр. 24

И

ИНОПЛАНЕТЯНЕ — спарринг-партнеры отдельных особо продвинутых теннисистов. Стр. 88

К

КАЗИНО РОЯЛЬ — довольно-таки ущербный фильм про Джеймса Бонда, являющийся одной из причин будущего господства PS3. Стр. 18

М

МЕШКОВИНА — один из материалов, с помощью которых создается главный хит PS3. Стр. 22

Н

НАКОВАЛЬНЯ МИНИАТЮРНАЯ — новое слово в автомобильном тюнинге. Стр. 74
НАРУТО — мальчик-трансвестит, в котором живет демон о девяти хвостах. Стр. 36
НИКО БЕЛЛИЧ — восточноевропейский эмигрант с темным прошлым и большими надеждами. Стр. 48

П

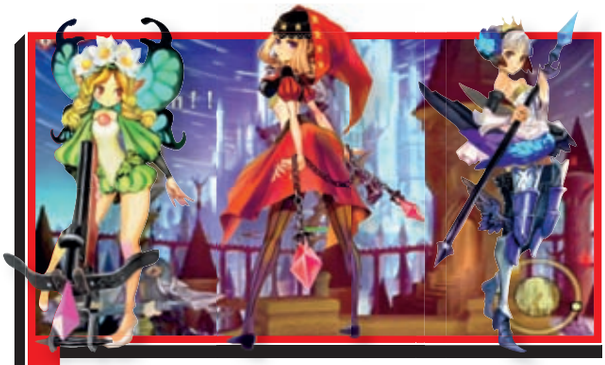
ПАРКОВКА МНОГОУРОВНЕВАЯ — неизменный атрибут магического замка. Стр. 34
ПЕРЕМОТКА — функция, которой, к сожалению, не дано вернуть вам деньги. Стр. 90

Р

РОБОТЫ
— гигантские, сеющие хаос чудища, как основа сюжета игры про скейтбординг. Стр. 73
— цветные, собирающие болты и гайки. Стр. 86
РУКИ В КАМНЕ — как следствие природного катаклизма. Ну, или лени программистов. Стр. 78

С

САНЧЕС — фрукт с приключениями. Стр. 58
СТРИПТИЗЕРЫ ГЕЙ-КЛУБА — мускулистые люди в кожаных трусах, спасающие Рохан от орков. Ну, или Спарту от персов. Стр. 98
СЭНДЛЕР, Адам — американский актер, фильмы с которым похожи на RPG. Стр. 93



У

УЧИТЕЛЬ ИЗ КОСМОСА — надежный ингредиент коктейля а-ля фильм «Факультет». Стр. 38

Ф

ФЕИ — зловещие тетки с огромными мечами, норовящие изрубить человечество в капусту. Стр. 41
ФРИКИ
— коренное население города Нью-Йорк. Стр. 51
— невероятные, на которых все держится. Стр. 81

Х

ХАШАШИНЫ — культ, занимавшийся убийствами по найму, представители которого на самом деле были не так круты, как сказано на стр. 28

ХОЗЯЙСТВО СТУДЕНЧЕСКОЕ — детородный орган, подвергнутый воздействию электричества в силу невежливого обращения с PS2. Стр. 12

Ч

ЧЕЛОВЕЧКИ ЗЛОБНЫЕ, маленькие — существа, которые, наконец, узнают, что размер имеет значение. Стр. 89

Ш

ШАНИЯ — красотка, индианка и по совместительству оборотень. Без погон. Стр. 80

Щ

ЩУПАЛЬЦА ЗУБАСТЫЕ — проявление наследственного заболевания, иногда помогающее в жизни. Стр. 44

Э

ЭЛЬФ, который на самом деле парень из Кента. Стр. 50
ЭШЕР, Морис Корнелис — нидерландский художник-график, взрывающий мозг своими литографиями. Стр. 92

Ю

ЮНОША ГЕРМАФРОДИТНЫЙ — спасающее мир существо, которому грозит скорое вымирание. Стр. 54

GamePark®

Имей выбор, знай где брать!

Сеть специализированных магазинов видеоигр

На сайте www.gamepark.ru выбор еще больше...

М «Багратионовская», ул. Барклая, д.8, ТК «Горбушка»
Тел.: 145-66-38; 730-00-06 (доб. 173 или 259)

М «Багратионовская», Багратионовский пр-д., д.7, ТК «Горбушкин двор»
Тел.: 737-45-82; 737-52-64; 231-49-25; 737-48-18

М «Новые Черемушки», ул. Профсоюзная, д.56, ТЦ «Черёмушки». Тел. 737-82-15

М «Профсоюзная», ул. Б.Черемушкинская, д.1, ТРЦ «РИО». Тел. 980-49-57

(495) 142-56-65
(495) 142-55-35

новая цена
PlayStation®Portable

Все новые игры в журнале «PSP The Official Guide Book Россия»

* рекомендованная розничная цена на комплектацию PSP Base Pack

«PLAYSTATION» and «PSP» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.

PSP™
PlayStation® Portable