

# Play Station & Control of the Policy Policy



ИГРА ДЛЯ РС И ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

# GTATACH BXKHBbIX

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОГО СЕРИАЛА

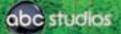








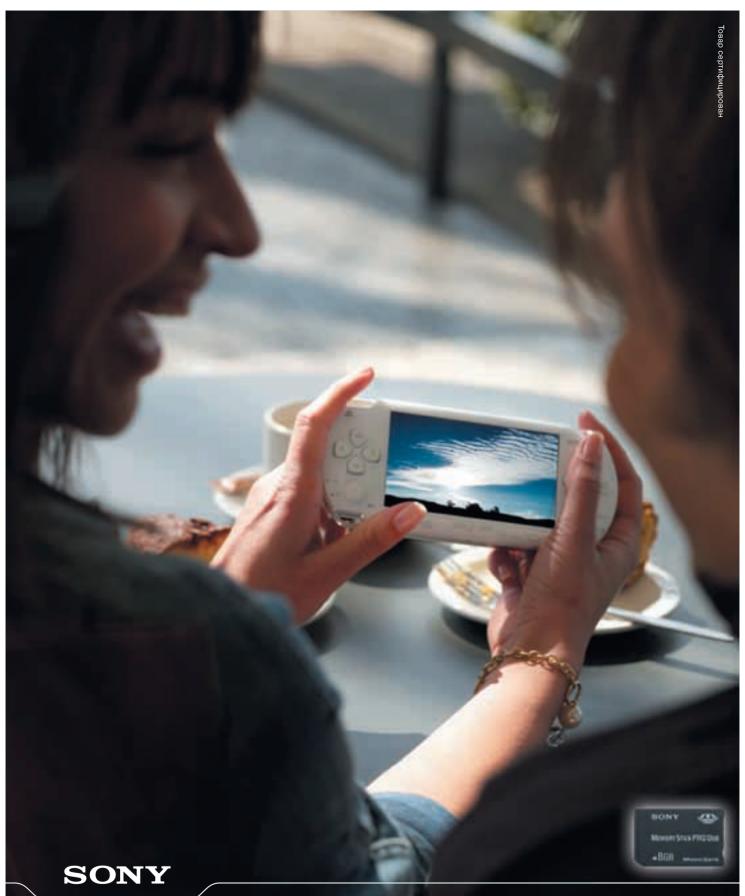






PLAYSTATIONS

LOST Video Game © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. LOST © A8C Studios. All Rights Reserved. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию 000 «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамманская наб., д. 40-42, стр. 3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, е-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. По вопросам приобретения игры для PLAYSTATION®3 и XBOX®360 просьба обращаться в компанию «Веллод». Тел. 8-495-223-49-45. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua



8 гигабайт свободы!

Благодаря увеличенному объему мобильной памяти,
PSP открывает для вас безграничные возможности.
Фото: до 22096 фотографий\*
Музыка: более 276 часов\*\*
Кино: до 68 часов\*\*\*

\* 1 Мегапиксель, режим standard, сделанных с телефона или смартфона
\*\* 64 kbps в формате MP3 / \*\*\* 64 kbps, стерео в формате MPEG4

# like.no.other™

Как никто другой

# MEMORY STICK PRO Duo

# PlayStation ® 2

## № 2 (19) март-апрель 2008

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: (495) 748-44-11 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

Зам. главного редактора Сергей Оболонков

Арт-директор Михаил Огородников

Дизайнеры Павел Сизов, Денис Сковородко

Выпускающий редактор Петр Курков

Корректор Полина Коваленко

### Над номером работали:

Артем Богданов, Вероника Венюкова, Петр Давыдов, Владимир Емышев, Сергей Калашников, Алексей Ракогон, Алексанир Страхов

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

**Руководитель отдела** Наталья Костюхина *distrib@opsmags.ru* Тел. (495) 748-44-11

## ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

**Руководитель отдела** Мария Давыдова *maria.davydova@opsmags.ru* Тел. (495) 748-44-11

**УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ** 3AO «Solitary Publishing»



**Генеральный директор** Андрей Бакута andrei.bakuta@opsmags.ru

# **КИФАЧЛОПИТ**

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 икпользовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Оfficial PlayStation 2 Magazine Россия» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то или было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

© «Official PlayStation 2 Magazine Россия» 2008



Статьи в данном номере, переведенные из «PlayStation 2 — Official Magazine UK» и «PlayStation 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



# И жили они долго и счастливо



Миллионы людей, интересующихся экстремальной археологией, затерянными руинами великих цивилизаций и могучими древними

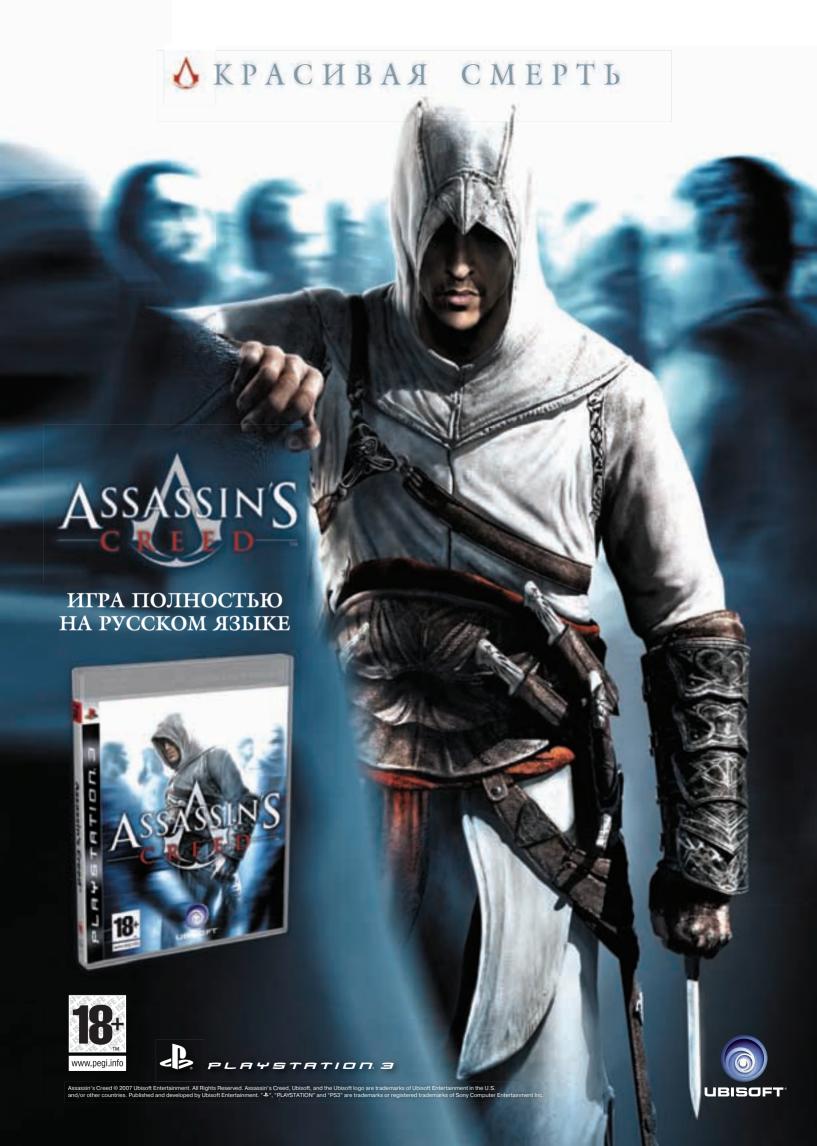
артефактами, замерли, затаив дыхание: наконец-то в игровом мироздании появился герой, достойный руки и сердца небезызвестной Лары Крофт. До сих пор наиболее вероятным кандидатом на эту роль считался Индиана Джонс. Старичок до сих пор может дать фору молодежи, даром что родился вроде как еще в 1899 году. У профессора археологии и просто хорошего человека Генри «Индианы» Джонса есть еще порох в пороховницах: напомним, что четвертый фильм с его участием, Kingdom of the Crystal Skull, должен выйти в прокат в мае 2008 года.

Однако в качестве игрового персонажа Индиана не очень-то котируется. При желании можно вспомнить неплохие компьютерные приключения, выпущенные компанией LucasArts лет 15 назад. А что еще? Несколько платформеров, да находящаяся в разработке Lego Indiana Jones: The Original Adventure, где археолога будут собирать из кубиков конструктора Lego. Для такой женщины, как Пара, жених, прямо скажем, не самый завидный.

И вот наконец появился ОН. Его зовут Натан Дрейк, он - прямой потомок пирата Фрэнсиса Дрейка и главный герой игры Uncharted: Drake's Fortune. Он хорош собой, отлично стреляет, испытывает тягу к приключениям и может выделывать акробатические трюки, которым позавидовала бы сама мисс Крофт. Короче говоря, есть вероятность, что они поженятся. Или хотя бы пересекутся в погоне за какимнибудь очередным сокровищем. А что такого? Благодаря современной индустрии развлечений появлялись и куда более неожиданные союзы. Одна связка Чужой – Хищник чего стоит.

Но пока брак не заключен, Натан и Лара являются в некотором роде конкурентами: игры с их участием выпускаются разными компаниями и борются за внимание и любовь геймеров. Обладатели PlayStation 3 могут приобщиться к приключениям Дрейка уже сейчас. Пара же обещает вернуться на PS3 попозже, к Рождеству: именно тогда Eidos Interactive планирует выпустить очередную игру с ее vчастием, получившую название Tomb Raider: Underworld. А пока Лара и Натан не открыли семейного предприятия, в рамках которого они займутся совместными прыжками по джунглям и разграблением руин, в нашем журнале можно прочитать про отдельные приключения каждого из них.





# PlayStation B 2 OFFICIAL MAGAZINE POCCUS







ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PS2, PSP И PS3

008 НА ГОРИЗОНТЕ — JUST CAUSE 2 РИКО РОДРИГЕС ВОЗВРАЩАЕТСЯ ЗА НОВЫМИ НЕПРИЯТНОСТЯМИ

**010 ШУТЕР ЗАСТРЕЛИЛСЯ**ДИЗАЙНЕР BLACKSITE
РАСКРИТИКОВАЛ СОБСТВЕННОЕ
ТВОРЕНИЕ

012AHATOMUYECKUЙ CEAHCЗАГАДОЧНЫЙ ТРЕЙЛЕР DEUS EX 3

014 НАШЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ПЯТЬ ПРИМЕРОВ НЕНАУЧНЫХ ИГРОВЫХ УСЛОВНОСТЕЙ

# Звезды <mark>2008</mark>

# ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

O24 FALLOUT 3
O28 METAL GEAR SOLID 4:
GUNS OF THE PATRIOTS
O29 WIPEOUT HD
O32 MIRROR'S EDGE
O33 GHOSTBUSTERS
O36 THE AGENCY

LITTLE BIG PLANET

O38 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED O41 GT5: PROLOGUE

037

042 RESISTANCE 2 044 GRAND THEFT AUTO IV

046 ECHOCHROME047 PROTOTYPE

**048** KILLZONE 2



110 INBOX 111 NEXT MONTH

# СОДЕРЖАНИЕ

072

№ 2 (19) март - апрель 2008











054 CARS MATER-NATIONAL

056 TONY HAWK'S PROVING GROUND

058 **BOOGIE** 

060 DRAGON BALL Z: **BUDOKAI TENKAICHI 3** 

061 AVATAR: THE BURNING EARTH

062 NEED FOR SPEED PROSTREET

THE GOLDEN COMPASS 064

068 **BUZZ! JUNIOR:** MONSTER RUMBLE

070 CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER

071 ALVIN AND THE CHIPMUNKS

072 SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

083 КОРОТКО О НОВЫХ ЯПОНСКИХ ИГРАХ

## PSP

096 SOCOM: TACTICAL STRIKE

096 THRILLVILLE: OFF THE RAILS

096 JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

DISGAEA:

AFTERNOON OF DARKNESS

076 **UNCHARTED:** DRAKE'S FORTUNE

082 **TIMESHIFT** 

084 КОМПЛЕКТ ORANGE BOX - HALF-LIFE 2. TEAM FORTRESS 2 II PORTAL

090 **BURNOUT PARADISE** 

# и еще

050 ОФИЦИАЛЬНЫЙ КРОШКОМЕР

Самые горячие и обаятельные красотки из видеоигр

098 КЛАССИКА PLAYSTATION ...Даже дьявол может плакать

109 KNHO HA DVD

Развесистая клюква бывает очень забавной 112 МИР ПО ВЕРСИИ







# НА ДИСКЕ

Описание эксклюзивных демоверсий. Советы, управление, интересные факты

# **ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES**

РАЗРАБОТЧИК Atari РЕЙТИНГ OPS2 Пока не выставлен САЙТ uk.atari.com/playstation2/asterix-at-the-olympic-games-226.htmlm





ЧТО ЭТО? Игра, основанная на полнометражном фильме о мультяшном галле. Вам предстоит исследовать Олимпийскую деревню, принять участие в спортивных состязаниях, спасти своего приятеля Лавсторикса от охранников и расправиться с римлянами. Избавляться от врагов придется не совсем обычными методами, так или иначе связанными со спортом. И не

забывайте, что за использование запрещенных приемов вас могут выгнать с Олимпийских игр!

советы Сражаясь с римлянами, старайтесь использовать комбо как можно чаще. Нажмите 🔘, ⊗, ○ для «взрывного прыжка» или ⊗ и ○ для побовой атаки.

можете

СДЕЛАТЬ ЭТО?

Исполнить песню Гвен Стефани на

## **УПРАВЛЕНИЕ**

- Защита

Смена персонажа

- Удар

🛆 - Захват

Заряа

🔘 - Прыжок

# SINGSTAR ROCKS!

РАЗРАБОТЧИК Sony РЕЙТИНГ OPS2 8/10



ЧТО ЭТО? Настоящий рок-н-ролл!

Подключите микрофон и попытайтесь

исполнить Somebody Told Me группы

Пойте сами или позовите до восьми

СОВЕТЫ Главное - правильно выби-

рать время. Вступите чуть раньше или

приятелей.

позже, и очки начнут теряться быстрее, чем вытекает вода из дырявого

## The Killers, Paint it Black легендарных Rolling Stones, What You Waiting For? Гвен Стефани и Song 2 от Blur.

🗓 - Отмена

О - Меню

Выбирайте песни при помощи крестовины геймпада.

# **CRASH OF THE TITANS**

РАЗРАБОТЧИК THQ РЕЙТИНГ OPS2 7/10



ЧТО ЭТО? Неслабый кусок из последней серии приключений бандикута по имени Краш. Все как обычно: оранжевый зверь прыгает с платформы на платформу и уничтожает врагов.

советы В демоверсии вы повстречаете двух монстров-титанов. Используйте особенности обоих, чтобы пройти уровень.



## **УПРАВЛЕНИЕ**

**R1** - Блок

Start - Пауза

**SELECT** - Список изученных атак Левый джойстик - Управление

Правый джойстик - Управление камерой

🛆 - Сальто

◎ - Запрыгнуть на титана

⊚ - Прыжок

- Удар

⊚ - Выбор



# **LEGO STAR** WARS 2



что это? Бегаем по космопорту Мос Айсли, сражаемся с солдатами неприятеля, собираем кирпичики конструктора Lego и разыскиваем Хана Соло.

# **METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER**



что это? Готов? Пошел! Снейк десантировался посреди российских лесов, и вам придется помочь ему разобраться в ситуации.

# **HARRY POTTER** & TOOTP



что это? Ваш шанс исследовать школу Хогвартс, попробовать себя в качестве мага и обучиться играть в «Плюй-камни». Если кто не знает, это такая игра, в которой реквизит может плеваться вонючим газом.

# **NEED FOR SPEED CARBON**



что это? Три машины на выбор и возможность принять участие в традиционных кольцевых или экстремальных гонках. Выброс адреналина в кровь вам обеспечен.

# **OUTRUN 2006: COAST 2 COAST**



**ЧТО ЭТО?** Пяти зон региона Sunny Beach будет вполне достаточно, чтобы произвести впечатление на пассажирку своими водительскими навыками.

# **BLACK**



**ЧТО ЭТО?** Под свист пуль пробегитесь по первому уровню игры разрушенному городу Вебленску. По версии создателей Black, этот населенный пункт расположен где-то в Восточной Европе.

# **LUMINES PLUS**



что это? Несколько уровней из лучшей игры-головоломки для PS2, придуманной разработчиком легендарного шутера Rez. Похоже на Tetris, но с психоделической графикой.

# TIMESPLITTERS: **FUTURE PERFECT**



что это? Вместе с сержантом Кортесом бросайтесь в бой с перемещающимися во времени инопланетными тварями. Эта игра - недооцененный сиквел к одному из лучших шутеров для PS2.



**ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ ИГРАБЕЛЬНЫМ BLU-RAY ДИСКОМ** ДЛЯ PLAYSTATION 3



**TIMESHIFT™** 

**NEED FOR SPEED** 

**PROSTREET™** 



**UNCHARTED** DRAKE'S FORTUNE™



JUISED™2

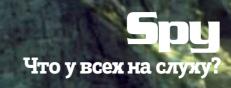


**BLAZING ANGELS™2** 

И ЕЩЕ 5 **РАБЕЛЬНЫХ** ДЕМОВЕРСИЙ:

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM TONY HAWK'S PROVING GROUND FOLKLORE

# **Звезда!** Рико Родригес по-прежнему работает на ЦРУ, но выглядит раоотает на цру, но выглядит как-то более потасканно, чем в первой Just Cause. Зато он обза-велся усовершенствованным абордажным крюком, чтобы «зайцем» кататься на самолетах, машинах, фургонах... **Джунтим**Если вас достали попытки примирить враждующие стороны, в джунглях вас ждет мно-жество дополнитель-ных миссий. Все, что вы делаете, лишь усиливает «Хаос» - то есть открывает перед вами новые деловые возможности. В Just Cause 2 система наве-дения стала лучше - сво-бодно управляемый прицел сочетается с аккуратным автонаведением. Теперь можно стрелять быстро, не жертвуя при этом точностью. 008 PlayStation. 2 OFFICIAL MAGAZINE POCCUS









Уничтожить!

# «Он - помесь Джеймса Бонда и Энрике Иглесиаса»

# B Just Cause 2 Рико возвращается - за новыми неприятностями

Честно признаемся: Рико Родригес для нас загадка. Мы хотели бы ненавидеть его полурасстегнутую рубашку, нарочитую молчаливость, прилизанные волосы - учтем еще намек его создателей, что перед нами одновременно шпион и певец-латинос! Но трудно испытывать неприязнь к персонажу, который так для нас старается. «Смотрите, я прыгаю с самолета - специально для ва-a-a-ac!» На сей раз герой Just Cause 2 заходит еще дальше в стремлении удовлетворить аппетиты пресыщенных и жаждущих острых ощущений геймеров. Помимо самолетов, он прыгает с небоскребов и занимается акробатикой на мчащихся машинах.

Надо сказать, что в новой игре у Рико появляется больше возможностей полазить по объектам окружающей среды. События Just Cause 2. как и в первой части, происходят на острове площадью 1000 квадратных километров, но не в Южной Америке, а в Юго-Восточной Азии. Новая локация - Панау - может похвастаться

заснеженными горами и тропическими джунглями. Кроме того, там проживают диктатор Бэби Панай и три банды: Roaches, Reapers и Ular boys. По слухам, бывший босс Рико, Том Шелдон, подался в гангстеры и заигрывает одновременно со всеми группировками. Чтобы вернуть блудного босса домой, Рико придется заняться ровно тем же. Миссии можно проходить в любой последовательности; главное, создавать достаточно «Хаоса» - это открывает новые интересные локации и возможности для работы.

## Ради высшего блага

В ЈС2 используется усовершенствованный вариант оригинального движка Avalanche Engine. Это значит, что вы сможете разгуливать по всему острову без перерывов на загрузку уровней; также предусмотрены смена времени суток и погодные эффекты. Ехать с одного конца острова на другой на джипе вы будете сто лет; но, как и раньше, сможете вызвать вертолет, чтобы он перенес вас в безопасное место или сбросил припасы, если у вас все кончается, а впереди маячит большая разборка. А вообще к вашим услугам - около сотни транспортных средств, и почти каждое из них можно апгрейдить на черном рынке. Не хватает денег на собственный транспорт? Тогда прокатитесь в нужное место на чужом, используя абордажный крюк и

Основной проблемой первой игры были огромные пространства и малое количество действий. Кажется, в ЈС2 проблему пытаются решить, активно задействуя разные группировки, как в Mercenaries 2: World In Flames. Какая из игр будет лучше? Cygute caми: по описаниям швед Матиас Нильсон, герой Mercs 2, - «нечто среднее между Шварценеггером и участником Ace Of Base», а его конкурент Рико Родригес -«помесь Джеймса Бонда и Иглесиаса»...

Последние новости о работе над Just Cause 2 читайте на avalanchestudios.se



# Шутер застрелился

Дизайнер Blacksite обругал собственную игру, раскритиковал начальников, взял пальто и ушел

Есть много способов подать в отставку. Можно написать пафосное письмо, можно во время пьяного корпоратива на глазах шефа потискать его жену - а можно в программной речи на международной игровой конференции в Монреале (MIGS) заявить миру о своем последнем детище, что проект-то оказался «полным дерьмом». Дизайнер-ветеран Харви Смит выбрал как раз этот эпический вариант, обгадив Blacksite: Area 51 на одном из ключевых мероприятий в сфере игровой индустрии. А через три дня, как и следовало ожидать, расстался с компанией-издателем Midway «по обоюдному согласию».

Вдребезги

Рассказывая, как клепали безусловно провальную игру, Смит не перекладывает
ответственность на других, но при
этом с готовностью делится подробностями производственного процесса. Выясняется, что на некоторые
детали было потрачено до восьми
месяцев, а на шлифовку и финализацию других составляющих разработчикам выделяли всего по четыре
дня. Такие сроки, якобы введенные
издателем, означали, что после тита-

нического труда даже не осталось времени на проверку и тестирование: «За год до завершения было очевидно, что мы категорически не укладываемся в график... Тестовую версию игры превратили в готовый продукт без каких-либо промежуточных стадий». На PS3 игра вышла несколько позже, чем на Xbox; негативные отзывы появились в Интернете практически сразу же. Конечно, в индустрии игр не обхо-

дится без скандалов, а конфликты между планами разра-

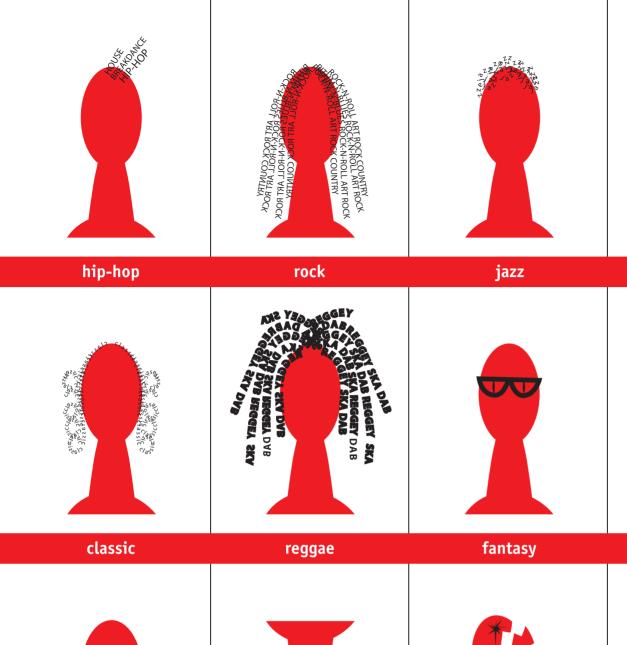
ботчиков и издательскими дедлайнами вообще обычное дело - но замечательна публичность, с какой участник команды признал личную ответственность

за провал и при этом дискредитировал своих боссов. Где всплывет разработчик классических игр для персональных компьютеров Deus Ex и System Shock, пока неизвестно. А сама Blacksite - повод для отдельного разговора...

Узнайте больше о Blacksite: Area 51 на ее официальном сайте blacksitegame.com

## «Я всегда вас ненавидел!»

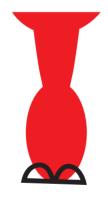
Рассерженные разработчики - не такое редкое явление. Яркий пример публичных жалоб «Супруг Electronic Arts», пронзительный рассказ о трудовых буднях работников компании, опубликованный в Сети в 2004 году. Недавно опозорилась и Rockstar: один из ее бывших веб-дизайнеров, Джефф Вильямс, поделился воспоминаниями о тамошней рутине и назвал своего работодателя «до смешного наглым». Но честность мы любим, и нам по душе фразочка создателя God of War Дэвида Джаффе, которую тот спьяну выдал на вечеринке в особняке Playboy Mansion: «Я запорол версию игры для PSP, она вышла совсем ерундовой!»



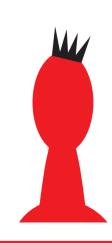


punk







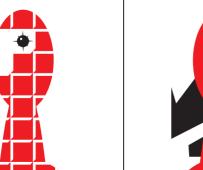


comedy

conseptual

3D action

RPG





Профессиональный, специализированный медиа-салон. Ваш партнер и консультант по поиску и продаже любой современной легальной медиа-продукции.

медиа-салоны www.soyuz.ru



arcade·race·simulator



# Ну и при чем тут Deus Ex 3?

# Странный трейлер раскрывает секреты научно-фантастической игры

Вы смотрите на картину Рембрандта. Это «Урок анатомии доктора Тульпа». Спросите, какое отношение она имеет к пандемиям, нанобиомодам и краху Западной цивилизации, составляющим основу прорывной РС-серии шутеров Deus Ex? Очень просто: это изображение связано с кратким, но застревающим в подсознании трейлером третьей части игры. В ролике есть рентгеновские лучи, страницы из старинных работ по анатомии и предупреждения в духе апартеида: «Людям с биомодами здесь не место». Этот видеоряд отражает

идею трансгуманизма, эксплуатируемую игрой, - «искусственно развивать человека, снабжая его частями робота». Действительно, первая часть Deus Ex была почти целиком обязана своим успехом возможности хитроумно прокачивать главного персонажа при помощи кибернетических апгрейдов. Судя по трейлерудразнилке, в Deus Ex 3 речь пойдет о противостоянии в стиле X-Men/ Негоез: обычные жители Земли схватятся с киборгами, усовершенствовавшими себя при помощи современных технологий. Примечательно, что в трейлере также фигурирует урна для голосования с надписью «Биополитические выборы-2027». Похоже, третья серия Deus Ex станет приквелом оригинала, действие которого происходило в 2052 году. Может, благодаря новым разработчикам (недавно созданной студии Eidos Montreal) игру ждет возрождение? Наверняка известно одно: даже без отцов серии им удается сохранить фирменную интригу Deus Ex.

Посмотрите трейлер Deus Ex на deusex3.com

### Что такое Deus Ex?

первого лица Deus Ex (2000 год) происходит в середине XXI века. Агент правительственной организации Джей СИ Дентон борется с террористами, укравшими противоядие от смертельного вируса. Выясняется, что сама зараза была создана секретной организацией под названием «Маджестик-12», стремящейся захватить мир. В конце игры Дентон уничтожает базу «Маджестик-12» в 3оне 51, и геймер сталкивается с одним из трех трагических финалов. В сиквеле Deus Ex: Invisible War (2003 год) биомодирицированный суперсолдат Алекс Ди становится свидетелем и участником создания нового мирового порядка. Но сначала ему нужно решить, что делать с находящимся в коме Дентоном...



# **У НАС ЕСТЬ ВСЕ АКСЕССУАРЫ**для iPhone!

**5-444-333** I-ON.RU





# Взрывающиеся бочки

С первых дней шутеров взрывоопасная бочка служила самоубийственным прикрытием для управляемых компьютером идиотов. Она и сегодня остается одной из неотъемлемых деталей жанра (вспомните хотя бы мастер-класс, который дает игра Half-Life 2). Но взорвется ли эта посудина с топливом на самом деле, если в нее пальнуть? Увы – скорее всего, нет. Чтобы поджечь такой большой объем жидкого топлива, нужно гораздо больше кислорода, чем находится в герметичной бочке, – если, конечно, сначала какой-нибудь мощный бабах не запустил цепную реакцию, распылив вокруг горючее (так взрываются бензобаки в автомобильных авариях). Ирония в том, что гораздо больше шансов взлететь на воздух у бочки, которую недавно опорожнили, но забыли проветрить.



...и пять других примеров игровой полунауки



# Взлом замков

Правда ли, что можно взламывать замки так, как это делает Сэм Фишер? Если есть время и отмычки, то да. Все механические замки устроены одинаково: ключ поднимает штифты до определенного уровня. Естественно, с этой задачей в состоянии справиться не только ключ. Отмычками можно открыть самый сложный классический замок, и недавно на крупнейшем в мире слете хакеров DefCon это доказали, взломав навороченный врезной М3

фирмы Medeco (этим замком, кстати, пользуются в Пентагоне). Но есть у отмычек и свой минус. В профессиональном наборе медвежатника - около 70 инструментов под разные размеры и формы замка; идешь на дело - и звенишь как корова с бубенчиками.



**Лазерная пушка** 

Сейчас боевые лазеры создает какая-то таинственная военно-промышленная фирма в Америке, правда? Ну разумеется. Вообще-то их разработкой занимается несколько компаний. Недавно прошли успешные испытания тактического высокоэнергетического лазера ТНЕL, который разделался с ракетами и артиллерийскими снарядами. Но самый сильный твердо-









**Tomb Raider: Underworld** 





# **feature**Tomb Raider: Underworld





Погодные эффекты означают, что Лара вымажется по уши, исследуя самые влажные участки игры. Грязная и мокрая насквозь. Да-а...



▲ Гарнитура Bluetooth снова с нами! Ho Crystal Dynamics старается придать Ларе побольше независимости и самостоятельности.

Но это не только оружие: если вбить палки в расщелины камней, то, раскачиваясь на них, Лара сумеет подняться на стены, на которые иначе не влезть. И опять-таки имеется возможность одновременно раскачиваться и стрелять. Кстати, Лара вообще научилась стрелять почти откуда угодно - балансируя на узкой балке, стоя на небольшом камне, вися на стене, цепляясь за нее одной рукой.

# Байк Лары пройдет практически **Be37**e

Изменилась и система автонаведения оружия - теперь будет проще расстреливать мелких тварей типа летучих мышей или тарантулов. Впрочем, вас все равно ждет встреча с большими и страшными големами и монстрами. «Большинство врагов - не люди, - предупреждает Роб, - потому что Лара отправляется туда, где никто не живет».

# Тайны Шибальбы

Так чем же Лара занимается в Мексике? Посмотрите на название игры («Подземный мир»). В религии майя (и в некоторых других) конец света был предсказан на 2012 год. Роб подтвердил, что майянский календарь сыграет в новом приключении далеко не последнюю роль. В нем, кстати, было на пять полных дней меньше наших стандартных 365-ти. Легенды



утверждают, что в эти «потайные» дни открывались врата в Шибальбу - подземный мир. А это возвращает нас на уже упомянутое поле для игры в мяч: майя верили, что места жертвоприношений являются порталами в подземный мир. Действительно, когда Лара поворачивает смотрящие на поле каменные циферблаты, открываются каменные решетки и изрыгающие огонь статуи показывают скрытый путь под землю. Засада в том, что проход открывается только на несколько секунд, после чего схлопывается, словно его и не было; чтобы успеть прорваться, Ларе не обойтись без мотоцикла.

B Legend уровни, целиком отданные под мотогонки, не вызывали энтузиазма, но в Underworld байк Лары органично встроен в игру. Она может пользоваться им по желанию, а проедет он практически везде. Управление, кстати, стало намного удобней, поэтому Лара легко добирается до ворот вовремя, на чем кончается уровень - и наша демка. Героиня исчезает в глубинах Шибальбы (буквальное значение - «владения страха»), одного из самых опасных

мест, в которые ее когда-либо заносило.

Майя верили, что Шибальба состоит из шести отдельных домов, каждый со своим набором опасностей: Дом Тьмы, Дом Холода, Дом Ягуара, Дом Летучей мыши, Дом Лезвий и Дом Жары. Трудно представить себе более подходящий расклад для классической игры цикла Tomb Raider. Однако это - всего лишь начало; хотя Crystal Dynamics официально хранит молчание о том, куда игра заведет нас дальше, Роб шепнул нам, что действие происходит «на нескольких материках, в местах, где много столетий не ступала нога человека». Может, поиграть в мяч Ларе Крофт и не доведется, но что касается всего остального...



Реплика разработчика «Кажется, они пытались построить игру с уклоном к шутеру, а мы нацелились на паззлер. Они выбрали стиль комиксов, а мы - журнала National Geographic, с глобальными роскошными пейзажами»



# Вокруг мира за 8 игр

Лара - самый активный путешественник PlayStation. Если вы когданибудь отправитесь вокруг света, можете идти по ее следам





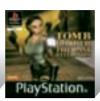
**Tomb Raider** (PS1, 1996)



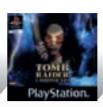
Raider 2 (PS1, 1997)



**Tomb** Raider 3 (PS1, 1998)



**Tomb Raider** The Last Revelation (PS1, 1999)



**Tomb Raider Chronicles** (PS1, 2000)



**Tomb Raider** The Angel Of Darkness (PS2, 2003)



**Tomb Raider Legend** (PS2 u PSP, 2006)

# **Ірландия**

На пустынном Черном острове юная Лара попадает в переделки с привидениями, бесенятами и водяными.

**Париж** — Пара крадется по Пувру... а попадает на сцену клуба. Печально улыбнемся

B Tomb Raider: Chronicles Лара спускается в катакомбы под Колизеем в поисках всем известного Философского камня.

# Италия

Лара катается по Венеции и попадает в перестрелку в Опере.

## Греция

Вторая часть Спиона хранится в монастыре Св. Франциска, построенном на склоне холма внутри которого - километры тайных переходов.

# Прага

Лара направляется в крепость Страхов. а попадает в психушку.

Казахстан

Пара посещает дом

Бората и находит тайную лабораторию КГБ «Проект Карбонек».

Лара пытается выкрасть Копье Судьбы с русской подводной лодки.

Преамбула 2-го Raider'a начинается на Великой Стене а заканчивается кульминацией в заброшенном храме.



# Tomb Raider Underworld (PS3, 2008)

# Токио, **Япония**

Лара сцепляется с Якуазой за кусочек Эскалибура. Да-да, того самого

# Гималаи, Непал

Лара приходит в заброшенный монастырь, где исчезла ее мать, в поисках артефакта, который поможет воссоздать Эскалибур.

# Камбоджа

Короткий учебный уровень в Ангкор Вате перед отправкой в Египет на всю игру.

# Египет

Лара находит много захоронений в тайном каньоне возле Долины

Тибет

Лара заглядывает в

монастырь Баркханг в

поисках легендарного

ключа Талиона, а потом

возвращается в Китай.

Египет Почти целая игра проходит в этой стране включая поездки в Каир, Александрию, Карнак и Гизу.

# Индия

Преамбула в стиле Индианы Джонса отправляет Лару в джунгли Индии, где она идет по следу таинственного артефакта, Камня Инфады. А еще она рассекает по берегам Ганга на квадроцикле

# Угадайте, KTO здесь? Мать Лары

## В первой версии Tomb Raider Лара Crystal Dynamics

принялась - к отвращению ее богатой семейки - мотаться по гробнисознается, что в Tomb цам в 21 год, чудом выжив в авиа-Raider: Underworld катастрофе. В пересмотренном варианте катастрофу Лара перемы увидим некоторых жила в 9 лет, а ее мать оказалась знакомых из прошлых в мифическом городе Авалоне. Прошлая игра, Legend, закончилась игр. Кто бы это тем, что Лара ищет мать.. мог быть? Вероятность: 90%

## Вернер Фон Крой

Археолог, бывший учитель Лары, ставший ее одержимым противником. Один из самых ярких злодеев всего цикла. В ретроспективной Chronicles он снова стал хорошим, а в Angel Of Darkness его прикончил монстр; но эта игра «не считается» канонической, так что вряд ли такая мелочь кому-то

Вероятность: 30%

## Куртис Трент

Очень неприятный второй играбельный персонаж из Angel Of Darkness. Студенческая бородка. меч и магические способности (!) обеспечили ему появление срана ток - Kurtis Trent Oestrogen Brigade одна из самых страшных групп лоббирования в Сети, - но все остальные его ненавидят. И не без причины. Нафик он тут? Вероятность: 0%

## Уинстон Смит

Преданный старый дворецкий Лары. Возможно, назван в честь главного персонажа книги Джорджа Оруэлла «1984». Оставался с Ларой в самые тяжелые моменты - хотя на несколько лет и был заперт в холодильнике (TR2) - и выглядел как помесь Хью Хефнера с Друппи. Если Уинстон еще не замерз насмерть, то мы снова увидим, как он тщательно полирует серебро Крофтов. Вероятность: 60%

# PLAYSTAT

# Нет смысла оглядываться назад.

Прошлое для нас уже мертво; вещи, которые в свое время заставляли нас трепетать и обещали все изменить, теперь не более чем исчезающие тени, - а мы уверенной поступью удаляемся от них в направлении сверкающего горизонта. Говоря проще, 2007 год успешно закончился, и мы движемся вперед, так что пора приглядеться к ЗВЕЗДАМ 2008. Одной из основных геймерских радостей является возможность с упоением предвкушать что-нибудь такое, чего еще нет, чего надо ждать месяцы, если не годы, базируя свою уверенность в светлом будущем на паре строк превью и трех дорисованных скриншотах. Поэтому имеет смысл быть в курсе, что может ждать там, в наступившем году. Но наш обзор отличается строгостью: мы пишем лишь об играх, у которых однозначно есть потенциал. Мы использовали любую возможность, чтобы пообщаться с людьми, которые делают такие игры, и выдавить из них еще немного ценной информации.





Fallout 3	024
Metal Gear Solid 4	
<b>Guns Of The Patriots</b>	028
Wipeout HD	029
Mirror's Edge	032
Ghostbusters	033
The Agency	036
Little Big Planet	037
Star Wars	
The Force Unleashed	038
GT5 Prologue	041
Resistance 2	042
<b>Grand Theft Auto IV</b>	044
Echochrome	046
Prototype	047
Killzone 2	048







Издатель Take Two Разработчик Bethesda Softworks Дата выхода Осень 2008

# Fallout 3

# Конец света приближается

Всем спорам о лучшем оружим в видеоиграх пришел конец. «Толстяк» из Fallout 3 гениально, завораживающе разрушителен - он обречен на мітновенный успех. По сути это пружинная катапульта, которая мечет во врагов ядерные заряды размером с футбольный мяч. Результат внушителен, красив и ужасен. Раздается приглушенный «вумп!», волна горячего воздуха искажает перспективу. Ослепительная вспышка - а затем обзор закрывает растущее грибовидное облако размером с дом.

Когда дым наконец рассеивается, все, что остается, – набор для шашлыка из врагов и настойчивый треск вашего счетчика Гейгера. Лучше не оказываться с подветренной стороны от взрыва. В течение ближайших 10 000 лет. Но когда вам необходимо решать проблемы постъядерного мира, превращенного в мрачную пустыню, кишащую муравьями размером с «вольво» и безумными мутантами, приходится иногда забивать на экологию.

# Новый дивный мир

Как и в Oblivion - предыдущем творении Bethesda, - здесь имеется огром-

ный подлежащий изучению мир, заполненный бесчисленными квестами и сюрпризами. Fallout 3 отказывается от привычного антуража RPG - магии, эльфов и драконов - в пользу старой доброй научной фантастики 50-х годов прошлого века. Ржавые автомобили на атомной энергии разбросаны по пустынным улицам, а неуклюжие роботы упорно следуют по маршрутам патрулирования, не зная, что их хозяева давно сгинули в ядерном холокосте. Вместо того чтобы размахивать мечом или выпускать во врагов стрелы, вы будете сражаться за место под солнцем с помощью винтовок и бластеров. типичных для низкобюджетных фантастических боевиков.

Поначалу все выглядит и играется как обычный шутер от первого лица (хотя есть опциональная камера изза спины, если так вам больше нравится). Вы можете отстреливать гигантских муравьев, пока их тушки не перестанут дергаться, как в нормальном FPS; но на самом-то деле это – ролевая игра. Чтобы получить от нее максимум, надо научиться пользоваться системой прицеливания VATS (Vault







■ Это Супермутант Бегемот. Его нельзя уничтожить... пока вы не достанете ядерный заряд.

> Tech Assisted Targeting System). Она добавляет в сражения тактическую изюминку - вы можете остановить бой и создать цепочку конкретных атак, нацеленных в слабые места врагов, дабы затем выполнить всю программу в замедленном темпе. Каждая опция имеет собственную вероятность успеха: некоторые выстрелы, на первый взгляд обязанные дать немедленный позитивный результат, на деле не так эффективны, ведь вероятность попадания -10%. Поэтому иногда полезнее целиться не в глаз, а в ноги или руки. Повреждений будет меньше, но это лучше, чем промазать.

# Ноги и руки

Вот пример того, как работает VATS. На заброшенной станции метро мы сталкиваемся с мутантами. Один вооружен дубинкой, другой – пулеметом. Врубив VATS, мы стреляем первому в ногу и выпускаем пару килограммов пуль во второго. В результате раненый мутант с дубинкой

# Мутант с дубинкой вынужден передвигаться ползком, а тот, что с пулеметом, не может прицелиться

вынужден передвигаться ползком, а тот, что с пулеметом, не может толком прицелиться. Мы возвращаемся в режим нормального времени и отстреливаем обоих в обычной для шутеров манере.

Впрочем, эффективность различных боевых приемов зависит от свойств персонажа, которого вы создадите. Как и в Oblivion, специальные атрибуты отвечают за все, начиная от возможности прятаться в тенях и заканчивая умением заводить друзей. В Fallout 3 создание персонажа начинается с молодости. Точнее, с рождения, когда вы определяете свой внешний вид в роддоме, – примерно так же доктора предсказывают будущую внешность ребенка. Отсюда вас про-

водят по важнейшим событиям жизни. Когда вам исполнится два года, ваш отец (озвученный Лиамом Нисоном) прочтет вам специальную книжку, помогающую выбрать уникальные способности. На десятилетие вы получаете в подарок пушку ВВ, дабы попрактиковаться в стрельбе, а в шестнадцатилетнем возрасте проходите тест на профпригодность GOAT (Generalised Occupation Attitude Test). Теперь навыки персонажа закрепляются, и он становится взрослым.

## Закройте дверь

Но вы родились в безрадостном мире. Планета опустошена ядерной войной, остатки человечества проводят свои

# Как мы полюбили бомбу

Fallout 3 - потрясающий гибрид RPG и шутера



# Кровища!

Система прицеливания позволяет отстреливать отдельные части тела. Попадите врагу в голову – она взорвется, как гнилая тыква.



## Локации!

Пейзажи удивительно проработанные: поселение Мегатон, например, построено из мусора, проводов и остатков техники. Выглядит мрачно, но вызывает восхищение.



## Взрывы!

Улицы утыканы машинами на атомной энергии. Отправьте несколько пуль в реактор – и он взорвется, оставив после себя ядерное облако размером с дом.



# Pipboy!

Эта штука управляет вашей жизнью. Видите счетчик спева? Он отслеживает уровень радиации. Если стрелка дойдет до красной зоны, готовытесь расстаться с прической...





Оружие со временем портится; его надо чинить, используя найденные запчасти.

 дни в попытках выжить. Ваш дом, Бункер 101, - это уникальное явление: его жители, замуровавшиеся еще до войны, с тех пор не выходили наружу. Пока люди, оказавшиеся на поверхности планеты, пытались наладить новую жизнь, двери Бункера 101 оставались запертыми, а его население строило собственное будущее в соответствии с жизнеутверждающим

девизом «Мы родились в Бункере. Мы умрем в Бункере. Сюда никто не войдет и отсюда никто не выйдет». Только вот ктото все-таки вышел, а именно - ваш отец. по совместительству главный ученый Бункера. Вечером он был на месте, утром его нет. Стоит его найти а?

Поиск отца является главной сюжетной миссией Fallout 3, но есть и дополнительные квесты. Имеются также разные группировки, к которым можно присоединиться. Например, ненавидящее мутантов Братство Стали. В отличие от Oblivion, за прохождением которой можно провести более 200 часов, Fallout 3 пока рассчитан на «каких-то» 40-60 часов. Разница заключена в структуре игры. Самих квестов меньше, зато больше путей, которыми их можно пройти. В результате вы вынуждены принимать решения, влияющие на дальнейшее развитие сюжета. Например, согласитесь ли вы уничтожить Мегатон

(город, построенный в воронке неразорвавшегося ядерного снаряда).

> взорвав поселение и лишив себя всех потенциальных квестов, которые могут дать его жители? Или же вы спасете его обитателей, чем разозлите многих серьезных людей, способных обеспечить вам проблемы в будущем? Подобного рода дилеммы означают:

увидеть все, что есть в игре, за одно прохождение принципиально не получится. Сейчас в работе находится от девяти до двенадцати разных концовок. Поэтому начинайте запасаться консервами и водой: когда Fallout 3 появится в продаже, вы не сможете выйти из дома в течение долгого времени.



🔼 Братство Стали примет вас в ряды борцов с мутантами, но только если вы на стороне Добра.

# Интервью



Пит Хайнс. вице-президент Bethesda πο PR. рассказывает о кармической системе в Fallout 3

- Fallout 3 не так велика, как Oblivion. Почему вы решили сделать игру меньше?
- Oblivion фэнтези, и действие происходит в центральной провинции огромной Империи. Так что там должно было быть полно народу. A Fallout 3 - пустынный мир после ядерной войны. Он не может быть перенаселен - немногие выжившие пытаются продлить свое существование. Поэтому тут мало народу. И поэтому мы смогли потратить на него больше времени, совершенствуя ИИ персонажей, усложняя их действия и
- Значит ли это, что будет больше способов взаимодействия с встречными персонажами?
- Вы можете нанимать людей, чтобы они следовали за вами. Есть разные типы компаньонов - в зависимости от вашей кармы. Если герой по-настоящему злобен, некоторые персонажи не станут идти за ним.
  - Можете подробнее рассказать про систему кармы?
- Кармическая система определяет «моральные качества» вашего персонажа: хороший он, плохой или нейтральный. От кармы зависит, как жители мира станут к вам относиться и что можно будет с ними делать. Например, в определенных местах игры, если вы ужасно положительный, злые парни отправят шестерок, чтобы вас убить. Если вы, напротив, служите Злу, добрые парни пошлют кого-нибудь вас прикончить. Но если вы нейтральны, и те и другие оставят вас в покое.
- А как выглядит эта «нейтральность»?
- Мы потратили на нее много времени. Нейтральность это когда «я не знаю, что об этом думаю. Нравится мне это или нет? Я явно не спас мир, но и не погубил его». Мы даем игроку возможность выбирать двусмысленное поведение - лавировать между добром и злом. Х хочет, чтобы я сделал это; У хочет, чтобы я сделал то; но я сделаю что-нибудь среднее. Я никого из них не подвел, но и не выполнил в точности того, о чем они
- Fallout 3 выглядит куда более строгой игрой, чем Oblivion. Например, можно навсегда лишиться доступа к компьютерным терминалам, если не удалось их взломать. Вы заставляете людей тщательнее обдумывать свои действия?
- Hy ga, эта игра строже, чем Oblivion, где можно было найти все что угодно вслепую. Отключение игрока от терминалов это одно из серьезных последствий, и раньше мы ничего такого
- Идея кармы предполагает, что за свои действия надо отвечать. В этом и состоял ваш план?
- Мы хотим, чтобы последствия решений были более заметными. Мы хотим заставить игрока размышлять над непростыми моральными дилеммами. Обе стороны консрликта рассказывают правдоподобные истории - кому вы в итоге поверите?



**Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots** 

Издатель Konami Разработчик Kojima Productions Дата выхода Апрель 2008

# Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots

# Непохоже, чтобы Снейк подряжлел к старости

# **Реплика** разработчик



«Нельзя разбить жизнь человека на сезоны - времена года нам нравятся, потому что они повторяются. Жизнь надо понимать в том же ключе. Пожилой человек может еще увидеть новую весну, пока остальные тихо тлеют в ловушке своей личной осени».

Хидео Коджима, директор MGS4, по поводу последних лет Снейка

# Хидео Коджима обожает пушки, но стесняется этого.

Несмотря на страсть Metal Gear к оружию, выплескивающуюся на игроков в виде постоянных обсуждений калибров, размеров магазинов и типов стволов, настоящие, полноценные перестрелки обычно случаются лишь в финальном акте. У вас всегда полно патронов, но их активное использование не поощряется. Так было раньше, но в Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots все иначе. Собственно, подсказка в названии. MGS4 должна стать последней игрой в биографии Снейка - может, именно поэтому стрельба тут начинается практически с самого начала. Мимикрирующий костюм «Октокам» и возможность карабкаться и ползать, в принципе, позволяют Снейку незамеченным преодолевать уровни размером с городской район, но глубокого смысла

долго оставаться в тени нет.

Довольно рано вы столкнетесь с группой ополченцев, пытающихся расправыться с танком. Этот солдатский сброд поначалу негативно реагирует на появление Снейка и пытается его пристрелить но помогите им, взорвав танк, и дальше они не оставят вас в беде в сражениях с приспешниками главного злодея, Ликвида Оцелота: поменяют еду на патроны или прикроют в случае необходимости огнем. Очень полезным соратником окажется также «чистильщик оружия» Дре-

или прикроют в случае необходимости огнем. Очень полезным соратником окажется также «чистильщик оружия» Дребин, хозяин ручной мартышки. Он умеет перепрофилировать любое оружие, которое вы к нему принесете, увеличивая размер магазина или скорость огня в духе

Resident Evil 4 - а по

настроению может

даже добавить

к нему штык или гранатомет. Как именно вы будете оплачивать его услуги, пока неясно. Неужто появится старая добрая валюта?

# Тихое прощание?

Несмотря на все продемонстрированные инструменты глобального разрушения, хардкорным фанатам шпионского стиля MGS не стоит волноваться - в игре по-прежнему достаточно тихо ползать за спиной ничего не подозревающих охран-

ников. Тем не менее в связи с неминуемым приближением пенсии Снейк, похоже, собирается устроить прощальный фейерверк.

ЗВЕЗДА ГЕРОЯ PlayStation.2

028 PlayStation。2 OFFICIAL MAGAZINE POCCUR

# **Wipeout HD** Истоки... Wipeout была первой не-японо игрой, выпущенной на PS1 и проданной в количестве более 1,5 млн копий. Сейчас эту смесь нцевальной музыки, хитрого иеков на наркотики (логотип Wipeout всегда писался с большой буквой Е в середине) можно найти illili. Чудовищное разочарование. Издатель Sony Разработчик Studio Liverpool Дата выхода Май-июнь 2008 Это главная эмоция, которая у нас ассоциируется с **Wipeout.** Не потому, что нам не нравится знаменитый антигравитационный сериал от Sony, а потому, что именно это чувство нас посещает, когда наша До свидания, Земля стремительная стрела врезается в стену, теряет скорость, позицию в гонке и заставляет нас много и грязно ругаться. Именно поэтому бонус в виде автопилота вполне может претендовать

СВЕРХЗВУКОВАЯ

ЗВЕЗПА

PlayStation 2

OFFICIAL MAGAZINE POCCUS PlayStation. 2 029

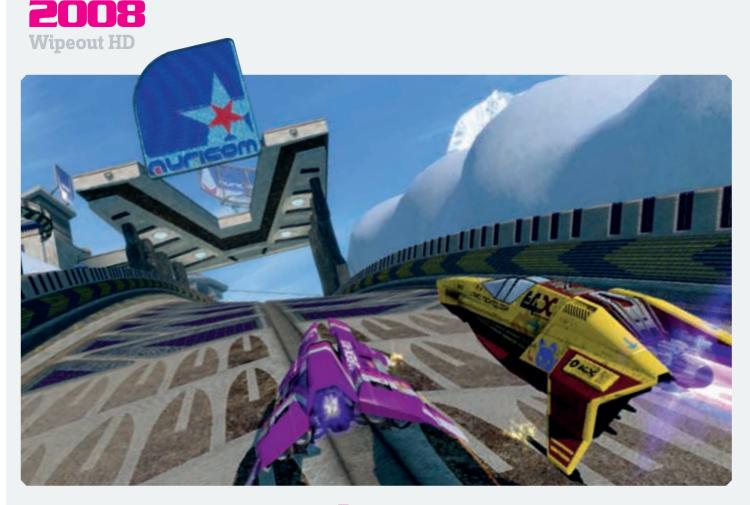
зированного угря.

на звание лучшего бонуса всех времен. Его бенефис состоялся в Wipeout 2097 (для нас эта игра по-прежнему

секунд передает ваш корабль под управление ИИ, проводя его по самым

является эталоном серии): он на восемь

сложным участкам трассы как роботи-



№ Позвольте втянуть себя в толкотню на трассе, и вы, скорее всего, окажетесь за ее пределами. Это возможность временной передышки в крайне требовательной гоночной игре.

По нашему мнению, нет никакого смысла играть в Wipeout, если вы не готовы потратить на нее значительное количество времени. Но когда вы наконец начинаете хоть немного справляться, ощущение контроля над происходящим и радость от собственных достижений будут огромны. Wipeout HD по сути является сборником «лучшее из», в котором представлены свежие версии всех самых популярных треков предыдущих игр. Когда последняя бета-версия прибыла в наш офис, все дела были заброшены, и

# Вам придется полностью выкладываться на каждом повороте

большую часть дня редакция провела перед Bravia, пытаясь поставить самый-самый рекорд. Как все лучшие гоночные игры, Wipeout крайне суров, но при этом совершенно справедлив. Обе трассы, на которых нам довелось соревноваться (Chenghou Project и Anulpha Pass), взяты из Wipeout Pure, и обе создают ощущение, что при достаточной практике можно без труда

проходить все их широкие повороты. Но «просто практика» и «практика в Wipeout» - это весьма разные понятия...

# Охладите двигатели

Петли, прыжки, короткие срезы - все, из-за чего вы в свое время влюбились в Wipeout, есть и здесь. Благодаря использованию «магнитных полосок», закрепляющих ваш корабль на поверхности

# Почему мы любим Wipeout HD

Потому что это концентрированная смесь четырех ингредиентов



# Синие небеса

Треки проложены по спиральным лентам Мебиуса, технофетишизм смешивается с природной красотой. Великолепно.



# Последнее место

Ни в одном другом рейсере не приходится так бороться за хотя бы предпоследнюю позицию. Чуть ошиблись - и вы в хвосте.



# Быстрее света

Пока в редакции не появилась Burnout Paradise, Wipeout HD была самой быстрой игрой, в которую мы играли. Теперь она лишь самая сложная.

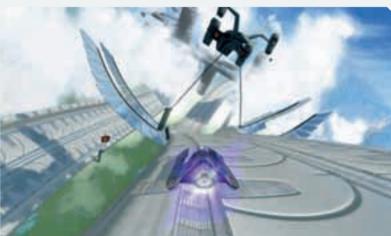


# **Злые роботы**Противники обгоняют вас с наглой самоуверен-

Противники обгоняют вас с наглои самоуверенностью, присущей искусственному интеллекту. Черт подери наши бесполезные руки!







трассы, дизайн стал еще головокружительнее, чем прежде, включая внезапные взлеты и падения под углом 90 градусов. В целом это все очень правильно - просто надо смело окунаться в гонку. Если вы попытаетесь проходить повороты осторожно, то наверняка подкатите к финишу последним. Придется полностью выкладываться на каждом повороте - а это значит, что надо навостриться правильно пользоваться воздушным тормозом, позволяющим вашему кораблю нестись боком. Когда научитесь выполнять этот трюк идеально, он позволит стремительно преодолевать до того казавшиеся неприступными повороты. Вышло не очень идеально? Извините.

Впрочем, ювелирные навыки вождения - половина истории. Из Pulse позаимствованы три новых вида оружия, которые добавились к привычному арсеналу ракет, мин и щитов. Это Repulser, создающий вокруг корабля широкую зону сопротивления, рикошетящая ракета Shuriken и высасывающий энергию луч Leach. С точки зрения режимов тут тоже почти энциклопедия: семь форматов гонки и полностью настраиваемые условия заездов. Есть даже режим «фото», похожий на аналог из Gran Turismo, с помощью которого можно создавать собственные техноролики. Честно говоря, мы не ожидали, что нас так поразит Wipeout HD - но игры для PSP, похоже, справились с задачей возрождения цикла. Эта штука позволит нам как следует прогреть реактивные двигатели в ожидании появления новой серии (которая, по слухам, уже вовсю готовится).

# Интервью



С нами говорит директор Wipeout HD Тони Бакли - очень, очень быстро

# - Что, по-вашему, будет отличать Wipeout HD от остальных рейсеров 2008 года?

- Целая коллекция фич - в особенности переход на полноценное высокое разрешение 1080р, причем игра показывает 60 кадров в секунду; плюс уникальный шестиканальный микс лучших танцевальных/электронных гимнов, включая легендарные Kraftwerk и Booka Shade. Мы также добавили next-gen-эффекты, которые были недоступны на консолях предыдущего поколения. Ну и включили ожидаемые опции - вроде поддержки датчика движения Sixaxis, дабы все было еще круче. Наконец, все это вы получаете одной загрузкой из PlayStation Store.

## - Какую часть или возможность игры было сложнее всего сделать?

- Большая часть возможностей была относительно надежна из-за того, что все построено на готовой основе кода. Мы значительно больше времени потратили на графику и видео, дабы увериться, что визуально игра будет выглядеть лучше, чем просто быстрый порт. По сути, мы перестроили большую часть геометрии и заново покрыли текстурами все уровни. Благодаря мощи PS, мы сосредоточились на качестве расположенных по краям трассы билбордов и пейзажей, добавили им четкости и динамических возможностей.

## - Насколько важен онлайновый режим?

- Онлайн - очень важный элемент как для нас, так, я уверен, и для фанатов Wipeout. Вывешивание результатов и времени прохождения кругов необходимо для поддержания духа сообщества и повышения градуса азарта не только между друзьями, но и среди всех любителей сериала. Включение голосового чата и в холлы, и в саму игру добавляет здоровой дразниловки. ИИ в одиночной игре Wipeout HD достаточно хорош, но нет ничего лучше ощущений от игры против живых соперников. Это очень важно, и мы серьезно этим занимаемся.

## - Есть что-нибудь секретное?

- Очень внимательно следите за режимом Zone. Не могу пока сказать, почему, но будьте уверены, там вас ждет кое-что особенное.

# Корабельный прогноз Восемь классических команд в борьбе за славу



# Не самый быстрый корабль, но эти европей-ские пташки присутство-вали во всех играх.

ий этот апонский Визатот на понский

# Усский корабль

# Австралийский корабль двстралииский кораоль тоже очень быстр, но по управляемости сравним безумной коалой.

региона обладает стреми-тельным разгоном и непло-





**Издатель** EA **Разработчик** Dive **Дата выхода** Неизвестна

# Mirror's Edge

Беги, детка, беги!

Реплика разработчика



в Mirror's Edge, вы по-новому будете смотреть на уровни в играх от первого нете замечать препятствия и начнете видеть возможности. Можно забежать вон туда по стене, перепрыгнуть еще дальше, забраться вот на под это... Каждый будет решать задачи, поставлен ные перед игроком,

Оуен О'Брин Старший продюсер Dice Прыжки не работают в шутерах от первого лица. Это такой неписаный закон. Могущественный Half Life сам себе подмочил репутацию дурацкими сериями скачек по висящим ящикам; а наблюдение за людьми, изображающими из себя кенгуру в десматчах, заставляет нас хвататься за голову. Поэтому известие, что Dice (разработчик Battlefield 2) делает FPS в стиле паркура, не вдохновляет... пока вы не узнаете, как это работает на самом деле

# Прыг-скок

В отличие от большинства игр от первого лица, Mirror's Edge позволяет полноценно прочувствовать все движения главного героя. Если вы идете пешком, то можете видеть свои ноги; побежите – и услышите, как кроссовки скребут асфальт, ощутите, как дергается голова, наблюдающая за проносящимися мимо пейзажами. Поскольку героиня игры, Вера, работает курьером, безопасные маршруты подсвечиваются в ее поле зрения яркими красками. Как и в Assassin's Creed, здесь нет кнопки «ухватиться» – вы начинаете карабкаться по выступам автоматически, но правильно рассчитанные прыжки позволят преодолевать дистанцию за значительно меньшее время. Не сомневайтесь, вам придется передвигаться быстро, поскольку местные недружелюбные охранники лучше вооружены и защищены от пуль, чем вы, и вдобавок их очень много. То есть в большинстве случаев лучшая опция – быстро сделать ноги. Заставит ли вас Mirror's Edge по-новому взглянуть на шутеры от первого лица? Не спешите отвечать отрицательно.



/ PlayStation。2

# Беги и стреляй

Как система движений, Mirror's Edge вдохнет в шутеры новую жизнь



Уровни не настолько пустые – сюжет разворачивается в оруэлловском городе будущего, которым управляет продажный полицейский Миллер. А в этой комнате разработчики тестируют систему движений.



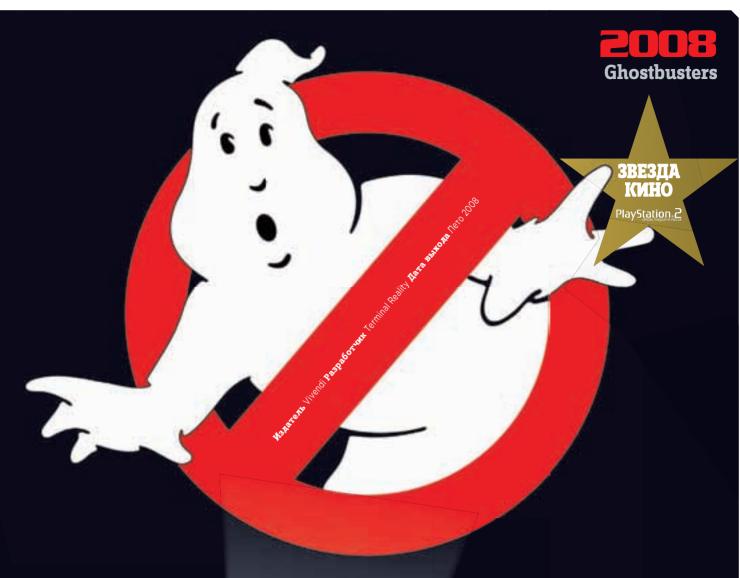
Прыгая в просвет, Вера может поворачиваться в воздухе, чтобы прицепиться в преследователей. Чем быстрее она бежит, тем больше «времени реакции» останется, дабы выверить выстреп.



Оружие по умолчанию – старый добрый пистолет. Вы можете в дальнейшем поменять его на пушки охранников, но они тяжелые – а значит, замедлятся движения и ухудшится прыгучесть. И то и другое – плохо.



Бах! Даже если вы не пристрелили этого полицейского, то находитесь уже достаточно далеко, и он вас не догонит. Все, что остается сдепать, – сгруппироваться для падения и приготовиться бежать прочь.



Зеленый свет, ловушка готова

Ghostbusters



Вы слышали название «Настоящие Охотники за привидениями»? Ну, такой мультиплика-ционный сериал по фильму, который последовательно уничтожил все хорошее, что было в кино? Он являлся официальным, санкционированным студией ответвлением, однако в нем все сделали очень, очень неправильно: Венкман совершенно не был похож на Билла Мюррея, а звучал точь-в-точь как кот Гарфилд; Эгон Шпенглер отрастил непонятный блондинистый хвост, а зловещий едко-зеленый Слизняк стал милым домашним зверьком. В общем, что нас радует в грядущей игре от Vivendi - кроме, разумеется, того факта, что «Охотники за привидениями» в любом случае являются нетленной классикой, так это то, что она никаким боком не будет похожа на означенный мультсериал и всеми боками - на оригинальный фильм.





🔼 Зефирный человек возвращается за новой взбучки, а вместе с ним и другие классические персонажи фильмов.

# Правильный

**инструмент** Что это означает, если обратиться к суровой действительности? Это означает, что (как и в случае с прошлогодней Scarface, которая была лицензирована по самый усыпанный кокаином нос), Vivendi тратит на Ghostbusters кучу денег, чтобы наверняка привлечь туда всех главных персонажей, обеспечивших успех фильма. Авторы Дэн Эйкройд и Гарольд Рэймис, вместе писавшие сценарий и снимавшиеся в обоих фильмах, снова вносят

# Все четверо оригинальных Охотников подписались на проект

свою лепту в сюжет, который разворачивается в 1991 году и непосредственно продолжает события вторых «Охотников». Подробнее об этом - чуть позже, а сейчас еще немного очень приятной инсрормации: все четверо оригинальных Охотников подписались на проект, поэтому персонажи будут говорить своими родными голосами: Эйкройд и Рэймис озвучат Рэя Станца и Эгона Шпенглера, а Эрни Хадсон и Билл Мюррей - Винстона Зедмора и Питера Венкмана. В дополнение к этому уже заключены договора с некоторыми второстепенными актерами

# Ни о чем не думайте...

...Кроме этих четырех классических элементов «Охотников»



Отличный дизайн Слизняка - по сути, летающего зеленого двойного подбородка - сделал его культовой фигурой вселенной «Охотников»



Самое зловещее кондитерское изделие в мире. Трудно было бы представить себе игру про Охотников без Зесоирного человека



Манхэттенский музей искусств, в котором вершилась концовка вторых «Охотников», играет важную роль в новом нашествии привидений



**Пучковое оружие:** Лучевые пушки из фильма будут и в игре, где главное - надирать задницы полупрозрачным гадам с помощью пучков высокоэнергетических частиц.





из фильмов: в игре будут и секретарша Жанин («Охотники, что вам надо?»), и психиатр из госпитала Парквью («...Хм-м, а в музее есть еще полотна с духами?»), и незабываемый Уолтер Пек («Да! Правда, у него нет члена»). Учитывая расхожие слухи о том, что третьи «Охотники» не появились на широком экране из-за потери к ним интереса со стороны Билла Мюррея, участие актера в этом проекте - большая удача. Настолько большая, что Эйкройд рассказывает об игре, как о третьей части истории. В ней Охотники стали еще популярнее, чем после победы над Виго, и открывают серию филиалов. Именно поэтому на скриншотах наш персонаж (мистер Белое Полотно) изучает навыки мастерства ловли привидений вместе с парнями.

## Возвращение Слизняка

Заодно на этих же скриншотах можно увидеть лучших злодеев из фильмов: мрачного библиотекаря, ненасытного Слизняка и, разумеется, Зефирного человека. Да, однажды их уже поймали, но мы уверены: авторы придумают какое-нибудь достойное объяснение. чтобы начать охотиться за ними снова. Что мы знаем точно: в Манхэттенском музее искусств проходит выставка, посвященная Гозеру - шумерскому божеству, из-за которого разгорелся сыр-бор в первом фильме, - и, разумеется, это сопровождается паранормальной активностью. В ранних роликах можно наблюдать, как Охотники разрушают инфицированный Слизняками ресторан, разбрасывая столы и стулья своими разрушительными лучами. Командный мультиплеер даст возможность поиграть за Охотника - или, что еще лучше, за привидение, умеющее проходить сквозь стены и «слизить» своих врагов. Учитывая, что кроме этого игроки смогут покататься на Эктомобиле и пожить в доме Охотников («Эй, эта палка все еще работает?»), мы уже готовы надеть эти самые серые комбинезоны и взвалить на плечо незаконные ядерные ускорители. Так, Рэй, Эгон...

# Інтервью



Дэн Эйкройд про возрождение легендарных Ghostbusters



- Раньше я все время им говорил, что вероятность появления на экранах третьей части крайне мала. Теперь, когда я посмотрел игру в работе, я сообщаю, что она по сути и является третьим фильмом. Игра даже лучше, чем третий фильм, потому что длится дольше и в ней есть больше путей для развития персонажей. Ребята проделали отличную работу, собрав все слои сюжета, а я теперь занимаюсь тем, что заполняю их. И говорю людям: если вы хотите увидеть третий фильм, вам стоит раздобыть видеоигру. Я действительно так думаю, по крайней мере, сейчас, поскольку вижу, что уже сделано.
- Сначала была идея сделать игру, основанную на общей концепции и персонажах. А потом, когда мы увидели первые эскизы и готовые уровни, меня особенно впечатлило то, насколько все было похоже на первый фильм. Создавалось ощущение классики - правда, воссозданной с помощью анимации и компьютерной графики.
- Странно ли видеть себя двад
- Мне это нравится, потому что создателям игры удалось сбросить с меня больше лишнего веса, чем мне удается в реальной жизни. По-моему, мой персонаж в игре - именно то, что люди помнят. Меня помнят именно таким, ведь и сегодня они смотрят первый и второй фильмы. По-моему, то, что в игре меня и Гарольда изобразили так, как мы выглядели в фильме, - это удачное решение.
- Да, он пока мой самый любимый соавтор. Он очень умен и, разумеется, совершенно не верит ни в привидений, ни вообще во что-либо паранормальное ни под каким соусом. Так что с ним весело работать - он совершенный скептик. Я вот в них верю, а он нет, поэтому вместе мы - отличная команда.
- Вы сможете делать озвучку вместе с Биллом Мю прочими актерами из фильмов?
- Я надеюсь, нам удастся поработать вместе и сделать какие-нибудь групповые записи. Однако, скорее всего, мы будем записываться с Гарольдом и, может быть, с Энни Поттс и Биллом Атертоном. Я пока не знаю, удастся ли мне записываться с Мюрреем или ему со мной. Это было бы отлично, потому что мы смогли бы вспомнить веселые времена, когда с удовольствием играли в срильмах. Но я сделаю свою работу в любое время, когда меня попросят, и все будет замечательно.

The Agency

### Реплика разработчика



«Это полноценный живой мир который не засыпает когда вы выключаете консоль. Будут сезонные события. эпизодические дополнения; также готовьтесь налаживать отношения с теми игроками которых вы считаете орузьями. или врагами, или просто средством раздобыть недостающую деталь к суперпушке. Наша работа не закон-. чится в тот день, когда игра появится в магазинах: вы сможете ожидать всевозможных дополнений и в будущем - от эпизодов и новых Оперативников до новых режимов игры и даже боль-HIELON

Хэл Милтон, Ведущий дизайнер



«Пуля в голову - это всегда пуля в голову», - говорит ведущий дизайнер The Agency Хэл Милтон. Всякий, кто сталкивался с многопользовательскими онлайновыми ролевыми играми (MMORPG), наверняка встречал во время своих тамошних приключений людей в волшебных доспехах, с которыми вообще ничего нельзя было сделать. Новый шпионский шутер от Sony Online Entertainment работает иначе. Если одинокий игрок, добрав-

шийся до высокого уровня, решит повоевать с толпой новичков, - его, скорее

всего, убьют; но, как говорит Хэл, «благодаря навыкам и способностям, которые еще не успели открыть персонажи с низкими уровнями, он унесет с собой в могилу несколько врагов».

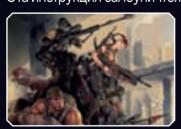
### Секретная сеть

Все это - часть системы, призванной сделать The Agency интересной с самого начала. Еще один ключ к успеху игры - она должна вызывать ощущение, что вы руководите происходящим. В этом помогут Оперативники - специальные NPC (компьютерные персонажи), которых надо привлекать на свою сторону. Они займутся исследованиями, сбором ресурсов, созданием всевозможных приспособлений и помощью вашим друзьям, пока вы в оффлайне.

Итак, это очень дружественная MMORPG, обещающая доставить немало часов удовольствия. Но чем именно вам предстоит в ней заниматься? Здесь Sony предпочитает хранить тайну. «Я бы мог вам сказать, - сообщает Хэл. - Но потом мне пришлось бы вас убить. Сам я не стану руки марать, но у Sony есть специальный отдел».

## Как остаться живым в онлайне

Эта инструкция самоуничтожится через 10... 9... 8...



## lодбор коман<mark>ды</mark>

Выбирайте, куда трудоустроиться в соответствии с вашими предпочтениями. Агенты U.N.I.T.Е. любят скрытность, а ребята из Paragon жить не могут без



Игроки смогут забегать в казино, чтобы добывать деньги на новое оборудование Поэтому не забудьте поставить шейкер для коктейлей поближе к PS3.



## Встречаем по одежке Ваши сильные и слабые стороны во многом

зависят от того, что на вас надето. Специализированная одежда позволит экспериментировать с разными ролями



**Аутсорсинг** Застряли? Отправляйтесь в отпуск. Когда вы вернетесь, ваша команда Оперативнико управляемая ИИ, найдет решение проблемы и предоставит массу новых возможностей.



Издатель Sony Разработчик Media Molecule Дата выхода Неизвестна

# Little Big Planet

СОЗПАНИЕ

ЗВЕЗПЫ

PlayStation。2

△ Можно делиться с миром своими достижениями, а также

на вершины чартов, так что начинайте планировать уже сейч

оценивать творения других людей. Только лучшие идеи попадут

## Секретное оружие PS3

«Меня очень заинтриговала Little Big Planet. Я не уверен, что ей место на платформе Sony». Именно так, дамы и господа, озвучивается ревность. Эти слова были сказаны Регги Филс-Эймом, президентом Nintendo America, когда он (преисполненный зависти) ознакомился с потрясающей игрой в стиле создавай-и-делись.

После того как мы поиграли в Little Big Planet в кооперативном режиме с креативным директором Media Molecule Марком Хили, мы поняли, почему Регги так завидует. Это безумно веселая и удивительно несложная игра. Процесс творчества прост: выберите в меню деревянную доску, затем изображение квадрата - и вы. естественно. получите деревянный квадрат. Верхние кнопки позволяют приближать и удалять изображение, добавляя плоским объектам глубину. За считанные минуты мы создали огромного деревянного слона. Просто так.

Улыбайтесь, вы в PS3

LBP способна вас порадовать не только созданием всякого добра. Тряпичные люди - просто звезды. Можно размахивать их

руками с помощью аналоговых ожойс-Одна конструк-

тиков, а крестовиной менять выражение лиц. Сейчас персонажи ограничиваются улыбкой, умением хмуриться и плакать, но частью запланированного скачиваемого контента (наряду с новыми декорациями и объектами) будут и новые гримасы. Марк также продемонстрировал нам некоторые тво-

> рения группы разработчиков. Например, Стомпинатора - глазастого динозавра, ноги которого приделаны к моторчикам, из-за чего он непредсказуемо скачет на месте, пока мы пытаемся на него забраться. Марк также заметил, что «один из ребят воссоздает классический игровой аппарат 80-х с помощью картона, тряпок и пружин».

демонстрировала, насколько разнообразна LBP, - это была двоичная арифметическая машина, с помощью трубок и рычагов складывающая числа в процессе закатывания шариков в специальные лунки. А наш личный смертельный уровень в духе фильма «Пила» пока находится в

ция еще лучше про-

разработке.

## Сам себе гейм-дизайнер

Создание своей игры для PS3 никогда не было таким простым



## Предельно просто

В меню использованы картинки, наглядно показывающие что вы выбираете Отобранные объекты просто падают в окружающий



## Настройка

На своих тряпичных персонажей можно надевать разнообразные одежды, шапки и маски, чтобы сделать их максимально инди-



## Создавайте игры...

С помощью встроенного инструментария вы можете создавать игровые уровни, платформеры или гонки, чтобы соревноваться с



## ...Или безумные **ШТГУКОВИНЫ**Прелесть LBP - в отсутствии правил. Если

вы хотите создать из ветоши модель Т-34 в натуральную величину, ничто вам не мешает.





## Star Wars: The Force Unleashed



Несмотря на антиобщественное поведение, вам все равно удается завести подружку в виде имперского пилота Юны Эклипс, а также комедийного приятеля - робота Прокси. Среди локаций, в которых вы побываете, запруженный штурмовиками завод по производству ТІЕ-файтеров, богатая планета Фелучия и мусорная Рексус Прайм.

## Тьма сгущается

Будучи учеником Лорда Вейдера, вы получите в свое распоряжение страшные силы. Четыре основные техники толчок, захват, отражение и молния. Захват используется для манипуляции с объектами, от швыряния ящиками до удержания повстанческого солдата в воздухе, дабы полюбоваться на его смешные ужимки, прежде чем разбить его голову о землю. Толчок представ-

ляет собой энергетический выстрел он идеален для расправы над запертыми дверями и прочими препятствиями. Отражение расшвыривает все вокруг, отправляя в полет и мусор, и солдат противника. Наконец, последняя опция, молния Силы, дает возможность метать электрические разряды в духе Палпатина, поджаривая всех, кто слишком близко подобрался. Эти возможности дадут почувствовать себя богом, но придется поработать, чтобы научиться ими пользоваться достаточно хорошо. Ибо сражаться предстоит не абы с кем, а с крепкими парнями - джедаями.

Любые сверхспособности в игре не радуют, если не получается толком увидеть, что же вы натворили. Для повышения зрелишности LucasArts использует новые технологии, которые называются Digital Molecular Matter и

Euphoria. DMM отвечает за физические характеристики материалов: если вы испробуете толчок Силы на металлическом листе, он согнется, а вот дерево разлетится на щепки. Euphoria тем временем занимается реакцией управляемых ИИ персонажей на их неизбежную гибель. Времена тупого пушечного мяса прошли. Теперь враги царапают землю, если кидать их в небо, и пытаются хоть за что-то ухватиться на сверкающем полу звездного корабля.

Учитывая, что Лукас сейчас занят телесериалом по «Звездным войнам» и настоящих фильмов не предвидится, The Force Unleashed остается единственной серьезной надеждой доморощенных джедаев. LucasArts объявила, что искупление будет одной из основных тем игры. Вопрос только в том, чье искупление? Может, приспешник Вейдера на самом деле и не такой злой...



## Элементы Силы

Почему эта игра не окажется пустышкой



## Световые мечи!

Ваш черно-белый босс отправляет вас расправиться с джедаем при помощи ярко-красного свето- открытия дверей, и для расправы над толпой вого меча. Будут как новые, так и старые персонажи. врагов, и для поджаривания ранкора



Ваши возможности пригодятся всегда - и для



**Вейдер!**Будучи темным секретом Дарта, вы отчитываетесь только перед ним. И он не любит разочарований. Он обожает душить людей.



## Путешествия!

В процессе охоты на джедаев предстоит изучить целую галактику, включающую болота, космические станции и мусорные планеты.



Трудно поверить - но с того момента, когда GT изменила мир гонок, прошло десять лет! Пятая серия не ожи-

десять лет! Пятая серия не ожидается раньше конца 2008 года, так что заполнять пробел придется «Прологу». И если GTHD была легким салатом, то Prologue должен стать полноценным первым блюдом.

Может, мы изрядно постарели, но 40 машин, представленных в Prologue, выглядят превосходно благодаря шикарному разрешению 1080р. В гараже обнаружены Ferrari F430, Audi R8 и Nissan GT-R - плюс пять трасс, на которых их можно опробовать. Японские геймеры, как всегда, имеют все раньше нас (в Токио эта игра уже вышла) - но европейские фанаты получат компенсацию в виде 40 классических эпизодов из передачи Тор Gear, которые можно будет смотреть по новому телеканалу Gran Turismo.

## Гран-дизайн

Что нам особенно интересно увидеть, так это как новая игра справится с онлайновым режимом. Другие игры частенько сталкиваются с проблемой большой загрузки серверов, и даже босс Казунори Ямаучи признает: гонки на 16 человек «могут быть медленными», если только у каждого игрока нет высокоскоростного доступа к Сети. А это серьезная проблема (ведь пока еще далеко не к каждому дому в мире подвели оптоволокно). Еще нам было бы интересно посмотреть, насколько улучшилось управление по сравнению с GTHD. Ранние версии продемонстрировали более реалистичный тахометр, который медленно раскручивается, а потом выстреливает настоящей мощью. Плюс все интерьеры машин теперь смоделированы полностью. М-м-м-м... новый кожаный салон...







Издатель Sony Разработчик Insomniac Дата выхода Конец 2008

# Resistance 2 Этим иммигрантам США не обрадуются

Общепринятый метод оповестить мир о грядущей игре выпустить ролик, показать несколько скриншотов и обнародовать пресс-релиз, рассказывающий, с каким нетерпением человечество ждет нового шедевра. Безусловно,

трудно назвать общепринятым такой метод, как взлом известного геймерского блога и выкладывание туда якобы ворованных планов каждого уровня вашей сверхожидаемой

игры вместе с суперсекретным сюжетным финалом. Тем не менее, похоже, именно это случилось с Resistance 2, одним из самых ожидаемых проектов Sony.

Жаль, что сюжет был раскрыт так рано; мы вас поймем, если вы захотите перелистнуть страницу и избежать спойлеров...

Вы все еще здесь? Ну разумеется. Хорошо же: если верить попавшей в Сеть информации, главным героем сиквела снова станет Натан Хейл, а действие игры развернется в основном в США. В общем, это было ясно из финала первой части. Но дальше все становится интереснее. Планы уровней показывают, что по пути в США будет остановка в Исландии, дальше мы проследуем в Сан-Франциско, Чикаго и Луизиану, после чего переместимся в Мексику, где случится мощная битва, в результате которой откроется некий пространственный портал и произойдет... [Не будет вам спойлера, не надейтесь!7.

Стоит ли всему этому верить?

Возможно. Хотя Sony официально еще не подтвердила даже существования Resistance 2, go нас уже goшли слухи, что одна из локаций, выложенных неведомым хакером, точно появится в игре. И если информация про мультиплеер верна, то появится система уровней с очками опыта (видимо, похожая на таковую в Call of Duty 4). В чем мы уверены, основываясь на уровне работы с текстурами, который Insomniac продемонстрировал в Ratchet & Clank, - так это в том, что выглядеть все будет прекрасно. Ну настолько, насколько могут быть прекрасными саблезубые зловещие мутанты.

Что касается даты выхода, то Sony захочет избежать столкновения с Killzone 2. Мы думаем, что одна из игр появится в сентябре, а вторая заполнит слот в ноябре. Мы все узнаем больше, когда подкаст Insomniac Full Moon (tinyurl.com/285rwr) восстановится после восторта от выхода Ratchet & Clank. До тех пор гадайте по звездам.





# Что нового в Либерти-Сити?

Многое изменилось со времени нашего последнего визита в псевдо-Нью-Йорк



Поймайте машину, и вы сможете расслабиться на заднем сиденье, наблюдая, как камера показывает ваше путешествие в киношном формате. Нетерпеливые могут заплатить побольше, чтобы поторопить шофера или просто переместиться на место мгно



**БЫТЬ В Курсе** Телефон Нико позволяет ему узнавать о миссиях посредством звонков или сообщений Он может звонить знакомым в тех местах, где находится в данный момент, чтобы узнать нет ли работенки. Телефон также используется для организации мультиплеерных игр на



В современном Либерти-Сити вам не удастся просто зайти в магазин, кинуть деньги на прилавок и получить новый пулемет. Вместо этого Нико должен звонить знакомым подпольным торговцам оружием - напри Маленькому Якобу, чтобы тот продал АК-47 из багажника



Впервые вы сможете летать над Либерти-Сити (если не брать в расчет чит в Liberty City Stories). Садиться можно где угодно, включая крыши. Сам город значительно более плотно застроен и детализирован, чем когда-либо ранее.



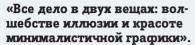
## Реплика разработчика

«Я был потрясен, как будто меня ударили молотком, и мне было ясно, что эта идея не придет в голову больше никому в игровой индустрии. В то же время меня смушала простота графики - я не был уверен, что игроки, привыкшие к фотореалистичным пейзажам, примут этот стиль. Впрочем, судя по тем отзывам, которые мы уже получили, это не станет проблемой. Echochrome откроет дверь в мир совершенно нового поколения игр»

Татсуя Сузуки, директор Echochrome

# **Echochrome**

## Потерянные в пространстве



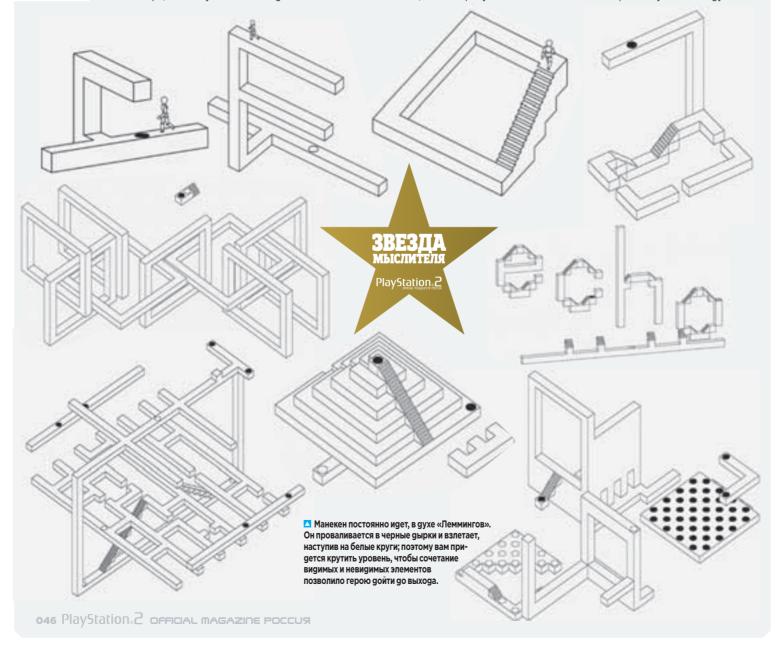
Понятно, что такое не скажут о своем проекте разработчики Saints Row 2; но именно так отозвался об Echochrome Татсуя Сузуки, директор проекта, когда мы попросили его объяснить, чего же там такого особенного. Игра, которая выйдет на PS3 и PSP, превращает систему Object Locative Environment Coordinate, созданную Юном Фуджики (подробнее см. на tinyurl.com/32cp4c), в набор головоломок. Ваша задача – провести манекен по пространству оптических иллюзий в духе М. С. Эшера, используя аналоговый джойс-

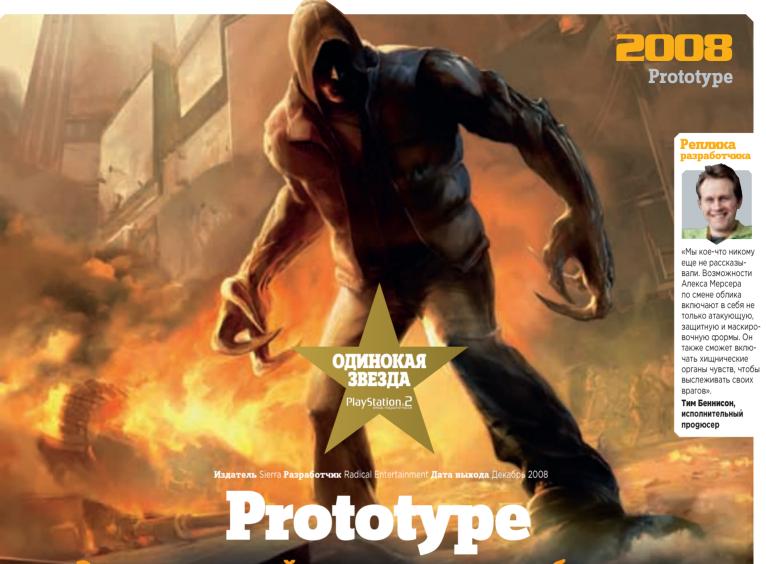
тик для вращения камеры: таким образом вы изменяете геометрию уровня и помогаете маленькому, постоянно двигающемуся человечку проникнуть в ранее недоступные места. Это что-то вроде Portal, только для курящей трубки артхаусной тусовки.

### Чем меньше, тем лучше

«Самое сложное - превратить искусство в игру, не потеряв в процессе прелести минимализма, - объясняет Сузуки. - Если бы в игре имелся только элемент неожиданности, который есть в этом направлении искусства, то пользователю она быстро приелась бы. Нам надо было привнести что-то свое, чтобы игроку было

интересно продолжать исследовать оптические иллюзии. Мы проанализировали саму «неожиданность» и создали систему, которая позволяет испытывать ее все время». Сузуки также рассказал, что команда потратила немало сил на музыкальное сопровождение, представленное в трейлере элегантной классикой. Но главным фактором в создании бума вокруг Echochrome будет, скорее всего, простой редактор уровней, который позволит игрокам создавать собственные иллюзии и делиться ими с друзьями через Интернет. - подобные возможности, похоже. станут одной из главных тенденций мира консольных игр в наступившем году.





# Этого парня действительно стоит бояться...

В большинстве игр, где действие происходит в открытом мире, прохожие вздыхают с облегчением, когда появляются представители закона и ваш персонаж вынужден делать ноги. Страдающий амнезией антигерой Prototype Алекс Мерсер, может, и выглядит как модный паркурщик, но передвигается он как монстр. И это не случайно: во-первых, Алекс недавно сбежал из-под стражи, а до того над ним проводили неописуемые эксперименты,

наделившие его способностями оборотня; во-вторых, разработчик (Radical) в прошлом занимался такой игрой, как Hulk: Ultimate Destruction. Korga Алекс движется по Нью-Йорку, толпа в ужасе разбегается, а машины превращаются в батуты. Тем временем аналогично мутировавшие жители города, известные как Зараженные, а также армия пытаются уничтожить Алекса и друг друга. Такой вот «любовный» треугольник.

Но эта игра - не безостановочное насилие. Алекс может принимать облик своих жертв - например, выдавая себя за армейского генерала, дабы вызвать воздушную подмогу. Мутировавшие шипастые руки Алекса вполне подходят для некоторых драк, но еще он получит в распоряжение снайперские винтовки, гранатометы и всякую военную технику. И если вам не хватает тех разрушений, что вы учиняете самостоятельно, можете пройти всю одиночную кампанию в онлайне вместе с приятелем, который будет изображать клона Алекса, играющего в сюжете свою ключевую роль.

## По городу разгуливает монстр, и это... вы

Главное в Prototype - супервозможности. Вот лучшие...



**ПОВКОСТЬ**Алекс может прыгать, как мутировавший паркурщик. Он не только без труда перемахивает через машины; он также в силах забраться на здание, как Человек-Паук.



**Воровство тел**Будучи продуктом жутких экспериментов, Алекс способен высасывать ДНК из своих жертв, чтобы принимать их вид. В таком облике можно незаметно пробраться в охраняемые места



**Угон вертолета** Суперловкость позволяет запрыгивать с земли на вертолеты, выкидывать пилотов и отправлять боевые машины



Способности мутанта позволяют Алексу превращать руки в клинки, а кожу - в броню. А еще он умеет





атмосферы, так и из-за погоды. Молнии, свер-

кающие тут постоянно, приручены хелгастами

и превращены в оружие. Так что не забудьте

ботинки на резиновой подошве.

ком сложно убить».

Когда мы играли в Killzone 2 осенью 2007-го,

то обратили внимание на высочайшее качес-

тво графики (как и в случае с Uncharted,

предположение: едва ли.

единственные обитатели этой планеты». Он

гие» жители Хелгана дружественными. Наше

отказался даже намекнуть, будут ли «дру-



Все они - плоды воображения, но это не мешает нам восхищаться этими крошками, каждая из которых хороша по-своему







# новый журнал

Эта безумная игра собирается украсть корону у LocoRoco

## PREVIEW:

Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts Ultimate Board Game Collection Blokus Portable: Steambot

MX vs ATV: Untamed The Fast & The Furious: Tokyo Drift Super HIND Fading Shadows FlatOut: Head On

Aliens vs Predator: Requiem Sims 2 Castaway The Simpsons Game Medal of Honor: Heroes 2 WWE Smackdown vs Raw 2008 SOCOM: Tactical Strike Tiger Woods PGA Tour 08 Juiced 2: Hot Import Nights Sega Rally Brunswick Pro Bowling Thrillville: Off the Rails

Naruto: Ultimate Ninja Heroes Guilty Gear Judgement Disgaea: Afternoon of Darkness Warriors Of The Lost Empire Beowulf и другие!

PSP THE OFFICIAL GUIDE BOOK POCCUS MOXXHO TIPUOEPECTU B MAT A3NHAX:

















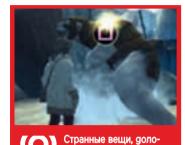








## РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



жу я вам, творятся в

мире приставочных игр. Новую серию легендарной NFS наши авторы оценили ниже, чем основанную на мультфильме полудетскую гоночку Cars Mater-National. Очередной скейтбординг под не менее легендарным бренgom Tony Hawk - тоже, мягко говоря, не соонтан. И даже столь ожи-

gaeмaя The Golden Compass - ни

рыба ни мясо. Зато вот отвязная японская RPG для PS2 оказалась на этот раз лучшей игрой номера! Помнится, лет 12-15 назад на РС происходило то же самое: ролевые игры и стратегии стали отвоевывать место под солнцем у гонок и шутеров. Может, это - признак зрелости и развитости игровой платформы? Что же, мы будем только рады такому повороту событий. Не все же гоняться да стреляться





096

097

ПЛЮС

096

096

076

090

084

плюс

## **CARS MATER-NATIONAL**

054

Мультяшная гонка - легковесная, но веселая и обаятельная

## THE GOLDEN COMPASS

Красочная игра по фильму, снятому по книге... и этим все сказано

TONY HAWK'S PROVING GROUND

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 AVATAR: THE BURNING FARTH **NEED FOR SPEED PROSTREET** 

**BUZZ! JUNIOR: MONSTER RUMBLE CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER** 

**ALVIN AND THE CHIPMUNKS** 

КОРОТКО О НОВЫХ ЯПОНСКИХ ИГРАХ

## **SOCOM: TACTICAL STRIKE**

Шутер с элементами менеджмента оказывается, это очень захватывает!

## **DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS**

Успешное возрождение одной из лучших японских RPG

## THRILLVILLE: OFF THE RAILS **JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS**

## **UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE**

Лихое и красочное приключение в стиле великого Индианы Джонса

## **BURNOUT PARADISE**

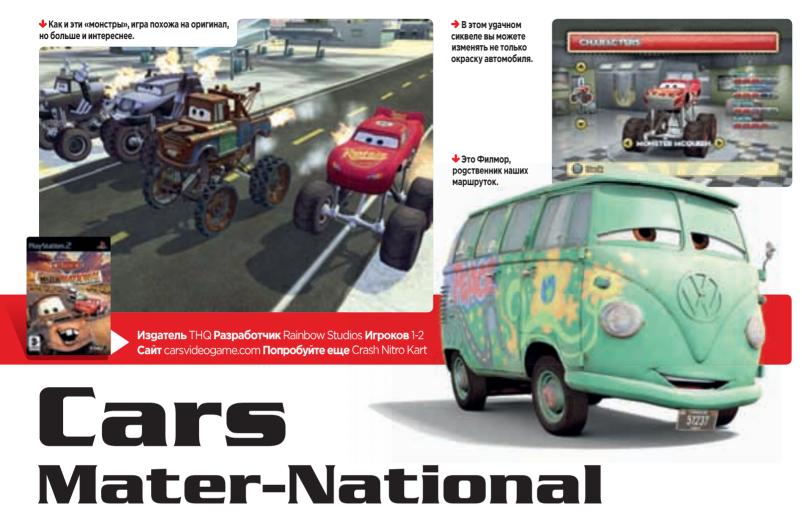
Совершенно свободный, отвязный рейсер в полностью интерактивном мире

## **КОМПЛЕКТ ORANGE BOX**

Half-Life 2, Team Fortress 2 и Portal в одной коробке

082 **TIMESHIFT** 





## Disney Pixar врубил верхнюю передачу

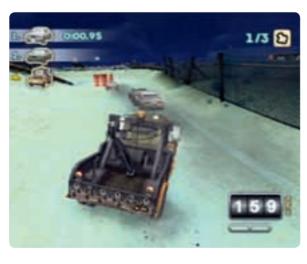
Если бы полгода назад вы сказали бы нам, что мы поставим детской гонке, основанной на мультфильме, оценку выше, чем очередному отпрыску сериала Need For Speed, мы бы очень удивились и даже усомнились в вашей адекватности.

Но как видите, это произошло. Cars Mater-National получает более высокий рейтинг – потому, что она лучше NFS ProStreet. Как такое допустил Господь Бог? Во-первых, с ProStreet вышла большая неувязка, после которой этому могучему бренду будет так же тяжело оправиться, как после Need For Speed 2 много лет назад. В чем дело,



вы узнаете из соответствующей статьи

А во-вторых, Cars Mater-National – не просто еще одна глупая детская гонка. У нее есть харизма. Всем, кто видел мультфильм, обязательно понравится большинство героев (именно героев, а не просто автомобилей) игры. Да и те, кто не смотрел «Тачки», тоже, скорее всего, влюбятся в этот яркий и очень добрый мир.



### международ Приглашены

◆ В подобных гонках

оппоненты намного

быстрее вас.

Завязка проста. В честь строительства арены для тренировок и соревнований имени «Молнии» МакКуина небольшой грузовик-пикап Матер организовал международный гоночный срестиваль. Приглашены автомобили со всех концов земного шара. То есть обгонять придется и немецких монстров, стилизованных под Audi, и резких итальянцев, и американские мускул-кары, и многих других живых железных коней.

Лучшие машины

Конечно же их позволено выбирать. Правда, только если вы играете с другом. Что до основного сюжетного режима, то в нем выбор ограничен героями мультфильма. Впечатляет, что Mater-National включает более 130 различных состязаний, поэтому приготовьтесь к тому, что Cars заберет у вас много времени. Перед тем как вставить диск в PS2, убедитесь, что все дела на неделю вперед сделаны.

Геймплей прост, но увлекателен и не лишен глубины. Ближе к концу вас ждут по-настоящему трудные испытания. К сожалению, не все «уровни» одинаково интересны. Некоторые настолько



ЧТО ПОЛУЧАЕМ?

В Cars Mater-National есть...

Как и в любой хорошей игре, здесь вы свободны сами выбирать соревнования себе по душе.

Думаете, что жечь сцепление и прыгать на автомобили занятие только для гангстеров?

Здесь множество различных видов гонок, но больше всего нам

Это не так.





ужасны, что вполне могут остановить ваше продвижение по игре. миру в свое

Между гонками позволяется покататься по городку, посмотреть на достопримечательности из мультяшного оригинала (включая Radiator Springs и Ornament Valley). В них можно найти различные секреты, вроде новой краски, дополнительных очков и деталей. Затем все эти примочки нацепят на вашу машинку в автомобильном магазине.

Между гонками можно покататься по удовольствие



## понравилось «догнать противника, пока он не доехал до дома». Когда вы изменяете облик своего любимца, другие автомобили на дороге комментируют ваш новый внешний вид

## Легкий тюнинг

Конечно, речь не идет о возможностях тюнинга на уровне Need For Speed. Но в любом случае это лучше, чем ничего. Особенно нам понравилась такая фича: когда вы изменяете облик своего любимца, другие автомобили на дороге комментируют ваш новый внешний вид.

Как вы уже наверняка догадались, Cars Mater-National слишком легковесна для фанатов серьезных гонок. Но если вам понравился одноимен-



ный мультфильм или же вы новичок в жанре, то обязательно обратите внима-





- Выглядит и играется отлично
- Огромное количество контента
- Слишком просто для хардкорных игроков
- Иногаа разочаровывает

Как гонка, Cars очень хорошая игра - простая, веселая, продолжительная. Как игра по кинолицензии гак и вовсе великолепная.

## **OPS2 ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ Кому Cars Mater-National**

подойдет, а кому не очень? Людям без прав

- Фанатам мультфильмаТем, кто ищет подарок своему чаду
- 🗶 Любителям Gran Turismo



# Tony Hawk's Proving Ground

## Не все, чего касается Тони Хоук, превращается в золото

Когда легендарный скейтбордист Тони Хоук погибнет, свернув себе шею, Вельзевул сразу же заставит его пару веков выполнять самые сложные трюки из всех игр, в названии которых было его имя. И мы уверены, что большинство из них будет именно из Proving Ground.

За 8 лет Тони умудрился стать звездой 11 игр. Это много. Когда-то первая Топу Наwk легла в основу целого нового жанра. С каждой новой игрой, в которой было имя этого культового персонажа, данный жанр развивался. Никакой другой бренд даже близко не мог подобраться к уровню качества «великолепного Тони». Но как всегда бывает в жизни, каждый чемпион рано или поздно проигрывает. Сейчас это случилось с Топу Hawk'ом (не с человеком, а с видеоигрой).

Proving Ground – не первая игра серии, которая одновременно выходит на консолях как нового, так и прошлого поколения. Вспомним ту же Project 8. Но она первая, которую постигло страшное проклятие «двух разработчиков». Короче говоря, PS3 полу-

чила отличную игру, в то время как PS2 достался мусор (смотрите врезку «Чего-то тут не хватает»).

## Классовая война

В версии для PS2 основным нововведением является появление трех классов (стилей) скейтбордистов – хотя ваш герой может изучить сразу все умения, став этаким универсальным солдатом.

## PROVING GROUND ПОСТИГЛО СТРАШНОЕ ПРОКЛЯТИЕ «ДВУХ РАЗРАБОТЧИКОВ»

Rigger - мрачный тип, предпочитающий экстравагантно одеваться. Его способности позволяют ему в любое время зайти в ужасающе неудобный редактор уровней и слегка настроить обстановку (но на многое не рассчитывайте) под собственные нужды. Помимо этого, он умеет покидать доску и расхаживать по уровню на своих двоих.

В классе Hardcore встречаются личности, которым на закон плевать, поэтому коробка с игрой предупреждает: «Содержит сцены антисоциального

→ Скейтеру можно придать какой угодно внешний вид и одеть его по своему вкусу.

поведения». У них самые полезные и бесполезные умения в игре: Aggro Kick и Body Check соответственно. Aggro Kick gaet скейтеру дополнительное ускорение, а Body Check предназначен для подбрасывания пешеходов в воздух.

Персонаж из породы Career жаждет лишь славы и пытается кататься как можно зрелищнее, чтобы хорошо смотреться на экранах телевизоров. Он умеет входить в режимы Nail The Trick и Nail The Grab (вы могли оценить их в Project 8). Быстро нажав вниз обе аналоговые рукоятки, вы включите состояние slow-то, позволяющее выполнять





→ Смотрите, это Хофф? Ась? Как же это, ведь здесь должен был быть Арто Саари?

невообразимые трюки.

Важно, что оба режима имеют свою собственную физическую модель. Порой для успешного продвижения вперед будет просто необходимо войти в один из них - например, чтобы перепрыгнуть через слишком большое пространство. У каждого класса своя сюжетная линия и свои миссии, но пройти игру лучше за всех.

### Ежедневная рутина

Однако не все уровни интересны. И вы знаете, чего ждать от каждого следующего задания. Все четко структурировано. Кто-то просто выполняет трюки, а кому-то приходится решать головоломки (Rigger - специалист в этом деле). Скучно и слишком предсказуемо. На фоне прошлых, задорных



..А в PS3-версии это есть



## PEЖИМ NAIL THE MANUAL

Впрочем, мы не печалимся. Выполнен этот режим из рук вон плохо. Лучше



## **НЕТ ЗАГРУЗОК**

Три города в PS3-версии - большие, полноценные уровни, путешествовать по которым можно без загрузок. куда вы входите через меню.



## ТРАВМЫ В РЕАЛЬНОМ

На PS3 скейтеры царапаются, получают синяки, травмы. Что до PS2-версии то здесь с ними ничего не происходит. частей Proving Ground кажется седовласым стариком.

(Firto Saari) I'm doing a huge new

С другой стороны, здесь есть «классический режим». В него можно войти, найдя пищащий аркадный автомат (они имеются на каждом уровне). С его помощью можно вернуться в прошлое и с головой окунуться во множество заданий, выполнить которые надо за короткий промежуток времени.



Proving Ground кишит багами. Провалившийся в пейзаж или застрявший в стене скейтер - вполне нормальное для



Классу Rigger порой приходится заниматься сбором различных предметов.

# Скейтборді

В 90-х годах Корпус морской пехоты США проводил учения, во время которых бойцы на самых обычных скейтах катались внутри зданий в поисках снайперов. Практиковали ли они это в реальных боевых операциях, история умалчивает.

этой игры явление. Вдобавок, как уже было сказано, это самая недружелюбная и сложная серия Tony Hawk'a. Даже изучив все умения, вы все равно не сможете с легкостью выполнять поставленные задачи. Да что говорить, если просто держать равновесие здесь невероятно трудно.

Нет, по сути Proving Ground хорошая игра, полная интересных нововведений и идей. Но это - по сути. А в реальности хорошая игра по-прежнему Project 8. Непродуманная система классов и ужасный дизайн уровней, помноженные на кучу программных ошибок (и это в консольнойто игре!), делают свое дело - заставляют нас поставить последней (наверное) игре от Tony Hawk'a для PS2 столь низкую оценку.

## PlayStation 2

## **ЕРДИКТ**

- **9** Это Тони Хоук
- С классами беда
- С уровнями беда
- Со сложностью тоже беда

Серая, сложная, полная багов, худшая игра в серии. Но даже в таком ви<mark>де она луч</mark>ше Downhill Jam.





## Песни, пляски, но больше ничего выдающегося

В каждом из нас есть внутренний танцор, и у каждого из них свой танец - от отцовского «Пива за футболом» до номера младшего брата «Как вы меня все достали». Так почему бы не выпустить его на волю, не запустить эту игру и не потанцевать с друзьями буги? Что ж, приготовьтесь к сюрпризам: Boogie - это ритмэкшен, не похожий ни на один другой.

Здесь нет никаких символов, за которыми надо следить, никаких движущихся стрелок: вы можете делать все что угодно, пока попадаете в ритм.

Единственный момент, когда появляются подсказки, - при нажатии **(1)** для

запуска комбо-режима «Встань в позу», где нужно использовать оба аналоговых джойстика для попадания по целям. У каждого из пяти танцоров в игре ИЗ ЧЕГО ЭТО СДЕЛАНО?



есть три стиля танца (управляемых кнопками  $\bigcirc \otimes$  и  $\bigcirc$  ), авижения которых вы объединяете крестовиной. Чем больше движений подряд сможете сделать, тем более сложным становится танец.

Долго не попадаете в ритм - ваш персонаж грустнеет на глазах. Делаете все правильно - и яркая графика в сочетании с задорным юмором обязательно вызовут у вас улыбку.

### Но вот что-то не так...

На словах, конечно, все выглядит очень здорово. Но есть и ряд недостатков. Часто персонаж не может закончить движение, пока вы не нажмете кнопку в такт ритму, а это полностью разрушает всю зрелищность танца. Впрочем, шкала «Boogie Bar», заполняемая вами для выполнения комбинаций, находится в



## ДОЛГО НЕ ПОПАДАЕТЕ В РИТМ - И ВАШ ПЕРСОНАЖ ГРУСТНЕЕТ НА ГЛАЗАХ

правой части экрана; поэтому, наблюдая за ней, вы половину времени вообще не видите того, что делает танцор.

Вторая проблема — в том, что (если только вы не обладаете чувством ритма, как у глухого тетерева) игра будет для вас слишком легкой. Просто жмите кнопки - и получите гору очков, вне зависимости от того, похожи ли движения персонажа хоть на какой-нибудь танец.

И третья беда - после завершения режима

Бубба мечтает танцевать в Pussycat Dolls.







истории (пять танцев для каждого персонажа) игру можно считать законченной. Конечно, в ней есть скрытые композиции и танцплощадки, но после этого диск будет пылиться на полке – за исключением тех случаев, когда у вас собираются товарищи.

## И вот я делаю телефонный звонок

Как и положено настоящей мультизадачной игре для вечеринок, в Boogie есть опция «Караоке», приносящая



К сожалению, караоке, способное в теории добавить веселья, работает из рук вон плохо. Попадать в ноты совершенно необязательно, как работает ритм - непонятно, а правильные вы поете слова или нет - все равно. Впрочем, несмотря на все вышесказанное, Boogie - не такая уж плохая игра. Подборка песен - от ABC группы Jackson Five go Fergalicious Ферджи и Kung Fu Fighting Карла Дугласа - заставит ваши ноги пританцовывать, голову - качаться в такт, а печаль

- исчезнуть без следа. Пусть игровая механика несовершенна. Пусть игра кончается чересчур быстро. Пусть караоке практически бесполезно и работает странно. Но зато в Воодіе есть то, о чем забывают многие игры: веселье. Да, веселье. Возможно, эту игру стоит взять напрокат или купить на распродаже, а уж любители шутеров точно ее не оценят; но если вы любите посмеяться - вам стоит взглянуть на нее. ■





## review<sub>P52</sub>

## Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3



← Вся история излагается в субтитрах.



Специальные удары - фейерверк спецэффектов, как визуальных, так и звуковых.
 Как визуальных, так и звуковых.

Издатель Atari Разработчик Namco-Bandai Игроков 1-2 Сайт dragonballz.com Еще немного японских драк Naruto Ultimate Ninja 2

# 

## Разъяснение сюжета в подарок!

X N

Хотя перед нами уже пятая игра гигантской вселенной Dragon Ball для PS2, мы до сих пор не могли понять, что

там все-таки происходит. Мы знаем, что местные персонажи обожают причинять друг другу физическую боль, предпочитают чудовищные прически и... собственно, все. По-крайней мере, так было до недавнего момента. В Budokai Tenkaichi 3 наконец-то хоть что-то разъясняется: кто, зачем и почему больно бьет друг друга ногами и руками под назойливый саундтрек. А вам это интересно?

По сути это такой же beat-'em-up для харкдорных игроков, каким всегда



← На выбор предлагается более 150

были игры этой серии. Выбрав приглянувшегося героя из более чем 150 невероятно красиво нарисованных бойцов, вы должны избивать врагов на земле, в воде и в воздухе. Миры (арены) по-прежнему полностью трехмерны и велики размером.

этот срайтинг красивым и веселым

Но теперь здесь есть диалоги, много диалогов. Периодически во время битв в сюжетном режиме вас просят нажать вниз правую аналоговую рукоятку, чтобы поставить игру на паузу и выслушать историю, относящуюся к участникам сражения.

### Сюжетная вечеринка

И это отличная идея. Вы ведь рады выяснить, почему сражаетесь со страшными андроидами или по какой причине Гохан вдруг разучивает атаку Супер-Камехамеха во время драки со злобным Сэллом. Конечно, мы бы предпочли, чтобы все это было оформлено как анимационные вставки, а не в виде субтитров и диалогов. Впрочем, рады и тому, что имеем.

DBZ: BT3 полна нововведений, включая режимы Mission 100 (тут вы должны

выполнять различные задания, вроде «победить за ограниченное количество времени») и Disc Fusion, благодаря которому можно открыть дополнительный контент, вставив в PS2 диск с предыдущими частями DBZ: BT.

Короче говоря, для фанатов DBZ - это самая лучшая консольная игра. Для всех остальных - просто весьма технологичный, красивый и масштабный файтинг.



- Присутствует сюжет
- Множество драк
- Достаточно просто
- **⊙** Все еще «не для всех»

Игра выглядит отлично, доставляет очень много удовольствия и включает множество режимов. Но слишком однообразна.





# Avatar: The Burning Earth

## Лысый парень вернулся и привел новых друзей. Хватит ли этого?

Вам вполне может не нравиться одноименный американский сериал, выполненный в стилистике японского

аниме. Разубеждать вас мы не станем. Плюрализм мнений - это прекрасно. Но нам (да, всей редакции скопом) красочные приключения лысого героя сразу же пришлись по душе. Причем в нашем хит-параде мультипликационных сериалов «Аватар» расположился значительно выше нелепых и запутанных (опять же, на наш вкус) «Наруто» и Dragon Ball Z. Сериал поделен на «главы» (собственно серии) и «книги» (сезоны). The Burning Earth - вторая игра по его мотивам повествует, соответственно, о событиях. происходящих во второй «книге». Сразу оговоримся: перед нами нечто, больше

ОЛОТО АА **Эксклюзивный** костюм Аватара Купить такой можно в фирменном сетевом магазине Nickelodeon всего за 40 долларов. В комплект входит имитация лысой головы Аватара, накладки на ботинки, винил для головы, накидка и две татуировки.

похожее на дополнение, чем на полноценный сиквел. Видимо, разработчики очень торопились, чтобы успеть выпустить игру перед Рождеством.

## **ЭЛЕМЕНТарно**

Если свести всю ветвистую сюжетную линию «Аватара» к минимуму, то останется следующее: история молодых магов, способных манипулировать четырьмя основными стихийными элементами. Проблема Avatar: The Burning Earth в том, что отобразить в ней все многообразие возможностей персонажей не удалось. Набор движений каждого героя, будь то слепая девочка Тоф (маг Земли) или летающий лемур Момо, одинаков. В нашем распоряжении комбо (строго для ближнего боя), атака элементом (если враг далеко) и специальный мощный удар. Все это поддается апгрейду, для чего используются выпадающие из врагов сферы. Но прибавка к мощи невелика. Фанаты сериала будут в восторге от





Атаки основаны на магии четырех стихий (Boga, Земля, Огонь, Возаух).

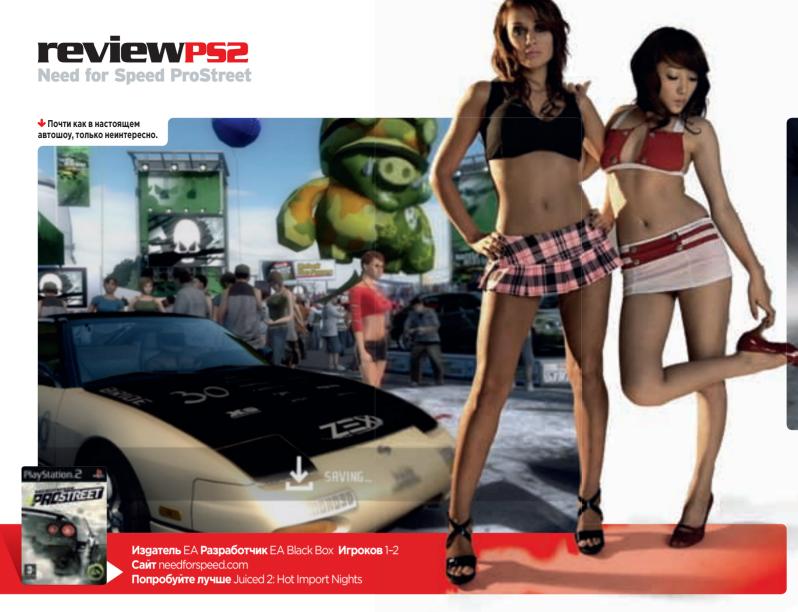
возможности поиграть с Огненной магией. Благо теперь это можно делать за одного из самых любимых зрителями персонажей - принца Зуко. Другим новшеством стали схватки в воздухе - вы летаете на бизоне Аппа. Мы бы хотели сказать, что эти вставки вносят разнообразие и выполнены в лучших традициях жанра «рельсовых» аркад... Но это не так. Аппа плохо слушается команд, и прохождение каждого такого уровня превращается в пытку. Впрочем, если вы являетесь преданным поклонником сериала и мечтаете погрузиться в любимый сказочный мир, тот факт, что Avatar: The Burning Earth по сути является очень средненькой игрой, вряд ли сможет вас остановить.

## PlayStation 2 **ЕРДИКТ**

- Строго следует первоисточнику
- Простой игровой процесс
- Синхронизация губ с речью никуда не годится
- Слишком долгие загрузки

Несколько бездумная аркадная поделка, предназначенная для фанатов «Аватара». Остальным лучше не обращать на нее внимания.





# Need for Speed ProStreet

## В пролете мимо всего, чему обязана своей репутацией



Геймеры получат совершенно разные впечатления от Need For Speed ProStreet. Первое – и,

наверное, основное - шок: что случилось с серией?

В ProStreet вообще нет полицейских машин, гражданского трафика, городских улиц в неоновом свете и броских шикарных тачек - нет, по сути, главного, что сделало игры Need For Speed такими популярными. Многие игроки придут к выводу: NFS, съехавшая с улиц нелегального стритрейсинга в мир законности, кастрировала сама себя.



← Дрифтинг портят перипетии управления. Но будут и те, кто решит, что NFS ProStreet просто пытается идти в ногу со временем.

Незаконные гонки - вымирающий вид. Нравится нам это или нет, будущее за организованными мероприятиями, где в почете не дразниловка копов, а демонстрация мастерства в разных дисциплинах.

# ЗДЕСЬ НЕТ ПОЛИЦЕЙСКИХ МАШИН, ТРАФИКА И НЕОНОВЫХ ГОРОДОВ

## Сердитые моторы

Судя по последним тенденциям в автомобильном бизнесе, прежний акцент на непомерном стайлинге уступает место потребности в мощных и функциональных машинах. Поэтому все популярнее становятся мероприятия, на которых владельцы хвастаются «разгоном» своих авто.

Если вы посещали одно из таких шоу, то наверняка поймете, что ProStreet вос-



создает их очень реалистично, поощряя вас за послушный, исполнительный автомобиль, за умение мастерски показать его в условиях соревнования.

Если вы питаете любовь к настоящим гонкам такого рода, то эта любовь придаст вам терпимости к этой игре... которой недостанет другим игрокам.

Но как бы вы ни отнеслись к ProStreet, игра эта бракованная в самой своей сути. Вдохновленная шоу, организуемыми на старых аэродромах или безжизненных дорогах пустыни, она оказалась неисправимо занудной. Вместо того чтобы покататься по детализованному, атмосферному мегаполису, мы вынуждены торчать на авто-





→ Драг-рейсинг ничего, но главное тут - лошадиные СИПЫ CHASE PIAA Управляемые заносы так здорово смотрелись в NFS Underground 2 и NFS Carbon, что здесь все

стоянке и вихлять вокруг конусов.

Да, новый курс выбран с учетом реальной моды, но нет у него той увлекательности, что должна быть у каждой NFS. Зачем лишать игру экспромта и чувства опасности, если NFS они удавались лучше, чем любой другой серии?

В кольцевых гонках все становится еще хуже из-за жесткого, упертого управления с хронической недоповорачиваемостью - а также из-за дрифтинга, который волшебным образом обламывается, потому что машина едет не туда, куда вы ее ведете.



### Не в ту степь

это выглядит особенно нелепо.

Нельзя утверждать, будто ProStreet coвсем непригодна для игры. Здесь есть увлекательные драги и обширный, пусть местами скучноватый, режим карьеры.

К тому же благодаря замечательной возможности держать несколько разных автомобилей одновременно - каждый под конкретное состязание - вы используете все богатство авторынка и зани-

## ПОЕДИНОК

Незаконные уличные гонки против легальных организованных мероприятий - что веселее?



## ГОНКА

Дурачить копов маньяческой ездой по городским дорогам мимо старушек, ошарашенных яростным нитро.

Купить билет на гонку и свалить в 17:00, когда приходит время сдувать рекламные

Часами потеть над кастомлами и воздухозаборниками, чтобы машина была пафосной и яркой.

Спустить все деньги под капот и как можно лучше подготовить автомобиль к конкретному соревнованию.

### **CXBATKA**

МОДДИНГ

Гонять по большакам, когда на кону железный конь; гонять в городах, когда на хвосте копы, а вокруг – цивилы. Разогреть шины перед кругом, показать официальное время, промчаться по раз-

меченным трассам на пустых аэродромах.

В этой игре можно делать то, чего мы никогда не сделаем в жизни, - поэтому она великолепна.

Все слишком серьезно и скучно, чтобы нравиться. - жаль, нет было<u>го</u>

драйва.

маетесь профильным разгоном машин. которого не хватало предыдущим NFS.

Тем не менее вывод такой: если вам нужна еще одна Carbon или Most Wanted, вы разочаруетесь. Похвалим ЕА за попытку сделать игру реалистичной и смелую ориентацию на новую модную аудиторию - но остальные помрут от скуки. ■

**♦**Чтобы отжечь резину на старте арага, жмите на кнопки вовремя.

# PlayStation<sub>2</sub>

- Понравится сранатам автошоу
- Трудное управление
- Плохой фифтинг
- **©** Скучные трассы

Незаконный стритрейсинг - штука веселая. Автотесты на взлетнопосадочной полосе - не очень





# The Golden Compass

## Он и вправду золотой, да вот только сделан на коленке

Когда имеешь дело с игрой по фильму, ждешь, что она будет следовать первоисточнику. Или, в нашем случае, хотя бы книге, по которой, в свою очередь, было снято кино. Но разработчики The Golden Compass пошли своим путем. Пересечений и с фильмом, и с книгой очень и очень немного.

Конечно, герои те же, а люди, посмотревшие «Золотой Компас» в кинотеатре, узнают некоторые локации. Но в основном перед нами форменная отсебятина. С оригинальным брендом The Golden Compass связывает немногое. Ладно бы еще, если то, что позволили себе внести в игру сотрудники Shiny,



было бы высокого качества. Но к сожалению, большая часть контента разочаровывает. В прошлом мы уже встречались с проектами, основанными на фильмах и далеко отступившими от повествовательной канвы своих родителей. Вспоминаем блестящую Lord of the Rings от EA. Однако The Golden

## ЧТО-ТО МЫ НЕ ПРИПОМНИМ. ЧТОБЫ БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ ЙОРЕК СРАЖАЛСЯ С ТАНКОМ

Compass отнеслась к своему «предку» с куда меньшим уважением.

Скажем сразу, фанаты фильма будут слегка ошарашены многими сценами игры. А что касается истинных почитателей книги, то они просто ужас-



🛧 Играя за Йорека, придется убивать самых пазных животных



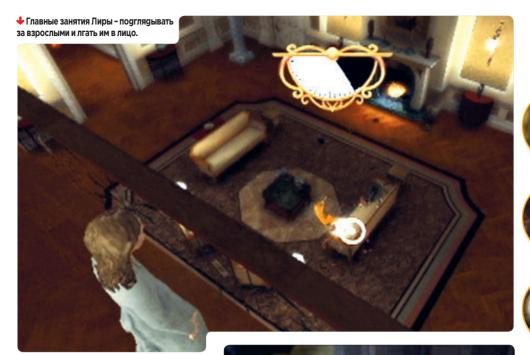
нутся тому, что сотворила с их любимым миром Shiny. Особенно «впечатляют» последние уровни. Что-то мы не припомним, чтобы белый медведь Йорек сражался с танком (да, это не опечатка), а Лира Белаква убирала на борту цыганского корабля, уж извините, испражнения чаек.

## Сказочный сюжет

К счастью для тех, кто смотрел фильм или читал книгу, сюжетную канву как таковую оставили нетронутой. Но вот новичкам в мире «Золотого Компаса» разобраться будет нелегко - или даже невозможно. Почему-то действие игры начинается с конца - Лира верхом на Йореке ищет Роджера на Северном Полюсе. Дальше - хуже. Персонажей никто не представляет (знакомьтесь с ними сами); нет никакого упоминания о том, что действие разворачивается на альтернативной Земле (в параллельном мире); нет и объяснений, почему вы патрулируете снега, сидя на спине



## review<sub>P52</sub> **The Golden Compass**

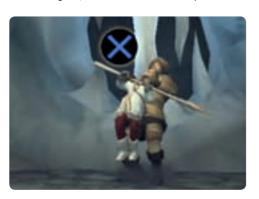




бронированного полярного медведя.

Забывают нам рассказать и о деймонах (в этом мире - нечто вроде овеществленной человеческой души). Деймон Лиры, Пантелеймон, неожиданно появляется посреди уровня только для того, чтобы прокомментировать обстановку. M-ga. После того как вы превратите несколько стай волков в кровавое месиво, вас отбросят в прошлое в истинное начало истории, где Лира, не подозревающая, какие приключения ждут ее впереди, бродит по колледжу.

Дальше вы оказываетесь в Лондоне, в обители миссис Колтер. Зачем



↑«Если я еще раз увижу, что ты воруешь мою рыбу, то устрою тебе полный рестарт».

и почему - объясняется в невнятных видеозаставках, что-либо понять из них невозможно. Сбежав от миссис Колтер, вы попадете на цыганский корабль и направитесь в Арктику. Примерно половина фильма в игре отыгрывается гдето за один час. Масштаб почти один к оаному.

Те, кто незнаком с кино или романом, будут долго гадать, кто такая миссис Колтер, почему все говорят о какой-то непонятной «организации» и что делает Джеймс Бонд (сопровождаемый говорящим леопардом) в Оксфордском университете. Разработчики не стали утруждать себя лишними объяснениями, предположив, что вы и так все уже знаете.

## Беспощадное время

Грустно, но на этом проблемы The Golden Compass не заканчиваются. С геймплеем тоже не все в порядке. По сути перед нами платформенное приключение с обилием мини-игр, призванных не



ФОРМУЛА

**ГЕРОИНЯ** Лира попадает в неприятности и принимает участие в конфликте между Добром и Злом после того, как неудач-но пошпионила за своим

дядей Азриелем.

2. ТЕМНЫЕ СИЛЫ Что такое Магистериум и чего они хотят? Зачем им нужна Лира?

Алетиометр может дать ответ на любой вопрос, но лишь немногие умеют расшифровать его ответы. Лира - оана из них.

# **4. МНОГО ШАРИКОВ**Что было бы с жан-

ром, если бы не было всяких штуковин, которые нужно собирать? Затрудняемся ответить. Но в этой игре их много.

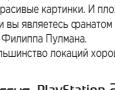


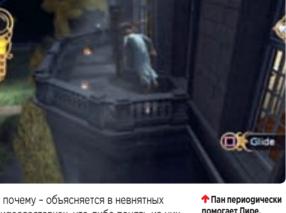
Какие секреты можно найти в комнате миссис Колтер?



дать вам заскучать. Поскольку проект рассчитан в первую очередь на детей, все предельно просто и понятно. Это хорошо, если вы ребенок, которому понравился фильм и которому нужно всего лишь размять пальцы и посмотреть на красивые картинки. И плохо, если вы являетесь сранатом трилогии Филиппа Пулмана. Большинство локаций хорошо

POCCUS PlayStation。2 065





помогает Лире.

## reviewp52

## **The Golden Compass**



↑Вы можете помочь отцу Хорамби прочесть показания алетиометра.

знакомо людям, посмотревшим фильм. Но есть и такие, которые были придуманы «эксклюзивно» для игры. В любом случае все, чем вы будете заниматься, – решать головоломки, играя за Лиру, или крушить черепа в роли медведя Йорека. И то и другое не составляет никакого труда. Уровни Лиры – микс из платформенных элементов и многочисленных бесед. Ничего особенного. Но даже это лучше, чем играть за Йорека. Связанные с ним эпизоды напомнят вам, как вы управляли Кинг-Конгом в Peter Jackson's King Kong.

Вы можете кусаться, блокировать



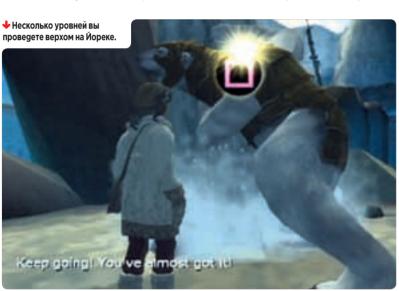
↑ Вам придется разговаривать с разными персонажами. Иногда вас ждут бонусы.

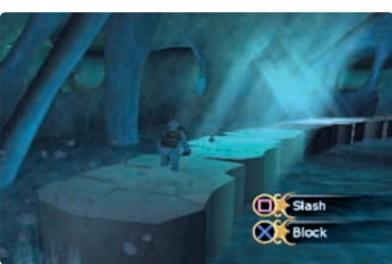
удары и выполнять броски. Но наведения на цель нет, поэтому большинство ударов приходится в воздух, а не по врагам. Управление Лирой более продуманно, а исследование мира может даже доставить вам удовольствие.



## УЖЕ К ДВАДЦАТЬ ПЯТОМУ РАЗГОВОРУ ВЫ ВОЗНЕНАВИДИТЕ БЕСКОНЕЧНУЮ БОЛТОВНЮ

Пейзажи, по которым она ходит, зачастую привязаны к фильму, а мимика и анимация главной героини очень хороши.









Она может прыгать, прятаться, использовать возможности Пана по изменению облика для прохождения некоторых отрезков уровней. Но большую часть времени вы проведете, участвуя в беседах, выполненных в виде миниигр. Поначалу кажется, что это отличная, оригинальная идея (так оно, собственно, и есть), - но всего должно быть в меру. Уже к двадцать пятому разговору вы возненавидите бесконечную болтовню.

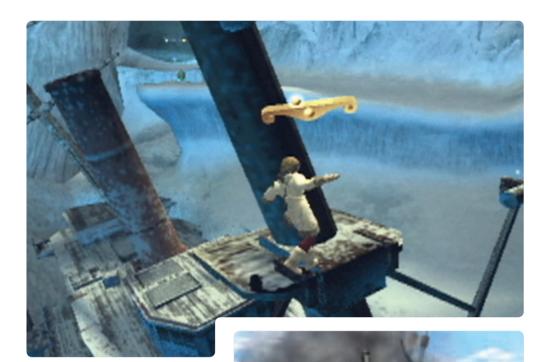
## Лира с компасом

Единственная мини-игра, объяснимая с точки зрения сюжета и вписывающаяся в мир The Golden Compass, – то самое чтение компаса-алетиометра, устройства, отвечающего на любые вопросы. По мере прохождения вам иногда будут давать возможность воспользоваться



↑ На борту цыганского корабля Лира расширит познания в географии.

# reviewP52 The Golden Compass





алетиометром. И не просто ради удовлетворения праздного интереса, а для продвижения по сюжетной линии.

Прежде всего надо правильно расположить стрелки для корректного вопроса, поэтому важно понять, что значит тот или иной символ. Как это сделать? Просто исследуя мир вокруг себя. Великолепно! Вот, к примеру, вы увидели дерево, которое можно изучить. Игра тут же подскажет три значения соответствующего символа на алетиометре. Просто и со вкусом. Когда стрелки расставлены, начинается мини-игра; в ней нужно вовремя нажимать кнопки, когда четвертая стрелка перестает двигаться. Не совсем понятно? Да, эта мини-игра действительно сложная. В отличие от всех других головоломок в The Golden Compass, данная задачка требует внимания, концентрации и размышлений. Дети (на которых рассчитана игра) вряд ли разберутся.

В целом The Golden

◆ Будет время потренироваться в карате.



Великолепные пейзажи Пейзажи практически неотличимы

от тех, что оыли в фильме. Отличная графика.

# Y I

анимация С точки зрения качества анимации и миник это – одна из самых

ОТСТОЙ

## КЛАССНО

Мини-игры

Хорошии способ внести в игровой процесс разнообразие, но в The Golden Сотразѕ их слишком много.



невыразительны. Плохое управление, и даже пропустить их нельзя.

уборка палубы Такие вот вставки очень плохо сказываются на адекватности









не хватило серьезной редактуры и тестирования. Причем во всех аспектах. Сюжетная линия скачет из одной части фильма в другую, как кузнечик по июньской траве. Геймплей то великолепен, то чудовищно ужасен. Нет, до книги (и даже до фильма) этому произведению далеко.



# PlayStation 2 BEPUKT

- Великолепные голоса и анимация, неплохая графика
- Интересные идеи в геймплее
- Чудовищно-непонятный сюжет
- Местами ужасный геймплей

Не катастрофа, но игру явно недоработали. Множество проблем и нестыковок с первоисточником.

6

OFFICIAL MAGAZINE POCCUS PlayStation 2 067







## Подарок для маленьких монстров вашей семьи

Весело быть монстром. Распорядок дня среднестатистического чудовища, если ориентироваться на Виzz! Junior: Monster Rumble, выглядит так: он (она, оно?) встает, смеется, 
ложится спать. Впрочем, есть и коекакие более сложные занятия. Например, покормить рыбу, поймать тыкву, 
подбросить в воздух черепаху, поохотиться за сокровищами и защитить 
двери своей обители от щупалец более 
крупных и не таким веселых монстров. 
Всего здесь 25 игр - от пинг-понга

Персональные предпочтения



Komy Buzz! Junior: Monster Rumble подойдет, а кому не очень?

- Младшим братьям
- Азартным отцам
- ✓ Людям, только что
- пришедшим из бара

и гольфа до занятий музыкой и гонок. Можно заставить PS2 запускать их случайным образом, выбирая между «быстрыми», «продолжительными» и прочими вариантами в своеобразном плейлисте. Можно составить собственный список игр и задать порядок запуска.

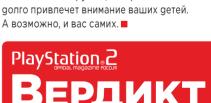
### Сумасшествие

Прошлая игра сериала Buzz! Junior под названием Robojam нас разочаровала, но Monster Rumble нам понравилась. Все вернулось на круги своя – именно такой и должна быть детская игра.

Практически все (за редким исключением) мини-игры продуманы, заставляют веселиться, не страдают от недостатка разнообразия и просты в освоении. А самое главное – одновременно во всем этом могут участвовать четыре игрока. Если у вас нет семьи или друзей, то их роль с удовольствием сыграет ИИ. К сожалению, вместе с таким партнером вы обязательно победите.

Мы сыграли в Monster Rumble с тремя живыми людьми против одного компьютерного противника. Так вот, практически во всех случаях ИИ быстрее, лучше и сильнее. Одолеть его на самом деле невозможно. Что уж говорить о детях, если мы, большие, опытные дядьки с огромным геймерским стажем, не смогли справиться.

Но в целом перед нами очень веселая семейная игрушка, которая надолго привлечет внимание ваших детей



- Разнообразие мини-игр
- Яркая графика
- Мало опций

Полным-полно мини-игр, способных подарить множество хороших эмоций.



# ВСЕГДА ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PSP, PLAYSTATION2 И PLAYSTATION3













# CSI-3 Dimensions of Murder

## Плоская игра про трехмерные убийства

Встретившись с пустым мертвым взглядом нашего наставника Уорвика Брауна, мы испытываем глухое раздражение. Эта наглая скотина поднесла нам нынешнее дело на тарелочке; но, поскольку мы думаем не так, как ему бы хотелось, он не дает нам закончить расследование. Это – основная проблема игры CSI: 3 Dimensions Of Murder. На первый взгляд – вполне

На первый взгляд - вполне достойная штука, приключение в жанре «наведи и кликни» - несколько устаревший стиль, но он идеально подходит игре, созданной по сериалу про убийства.

Вы - новый следователь и должны посещать места преступлений, искать улики, изучать подозреваемых - все это с использованием заумных приборчиков.

Однако впечатление портит тупое упрямство заданий.

o70 PlayStation。2

Вы уже давно поняли связь между уликами и подозреваемыми, но ничего не добъетесь, пока не пройдете все зигзаги предначертанного пути.

## Ж**дите ответа...** ж**дите ответа...**

После каждой улики (отпечатка пальцев, лужи крови или стреляной гильзы) вам приходится пережидать несколько загрузочных экранов - просто чтобы доставить свою находку в лабораторию на анализ! Потом, сделав предсказуемое открытие, вы должны отправиться в другую точку, чтобы подтвердить его или связать с общей картиной дела.

Если бы обработка улик проходила в простом выпадающем меню, это сэкономило бы кучу сил и времени; можно было бы спокойно наслаждаться сыскной работой.

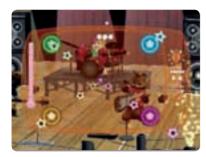
> Впрочем, в качестве игры по сериалу 3 Dimensions Of Murder смотрится неплохо. Персонажи весьма похожи, с чем согласятся все, кроме

самых упертых фанатов, а жуткие преступления – просто чистое CSI. Тут даже есть опции «троицы» (треугольной диаграммы, объединяющей подозреваемого, жертву и преступление) и воссоздания картины убийства.

В общем, детали впечатляют; но чтобы пройти все шесть расследований, терпение понадобится ангельское. ■







← С фильмом игру мало что связывает.



Издатель Brash Entertainment Разработчик Eidos Игроков 1-2 Сайт alvinandthechipmunks.co.uk Попробуйте лучше Buzz! Junior: Monster Rumble

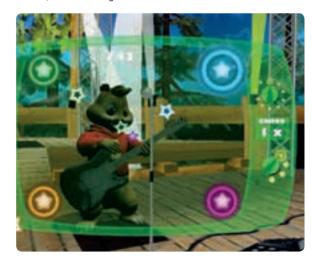
**Alvin and** The Chipmunks

## Кто-то проник в наши кошмары

Быть бурундуком значит всегда бояться пылесоса, иметь гениталии толщиной со спичку, талант раз-

мером с Эльбрус, кучу денег, славы, а также человека в качестве своего агента, чтобы он подписывал кон-

**♦** Будьте осторожны. Ваш ребенок потребует купить ему бурундука.



тракты. Короче говоря, комплекс неполноценности и прочие страсти. Но в этой игре, кажется, пушистые существа решили отомстить человечеству, показав ему, грубо говоря, место зимовки раков.

Бурундуки обладают музыкальным талантом (а вы не знали?). Поэтому неудивительно, что игра по мотивам фильма «Элвин и Бурундуки» является ритмическим экшеном. Попадать в такт музыке нужно при помощи въ на вразные пока на экране в разные празные празначать править стороны летают цветные звездочки. Они должны попадать в цели в разных углах.

🛮 отвечает за левый нижний угол экрана. 💶 - за верхний. То же самое с 🛛 и 🖪, только с правой стороны. Не нравится? Увы, ничего с этим не поделаешь. Управление изменить нельзя.

#### **B** ygape

Сами по себе ноты зачастую не сочетаются с музыкой и порой даже не

соответствуют музыкальному инструменту или композиции. Если вы не попадаете, песня продолжается, как ни в чем не бывало. С другой стороны, перед нами игра для детей, а их слишком строго судить нельзя.

Но ведь стоит она полторы-две тысячи рублей (как Uncharted или Orange Box). За эти деньги хочется хоть какой-нибудь глубины. Всего в Alvin and The Chipmunks 35 песен. Причем кажется, что подобрали наиболее неудачный репертуар, который только могли бы исполнить бурундуки. I'm Gonna Be от Proclaimers, Love Shack от B-52, All the Small Things от Blink 182. Короче говоря, подарок для детей и кошмар для их родителей.

## PlayStation<sub>2</sub> **ЕРДИКТ**

- Куча песен
- Много ярких красок
- Нет разнообразия
- Пожалуйста, прекратите это

Дружественная детям игра, но без намека на какую-либо глубину. Если вы не родитель семейства, то лучше поднакопить и взять Guitar Hero 3



Shin Megami Tensei: Persona 3



# Shin Megami Tensei: Persona 3

#### Ходить в школу куда интереснее, если в расписании есть сражения с демонами



Кстати, это предупреждение. Едва начав игру, вы намертво подсядете на нее, погрузившись в глубокий, зага-



← Собираясь на бой, можете выбрать себе до четырех спутников.

дочный и уникальный игровой мир. Чего стоит один сюжет, более увлекательный, чем спальня Хейден Панеттьер! Благодаря ему игра заметно выделяется на фоне прочих японских RPG.

Ваша задача - спасти город Минатоку от злобных тварей, Теней. При этом днем вы должны исправно ходить в школу. Просто фантастическая трава!

А с наступлением полночи начинается Темный Час - 25-й час суток, когда большинство людей превращаются в гробы, зато из-под земли встает таинственная башня Тартар, в которой обитают Тени. В полнолуние Тени получают достаточно сил, чтобы выходить в реальный мир и заражать людей Синдромом Апатии.

Вы - один из немногих избранных, которые не становятся гробиками. Ваша задача - защищать мир от Теней.



Однако, похоже, это не является уважительной причиной отлынивать от домашней работы...

К счастью, ваш персонаж – 17-летний юнец, недавно перешедший в новую школу в Минатоку – весьма неглупый паренек. Он замечателен не только челкой в эмо-стиле; главное в нем то, что он умеет призывать на помощь в бою могущественных существ – Персон. За такие способности его поселили в осо-

# review<sub>P52</sub>

Shin Megami Tensei: Persona 3





↑ В Бархатной комнате можно чтобы получить

соединять Персон, новых.

→ A вот вы с друзьями по ночам в гробы не превращаетесь



бой спальне и завербовали в Specialised Extracurricular Execution, команду тинейджеров, сражающихся с Тенями.

#### Персонажи и Персоны

Игра строится абсолютно естественно. Все подчиняется школьному расписанию. Каждый день делится на периоды, в течение которых происходят разные вещи.

Сначала вы привыкаете к новой школе: блуждаете в поисках нужных кабинетов, заводите друзей и вступаете во внеклассные клубы, где не требуется умение владеть мечом и сражаться с Тенями. Вскоре у вас вырабатывается



Год продолжается - вы сдаете экзамены, отправляетесь на летние каникулы, разведываете новые магазины в городе... все, как в реальной жизни. Но это - нереальная жизнь. Ни одна игра серии Shin Megami Tensei не обходится без вызывания демонов. Persona 3 в этом плане - не исключение.

В этот раз демоны являются частью душ членов группы SEE. Призывают их с помощью специального приспособления - по факту, пистолета, из которого надо выстрелить себе в голову. Смотреть на это стремно, поначалу нас это несколько напрягало, но тут есть высший философский смысл, да и атмосфере игры такая хохма соответствует.

## это любовь

Три лучшие Персоны: что они умеют



Орфеус - первая Персона которую вы призываете. Кидается в противников огнем, принимая для этого позы рок-музыкантов



ВАЛЬКИРИЯ

Ужасная и смертоносная Валькирия знает все заклинания магии стихий. Это страшный противник; к счастью, она на вашей стороне



#### РИНСИПАЛИТИ

Принсипалити сражается за Истину, Справедливость и мамину шарлотку. Ее световые атаки часто убивают злодеев одним пинком

## review<sub>P52</sub>

### Shin Megami Tensei: Persona 3



#### Друг с другом

Вы собираете Персон в процессе игры, добывая их карточки победами в бонусных мини-играх, которые случайным образом открываются после сражений. Но это только начало.

Вы можете объединять существующих Персон, чтобы получать новых, более сильных. А если вы запустите одновременно двух совместимых Персон, их силы объединятся в суператаке.

С Персонами придется всерьез разбираться, потому что от них зависят такие показатели, как сила, магия и ловкость. Вызовы требуют тактического мышления, это добавляет прочисходящему глубины и усложняет процесс. Вам не подносят все на тарелочке – и от этого игра становится только привлекательней.

Чтобы Персоны набирались сил, необходимы контакты с другими персонажами, для чего используется игровая система Социальных Связей. По ходу игры вы обрастаете множеством связей: с приятелями из школы, хозяевами магазинов и даже со странной маленькой девочкой, живущей в храме.

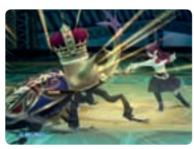
Разные люди усиливают разных Персон. Чем больше вы общаетесь, тем эффективней они действуют. Конечно, об этом нигде не пишут: вам придется самому догадываться, какие связи как действуют и как их развивать.

И вот тут-то Persona 3 и цепляет понастоящему. У каждого персонажа настолько хорошо проработанная, интересная и трогательная история, что всего семь дней в неделю на похождения в их мире – это безобразно мало.

Помимо социальных связей, надо помнить еще о ваших личных показателях (учеба, привлекательность и смелость). Развивать их можно, делая уроки, посещая кафе и помогая друзьям в школе. Если это описание начинает слишком смахивать на The Sims, вспомните, что параллельно с учебой и общением вам светят кровавые битвы с монстрами.

#### Темная башня

Сражения с Тенями происходят преимущественно в башне Тартар, которая в Темный Час появляется на территории школы. Каждый этаж генерируется случайным образом, когда вы туда попадаете, поэтому двух одинаковых уровней не будет.



← Суператака: венец тщательного планирования и сокрушительных

нокаачнов.

#### COBE

#### НОКДАУН

Если вас окружает множество врагов, найдите спабое место одного из них и отправьте его в нокдаун. Это придаст вам инерции, так что отправляйте в нокдаун второго противника и повторяйте процесс, пока не запустится мощная All-Out Attack – гуд-бай, монстрики!



Ваша задача: с боем прорваться на вершину башни, побеждая охранников каждого этажа. На всех этажах есть портал в фойе, поэтому если станет слишком жарко, можно отступить, чтобы прийти в себя и пересмотреть стратегию.

Сражения пошаговые. В вашей команде может быть до четырех вояк, хотя управляете напрямую вы только своим лохматым героем. Остальным вы сможете задавать лишь общую тактику поведения («мочи Х», «лечи Ү» или «вали, вали Z!»). Но мы с радостью сообщаем, что ИИ очень неплох и способен на вполне разумные действия.

#### **Уникально**

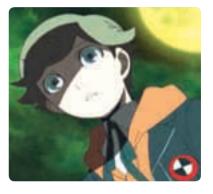
Что реально бесит - когда по вашему персонажу попадают всякой ерундой типа Чарма или Паралича, никто не



# reviewp52

## Shin Megami Tensei: Persona 3





Атака. А вообще тут настолько сложная и грамотная система файтинга. что она сама по себе может стать вашим хобби... Мы судим по себе.

При всем этом игра прекрасно прорисована - от сражений до школы и города. Художественный директор Шигенори Соджима (работавший над Stella Deus и Shin Megami Tensei: Nocturne) сделал ее похожей на аниме, и детская радость жизни гармонично совмещается с ее самыми темными сторонами.

Эмоциональные видеоролики заставляют забыть, что это игра, а не фильм. Нельзя не отметить феерическую проработку деталей. У всех учеников разная форма на каждое из времен года. Ролики и диалоги отлично озвучены. Все просто сияет. Это настоящее произведение искусства.

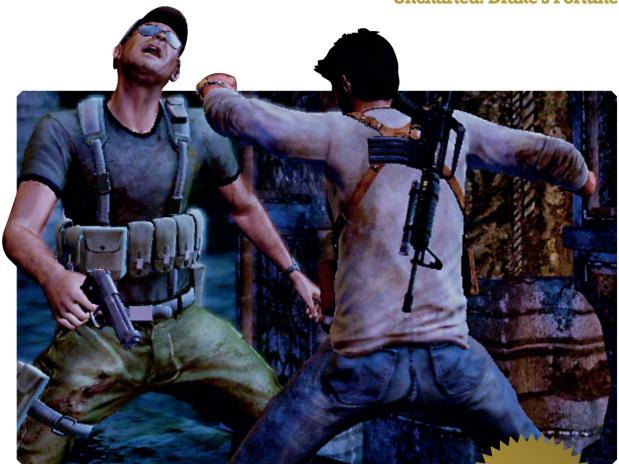
Саундтрек композитора Шоджи Мегуро объединяет различные жанры - от хип-хопа и Ј-рор'а до рока и классических арий. Он помогает вам глубже прочувствовать свои впечатления от путешествия по этой увлекательной истории.

В наши дни в ревю не принято злоупотреблять словом «уникальный». Однако применительно к Persona 3 без него не обойтись. Она - именно то, чем должна быть классная RPG: глубокая, умная, оригинальная, эмоциональная и (ga-ga) глубокая. Просто шикарно.









**Дебют с аншлагом** 

# ΗΑΓΡΑΙ Uncharted Marke's Fortune

## У Лары появился достойный соперник?



атан Дрейк - из тех парней, которых начинаешь ценить не сразу. Когда мы впервые встречаем этого самца-авантюриста, он сидит на корабле где-то посреди океана и вскрывает гроб своего знаменитого предка сэра Фрэнсиса. Он кажется похожим на глянцевую фотомодель - слишком смазливый, с чересчур самодовольной улыбчивой физиономией. Если ваша первая

реакция на героя новой игры - набить ему лицо, такое начало трудно счесть удачным. Не сразу удается по достоинству оценить и геймплей. Первый уровень - тормозной и маловразумительный туториал. На вас вываливается куча невнятной информации (в гробу оказывается не тело, а дневник Дрейка, где описан путь к фамильным сокровищам, а по кораблю бегает девица по имени Элена, снимающая вас для телепередачи). Потом случается нападение пиратов и поспешное бегство на самолете. Событий слишком много и сразу - причем не в ключе «вау, как увлекательно!», а скорее «кто все эти люди и что тут с управлением?».

Однако после неуклюжих первых шагов Uncharted и Натан Дрейк встают на ноги, увлекая нас в захватывающее PS3-приключение, энергичное, красочное, оптимистичное, полное экшена и романтики. Это - целиком и полностью заслуга компании-разработчика Naughty Dog. То есть неудачное начало - тоже ее рук дело, но оно не портит высокого уровня игры в целом. Не будем забывать, что компания до сих пор занималась созданием сказочных мультяшных платформеров серии Jak And Daxter. Разработка удачных реалистичных персонажей и локаций - это совсем другое дело, намного более сложное: сюжет должен быть подробным и достоверным, персонажи лучше прорисованными и живыми.

**ЗОЛОТАЯ** 

После медленного разгона Uncharted с каждым уровнем постепенно

# reviewP53 Uncharted: Drake's Fortune





■ Элена поможет отстреливаться, но особенно на нее не рассчитывайте - девица постоянно мажет.

набирает темп; чем больше времени вы за ней проведете - тем интересней и увлекательней она вам покажется. Лихо закрученный сюжет словно сошел с экрана бесчисленных приключенческих фильмов, рожденных под влиянием великого Индианы Джонса (вплоть до появления фашистов). А сам Дрейк в итоге оказывается симпатичным малым, скромным и стремящимся держаться в тени.



 Переправа по канату - одна из множества необходимых импровизаций.

Итак, что же мы имеем? Во время подготовки релиза всех интересовало, насколько Uncharted окажется похожей на Tomb Raider. Директор игры Эмми Хеннинг назвала это сравнение «банальным». Пусть мы будем банальны, но, что касается движения персонажей, от параллелей никуда не деться. Акробатические трюки Дрейка практически идентичны способностям его конкурентки: он прыгает через

«Осторожней, осторожней... держим равновесие... шаг... еще один... ой, птичка полете-е-е...» расщелины, пробирается по узким выступам, лазит по веревкам; даже по типу анимации он напоминает Лару. Да и управление практически то же самое - все движения активируются нажатием (э) и стрелки направления. Вдобавок еще и действие Uncharted точно так же происходит в древних руинах и запыленных лабиринтах...

#### Поговорим о битвах

Однако игра сумела стать чем-то большим, нежели клон Tomb Raider, - благодаря мастерскому равновесию исследований и стрельбы. Оружие никогда не было сильной стороной Лары, а вот в распоряжении Дрейка оказался лучше продуманный и реализованный механизм сражений. Лазание и стрельба тут уравновешены куда лучше. Прежде всего, нам предложена отличная система укрытий. При нажатии 
Дрейк укроется

## Где стоит побывать в Uncharted



#### ОБРЫВ У МОРЯ

Покорив огромную крепость на вершине утеса, Натан должен выйти из нее, чтобы искать дорогу дальше. Шаг из окна – совершенно захватывающий момент



#### ЗАТОПЛЕННЫЙ ГОРОЛ

Вы увидите тайный затонувший город (по стилю этакая индейская Венеция), но не с гондолы, а с водного мотоцикла. И с прекрасной девушкой за спиной.



#### ЗАКАТ У ВОДОПАДА

Первый захватывающий вид в игре. Вы находите субмарину, потом влезаете на утес, чтобы попасть внутрь; и, пройдя через водопад, вы видите ЭТО.



## ЗАБРОШЕННЫЙ ПОРТ

Позднее Натан находит вторую подводную лодку в заброшенном порту. Осторожно пробираться через ржавые трубы – весьма экстремальное занятие.



#### ВИЛ С БАЛКОНА

Еще один невероятный вид – вообще-то, из дома за спиной в нас стреляют, но мы не могли не остановиться и не сделать скриншот. Это – воплощение красоты.

## reviewps3 **Uncharted: Drake's Fortune**



■ Один выстрел из винтовки с лазерным прицелом - и вы труп. Держитесь подальше



руками, потом левым ажойстиком поверните

за любым подходящим объектом. К стене или колонне он прижмется, а за чем-нибудь поменьше - скорчится. Из укрытия он может «вслепую» стрелять очередями, сам оставаясь в безопасности. - или. при нажатии 🖽. выглядывать и целиться. 🗷 - выход из укрытия, причем через маленькие объекты персонаж перепрыгивает, а из-за больших выскальзывает удивительно плавно.

Такую систему ввели не просто так. Uncharted требует ее активного использования - ваши противники могут выдержать почти столько же попаданий, как и вы, особенно на поздних уровнях. Если во время перестрелки будете долго торчать на виду - можете считать себя покойником. При неправильном балансе это оказалось бы чертовски неудобно, но система работает так гладко, что сражения просто кажутся реально жесткими. Без мелких косяков не обошлось - при броске в укрытие камеру иногда начинает заносить вбок, а когда ваше состояние приближается к критическому, вместо демонстрации шкалы здоровья экран начинает сереть, из-за чего в напряженных схватках бывает сложно увидеть, кто по вам стреляет. Но это все ерунда и более чем окупается возможностью с помощью L3 переключать вид в прицел (из-за правого или левого плеча Дрейка), так что собственная голова никогда не помешает вам сделать удачный выстрел.

#### Орудия смерти

Перейдем к оружию. Налицо стандартная линейная прогрессия от пистолета через пулемет к гранатомету,

#### Главные роли

Герой



Натан Дрейк Авантюрист, охотник за сокровищами и человек действия.

Его девушка



Элена Фишер Амбициозная журналистка, которая может пригодиться в трудную минуту.

#### **Учитель**



Виктор Салливан Друг и бывший учитель Ната. Но можно ли ему действительно

#### Злодей



Габриот Роман Если Прейк - Индиана Джонс, то это его Рене Беллок - авантюрист, стоящий по другую сторону морали

☑ Нам нужен гиароцикл побольше (вам здесь ничего «Челюсти» не напоминает?).



с боковыми ответвлениями к стволам ближнего боя (дробовики, магнумы) и дальнобойным (снайперские винтовки). То бишь ничего нового и необычного вам не предлагают,

Наконец, система рукопашного боя пять быстрых ударов, последовательность (С), (А), (С) - силовое комбо: или же врага можно ослабить пулями, а

## Картинные последние удары отлично вписываются в стиль происходящего

но сильные и слабые стороны каждого оружия отлично сбалансированы - скорострельность, точность, сила отдачи, - так что в них приходится разбираться и учитывать при использовании. Вы можете одновременно носить одно одноручное оружие (пистолет) и одно двуручное и переключаться между ними и гранатами через джойпад. Сами гранаты тоже не представляют собой ничего особенного, за одним исключением - дальность их полета зависит от наклона Sixaxis вперед-назад. Это, пожалуй, лучший на сегодняшний день вариант использования сенсора движений.

потом броситься на него, нажав , и свалить его с налету последним ударом. Не сказать, что возможностей навалом, но они придутся кстати, если у вас посреди заварушки кончаются пули. А картинные последние удары отлично вписываются в стиль происходящего.

Дрейку приходится драться больше, чем Ларе, - зато он куда реже возится с головоломками. Как следует поломать голову вам придется всего несколько раз, а все необходимые ключи сразу даются в дневнике сэра Фрэнсиса. Для опытных геймеров проблем не будет вообще - легкий коктейль из вращающихся



# reviewp53 Uncharted: Drake's Fortune



статуй и следования тайным знакам; в Tomb Raider это были бы самые простые задачки. Хорошо это или плохо - зависит от личных пристрастий каждого. Я, например, совершенно не скучаю по сложным паззлам, но при этом страшно люблю пострелять.

Но независимо от того, чем вы занимаетесь в данный момент, Uncharted остается одинаково прекрасной. Посветер и гулко плещутся волны. Когда вы не в помещении, то слышно пение птиц – и это исподволь вызывает у вас ощущение полного погружения в реальный, живой мир. Пройдя игру до конца, я покадрово просмотрел некоторые записанные отрывки и с удивлением заметил пролетевшую по экрану птицу. Это продолжалось всего полсекунды, но тем не менее

## Вы десятки раз будете замирать в восхищении и оглядываться по сторонам

ледние игры - Ratchet & Clank, Heavenly Sword, Assassin's Creed - pacкрывают богатые возможности PS3. Когда разработчики привыкнут к архитектуре новой консоли, мы регулярно будем получать подобные шедевры. Может быть, в Uncharted некоторый избыток банальных приключенческих локаций - непроходимые джунгли, мрачные мавзолеи и запутанные коридоры древних замков, - но выглядят они так, что хочется то и дело остановиться и просто любоваться видом. Природа действительно похожа на природу - леса полны жизни благодаря яркой зеленой гамме и разнообразию детально прорисованных растений; в затопленных развалинах гудит - было! И в помещении все ничуть не хуже. Пещеры, коридоры и комнаты Uncharted сливаются в лабиринты с препятствиями, усыпанные реликтами древних цивилизаций. Факел в руках Дрейка освещает темные уголки, отбрасывая на стену зловещие дрожащие тени.

Если объединить это все вместе, масштаб получается захватывающий. В Tomb Raider лучшими эпизодами всегда были головокружительные кадры, на которых Лара - всего лишь точка среди ослепительного пейзажа (вспомните хотя бы водопад и уровень St. Francis' Folly из Anniversary). Некоторые моменты Uncharted могут не просто успешно соперничать с ними, но и превзойти их. Во

#### Реплика разработчика



«Игру делают детали. Мы этого и хотели - создать у вас ощущение полного погружения в происходящее».

**Эван Уэллс,** Сопрезидент Naughty Dog время спуска из замка, стоящего на высокой скале, из-под ног срываются камни и куски земли и падают вниз, в синие волны океана; ржавый корпус подводной лодки времен Второй мировой, непонятно как оказавшейся под водопадом в джунглях, - словно заблудившийся реликт из Lost; плюс несколько прекрасных закатов, полыхающих над древними разрушенными стенами забытых руин.

Проще говоря, вы десятки раз будете оглядываться по сторонам, вертя камерой, чтобы ничего не упустить. Кроме того, местами игра сама управляет камерой - в стиле Silent Hill или Resident Evil, - вынуждая вас смотреть на происходящее под определенным углом. Это может по описанию показаться неудобным, но на самом деле дает тщательно рассчитанный эффект - например, когда вы влезаете на подводную лодку, фик-





## **Сплит-скрин** Два способа пройти мимо пулеметчика на уровне Trapped

#### CTAPT



Задачка

Натан находится в большом помешении. где сидит вражеский часовой. Как ему пройти, если за каждым движением сле дят в прицел?



Выскочить из укрытия и швырнуть гранату в сторону пулемета.





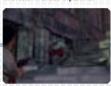
Со всех ног бежать по комнате. не прекращая стрелять



обраться по комнате, используя возможные укрытия.



Выжить (едва-едва), схватить пистолет и снова стрелять.



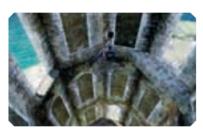
наверх и загасить пулеметчика

## ФИНИШ



Все готово

Расчистив комнату, вы можете полюбоваться на дело рук своих, открыть дверь и перейти в следующую часть города.



Нат не так ловок, как Лара, поэтому каждый его прыжок по-настоящему щекочет нервы.



✓ Интерактивных видеороликов довольно мало, но используются они всегда к месту.



сированные позиции камеры помогают прочувствовать жутковатую разруху. Иногда эффект менее очевиден - например, слегка неудачный угол, из-за которого предстоящий прыжок вдруг начинает казаться слишком рискованным делом.

#### Жизнь - игра

Все эти детали складываются в великолепную классическую историю в трех частях - бурное оптимистичное начало, мрачная неброская середина и чудесные откровения финала. Решается все не столько какими-то неожиданными поворотами сюжета, сколько изменениями настроения и атмосферы, которые открывают уже вполне симпатичного нам Дрейка с новой стороны и радикально воздействуют на геймплей. От бесшабашной прогулки вы переходите к таящемуся в темноте злу; вы уже не бродите по руинам, стреляя от бедра, а крадетесь

Рейтингомер Это приключение увлекательнее РОР

и даже соперничает с великой Ларой.

вдоль стен и осторожно заглядываете за углы, держа подрагивающий палец на курке. Сюрпризы играют во всем этом важную роль, так что я сам не буду спойлерить и советую вам не пытаться искать подробности в других местах; игра стоит того, чтобы все увидеть собственными глазами.

Дальше Uncharted уже движется вполне уверенно, разворачивая перед вами хорошо подобранное разнообразие заданий и набирая ход. За сложным подъемом следует перестрелка из-за укрытий, переходящая в рукопашную в стиле Halo. К этому времени вы уже осва-

иваетесь с управлением и легко переключаетесь между видами оружия по ситуации - швыряете гранаты, чтобы уделать толпу уродов, засевших за ящиком; вынимаете снайперскую винтовку, чтобы снять хорошо укрытого стрелка, а потом в броске хватаете М4 и мочите бегущих на вас противников.

Последние захватывающие дух уровни приводят вас к жесткому старомодному поединку с боссом. По сути это интерактивный видеоролик на скорость реакции, скорее зрелищный, чем реально сложный. Он больше соответствует развернутому сюжету Uncharted, чем ее геймплею, который к этому моменту уже выложился, как только мог. И это вполне достойное завершение игры.

Ее качественный, хотя и неори-

гинальный механизм почти на всем протяжении поддерживает увлекательный сюжет, ярких персонажей и отличные локации. Вполне достойно звания хита прошедшего года.

**PlayStation** 







Разработчик Игроков 1-16 Сайт timeshif Похоже на

Замедленный повтор

# **l'imeshift**

## Если б можно было время повернуть назад...

утешествия во времени должны быть интересны по определению. Вы только представьте: можно прокатиться на динозаврах, убедить Гитлера посвятить свою жизнь рисованию и потусоваться с Иисусом, пока он являет миру чудеса. Поэтому очень жаль, что игра Timeshift получилась смертельно скучной. Благодарить за это стоит разработчиков, явно обделенных воображением, и одну-единственную кнопку, из-за которой этот шутер проходится буквально на автопилоте.

Сюжет таков: ученые будущего создают костюм, функционирующий как машина времени. Доктор Эйден Крон тут же крадет его, перемещается в прошлое и при помощи разных манипуляций оказывается на посту Властелина мира. Игроку выдают

Что вы делаете в... Timeshift 9% Мотаете время назад, чтобы избежать взрыва гранаты прямо под ногами 2% «О-о-о, какой красивый дождь» **41%** До судороги в пальце жмете на «огонь», уничтожая бестолковых враго 11% Превращаетесь в клептомана и отнимаете оружие у «замороженного» врага 6 Нажимаете 15% Останавливаете мир, притворяетесь Иисусом и гуляете по воде «кнопку для идиотов» позволяя игре самой себя проходить

безымянного, но физически развитого персонажа, снабжают его еще одним костюмом и отправляют в 1939 год. Цель очевидна: остановить доктора Крона. Главный герой перемещается в Район Альфа («Добро пожаловать в очередную шаблонную условную страну!») и вступает в местные войска сопротивления. Все враги представлены в виде стандартных бойцов в черном защитном обмундировании, все соратники - в виде стандартных вояк цвета хаки. Прямо скажем, сюжет Timeshift - не литературный шедевр.

#### Костюмчик сидит

Упомянутый костюм предоставляет игроку возможность совершать различные манипуляции со временем. Например, события можно «перематывать» назад, что чаще всего используется для решения головоломок. Ход времени можно останавливать (а вместе с ним - врагов, транспортные средства и летящие в героя снаряды) и замедлять. Такие игры со временем крайне привлекательны с визуальной точки зрения: например, можно заметить бабочку, замершую с раскрытыми крыльями, или разглядеть зависшие в воздухе капли дождя. Однако с точки зрения влияния этих манипуляций на игровой процесс все не столь однозначно.

Во-первых, разработчики наложили ограничения на использование костюма. Играть со временем постоянно нельзя. После каждого сеанса костюму требуется некоторое время на перезарядку. На практике это означает, что во время продолжительных перестрелок игроку приходится искать укромные места прямо на поле боя и отсиживаться в них. Более того, разработчики придумали не самый лучший способ активизации возможностей костюма. Для выбора одной из них можно зажать триггер 🖪, а потом еще и одну из основных кнопок джойпада. А можно просто быстро щелкнуть **ш** - тогда костюм автоматически выберет и использует способность, лучше всего поаходящую к конкретной ситуации. Решения костюма весьма разумны, и это прекрасно; только вот зачем нужен геймер, если игра проходится на автомате?

Такой подход к управлению полностью уничтожает радость от решения проблем, с которыми сталкивается игровой персонаж. Необходимо проскользнуть в закрывающиеся ворота? Прокатиться на подъемном кране? Зачем подключать мозги или хотя бы обращать внимание на то, что происходит на экране, если есть Одна Кнопка Победы на все случаи жизни? Бывает, что игры вызывают радость, злость или даже слезы. Но игра, которая покровительствует, - это что-то новенькое.





□ Пулеметные доты - вещь полезная, но несравнимая с замедлением времени и гранатами.

Схватки тоже не вызывают особого азарта. Чтобы уравновесить шансы главного героя и врагов, на каждого супостата надели шестислойные кевларовые доспехи. В неприятеля можно всадить половину обоймы, а он все равно после этого поднимется с земли. Единственное оружие, гарантирующее смерть с одного попадания, - «Молния», что-то вроде арбалета, выпускающего разрывные стрелы. Один снаряд - и враг разлетается на куски. По поводу нехватки патронов переживать не стоит: на пути попадаются ящики с бесконечным запасом боеприпасов. Хотя куда интересней бывает остановить время и выдернуть оружие из рук «замороженного» противника. Эти моменты - пожалуй, лучшее, что может предложить Timeshift. На втором месте по увлекательности - остановка времени сразу после того, как граната взорвалась в толпе врагов. Экран при этом выглядит как мясная лавка в эпицентре торнадо.

Игра вообще довольно хороша во время крупных сражений, когда главному герою приходится расправляться с толпами врагов, осна-

PlayStation.2

щенных реактивными ранцами и собственными примитивными устройствами, меняющими ход времени. Поэтому дополнительные режимы, вклю-



🔼 Ваши коллеги - по большей части предметы интерьера; основную работу придется делать самому.

ченные разработчиками в Timeshift «для разнообразия», только разаражают и отвлекают. Есть, например, гонки на мощном квадроцикле по заснеженной равнине. Есть стрельба из орудий гигантского дирижабля. На бумаге все это кажется увлекательным. На практике же данные эпизоды превращаются в отстрел непроходимо тупых противников, наступающих волна за волной. Все это куда больше напоминает древние аркадные игры, а не современный шутер.

#### Время вышло. господа

Возможно, все было бы совсем иначе, если бы разработчики разрешили нам выбирать, какую возможность костюма использовать в конкретный момент. А сейчас... с тем же успехом создатели могли бы сами усесться рядом с геймерами, чтобы выхватывать у них из рук джойпад, как только на экране начинает происходить что-то интересное. Перед вами - демонстрация многочисленных упущенных возможностей (даже многопользовательский режим с большим числом настроек

> не спасает ситуацию). Да, Timeshift - вполне добротный шутер с любопытным прибамбасом; но после вышедшей в прошлом году игры Call of Duty 4 этого уже недостаточно.

# **У Японский** связной

Коротко о недавно вышедших в Японии играх



# Bleach Blade Battlers 2

матформа PS2 Издатель Sony Субтитры Отсутствуют



Игра, названная вовсе не в честь отбеливателя, является файтингом с использованием холодного оружия. Главные герои - очередная группа японских старшеклассников, наделенных способ-

ностями к общению с призраками и даже с неким «божеством смерти». Интересно, подростки в Японии вообще когда-нибудь занимаются чем-нибудь другим - например, поцелуями в задних рядах кинотеатров или прогуливанием уроков?





## **Aimless** Aegis 2035: Warship Gunner





Все симуляторы высокотехнологичных военных кораблей в конце концов превращаются в унылый поиск заторможенных целей где-то на расплывчатом горизонте. Посовето-

вать можно только одно: воспринимайте первое слово из названия игры («бесцельный») как предупреждение.

#### Самые необычные обложии месяца



ка, то вы, видимо, живете в России, Великобритании или США – короче говоря, в стране, которая не идет ни в какое сравнение с Докапонией.



NeoGeo Online World Можете навскидку вспомнить другой файтинг, где в качестве игрового персонажа присутствует Иисус? А здесь он есть (вверху).



uma ga Tsumugu no Gensoukyoku в которой... эээ... в общем.. Короче, 9/10!

## reviewP53

The Orange Box: Half-Life 2





Великий шутер

# Half-Life 2 The Orange Box

О, мистер Фримен... Мы ждали вас



то такое Orange Box? Нелепое название комплекта блестящих игр, наконец-то добравшихся до PS3. Тут имеются: знаменитая Half-Life 2 (включая первый и второй эпизоды), онлайновый шутер Team Fortress 2 и, наконец, прекрасная игра-головоломка Portal. Мы расскажем о каждой игре отдельно, но объединим три статьи в одну – поскольку и сам The Orange Box является единым комплектом из пяти игр по цене всего лишь одной.

НаІf-Life 2 – сиквел классического шутера для РС. Вы по-прежнему будете выступать в роли Гордона Фримена, физика-теоретика, а по совместительству – спасителя мира. Все началось на территории исследовательского комплекса Black Mesa, куда вторглись инопланетные формы жизни. В конце первой части игры таинственный G-Man, имеющий связи в правительстве, а также кое-какие личные секреты, погрузил Фримена в анабиоз, из которого тот вышел несколько лет спустя. К этому времени

наш мир уже оккупирован инопланетной, путешествующей по измерениям цивилизацией, именующей себя Синчикат (The Combine).

Даже те, кто хорошо знаком с первой частью, сперва будут несколько вается в мрачной и суровой дистопии льется оккупационная пропаганда, и способен быстро вызвать депрессию. Общее впечатление - мрак, чувство подавленности и беспомощности. Первые несколько часов придется бродить по заброшенным железнодорожным путям среди контейнеров с радиоактивными отходами, так что общее уныние будет нарастать. Ландшафт очень напоминает заброшенное полуразрушенные здания, давно вышедшие из строя электростанции. Фримену придется долго блуждать, прежде чем он сможет присоединиться к силам сопротивления.

#### Фраг Империи

Во время поиска единомышленников герою не раз попадутся милейшие создания, наводнившие Землю после катастрофы в центре Black Mesa. Крабы-прыгуны; бесформенные прилипалы, умеющие лазить по потолку и хватающие своих жертв липким языком, – и конечно же солдаты Синдиката. Поначалу вас может удивить, что повсюду понаставлены бочки с горючим, которые взрываются при попадании, – но спустя какое-то время вы начнете благодарить судьбу за такие подарки. Кстати, примененный в Half-



■ Разрезание зомби пополам диском от циркулярной пилы – почему этого до сих пор не проходят в школьном курсе физики?

## reviewP53

## The Orange Box: Half-Life 2

## Пять вещей, которые вы должны сделать в Half-Life 2



убить ходуна

С первого взгляда эти чудища, прибывшие прямиком из «Войны Миров», неуязвимы. Да, они выглядят ужасающе - но пустите в них пару ракет, и окажется, что все совсем не так страшно.



ПОКРАСИТЬ ЗОМБИ

Поупражняйтесь с гравитационной пушкой и оцените, что она может делать с предметами. Например, ведра с краской можно кидать в зомби. Краска заливает им глаза. а слепой зомби - легкая добыча.



подчинить **МУРАВЬИНЫХ ЛЬВОВ** 

Убейте муравьиного льва-стража и заберите его «феропод»: львысолдаты начнут вам подчиняться и будут по вашему приказу атаковать бойцов Синдиката.



ПОСТРЕЛЯТЬ ИЗ ПУШЕК УБИВАТЬ

Поклонники фильма «Чужие» определенно придут в восторг, получив пару автоматических пушек, которые надо будет установить в подходящих местах для обороны в помещении.



ПОДЪЕМНЫМ КРАНОМ

Теоретически этот кран служит для транспортировки крупногабаритных массивных объектов - но что мешает сбрасывать их на головы противников?

Life 2 подход к взаимодействию с объектами создает впечатление, что все У предметов есть вес и центр тяжести; один из залогов успешного прохождения игры. Конечно, налицо графические нестыковки (ваши руки в момент объект как бы висит в центре экрана), но не следует забывать, что РС-версия игры вышла более трех лет назад.

#### И от начки есть польза

Упомянутые ранее прилипалы и бочки с горючим присутствуют в Half-Life 2 не случайно - они демонсличные объекты используются для Когда прилипала первый раз подхватит вас своим языком, вы, скорее рядочно палить во все стороны - но потом уже будете знать: приближаясь к этой твари, полезно иметь с сгодится простой ящик. Бочки при взрыве обычно создают кучу самого по всей территории; с помощью этих

#### Главные роли



Наш герой Гордон Фримен



Его подруга Эликс Ванс



Товарищ Пес



Негодяй Доктор Брин



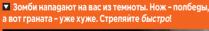
предметов вы сможете решать головоломки, которые постоянно предлагает игра. Начав с простых вещей (поставить ящики один на другой, чтобы взобраться повыше), по мере рять все более сложные трюки.

Самое интересное начнется, когда бойцы сопротивления выдадут Фримену гравитационную пушку. С ее помощью можно поднимать предметы (12) и бросать их (R2). Эти возможспособов убить врага. В крабов можно метать кирпичи, для зомби подойдут ведра с краской; бочки, как уже говоржавые диски от циркулярной пилы превратят в кровавое месиво кого

если вам нужно пересечь опасную территорию. Например, в одном из эпизодов ее придется использовать, чтобы пройти по песчаному берегу, где обитают огромные мутировавгравипушки вы сможете проложить себе через пески гать из валяющихся тров, которые тут же вас сожрут.

В общем и целом Half-Life 2 - игра, прекрасная практически во всех отношениях. Даже если не принимать во внимание возможность манипулирования гравитацией, это отличный классический шутер с богатым выбором оружия, огромным количеством умных и коварных противников и всех прочих атрибутов жанра.

То, что в комплект включены также первый и второй эпизоды, - еще один большой плюс. Дополнения не изменят радикально вашего представлепроцессом значительно дольше. Основы геймплея остаются прежними, а сюжет каждого следующего дополнения продолжает развиваться с того места, на котором закончилось предыдущее. Единственная капля дегтя в бочке меда - сюжет игры в целом пока так и не получил логиледнее дополнение только готовится к выходу. Впрочем, и это не беда.





## reviewP5=

The Orange Box: Team Fortress 2



Мультяшный беспредел

# **Team Fortress 2** The Orange Box

## Красные и Синие - к бою!

alf-Life - прекрасная игра, но ей не хватает сетевого режима. Тут-то на сцену и выходит Team Fortress 2. В комплекте Orange Box она занимает особое место - это онлайновая игра, где игроки сражаются друг с другом. Режим кампании и какой-либо сюжет отсутствуют. Для Team Fortress также характерна мультяшная графика - персонажи чем-то напоминают героев карикатур времен Первой мировой (хотя для современной аудитории более уместным, видимо, будет сравнение с героями «Суперсемейки» от студии Ріхаг). Костюмы персонажей раскрашены в командные цвета - по идее игры «команды» представляют собой две соперничающие строительные срирмы.

Игрок выбирает персонажа из девяти возможных классов. Атакующие классы - разведчик, солдат и огнеметчик; оборонительные - сапер, тяжелый пулеметчик и инженер; классы поддержки - медик, снайпер и шпион. За каждым классом закреплены определенные виды вооружения - вы не сможете подбирать оружие в процессе игры, как в большинстве шутеров. Персонаж имеет в своем рас-

поряжении основное и вспомогательное оружие, а также оружие для рукопашного боя. Например, одетый в резиновый костюм огнеметчик использует огнемет в качестве основного оружия, дробовик в качестве вспомогательного, а в рукопашной схватке сражается допотопным топором. А вооружение снайпера – винтовка с оптическим прицелом, пистопетлулемет и мачете. Единственным исключением является медик – основное оружие ему заменяет особая медицинская пушка, из которой он «обстреливает» своих бойцов очками здоровья.

Фиксированные наборы оружия и невозможность сменить его в процессе игры делают каждый класс уникальным. Узкая специализация - главная отличительная черта Team Fortress 2. Это одновременно и достоинство, и значительный недостаток.

#### Всем слушать приказ

Почему недостаток? Потому что вам будет очень трудно в одиночку повлиять на исход какого-то конкретного матча. Единственные виды матчей, имеющиеся в игре, - захват флага или тер-



## reviewP53

## The Orange Box: Team Fortress 2



Снайпер в команде очень важен - перед атакой врага нужно максимально истощить

но при этом индивидуальное мастерсощутимый вклад в общую победу. Теат Fortress 2 - совсем другая история. Когда мы играли на тестовом сервере, не v всех членов нашей команды были наушники вещь для эффективного взаимодейсщали хоть какое-то внимание на указания с треском, и автор этих строк НИЧЕГО не мог с этим поделать. Все время мне хотелось взять в руки самый обычный пулеизменилась бы в лучшую сторону! - но увы. Классовые ограничения не дают это сделать. Хочешь поливать врагов огнем - выбирай между тяжелым пулеметчиком, огнеметчиком и солдатом. Причем у каждого из классов есть заметные ограничения - пулеметчик слишком медленно успевшие догореть враги, а ракеты, которые выпускает солдат, зачастую практи-

Разумеется, это сделано намеренно. Разработчики сбалансировали классы, чтобы игровой процесс не скатился в обычную рутину (ну вы знаете - все играют за самых крутых и побеждает тот, кто быстявляется, когда вы попадете в команду, вое взаимодействие является ключевым моментом общей победы. При игре в такой команде, набранной из большого количес-2 полностью раскрывает весь свой нема-

#### Общение в команде

Эффективное взаимодействие разных классов является основным фактором успеха. Медики должны следовать за станавливая их здоровье. В ключевые моменты боя (обычно перед штурмом оборонительных порядков врага) медик может усилить лечебный поток - персонаж, на которого он направлен, на корот-

## Лучшие классы

#### Наши любимые классы в Team Fortress 2



#### ОГНЕМЕТЧИК

На близком расстоянии - настоящая машина для убийства, способная за считанные секунды превратить врагов в кучки дымящегося пепла. Единственное спасение от напалма - тут же броситься в воду, чтобы потушить пламя.

Тип класса	Атакующий
Основное оружие	Огнемет
Второе оружие	Дробовик
Рукопашное оружие	Пожарный топорик
Специализация	Огненная смерть
Слабость	Маленький радиус



#### ТЯЖЕЛЫЙ ПУЛЕМЕТЧИК

Этот громила слегка неповоротлив, но его пулемет, который он ласково называет «Саша», - самое смертоносное оружие в игре. Он способен превратить целую толпу врагов в кровавые ошметки быстрее, чем те сообразят, что вообще происходит.

Тип класса	Оборонительный
Основное оружие	Пулемет
Второе оружие	Дробовик
Рукопашное оружие	Кулаки
Специализация	Расстрел врагов
Слабость	Медленный



Охотник; долго следит за жертвой, прежае чем саелать смертельный выстрел. Чем дольше снайпер держит противника на прицеле, тем больший ущерб причиняет пуля - врагов с небольшим запасом здоровья снайпер убивает мгновенно.

Тип класса	Поддержка
Основное оружие	Снайперская винтовка
Второе оружие	Пистолет-пулемет
Рукопашное оружие	Мачете
Специализация	Отстреливание голов
Слабость	Мало здоровья

## нравится?

Попробуйте еще



Симулятор войны в жанре научной игроков в онлайновых боевых зонах. ВЕРДИКТ 9



Call of Duty 4: Эталон онлайнового шутера. Точка. ВЕРДИКТ 10



## В грамотно собранной команде должны быть шпионы, чтобы партизанить в тылу врага

кое время станет неуязвим. Инженерам надлежит расставлять в нужных местах на карте специальные заправочные станции, чтобы отряд все время снабжался необходимыми ресурсами. В грамотно собранной команде должны быть шпионы, прикидывающиеся бойцами противной стороны, чтобы осуществлять диверфлага важную роль играют разведчики их высокая скорость просто незаменима, когда нужно доставить на базу захваразведданные. Короче говоря, каждому классу найдется работа.

знают свое дело, в наушниках вы будете

слышать четкие инструкции лидера и своих товарищей: «Шпион - к сторожеоборону противника!» Но если ваши партнеры - неумехи и не слышат никого, кроме себя, - у вас проблемы. Да, шанс попасть в одну команду с плохими игроками присутствует в любом онлайновом шутере, но Team Fortress 2 значительно более умная игра, чем большинство аналогов, поэтому тут гораздо больше риск наделать ошибок и запороть миссию своими действиями. Впрочем, не возьмем на себя смелость утверждать, что это недостаток. Соберите группу действительно хороших игроков - и вы увидите, как увлекательна эта бесконечная бойня.



## reviewP53

The Orange Box: Portal



Прыжки в пространстве

# **Portal The Orange Box**

#### И напоследок - головоломки

один заход, вам понадобится примерно три часа. Так что игра статком: даже за три часа вы получите уйму впечатлений.

Portal - наследник игры Narbacular Drop, логического института DigiPen. Вскоре их приняла на работу компания Valve, занимавшаяся созданием Half-Life 2. Перед недавними студентами поставили задачу расширения оригинальной концепции и реализации ее в более презентабельном оформлении. Собственно, как сами рази их игра также стала частью вселенной Half-Life - многие головоломки основаны

Вы выступаете в роли Челл - женщины, проходящей ряд тестов на профпригодность в специальном научном учреждении. Порталы (как вы уже, наверное, догадались) являются основой игры. Прохождение тестов выгля-



что однажды пушка (портальная) окажется в руках мистера Фримена...» Винс Ломбарди, директор по маркетингу, Valve



снарядами, а таинственными квантовыми в игру «научный» подход. При помощи клавиш (L1) и (R2) вы «выстреливаете» порталы двух разных цветов - оранжедого цвета может существовать в определенный момент времени; создав новый рый. Соответственно, зайдя в один портал, вы тут же выйдете из другого.

#### Пройдемте с нами...

Поначалу головоломки достаточно просты (проложить путь над провалом или переместиться с низкой платформы на более той они будут усложняться. А вы, в свою очередь, будете все лучше управляться

дит так: вы входите в комнату, в которой

полно различных препятствий, плат-

форм и переключателей; при помощи

Сама портальная пушка отчасти напо-

Life 2 - она тоже стреляет не пулями или

обучения в игре продумана просто идеально. Каждое чом к решению какой-то из



🔺 «Ничего себе! Куда я попал!» – первая реакция новичка в Portal.



«Я вас не виню», - детским голосом говорит пушка, когда вы уничтожаете ее. Ужас.



авижущиеся платформы - все это призвано сделать головоломки еще сложнее

например, в некий момент вы обнаружите, при перемещении через порталы, и тут же начнете активно пользоваться этим при решении очередных головоломок. Вскоре использование всех этих способностей станет для вас совершенно естественным - зайдя в комнату, вы тут же сможете прикинуть, какие фокусы с порталами дальше.

Но отличные головоломки - не единственное достоинство Portal. Игра букным юмором. Вашим гидом по научному комплексу будет синтезированный женский голос таинственного суперкомпьюразом становятся все более размытыми, содержатся указания, как пробраться

во вторую половину комплекса. Там

PlayStation 2

далеко не все так ладно, как в тщательно вылизанной части, выставленной напоказ. Там вас и ждет развязка игры - столь же трагичная, сколь и забавная, достойный финал прекрасного приключения.

#### Чем вы занимаетесь в... Portal

13% Бегаете через порталы вдоль стены, пытаясь догнать самого себя 40% Пытаетесь взять с полки обещанный

пирожок

10% Наслажда-етесь обществом спутника-кубика

7% Содрогаетесь, услышав, как стороже-вая пушка разговари-вает детским голосом

25% Ломаете камеры службы безопасности, открывая порталы на стене прямо за ними **6** Радуетесь прекрасной концовке и неожи данной песне



# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МУЗЫКА КНИГИ КИНО







Городское пижонство

# **Burnout Paradise**

## Рейсер без свободы - как рыба без воды

рирайд. Это слово придумал гений лингвистики. Оно превращает кувыркание на сноубордах и бесцельные прыжки на горных байках в романтическое и серьезное занятие с гордым именем. Фрирайд! Задумайтесь. Теперь вам не надо оправдываться, что вы «игрались» с велосипедом или «по дорогам слонялись». Нет - вы «занимались фрирайдингом»! Жесткий спорт, еще не скованный обязаловкой скучных правил! Почти революция!

К чему это мы? Все просто. Теперь у нас есть Burnout «Freeburn», и это тоже почти революция. Freeburning - дикое, вольное сердце Burnout Paradise - бъется по жизнелюбивым законам фрирайда. Это не старая афера «свободного режима» - мотаешь километры, и ничего не случается. Это талант постоянно съезжать с накатанной колеи рутинных трасс и соревнований. И он дарит вам совершенно новый игровой опыт, особенно если вы играете в онлайне.

А именно? Попробуем рассказать. В Парадиз-Сити, раскинувшемся на 30 квадратных километрах, есть все - кипящий деловой район, длинное побережье, малоэтажные окраинные городки и извилистые горные дороги. Вы начинаете игру на автомобильном кладбище - и вперед! Все для вас открыто - каждый сантиметр игрового мира. Никаких подсвеченных границ, указывающих путь.

Но даже здесь первым делом хочется поучаствовать в гонке.





□ Это первая Burnout, где можно перекрасить машину. Например, по классической схеме гоночной Gulf.



☑ И это первая Burnout, в которой можно сделать «burnout» - то есть сжечь резину. Подумать только!



# reviewps3

#### **Burnout Paradise**





🔼 Играя в онлайновые челленджи, вы найдете отличные локации, которых нет на карте.

Для этого вы тормозите на перекрестке. На экране появляется тип события для данной точки (включая даже такие гонки, в которых вы уже выигрывали раньше). Если это вам интересно, пробуксуйте колесами, зажав **В2** + **12**, и гонка начнется. Не хотите - просто троньтесь с места, и через пару секунд предложение исчезнет. Это вам не философия интерфейсных окон в стиле Need For Speed Carbon, где гонки обязывают вас к участию, как только вы появились на старте. Нет, вы попали в настоящую открытую вселенную - наподобие GTA.

Честно говоря, освоиться в ней довольно трудно; фанатам серии типа меня понадобится больше времени,

чем большинству, чтобы понять, что к этой игре нужен новый подход. Многое тут можно сделать наскоком, но получить лучший игровой опыт в Парадизе - и стать лучшим гонщиком - удастся только через много часов и километров. Придется изучать дороги. Это все равно как быть московским таксистом. Как Библию учить. На скорости 330 км/ч.

#### Взорванное солнце

Из свободного городского режима вас извлекают один раз за игру - появляется карта, и вам четко объясняют: «Это гонка. Вы здесь». И даже это, уж поверьте разработчикам, не маскировка загрузки, а продуманное дизайнерское решение. Оно укрепляет ваше представление о том, чем и где вы занимаетесь в этом мире. В режиме гонки вы всегда возле одного из восьми ориентиров, расставленных по компасу. Разработчики основательно постарались вбить локацию в мозги игрока, потому что ориентирование здесь - ключ ко всему.

В «нормальном» открытом игровом мире, где нет ярких стрелок направления, трудно найти нужный путь.



У любой машины в Парадиз-Сити есть один из трех видов ускорения.

Во-первых, торт города превращен чуть ли не в крошки короткими путями, альтернативными маршрутами, изощренными эстакадами и закоулками; автострады, американские горки серпантинов и большущее озеро выхватили из него целые куски, и нет тут простеньких, прямых дорог.

Во-вторых, в городе нет навигатора, нет больших красных стрелок, нет невидимых стен, обязывающих ехать по конкретному маршруту. В Парадиз-Сити вы достаточно свободны, чтобы появилось кое-что новенькое: ответственность. Конечно, не ответственное вождение: это противоречило бы самой сути серии. Нет, ответственность

## **Хронология** Какой была Burnout



#### **Burnout**

Этот многообещающий оригинал повенчал евро-пейский стиль со скучно-ватой Америкой. Здорово, не очень

Burnout 2: Point Of Impact

#### Гоночная классика: эпиеские трассы, тюнин кары из тех времен, когда ни еще были моаными

Burnout 3: Takedown

## идея опоздала, и это по очень заметно.

Burnout Revenge Еще одна классика. полностью отличная от В2. Подлила масла з зпой огонь, разве-

Burnout Dominator

Уберите сцеплен ный бустинг и редкие красивые трассы почувствуете запах

reviewP53

Burnout Paradisc



за то, что вы доставите себя куда надо. Оригинально! И реально сложно.

Сверху в центре экрана расположены компас с отметкой, показывающей цель, и мини-карта дорог. И все. Вроде немало, но попробуйтека этим воспользоваться, когда мир мчится на вас. как свет взорванного солнца. Сказать по совести, с компасом мы так и не подружились: иногда все было прекрасно, иногда - сущий кошмар. Мы запороли больше гонок из-за неправильных путей, чем из-за малой скорости, и компас был в этом деле первый помощник. Мини-карта годится для планирования маршрута явно лучше; но пока вы его спланируете - смешаетесь со встречным эвакуатором на молекулярном уровне.



Видео запись



#### Дневник маньяка

С помощью Play-Station Eye вы можете не только загрузить фотографию в свои водительские права, но и делать снимки онлайновых аварий. Ведите дневник автоманьяка, упивающегося металлической кровью своих жертв. Однако уверяем вас: гонки, обход встречных и навигация одновременно - высокое искусство, и стоит его освоить ради кайфа от нереальных скоростей Парадиза. Начиная с первой вашей машины и дальше именно молниеносность игры делает вас топографическим кретином.

обмануть, тем более что часто появляется внезапно - не помогает даже умнейшая система указателей. Названия дорог всплывают по бокам компаса по мере того, как вы приближаетесь к нужному светофору, а итоговое появляется в середине экрана. Когда же игра уверена, что вы должны

## Даже если вы знаете, что скоро перекресток, он может вас обмануть

Мало того, что Paradise - самый быстрый рейсер среди всех, которые мы видели, с самыми жуткими, прессующими авариями; мало того, что на местных дорогах хлама больше, чем детворы на горках, - так игра, несмотря на все это, мчится на 60 кадрах в секунду.

Смотри, куда едешь

Все это великолепие делает непростительной малейшую халатность за рулем. Даже если вы знаете, что скоро перекресток, он может вас повернуть, раздается сигнал, и одно из названий начинает мигать. Просто. Грамотно. Но все равно недостаточно. Хотите одолеть машины круче вашей (а победы позволяют получать новые лицензии) - должны знать наверняка, какая дорога правильная, а какая просто водит за нос. И снова мы возвращаемся к разъездам вне «лыжни»... Если метафора кажется вам натянутой, вспомните: Criterion давно находится под влиянием сноубордовской серии SSX от EA. Дошло до того,

что разработчики воскресили gugжeя Atomica,



# reviewP53

#### **Burnout Paradise**





сделав его голосом Crash FM. Вольные гонки Burnout Paradise и фрирайд SSX крепко повязаны.

Итак, съедем с лыжни. Кроме главных событий. Парадиз-Сити предлагает за это моментальную награду в виде ворот - сломать! - рекламных щитов - пробить! - и рекордов для каждой дороги. Это поощряет вас кататься в свое удовольствие и изучать город. Ведется специальная статистика, так что этот процесс самодостаточен. Можно легко убить кучу времени, задавшись целью сигануть через вон ту поднебесно-высокую рекламу, или заинтересовавшись, куда приведет вот эта немощеная улочка; разыскивая заправки, новые кладбища машин, окрасочные цеха, авторемонтные мастерские, - от всего этого часто зависит успех, все это отделяет вас от поражения. А можно и по-простому - разнести целый бульвар и перевести дух.

#### Скоростная околесица

Город нужно исследовать и для того, чтобы преуспеть в новом режиме Stunt Run. Исполните за несколько заездов, ограниченных по времени, самую миксованную, самую нескучную комбинацию управляемых заносов, прыжков, бочек и ударов! Чтобы показать лучший результат, ищите потайные пути, которые как будто психом проложены. Вы получите больше очков, если прорветесь сквозь бетонные трубы, горным козлом поскачете под небесами, прыгнете с дамбы, нырнете в карьеры, приметесь прыгать через разру-

☑ Любите тюнинг? 
Paradise решила 
переплюнуть 
NFS ProStreet.

Здесь есть лучшие

автомобили из

# **Интервью**

Старший продюсер Мэтт Вебстер

Благодаря новой онлайновой фишке игроки в Burnout Paradise теперь потратят впустую гораздо меньше времени...

Ага, вышло так, что «приемной» стал сам игровой мир. В верхнем правом углу мы сделали эту маленькую штучку, Тоday's Best, - она следит за тем, кто круче всех в девяти-десяти главных навыках Виглоиt. Это соревнование. Даже если мы ничего не делаем, а просто сачкуем, - все равно получается что-то типа «У Мэтта лучший дрифт!». Но так не всегда, все меняется. Ты легко и плавно вписываешься в соревнование.

А зачем нам игроки, которые сачкуют?

Захотелось упростить людям начало онлайновой игры. Ведь если, допустим, я захочу порубиться с тобой, то буду рисковать своим рейтингом. Может, загружусь, а ты сразу надерешь мне задницу. Мы используем асинхронную игру, чтобы люди могли играть с друзьями. Даже если тех нет в Сети, они могут на досуге поиграть для улучшения своих собственных очков Road Rule, которые хранятся на сервере. «Твоя Burnout – и выбор твой».

## Значит, можно создавать свои гоночные трассы?

Да, можешь указать, где старт, где финиш, и расставить контрольные точки, если надо... потом все это передается остальным. Это у нас для тех, кто реально любит гонки, кто ценит хардкор. Еще есть Today's Best - это попроще; и есть разные задания. Они такие социальные, кооперативные - отличная штука. Так сказать, командный матч... потому что хоть и вместе, а все равно интересно, кто победит.

#### А можно в онлайне как-то сравнить статистику?

У нас есть начальный уровень онлайновых статусов. В одиночной игре полно всяких показателей, и люди могут сказать, что получили Burnout License, Elite License или еще какие-то бонусы; но оплайновая статистика отслеживает только факты. Например, сколько раз кто-то участвовал в гонках.

Еще есть улучшенная Live Revenge (из версии Burnout Revenge для Xbox 360) – войдя в онлайн, вы можете узнать многое о других игроках. «Мэтт круче на 25 тейкдаунов», или «Сыграл в 300 онлайновых ивентах»... Мы подумали, что это реально классная фишка. Фиксирует ваши отношения с онлайновыми партнерами. Удивляюсь, почему ее переняло так мало игр

## Чем займутся игроки в Парадиз-Сити, если соберутся вместе?

С новой системой управления обнаружилось: если мы въезжаем на рампу не по центру, машину заносит. Потом кто-то открыл, что если дернуть за рычаг тормоза перед прыжком, получается плоский штопор. Мы начали все это оформлять. Сделали припрятанные игровые площадки, чтобы помочь игрокам ориентироваться. Как только люди их находят, они запоминают, где они, и делают их местом встречи. Например, есть одна такая на аэродроме; когда вы ее видите, становится понятно, зачем ее сделали, как много геймплея в одной этой локации. Такого от Виглоиt'а как будто совсем не ждешь... но странным обоазом это чистый Виглоut.

шенные мосты, разносить дорожные ограждения, сигать с одной эстакады на другую... И тем более если покатаетесь в недрах авианосца.

Еще есть Marked Man. Этот новый режим напоминает Road Rage, но тут все охотятся за вами в черных машинах. Нет, это не паранойя, а жуткая реальность. Вы ничего с ними



не поделаете, просто надо выжить, добраться до нужного места. То еще занятие: но, как и почти во всей игре, здесь тем веселее, чем лучше вы умеете ездить бог знает где. Черные тачки могут здорово вас помять на узком мосту, но не причинят вреда, если вы запрыгнете на рельсы высоко над их капотами...

Вы будете мчаться через гаражи и автомастерские, не сбавляя скорости даже на 370 км/ч. Чудеса на виражах Парадиз-Сити не тормозит никакая мелочь, и отменять этот закон не позволено даже знаменитому режиму серии Crash. Как же воссоздать здесь Crash'евский экшен (набираем побольше очков, врезаясь во все, что движется), если перекресток знать не знает, когда и где вас ждать? Вроде



## Первый час в... Burnout Paradise



#### Кольимага

Выжимаем максимум на первой тачке и задаемся вопросом, насколько быстрее ездят другие. Чуть позже приходит ответ: «О-о-ох!»



#### В гушу событий

Ввязываемся в первое попавшееся событие - погоню Marked Man - и врезаемся в какой-то полутораметровый брус. Ах вы гады!



#### Бедняжий

Обычно тачки поступают к нам раздолбанными, потому что авария отправила их на кладбище Надо починить их в автомастерской. За дело!



#### 00.42

#### Навигационный ад

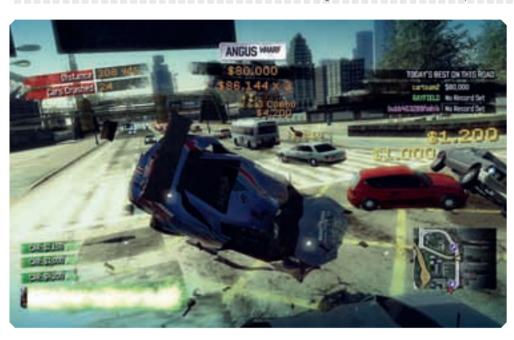
От ошущения, будто мы тонем, никак не избавиться. Прорываешься на первое место только аля того чтобы через десять секуна понять: ты на километры съехал с маршрута.



00.58

#### В команде

Позвать других игроков в ваш персональный хаос проще простого; пора поделиться с ними своими знаниями! Или сесть на хвост и чему-нибудь поучиться...





- меаленно начинается, быстро цепляет,



Она действительно так выглядит! Несмотря на детализацию и скорость, частота кадров неизменно постоянна.

Вот Crash и превратился в Showtime, который активируется простым нажатием 🚯 + 🚯. В изящном замедленном режиме вы превращаете свою машину в тяжелый снаряд, снайперски кидаясь на всякий встречный транспорт. Можете изгаляться сколько угодно, вплоть до того, чтобы в итоге срикошетить обратно в ту же точку, где вы включили Showtime.

Но по правилам игры самый шик начинается, когда вы погружаетесь в нее по-настоящему. Очки растут, таймер все падает и падает, а ставки все выше. Так можно продолжать целую вечность, и если самые сочные перекрестки вы знаете уже назубок, - это только к лучшему. На каждой посещенной вами улице делается запись «Road Rule» о том, как вы жонглировали неистовым клубком кошмара, и становится чуточку грустно, когда все затихает в клубах густого дыма. Так РОСНО еще не попадало.

🔼 Долбежка противников, охота за тейкдаунами. Как всегда - адски затягивает.



Рейтингомер Motorstorm побита, NFS - вообще мертва. Добро пожаловать

в Парадиз...

#### Авария в Сети

Даже в онлайне темп игры не снижается. До Criterion дошло, что геймеры проводят в «приемной» втрое больше времени, чем в самой Revenge, и они решили разобраться с проблемой. В Парадиз-Сити, не выходя из игры, вы можете нажать на крестовину и попасть в онлайновое меню. Выбираете игроков, отправляете им приглашение... и все. Как только они принимают ваш вызов, вы - в онлайновом режиме, машины игроков появляются на радаре в вашем мире. Никакой «приемной», никакой загрузки.

Осваивайте Парадиз-Сити вместе: гоняйтесь, делитесь местечками, меряйтесь очками в Today's Best (лучшее время/авария на дороге) или участвуйте в любом из 350 челленджей. Впечатляюще! Здесь параллель с фрирайдом очевидна, как никогда. Если вы

играли в Motorstorm, то

знаете, как здорово наблюдать за чужими прыжками - и как надоедают экраны загрузки.

Вы настраиваете гонку, а остальные продолжают ездить, даже когда гонка запускается и от линии старта участников отделяет всего лишь коротенькая пауза. Повторимся - в высшей степени впечатляюще! Впрочем, кое-что еще нужно будет проверить. Мы сыграли по LAN - идеально. Посмотрим, как дело пойдет в PSN.

Burnout Paradise постоянно вас дурачит. Игра выглядит как очередной живчик, эдакий сверхплоский рейсер, у которого в мозгах тысяча кубиков адреналина и больше ничего.

Но если она проглотит вас - вы

потеряетесь. Этот рейсер требует, чтобы вы в него сыграли. Здесь забываешь, в оффлайне ты или уже в онлайне. Игра в веселые аварии? Нет - почти революция.





## **50COM: Tactical Strike**



ИЗДАТЕЛЬ SCEE

PAЗРАБОТЧИК
SLANT SIX GAMES

WI-FI ДА

#### Шутер с мозгами



Серьезная тактика, сложное управление, длинные миссии - такую вдумчивую PSP-игру встретишь нечасто. Новая

SOCOM - будто симулятор менеджмента, вставленный в шутер от третьего лица... но управлять отрядом бывает очень весело!

Под вашим началом - четыре солдата. Вы больше не возглавляете отряд лично: бойцам надо выдавать конкретные задания. Выделите курсором одного солдата или всю группу, переведите курсор и кликните по цели. Мигающий силуэт покажет. где и в каких позах окажутся ваши люди. Один клик запустит их в движение. По дороге можно высматривать противника или задавать каждому бойцу модель атаки (например, приказать двойке Альфа прикрывать двойку Браво, атакующую в лоб; или поставить одного человека в тылу метать гранаты, пока второй щелкает врагов из снайперской винтовки). Богатство вариантов порождает радостное чувство контролируемого насилия. Не менее забавно выбрать «огонь по усмотрению» и смотреть, как солдаты сами рвутся в бой. Косвенное управление удерживает вас в





стороне от мясорубки, но в итоге вы сопереживаете отряду гораздо сильнее.

Кстати: теперь кроме Морских котиков США вы можете выбирать из восьми национальных элитных частей, включая немецкую Kommando Spezialkrafte и английский SAS.

#### В АТАКУ!

Tactical Strike адекватно отражает хаос и бардак современной войны. Первые робкие попытки скрытно просочиться проваливаются, потому что подводят стратегия и/или нервы; вы вдруг оказываетесь в центре «горячей точки» - вокруг свистят пули, и лишь очень спокойные и методичные действия спасут команду от гибели. Высший пилотаж для тактической игры - отход от стереотипа зрелищных схваток. Прикольнее проникнуть незаметно, все сделать и уйти до того, как враг заметит, что вы тут были.

Многопользовательская игра тоже хороша. Есть режимы Ad Hoc и Infrastructure на четырех игроков, плюс онлайновые сражения. Интересно посмотреть, не появятся ли собственные поклонники у этого направления тактического жанра. ■





«Рэмбо» по-умному; отличное продолжение серии, доказавшее, что SOCOM способен еще на







## Thrillville: Off The Rails



# ИЗДАТЕЛЬ LUCAS ARTS РАЗРАБОТЧИК FRONTIER WI-FI ДА

#### Жизнь продавца развлечений

При взгляде на скриншоты игра кажется детской; но нет, это серьезный и понятный симулятор. Вы – менеджер парка развлечений; вы строите аттракционы, общаетесь

с гостями и играете в бесчисленные мини-игры. Можно самому прокатиться на безумных горках, которые построили. Можно просто бродить по парку, общаться с посетителями и даже заводить интрижки с девушками (парнями, роботами... м-да...). Короче, вы контролируете всю деятельность развлекательной империи. В этом - главная прелесть Thrillville. Можете устроить пятиминутку мини-игр или просидеть несколько часов, разрабатывая долгосрочные планы. Off The Rails идеально улеглась в формат PSP - от меню и системы управления до умелой разбивки на удобные эпизоды.

Серьезный недостаток один: Off The Rails – практически римейк первой Thrillville, изменения непринципиальны; поэтому поклонники прошлой игры почти все это, увы, уже видели...



ВЕРДИКТ

Если вы не играли в первую часть, рекомендуем не откладывать знакомств с этим удивительным миром.







## Juiced 2: Hot Import Nights



ИЗДАТЕЛЬ ТНО
РАЗРАБОТЧИК

WI-FI ДА

Попсовый стрит-рейсинг



Вы готовы примириться с банальной слащавостью американского стайлинга? Torga Juiced 2 вам понравится. Этот гоночный симулятор в городе вечной ночи – самое то для

фанатов. Дрифтинг лихой, но плавный; дерганья совсем мало. Имеются богатые возможности кастомизации, тюнинг заметно индивидуализирует машину.

Но чтобы привыкнуть к местной эстетике, придется постараться, поскольку оформление игры - загнивающая отрыжка «тюнинг-культуры» пополам с второсортным гламуром и надоедливыми фетишами из отстойников американской попсы. Надо пропускать все это мимо глаз и ушей (или войти во вкус, тут уж каждому свое) - тогда перед вами окажется увлекательный рейсер. Режим дрифтинга с таким управлением - сплошное удовольствие; имеются также командные заезды и оригинальная система ДНК (вы развиваете навыки подобно персонажу ролевой игры). ■



ВЕРДИКТ

Гонка так хороша, что заставит полюбить здешние трассы *вопреки* всей безвкусице оформления.





## Disgaea: Afternoon of Darkness

#### Кто воссядет на Черном Престоле?



WI-FI ДА



В процессе переработки игру переименовали в Afternoon of Darkness.

Адский король с диковатым именем Кричевской умер; а его единственный сын, демон Лахарл, внезапно на два года уснул. Когда демоница Этна сумела разбудить инфанта, демоны уже передрались за вакантный



престол. Лахарлу придется повоевать, чтобы занять отеческий трон. Этна прикидывается его вассалом, но имеет свои тайные планы. Добавляем сюда ангела-киллера Флонн, прибывшую из Рая с целью убить Кричевского (на Небесах не знали, что он уже сам умер) и взрывающихся пингвинов-камикадзе - получаем прелестно-безумную RPG.

Битвы - пошаговые, на изометрических полях. Можно сразу раздать всем соратникам приказы и нажать «Конец хода», а можно выполнять ход поэтапно. Отправляя бойца в схватку, подождите результата. Если враг чуть-чуть недобит, стоит приказать другому бойцу прикончить его. Ведь персонажи получают за убийство не только опыт, но и «ману», используемую для созыва Ассамблеи, дающей право набирать новых бойцов и продвигать полезные

законы. Кроме того, на Ассамблее Лахарл сдает экзамены по специальности «король» - успешная сессия поднимает его авторитет среди сенаторов.

#### **ЛЕЗЕМ В БАНКУ**

Все персонажи обладают специализацией. Грамотная комбинация навыков и профессий позволяет создавать настоящих терминаторов. Мало того: у всех игровых предметов есть внутренний мир - там тоже можно сражаться. Любая такая битва поднимает уровень предмета на единицу. В этих локальных мирах обитают «специалисты»; каждого из них можно переселить в подходящий к его умениям предмет, что сильно улучшит характеристики девайса - но только если вы гае-то нашли и победили нужного «специалиста». Иногда приходится драться буквально внутри банки с зельем, чтобы отыскать деятеля, способного повысить скорострельность ружья... ■



ВЕРДИКТ

Отличная игра с безумным сюжетом и продуманной тактичес-кой системой. Владельцам PSP пора бежать в магазин.







www.sezononline.ru



кино



МУЗЫКА



ИГРЫ



**КНИГИ** 

#### ВЫБИРАЙ! ЛЮБИМЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ В МАГАЗИНАХ «СЕЗОН МУЛЬТИМЕДИА»:

- С Крылатское, ТК «ЗАПАДНЫЙ», цокольный этаж, Рублевское шоссе 52-а, т. (495) 721-95-16. (495) 721-95-17.
- 2. 🔘 Южная, ТРК «ГЛОБАЛ СИТИ», второй этаж, ул. Днепропетровская 2, т. (495) 987-32-38.
- 3. O Пражская, ТРК «ПРАЖСКИЙ ПАССАЖ», цокольный и третий этажи, ул. Красного маяка 26, т. (495) 721-82-88.
- 4. (1) Велгоградский проспект, ТЦ «ФЗВОРИ», Велгоградский проспект 32, кор. 1, т. (495) 560-84-00.
- 71 км. МКАД, ТРЦ «ВЗЙПАРК», кинотеатр «СЕЗОН СИНЕМА. 16 КИНОЗАЛОВ», т. (495) 609-64-40
- 6. O Александровский сад, кинотеатр «РОМАНОВ СИНЕМА», Романов пер.4, т. (495) 609-64-54.

## retro reload

Старое золото игр



# Классика PlayStation

В этом номере: Devil May Cry



## Info

**Дата выпуска** Октябрь 2001 **Формат** PS2

Издатель

Разработчик

Производство

Studio 4
Под влиянием...

Resident Evil и манги Cobra от Буичи

**Повлияла на...**God Of War, Chaos

то надо знать об этой игре: первоначально Devil May Cry задумывалась как про-должение Resident Evil - автором этой серии Шинджи Миками. Однако в процессе подготовки релиза 2001 года нахальный новый персонаж, Данте, перерос границы survival horror'a - и родился гениальный гибрид, «шутер с мечом».

Сердце Devil May Cry - супербыстрые сражения. Геймплей сводится к колочению по кнопкам, но движения такие стильные и впечатляющие, каких вы давно не видели. Вся прелесть в том, что вам не нужна сверхъестественная точность, чтобы проводить эти блестящие комбо. Всего несколько кнопок - и Данте швыряет врагов в воздух своим сверкающим мечом, а затем разряжает в летящую жертву два пистолета. Это была любовь с первого выстрела.

Сам Данте - одна из главных причин обаяния игры. Получеловек,



■ Коронное движение цикла – атака Данте в стиле апперкот-плюс-жонглирование-пулями.



полудемон, самоуверенный пижон, рожденный, чтобы поставить мир на колени. Он похож на дублера клавишника из Duran Duran, ходит с мечом размером с гладильную доску и не пропускает ни одной юбки. А девушки реагируют на него так, как и не снилось ни одному геймеру-тинейджеру. Наконец, у него есть демоническое альтер-эго, атаки которого еще безумней, чем у самого персонажа.

#### Семейные свары

И будто нам было мало одного невероятного блондина, Сарсот создала злого брата-близнеца Данте - Верджила. Он отличается тем, что, как и

большинство злобных родственничков, фигурировавших в играх до него, овладел черным искусством прилизывать волосы гелем. Верджил большую часть игры ходит замаскированным, в виде демона Нело Анджело, слуги злобного императора Мундуса.

Итак, близнецы-полукровки, сыновья демонического лорда Спарда и человеческой женщины. Один отлично ладит с демонами, второй охотится на них, вовсю применяя свои безупречные боевые навыки. Ну как можно не полюбить такое? А ведь еще есть женщины...

Capcom создала Триш, блондинку в обтягивающем комбинезоне, подозрительно похожую на покой-

## Ключевые моменты Devil May Cry



#### Обретение Аластора

Пронзенный мечом Аластором, Данте медленно поднимается на ноги, истекая кровью, вырывает меч из пола и начинает отрабатывать удары, словно такое происходит с ним каждый день. Примерно так оно и есть...



#### Корабль пиратов

Найдя древний корабльпризрак, Данте должен добраться до капитанской каюты, а потом защитить судно от босса Грифона - прыгая по мачтам и уворачиваясь от заппов энергетических лучей.



#### Нело Анджело

Когда Данте побеждает замаскированного демона Непо Анджело, тот взрывается и на землю падает амулет. Данте узнает амулет и понимает, что убитый враг – на самом деле его брат Верджил...



ную мамочку героя. Она врывается в жизнь Данте на мотоцикле, проломив стену его магазинчика, и убеждает его отправиться с ней на остров Маллет, чтобы победить Мундуса, которого много лет назад заточил там отец Данте, Потом Триш покидает героя. оставив его в одиночку прокладывать себе кровавый путь по готическому замку на острове. Но в критические моменты она появляется снова. А потом мы узнаем, что на самом деле Триш - демон, созданный Мундусом, чтобы заманить Данте на остров. Однако в конце она искупает вину, отдав Данте свои силы и зажив с ним «долго и счастливо».

#### Это мое оружие...

Но даже породив подборку неотразимых персонажей с интересным происхождением, Сарсот понимала: чтобы DMC выделялась из бесчисленного множества экшенов от третьего лица, ей необходима уникальная изюминка. Такой изюминкой стало бесподобное вооружение Данте: любимая пара пистолетов (Ebony и Ivory), меч Аластор, лучащийся синей энергией, когда пронзает врагов, и Ифрит - пара перчаток, покрывающих руки Данте адским пламенем. Крутое оружие в играх не редкость: но в DMC оно сделано таким стильным и запоминающимся, что фактически тоже становится

Да и враги являются яркими личностями - от марионеток с мечами, которых элементарно победить, до летающих черепов, духов и главного босса - императора Мундуса. Хотя DMC3 печально известна своей труднопроходимостью, первая часть удивительно доступна любому геймеру. Просто двиньте аналоговый джойс-

персонажем.

тик в сторону ближайшего противника, нажмите 

и наблюдайте за происходящим. В лучшие моменты DMC - смесь 
акробатики, супержестокости и неоготики. Единственный минус - у вас могут 
заболеть руки...

Причем вам предстоят не только сражения. DMC представляет собой удачный баланс между уничтожением порождений ада под гремящий рок саундтрека и возможностями перевести дыхание, пусть даже в жутковатой обстановке, решая достаточно простые паззлы, чтобы двинуться дальше. Насколько простые? Например: «Эта дверь закрыта. Но вам поможет РЖАВЫЙ КЛЮЧ». После чего сразу идет: «Вы нашли РЖАВЫЙ КЛЮЧ, взять его? Да/Нет». Хмм...





■ B DMC, как и в Ratchet & Clank, невозможно устоять перед искушением громить все ради очков.

В общем, вы поняли: паззлы в DMC слабоваты, зато они дают возможность насладиться другой отличной стороной игры - видами прекраснейших локаций. От пресловутого готического замка, усеянного горгульями, до пульсирующего сердца в пещере, художники Сарсот отрывались по полной. Каждый уровень полон персонажей и подробностей, не говоря уже о кровище. И это не просто фон, заполняющий пространство, на котором вы рубитесь и стреляете, это отлично прорисованные уровни, требующие разного подхода к поединкам и скрывающие кучу бонусных зон. Это роскошь, которая игре почти ни к чему - 23 стандартных миссии и 12 скрытых и без того делают ее невероятно длительной. А скрытый ультрасложный режим Dante Must Die - вишенка на торте, вкуснейшем и без того.

В общем, DMC предложила нам все, что только душа может пожелать от игры. Она вдохнула новую жизнь в довольно презренный жанр «жми на все». Она предоставила нам крутого и сексуального нового героя и подарила уникальный мир, полный мрачных красоток, рок-музыки, пиццы и ревущих мотоциклов. Посмотрите хотя бы на то, как Данте одевается. Тот, кто выходит в таком виде из

дома, должен быть совер-

шенно ненормальным. ■

В последних играх Данте стал предпочитать развевающиеся наполовину расстегнутые одеяния, но по сути внешне он не изменился.

## История продолжается...

#### DMC<sub>2</sub>

Самая непопулярная часть DMC – игнорирует куски сюжета первой, изменяет деповое имя Данте и полностью забывает про существование Триш, которая в конце DMC вместе с Данте открывала магазин. Изза рекламной сделки с Diesel у персонажей есть открываемые джинсовые прикиды, в которых они выглядят как адские верси Беххема.

#### DMC

Приквел DMC, вернувшийся к прежнему уровню. Мы знакомимся с нахальным подростком Данте и его подружкой по кличке Леди, стреляющей из ракетомета и похожей на японскую школьницу. Ужасно сложная и крайне увлекательная игра, развивает сюжет DMC и объясняет название бизнеса Данте (и самой игры) словами Леди: «Даже дьявол плачет, когда теряет любимых».

#### DMC4

Дебют цикла на PS3 возвращение Триш и Леди. Сам же Данте становится ппохим парнем. Вы играете за Неро - сироту, выжившего после гибели от рук Данте культа под названием «Орден Меча» и жажкуущего отомстить.

# PLAYSTATION 3

# 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



Ogна 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 сразу потратить на призы или продолжать 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, ул. Складочная, g. 1, ст. м. «Савеловская», телефон +7 (495) 508-80-60.



## Чтобы начать накапливать баллы, необходимо следующее:

- ■Журнал с уникальными купонами. При этом у вас есть возможность использовать купоны из разных выпусков журнала. 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 несколько игр куплено единовременно, необходимо поставить печать на каждый купон, соответствующий приобретенной игре.
- ■Сохранить товарный чек магазина, в котором будет отражен факт приобретения игры или нескольких игр.

## Чтобы получить подарки в центре выдачи призов, вам необходимо иметь при себе:

- ■Погашенные печатью авторизованного магазина
- ■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.

### JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Ошеломляющий своей скоростью и красотой боевик в версии для самой мощной на сегодняшний день игровой платформы! В игру Stranglehold Джон Ву, известный кинорежиссер, перенес свои любимые киноприемы: гиперкинетические трюки и сумасшедший



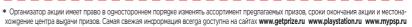
#### DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

В будущем колонии повстанцев взбунтовались и, нанеся несколько ударов по базам землян, развязали войну за независимость. Война возобновляется, когда технологии связи приходят в негодность.









НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



## ТАЧКИ: НОВЫЙ СЕЗОН

(Русская инструкция)

Продолжение игры по мотивам одноименного мультипликационного фильма! Вас ждут новые трассы и спонтанно организованный турнир «только для своих». Разработчики продолжили историю, начатую в одноименном хите продаж прошлого года.



# **NIGHTS**

Продолжение некогда нашумевшего автосимулятора в стилистике уличных гонок! Игроку предстоит пройти все этапы международного турнира по стритрейсингу и опробовать свои силы на лучших трассах мира!



# TOOLS OF DESTRUCTION

Разработчики перенесли всем известных героев на новейшую игровую платформу, что позволило придать игре недостижимый до этого момента размах!



















## Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru

















**><**⊤











# RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Всех, кто успел соскучиться по знаменитым путешественникам Рэтчету и Кланку, ждет приятный сюрприз. Новый эпизод из жизни отважных исследователей космоса — вперед, к новым тайнам и приключениям!



### WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

Вы начинаете как новичок Лиги боев без правил, которому даны все шансы добиться громкого успеха! В вашем арсенале все запрещённые приемы, исполнять которые вы сможете, используя уникальный режим ведения боя при помощи аналогового джойстика.



# JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Продолжение некогда нашумевшего автосимулятора в стилистике уличных гонок в версии для портативной системы! Игроку предстоит пройти все этапы международного турнира по стритрейсингу и опробовать свои силы на лучших трассах мира!

















### WORMS: OTKPЫTAЯ BONHA 2

Червяки снова затеяли заварушку на экране вашей PSP! Как всегда — удивительные и разнообразные поля сражений, и огромное количество самых коварных видов оружия!



## NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES

Аркадный анимефайтинг, собравший всех героев серии Наруто на одном ринге! Благодаря технологии Wi-Fi, возможна многопользовательская игра.



# TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

Как и все предыдущие части, игра Tales of the World: Radiant Mythology снова задает новый стандарт RPG, где жанр определяет графику; игра имеет глубокий, абсолютно новый сюжет и свободную систему ведения боя.











**><**-

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Великолепная игра, продолжающая серию игр Тот Clancy. Передовой отряд спецназа заброшен в самый яркий и шумный город в мире — Лас-Вегас, который был выбран группой международных террористов для воплощения зловещих планов. Ваша цель — уничтожить их!



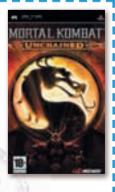
## SMASH COURT

Атмосфера настоящего турнира по теннису и все всемирно известные спортсмены на экране портативной консоли! Потрясающая игра, позволяющая поучаствовать в поединках, где главным оружием будет теннисная ракетка!



### MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Шестой эпизод знаменитой саги переработан специально для портативной консоли PSP. Он включает в себя все лучшее, что быпо создано за эти годы, и добавляет немало нового.







Русская версия

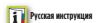




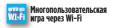












## Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru



























## PETER JACKSON'S KING KONG PLATINUM

Кіng Коng — грандиозный игровой проект, созданный по лицензии одного из самых масштабных блокбастеров 2005-го года. Игра разрабатывалась в тесном сотрудничестве с Питером Джексоном. В ней есть абсолютно все, чего могут желать поклонники Кинг Конга, и даже больше.



## PRINCE OF PERSIA: ДВА МЕЧА

Продолжение знаменитой игры. На этот раз главному герою предстоит победить в борьбе темного и светлого начал, проявляя все свое мастерство, силу, ловкость и умение. Новые задания, захватывающий сюжет и качественная графика ждут вас!



#### DISNEY-PIXAR PATATYŇ

Реми помогает своим новым друзьям-людям Лингвини и Колетт составлять рецепты при подготовке к открытию ресторана. Но, когда все уже готово, вор похитил бесценные документы! Помоги Ремо и его друзьям восстановить справедливость в игре по хитовому мультфильму от Disney и Pixar!

















#### ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ ТМИТ

То, что ты не жалкая букашка, можешь доказать всем только ты сам! Персонажи самого известного мультсериала снова в бою! Эта увлекательная игра создана по мотивам нового фильма про подземных героев!



#### DISNEY-PIXAR TAYKN PLATINUM

Наслаждайтесь скоростью и веселыми гонками в восхитительной игре по мотивам мультфильма «Тачки» производства Walt Disney/ Ріхаг. Выберите одного из четырех любимцев публики и помогите Молнии МакКуину победить в чемпионате за Кубок Пистона!



# 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.



















## SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

Продолжение одной из лучших стратегических игр про сражения морских пехотинцев против вражеских группировок. Теперь отряд заброшен в горячую точку, и призван охранять мирных граждан и наводить порядок в стране.



### SPONGEBOB: ЖЕЛТЫЙ МСТИТЕЛЬ

В светлом и ярком мире Бикини Боттом снова перемены. Праздник Двадцатилетия Объединения Суперзлодеев приходит в городок, и злобный Грязный Пузырь похищает Русала и Барнаклбоя. Теперь все в руках главного фаната Русала — Губки-Боба.

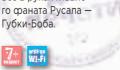


### WORMS: OTKPЫTAЯ BONHA

Воинственные червячки и PSP — идеальная комбинация для неувядающего веселья. Очередная фантазия на тему противостояния маленьких безобидных беспозвоночных воплотилась в двухмерной игре от той самой Team 17, что подарила нам оригинальную Worms.













# Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

Магазины — участники акции:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru



























### СЕЗОН ОХОТЫ

Хитрый олень Элиот уговаривает одомашненного медведягризли 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...



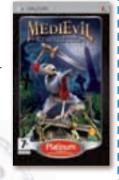
## СКУБИ ДУ! КТО ЗА КЕМ СЛЕДИТ?

Сюжет серии «Кто за кем следит» завязан на призраках. Скуби, Шэгги и его банда образовали команду охотников за привидениями, назвав ее Mystery, Inc. Они путешествуют по всей стране, посещая «плохие» места и срывая маски с классических призраков.



### MEDIEVIL RESURRECTION PLATINUM

Третья часть разошедшейся миллионными тиражами игровой серии MediEvil поведает вам о новых приключениях-элоключениях «бесстрашного» и к тому же мертвого рыцаря сэра Даниэля Фортеска.















# 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.



#### DAXTER PLATINUM

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.



# WORLD RALLY CHAMPIONSHIP PLATINUM

Официально лицензированная игра позволяет вам теперь и на портативной консоли окунуться в мир раллийных гонок. 16 этапов официального чемпионата по всему миру, включая Японию и Мексику; 19 бонусных уровней; 30 полностью деформируемых













**><**-

## НОВАЯ ЦЕНА

## NC TODAN 4

## RIDGE RACER

Ridge Racers стала первой гоночной игрой, которая появилась в продаже в Японии одновременно с самой PSP. Европейская Ridge Racer ничуть не уступает японской, утверждая новые стандарты жанра аркадных гоночных имитаторов.



### RIDGE RACER 2 PLATINUM

НОВАЯ ЦЕНА

Самые стильные гонки на PSP получили свое долгожданное продолжение! Феномен Ridge Racer, так и не повторенный 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!



## TEKKEN: DARK RESURRECTION PLATINUM

Легендарный симулятор рукопашного боя Tekken отлично смотрится на портативной консоли. Эта версия игры специально разрабатывалась для платформы PlayStation Portable, что обеспечило удобство управления и высочайшее ка-



















## Собери БОНУСЫ! Получи ПОДАРКИ!

# PlayStation 2

Магазины — участники акции:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru





















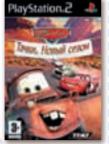






## DISNEY-PIXAR TAYKN: HOBЫЙ CE30H

Продолжение игры по мотивам одноименного мультипликационного фильма! Вас ждут новые трассы и спонтанно организованный турнир «только для своих».



### JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Продолжение некогда нашумевшего автосимулятора в стилистике уличных гонок! Игроку предстоит пройти все этапы международного турнира по стритрейсингу и опробовать свои силы на лучших трассах мира!



#### лови волну!

Игра создана на основе одноименного анимационного фильма. Пингвин Коди приглашает вас принять участие в мировом турнире по серфингу. К вашим услугам 13 героев и 23 вида досок с возможностью апгрейда!















#### TEKKEN 5 PLATINUM

Один из самых популярных файтингов в мире выходит в серии Platinum. В штабквартире корпорации «Мисима Забатцу» начинается настоящая война...



### DISNEY-PIXAR СУПЕРСЕМЕЙКА: ПОДЗЕМНАЯ БИТВА

Продолжение приключений Фреона и мистера Исключительного, героев оскароносного мультфильма студий Ріхаг и Disney «Суперсемейка» (The Incredibles). Игра полностью переведена на русский язык и озвучена актерами, работавшими над русской версией фильма.



### DISNEY-PIXAR TAYKU PLATINUM

Игра по мотивам одноименного анимационного фильма студий Disney и Pixar. Выступая в роли своего любимого героя, вам предстоит помочь Молнии МакКуину выиграть чемпионат и получить желанный Кубок Пистона.











## 3+ 1



### MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

В игре — 60 персонажей, более 20 специальных ударов, Konguest Mode, уникальная система боя, а также несколько приятных сюрпризов.



## MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

(Русская инструкция)

Действие игры разворачивается после конца первого турнира Mortal Kombat, когда побежденный Shang Tsung пытается выбраться с территории острова а два брата (по монастырю Шаолинь) Kung Lao и Liu Kang стараются ему помешать.



### ТМИТ: ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ

То, что ты не жалкая букашка, можешь доказать только ты сам! Персонажи самого известного мультсериала снова в бою! Эта увлекательная игра создана по мотивам нового фильма про подземных героев.











# PlayStation 2 AKUNA! COGEDIN BOHYCH! COMPANY TO AREA TO A STATE OF THE PLANE OF THE

Магазины — участники акции:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru



























# ATELIER IRIS 3

Действие этой 2Dретро RPG происходит в волшебном мире Atelier. Блестящая система изучения алхимии и увлекательный файтинг не оставят вас равнодушными!



# 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!



# 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 — объем ее продаж: предыдущие три части разошлись суммарным тиражом свыше 36 млн копий.















## 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!



## DISNEY-PIXAR PATATYЙ

Свежая и захватывающая игра по мультфильму в жанре приключенческого экшена. Веселые миниигры, опасные ограбления, бешеные погони! Играйте весело и непринужденно.



### KILLZONE PLATINUM

FPS, основанный на командной работе. Действие происходит в ближайшем будущем в период колонизации космоса. Вдохновленный классическими военными конфликтами XX века, Killzone блестяще передает реальное напряжение военных действий с милитаристами-сепаратистами Хелгастами









# 1390

#### 12+ BOSPACT **RUS**



## ROGUE GALAXY

Классическая ролевая игра, последнее детище легендарной команды Level 5. Пираты в космосе – это великолепно! Уникальная глубина проработки персонажей и ролевой системы, увлекательнейший сюжет.



# 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?..

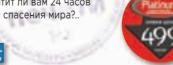


#### PETER JACKSON'S KING KONG

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













# **PlayStation**<sub>®</sub>

Магазины — участники акции:

Полный список магазинов вы найдете на сайтах www.getprize.ru www.playstation.ru www.mypsp.ru



























### **RATCHET & CLANK 3 PLATINUM**

Президент Галактики вновь вызывает Рэтчета и Клэнка, чтобы остановить доктора Нефариуса, вынашивающего инфернальные планы по уничтожению органической жизни во Вселенной. Главным героям вновь предстоит вернуться на планету Велдин и разрушить хитроумные планы маньяка.



### RAYMAN **БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ**

Rayman Raving Rabbids – самое забавное и невероятное приключение Рэймена. Миру Рэймена угрожает разрушительное вторжение сумасшедших, неконтролируемых кроликов; он должен помешать злым замыслам пушистых противников.



## **SOCOM 3 U.S. NAVY SELAS PLATINUM**

Продолжение лучшего военного симулятора с уровнями в пятьшесть раз больше, чем в предшественниках. На этот раз ваш отряд пехотинцев отправляется в Марокко, Польшу и Бангладеш, используя наземные и водные транспортные средства.















#### STUNTMAN: **IGNITION**

Вы - каскадер, принимающий участие в съемках дорогих блокбастеров. Не жалея бюджета, вам предоставляют спортивные автомобили, мотоциклы и вертолеты лишь с одной целью - как можно зрелищнее их разбить!



### WARRIORS OROCHI

Игра может похвастаться 77-ю персонажами, перешедшими из Dynasty Warriors и Samurai Warriors. Четыре напичканных экшеном и переплетающихся друг с другом сюжета прольют свет на то, как эти герои связаны друг с другом.



## **EYETOY: PLAY ASTRO ZOO**

Отказавшись от привычных контроллеров и взяв игровой процесс при помощи камеры ЕҮЕТОҮ в буквальном смысле слова в свои руки, вам предстоит навести порядок в вашем космическом зоопарке, в котором вы сможете собрать всех зверей, каких только захотите!











PlayStation.2



Как и положено «Формуле», эта игра о скорости. И тут есть ныне отправившийся на заслуженный отдых Михаэль Шумахер. Это ли не причина пополнить свою коллекцию гоночных симуляторов?





## THE PUNISHER/ КАРАТЕЛЬ

Боевик от третьего лица, основанный на комиксах студии Marvel В отличие от остальных героев Marvel, Каратель - нормальный человек, и его главная задача — убивать преступников и спасать невинных. Игра полностью на русском языке!





## 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...







# yStation<sub>®</sub>2

Магазины — участники акции:

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, самом реалистичном симуляторе ралли. Новые исторические машины, изменяемые события на трассах, онлайновые режимы и улучшенная физика повреждений не оставят никого равнодушным!



## MORTAL KOMBAT: PlayStation.2 **DECEPTION**

(Русская инструкция)

Mortal Kombat: Deception — бесспорно революционная игра в жанре fighting. Неограниченные возможности, многочисленные фаталити у каждого персонажа, интерактивное окружение, расширенные новые игровые режимы.



## **GETAWAY:** ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК

Во второй части Getaway игроку открывается реальный Лондон, каждый квадратный метр которого был кропотливо воссоздан дотошными разработчиками.















## ДЕЛАЙ НОГИ

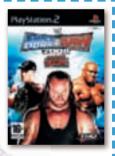
Игра по мотивам одноименного анимационного фильма компании Warner Brothers, который стал хитом прошлого новогоднего сезона. Увлекательный мир императорских пингвинов, песни, танцы и ритмичный геймплей понравятся каждому ребенку.



## **WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008**

(Русская инструкция)

Продолжение самой известной серии игр, посвященных боям без правил Всемирной Ассоциации Реслинга! Вы начинаете как новичок, которому даны все шансы добиться громкого успеха!



## 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 приступают к порабощению населения...











## GOD OF WAR 2

**><**-

Суперхитовая игра, поразившая всех игроков высоким уровнем графики и очень качественно проработанными сценами боев, которые не дают отвлечься от хода игры ни на минуту!



### **SYPHON FILTER: DARK MIRROR**

Одиночная кампания, которая плавно перетекает в эволюционировавший онлайнкомпонент, полна рукопашных атак, захватов цели, точной стрельбы, доработок целей и обзора, высокотехнологичных видов оружия. Улучшен искусственный интеллект.



### TOURIST TROPHY PlayStation 2 **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.

















Русская вепсия





# Хитмэн

#### КРЕПКИЕ НЕРВЫ И МЕТКИЙ ГЛАЗ

ФИЛЬМ: Хитмэна, субтильного лысого молодого человека со штрихкодом на затылке и богатым запасом черных костюмов и красных галстуков. кто-то злобно подставил. В результате его хотят поймать русская милиция, Интерпол, а также группа лысых людей в черных костюмах, красных галстуках и со штрихкодами на затылках. Вдобавок откуда ни возьмись появляется русская проститутка Ника, которую тоже как-то там подставили, из-за чего Хитмэн повсюду с ней таскается. Пиф-паф, пифпаф, все трупы. К счастью, к этому фильмупо-игре не имеет никакого отношения Уве-не-к-ночибудь-помянут-Болл. И это заметно: «Хитмэн» не блешет сюжетом или каким-либо глубоким (и даже не очень глубоким) смыслом но в нем полно грамотных отсылов к игрово-

му сериалу и много действа.

реть, как Хитмэн прибывает

Конечно, очень смешно смот-

на Киевский вокзал, который теперь находится в Питере, и устраивает побоище на его (видимо, секретных) подземных уровнях. Еще смешнее, что снималась российская часть фильма в Болгарии, и часть надписей забыли поменять. Разумеется, столь развесистой сюжетной клюквы в современном кино встретишь немного. Но если задуматься. сюжет самих игр тоже нельзя назвать очень уж реалистичным - бредятина там тоже была изрядная, и создатели «Хитмэна» (в отличие от не поминаемого к ночи) не стали ничего изобретать, а просто перенесли все на широкий экран.

Получилось забавно. Однако Тимоти Олифант все-таки не кажется идеальным выбором на роль Агента 47. 7/10

ВЕРДИКТ: Правильный фильм по игре: много экшена, мало смысла и голая тетка. Д.Р.



РЕЖИССЕР: Ксавье Генс

в ролях: Тимоти Олифант, Даугрей Скотт, Ольга Кириленко, Роберт Кнеппер. **Ульрих Томсен** 

дистрибьютор: «Двадцатый Век



#### ГАНГСТЕР

Режиссер: Ридли Скотт / В ролях: Дензел Вашингтон, Рассел Кроу, RZA, Куба Гудинг-мл. /Дистрибьютор: «Юниверсал Пикчерс Рус»



ФИЛЬМ: Очень, очень, очень благородный, но злой и кровожадный бандит Дэнзел Вашингтон выстраивает свою героиновую империю. Очень. очень хороший и благородный. но падкий до баб и необычайно тупой полицейский Рассел Кроу полфильма его ищет (это при том, что на дворе 58-й год, а бан-

дит – негр, бывший нищий шофер у главного гангстера – за четыре года после смерти шефа скопил денег, купил пять домов на Манхэттене и пару клубов, любит выходить в свет и общаться с бомондом). Когда Кроу все-таки вычисляет бандита, то долго не может убедить своих коллег: как так, говорят они! Не может быть, мы знаем всех бандитов города! Очень получается смешно. А потом благородный негр с благородным белым благородно совершают мощное благородство. Тьсру на них. 6/10

**ВЕРДИКТ:** Хорошие актеры, достойная работа оператора и дикий бред («основанный на реальных событиях») в качестве сюжета. Д.Р.



#### ПОРОК НА ЭКСПОРТ

Режиссер: Дэвид Кроненберг / В ролях: Вигго Мортенсен, Наоми Уоттс, Венсан Кассель, Армин Мюллер-Шталь, Шинед Кьюсак / Дистрибьютор: «Парадиз»



ФИЛЬМ: Эпическая сага о нелегкой жизни русской масрии в Лондоне. В роли главного бандита – Вигго Мортенсен, хорошо всем памятный как Арагорн из «Властелина Колец». Чтобы вжиться в роль, героический актер приехал до начала съемок в Россию и некоторое время колесил по нашей стране, посе-

щая тюрьмы и общаясь с отпетыми уголовниками. Как результат – не только выказал себя ярым приверженцем системы Станиславского. но и неплохо выучил русский. К счастью, по-русски тут матерится не только он, но и чуть менее героический Венсан Кассель, и слушать их очень смешно. За это, а также за битву в бане голого Арагорна с чеченскими бандитами, фильму можно простить все нелепости, которых здесь вагон, 7/10

ВЕРДИКТ: Когда японцы смотрят американские фильмы про якудзу, они, наверное, смеются не меньше. П.Д.



#### РУД И СЭМ

Режиссер: Григор Гярдушян / В ролях: Армен Джигарханян, Александр Калягин, Наталья Ионова (Глюк'оza), Оскар Кучера, Виталий Емашов / Дистрибьютор: «Парадиз»



ФИЛЬМ: Бывают фильмы плохие, а бывают очень плохие. Последние снимаются, как правило, для того, чтобы засветить на большом экране чью-либо жену или любовницу. И бывают актеры хорошие и очень хорошие. Последние одной своей игрой способны вытянуть даже самый безнадежный

фильм, поставленный по совершенно нелепому сценарию. Александр Калягин и Армен Джигарханян — именно такие актеры, актеры от Бога. В кинофильме «Руд и Сэм» они воистину блистают: их игра в паре столь восхитительна и колоритна, что за нее фильму можно простить все. К слову, два мэтра снова вместе впервые после легендарной картины «Заравствуйте, я ваша тетя», 6/10

ВЕРДИКТ: Очередное доказательство того, что талант способен спасти любой провальный проект, затеянный бездарностями. 💹 П.Д.

# Imbox



#### Татьяна Чернова, г. Москва

Пламенный при-

вет всей многоуважаемой редакции журнала PS2OM, а также его читателям и почитателям! Для начала позвольте представиться - меня зовут Татьяна, мне 21 год. Практически все свободное от работы время я провожу в виртуальном пространстве моей «любимой девочки» Сони! (Sony PlayStation 2, так я ее ласково называю...) Очень люблю игры жанров

adventure, horror, RPG, Sims

(все серии).

Я пока не могу себе позволить купить SPS3, буду стараться, но пока меня вполне устраивает моя Сонька 2. Я в каком-то poge ветtран SPSигр. SPS1 у меня была еще в 1996 году, тогда я обожала игры Ѕруго и их серии; потом мне нравились Medievil, Diablo; лет 5 назад я обожала на SPS1 - Chrono Cross, Vagrant Story, FFVII, FFIX. Потом у меня появилась SPS2, ga, забыла упомянуть про Лару - у меня были все 3 игры... (на SPS1)

А пишу я вам, собственно, вот по какому поводу, в общем повод этот мне спать уже месяца как 2, а то и больше не дает! Сейчас речь пойдет об игре Tomb Raider: Anniversary... Ho BCe, если позволите, по порядку. Сначала напишу о чувствах к этой игре. Это не игра... Это поэзия, это восторг, это блеск, это преступление... (в смысле хороша до боли...) Что касается главной героини бессмертной Лары Крофт, то она бесспорно как всегда хороша - БОГИНЯ одним словом.

Так вот все было прекрасно, уровень за уровнем я (т.е. Пара) штурмовала высокие скалы, опускалась в пучины вод, боролась с дикими зверями и решала зубодробительные головоломки, получая от всего этого коктейля



эстетическое, логическое, ностальгическое, музыкальное, и прочее-прочее удовольствие-удовлетворение... Да-ga-ga, если не сказать больше.

НО! Дойдя до уровня Final Conflict на Lost Island (3 уровень острова и я думаю последний уровень игры) я впала в шок, в ужас, я имею ввиду, что чудовище, такое огромное, без ног, красное, с выдающимся позвоночником и огромными лапами с когтями у меня

никак не получается прикончить... В общем это и есть мой вопрос к вам... Помогите мне. Как его убить я просто не знаю, в дневнике Лары вроде написано, что его надо столкнуть с платформы (мы на ней сражаемся) но как?

Пожалуйста напишите мне в Вашем журнале КАК ЕГО УБИТЬ, если можно подробно, чтобы понятно было. Для меня это очень очень важно, наверное это понятно... Я очень буду ждать вашей помоци.

#### OPS2M:

Уровень этот действительно последний. Чудовище, о котором идет речь, зовут Abomination (по-русски - Гадость). Чтобы столкнуть этого монстра в лаву, необходимо сначала довести его до состояния ярости. Затем Ларе надо встать между обрывом и чудовищем и подождать, пока обезумевшая Гадость не рванет в ее сторону. Разумеется, в самый последний момент с пути монстра стоит убраться (выстрелив

еще разок ему в голову). Гадость не сможет вовремя остановиться и по инерции вылетит с платформы.

Т. Ч.: Еще я хочу подарить вам мой рисунок собственного исполнения, на котором я нарисовала конечно же Лару Крофт. Только одну деталь в ее бессмертном образе я заменила. Вместо ботинок я «надела» Ларе сапоги на шпильке, в общем добавила ей частицу себя, т.к. сапоги на шпильке моя любимая обувь...

A в остальном это Lara Croft! Lara Croft Forever! Вам судить...

#### Александр Грицков, г. Москва



Уважаемая редакция журнала PlayStation 2.

Я хотел узнать, как пройти миссию в GTA Liberty City Stories (для PlayStation 2) SHAPPY DRESSER. Эта миссия никак не дает мне проходить игру дальше. И что хуже всего, эта миссия в самом начале игры! И, пожалуйста, подскажите чит-код для самолета (или вертолета). И я обожаю ваш журнал и все-все-все демоверсии, которые есть на дисках.

#### OPS2M:

Миссию SHAPPY DRESSER мы вспомнить не смогли, поэтому расскажем про задание под названием Snappy Dresser. Прежде всего необходимо вернуться домой за фотоаппаратом. Затем отправляйтесь в место под названием Casa's Deli в Китайском квартале. Там вы увидите, как Джованни (Giovanni) садится в машину; следуйте за ним на собственном транспортном средстве, но старайтесь держаться на расстоянии. Когда Джованни начнет странно себя вести, нужно заснять это на пленку, причем так, чтобы получился неплохой кафр. Что касается чит-кодов, можем вам с полной ответственностью заявить, что их использование мешает получать удовольствие от игр. Поэтому советуем пройти **GTA** без подобных хитростей - так, поверьте, будет намного интересней.

#### Виктор Мартынов, Смоленская область, г. Рославль



Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция!

Покупаю Ваш журнал не так давно, т.к. PS2 появилась у меня примерно полгода назад. В каждом номере вы публикуете «КОДЫ». У меня возник вопрос: имеется ли у Вас книга (журнал) с кодами для игр? Если да, то пришлите мне пожалуйста!!! Город наш небольшой, на прилавках, где не спрошу нигде нет, а заказ не берут. То же самое и журнал Ваш, продается в одном магазине и то не каждый раз.

Заранее огромное спасибо.

#### **OPS2M:**

Увы, Виктор, такой книги у нас нет. Коды обнаруживаются в результате допгих странствий по Интернету или вытряхиваются из разработчиков. Что, поверьте, совсем непросто. Кстати, мы вообще их разлюбили (см. предыдущий ответ) и, как вы могли заметить, с некоторых пор прекратили публиковать.

#### Дмитрий Бородин, Тюменская область, г. Лангепас



Здравствуйте, уважаемая редакция OPS2M!

Читаю ваш журнал уже полтора года и стараюсь не пропускать ни одного номера. Во-первых, хочу поблагодарить журнал за хорошее чувство юмора и захватывающие статьи: так и хочется сразу бежать в ближайший магазин и покупать игру. Вовторых у вас классное оформление. Особенно порадовали меня последние номера журнала с просто великолепными обзорами игр для PS3.

Ах, да кстати об обзорах. Собственно о них я вам и хотел написать. Читаешь их, читаешь их, читаешь ито ни слова не сказано об игровой музыке (строчка звук в графе оценок не считается), можно только догадываться какое у игры звуковое оформление. Речь о музыке заходит обычно только лишь в тех случаях, когда разработчикам удалось создать что-то совсем уж из ряда вон выходящее.

Ну или же если обсуждается очередная Final Fantasy - о Нобуо Уемацу готовы говорить все, кому не лень. Хотя и не совсем понятно, с какой это стати только ему оказывается такая честь.

Складывается впечатление, что музыка – это самая последняя вещь в игре. На самом деле... так оно и есть. По крайней мере, в подавляющем большинстве случаев. Музыка отступает на задний план, но забывать о ней непростительно. Ведь есть о чем рассказать и на что обратить внимание. Не так ли?

В заключении позвольте задать несколько вопросов:

- 1. Korga будет REVIEW Обливиона?
- 2. Если у вас в планах расширять журнал, я имею в виду от 100 стр. до 200 стр. к примеру?
- 3. Где можно найти первый Mercenaries, в свое время я его упустип и теперь хочу достать?

Заранее благодарен.

#### OPS2M:

1. Игра The ElderScrolls IV: Oblivion появилась на PS3 около года назад (а на персональных компьютерах Хьох 360 – и того раньше). Нам все же хотелось бы рассказывать в журнале о более актуальных или еще не вышедших играх. Впрочем, если читатели проявт к Oblivion интерес, статья про эту RPG появится.

- 2. В ближайшее время журнал начнет выходить ежемесячно, а не раз в два месяца, как было ранее. Вот такое расширение.
- 3. По всей видимости, игру вам придется заказать через Интернет. Постарайтесь найти магазин, который отправляет диски заказчикам почтой, а не с курьером. Например, так поступает дамератк. ru. Но в настоящее время, увы, игры Mercenaries: Playground of Destruction в продаже в этом магази-

И о музыке: в дальнейшем мы постараемся уделять более пристальное внимание игровым саундтрекам.

Орфография читателей сохранена





## MUP ПО ВЕРСИИ PLAYSTATION

Эти локации заражены ужасными вирусами. Держитесь от них подальше!



## OBSCURE II

#### Университет Фолкрик, США

Кампус - такое специальное место, где студенты могут дрыхнуть до упора, напиваться и баловаться наркотиками. Но следует помнить, что наркотики - зло: они превращают вас в мутанта-каннибала: по крайней мере, те, которые в ходу в университете Фолкрик. Какой облом! А поскольку подростки, как известно, ведут беспорядочную и аморальную личную жизнь, зараза распространяется по кампусу со скоростью пожара от брошенного окурка. Ручаемся, это лучшая кампания по борьбе за здоровый образ жизни.



## RESIDENT EVIL 4

#### Испания

Мир Resident Evil вращается вокруг вирусов, будь то Т-вирусы, G-вирусы или T-G-вирус. Но самые жуткие - Las Plagas: микроскопические паразиты, из которых вырастают организмы. присосавшиеся к нервной системе хозяина. Обвившись вокруг позвоночника жертвы, паразит может отдавать разумные инструкции, превращающие зомбированных хозяев в грозных противников. Пусть им и не нужны ваши мозги, но на пути им лучше не попадаться.



#### OMEGA STRAIN

SYPHON

**FILTER: THE** 

Вирус Syphon Filter - вероятно, одна из самых неприятных инфекций на PS2. Это смертоносное бисоружие нового поколения поражает определенную этническую группу, причем все остальные остаются живы и здоровы. Разработаль его таинственная фармацевтическая компания Pharcom, а сейчас он попал в руки террористов-чеченцев. Нашелся бы вирус, избирательно поражающий бандитов...



#### .HACK// INFECTION

#### Япония

Мама наверняка говорила вам, что не стоит так долго сидеть за компьютером, а то глазки в кучку станут. Для фэнов онлайновой игрушки The World глазки в кучку были бы оптимальным исходом, потому что вообще-то от этой игры они впадают в кому. Игрок по имени Кайт узнает, что у компьютерного монстра Skeith развился интеллект и теперь он с помошью запрешенной функции Data Drain нападает на геймеров. Лучше бы они оставались в Phantasy Star



#### SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

#### Япония

На прибрежный город Минатоку нападают ожившие тени, которые называются... Так и называются - Тени. Они появляются в Темный Час (дополнительный час ночи, когда большинство людей превращаются в гробы) и живут в чудовищной башне под названием Тартар. А в полнолуние Тени выходят из башни в мир людей - и заражают всех встречных Синдромом Апатии. Это опасно. И это передается.





## ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722 Sates@GamePlack.ru



PLAYSTATION 2 (SLIM)

СПЕЦИАЛЬНОЕ

**ПРЕДЛОЖЕНИЕ** 

OT GAME PARK



#### PLAYSTATION 3

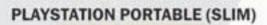
Новая усовершенствованная игровая система Официальная Российская версия



PLAYSTATION 2 (SLIM) PINK

популярная игровая консоль **ОШЕЛОМИТЕЛЬНОГО** РОЗОВОГО ЦВЕТА





Специальное издание В комплекте с игрой The Simpsons Game

Огромный выбор игр Лучшие цены в России Доставка в день заказа Доставка по всей России Тематический форум на сайте



#### PLAYSTATION PORTABLE (SLIM) ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРИСТАЯ, БЕЛАЯ

Усовершенствованная модель портативной разаленательной системы PSP, подключаемой к телевизору



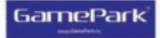
#### PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)

**КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ ЧЕЛОВЕКА ПАУКА!** 

Специальное издание В комплекте с игрой Spider-Man 3

#### КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, **МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.** E-MAIL: G.Usova@GamePark.ru TEAL: +7 (495) 221-2829



POSHIPHAR CETI-:

TPK -Ереван Плаза» +7 (495) 542 5589 м. Тупьская **ТК -Европейский»** +7 (495) 228 0867 м. Ниовская Пц -Чербиушки» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки

**ТЦ -Горбушка»** +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская ТЦ -Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м. Багратионовская TH -PWO+ +7 (495) 980-4957 M. Avagewineckan



www.unrealtournament3.com

18+

rest Tournament S 2007 Epis Games, Inc. Cry. N. C., USA, ALL BIGHTS SESTRED. Epis, Livrous Univers Tournament, Crick-U Logo, Juneal Dournament 2 Logo, are trademarks or registered trademarks of Epis Games, Inc. in the United States of America and desembers. MIDNAY and the Midney or are registered trademarks or Midney American Composition in the U.S. and cather counties, No. 100, and The Way is Sealer to Middle Composition or Internation or Composition in the U.S. and cather counties, NOUNLA, the WIDNA Nop, and The Way is Sealer to Be Deposit or internation or registered trademarks or MIDNA. Composition, All rights reserved. 69 2007 Container Exchanology U.S. The Composition of the United States on Composition of the United States or Associated States (Internation Composition Internation Composition Internation Composition Internation Composition Internation Composition Internation Composition Internation Composition International Composition Internation Composition International Composition

& PLAYSTATION 3

Www.midway.com