PlayStation®2

OFFICIAL magazine РОССИЯ

№2 ноябрь 2005

GENJI

襲来の侍

PSP С НАМИ!

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

REVIEW

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

DARKWATCH

WRC: RALLY EVOLVED

FAHRENHEIT

METAL GEAR ACID

LUMINES

PREVIEW

PRINCE OF PERSIA 3

PETER JACKSON'S KING KONG

24: THE GAME

OKAMI

THE SIMS 2

FROM RUSSIA WITH LOVE

TRUE CRIME 2

ЯПОНСКАЯ ЗАБАВА — ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ

SOLITARY PUBLISHING

ISSN 1816-9538

9 771816 953002 05002

СУБТИТРЫ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ
NAUGHTY DOG
JAK X
ГОНКИ НА
ВЫЖИВАНИЕ
WWW.SOFTCLUB.RU
PlayStation 2
JAK X
Jak TMX © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc.
Jak X is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

www.mkmonks.com

MIDWAY

MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ ЗАНОВО

Рейден призвал своих двух самых могущественных Шаолиньских монахов, Лю Канга и Кунг Лао, чтобы продолжить смертельную битву, но теперь за пределами арены, во Внешнем мире. Их путешествие будет наполнено опасностями и загадками, им будут противостоять самые отвратительные создания, а по пути откроются ужасные тайны потустороннего мира. Судьба вселенной Mortal Kombat в твоих руках!

Используйте возможность игры вдвоем. Деритесь за Лю Канга или Кунг Лао.

Вы встретитесь с Горо, Барака, Скорпион, Рептилия и другими легендами МК.

Новая боевая система позволяет атаковать в любом направление в любое время.

Используйте классические атаки, "Фаталити", новые "Мультиталити" и кровавые "Бруталити".

PlayStation®2

Эту игру вы всегда сможете найти в следующих магазинах:

Mortal Kombat™: Shaolin Monks™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat™ II © 1993 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks, the M in a circle logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2
OFFICIAL magazine РОССИЯ

№ 2 ноябрь 2005

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 месяц

Ждем писем читателей по адресу:
ps2@solitary.ru
127287 г. Москва, а/я 24,
Official PlayStation 2 Magazine Россия

Телефоны для справок: 589-11-15, 154-98-47
E-mail для справок: *info@solitary.ru*
E-mail отдела подписки: *subscribe@solitary.ru*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Коровин *oleg_korovin@solitary.ru*

Арт-директор
Михаил Огородников
mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Заместитель главного редактора
Олег Иноземцев *oleg_inozemtsev@solitary.ru*

Дизайнеры
Андрей Кудияров, Сергей Соломоник
design@solitary.ru

Литературный редактор
Марина Волнорезова

Над номером работали:
Кирилл Аврорин, Иван Белявский, Евгений Закиров, Илья Зинин, Александр Лашин, Александр Мальчевский, Александр Садко, Михаил Судаков, Святослав Торик, Артур Циленко

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела
Евгений Абдрашитов
evgeny_abdrashitov@solitary.ru
тел. 504-18-63

Менеджеры отдела рекламы
Наталья Болотина, Наталья Ивановская
advert@solitary.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела
Александр Ефимов
distrib@solitary.ru
тел. 505-63-48

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY PUBLISHING

Генеральный директор
Александр Ефимов
alexander_efimov@solitary.ru

Издатель
Сергей Лянге
serge_lange@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ
OY «ScanWeb»
Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 25 000 экз

Цена свободная.

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

welcome, you...

PSP...

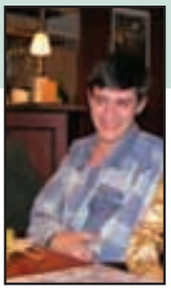
...действительно с нами. У кого ни спроси, все уже себе купили это чудо японской техники. Один я пока сижу без новой карманной приставки, хотя статус вроде бы как обязывает. На самом деле, просто жду выхода хороших ролевых игр, которые, к счастью, уже на подходе.

Пока же приходится отрываться... да вот хотя бы на PlayStation Experience, где и была презентована PSP и где в нее можно было наиграться на неделю вперед. Несмотря на занятость, я не мог упустить такой возможности. Впрочем, на PSE и помимо PSP было на что посмотреть. Взять хотя бы стенд нашего издательства. Или гигантский баннер PlayStation 2 Official Magazine Россия, украшавший — не побоюсь этого слова — клуб Gaudi Arena, где и проводилась выставка. Но, как ни хотелось праздно шататься по огромному комплексу, как ни мечталось подольше поне-житься в объятиях девушек, представлявших публике... все те же пресловутые PSP, обстоятельства постоянно вынуждали возвращаться к работе. В первый день она заключалась в дегустации блюд и напитков на фуршетных столах и в рассматривании обнаженных танцовщиц на сцене, во второй и третий — в общении с читателями и коллегами, заглянувшими на огонек, чтобы поздравить нас с выходом первого номера. Надеюсь, что и в следующем году представится возможность в таком же формате встретиться со всеми, кому небезразлична судьба PlayStation 2 Official Magazine Россия. А пока — читайте, делитесь вашим мнением о журнале с нами, играйте в хорошие игры... и не забудьте выключить телевизор. Ничего хорошего там не показывают.

ОЛЕГ КОРОВИН, главный редактор

CONTRIBUTORS

Артур Циленко
Обозреватель, Mediateque (стр. 106)
PS2 подарил миру эмоции, которых так сильно не хватает нам в повседневной жизни. Слезливая романтика, ураганный экшн, философские излияния, глубокие ровно настолько, чтобы быть понятными. Игры способны удовлетворить любого: и того, кто видит красоту шахматных комбинаций, и того, кто ценит грацию рукопашного поединка. Да, PS2 способна проигрывать DVD и показывать кино, но ведь не для этого вы ее приобрели в первую очередь? Игры, как и кино, не заменяют реальную жизнь. Они лишь делают ее чуть ярче и богаче.



Михаил Судаков
Обозреватель, Mortal Kombat: Shaolin Monks (стр. 64)
Четвертый просмотр «Миссии "Серенити"» навел на две мысли. Первая — твори Джосс Уэдон в конце семидесятых — начале восьмидесятых, именно ему Лукас мог бы поручить съемки «Империи» и надолго позабыть о роли надсмотрщика, каковым он был для Ирвина Кершнера. И вторая: а из фильма получился бы отличный файтинг! Не говоря уже о космосимуляторе, шутере, стратегии и, черт возьми, квесте. Все компоненты на месте — знай переводи в игровой формат.

BUZZ!
Музыкальный Поединок
PlayStation.2
BUZZ!
PlayStation.2
BUZZ!
3+

042

НАЧНИТЕ С ЭТОЙ СТАТЬИ!

Нашествие самураев

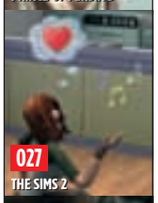
088 NIPPORNO

Японская забава — виртуальная любовь

008 PLAYSTATION EXPERIENCE

010 TOKYO GAME SHOW

020 PRINCE OF PERSIA 3



027 THE SIMS 2

028 PETER JACKSON'S KING KONG

032 FINAL FIGHT: STREETWISE

034 24: THE GAME

041 AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

spy

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PLAYSTATION 2 И PSP

008 **PLAYSTATION EXPERIENCE**
ЭКСПИРИЕНС НАЦИОНАЛЬНОГО МАСШТАБА

010 **TOKYO GAME SHOW**
СУДЬБА ВЫСТАВКИ ПОД ВОПРОСОМ

016 **ЦАРСТВО БОЖЬЕ НА PSP**
NAMCO ПРЕДЛАГАЕТ ВООРУЖИТЬСЯ КУВАЛДАМИ И БЕЙСБОЛЬНЫМИ БИТАМИ

monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

020 PRINCE OF PERSIA 3
025 SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
026 TRUE CRIME: NEW YORK
027 THE SIMS 2
028 PETER JACKSON'S KING KONG
032 FINAL FIGHT: STREETWISE
034 24: THE GAME
036 FROM RUSSIA WITH LOVE
038 OKAMI
041 AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

contents

#002 ноябрь 2005

review

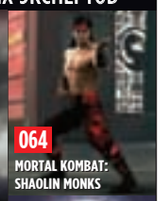
РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ

056

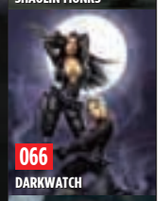
Resident Evil Outbreak File #2

060 RAINBOW SIX: LOCKDOWN
064 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
066 DARKWATCH
068 WRC: RALLY EVOLVED
070 FAHRENHEIT

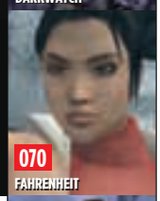
072 EVIL DEAD: REGENERATION
073 BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE
074 THE INCREDIBLE HULK
076 LUMINES
078 METAL GEAR ACID
079 TONY HAWK'S UNDERGROUND REMIX 2
080 WIPEOUT PURE
081 RIDGE RACER



064 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS



066 DARKWATCH

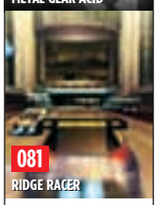


070 FAHRENHEIT

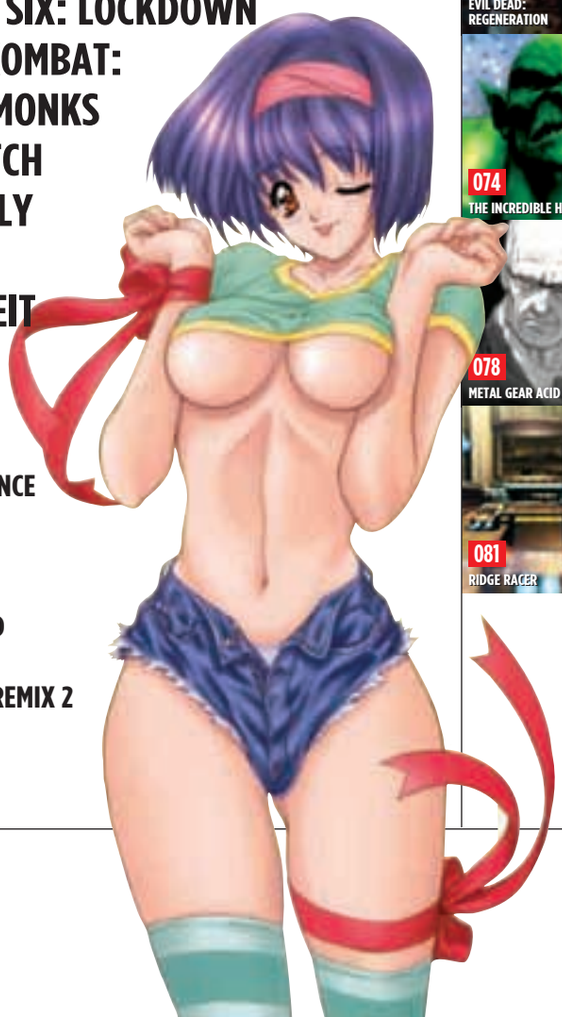
072 EVIL DEAD: REGENERATION

074 THE INCREDIBLE HULK

078 METAL GEAR ACID



081 RIDGE RACER



replay

ПОМОЩЬ В ПРОХОЖДЕНИИ ЛУЧШИХ ИГР

082 RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2
В городе зомби нужно быть особенно внимательным с теми, кто сражается бок о бок с вами.

084 Special

084 PSP С НАМИ!
Долгожданная российская премьера PSP состоялась.

088 ЯПОНСКАЯ ЗАБАВА — ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ
О чем вздыхают на виртуальных скамейках с виртуальными подругами японские студенты?

096 Nostalgie

ONIMUSHA
Вспоминаем историю самого самурайского из всех самурайских сериалов.

102 Hardware

Обзоры «железных» новинок

102 КЛАВИАТУРА LOGITECH NETPLAY KEYBOARD
103 РУЛЬ PELICAN EVO SPORT GT WIRELESS
104 ПРОЕКТОР ACER PH110
105 ТЕЛЕВИЗОР LG 26LZ5RV

106 Mediateque

Рецензии на кино и музыкальные новинки

106 КИНО
108 МУЗЫКА

ПОПРОБУЙТЕ УЖЕ

САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ДЕМО-ВЕРСИИ ЭТОГО МЕСЯЦА!

Несмотря на то, что вы держите в руках только второй номер PlayStation 2 Official Magazine Россия, 11 демоверсий на диске уже тянут на рекорд (по секрету, правда, скажу, что на следующем диске их будет еще больше, но только т-с-с!). И ладно бы речь шла о проходных проектах, так ведь нет. У вас, например, хватит силы воли не взглянуть на Need for Speed: Most Wanted, Darkwatch, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown или WRC: Rally Evolved? Про Soul Calibur III я вообще молчу. До сих пор возможность попробовать эту игру в деле была только у тех счастливчиков, которые пришли на PlayStation Experience. Теперь она есть у всех наших читателей! Мы уже давно не мыслим редакционной жизни без ежевечерних поединков в SCIII. Ради этой игры в сторону пришлось отложить даже безусловного (до недавних пор) фаворита — Burnout: Revenge. А ведь скоро все это великолепие появится на полках магазинов...

SOUL CALIBUR III

Если что-то и может сравниться в этом мире с Tekken 5, то это Soul Calibur III. Нет никакой необходимости спорить о том, какой из суперфайтингов лучше. Наслаждайтесь обоими. В этот раз мы представляем вашему вниманию потрясающую демо-версию третьей части более молодого хитового сериала от Namco. Рекомендуем посмотреть все остальные материалы на диске до запуска Soul Calibur III, потому что оторваться от этого файтинга вам будет очень и очень непросто.

СЕЙЧАС!

02 BEAT BOWN: FISTS OF VENGEANCE

«Мясной» боевик от Capcom, увы, оказался не настолько хорош, как мы рассчитывали. Но все-таки Capcom есть Capcom. Должно случиться что-то невероятное, чтобы в ее играх было неинтересно «месить» бугаев на улицах.

03 DARKWATCH

Суперамбициозный Darkwatch — один из самых необычных боевиков этой осени. Да, игровой процесс не слишком оригинален (но здесь это и не требуется), зато сеттинг просто великолепен.

04 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Need for Speed вечен. Electronic Arts наконец-то отошла от темы уличных гонок и решила вернуться к истокам — к тому, из-за чего Need for Speed 3 до сих пор считается лучшей частью сериала — к полицейским погоням.

05 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Непохожесть Lockdown на предыдущие части сериала кого-то отпугнет, а кому-то наконец даст повод познакомиться с этой знаменитой серией. Как бы то ни было, Lockdown — «программное» произведение.

06 WRC: RALLY EVOLVED

WRC — один из самых знаменитых сериалов Sony. И если для вас в этой жизни существует что-то еще, кроме Gran Turismo 4, Rally Evolved, определенно, достойна того, чтобы с ней ознакомиться. Это очень правильные раллийные гонки.

07 PRO EVOLUTION SOCCER 5

Pro Evolution Soccer — единственная реальная альтернатива вечно молодому сериалу FIFA от Electronic Arts. Если вы заядлый футбольный фанат, то наверняка приобретете и PES5, и FIFA 06. Если же вы хардкорный приставочник, то японский PES — ваш выбор.

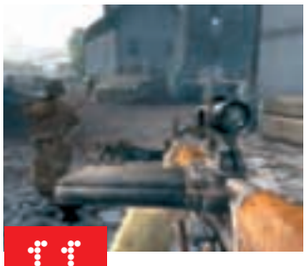
И это еще не все...

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОНТЕНТ НА НАШЕМ DVD

08 WALLACE & GROMIT: THE CURSE OF THE WERE-RABBIT

09 DELTA FORCE — BLACK HAWK DOWN

10 NHL 06



11 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

КОНСОЛЬЩИКИ ВСЕХ СТРАН, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!

Экспириенс национального масштаба

Текст: Олег Коровин
Фото: Михаил Огородников

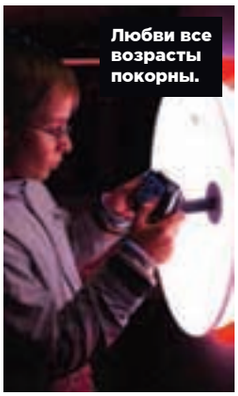
Сентябрь оказался удивительно богат на крупные события в игровой индустрии. И если *Tokyo Game Show* все давно любят и ждут, выставка *PlayStation Experience*, прошедшая в этом году в Москве, оказалась своего рода сюрпризом. Еще летом никто толком ничего о ней не знал. Однако же это не помешало пятнадцати тысячам человек 17 и 18 сентября заглянуть в клуб *Gaudi Arena*, чтобы стать участниками события, подобного которому в нашей стране не проводилось никогда.

Ваш покорный слуга в окружении девушек, украшавших PSEX в день открытия.

Эротическое шоу в день открытия PSEX.

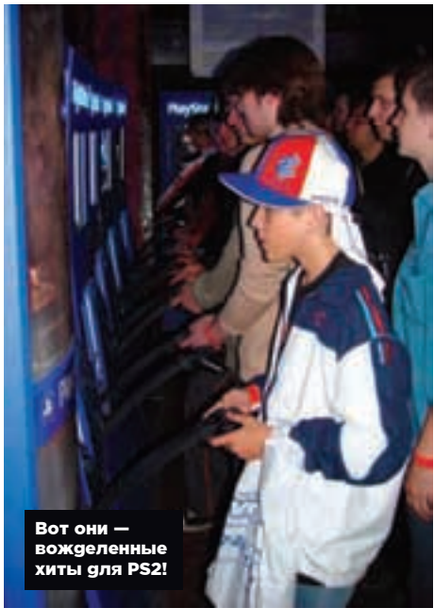
В первый день выставки — 16 сентября — прошла закрытая конференция для дилеров и прессы. Александр Харламов, представитель *Sony Computer Entertainment* Europe, заверил всех собравшихся в том, что *PlayStation 2* становится по-настоящему массовым феноменом в России и что выставки, подобные нынешней *PlayStation Experience*, вполне вероятно, будут проходить в нашей стране ежегодно. Пока это нельзя считать обещанием, но сам факт того, что у *Sony* есть подобные планы, говорит о многом.

Хип-хоп-пати в разгаре.

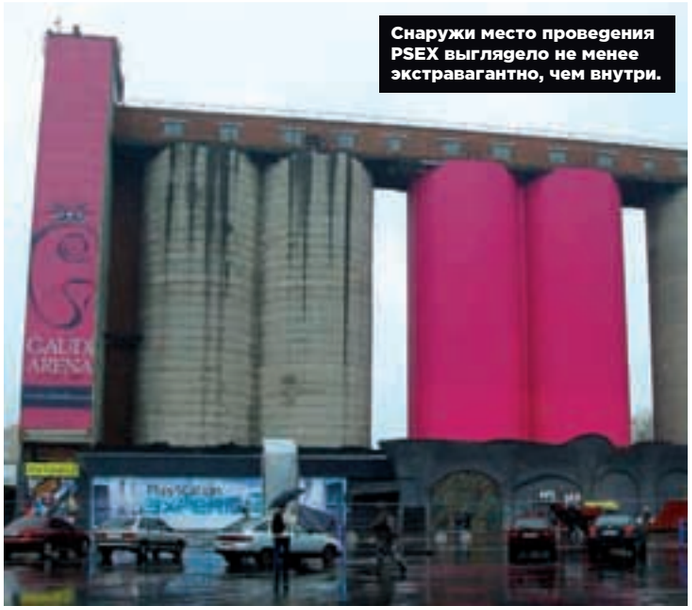


Любви все возрасты покорны.

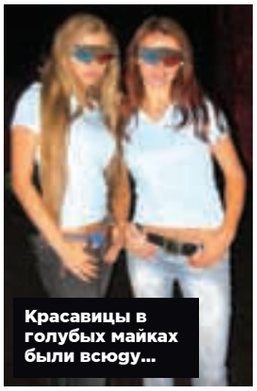
Музы Experienc'a.

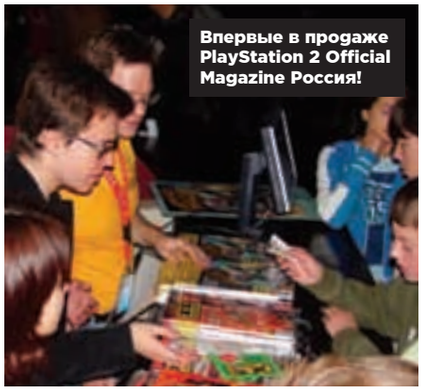

Вот они — вожделенные хиты для PS2!

К выставке были приурочены два события, важность которых трудно переоценить. Во-первых, на ней прошла официальная презентация *PSP* в России. В продажу она поступила за неделю до начала *PlayStation Experience*, так что саму выставку вполне можно было считать вечеринкой по поводу дня рождения революционной портативной консоли от *Sony*. Во-вторых, на *PSE* прошла презентация *PlayStation 2 Official Magazine Россия*. В нашей стране очень долго ждали выхода этого журнала. В этом мы убедились на собственном опыте: стенд нашего издательства все два дня выставки буквально осаждали толпы народа. Что ж, для нас возможность пообщаться с читателями — всегда праздник.

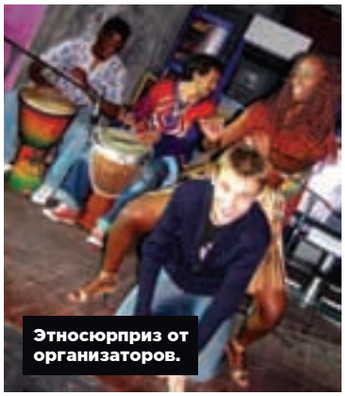

Снаружи место проведения PSEX выглядело не менее экстравагантно, чем внутри.

Хотя на аппарате лого GT на экране Formula 1.


Красавицы в голубых майках были всюду...


Впервые в продаже PlayStation 2 Official Magazine Россия!

Еуе-Тоу'щики.


Этносюрприз от организаторов.

Бачинский и Стиллавин зажигали на фоне Gran Turismo 4.

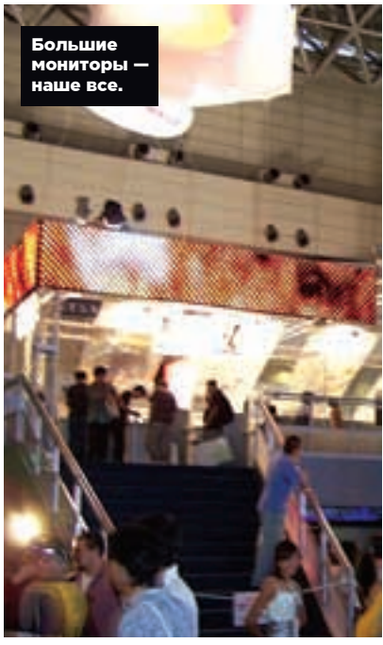
Больше всего на *PlayStation Experience* поразил размах и качество подготовки действа. Не было ни привычной для нашей страны давки, ни неразберихи, ни технических накладок, ни даже — вы не поверите — мусора на полу! Зато было огромное количество игр, которые все желающие могли попробовать, были роскошные девушки в не менее роскошных нарядах, были Бачинский со Стиллавиным и даже африканские музыканты и танцовщицы. Конечно, выставка в Москве пока еще не может сравниться по размаху с теми, что устраивают в Лондоне или Токио. Но в России игровое мероприятие такого масштаба не проводилось никогда. Нынешняя *PlayStation Experience* показала организаторам, что люди самого разного возраста с самыми разными интересами и увлечениями готовы и хотят ходить на подобные мероприятия. А это значит только одно. Следующий Experience — мы верим, что он состоится! — будет еще масштабнее и интереснее.

TOKYO GAME SHOW

ЯПОНСКОЕ ИГРОВОЕ ЧУДО

СУДЬБА TOKYO GAME SHOW ПОД ВОПРОСОМ

Все ломятся на TGS.


Большие мониторы — наше все.

Tokyo Game Show в этом году точно совпала по времени с российской PlayStation Experience и проходила с 16 по 18 сентября. По большому счету, ничем особенным выставка не запомнилась. Шоу, как всегда, было грандиозно, и посетители — рядовые геймеры — остались в восторге. Прессе же восторгаться было особенно нечем. Громких анонсов практически не было, действительно значимых индустриальных новостей — тоже. Для Sony сейчас не время объявлять о судьбоносных решениях. Тем не менее, за три дня выставку посетило 176 тысяч человек — больше, чем когда-либо. Но даже несмотря на это организаторы выразили некоторое беспокойство относительно будущего Tokyo Game Show. Дело в том, что денег выставка приносит мало. Участники же значительно больше заинтересованы в E3, чем в TGS. Все больше компаний попросту игнорируют японскую выставку. Другие же привозят на нее ровно тот же материал, который до этого показывали в Лос-Анджелесе. Причем касается это не только игр, но и стендов.

Девушки и тачки. Вечная тема.

Но не будем о грустном. Новых проектов все равно показали много, а девушки у стендов были как всегда обворожительны. А значит — главное мероприятие в японской игровой жизни удалось.

Вот такие в Японии кролики.

ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

ОДОБРЕНО НИЦШЕ

XENOSAGA EPISODE III ЗАВЕРШИТ САГУ NAMCO

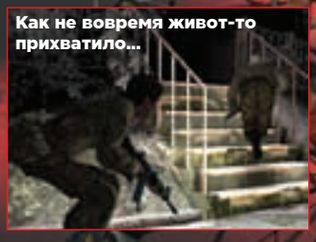
Namco официально анонсировала третью часть боготворимой в некоторых геймерских кругах **Xenosaga**. Игра будет называться **Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra**. Все-таки, в смелости **Namco** не откажешь. Назвать японскую игру «Так говорил Заратустра», да еще и по-немецки — такое слабо даже **Square Enix**. Судя по представленным скриншотам, игра несильно изменится по сравнению со второй частью. Как с точки зрения игрового процесса, так и по части дизайна (**Episode II** в этом смысле, напомним, разительно отличался от первой части). Самое же главное, что **Xenosaga Episode III** станет заключительной частью саги. Не то чтобы мы этого не знали, но теперь это объявлено официально. Смеем надеяться, что раз уж **Episode II** выйдет в Европе, то и третью часть не минует та же участь.

Раньше нас на природу не выпускали.

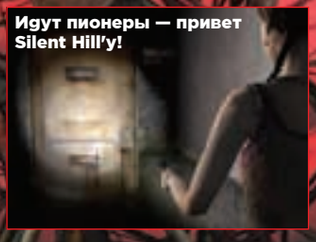
ДВАЖДЫ ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД

FORBIDDEN SIREN 2 СНОВА ПРЕТЕНДУЕТ НА ЗВАНИЕ САМОЙ ПУГАЮЩЕЙ ИГРЫ

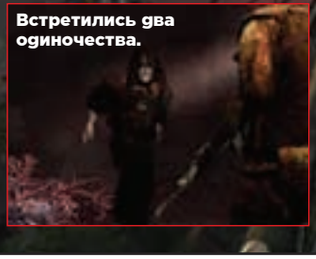
Хотя конкретная дата выхода пока не названа, совершенно точно известно, что работа над **Forbidden Siren 2** уже сравнительно близка к завершению. Несмотря на многочисленные претензии к первой части, она стала одной из самых пугающих игр на **PlayStation 2**, что, собственно, и было задумкой разработчиков. **Forbidden Siren 2** будет немногим отличаться от оригинала. Действие по-прежнему происходит на острове. Вся игра разбита на многочисленные главы, в каждой из которых мы играем за разных персонажей, пытающихся спастись от разбушевавшихся зомби. **Forbidden Siren 2** не столько экшн, сколько психологический триллер. Фирменная особенность сериала состоит в том, что уничтожить всех врагов герои просто не в состоянии.



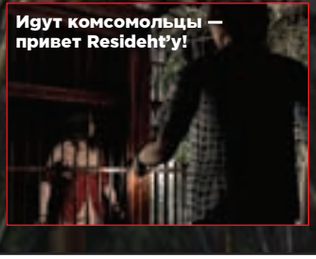
Как не вовремя живот-то прихватило...



Идут пионеры — привет Silent Hill'у!



Встретились два одиночества.



Идут комсомольцы — привет Resideht'у!

TOURIST TROPHY

ЯМАУТИ ХВАТИТ И ДВУХ КОЛЕС

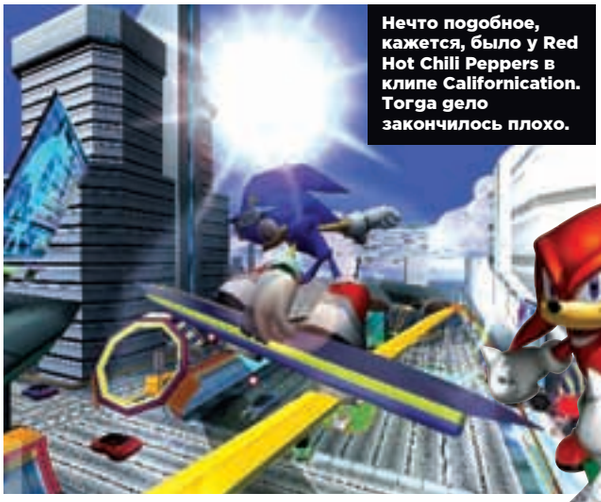
POLYPHONY DIGITAL ВЗЯЛАСЬ ЗА СИМУЛЯТОР МОТОЦИКЛЕТНЫХ ГОНОК — TOURIST TROPHY

Настоящей сенсацией стал анонс *Tourist Trophy* от *Polyphony Digital*, создателей *Gran Turismo*. Разработчики решили на время отойти от автомобильных гонок и вплотную заняться гонками мотоциклетными. Руководит проектом «отец» *Gran Turismo* — Кадзунори Ямаути. Как всегда, *Polyphony Digital* обещает невиданный уровень реализма, который и будет главной особенностью игры. Однако, если на рынке автосимуляторов разработчики из *Polyphony Digital* — корифеи и законодатели мод, то в деле создания мотосимуляторов они, при всех их регалиях, новички. Впрочем, это только до выхода *Tourist Trophy*.

Новый полифониец.

НА ЯПОНСКОЙ ВОЛНЕ

SONIC RIDERS НЕСЕТ СЕРФИНГ В МАССЫ



Нечто подобное, кажется, было у Red Hot Chili Peppers в клипе Californication. Тогда дело закончилось плохо.

Sonic Riders — станет первым проектом во вселенной **Sonic**, где экстремальный спорт станет не просто дополнением, а главной темой игры. В общем-то, все давно к этому шло. Отныне **Sonic** будет передвигаться не на своих двоих, а на доске, представляющей собой некую смесь сноуборда и доски для серфинга (отметим, что синему ежу уже приходилось в молодости вытворять нечто подобное). Как обычно, брать игра будет прежде всего высочайшими скоростями и обилием трюков.

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Soul Calibur © 1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD.

ROGUE GALAXY

НАРИСОВАННАЯ ГАЛАКТИКА

LEVEL 5 АНОНСИРОВАЛА НОВУЮ МНОГООБЕЩАЮЩУЮ RPG — ROGUE GALAXY

Galактические пижоны всех мастей. Вуаля!

Level 5, создатели **Dark Chronicle**, объявили о сравнительно скором выходе (в Японии) новой ролевой игры — **Rogue Galaxy**. Первое, что бросается в глаза — грамотное использование разработчиками технологии cel shading. При этом **Rogue Galaxy** смотрится в разы лучше, чем **Dark Chronicle**. Помимо графического оформления две игры никак не связаны друг с другом. Действие **Rogue Galaxy** разворачивается в совершенно новой (весьма необычной, судя по скриншотам) вселенной. Бои проходят в реальном времени, при этом управляем мы всегда только одним персонажем. Дата выхода игры в Европе пока не объявлена.

МУЛЬТЯШКИ ПОУБИВАЮТ ДРУГ ДРУГА. НА PSP

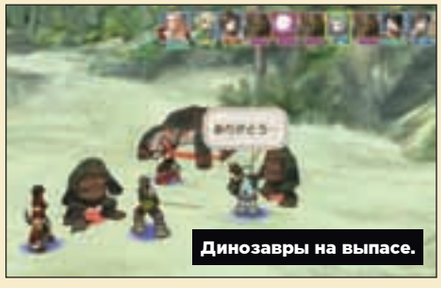
У VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE ПОЯВИТСЯ VERSUS-РЕЖИМ

Новая часть **Viewtiful Joe** выйдет на **PSP**. Очень правильное решение со стороны **Capcom**. Эта игра просто создана для карманных консолей. Главным нововведением станет наличие многопользовательского режима, позволяющего двум игрокам сражаться друг с другом. Будет, конечно, и кооператив, но не в нем счастье. По сюжету герои **Red Hot Rumble** будут выбивать друг из друга дух за право стать звездой телешоу. Очень благородное и вдохновляющее занятие. **Capcom** как всегда на высоте!

ОПЯТЬ СТО ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ

SUIKODEN V ОСТАНЕТСЯ ВЕРНА ТРАДИЦИЯМ СЕРИИ

Konami продолжает с завидной регулярностью выпускать новые части **Suikoden**. Уже в который раз новая часть практически ничем не будет отличаться от предыдущей. Опять 108 играбельных персонажей, опять псевдофэнтезийная вселенная, опять знакомый дизайн и прочее. Все это, в общем-то, неплохо. Считать это здоровым консерватизмом или ретроградством — зависит от вашего отношения к серии. Но если **Suikoden** вам, в принципе, интересна, сам факт анонса пятой части не может не радовать.



Динозавры на выпасе.

В ПАСТЕЛЬНЫХ ТОНАХ

НЕСМОТРЯ НА СМЕНУ ЖАНРА, В SUIKODEN TACTICS ЗНАТОКИ СЕРИАЛА НАЙДУТ МНОГО ЗНАКОМЫХ ЧЕРТ

Konami, одновременно с **Suikoden V**, готовит к выходу и **Suikoden Tactics** — игру, которая станет ответвлением от знаменитого ролевого сериала. Как нетрудно догадаться из названия, по жанру она будет представлять собой тактическую RPG, причем самую что ни на есть классическую. Однако, раз уж это **Suikoden**, поклонники сериала могут быть уверены, что они найдут в игре много знакомых элементов. Прежде всего, вас ждут встречи со многими персонажами, появлявшимися в предыдущих частях сериала (доподлинно известно, что в игре будет главный герой **Suikoden IV**). Сохранится и обязательная для **Suikoden** возможность объединять в бою усилия нескольких персонажей для проведения особо мощных атак. И хотя с точки зрения технологий **Suikoden Tactics** довольно сильно отличается от прочих частей сериала, графический стиль серии останется неизменным. Выход игры запланирован на первый квартал 2006 года.

НОВЫЙ ШЕДЕВР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ONIMUSHA

GENJI™

Genji™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic.
Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

16+
www.pegi.info

fun,
anyone?
PlayStation.2

KINGDOM OF HEAVEN

ЦАРСТВО БОЖЬЕ НА PSP

KINGDOM OF HEAVEN, БЫТЬ МОЖЕТ, И НЕ БОЖЕСТВЕННА, НО НАДЕЖДЫ ОПРЕДЕЛЕННО ПОДАЕТ

Компания **Climax** и **Sony** анонсировали новую action/RPG для **PSP** под названием **Kingdom of Heaven** (также успевшую засветиться и как **Kingdom of Paradise**). Самое отрадное в этом анонсе — жанровая принадлежность игры. Достойных ролевых игр на **PSP** ой как не хватает. Ключевой особенностью проекта разработчики считают возможность для игроков создавать собственные боевые приемы и комбинации, которыми они затем смогут еще и обмениваться. Не может не обратить на себя внимание и великолепная графика **Kingdom of Heaven**. В общем, перед нами — потенциальный «карманный» хит.

Soul Calibur, мы помним о тебе!

Всем оставаться на местах, это ограбление!

КАТАЕМ ШАРЫ

SPINOUT МОЖЕТ СТАТЬ САМОЙ НЕОБЫЧНОЙ ГОНКОЙ В ИСТОРИИ

Компания *Icon* представила общественности революционную — не побоимся этого слова — гонку *Spinout*. Дело в том, что в качестве гоночного болида нам предлагают использовать *Xorb* — внушительных размеров металлический шар. Трассы представляют собой безумные лабиринты, расположенные на головокружительной высоте над землей. Если разработчики сумеют еще и грамотно передать чувство скорости, это будет поистине гениальная игра. Выйдет она на *PlayStation 2* и *PSP*. Вполне возможно, что уже в этом году.

Интересно, каково «пилоту» этого шара?

кратко

ДВА В ОДНОМ

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King поступит в продажу в США с демоверсией **Final Fantasy XII** на диске. **Square Enix** не исключает, что в таком же варианте она выпустит игру и в Европе.

«СОЮЗ-АПОЛЛОН» ПО-ЯПОНСКИ

Аналитики Bloomberg и **Cosmo Securities** полагают, что в обозримом будущем вполне вероятно слияние компаний **Capcom** и **Konami** — одних из самых крупных японских издателей. Представители **Capcom**, правда, подчеркнули, что за всю историю компании они никогда не участвовали в подобных сделках. А вот **Konami** не отрицает, что рассматривает подобный вариант развития событий. Причина, вынуждающая японские компании идти на такие меры, — растущие издержки по созданию и продвижению игр. Чтобы успешно конкурировать на рынке, требуется огромное количество ресурсов.

ВЕЗДЕСУЩИЙ PRODUCT PLACEMENT

Специалисты из маркетинговой компании **Nielson Interactive** и **Double Fusion** — компании, специализующейся на внутриигровой рекламе, заявили, что размещение рекламы в играх намного эффективнее, чем полагали еще недавно. Эксперты считают, что в ближайшем будущем деньги от рекламы могут стать одной из важнейших статей дохода для игровых издателей.

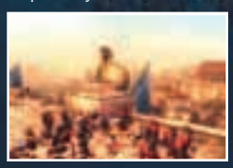
СМЕРТЬ ПОВСЮДУ, КУДА НИ БРОСИШЬ ВЗОР

«По замыслу, реализации и эпичности игра Spartan может сравниться с сочинениями самого Гомера!» XS MAGAZINE

Ты — прирожденный воин. Сирота, воспитанный спартанцами для битв, избранный богами для побед. Теперь тебе предстоит показать, чего ты стоишь в самых эпических баталиях, какие только появлялись на консоли за все время ее существования.

Сражайся рука об руку с тысячами бесстрашных воинов посреди необъятных полей битвы. Ничто не может остановить тебя. Ни могущество Рима, ни могущество темных волшебников, ни ярость мифических чудовищ. Используй дарованную богами силу, чтобы пройти тропой судьбы от простого воина до героя и настоящей легенды!

«Гибрид самых смелых и популярных решений, встречающихся в современных экшнах. Масштабность, присущая всем играм Creative Assembly, подкупает с первых минут». **PLAYSTATION 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ**



SPARTAN™ TOTAL WARRIOR

www.sega-europe.com

Spartan: Total Warrior © The Creative Assembly Limited, 2005. Developed by The Creative Assembly Limited. Spartan: Total Warrior is either the registered trademark or trademark of The Creative Assembly Limited. Sega and the Sega logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

TALKMAN

ЛЁРН ИНГЛИШ УИЗ Ё ПИЭСПИ

TALKMAN ПОМОЖЕТ ВЛАДЕЛЬЦАМ PSP ОСВОИТЬ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

Есть вопросы, которые можно и не задавать, чтобы получить на них ответы.

Sony готовит к выходу забавный карманный переводчик **Talkman** для **PSP**. По большому счету, это не игра, а программа, которую, если верить пресс-релизу, нужно использовать в туристических и деловых поездках за границей. С ее помощью вы сможете получить перевод введенной вами фразы на выбранный иностранный язык (список языков пока не называется). Причем Макс, «главный герой» **Talkman**, озвучит для вас эту фразу и, вдобавок, отмочит какую-нибудь шутку в тему. Кроме того, **Talkman** снабжен множеством функций органайзера, которые теоретически тоже могут быть полезны в путешествии. Вряд ли кто-то будет использовать Talkman как настоящий разговорник, но задумка сама по себе любопытная.

Японец с китайцем — братья навек.

АВСТРАЛИЯ ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

PlayStation 2 FREEDOM

ОТНЫНЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОД-ЧИПОВ В АВСТРАЛИИ НЕ ПРОТИВОРЕЧИТ ЗАКОНУ

Верховный суд Австралии узаконил использование мод-чипов для **PlayStation 2**. Суд счел не соответствующим действительности аргумент о том, что механизм, блокирующий мод-чип, создан прежде всего для защиты интеллектуальной собственности от незаконного копирования. При этом, разумеется, само по себе производство пиратской продукции остается уголовно наказуемым. Однако теперь австралийцы смогут совершенно легально покупать и запускать лицензионные игры, выпущенные для других регионов (так как чип снимает и региональную защиту). Многие австралийские политики и экономисты считают, что региональная защита является средством, позволяющим производителям искусственно ограничивать рынок и сдерживать конкуренцию. Так оно и есть. Именно поэтому производителям игр так выгодно наличие этой системы. Обратной стороной медали является то, что теперь австралийцы смогут совершенно беспрепятственно играть во все самые жестокие игры, выходящие, скажем, в США, которые до сих пор в Австралии попросту запрещались.

EMMY ЗА PLAYSTATION

Спустя 10 лет после выхода **PlayStation** удостоилась «Эмми» за выдающиеся достижения в области технологий и новых медиаразработок.

ОТ ПИРАТОВ НЕ СПАСТИСЬ

Пиратам удалось выпустить программу, позволяющую поставить прошивку версии 1.5 поверх версии 2.0, которая по умолчанию внедрена во все новые **PSP**. Дело в том, что версия 2.0 защищена от пиратов значительно лучше, а 1.5 позволяет запускать игры, записанные на карты памяти. Однако те, кто решится воспользоваться новой программой, рискуют «убить» свою **PSP** — в процессе установки иногда возникает неустранимая ошибка, после которой приставка уже не поддается реанимации.

SONY УВОЛЬНЯЕТ СОТРУДНИКОВ ТЫСЯЧАМИ

В рамках проводимой внутри **Sony Corporation** реструктуризации недавно были уволены 10 тысяч человек и закрыты 11 из 65 заводов. Сделано это с целью сокращения издержек и повышения эффективности функционирования компании.

UBISOFT ХОЧЕТ ПРОДАТЬСЯ ПОДОРОЖЕ

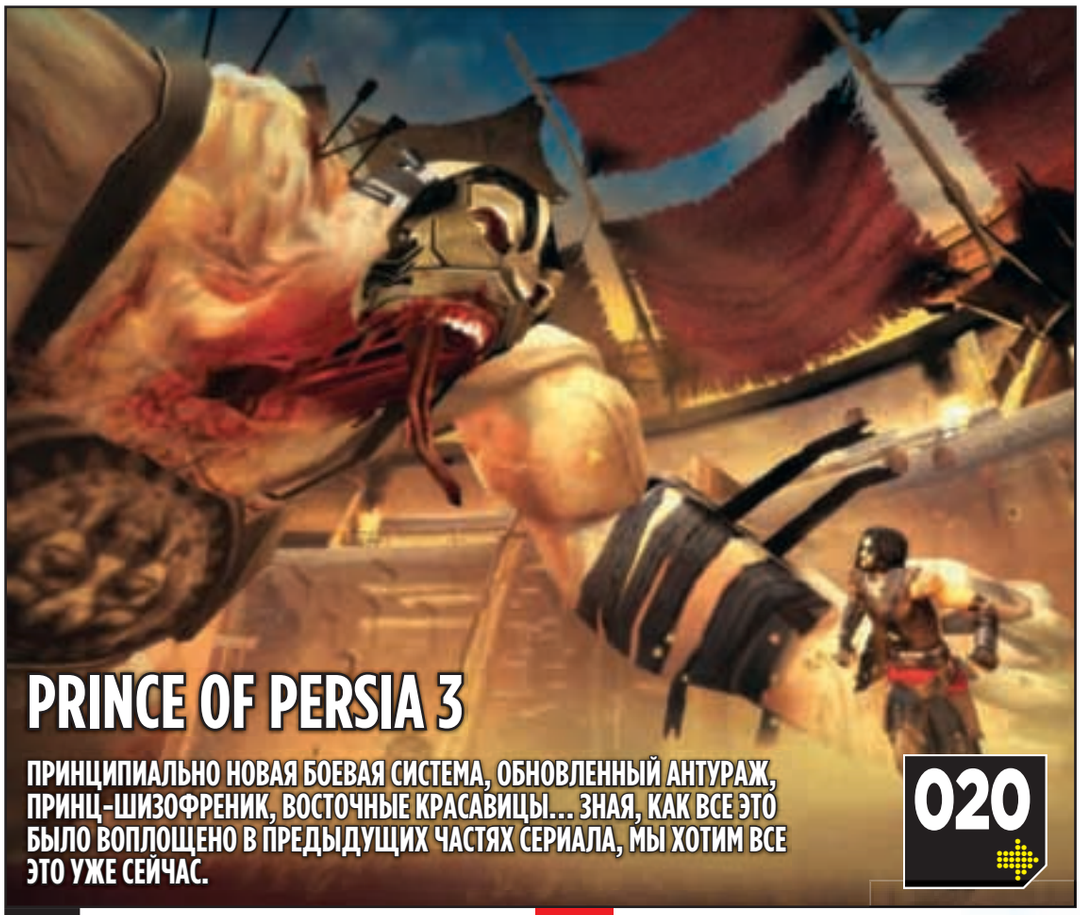
Руководство **Ubisoft** не исключает одобрения сделки по продаже компании крупнейшему конкуренту — **Electronic Arts**. Главным условием такого одобрения будет предложение представителями **EA** достаточно высокой цены. Напомним, что еще недавно совет директоров **Ubisoft** был готов биться до последнего, чтобы избежать продажи компании. Однако сейчас **Ubisoft** понимает, что если будет упорствовать, **Electronic Arts** может купить ее против воли руководства. В такой ситуации уж лучше попытаться продать себя подороже.

monitor

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

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

Еще совсем немного, буквально несколько недель, и хиты посыплются на нас, как из рога изобилия. Без сомнений, к числу самых долгожданных игр этой осени можно отнести Prince of Persia 3 и Peter Jackson's King Kong. По странному совпадению (хотя совпадению ли?) обоими проектами занимается не на шутку разошедшаяся Ubisoft. В настоящий момент эта компания стала едва ли не лучшим западным издателем. Проекты Electronic Arts при всех неоспоримых достоинствах в последнее время получаются слишком попсовыми. Ubisoft же, делая игры для самой широкой аудитории, думает не только о бизнесе, но дает своим разработчикам и немалый простор для творчества. Тот же Мишель Ансель («опекун» King Kong), отрывается в процессе создания игры по полной (в чем мы лишний раз смогли убедиться, лично пообщавшись с мэтром).



PRINCE OF PERSIA 3

ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА, ОБНОВЛЕННЫЙ АНТУРАЖ, ПРИНЦ-ШИЗОФРЕНИК, ВОСТОЧНЫЕ КРАСАВИЦЫ... ЗНАЯ, КАК ВСЕ ЭТО БЫЛО ВОПЛОЩЕНО В ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЯХ СЕРИАЛА, МЫ ХОТИМ ВСЕ ЭТО УЖЕ СЕЙЧАС.

020

025 **SCARFACE**
Правильное воспевание культа личности приводит к очень неплохим продажам.

026 **TRUE CRIME: NEW YORK**
Пока определенно складывается впечатление, что смена места действия пошла игре на пользу.

027 **THE SIMS 2**
Maxis не копирует PC-версию The Sims 2, а тщательно адаптирует игру к другой платформе.

028 **KING KONG**
В кино история про гигантскую обезьяну кончается трагично. Игре это не грозит.

032 **FINAL FIGHT: STREETWISE**
Старая школа: массовые побоища уличной братвы. Судя по всему, многие хотели именно этого.

ПЛЮС

034 24: THE GAME
036 FROM RUSSIA WITH LOVE
038 OKAMI
041 AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

Лезвие прошло насквозь. Но где же океан крови?

Ужимки Сэма Фишера ему не к лицу. Если уж рубить, то наверняка.

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК UBISOFT MONTREAL | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

PRINCE OF PERSIA 3

ДВА ЛИЦА

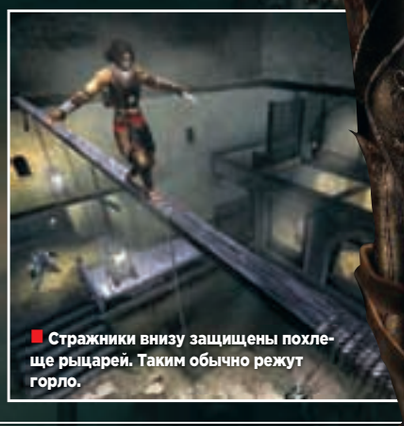
«Принцу Персии» прощается все — и многократно использовавшийся движок, который, по-хорошему, пора бы уже чуток обновить, и излишняя своенравность. Но мы любим его таким, какой он есть. Он — классика современности, с ним невозможно спорить.

Ubisoft играет с известным брендом исключительно по собственным правилам. Формула, по которой эти правила строятся, уникальна. Она дает в руки создателям безупречную игровую механику, которую нельзя ни скопировать, ни как-нибудь испортить. Она и является тем ключевым элементом, на основе которого создается каждая новая серия приключений бравого персидского акробата.

БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ

Игровой процесс Prince of Persia постоянно преображается, реализовывает все более смелые задумки, умудряясь при этом не ударить в грязь лицом и оставаться на пике популярности. Игрок здесь — ведомый, по пятам следующий за сюжетом. Остановки делаются редко, право выбора дается только в двух случаях: либо в момент сражения с боссами, либо там, где есть секретные локации. Отчасти этот нюанс исправил Warrior Within. В третьей же части все иначе. Теперь игрок, управляя принцем, сам определяет ход истории.

Нам на откуп отдан целый город — Вавилон, столица Персии. Блудный правитель совсем позабыл о своем государстве, а когда все-таки решил вернуться на историческую родину, увидел страшную картину: некогда величественный город погряз в междоусобных войнах. Естественно, при таких обстоятельствах очередной возлюбленной принца суждено было быть похищенной и убитой. К слову, именно в ней и были заключены злосчастные Пески Времени. Погоня кончилась — жертва найдена... и на свет появился Темный Принц.



Стражники внизу защищены похлеще рыцарей. Таким обычно режут горло.

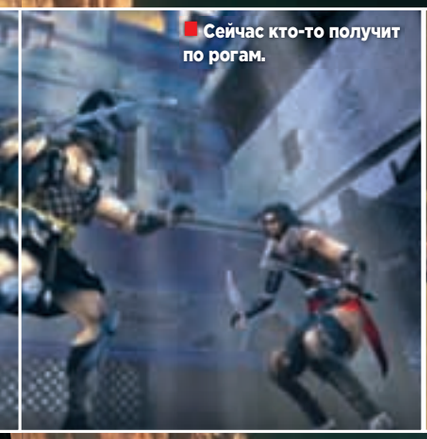
ЗАГАДКА ВЕКА

Разработчики торжественно обещают «увеличение числа и сложности головоломок». Но мы, разумеется, понимаем, что на деле все сведется к преодолению городских баррикад и смертоносной охранной системы какого-нибудь дворца. Впрочем, мы также понимаем, что именно такие головоломки и должны быть в этом сериале — никогда еще прыжки через пропасть с шипами не выглядели так эффектно.

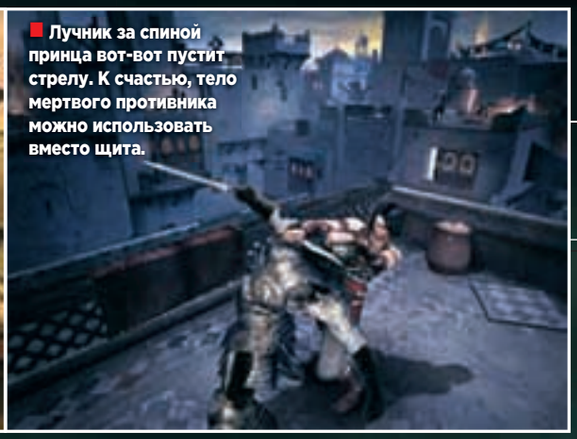
Патрульный даже не подозревает, что буквально через секунду лишится жизни.

ПОГОНЯ, ПОГОНЯ, ПОГОНЯ...

Пожалуй, самое интересное нововведение грядущего хита — гонки на колесницах. Разработчики возлагают большие надежды на этот вид спорта. Вполне вероятно, что состязания будут обязательны к прохождению. А как иначе заставить боязливых игроков рубиться с врагами на разогнавшейся колеснице, когда зашедший с тыла злодей уже натягивает тетиву своего верного лука, а сама повозка вот-вот лишится колеса?


Сейчас кто-то получит по рогам.

Через 100 метров будет пит-стоп.


Лучник за спиной принца вот-вот пустит стрелу. К счастью, тело мертвого противника можно использовать вместо щита.

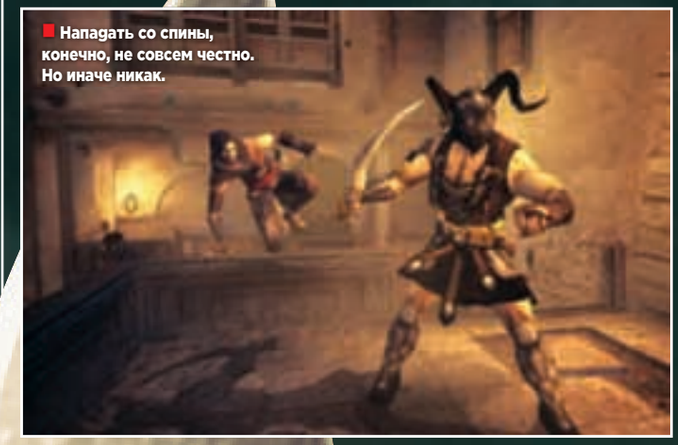
АРАБСКАЯ НОЧЬ

К великому нашему счастью, новорожденная темная сторона протагониста не возжелала смерти своего прототипа и довольно быстро объединила с ним свои усилия, дабы отомстить освободившим Пески Времени врагам.

По словам разработчиков, раздвоение личности принца предполагает два принципиально разных подхода к геймплею. По большому счету, вводя в игру новый стиль ведения боя, Ubisoft просто побоялась отпугнуть прежних поклонников сериала, а потому сохранила «светлого» принца в дополнение к «темному».

Как вы помните, «светлый» герой в основном решал разнообразные головоломки, лишь изредка устраивая потасовки с бродящими по уровню монстрами. Вскоре, правда, было установлено, что убивать монстров так же интересно, как и заниматься виртуозной акробатикой, в результате чего была создана всеми обожаемая Free Form Fighting System.

В идеале ее одной бы хватило на полноценный хит. Вместо этого Ubisoft существенно ее доработала и ввела совершенно новую боевую систему — Speed Kill System. Если раньше, каким бы проворным принц ни казался, откуда бы на врагов ни нападал и как бы активно их ни рубил, — все сводилось лишь к демонстрации превосходной анимации, то сейчас с врагами можно покончить одним ударом. Достаточно незаметно подкрасться к противнику (как вариант, свалиться ему на голову) и тихо его прирезать.


Нападать со спины, конечно, не совсем честно. Но иначе никак.

Огонь для храбреца не преграда.

О, ГДЕ ЖЕ ТЫ, БРАТ?

Переключаться между «светлой» и «темной» сторонами принца так же просто, как менять персон в Killer7. Попали на крышу обители какого-нибудь богача — примеряйте шкуру «светлого» принца и как можно скорее убегайте от охраны. Очутились в торговых рядах — становитесь злым и осторожно проходите опасный участок. Противники в Prince of Persia никогда не были глупыми, сейчас же к их сообразительности добавилась еще и хитрость. Отныне ловушки — это не просто вращающиеся столбы с лезвиями, но и удачно устроенные засады. Будьте осторожны. Не гуляйте по Вавилону по ночам.

Свобода в Prince of Persia 3 подразумевает разнообразие маршрутов, которое и уравнивает двух принцев в возможностях. Управляя «светлым» героем, легче достигнуть цели, попросту убежав от врагов. В моменты, когда нужна грубая сила, в игру вступает не знающий жалости «темный» двойник.

Я — ШПИОН

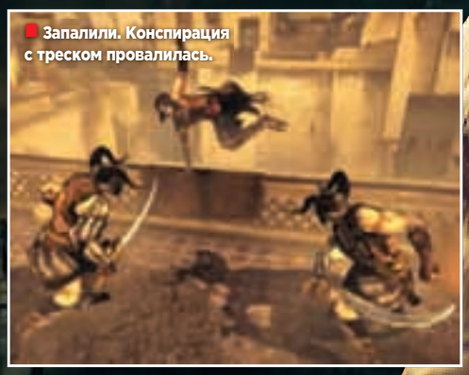
В Вавилоне никто не воспринимает принца как правителя. Город захвачен совсем другой властью, вступать в борьбу с которой по меньшей мере опрометчиво. Поэтому ненужных стычек лучше избегать и по городу передвигаться подобно Сэму Фишеру.

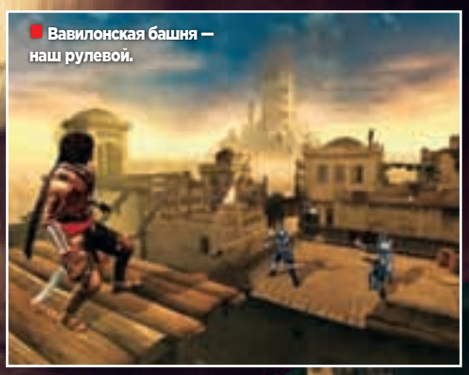
Насколько это оправданно, судить пока рано. До сих пор в Prince of Persia играющий являлся не только действующим лицом, но еще и зрителем, привыкшим наблюдать динамичные схватки и потрясающие акробатические трюки. Теперь от этого, видимо, придется отвыкать.

Аккуратно перемещаясь по крышам зданий, герой чувствует себя более-менее спокойно, в то время как избрав наземный путь, он вынужден избегать каждого противника. Вероятно, именно здесь придется кстати новоявленная Speed Kill System: принц тихо подкрадывается к двум патрульным, расположившимся на балконе одного из зданий, незаметно подтягивается — прыжок! — и не успевшие опомниться враги уже обезглавлены.

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

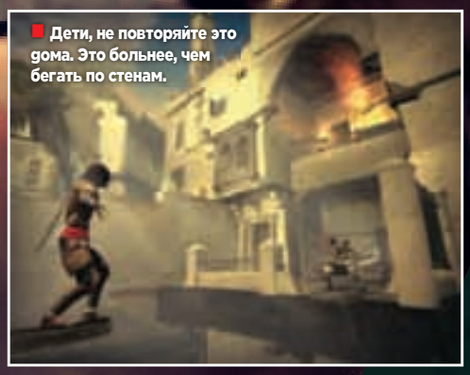
Очередная смена имиджа принца означает, что уровень насилия в игре в который раз значительно вырас-

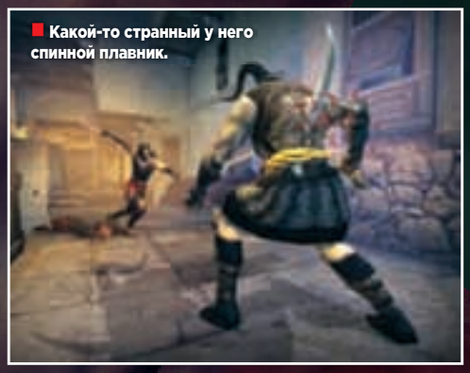

Запалили. Конспирация с треском провалилась.


Вавилонская башня — наш рулевой.

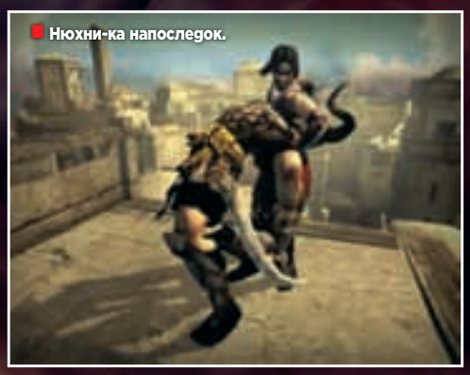
ЕСТЬ КТО ДОМА?

В Prince of Persia 3 у нас появится возможность посещать буквально каждый городской дом. Впрочем, ни на одном скриншоте мы так и не увидели городских жителей. Вполне возможно, что все они стали жертвой Песков Времени и сейчас разгуливают в образе кровожадных зомби. Их, к слову, мы тоже не заметили. Кто же тогда наши загадочные рогатые враги? Это такая же загадка, как и новый главный злодей, жестоко казнивший несчастную Кайлину. Как все обстоит на самом деле, мы узнаем в самый последний момент — сюжет, будьте уверены, останется на уровне своих предшественников.


Дети, не повторяйте это дома. Это больнее, чем бегать по стенам.


Какой-то странный у него спинной плавник.

Голубчик не увернется. Зря, что ли, мы его так долго ждали?


Нюхни-ка напоследок.

тет. Мы, собственно, и раньше осознавали, что сказание о персидском наследнике — история вовсе не для детей. С годами озлобленность принца росла, арсенал оружия пополнялся... Так чего же мы ждали? Перед нами — настоящая машина смерти.

Грация, присущая каждому движению принца, не оставит равнодушным никого. Комбинаций ударов, которых и так-то было немало, стало больше как минимум на порядок.

Принц может затаиться где-нибудь в тени, повиснув на перекладине, и методично истреблять находящихся внизу вражин, камнем падая на их головы, нанося один-единственный смертоносный удар. Выглядит это впечатляюще: орудуя всего лишь кинжалом, герой режет глотки, вспарывает животы и вообще ведет себя до крайности агрессивно. Мы не можем сказать, чем в это время занимается «светлый» принц, но раньше он себе такого позволить точно не мог.

На E3 разработчики привезли более-менее стабильную версию игры, но в ней решительно невозможно отличить одного принца от другого — анимированы они одинаково, отмазки типа «не успели включить» любопытства не утоляют. Очевидно, что каких-то кардинальных нововведений по части графики ожидать не стоит уже хотя бы потому, что движок так и остался прежним. Сложно представить, что еще можно из него выжать, но разработчики упорно продолжают обещать несколько сюрпризов.

Открытые пространства смотрятся превосходно. Отображение трехмерной модели города требует невероятного количества вычислительных ресурсов. В очередной раз разработчики выжимают из приставки все соки.

Станет ли третья часть рассказа о персидском правителе заключительной главой в этой истории, неизвестно. Разработчики, похоже, не спешат оставлять золотую жилу и правильно делают. Лучшего все равно никто очень долго еще не сделает. **Евгений Закиров**

monitor PlayStation 2

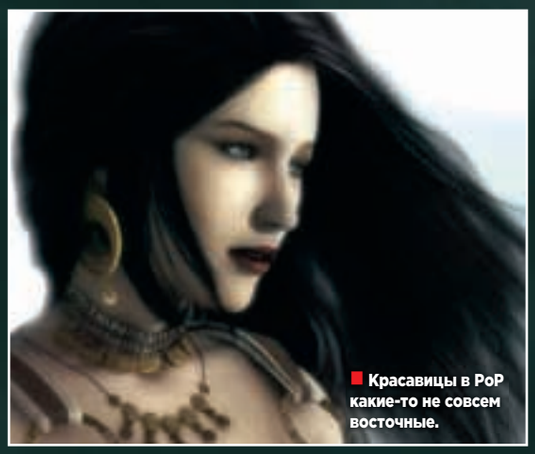
РЕЗЮМЕ: Принципиально новая боевая система, обновленный антураж, принц-шизофреник, восточные красавицы... Зная, как все это было воплощено в предыдущих частях сериала, мы хотим все это уже сейчас.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

У принца всегда есть несколько козырей в рукаве.

Хоть бы раз этот дед-прорицатель чего хорошего сказал.



Красавицы в PoP какие-то не совсем восточные.

Привет из Вавилона

На выставке Games Convention, прошедшей этим летом в Лейпциге, мы не могли упустить возможность пообщаться с создателями Prince of Persia 3. На вопросы PlayStation 2 Official Magazine Россия отвечал Бен Мэттис, продюсер игры из компании Ubisoft.

PlayStation 2 Official Magazine Россия: **Сеттинг третьей части кардинально отличается от того, что мы видели раньше.**

Почему вы решили так сильно его изменить? Вы думаете, новый Prince of Persia придется по душе геймерам?

Бен Мэттис: *Вы говорите о внешнем виде окружения или о смене места действия? Я лично думаю, что сам по себе сеттинг — город — идеален для Prince of Persia 3. Во-первых, потому, что мы впервые вывели принца из темных узких коридоров и закрытых комнат Sands of Time и больших подземных убежищ Warrior Within на свет божий. Именно поэтому практически все действие происходит под открытым небом, в Вавилоне. Иногда принц будет на улице, иногда — внутри зданий, иногда — на крышах домов. Мне очень нравится, что все события разворачиваются в одном городе. Так всегда можно понимать, куда направляешься. Наверняка вы уже видели промо-материалы и знаете, что мы воссоздали Вавилонскую башню. Само ее существование станет великолепным мотивом для принца. В течение всей игры он стремится добраться до башни, зная, что там найдет ответы на все вопросы. Но каждый раз, когда он подходит достаточно близко, что-то происходит, и он оказывается в другой части города. Думаю, это тоже весьма интересно. Это дает нам возможность создать более богатое, многогранное окружение, которое так понравилось игрокам и критикам в Sands of Time. Важно отметить также, что на начальной стадии над Prince of Persia 3 работали сотрудники Ubisoft Morocco в Касабланке. Разработчики в буквальном смысле исходили все улицы города с цифровой камерой, а затем использовали полученные фотографии как справочный материал и как источник вдохновения. Так уж совпало, что мы с самого начала хотели, чтобы действие Prince of Persia 3 разворачивалось в Вавилоне, и что у нас есть студия как раз в этом регионе.*

PS2OM: **Можем ли мы свободно перемещаться по городу?**

Б.М.: *Я бы не стал использовать слово «свободно». Потому что зачастую люди думают, что «свободно» — это как в Grand Theft Auto. Мы считаем GTA великолепной игрой, но она не позволяет подавать историю так, как того хотим мы. В Price of Persia 3 чувство свободы, безусловно, будет. При этом мы все-таки расскажем историю, которую хотим рассказать. Вы посетите определенные места в определенном порядке — в каком запланировали мы. Не думаю, что это будет хоть сколь-нибудь отвлекать вас. Просто это другой тип игры.*

PS2OM: **А что насчет PSP версии?**

Б.М.: *Она не имеет прямого отношения к Prince of Persia 3. Это другая история и немного другой геймплей. Версия для PSP — своеобразная смесь Prince of Persia 3 и Warrior Within. Это отдельная игра.*

PS2OM: **Вы ее видели?**

Б.М.: *Нет.*

PS2OM: **И напоследок, почему вы не разрешаете людям играть в Prince of Persia 3 до его выхода?**

Б.М.: *Мы хотим быть уверены, что показываем людям все в правильном порядке, чтобы фанаты сериала и остальные геймеры в итоге получили незабываемый опыт от общения с игрой.*

ИЗДАТЕЛЬ VIVENDI | РАЗРАБОТЧИК RADICAL ENTERTAINMENT | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SCARFACEGAME.COM | ДАТА ВЫХОДА ЯНВАРЬ 2006 ГОДА

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

МАТЧ-РЕВАНШ

Тони Монтана жив. Самый известный в мире наркоторговец, рубаха-парень и просто популярный герой снова с нами. Он затаил злобу на своих врагов, лишивших его сестры (как ему это видится) и прибыльного бизнеса. Теперь Тони Монтана — мститель.

Воодушевляющее вводное слово призвано пробудить теплые чувства в людях, для которых этот герой когда-то был кумиром. А заодно подготовить их к менее приятному известию. Ситуация (читай: финансовое положение Vivendi) сложилась таким образом, что громкое имя на данный момент является чуть ли не единственным фактором, подогревающим интерес к грядущей череде сиквелов фильма.

Впечатление, сложившееся после первого взгляда, сохраняется вот уже добрые полгода с момента анонса игры — нас ожидает интересный, но ничем особо не выделяющийся боевик с Тони Монтаной в главной роли. Он, как вы догадались, теперь хороший парень, а прочие мужики с автоматами — парни плохие. Естественно, все они заслуживают скорейшей смерти от пули в лоб.

За основу разработчики взяли концепцию GTA. Игроку дозволено свободно перемещаться по городу, угонять понравившиеся тачки, кататься на катерах, обстреливать проплывающие мимо яхты конкурентов, вламываться во владения своих врагов и, что характерно, валить их пачками. По части сюжета никаких откровений ожидать не стоит. Судя по всему, это будет очередная история о благой мести, сопровождающаяся насильным посещением памятных мест и общением со старыми знакомыми.

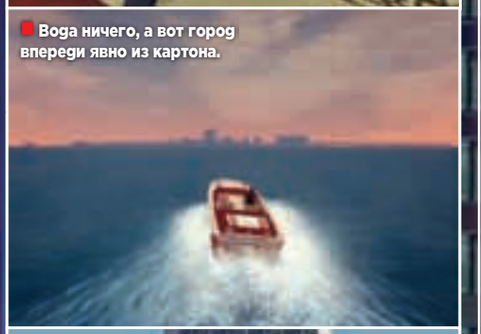
Иными словами, очередная история о лихом парне в гавайской рубахе еще до выхода нашла свою нишу и, похоже, уютно там устроилась. Намек ясен. Все-таки, это не какой-то Макс Пейн, а Тони Монтана — человек, чье имя надо произносить с благоговейным трепетом. Вы не знаете, кто это такой? Самое время познакомиться!

Евгений Закиров

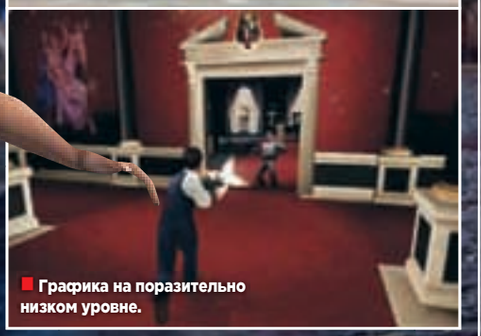
ОН УВАЖАТЬ СЕБЯ ЗАСТАВИЛ

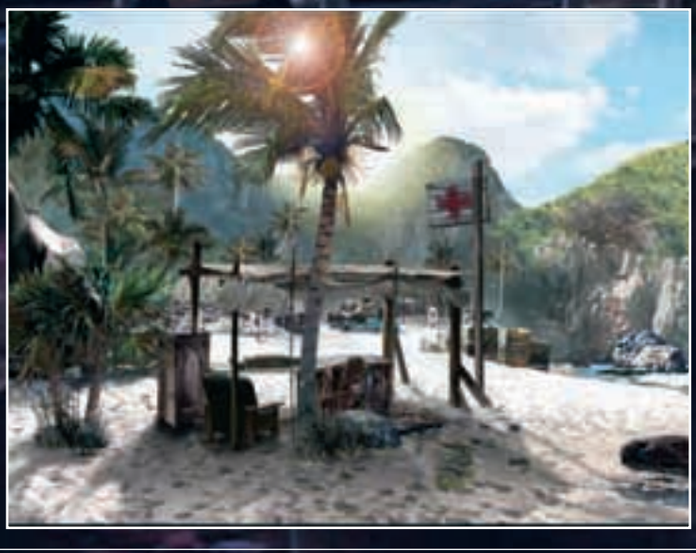
Тони Монтана в прошлом был очень плохим парнем, которого следовало бояться всем без исключения маленьким детям и их папашам, покушающимся на его бизнес. К сожалению, после краха его империи подобная репутация сошла на нет. И нам предстоит долгая и мучительная реабилитация. Если вы не смотрели фильм и не знаете, как это делается, то ничего страшного. Судя по всему, разработчики пока сами не определились с этой системой. Вполне возможно, что все будет зависеть от выбора, который герой делает в ключевых сюжетных моментах.

Услужливый прицел сам отметил врагов.


Вода ничего, а вот город впереди явно из картона.

Эй, разноцветный! ЛЕЖАТЬ!


Графика на поразительно низком уровне.



monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Правильное воспевание культа личности всегда способствует хорошим продажам. Получается не хуже, чем у конкурентов, но свежих решений нет совсем.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION | РАЗРАБОТЧИК LUXOFLUX | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.TRUECRIME2005.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

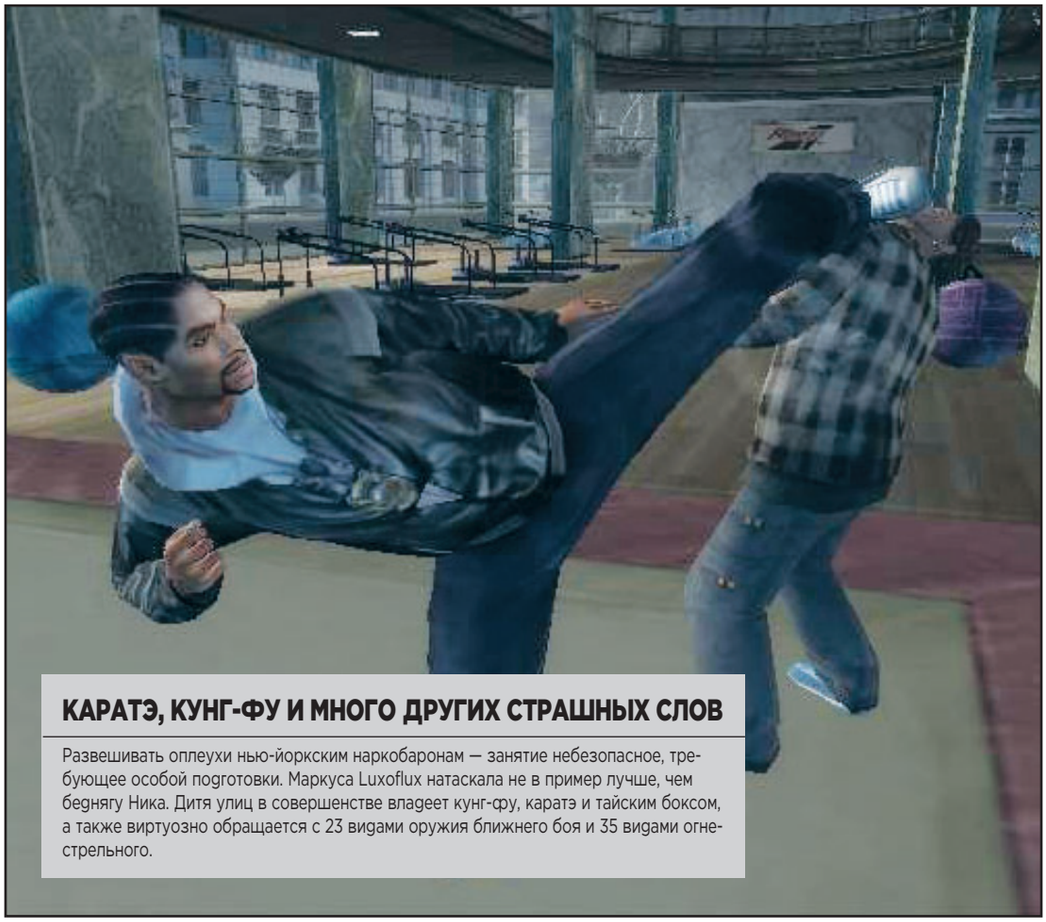
БАНДЫ НЬЮ-ЙОРКА

Искоренив организованную преступность в Лос-Анджелесе, Ник Кэнг ушел на покой. Luxoflux не усмотрела в пенсионных развлечениях бывалого копа ничего интересного и спешно сменила декорации. Теперь главный герой — Маркус Рид, и перед ним — непаханое поле криминального Нью-Йорка.

И ходить бы True Crime: New York City в простых аддонах, не решись разработчики пересмотреть некоторые игровые каноны. Вот, например, Маркус по происхождению — далеко не коп, а совсем наоборот — сын видного криминального авторитета. Когда папаша Рид всерьез и надолго сел, пацан оказался под опекой друга семьи Терри Хиггинса. Он-то, будучи именно копом, и привил Маркусу любовь к ментовской романтике. Гибель Терри на задании смела последние сомнения в выборе профессии. Чувствуете, к чему клоню? Верно, теперь нам с Маркусом нужно во что бы то ни стало найти и покарать виновных в смерти Хиггинса. Покарать жестоко и, по возможности, кроваво.

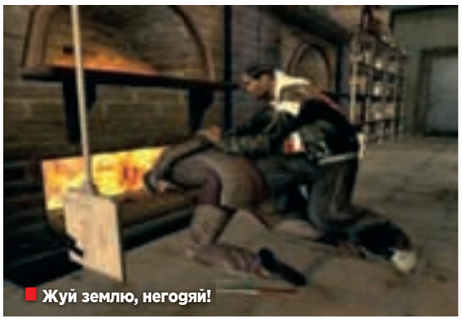
Следуя капризной моде, Luxoflux добавила в игру право морального выбора. С нашей подачи Маркус может стать образцовым полицейским или свирепым психопатом в форме. Впрочем, это еще цветочки. А вот ягодки... От нашего поведения зависит облик самого Нью-Йорка! Надеюсь, вы помните основной игровой принцип True Crime? Герой движется по главной сюжетной линии, время от времени отвлекаясь на «случайные» преступления. Если Маркус станет систематически забивать на такие инциденты, мегаполис помрачнеет буквально на глазах. Улицы зарастут трущобами, стены домов расцветят похабные граффити, а в подворотнях забурлит бесчинствующая шпана.

Неужели на весь Нью-Йорк — лишь один полицейский?! Резонный вопрос. Но я с удовольствием прощу Luxoflux эту условность, если True Crime: New York City окажется таким, каким живописуют его разработчики. ■ **Александр Садко**



КАРАТЭ, КУНГ-ФУ И МНОГО ДРУГИХ СТРАШНЫХ СЛОВ

Развешивать оплеухи нью-йоркским наркобаронам — занятие небезопасное, требующее особой подготовки. Маркуса Luxoflux натаскала не в пример лучше, чем беднягу Ника. Дитя улиц в совершенстве владеет кунг-фу, каратэ и тайским боксом, а также виртуозно обращается с 23 видами оружия ближнего боя и 35 видами огнестрельного.

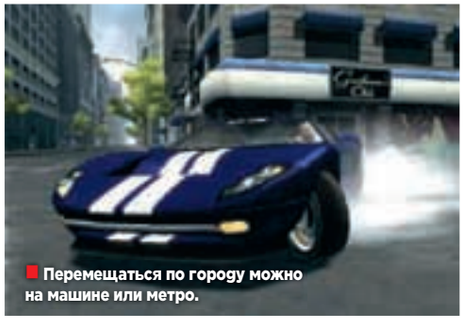


■ Жуй землю, негодяй!

■ Зарубежный игропром продолжает бороться с расизмом. В главной роли снова негр!

■ Графический движок старый, но доработанный.

■ Тройной бум-бум с переворотом.



■ Перемещаться по городу можно на машине или метро.

monitor PlayStation.2

Пока определенно складывается впечатление, что смена места действия пошла игре на пользу. Валить нью-йоркских пацанов должно быть много интереснее, чем лос-анджелесских. ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS | РАЗРАБОТЧИК MAXIS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.THESIMS2.EA.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

THE SIMS 2

РЕЦЕПТ ИДЕАЛЬНОГО ВКУСА

Вопреки сложившейся традиции, предлагаю не брюзжать по поводу большого кармана Maxis. Да, сериал The Sims приносит компании огромные деньги. Да, Maxis и EA развернули небывалое по масштабу наступление The Sims на все без исключения игровые платформы. Ну и что? Ведь The Sims от этого хуже не становится!

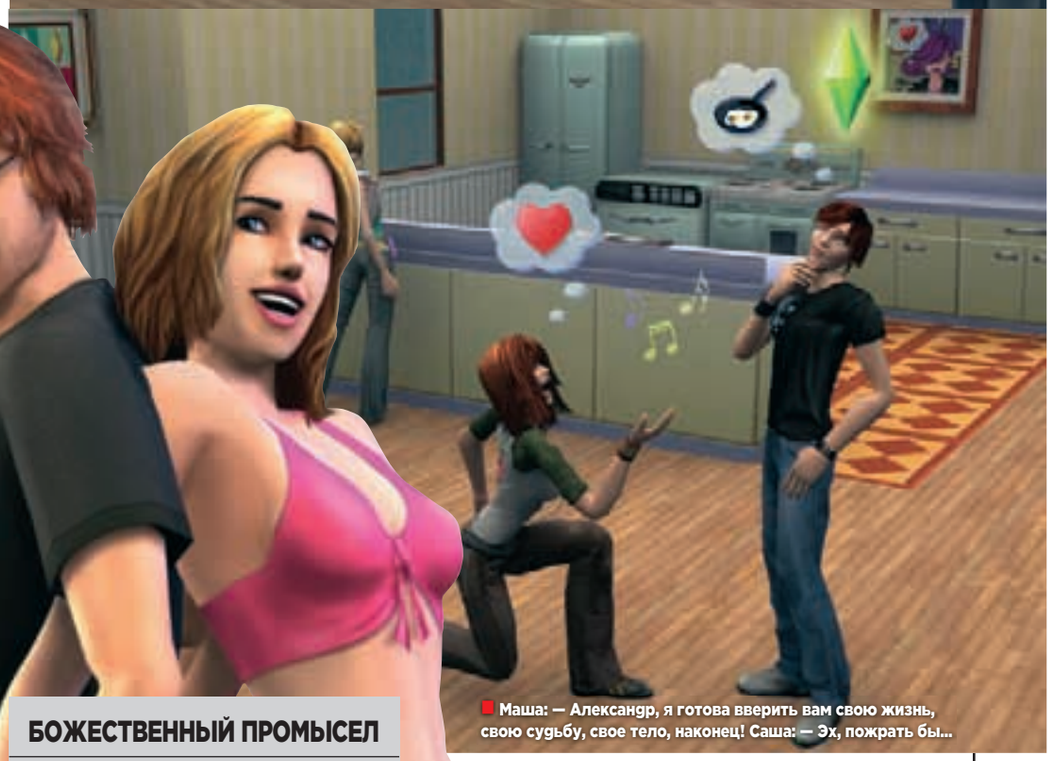
Дебют полноценного сиквела на PlayStation 2 ожидается в ноябре. Если вы имели возможность ознакомиться с компьютерным вариантом The Sims 2, то уже наверняка в курсе основных изменений. Во главе угла, как обычно, управление. Приставка с мышкой — нонсенс (хотя технически это осуществимо), а таскать курсор джойстиком — тот еще геморрой. Maxis изящно решила проблему. Вы управляете подопечными так же, как героями трехмерных боевиков. Причем касается это не только передвижений по дому, но и некоторых действий. Так, сидя за монитором, можно лишь наблюдать, как ваш альтер-эго прыгает с огнетушителем, пытаясь утопить в пене начавшийся пожар. Ликвидация огня превращается в занимательную мини-игру.

Одно из ключевых нововведений сиквела — мотивации. Их полку прибудет. Симы захотят творить! Как ни странно, творческие потребности разработчики намерены удовлетворять именно кулинарным искусством. Прерогатива, кстати, исключительно приставочных The Sims 2. Вы сможете создавать изысканные блюда из более чем десятка ингредиентов. Эффект от кулинарных шедевров напрямую будет зависеть от их консистенции. Кто-то влюбится в повара после первой же ложки салата, а кто-то непременно попытается вывести кока на инвалидность (предварительно посетив уборную).

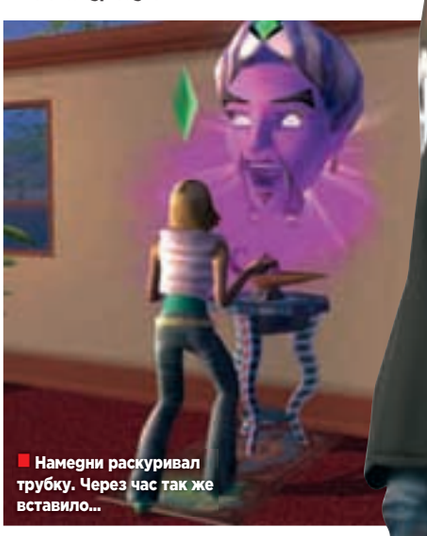
Консольный вариант The Sims 2, таким образом, далек от оскорбительного определения «порт». Игра не портируется, она бережно переносится на другую платформу, попутно обрастая приятными новациями. И кто после этого упрекнет Maxis в огульном стремлении за зеленым рублем?

Александр Садко

«Гори-гори ясно, чтобы не погасло», — судя по всему, скандирует публика.



Маша: — Александр, я готова вверить вам свою жизнь, свою судьбу, свое тело, наконец! Саша: — Эх, пожрать бы...



Намедни раскуривал трубку. Через час так же вставило...

БОЖЕСТВЕННЫЙ ПРОМЫСЕЛ

Счастливые обладатели Eyetoy смогут создать героя по своему образу и подобию. Заодно посмотрят на себя со стороны! Более скромные натуры вправе ограничиться портретом себя любимого(ой) на футболке.

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Maxis не копирует PC-версию The Sims 2, а тщательно и скрупулезно адаптирует игру к другой платформе. Пока получается просто прекрасно.

ЖЖЕТ?

ПОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА

Питер Джексон, ставший звездным режиссером благодаря трилогии «Властелин Колец», давно лелеял планы снять ремейк знаменитого триллера. Тем более, что после оглушительного успеха он получил полное право называть фильм своим именем — чтобы все поняли, что этот проект догонит и перегонит оригинал. Как обычно, набрав актеров средней известности (Наоми Уоттс — младшая лесбиянка из «Малхолланд Драйв»; Джек Блек — сомнительная «звезда» сомнительной комедии «Школа Рока»; Эдриен Броуди — пианист из одноименной кинопостановки Романа Полански), он собирается сделать из всего этого конфетку в полюбившейся ему Новой Зеландии.

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК UBISOFT | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ HTTP://WWW.KINGKONGGAME.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

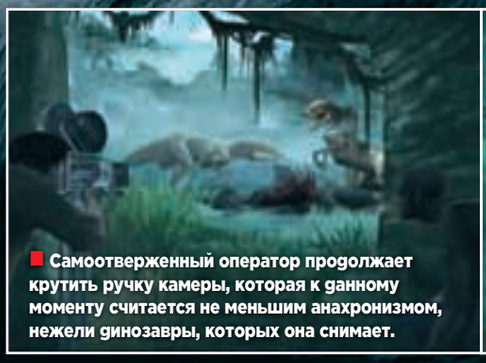
PETER JACKSON'S KING KONG

ИДЕАЛЬНЫЙ МУЖ

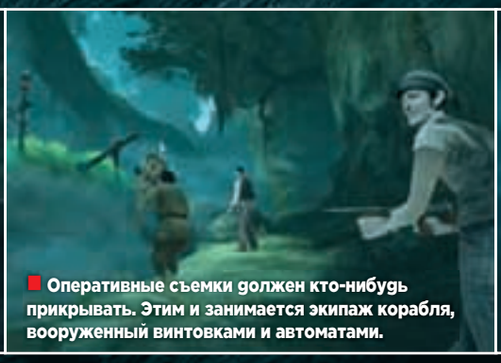
В позапрошлом году этой истории, не основанной на каких бы то ни было реальных событиях, исполнилось 70 лет. Она — о затерянном мире, племени невежественных дикарей, невиданных динозаврах и огромном чудовище с соответствующим комплекции сердцем. Знаменитая заключительная фраза оригинального кинофильма гласит: «Красавица убила чудовище». Увы, Фэй Врэй, та самая красавица, скончалась в прошлом году на 98-м году жизни.

М-ИСТЕРИЯ

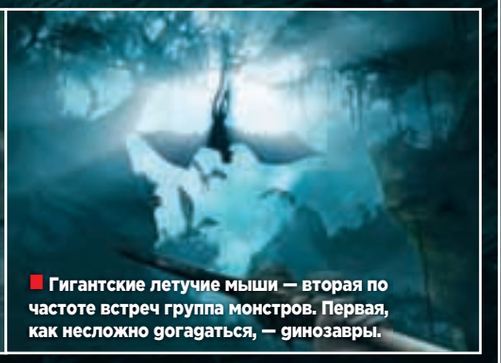
Многие из вас, вероятно, не смотрели оригинал 1933 года выпуска, несмотря на то, что его пару раз показывали по центральному телевидению в начале 90-х. Специально для них краткий пересказ сюжета. Некий режиссер Карл Денхам становится обладателем карты Острова Черепа, на который не ступала нога человека.



Самоотверженный оператор продолжает крутить ручку камеры, которая к данному моменту считается не меньшим анахронизмом, нежели динозавры, которых она снимает.



Оперативные съемки должен кто-нибудь прикрывать. Этим и занимается экипаж корабля, вооруженный винтовками и автоматами.



Гигантские летучие мыши — вторая по частоте встреч группа монстров. Первая, как несложно догадаться, — динозавры.

Очень напоминает сценку из «Парка Юрского Периода» — если бы не эти костюмы начала века, камера того же периода и смешной «маузер» против тираннозавра.

Говорит месье Кинг-Конг

Так уж сложилось, что на выставке Game Convention в Лейпциге Мишель Ансель (на фото справа), создатель Peter Jackson's King Kong, хотя и присутствовал, но интервью никому не давал. Нас такие мелочи, конечно, не могли остановить. Растолкав оторопевшую охрану, наши корреспонденты получили-таки доступ к телу и смогли побеседовать с мэтром.

PlayStation 2 Official Magazine Россия: Игры, над которыми Вы работали до сих пор, стилистически сильно отличаются от Peter Jackson's King Kong. Они были мультяшными, яркими и т.п. King Kong — полная противоположность всему этому. Игра темная и пугающая. Означает ли это, что Вы всегда втайне хотели сделать такой проект, или Вы просто смирились с такой атмосферой, поскольку игра делается по лицензии?

Мишель Ансель: *Думаю, это хороший вопрос, который будет интересен взрослым игрокам. Мне, конечно, было интересно попробовать себя в другом жанре, думать над новыми идеями, делать что-то, непохожее на то, что я делал раньше. Это не Rayman и не Beyond Good & Evil. Несомненно, это что-то необычное, отличное от всего, что я делал раньше. Может быть, здесь слишком много насилия, но это колоссальный опыт в совершенно новом направлении.*

PS2OM: Ограничивает ли Вашу свободу творчества то, что King Kong — огромный проект, создаваемый по лицензии? Ведь это явно не та игра, которую Вы можете сделать любой, какой захотите. Или мы неправы?

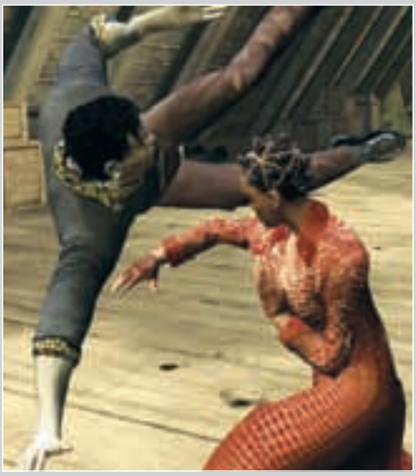
M.A.: *Ограничения есть всегда, главное из них — время. Но Питер Джексон, с которым мы начали работать больше года назад, дал нам большую степень свободы. Благодаря этому игра получилась действительно необычной и очень оригинальной, не похожей на остальные проекты.*

PS2OM: Какова основная идея, положенная в основу King Kong? Какой бы Вы хотели сделать эту игру? Она кажется слишком масштабной, чтобы быть похожей на другие проекты, создаваемые по фильмам.

M.A.: *Основная наша задача — сохранить в игре «первобытный» дух. Никаких индикаторов на экране, никаких «лайфбаров». Главный герой игры — именно вы. Вы вольны делать все, что вам захочется. И здесь неважно, играете вы за Джека или за Конга. Вам постоянно приходится выполнять какие-то задания, искать и использовать предметы, спасать жизни друзей или свою собственную. Вы также можете комбинировать предметы, чтобы получать новые. Плавать, стрелять, даже водить некоторые виды транспорта. Игровой процесс здесь очень простой и совершенно «первобытный».*

САМЫЕ-САМЫЕ

Peter Jackson's King Kong определенно претендует на звание самой успешной игры по фильму. А кто до этого успешно справился со своей задачей?



ENTER THE MATRIX

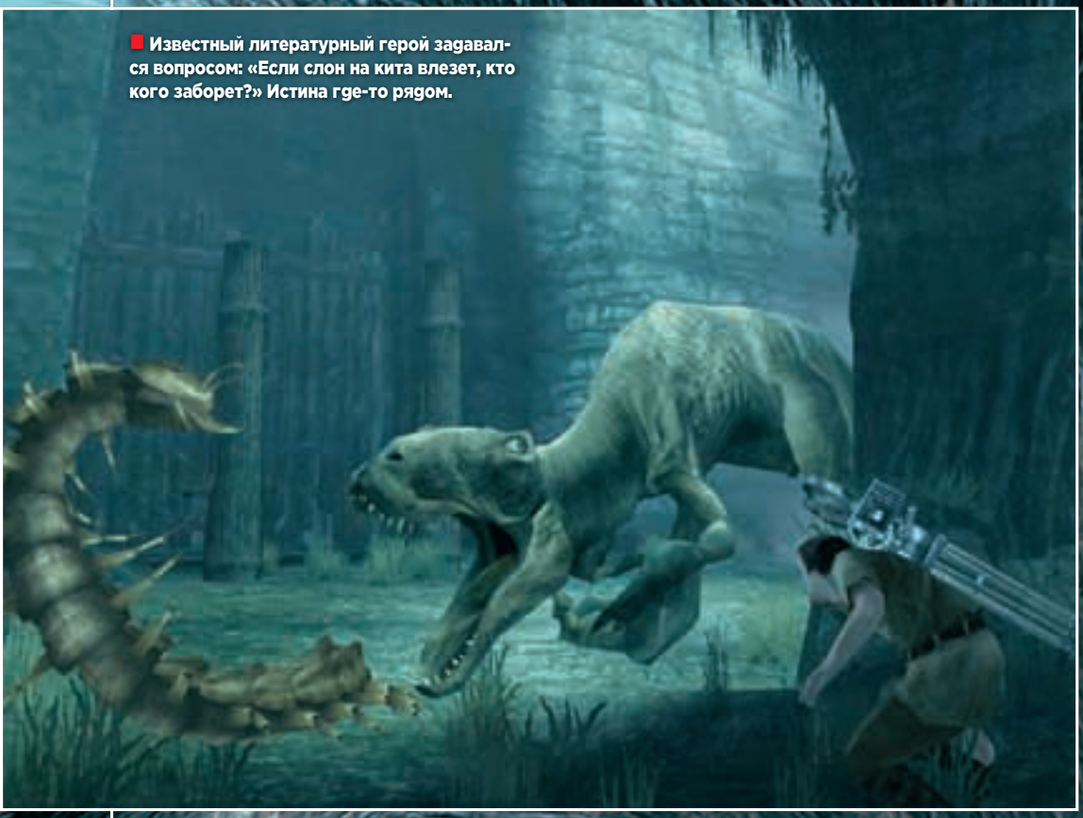
Несмотря на все огрехи типа ужасной графики и некоторого дисбаланса в геймплее, игра разошлась невероятными тиражами — а значит, она того стоила. По крайней мере, в глазах покупателей.

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

По-своему уникальный экшн-проект стал популярным не только благодаря все тому же Питеру Джексону, но и тщательному контролю качества Electronic Arts. Когда речь идет о создании дорогостоящих блокбастеров, с этой компанией мало кто может тягаться.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Игра по второй книге (точнее, по фильму на ее основе). Харизматичный герой, магия и квиддич прилагаются. Журналисты в ужасе, миллионы детей во всем мире в восторге.



Известный литературный герой задавался вопросом: «Если слон на кита влезет, кто кого заборет?» Истина где-то рядом.

Также он узнает, что на этом острове живет гигантская обезьяна. Быстро сколотив команду для съемок якобы художественного фильма, он заодно находит актрису Энн Дэрроу. Когда же они прибывают на остров, то обнаруживают, что огромная горилла не только существует, но и постоянно борется за выживание с другими представителями эволюционировавшей фауны: велоцирапторами, тираннозаврами, гигантскими скорпионами и так далее. Неведомым образом (я сам очень давно смотрел этот фильм) команде удается не только добраться до своего корабля, спасшись от зубов, хвостов и лап, но и прихватить с собой Кинг-Конга, который незамедлительно влюбляется в Энн. Карл планирует демонстрировать гориллу в Нью-Йорке за немалую плату. Но как долго продержится в неуютной клетке обезьяна ростом 75 метров?

ПРИЧУДЛИВЫЙ ДАРВИНИЗМ

Главный вопрос — за кого будем играть? В каком жанре исполнена эта игра? Приступая к обзору, я не только вспоминал героев фильма, но и пытался прикинуть, как бы они могли смотреться в интерактивном окружении. Главными номинантами у меня были сам Кинг-Конг и его пассия. Первому, предположим, придется выжить на острове, чтобы потом попасть в Нью-Йорк, второй — ровно то же самое. Оказалось, что я был прав только наполовину. Игра действительно делится на две части. В первой — главную роль исполняет Джек Дрисколл, один из членов съемочной группы. Его главная задача — найти Энн... ну, и выжить.

Главная особенность Peter Jackson's King Kong — невероятное разнообразие игрового процесса. Учитывая, что игру создает Мишель Ансель, создатель серии Rayman Beyond Good & Evil, неудивительно, что уже на ранней стадии разработки она повергала публику в тре-

Пока оператор с матросом пытаются открыть ворота, вам нужно отвлечь тираннозавра на себя. Увлекательнейшее родео.

Интересно, о чем они думают, лениво переходя этот мост, созданный самой природой? О далеком Нью-Йорке? О близкой горилле высотой с 25-этажный дом?

пет. Ансель работает в тесном сотрудничестве с Питером Джексоном, который в свое время восхищался BG&E, так что этот тандем вряд ли подведет.

Как бы хороши ни были миссии за Дрисколла, настоящей жемчужиной игры будут уровни, где мы играем за Конга, отправившегося на поиски возлюбленной. Пока Джек бегает от динозавров, Конг их тщательно выслеживает. Такое ощущение, будто Парк Юрского Периода превратили в цирк-шапито.

РЕАЛЬНОСТЬ КУСАЕТСЯ

Ансель ввел в игру понятие «пищевой цепочки». Если под нос наседающему на вас раптору подсунуть только что убитую птичку, он перестанет обращать на вас внимание, пока не справится с неожиданным завтраком. То же касается и птички — если в ее сторону ткнуть тушкой насекомого, заботливо насаженного на наконечник копья, она грудью бросится на острие. В игре нет интерфейса в привычном смысле слова. Никакого «лайфбара», никакого счетчика патронов и смешной мордочки главного героя в левом верхнем углу. Физическое состояние героя вы должны определять по тому, как он себя чувствует — если у него кружится голова и он ходит, сильно прихрамывая, значит, конец уже близок.

Эти копья не дадут вам покоя. По крайней мере, пока вы будете играть за Джека Дрисколла.

Такого кадра вы не увидите даже на телеканале Discovery. Впрочем, в то время его еще и не было.

С патронами все не так плохо. После очереди от бедра главный герой, превозмогая боль, выкрикнет, сколько зарядов у него осталось. Это, наверное, чтобы тираннозавры и скорпионы были в курсе, сколько еще времени им увиливать от ваших выстрелов. Но на этом садизм не заканчивается. Вас лишили главного: крестика прицела. Стрелять вы будете, опираясь на интуицию и опыт, набираемый по ходу игры. Между прочим, если в реале вы попадете в дикие джунгли с динозаврами и огромными гориллами, вам нормально прицелиться никто не даст. Добро пожаловать в реальный мир, Нео.

Говоря о гориллах, не стоит забывать, что Кинг-Конг тоже парень твердолобый. Атакует он не только и не столько лапами, сколько тушей. Завалив раптора на землю, можно вволю попрыгать на тельце ящера. Если динозавр ловко уходит от ударов, можно использовать фирменный рык, от которого животное войдет в легкий ступор, — и тогда уж точно втоптать его в грязь.

КРАСАВЕЦ-ЧУДОВИЩЕ

Хотя настоящего геймера количество полигонов должно волновать в десятую очередь, нельзя не отметить, что на местные красоты посмотреть стоит. Другое дело, что смотреть-то будет некогда: беги себе и беги. Впрочем, не будем забегать вперед, давайте лучше дождемся конца осени и посмотрим, сможет ли красавица убить чудовище. ■ **Святослав Торик**

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: История про гигантскую обезьяну кончается трагично. Но нам, геймерам-садистам, она должна доставить только удовольствие. Даже если ее создавали разработчики-садисты.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ CAPCOM | РАЗРАБОТЧИК CAPCOM | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CAPCOM.COM | ДАТА ВЫХОДА АПРЕЛЬ 2006 ГОДА

FINAL FIGHT: STREETWISE

НЕ ПОДВЕДИ, МОЯ КУВАЛДА

Жанр beat'em up способен превратить почти любого издателя в любимца публики. В подтверждение тому есть масса примеров. К счастью, Capcom на этот счет переживать не приходится: именно она в свое время сделала из монотонного «мордобоя» увлекательное зрелище. Стало быть, им же его и возрождать.

За то время, что сериал Final Fight провел в забытьи, изменилось многое. Второе измерение плавно переросло в третье, желания игроков утроились, а конкурирующие издатели успели наплодить кучку проектов-однодневок, что в итоге привело к печальным последствиям. Термин beat'em up стал почти синонимом понятия «так себе поделка».

Мы видели много попыток как-то изменить положение, но пока они никому не удались. Действительно интересных представителей жанра — чуть. Вполне естественно, что последние надежды возлагаются на игру-прародителя.

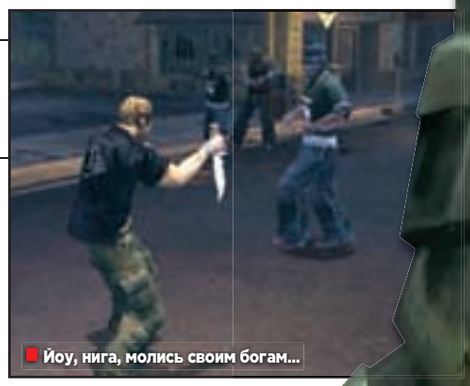
ЯРОСТЬ

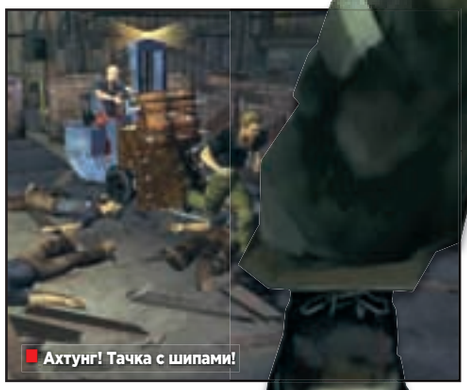
Основа геймплея Final Fight: Streetwise проста до неприличия — вы управляете мускулистым героем, думающим лишь о том, как бы кого побить да покалечить. Заниматься этим придется в Metro City, где даже домохозяйкам не чужды подобные мысли.

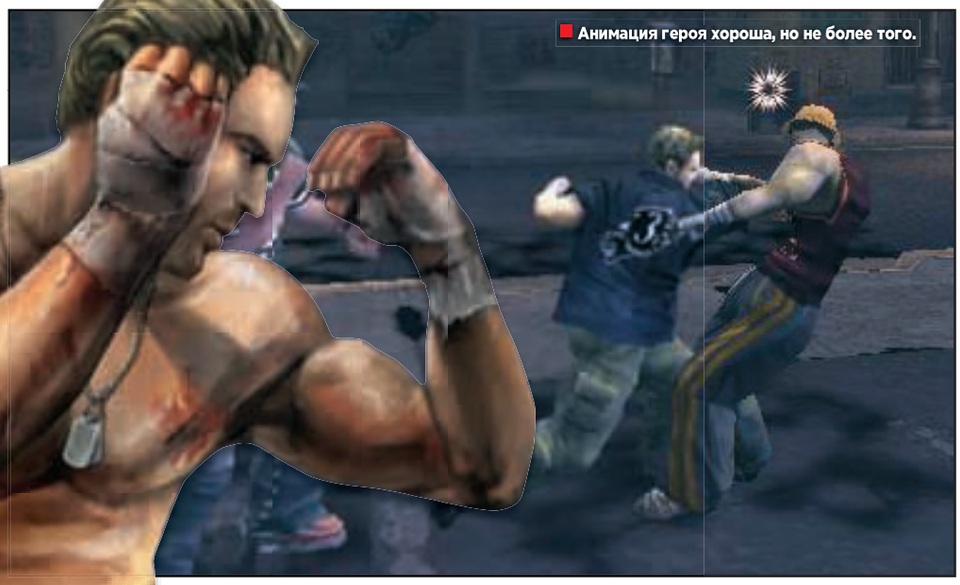
По мере продвижения героя по городу к нему будут присоединяться единомышленники. О качестве искусственного интеллекта здесь речи особо не идет. Основная задача напарников — создать массовку, подходящий фон. Впрочем, если завести друзей традиционным путем не получается, их всегда можно купить. Разумеется, на деньги, выбиваемые из врагов или же зарабатываемые за выполнение квестов.

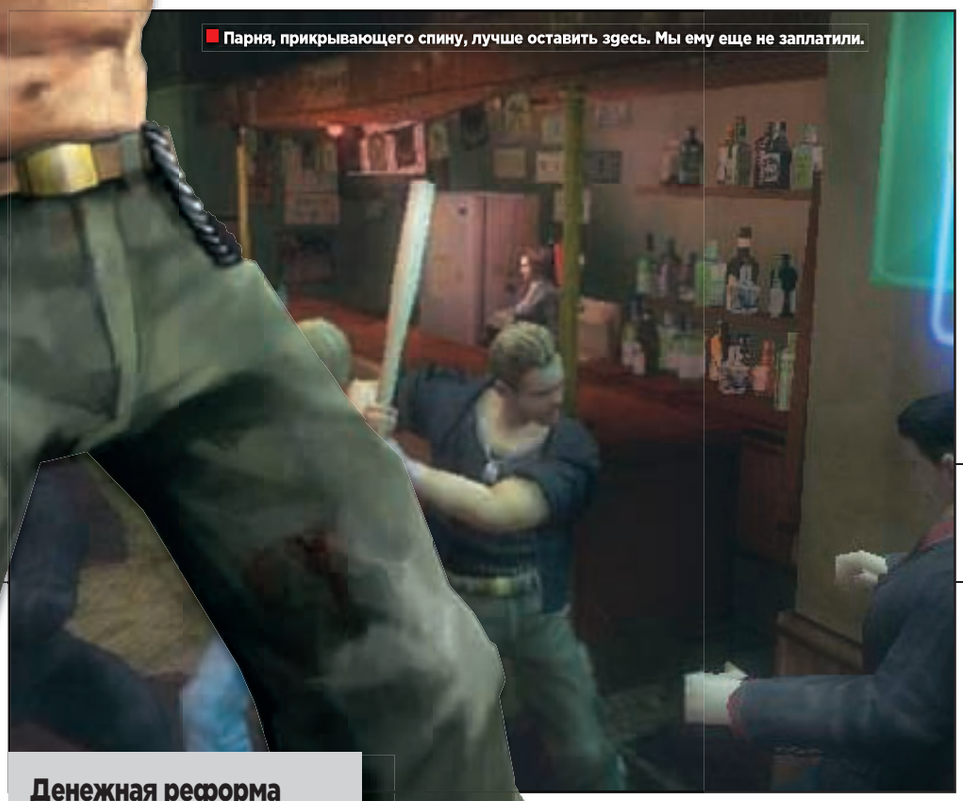
Вместе с гераклоподобными друзьями герой будет участвовать в уличных побоищах, боях без правил и многочисленных мини-играх, вроде армрестлинга. Совершенно очевидно, что по пути нам будут попадаться толпы противников, кулачные разборки с которыми могут тянуться вечно.

На этот случай припасена фирменная фишка серии — возможность использовать в качестве оружия все, что можно взять в руки. Если это потасовка в баре, то бильярдный кий — чуть ли не лучший аргумент в общении. Выбежали на улицу — хватайте автомат или, на худой конец, нож.


Йоу, нига, молись своим богам...


Ахтунг! Тачка с шипами!


Анимация героя хороша, но не более того.


Парня, прикрывающего спину, лучше оставить здесь. Мы ему еще не заплатили.

МАСКАРАД

Чем больше черепов вы расколете, тем сильнее станет персонаж. Время от времени он даже сможет разучивать новые приемы и прокачивать уже доступные. Следуя современным требованиям жанра, можно использовать вездесущий bullet time для совершения более сложных атак. В целом, все они обещают быть доступными начинающему игроку. Для создания длинных комбинаций совсем не обязательно быть большим знатоком файтингов, хотя подобный опыт, безусловно, пригодится.

Для полноты картины в игре наличествует даже неслабый сюжет, подробности которого хранятся в тайне.

БЕЗ ПОЭЗИИ И СОПЛЕЙ

С точки зрения графики, на данный момент игра смотрится весьма и весьма посредственно. Роскошных спецэффектов нет и вряд ли стоит их ожидать — в конце концов, это вполне «реалистичная» уличная драка, рассчитанная на не самых привередливых по части эстетики игроков. Такая же ситуация и с моделями персонажей. Мы, конечно, понимаем, что сорок человек в кадре заставляют консоль долго думать, но почему бы не уделить внимание хотя бы главному герою? Квадратные кисти рук и кривые лица, мало напоминающие человеческие, давно вышли из моды.

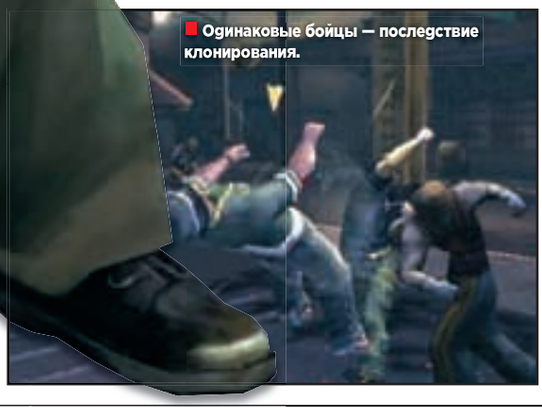
С другой стороны, не в графике счастье. Подобное отношение как нельзя кстати подходит к Final Fight — здесь во главу угла поставлен безостановочный мордобой, здесь нет места поэзии и соплям. То, до чего не доросли руки у GTA, в Streetwise возведено в культ. А ведь в запасе у разработчиков еще несколько месяцев, вполне возможно, что проект окажется не тем, за кого себя выдает. ■ **Евгений Закиров**

Раздавлен

Интересное нововведение — включение в игру многочисленной техники. Покататься на автомобилях, скорее всего, не дадут, а вот попробовать свои силы, скажем, на грузоподъемной машинке — всегда пожалуйста. Единожды сев в такую красавицу, ощущаешь себя как в танке — пули, ножи и арбалеты больше не страшны. Главное, успеть вовремя разглядеть ее на локации и первым в нее забраться. Остальное — дело техники.

Денежная реформа

От того, насколько богат главный герой, будет зависеть многое. Во-первых, как уже говорилось, деньги — лучший довод при знакомстве с потенциальными телохранителями. За толстую пачку местной валюты они отдадут жизнь, при условии, что жалованье им будет выплачиваться регулярно. Далее, только на деньги можно приобрести себе ультрасовременный огнемет и подствольный гранатомет к нему. Как видите, былое правило «сильнее тот, у кого крепче кулак» больше не функционирует.

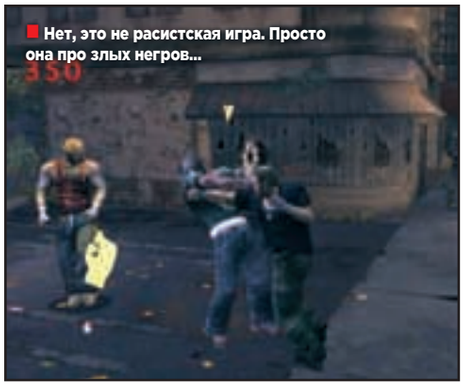

Одинаковые бойцы — последствие клонирования.

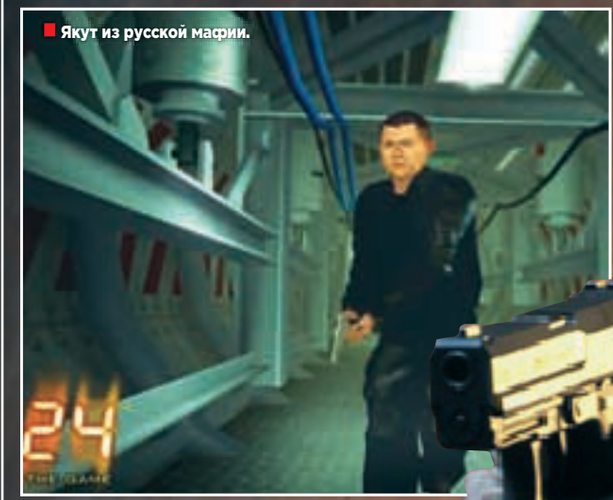
monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Старая школа: массовые побоища уличной братвы. Судя по всему, многие хотели именно этого. Capcom это почувствовала и собирается дать людям именно то, о чем они мечтали.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО | ТЕПЛО | ГОРЯЧО | ЖАРКО | ЖЖЕТ!


Нет, это не расистская игра. Просто она про злых негров...



Якут из русской мафии.

Да на фига мне этот пацан?! Бросай ствол, а то положу обоих!

ИЗДАТЕЛЬ SCEE | РАЗРАБОТЧИК CAPCOM | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CAPCOM.COM | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

24: THE GAME

СУТКИ ПО МИНУТКАМ

Джоэл Сюрноу и Роберт Кочран, отцы-основатели сериала «Ее звали Никита», сочинили сюжет «24» за жалкие четыре часа семнадцать минут. Идея в основу фильма легла простая, как все гениальное — подавать события в реальном времени. Весь первый сезон сериала (продолжительностью ровно двадцать четыре часа, не считая рекламы) начальник элитного антитеррористического подразделения Джек Бауэр спасал «заказанного» плохими парнями сенатора, вычислял «крота» в собственном отряде и отыскивал похищенную дочь. Получилось неплохо. Настолько неплохо, что «24» заработал премию «Золотой Глобус» как лучший сериал 2002 года.

Долго ли шел коллектив разработчиков к идее «игрозировать» фильм, доподлинно неизвестно. Да и, по сути, неважно. Главное — идея была запущена в работу и расцвела буйством красок. На всю игру также отводится двадцать четыре часа, в которые Sony Computer Entertainment Cambridge намерена уместить, страшно подумать, сотню миссий. Выполнение заданий, как нетрудно догадаться, по времени будет ограничено.

СЛОВОМ И ПИСТОЛЕТОМ

События 24: The Game разворачиваются между вторым и третьим сезонами сериала, до наших экранов еще не добравшимися. Несмотря на, в общем-то, детективный характер фильма, разработчиков больше привлекает бурный экшн. Даже стелс-действия, вроде расфасовки трупов по темным углам и марш-бросков на цыпочках, будут применяться исключительно по нашей инициативе. Хочешь — при напролом, не хочешь — не при.

Дабы мы с вами отвели душу ураганной стрельбой, не спотыкаясь о кривое управление, студия реализует добротную систему автоприцеливания. Главгерой (Джек Бауэр собственной персоной) будет самостоятельно ловить врагов на мушку, а мы с садистским хладнокровием сможем выбирать, какую часть негодяйского организма обогатить свинцом.

Сие, впрочем, не означает отсутствие в игре интеллектуальной деятельности. Ведь иногда полезно сначала перетереть с бандитом, а уж потом пристрелить его. Допрос — это мини-игра, в которой вы должны балансировать между ласковыми обещаниями и матерными

Машинки, хоть и не лицензированы, очень похожи на реальные.

Бадабум не хуже, чем в Doom!

Звездные причуды: расскажу, что дальше будет

Во время съемок первого сезона «24» Кифер Сазерленд участвовал в популярном западном ток-шоу The Tonight Show, в ходе которого взял да и выложил в мельчайших подробностях содержание еще не отснятых серий. После этого режиссер картины Джоэл Сюрноу подготовил сразу три варианта развязки «24», причем даже актеры не знали, какая именно пойдет в эфир. А вот насчет нелинейности 24: The Game до сих пор ничего неизвестно.

Стилистика сериала выдерживается буквально во всем.

«наездами» таким образом, чтобы допрашиваемый продолжал охотно общаться. Еще в сыскную деятельность входит взлом чужих PDA и настольных компьютеров, а также перехват сотовых сигналов.

КАКИЕ ЛЮДИ В ГОЛЛИВУДЕ

Поскольку на все про все у нас какие-то сутки, мобильность идет на вес золота. Часть игрового времени предстоит провести за рулем авто: либо кого-то преследуя, либо от кого-то скрываясь. Кембриджская студия Sony, сотрудники которой трудятся над игрой, уверена: графическому движку вполне по силам воплотить в жизнь такое разнообразие увеселительных мероприятий. В числе его неоспоримых достоинств — грамотная физическая модель. Виртуальный мир 24: The Game живет по законам реального: практически все предметы бьются, ломаются, мнутся, одним словом, адекватно реагируют на наше хулиганство. А все главные герои как две капли воды похожи на живых актеров, снявшихся в фильме.

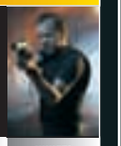
Собственно, озвучивают персонажей тоже кинозвезды. Разработчики ревностно блюдут связь между «24» и 24: The Game, рассчитывая, видимо, переманить в ряды поклонников игры всех без исключения фанатов сериала. В «звездном» списке значится Кифер Сазерленд (Джек Бауэр), Элиша Катберт (Ким Бауэр), Карлос Бернард (Тони Алмейда) и другие. Для большинства голливудских небожителей это первый опыт работы в игровой индустрии, однако, ни разработчики, ни сами звезды в успехе не сомневаются.

Тем более, что разработчики, в отличие от Кифера и Ко, на играх собаку съели. Последний их проект — экшн Ghosthunter — был доброжелательно встречен критиками, во многом благодаря мрачной атмосфере и черному юмору. 24: The Game, конечно, далека от мистики, но повод верить в лучшее у нас все же имеется. **Александр Садко**

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Игры по мотивам кино традиционно не в чести, сказывается многолетний печальный опыт. Однако исключения уже есть, и 24: The Game претендует на место в их лагере.

ЖЖЕТ?



ХОЛОДНО | ТЕПЛО | **ГОРЯЧО** | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

Звездные причуды: так это игра?!

После утверждения списка актеров, после множества встреч с каждым из них, после записи десятков монологов в MP3-формате все-таки нашлась актриса, в один прекрасный день воскликнувшая: «О, Господи! Это — ИГРА! Я думала, мы готовим дополнение к фильму!» Да, еще не все воспринимают игровую индустрию всерьез. Или она просто не слушала своего продюсера...

Городской порт — любимое место обитания всех похитителей детей.

Чтобы ни происходило, шпион с лицензией на убийство всегда готов к действию.

ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS | РАЗРАБОТЧИК ELECTRONIC ARTS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ HTTP://WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/BOND/FROMRUSSIAWITHLOVE/ | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

FROM RUSSIA WITH LOVE

ШЕСТИДЕСЯТНИК

Что самое смешное, в конце книги «Из России с любовью» Бонд погибает от подлого удара Розы Клебб. В ее ботинке был спрятан нож, которым она пыталась убить агента 007 в фильме; в книге же она дралась спицей, а смертельный удар отравленным лезвием нанесла в конце. Тем не менее, Бонд жив и по сию пору, а иногда его приключения даже вспоминают по второму разу. Так, например, произошло с Never Say Never Again (сюжет основан на Thunderball), так случилось с Casino Royal, ремейк которого сейчас снимают, так приключилось и с From Russia with Love — ее игроизируют.

ЖИВИ И ДАЙ УМЕРЕТЬ

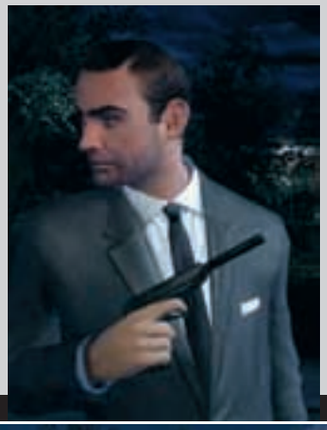
Игру делают по фильму, значит, Бонд должен остаться в живых. Миссии будут самыми разнообразными: и шпионский stealth-режим, и вождение автомобилей, и обычный экшн. Уровни будут нелинейными, с различными вариантами прохождения. Например, вам нужно пробраться через огромный двор, который патрулируют вражеские солдаты. Двор усажен кустами, за ними можно прятаться и перебегать от одного к другому. Но есть вариант посолиднее: взять снайперскую винтовку и отстрелить каждому солда-

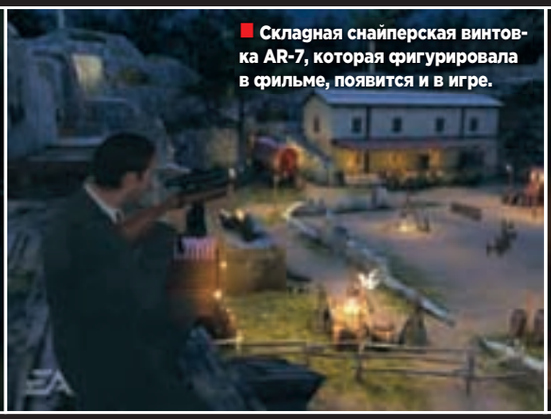
Больше напоминает первую сцену из Thunderball, где Бонд ломает мебель и роняет предметы обстановки на Номера Шестого.

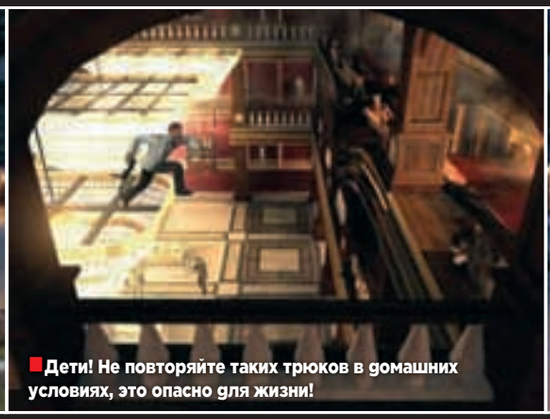
Парочка автоматов, прикрепленных к джет-паку в данный момент, совсем не помешают.

Возвращение короля

Сэр Шон Коннери не только озвучивал главного героя — EA доверила семикратному Джеймсу Бонду небольшую редактуру диалогов. Он выкинул самые неудачные, по его мнению, строчки, которые настоящий агент 007 никогда бы не произнес. Как он за столько лет не потерял хватку, неизвестно. Видимо, таланта у него хватает на десятерых. К тому же From Russia with Love — это один из двух его любимых фильмов бондианы.




Складная снайперская винтовка AR-7, которая фигурировала в фильме, появится и в игре.


Дети! Не повторяйте таких трюков в домашних условиях, это опасно для жизни!

В рукопашной схватке мало кто сравнится с агентом 007. Даже «калашников» не поможет.

ту его рацию. Тогда они не смогут вызвать подмогу, и вы вольны делать с ними все, что захотите.

С другой стороны, задания будут такими же, как и миллионы других: забраться в охраняемую фабрику и поставить бомбу; спасти заложников и убить босса; пройти уровень до определенной точки — и так далее.

ЧЕЛОВЕК С ЗОЛОТЫМ ПИСТОЛЕТОМ

Помимо стандартного вооружения («Беретта» 25-го калибра, снайперская винтовка) агенту 007 выдадут большое количество модных устройств. Правда, это будет не уютный чемоданчик с золотыми монетами, ножами, газовой гранатой и запасом патронов, а подогнанные (зачем?) под стандарт 21-го века гаджеты. В частности, будет Q Copter — нечто вроде Q Spider из Everything or Nothing, только летающий. Умеет выполнять разведывательные функции, а в нужный момент способен самоуничтожиться. Будет джет-пак (впервые он появился в Thunderball — в 1965-м), при помощи которого Джеймс Бонд сможет летать и отстреливать негодяев сверху. Остальное пока что умалчивается, но без любимых часиков с лазером вряд ли обойдется.

Разработчики размахивают руками и утверждают, что их новейшая система прицеливания — самая нестандартная и оригинальная. Как и в прошлой игре, разрешено стрелять в разные части тела, но теперь добавилась и еще одна фишка: при наведении прицела на врага показывается красный крестик на том месте, попав в которое противник быстро отходит в мир иной, а вы получаете дополнительные очки. Эти самые очки можно потратить на развитие Бонда.

Если враг все-таки подкрался слишком близко, вступайте с ним в рукопашную схватку. Обычные приемы замените комбинацией ударов, нажимая серию кнопок в той последовательности, которую предлагает игра. Выполнив ее требование, Бонд проведет смертоносную атаку, избавляясь от навязчивого врага. Хотя вряд ли это поможет в бою с Донованом «Красный Грант» Гранитским.

ВИД НА УБИЙСТВО

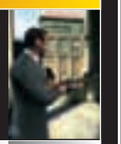
Движок игры построен «с нуля». Более того, часть, отвечающая за вождение, основана не на движке Need for Speed, а на новой разработке EA. Машины Бонда оборудованы пулеметами, запасом ракет и специальными бамперами, встроенными в колеса — ими удобно толкать противника в стенку.

Учитывая, что дело происходит в 1963-м, дизайн уровней выдержан в соответствующей стилистике. Женщины с пышными прическами, кажущееся доисторическим оружие, автомобили тех лет (кстати, Бонд будет водить даже броневики). Вообще, очень похоже на No One Lives Forever, правда? Шпионский триллер, Стамбул и Европа, шестидесятые, скилл-пойнты и развитие персонажа. Тем лучше. Если Electronic Arts хоть чуток отойдет от собственных традиций и взглянет на классику, мы будем только за. ■ **Святослав Торик**

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Аристократический, но не чопорный шпионский боевик. Много стрельбы, погони и stealth-уровней. Смешано, но не взболтано.

ЖЖЕТ?



ХОЛОДНО | ТЕПЛО | **ГОРЯЧО** | ЖАРКО | ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ CAPCOM | РАЗРАБОТЧИК CLOVER STUDIO | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.O-KAMI.JP | ДАТА ВЫХОДА АПРЕЛЬ 2006 ГОДА

OKAMI

БОЖИЙ ПРОМЫСЕЛ

Сначала были боги Идзанаги и Идзанами. Потом из левого глаза Идзанаги появилась богиня солнца Аматерасу. Затем появились люди, которые стали во все это верить. И уж совсем под конец известной нам истории человек по имени Ацуси Инаба основал Clover Studio и занялся разработкой игры Okami.

ВОЛК-СИНТОИСТ

Отсылки к религии синто неслучайны. Сюжет новой игры от продюсера Viewtiful Joe основывается на верованиях древних японцев. Однажды кто-то выпустил зло на Землю. Богиня Аматерасу, преисполнившись праведного гнева, спустилась на бренную планету и приняла образ белого волка с одной лишь целью: найти и покарать. Сначала найти 13 позабытых уникальных возможностей, а затем покарать виновных.

Впрочем, поначалу можно обойтись без суперприемов. Волк-богиня умеет прыгать с разбегу и разбивать препятствия головой; бить врагов лапами, забираться на высокие утесы и так далее. К тому же, изначально она наделена магическими способностями (как-никак, высшее существо), которые вовсю использует.

А враги ему противостоят разные. Это не только примитивные существа, способные лишь слегка навредить Аматерасу, но и серьезные ребята с вредными привычками. Так, например, некто Ама но Юаку отличается отвратительным характером — он следит за тем, что другие думают и желают, а затем портит им жизнь, проделывая все в точности до наоборот. Другой недруг по имени Нуе увлекается алкоголем — он постоянно таскает с собой бурдюк с саке, каждый глоток которого придает ему сил. Очень говорящее имя. Бывало, выпьешь и с тоской подумаешь: «Ну е?..»

КИСТОЧКА АМАТЕРАСУ

Игра построена так, что мы сами создаем эту удивительную историю. Мы ее пишем и мы ее разукрашиваем. В некоторых местах вам будет доступна Небесная Кисть, с помощью которой можно что-

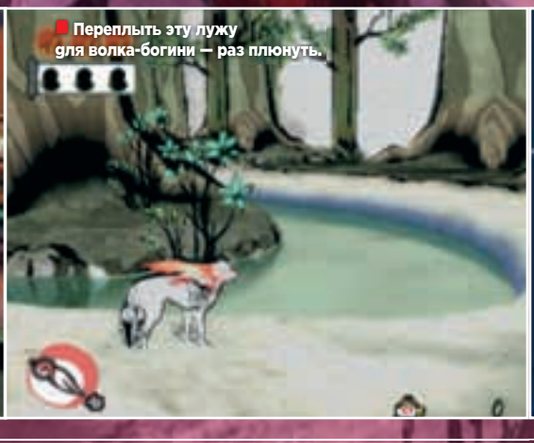
Мощная прыжковая атака способна разбить даже серьезное препятствие.

Патрульный даже не подозревает, что буквально через секунду лишится жизни.

ЭПИЧЕСКАЯ СИЛА

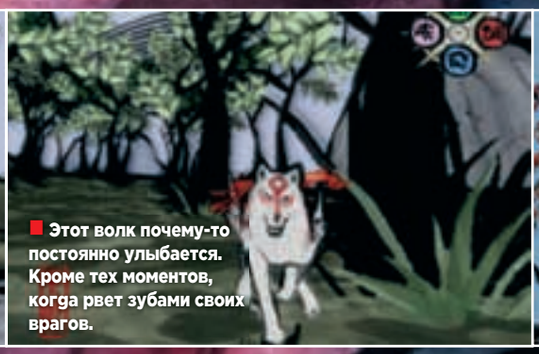
Система роста характеристик белого волка Аматерасу отличается от ранее виденных аналогов. Так как богиня обладает собственным культом, ее подпитывает вера последователей. Уровень веры зависит от помощи, которую Аматерасу оказывает древним японцам. Чем больше людей верят в своего кумира, тем сильнее становится Аматерасу. Расправа с противником и «раскрашивание» Земли тоже добавляет веры.

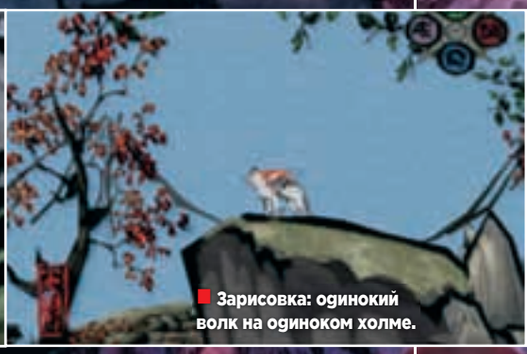
Из тринадцати суперприемов хотя бы один да подойдет к конкретной ситуации.



Переплыть эту лужу для волка-богини — раз плюнуть.

Юная пионерка Аматерасу всегда готова перевести старичка через дорогу.


Этот волк почему-то постоянно улыбается. Кроме тех моментов, когда рвет зубами своих врагов.


Зарисовка: одинокий волк на одиноком холме.

нибудь нарисовать прямо на том экране, где вы находитесь. Например, вы прибежали к берегу широкой реки, которую переплыть никак невозможно. Вы переключаетесь на ту самую кисточку и рисуете себе мост через реку. Или вот еще: вас осаждают враги, вы берете кисть в руки и с ее помощью рисуете черту на модели супостата. Если оппонентов много — рисуйте несколько линий, это не возбраняется. Правда, таким образом вы их не убьете — просто слегка покалечите. Убийственную атаку можно провести с помощью комбинаций. В какой-то момент во время боя над головой противника появляется специальная иконка, и если успеть провести кистью по врагу, то он натурально развалится пополам.

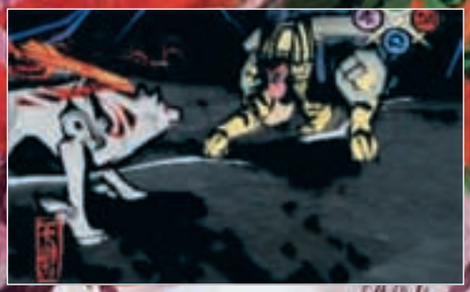
Развлекаться кисточкой можно не только с противниками. В древней Японии жили вполне обычные люди, которые верили в могущество богов, но никак не в силу белых волков. Если ткнуть кистью в обычного крестьянина, тот удивленно поглядит вокруг, никого не увидит, пожмет плечами и займется своими делами. Можно вообще его покрасить, он только сильнее удивится, но так ничего и не скажет. А что? Даже если тебя перекрасили в негра — на все воля богов.

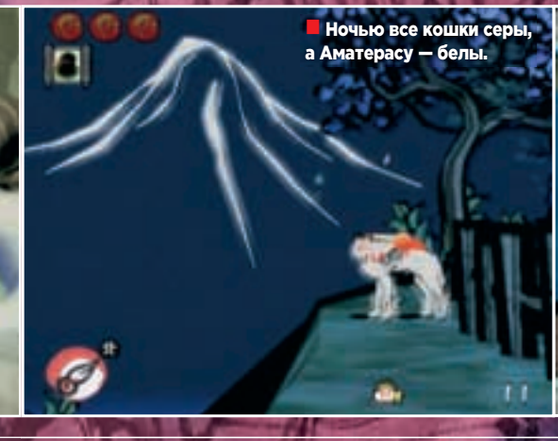
Одна из особенностей игры — смена дня и ночи. Ничего нового, если не считать того, что ночь можно легко превратить в день одним движением руки. Достаточно забраться на гору повыше, взять кисть и нарисовать окружность, которая тут же превратится в светило. Правда, как превращать день в ночь, пока неизвестно. Закрасить солнце? Там посмотрим.

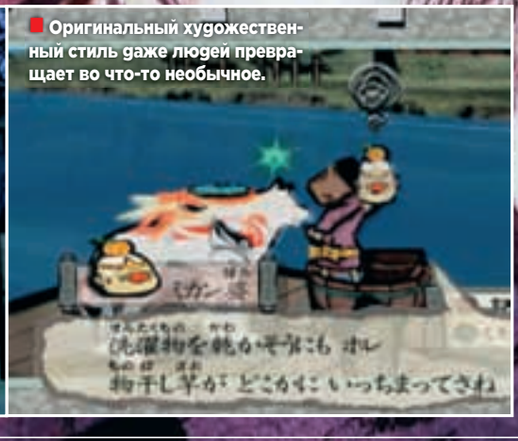
КАТАКАНА, ХОКУСАЙ И ДРУГИЕ СТРАШНЫЕ СЛОВА

Технология cel shading, которую Ацуси Инаба нещадно пользовал во Viewtiful Joe, снова играет серьезную роль — но в этот раз ей досталась вторая скрипка. На тот же «мультяшный» стиль, что был ранее, наложили толстый-толстый слой «лубочных картинок» — гравюр. Причем не какое-нибудь там народное искусство, а точное подражание стилю

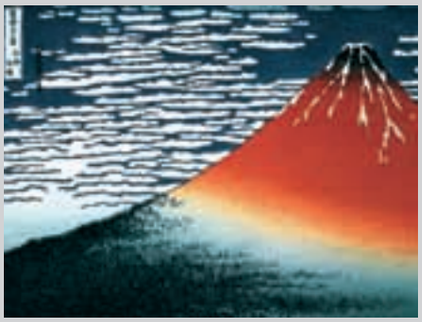
Каллиграфия, окружающая персонажей, напоминает старые японские мультфильмы.




Ночью все кошки серы, а Аматерасу — белы.


Оригинальный художественный стиль даже людей превращает во что-то необычное.

БЕЗУМНЫЙ ЖИВОПИСЕЦ

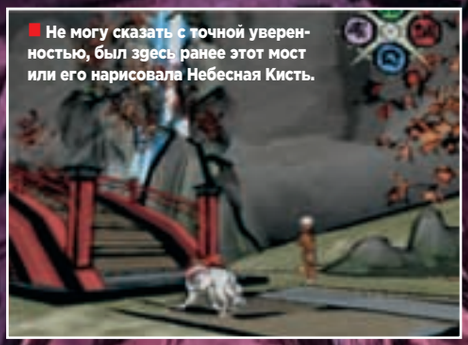


Кацусика Хокусай является основоположником стиля «суриномо» — одиночных гравюр. Начав свой творческий путь в 18 лет, он на протяжении более полувека рисовал портреты и картины, работал иллюстратором и гравером. Однажды он нарисовал изображение Бодхидхармы на стенах храма общей площадью 240 квадратных метров. Культурологам более всего известен как автор серии пейзажей «36 видов горы Фудзи». Именно его рисунки и гравюры вдохновили множество последователей, в числе которых оказался и Ацуси Инаба.

Линии на заднем плане — не ветки деревьев, а будущие горы.

Гражданин Нуе с «вечным стопариком» владеет техникой пьяного мастера, не сантехника.

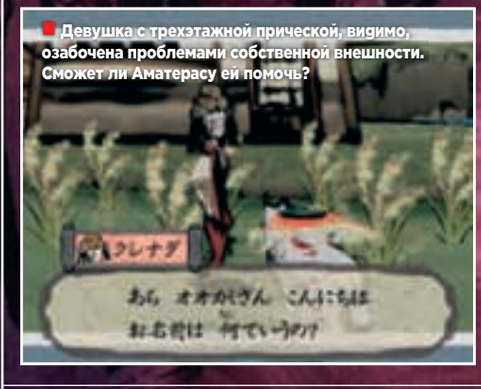
Картина-загадка — найди волка-богиню.


Не могу сказать с точной уверенностью, был здесь ранее этот мост или его нарисовала Небесная Кисть.

японского художника Хокусая (1760-1849). Описать это сложно, да и я не искусствовед. Просто посмотрите на скриншоты. Но даже этого фантазерам из Clover Studio показалось мало. Они решили, что часть бэкграундов должна быть изображена в виде японской каллиграфии. Причем выделка — исключительно ручной работы, создать такое на компьютере тяжелее, чем нарисовать от руки. Выглядит просто восхитительно.

Задача богини — нести добро на Землю, восстанавливая баланс, нарушенный темными силами. Поэтому каждый второй крестьянин обязательно выдаст задание, выполнив которое Аматерасу сделает мир чуточку лучше. Почему я пишу об этом сейчас? Потому что эта «чуточка» имеет визуальное выражение. Каждое доброе дело привносит новые краски в игру. Как в переносном, так и в прямом смысле. Сакура становится краснее, трава зеленее, а вода голубее. Примерно так же все это должно будет похорошеть и у нас за окном, когда Okami наконец-то выйдет. Потому что ничего более гениального Capcom еще не выпускала.

Святослав Торик


Девушка с трехэтажной прической, видимо, озабочена проблемами собственной внешности. Сможет ли Аматерасу ей помочь?

Пока Земля выглядит тускло, но Небесная Кисть способна добавить красок в безжизненный пейзаж.

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Философия древней Японии, проиллюстрированная мастерами художественного труда. Кисточка и добрые дела превращают Okami в книжку-раскраску. Будущим дизайнерам играть в обязательном порядке.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК SECRET LEVEL | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.RISEOFASOLDIER.COM | ДАТА ВЫХОДА ОКТЯБРЬ 2005 ГОДА

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

ЮНОСТЬ В САПОГАХ

Зоны стратегических интересов США настолько огромны и многочисленны, что американской армии просто не хватает солдат. Служба за бугром контрактная, никакой обязаловки, так что пополнять ряды плечистых парней можно исключительно политикой пряника: уговорами, обещаниями, пропагандой...

America's Army, одна из первых пропагандистских серий, включает в себя экшн-игры, созданные под жестким контролем военных. Вопреки пессимистичным прогнозам, America's Army: Rise of a Soldier пока выглядит бодрячком.

Игра призвана красочно расписать желторотым юнцам (видимо, нам с вами), как здорово быть звездно-полосатым героем. Начав карьеру простым новобранцем, мы получим шанс дослужиться до крутого как яйцо спецназовца, которому и горы по плечо, и море по колено. По крайней мере, в однопользовательском режиме... Как только уверуете в свое полное превосходство над компьютерными болванчиками, милости просим на просторы Сети. Правда, восхождение на воинский Олимп придется начинать с нуля, выживая и побеждая в боях с достойными противниками. Лавры чемпиона не только открывают путь к новым званиям, но также обеспечивают максимум опыта, который мы расходуем на «прокачку» бойца.

Интересно, что пресловутая «экспа» начисляется на счет команды, а не отдельного бойца. Ведь залог успеха в America's Army: Rise of a Soldier — слаженные действия отряда, а вовсе не дурацкий героизм одного безмозглого «берсерка».

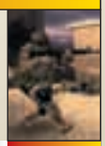
На бумаге «солдатский» проект выглядит как минимум неплохо. Единственное, что настораживает, — увлечение разработчиков тотальным реализмом. Secret Level на полном серьезе планирует миссию, где мы в качестве снайпера должны будем сорок восемь реальных (sic!) часов торчать на крыше дома, поджидая жертву. Проклятая мишень, тем временем, может появиться как через пять минут, так и по истечении двух суток. Впрочем, до выхода America's Army: Rise of a Soldier у студии еще есть время одуматься и вправить мозги солдафонам, если это была их идея. ■ **Александр Садко**

СМЕЛЫЙ, БЫСТРЫЙ, УМЕЛЫЙ

Янки, заматеревший в боях, постигнет пять основных умений — какое-то меньше, какое-то больше. Первое — лидерство, в армии нужны командиры. Второе — наблюдательность, внимательные воины замечают врага раньше. Третье — скрытность, умеете ныкаться. Четвертое — меткость, в негодяя еще нужно попасть. Пятая расходная статья для опыта — физическая форма, умение быстро бегать и далеко прыгать. Пусть не пристрелите гада, так хоть убежите.

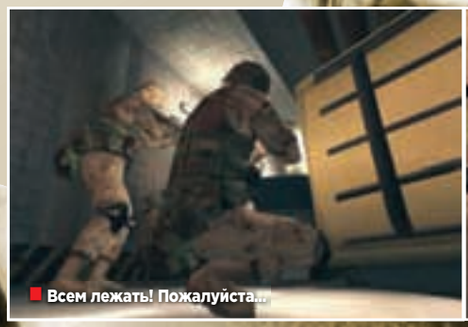
monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Если военные не перегнут палку, получится интересный проект. В противном случае Rise of a Soldier окажется немногим интереснее уроков строевой ходьбы на плацу.



ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!



■ Всем лежать! Пожалуйста...

Нашествие самураев

襲来の侍

Собирать осенний урожай хитов нам, конечно, не привыкать. И даже обилием экшн-хитов нас не удивишь. Однако мы оказались совершенно не готовы к тому, что жанр самурайских боевиков вдруг окажется на пике моды именно в сентябре-октябре. То ли ожидание Final Fantasy XII и Dragon Quest VIII затуманило нам разум, то ли Killer7 окончательно снес крышу, только такого обилия самурайского месива в исполнении японских (ну, каких же еще!) разработчиков не ждали. Даже три самурайских боевика от именитых команд разом — уже много. А ведь Genji, Musashi и новая Onimusha — это еще не все. Дальше будет больше. Вообще, сам факт выхода в Европе большого количества игр, созданных в сугубо японской эстетике, не может не радовать. В этом смысле особенно показательна Musashi. Очевидно, что этот проект не входит в число топовых по классификации Square Enix. Еще очевиднее, что создан он для публики с, мягко говоря, не самым традиционным вкусом. В Японии это более-менее укладывается в понятие мейнстрима, у нас же это самая настоящая маргинальщина. И хотя Square Enix практически все свои игры издает в Европе, в случае с Musashi она пошла на большой риск. Японские издатели все больше убеждаются, что даже не самые попсовые их проекты могут быть актуальны в Европе. Это особенно отрадно для нас, потому что в России японские игры традиционно вызывают гораздо больший интерес, чем в Западной Европе. И мы кровно заинтересованы в том, чтобы японские издатели хотели представлять свои проекты на этом рынке.

COVER STORY

Genji 044
Musashi: Samurai Legend 048
Onimusha: Dawn of Dreams 050

NOSTALGIE

Onimusha: Резидент по-самурайски 096

Евгений Закиров

Genji

Самурайский подход

襲来の侍

ИЗДАТЕЛЬ SCEE
РАЗРАБОТЧИК GAME REPUBLIC
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SCEE.NET
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

Дебютный проект молодой японской студии, как правило, имеет право на свой, уникальный стиль. Разумеется, позже он разрастется в длинную череду сиквелов, каждый раз минимально дополняющих концепцию оригинала, имитируя шлифовку его идеи до совершенства. Так было с Samurai Warriors и Onimusha. Так будет и с Genji.

Кажется, что молниеносный взмах меча здесь способен рассекать листву.

Сразу троих? Так ведь случайно же.

ДВЕ СУДЬБЫ

Всего в Genji два играбельных персонажа — сам Йосицунэ Минамото и монах Бэнкей. Игра за последнего разительно отличается от описанного в статье стандарта. Если Йосицунэ быстрый и ловкий воин, который лучше лишний раз побегает вокруг своего противника, то Бэнкей — прямая ему противоположность. На одну его атаку приходится по три-четыре удара Йосицунэ, но зато и снимают они по половине линейки здоровья. Сражения с боссами у него проходят необычайно быстро.

Принц с легкостью бегает по перекладинам и бордюрам — помогают сапоги-скороходы.

Genji не просто красива, она — эталон того, какими должны быть экшн-проекты на PlayStation 2.

Попробуйте угадать, что это за зверь такой?

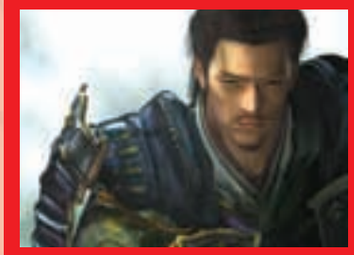
Киемори, мегазлодей. Тиран и большая сволочь.

Телохранитель Киемори. Тоже злодей.

Детализация выше всяких похвал: мы можем различить каждый узор, каждый элемент.

Йосицунэ Минамото, флейтист и воин.

Фудзивара, мегагерой. Главный враг Киемори.



Йоритомо, брат Йосицунэ. Именитый полководец.

Один из амбалов Киемори.

Причина, по которой проекту заранее пророчили подобный путь, очевидна — потрясающее графическое исполнение. Genji не просто красива, она — эталон того, какими должны быть экшн-проекты на PlayStation 2. Каждая игровая локация в Genji — словно восхитительная работа талантливого художника. То, что доселе было прекрасно на скриншотах, в статике, дизайнеры сделали полностью интерактивным, «оживив» каждый пейзаж.

ДОБРО И ЗЛО

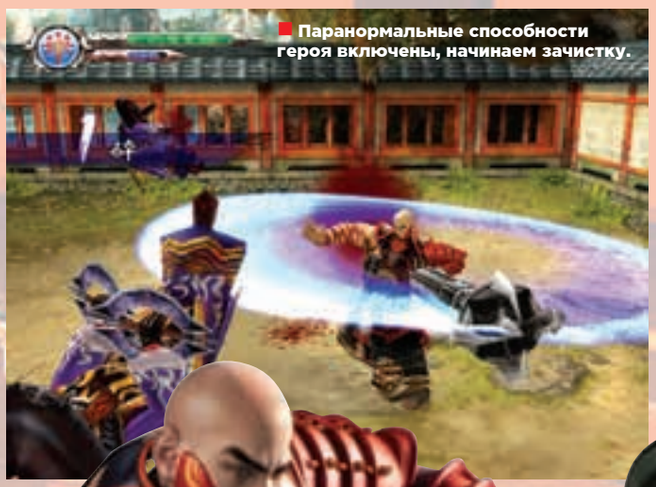
Интересная сюжетная завязка переплетается с неожиданно яркими пейзажами и молниеносным геймплеем. Эти набившие оскомину обещания разработчиков нашли свое отражение в лице самого на сегодняшний день неоднозначного самурайского проекта. Достоинство Genji и одновременно ее недостаток — сочетание «сказочной» атмосферы, присущей героическому эпосу, и традиционной для образа японского воина жестокости. Она проявляется не сразу, первое время отчаянно себя скрывает, но все равно всплывает наружу. Каждый взмах меча протагониста означает, что вокруг него будут разливаться лужи крови. Возможно, это подходит под определение «самобытности», свойственной историям подобного типа, но на фоне живописных пейзажей такие сцены смотрятся слишком неестественно.

Сказка с картинками требует совсем иного к себе отношения, нежели залихватский самурайский экшн — быстрый, заскриптованный, но все равно интересный и в чем-то даже оригинальный. Четко определить для себя приоритеты («мне нравится история, но я не хочу заниматься манчкинизмом») невозможно. Оба элемента, разные по природе, неразрывно связаны между собой.

Я СВОБОДЕН

Загвоздка в том, что Genji взяла на вооружение нелинейность. То есть, игрок, ведомый пространной сюжетной линией, проявляющей себя исключительно в божественной красоты роликах, может сво-

襲来の侍


Паранормальные способности героя включены, начинаем зачистку.

Бэнкей против Гэндзи — игры друзей или разногласия в команде?

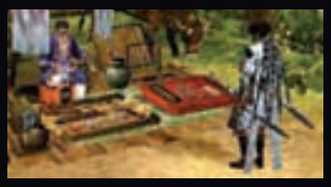
бодно перемещаться между локациями. Эта «свобода» активно используется разработчиками, но, к сожалению, не всегда так, как хотелось бы. Будьте готовы к тому, что одни и те же локации придется посещать не раз и не два, а ровно столько, сколько того потребует сюжет. Не всегда они остаются неизменными — все-таки дневная и ночная локации чем-нибудь да отличаются — но после пятой по счету «неожиданной стычки на берегу реки» процесс истребления противников начинает приедаться. Что удивительно, это не попытка продлить игру — сюжетом все эти возвращения полностью оправданны. Но взамен мы не получаем никаких бонусов, никаких стимулов раз за разом возвращаться к злосчастной реке.

ПУТЬ САМУРАЯ

Отчасти спасает нетрадиционная боевая система, оперирующая сразу тремя разновидностями атак: десятки вертикальных, столько же горизонтальных и чуть меньше осевых, ранящих всех окруживших героя противников. Ориентироваться в этой системе во время боя бесполезно, решения в нашем случае принимаются заранее. Другое дело, что воплотить это на деле получается далеко не всегда, ибо почти каждая схватка в Genji — проверка способности героя предугадать ее исход. Врагов мно-

Монах без труда раскидает этих бедняг. А Гэндзи пришлось бы побегать.

РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



Очки опыта и, как следствие, необходимость их тратить на повышение уровней — обязательная часть любого современного экшна. Напрягаться по этому поводу не стоит, потому как игровой процесс Genji на 80% состоит из мало чем оправданных сражений. Опыт льется рекой. Характеристики, которые потом можно будет улучшать, действительно играют важную роль, но выбирать какой-то конкретный путь развития персонажа все же не стоит. Игровой баланс идеален, поэтому лучше прокачивать персонажа равномерно. Так и Йосицунэ будет сильным, и Бэнкей сможет от ударов уворачиваться.

ДОСПЕХИ БОГА

Два коротких меча — фамильная драгоценность Йосицунэ Минамото. Выкованы неизвестным кузнецом в давние времена, секрет их изготовления утерян. Мечи — легкие, но невероятно прочные. Две красные нити, привязанные к их рукоятям, помогают принцу совершать молниеносные комбинации с участием обоих мечей одновременно.

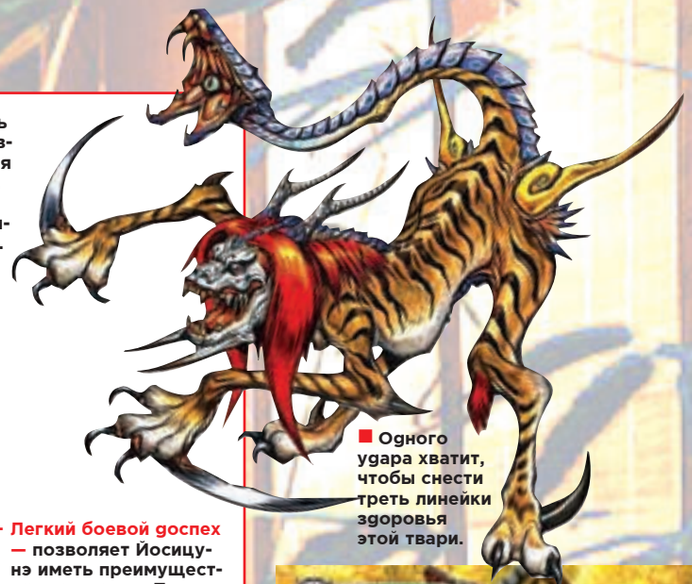
Наручи из неизвестного металла: их удобно носить, но невозможно уничтожить. Блокируют любую атаку и выдерживают очень высокие температуры.

Ножны цвета слоновой кости — отделаны красными и золотыми нитями. Крепятся на подвязках доспехов, что позволяет доставать мечи в любом положении. Образуют на спине героя перекрестье, защищающее его от внезапных атак.

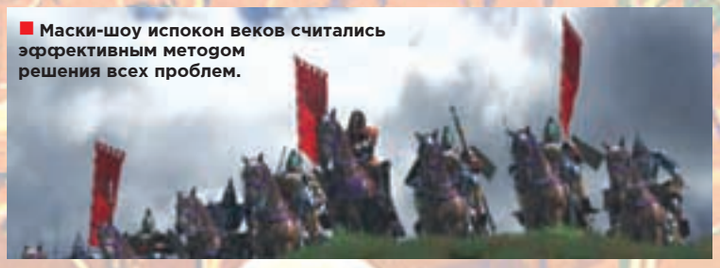
Два тигриных хвоста — два «шарфа», крепящихся к доспехам Гэндзи. На них вышит узор солнца, знак благородного рода Йосицунэ.

Легкий боевой доспех — позволяет Йосицунэ иметь преимущество в скорости. Покрыт загадочными узорами, изображающими солнце.

Цельные щитки — не имеют ни передних, ни боковых защитных пластин. Благодаря им Йосицунэ способен сочетать сразу три вида атаки, мгновенно отступать и так же быстро нападать на противников. Сделаны из тонкого и легкого материала, блокировать удары ими нельзя.



■ Одного удара хватит, чтобы снести треть линейки здоровья этой твари.



■ Маски-шоу испокон веков считались эффективным методом решения всех проблем.

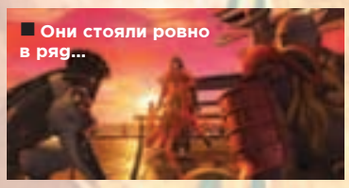
■ Сходим туда, вернемся обратно, прогуляемся вдоль речки, снова сбегаем в город.

Достоинство Genji и одновременно ее недостаток — сочетание «сказочной» атмосферы, присущей героическому эпосу, и традиционной для образа японского воина жестокости.

го, они толпятся вокруг Йосицунэ и, как кажется поначалу, ни один из них не способен напасть самостоятельно. Если попробовать напасть, они окажут сопротивление. Убежать, кстати, тоже нельзя. Подставить спину противнику в Genji равносильно самоубийству.

Выход только один — выдуманная разработчиками способность «Kamui» (аналог пресловутого режима bullet-time). Применив ее в особенно жарких потасовках, можно убить большинство противников одним единственным ударом. Разумеется, не все так просто: для этого необходимо опередить противника в момент атаки, на что дается обычно меньше секунды. Не успели — и Йосицунэ Минамото лишается головы.

Микс, согласитесь, не самый легкий



■ Они стояли ровно в ряд...

для освоения. Наверное, потому, что европейцы не привыкли к такого рода философии и ее адаптации к, вроде бы, знакомому игровому процессу. Быть может, именно Genji станет игрой, ознаменовавшей появление экшн-проектов нового поколения, создатели которых не станут ориентироваться на устаревшие стереотипы. Но даже если и нет, взглянуть на этот красивейший самурайский боевик определенно стоит.

КРАДУЩИЙСЯ ТИГР, ЗАТАИВШИЙСЯ ДРАКОН

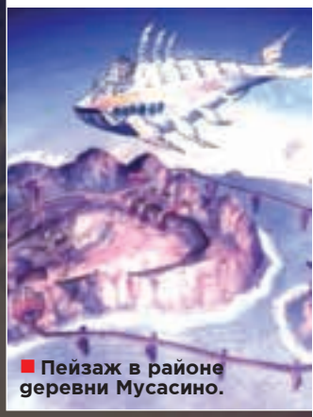
Японская мифология тесно связана с китайской, а та, в свою очередь, известна любовью к изображению причудливых образов драконов. В Genji используются именно они. Герой на их фоне выглядит лилипутом, что, однако, нисколько не усмиряет его пыл — каких бы размеров противник ни был, убить его достаточно просто.

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Графика	10	Сногсшибательно! Восторг и трепет!
Звук	7	Саундтрек достойный, но не запоминается. Ожидали большего.
Игровой процесс	9	Лишь боевая система требует привыкания.
Интерес к повторному прохождению	8	Несмотря на усталость рук, от игры сложно оторваться.
Как и многие произведения искусства, очаровывает с первых же минут, заставляя игнорировать недостатки.		8/10

Musashi: Samurai Legend

Аниме по-самурайски

Евгений Закиров



Пейзаж в районе деревни Мусасино.

ИЗДАТЕЛЬ: ATARI
РАЗРАБОТЧИК: SQUARE ENIX
ЦЕНА: $49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: WWW.UK.ATARI.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ: ЕСТЬ

Square Enix очень любит свои проекты и навязывает эту любовь другим: к выходу каждого ее детища, во многом благодаря дорогостоящим рекламным акциям, каждый владелец PS2 имеет более-менее полное представление об игре. Как правило, они оказываются более чем достойными внимания. Если, конечно, дело не касается магической цепочки «максимум экшна — минимум RPG».

Кто с мечтой к нам придет, тот от меча и погибнет.

Красная Королева даст прикурить!

Мусаси, как и подобает настоящему самураю, бегает по красивым трехмерным уровням, рассекает врагов напополам, кого-то там спасает и решает детсадовские головоломки.

КРАСИВЫЕ УГЛЫ

Musashi: Samurai Legend как раз из числа тех редких игр от Square Enix, которые озадачивают, причем не в лучшем смысле этого слова. Удивительно... странный на вид главный герой, более чем специфическое графическое исполнение и не слишком вменяемая аркадная боевая система — все это немало обескураживает. Musashi — такое же «интерактивное аниме», как и Radiata Stories, только здесь внимание привлекают не столько персонажи и их истории, сколько жирные контуры «рисованных» объектов и яркие цвета, в которые окрашено все вокруг. Это, как нетрудно догадаться, стиль. Его, похоже, следует любить и жаловать.

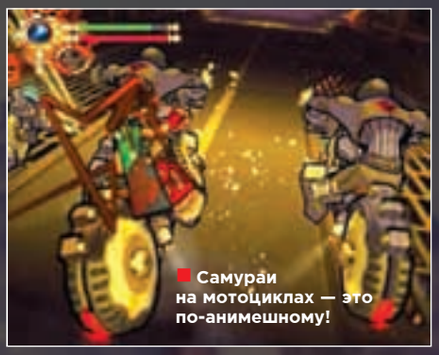
Musashi — «самурайский» экшн. В современном понимании — это разновидность удалого жанра, где бесконечно возрождающиеся враги умирают от огромных мечей красавцев-героев. Иными словами, все самурайские ужимки сохранены — кокетство перед камерой, искусное владение двумя мечами одновременно, простая и в то же время непонятная цель «спасти принцессу» и прочее. Абсолютный идеал самурайской игры, пускай даже в несколько футуристической интерпретации, поначалу поражает воображение, потому как в течение первого часа игры недостатки незаметны. Но этого, согласитесь, мало.

НЕТ ИДЕИ — НЕТ ИКЕИ

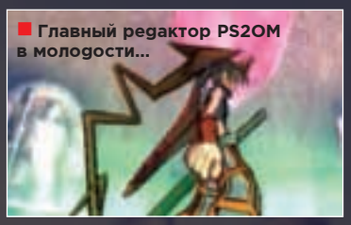
Мусаси, как и подобает настоящему самураю, бегает по красивым трехмерным уровням, рассекает врагов напополам, кого-то там спасает и решает детсадовские головоломки. Норма сдана на «отлично», но что же дальше? Опять толпа врагов, снова бесконечные коридоры. Время от времени нам доверяют этакий «Fafner» как у Клауда, и начинаются занимательные гонки по длинным туннелям. Выглядит это действительно точь-в-точь как в FF VII — Мусаси держит в одной руке свой драгоценный квадратный (по идее, вообще неспособный резать) меч, другой регулирует скорость. Вместе с ним этот занудный отрезок прямой преодолевают одинаковые на вид противни-

Инструктаж умпа-лумпов Белой Королевы. Нашего мусасика встретят по полной программе.

Даже не спрашивайте, что нам напоминает эта луковица с глазами.



Самураи на мотоциклах — это по-анимешному!



Главный редактор PS2OM в молодости...

Герой пользуется популярностью у девушек. Оттого, наверное, у него такие загребущие лапищи.

ПУТЬ САМУРАЯ

За каждого убитого синоби Мусаси начисляются очки опыта. Характеристики у героя в большинстве своем стандартные, и заморачиваться по поводу них не стоит — лучше доверить прокачку сообразительному меню. Оно предложит на выбор несколько путей: улучшить атакующие или защитные умения или распределить очки опыта равномерно. Честно говоря, лучше сосредоточиться на улучшении атаки, потому как все битвы в Musashi: Samurai Legend рассчитаны на быстрое прохождение. Чтобы не успеть заскучать.

ки (читай — солдаты Shinra), которых необходимо рубить и сталкивать друг с другом. В конце — всенепременный босс.

Все перечисленное должно вызывать сугубо положительные эмоции. К сожалению, всему этому не хватает простой мотивации «что, откуда и зачем». Это не досадные сюжетные дыры и не стремление разработчиков дать нам свободу действий — в игре банально не хватает осмысленной цели. Диалоги — то место, где контроль качества Square Enix по природе своей не мог оплошать, — напоминают поясняющую подпись к иллюстрации в какой-нибудь детской книжке. Той самой, где весь сюжет демонстрируется в виде больших и красивых картинок, по которым ребенок сам угадывает смысл происходящего. Если он этого сделать не в состоянии, ему помогут многочисленные советники и пункт «подсказки» в меню игры.

Ни один из них, к слову, не может дать определенного указания «пойди туда, спаси вон тех, не забудь вернуться». Подсказки вообще появляются из ниоткуда и, не дав никакой ценной информации, растворяются в воздухе. Вспомните, когда мы последний раз сталкивались с отмазкой «это магия!», и вы поймете, чем игра, при всем остальном великолепии, заслужила такую оценку.

Первое ощущение: Нет, это не мультфильм. Кажется невероятным, но вы действительно управляете героем в реальном времени. Больше такого вы нигде не увидите.

Третий скриншот, напомнивший арт-директору American McGee's Alice. Найдите первый и второй.

PlayStation.2	ВЕРДИКТ	
Графика	9	Почти идеально. Но притормаживает.
Звук	6	Музыка сойдет, но голоса актеров отвратительны.
Игровой процесс	7	Отсутствие мотивации делает игру скучной.
Интерес к повторному прохождению	5	Пройти хотя бы раз — и то неплохо.
Проект, концептуально превосходящий все экшны на PS2, к сожалению, оказался слишком занудным.		7/10

Onimusha: Dawn of Dreams

Эти рога не отшибить!

Святослав Торик

襲来の侍

ИЗДАТЕЛЬ CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК CAPCOM
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
HTTP://WWW.CAPCOM.CO.JP/SHIN_ONIMUSHA/
ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

МУЗЫКА ДЛЯ САМУРАЯ

В отличие от предыдущих игр, разработчики решили избавиться от оркестральных мотивов. Если раньше действие сопровождали мажорные мелодии, то сейчас их место заняла более современная, быстрая музыка, способствующая рубке инфернальных существ. Впрочем, полностью от оркестра решили не отказываться — иногда и он будет задавать настроение.

Крутость персонажа определяется количеством лезвий, которые он имеет при себе. Неудивительно, что у Соки целых два меча.

В европейском понимании дьявол — это такой чернокожий мохнатый крендель с рогами и хвостом. Демон — в принципе, то же самое, но демон может принять человеческое обличье. В восточном понимании демон — совершенно страхолюдное существо с улыбкой сумасшедшего, увешанное побрякушками с ног до головы. Правда, в основном демоны выглядят вполне по-человечески. Просто их не надо злить.

ЗАМУРОВАЛИ

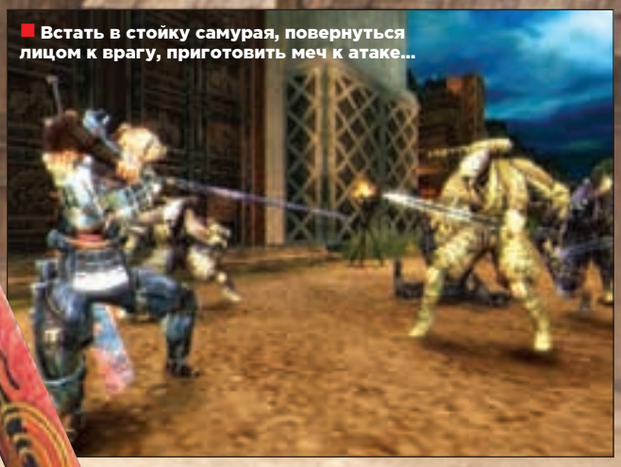
Пятнадцать лет прошло с той поры, как самурай Саманоскэ Акети добрался до Короля Демонов Нобунаги Оды и успешно его завалил. Верный последователь Нобунаги, Хидейоси Тойотоми, не менее злой и коварный (см. врезку), решает, что концентрация зла на душу японского населения значительно сократилась. И выходит на сцену.

Зацените момент: герой практически садится на шпагат, что в доспехах самурая даже теоретически невозможно.

В восточном понимании демон — это совершенно страхолюдное существо с улыбкой сумасшедшего, увешанное побрякушками с ног до головы.

Хорошо проапгрейженный меч способен рубить в капусту даже самых мощных кабанов.

Несмотря на многочисленность, эти примитивные скелеты в национальных одеждах неспособны причинить серьезный вред.



Встать в стойку самурая, повернуться лицом к врагу, приготовить меч к атаке...

...и незамедлительно вонзить его в тушку противника!

Главный герой — гайдзин. Очевидно, поэтому на голове у него рога.

Главный герой четвертой серии «Демонического воеводы» — юный блондин Соки. Он — очередной избранный, у него аж два меча: красный и синий, а также компас со встроенным поглотителем душ. Короче, типичный положительный персонаж серии Onimusha.

Но главный герой не одинок. В борьбе с посланцами ада ему помогают граждане различных социальных слоев: самураи, ниндзя и просто девушки с во-о-т такими... гхм... лезвиями. Традиционно внедряя инновации во все проекты, Capcom, как и в Resident Evil 4, ввела возможность управления двумя персонажами поочередно. Прямо в гуще схватки можно взять контроль над напарником, если действия искусственного интеллекта вас почему-то не устраивают. Каждый из товарищей по классовой борьбе обладает своими уникальными способностями, линейкой HP, «прыжковыми характеристиками» и так далее. Огромное количество головоломок не просто рекомендует — требует наличия второго персонажа. Более того, в некоторых случаях понадобятся и их особые умения — где замок взломать, а где и дверь вышибить.

НА СВОИХ ДВОИХ

Два меча висят у героя за спиной не для красоты. Помимо того, что каждый из них атакует по-разному, их можно улучшать (как и в предыдущей серии), дабы они били мощнее. Количество апгрейдов неограниченно. Улучшению поддается все: обычные удары, критичес-

ОСНОВАТЕЛЬ ДИНАСТИИ

Тойотоми Хидейоси прославился как последователь Нобунаги. Он устроил ввод войск в Корею, полностью покончил с периодом Сенгоку, а заодно напридумывал массу интересных вещей — например, что оружие могут носить только самураи. У него была одна особенность: он родился полидактилем — на правой руке у него было два больших пальца. Со временем ему пришлось избавиться от этой аномалии — он попросту отрубил себе лишний палец.

襲来の侍

ОСОБЫЙ ПОДХОД

Рассказывают очевидцы: «Помимо множества изменений были замечены интересные задания под названием "Тест на храбрость". На одном уровне мы опробовали нечто вроде миссии на время. Битва проходила на залитом дождем поле, и драка началась практически сразу же. Нам противостояли существа, похожие то ли на зомби, то ли на скелетов, расправа над которыми была коротка. Тем не менее, после очередной волны начали появляться отряды более серьезных ребят. Эти существа могли испаряться прямо во время поединка, появляясь в другом месте, что сильно затрудняло борьбу с ними. Так вот, фича заключалась в том, что в углу экрана тикал таймер, установленный на пять минут. За это время от нас требовалось отправить на тот свет 15 врагов. Разработчики назвали эти миссии "Тестом на храбрость", объясняя, что их в игре всего несколько штук».

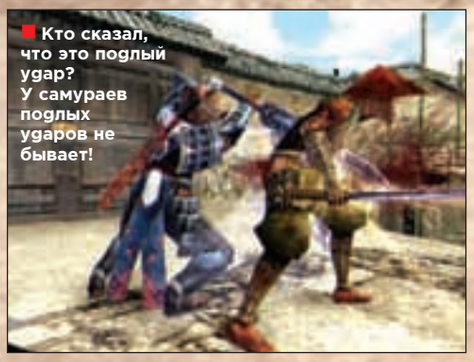
В борьбе с исчадиями ада главному герою помогают различные граждане: самураи, ниндзя и просто девушки с во-о-т такими... гхм... лезвиями.

кие, магические, комбо-атаки, суперприемы и так далее.

В сочетании с атаками напарника можно проводить мощные комбинации, расплескивая демоническую кровь по всей локации. Достаточно лишь подойти ко второму персонажу, нажать кнопку — и вот мир фокусируется на одной-единственной жертве, вокруг вспыхивают фейерверки и другие спецэффекты, сопровождающие смертоносную атаку. А потом все возвращается на круги своя, кроме одного бедного демона, чья душа в это время уходит в наручный приборчик молодого светловолосого самурая.

При этом напарник не занимается примитивным шинкованием врагов — коллеге можно отдать осмысленный приказ, к выполнению которого он тут же и приступит. Нужно срочно собрать все души в округе? Не вопрос. Наброситься на противника? Запросто. Поискать предметы? Легко. Каждый приказ — отдельный стиль игры. Разработчики не зря утверждают, что Dawn of War рассчитана и на обычных игроков, и на фанатичных поклонников: одним будет удобнее, если за них подерутся напарники, другим же легче отослать сменщиков на сбор душ, самолично разбираясь с оппонентами.

Но не железом единым жив наш герой. Магия стала еще мощнее, и она тоже работает в комбинациях. Причем тут уже необязательно подбегать к соседу и жать кнопки — достаточно запустить скрипт «своего» файрбола, переключиться на товарища и выполнить магический прием от его лица. Результат порадует не меньше, чем обычный комбо-прием.



Кто сказал, что это подлый удар? У самураев подлых ударов не бывает!

Ой, цветет саку-у-ура в поле у ручья...

Свободная камера способна выдавать и не такие дикие ракурсы — все в ваших руках.

Магия будет не только эффектнее, но и эффективнее.

Capcom, конечно, не озабоченная Tecmo, но без сексапильных барышень ее игры тоже обычно не обходятся.

ПЕДАНТОВ АД

А теперь главная новость сезона: забудьте про отрендеренные задники и фиксированную камеру. Последняя обрела полную свободу. Казалось бы, такое маленькое нововведение — но вы только представьте, насколько удобнее станет игра!

В связи с этим Dawn of War обрела черты «честно» трехмерной игры: полная полигональность окружающей среды, трехмерные деревья, стены, замки и другие прелести. Локации перестали быть мини-аренами, густо населенными монстрами. Можно гулять по окрестностям, причем необязательно в целях прохождения игры — где-то спрятан интересный предмет, где-то живут монстры, а где-то скрывается очередная загадка.

Хорошая зарисовка для художника-баталиста.

Судя по тому, что демонстрировалось в последней версии игры, нас ждет настоящая графическая феерия. Локации из числа «природных» стали интерактивными: на улице частенько идет дождь или падает снег. Модели героев стали еще более детализированными. Качество спецэффектов не поддается описанию, а большое количество врагов на квадратный сантиметр ничуть не способствует падению частоты обновления экрана. Играть будем с наслаждением, ибо Capcom гарантирует.

НОВАЯ СТРАНИЦА

Как утверждают разработчики, они не собирались делать четвертую часть. Изначально Onimusha планировалась как трилогия, в которой различные герои сражались против злобного Нобунаги. Недаром у Onimusha: Dawn of Dreams нет четверки в названии — ведь игра открывает новую сагу, посвященную борьбе с Хидейоси Тойотоми. Правда, на этот раз решили обойтись без прыжков во времени, которыми особенно прославилась Onimusha 3. В любом случае, нас ждет совершенно новая игра, с новыми особенностями, новым движком и новыми героями завтрашнего дня.

НОБУНАГА ОДА

Onimusha переводится как демонический воевода (oni — демон, musha — воевода). В трех предыдущих сериях главным злыднем выступал, в сущности, неплохой человек — Нобунага Ода. В реальности этот полководец объединил несколько японских провинций и знатно модернизировал свою армию, сделав ее одной из ведущих в мире. А умер он от рук Мицухидэ Акети (сравните с главным героем Onimusha 3: Саманоскэ Акети).

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Стильный, многообещающий боевик с новомодными тенденциями в традиционном духе игр от Capcom. Для кого-то — еще одна Onimusha, а для кого-то — самый настоящий «Восход мечты».

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО	ТЕПЛО	ГОРЯЧО	ЖАРКО	ЖЖЕТ!

incoming

Список ближайших релизов

НОЯБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Battlefield 2: Modern Combat	Action	EA	PS2
Resident Evil 4	Action	Capcom	PS2
Incredibles: Rise of the Underminer	Action	THQ	PS2
WWE SmackDown! Vs. RAW 2006	Sports	THQ	PS2, PSP
SpongeBob: Lights, Camera, PANTS!	Action	THQ	PS2
Shadow the Hedgehog	Action	Sega	PS2
Ski Racing 2006	Sports	JoWood	PS2
Call of Duty 2: Big Red One	Action	Activision	PS2
Crime Life: Gang Wars	Action	Konami	PS2
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Action	Atari	PS2
Frankie Dettori Racing	Racing	Player One	PS2
Gun	Action	Activision	PS2, PSP
Harry Potter and the Goblet of Fire	Action	EA	PS2
Jak X: Combat Racing	Action	SCEE	PS2
Ratchet: Gladiator	Action	SCEE	PS2
Shrek SuperSlam	Action	Activision	PS2
Sly 3: Honor Among Thieves	Action	SCEE	PS2
The Matrix: Path of Neo	Action	Atari	PS2
True Crime 2	Action	Activision	PS2
From Russia with Love	Action	EA	PS2
Prince of Persia 3	Action	Ubisoft	PS2
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Action	Ubisoft	PS2
24: The Game	Action	SCEE	PS2
Need for Speed Most Wanted	Racing	EA	PS2
The Sims 2	Simulation	EA	PS2
Singstar '80s	Simulation	SCEE	PS2
Twisted Metal: Head On	Action	SCEE	PSP
Rugby Challenge 2006	Sports	Hip Int.	PS2
Marc Ecko's Getting Up	Action	Atari	PS2
Tales of Eternia	RPG	Ubisoft	PSP
World Rally Championship	Racing	SCEE	PSP
Pac-Man World 3	Action	SCEE	PS2, PSP
Payout Poker and Casino	Simulation	SCEE	PS2, PSP
Pursuit Force	Action	SCEE	PSP
Space Invaders Evolution	Action	Rising Star	PSP

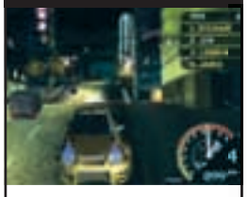
ДЕКАБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Peter Jackson's King Kong	Action	Ubisoft	PS2, PSP
The Chronicles of Narnia	Action	Buena Vista	PS2
Shaman King	Action	Konami	PS2
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	Action	SCEE	PS2
Gauntlet: Seven Sorrows	Action	Midway	PS2
Gripshift	Action	SCEE	PSP
Dead To Rights: Reckoning	Action	SCEE	PSP
Karakuri	Puzzle	Tecmo	PSP
Lord of the Rings: Tactics	Strategy	EA	PSP

TOCA Race Driver 3

РАДАР

На что стоит обратить особое внимание.

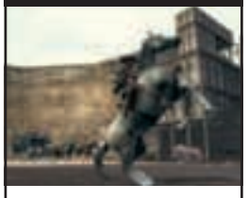
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Карманный Need for Speed немного уступает версии для домашней консоли, но все-таки NFS есть NFS: мастерство — его ведь не пропьешь. Так что зажигать на улицах ночных городов по-прежнему актуально.

СКОРО В ПРОДАЖЕ



GUN

Вот интересно, долгих лет работы над симуляторами скейтборда достаточно, чтобы команда могла сделать хороший ковбойский боевик? После выхода Gun узнаем.

ЗА ГОРИЗОНТОМ

SSX ON TOUR

Electronic Arts собирается доказать, что на лыжах кататься так же интересно, как и на сноуборде. Когда за дело берется столь компетентная команда, невольно начинаешь верить ее обещаниям.

ЯНВАРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Stargate SG-1: The Alliance	Action	JoWood	PS2
FSW: Ten Hammers	Strategy	THQ	PS2

ФЕВРАЛЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Bubble Bobble Evolution	Puzzle	Rising Star	PSP
Castlevania: Curse of Darkness	Action	Konami	PS2
Sword of Etheria	RPG	Konami	PS2
TOCA Race Driver 3	Racing	Codemasters	PS2
Ape Escape: On the Loose	Action	SCEE	PSP
Black Buccaneer	Action	10tacle	PS2
D.I.R.T.	Action	Deep Silver	PS2
Hitman: Blood Money	Action	Eidos	PS2
Lemmings	Puzzle	SCEE	PSP
Shadow of the Colossus	Adventure	SCEE	PS2
Taxi Driver	Racing	Majesco	PS2
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Action	Capcom	PSP

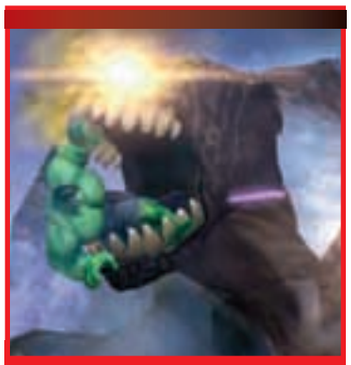
ДАТА ВЫХОДА НЕИЗВЕСТНА	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Starcraft: Ghost	Action	Blizzard	PS2
Black	Action	EA	PS2
Carmageddon 4	Action	2K Games	PS2
Ford Mustang	Racing	Take 2	PS2
Frogger: Ancient Shadow	Action	Konami	PS2
Just Cause	Action	Eidos	PS2
Kingdom Hearts II	RPG	SCEE	PS2
Knights of the Temple 2	Action	TDK	PS2
Okami	Adventure	Capcom	PS2
SSX On Tour	Sports	EA	PS2
The Movies	Simulation	Activision	PS2
The Regiment	Action	Konami	PS2
World Racing 2	Racing	TDK	PS2

Легенда:

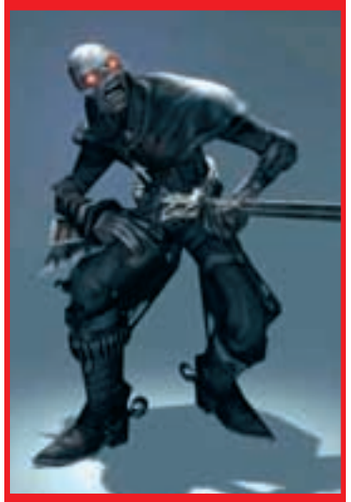
Стоит купить | Стоит попробовать | Обойдите стороной

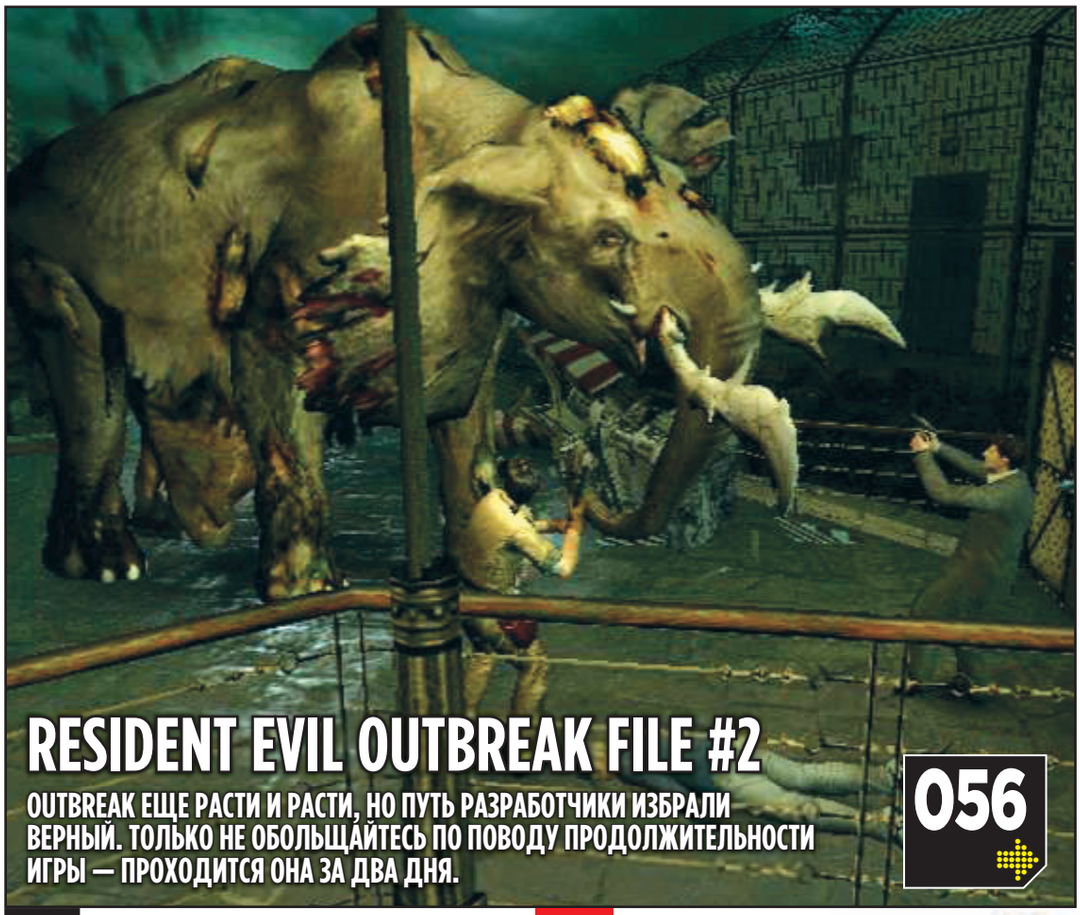
review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



Несмотря на выход многих долгожданных проектов в начале осени, сентябрь оказался не очень-то радостным. Хотя качество почти всех игр как минимум удовлетворительное, по большей части даже лучшие из них не оправдали ожиданий. Сильнее всего разочаровал Beat Down. Capcom, конечно, делает разные по качеству игры, но почему-то именно Beat Down казался будущим хитом. Не сложилось. То же можно сказать и о Resident Evil Outbreak File #2 (от все той же Capcom, кстати). Казалось бы, игру нужно лишь чуток доработать, чтобы сделать из нее настоящую конфетку... Но в случае с этим проектом парадокс в том, что продастся он, несмотря ни на что. Единственная нежданная (ну, почти нежданная) радость — Fahrenheit. Игра в буквальном смысле неописуемо хороша.





RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

OUTBREAK ЕЩЕ РАСТИ И РАСТИ, НО ПУТЬ РАЗРАБОТЧИКИ ИЗБРАЛИ ВЕРНЫЙ. ТОЛЬКО НЕ ОБОЛЬЩАЙТЕСЬ ПО ПОВОДУ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ — ПРОХОДИТСЯ ОНА ЗА ДВА ДНЯ.

056

060 **RAINBOW SIX: LOCKDOWN**
Несмотря на очевидную простоту игрового процесса, со своей задачей игра справляется.

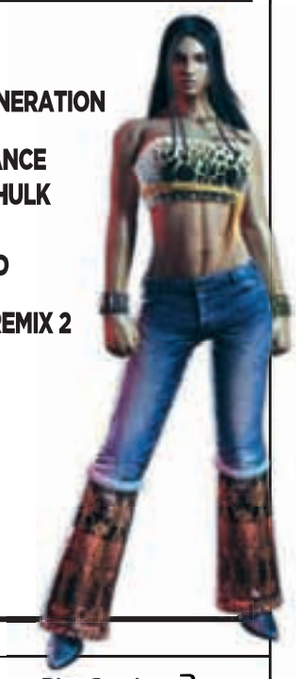
064 **MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS**
Монахи вышли на тропу войны.

066 **DARKWATCH**
На удивление крепкий шутер, страдающий от мелких дизайнерских оплошностей и слабого сюжета.

068 **WRC: RALLY EVOLVED**
Гибрид сурового раллийного симулятора и аркадной гонки удался.

ПЛЮС

070 FAHRENHEIT
072 EVIL DEAD: REGENERATION
073 BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE
074 THE INCREDIBLE HULK
076 LUMINES
078 METAL GEAR ACID
079 TONY HAWK'S UNDERGROUND REMIX 2
080 WIPEOUT PURE
081 RIDGE RACER



Нападение тараканов-убийц. Часть вторая.

Простите, а вы тоже за билетами стоите?

Догадайтесь, с кого списали образ....

Чудо-карта снова с нами.

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Инфузория

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК CAPCOM
ЦЕНА $49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.RES-EVIL.COM/OUTBREAK2
РЕЖИМ 60 HZ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Бессмертный табун зомби. За каждым убитым встает по десять новых, им нет числа. И это поистине прекрасно!

Чудо-недоразумение в лице RE: Outbreak пришло в Европу, сильно прихрамывая на правую ногу. В игре не было ничего, за что нарекают почетным званием «Resident Evil» — ни ужаса, ни online-режима, ни связного сюжета. Нет, в оригинале игра была не так уж и плоха — все-таки, бегать с живыми людьми по давно уже мертвому городу, добрая половина населения которого превратилась в голодных зомби, как минимум весело. Вот только не было у нас такой возможности. Она пришла вместе с RE: O File #2. Не для России, правда.

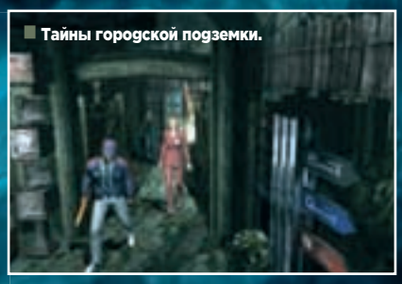
Загадочное название скрывает в себе тайну подделки, ибо это ни разу не вторая часть и даже не продолжение, а какое-то, простите, обновление до современного стандарта. Оно пробегается буквально за несколько часов и требует минимальных усилий от игрока, а также крепких нервов. Играть и получать удовольствие от File #2 можно, если знать, как с этим обращаться. Если вы ждете пристойную графику и более-менее внятный геймплей, то вы обратились по адресу. С остальным здесь, прямо скажем, не очень.

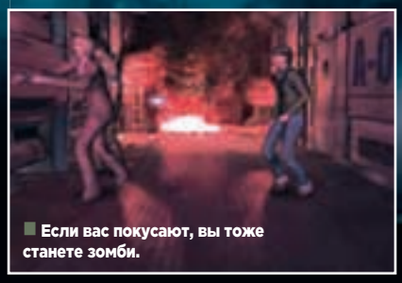
ЗАГАДОЧНОЕ НАЗВАНИЕ СКРЫВАЕТ В СЕБЕ ТАЙНУ ПОДДЕЛКИ, ИБО ЭТО НИ РАЗУ НЕ ВТОРАЯ ЧАСТЬ И ДАЖЕ НЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ, А КАКОЕ-ТО, ПРОСТИТЕ, ОБНОВЛЕНИЕ ДО СОВРЕМЕННОГО СТАНДАРТА.

Зубастики!

Различия между двумя версиями уместятся в три коротеньких предложения. Роль им отведена весьма сомнительная, захватывающих ситуаций прибавилось всего чуть-чуть. Два проекта-близнеца,

Был один такой во второй части, убивался исключительно с помощью огнетушителя.


Тайны городской подземки.


Если вас покусают, вы тоже станете зомби.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

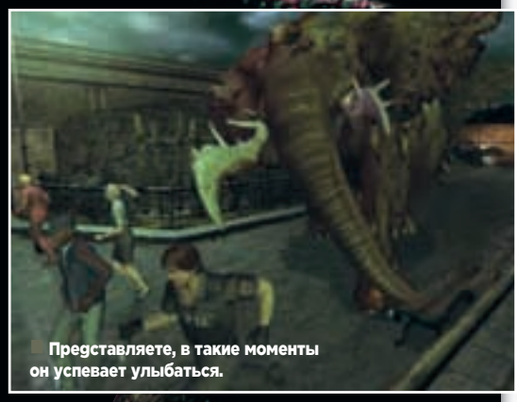
Эти люди каким-то образом умудрились выжить после распространения вируса. Смогут ли они выбраться из города, зависит только от вас.

ALYSSA «ПЕРЕСПЛЮ ЗА ИНТЕРВЬЮ» ASHCROFT
Газетчица. Как и любой журналист, дотошна, прозорлива и любит приврать. Тащит все, что, по ее глубоко личному мнению, плохо лежит. Для этих целей у нее имеется даже специальный набор отмычек, пользоваться которыми, впрочем, она редко когда успевает. Хорошо обращается с пистолетом. Что-нибудь потяжелее ей лучше не давать.

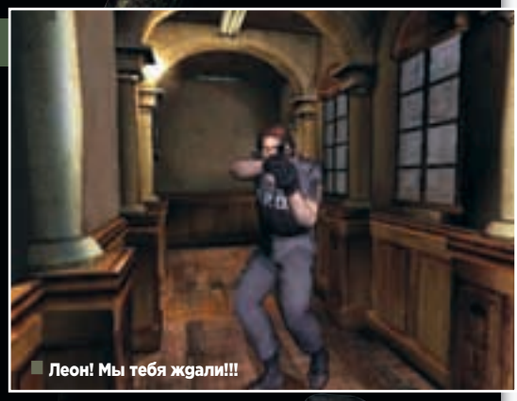
KEVIN «ВСЕХ ПОРВУ» RYMAN
Кевин — первый, кого новичок принимает за играбельного персонажа. Работает в R.P.D., умеет больно пинаться ногами и метко стреляет из своего любимого оружия. Другими словами, самый настоящий

MARK «ГДЕ ВЫ ВСЕ?» WILKINS
Воевал во Вьетнаме, хорошо знает свое дело. Ему уже все равно, что с ним станет, поэтому по ходу игры активно помогает окружающим, вовремя их лечит и неплохо отстреливает приставучих зомби. К несчастью, другим до него нет никакого дела.

ИСТОРИЯ RESIDENT EVIL OUTBREAK — ЭТО ИСТОРИЯ ЖИТЕЛЕЙ RACCOON CITY, ПЫТАЮЩИХСЯ ВЫЖИТЬ В УСЛОВИЯХ, КОГДА ЭТО ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ ПОЧТИ НЕВЫПОЛНИМОЙ ЗАДАЧЕЙ.



Представляете, в такие моменты он успевает улыбаться.



Леон! Мы тебя ждали!!!

казалось бы, невозможно отличить друг от друга, пока не покажешь пальцем на конкретные моменты. Единственное действительно сильное место File #2 — задания, все так же выступающие в качестве отдельных, плохо связанных между собой, но обязательно уникальных глав, с новой сюжетной линией и некоторыми дополнительными элементами.

Действие происходит, как нетрудно догадаться, в богом проклятом Raccoon City, где все та же зловещая корпорация Umbrella (вы никогда не задумывались, зачем фармацевтической компании обзывать себя «зонтиком»?) исправно продолжает травить жителей вирусом, превращающим их в зомби. История Resident Evil Outbreak — это история жителей Raccoon City, пытающихся выжить в условиях, когда это представляется почти невыполнимой задачей.

Процент заражения организма героя отслеживается посредством счетчика, расположенного в углу экрана. Если дела пойдут совсем плохо, персонаж упадет и станет молить о пощаде. Ваше счастье, если рядом окажется напарник, готовый поставить вас на ноги, потому как в противном случае придется созерцать ужасную картину поедания человеческой плоти.

Из этого следует, что для выживания нужно активно эксплуатировать хаотично бегающих по локации друзей. Их список никак не пополнился, за что разработчикам надо бы отве-

DAVID «БРЭД ПИТТ» KING

Неразговорчивый, зато сильный и надежный герой. Всегда носит при себе нож и готов собрать любые сломанные вещи, были бы запасные детали. Если вы считаете, что нож — орудие хардкорщиков, то сильно ошибаетесь. Этот парень с его помощью способен завалить кого угодно.

GEORGE «Я УБИЛ СВОЮ ЖЕНУ» HAMILTON

Врач, работавший в Raccoon City. Заподозрил неладное, когда к нему в приемную повалили люди с редким кожным заболеванием и, как следствие, ничем неутолимым желанием кушать человеческую плоть. По образованию хирург. Если вам откусили руку, он найдет способ пришить ее на место, будьте уверены.

CINDY «МАМА МОЯ!» LENNOX

Криворучка Синди не умеет ровным счетом ничего. Этакая Ребекка из первой части RE: вроде, и лечить может, только было бы кому до нее дело. Работает официанткой в баре, очаровательно улыбается и всегда готова помочь попавшему в беду. Опять же, поскольку толку от нее — чуть, ее помощь воспринимается в лучшем случае с прохладцей. К слову, Синди самый популярный персонаж среди игроков по обе стороны океана. Мы тоже были сильно удивлены.

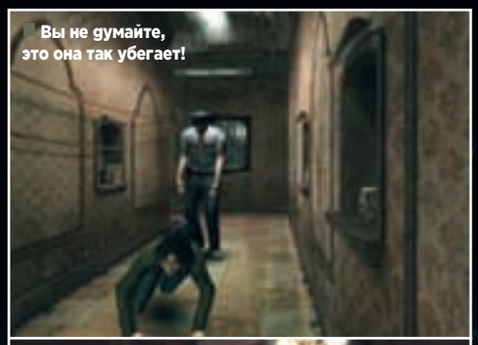
JIM «ЙОУ, НИГГА» CHAPMAN

Этого добряка хочется заткнуть раз и навсегда, скормить зомби, уронить в канализацию, забыть в какой-нибудь комнате и запереть дверь на ключ. Видимо, работа в местном метрополитене (а он вообще был в Raccoon City?..) совсем его доконала. Джим умеет быстро находить предметы. Если увидите, что парень куда-то бежит сломя голову, значит, там определенно есть что-нибудь интересное.

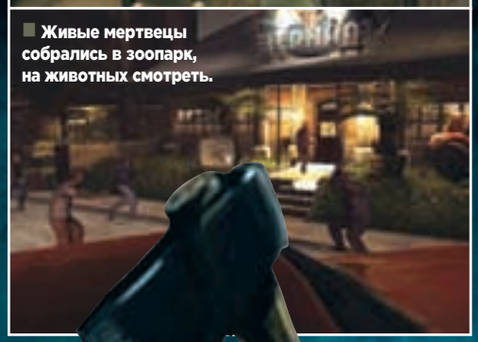
YOKO «ДЕВОЧКА-ТОРМОЗ» SUZUKI

Наивная студентка, хорошо разбирается в компьютерах. Какого лешего она оказалась в Raccoon City, никто не знает. Пугливая, медлительная. Единственное, что хорошо умеет делать, — убегать от монстров. Иногда, кстати, помогает.

Джима растоптал боевой слон. Больно, наверное.



Вы не думайте, это она так убегает!



Живые мертвецы собрались в зоопарк, на животных смотреть.

сить хорошего пинка. К счастью, немного изменился их образ мышления, что многим облегчило одиночную игру. Едва завидев страшного монстра, напарники моментально открывают огонь и просят поддержки, а найдя драгоценное лекарство — втихаря его тырят. В общем, вполне удачно имитируют поведение живых людей.

Слоно-зомби вход воспрещен

Несмотря ни на что, File 2 есть, чем гордиться. Речь идет о двух сценариях, на голову превосходящих оригинальные. В первом герою предстоит посетить зоопарк. Соответственно, в игре появились львы-мутанты, гигантские крокодилы и тошнотворно хихикающие гиены. Звезда программы — взбесившийся африканский слон-зомби.

Конечно же, не стоит ждать от сценария интересных сюжетных ходов и прочих радостей. Основная цель Outbreak — вместить в игру то, что по каким-то причинам не могло быть включено в предыдущие части серии. File 2 — просто пять часов из жизни города, ничего больше.

Час брожения по коридорам давно заброшенной психиатрической лечебницы. Скучно? Вам перестанет так казаться, когда дверь, которую вы пытались открыть, проломит топор неизвестного мужика с мешком на голове. От него невозможно убежать, его нельзя убить. Где бы вы ни прятались, он найдет вас и с воплем начнет рубить в щепки все вокруг. Всего час, зато настоящего, не воображаемого страха — ради этого стоит играть в Outbreak.

ЧАС БРОЖЕНИЯ ПО КОРИДОРАМ ПСИХИАТРИЧЕСКОЙ ЛЕЧЕБНИЦЫ. СКУЧНО? ВАМ ПЕРЕСТАНЕТ ТАК КАЗАТЬСЯ, КОГДА ДВЕРЬ, КОТОРУЮ ВЫ ПЫТАЛИСЬ ОТКРЫТЬ, ПРОЛОМИТ ТОПОР НЕИЗВЕСТНОГО МУЖИКА С МЕШКОМ НА ГОЛОВЕ.

Если вы не играли в Outbreak раньше, придется пройти тренировку.

Встать на ноги герой не сможет, пока не съест растение. Будет ползать.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Эти люди каким-то образом умудрились выжить после распространения вируса. Смогут ли они выбраться из города, зависит только от вас.

Цирк приехал, клоуны разбежались.

ВСЕГО ЧАС, ЗАТО НАСТОЯЩЕГО, НЕ ВООБРАЖАЕМОГО СТРАХА — РАДИ ЭТОГО СТОИТ ИГРАТЬ В OUTBREAK.

■ Да выпей ты уже, в конце концов, яду, мерзкая рыжая тварь!

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Единственным нововведением в боевой системе, которое, впрочем, все равно никто не оценит, можно считать возможность стрелять во время передвижения. Раньше, как вы помните, действовала старая схема, когда герой либо бежит, либо стреляет. Она была неудобной, зато привычной. В продолжении же новая возможность используется часто, вот только управление в игре корявое. Точность стрельбы падает почти до нуля. Очевидно, в третьем Outbreak это либо уберут, либо доведут до ума. Хотя могут, конечно, и оставить как есть.

Нашлась миссия и для поклонников сериала с известным полицейским участком города Raccoon City. Помните тот холл со статуей или, скажем, «лизуна», ползающего по стенам? Если выбрать в качестве героя сотрудника R.P.D., то получите Леона Кеннеди в коротенькой демоверсии Resident Evil 2. Все это знакомо и узнаваемо.

История

Можно ли после всего этого назвать RE: Outbreak File #2 самостоятельным проектом? Как ни странно, можно. Таких «тематических сборников» появится всего около шести штук, по пять глав в каждой и, судя по всему, с неизменным числом персонажей. Однако если начинать приобщаться к феномену, то именно со второго «обновления», уже хотя бы потому, что как раз в нем разработчики окончательно оформили концепцию.

Играть стало гораздо интереснее, во многом благодаря тому, что теперь вовсе необязательно быть знатоком сериала, чтобы в полной мере насладиться File 2. В общем и целом, геймплей стал куда более продуманным и сделал проект по меньшей мере конкурентоспособным на европейском рынке.

Да, в игре так и осталось огромное количество досадных ошибок и недоработок. В некоторых местах играть откровенно сложно. Более того, совершенно непонятно, что же конкретно от нас требуется. Ситуация с адским инвентарем, разобраться в действии которого можно исключительно посредством такого же адского туториала из серии «для самых маленьких», очень показательна. Когда дело касается дележа имущества, напарники разбегаются и прячутся по самым темным углам. Впрочем, не это важно. Главное, что перед нами свежий Resident Evil, вышедший с почти полугодовым опозданием. Как тут не радоваться?

Евгений Закиров

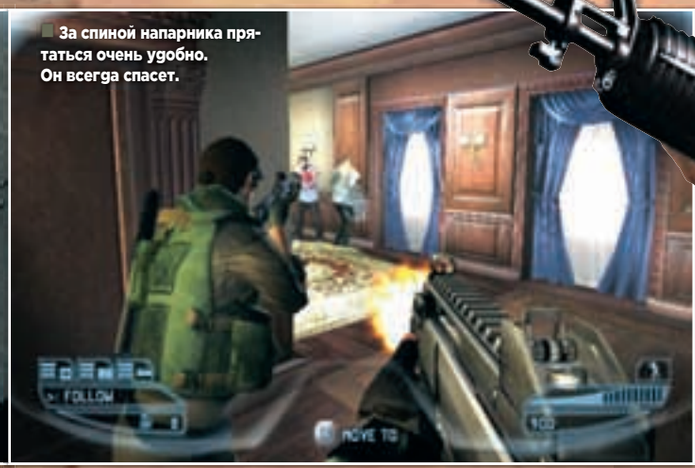
PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	8	Абсолютно никаких изменений по сравнению с первым Outbreak.
Звук	7	Зомби протяжно стонут, люди истошно вопят. Все более чем сносно.
Игровой процесс	7	Несмотря на огрехи игровой механики, пытаться выжить в Raccoon City по-прежнему увлекательно.
Интерес к повторному прохождению	7	Представьте себе, переигрывать на скорость — это интересно.

Outbreak еще расти и расти, но путь разработчики избрали верный. Только не обольщайтесь по поводу продолжительности игры: проходится она за два дня.

7/10

Двери можно открывать разными способами. Легче всего просто выбить.



За спиной напарника прятаться очень удобно. Он всегда спасет.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Полиция моды

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК UBISOFT MONTREAL / RED STORM ENTERTAINMENT
ЦЕНА $56
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-16
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.RAINBOWSIXGAME.COM/UK/LOCKDOWN
РЕЖИМ 60 HZ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Тысячный запас патронов и богоподобный AI напарников — ключ к долгожданному бессмертию.

Шутер, некогда проявивший себя как родоначальник всего жанра боевиков с участием спецназа, где игрок — не просто меткий стрелок, а еще и талантливый командир отряда, просто не может не оправдать доверия. Ему дороже. По крайней мере, так всегда было принято считать, когда речь шла о Rainbow Six. Но времена меняются.

Думать, оказывается, совсем неинтересно. Когда тебе доверяют отряд хорошо обученных вояк, ты можешь считать себя более-менее в безопасности. Мол, они разберутся. Всегда прикроют, предупредят, а если надо — так и жизнь спасут, пожертвовав собой. Какой тогда из игрока герой? Его задача проста, как уравнение с одним неизвестным: убить всех, подобрать все самое интересное, добраться до конца уровня. Зачем он будет это делать — не так уж и важно. Главное ведь процесс, правда?

В ТЕМУ

Тот Rainbow Six, что пришел к нам в давние времена PS One, ныне забыт. Хорошо это или плохо — неизвестно, ибо каких-то серьезных изменений в фанбазе сериала не произошло. Со временем операции, доверяемые нашим подчиненным, теряли свою интригу, превращались в вымученные миссии, планировка которых становилась той еще пыткой. Простая расстановка сил, выбор места высадки доставляли слишком много ненужных хлопот. Не хотите, ну и не надо — тактическое планирование убрали. Вместо этого — брифинг на три листа патриотических изъяснений. Его, к слову, читать тоже не обязательно.

Сюжет себя не навязывает, и если вы не захотите выслушивать очередную историю о химическом оружии, всемирном заговоре, ну и просто о плохих парнях, то вас никто не заставит. Связь истории с миссиями призрачная, ибо куда идти — понятно и так, двух дорог здесь не бывает. Отношение же к реальности чувствуется с тру-

Перестрелки обычно довольно динамичны. Выстрел — пробежка — выстрел.

Стулья, столы, трупы недвижимы. Хоть гранатами взрывай.

КОГДА ТЕБЕ ДОВЕРЯЮТ ОТРЯД ХОРОШО ОБУЧЕННЫХ ВОЯК, ТЫ МОЖЕШЬ СЧИТАТЬ СЕБЯ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ В БЕЗОПАСНОСТИ. МОЛ, ОНИ РАЗБЕРУТСЯ.

ТОТ RAINBOW SIX, ЧТО ПРИШЕЛ К НАМ В ДАВНИЕ ВРЕМЕНА PS ONE, НЫНЕ ЗАБЫТ. ХОРОШО ЭТО ИЛИ ПЛОХО, НЕИЗВЕСТНО, ИБО КАКИХ-ТО СЕРЬЕЗНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ В ФАНБАЗЕ СЕРИАЛА НЕ ПРОИЗОШЛО.

Самое время послать вперед своих ребят.

Где это видано, чтобы спецназ затевал перестрелки во дворах?

Герой выживает даже после пяти прямых попаданий. Террорист умирает после первого.

РОК-ОПЕРА

Вступительный ролик призван наглядно доказать сразу два утверждения: сериал отныне будет не только брутальным, но еще и модным. Что касается визуального оформления, это решение явно пошло игре на пользу. С саундтреком, увы, все оказалось не так просто. С оглушающими завываниями «тяжелых» рокеров уживаешься с трудом.

дом — в конце концов, смиритесь, это боевик. Этакий блокбастер, ни секунды не сомневающийся в собственном успехе.

ДРАМАТИЧЕСКАЯ ПОСТАНОВКА

Игру можно пробежать, следуя одному простому правилу: пока ты в движении, ты недосягаем. Не в последнюю очередь потому, что с отстрелом негодяев великолепно справляются наши напарники.

Удивительно, насколько важную роль в Lockdown играет атмосфера. Разработчики используют огромное количество тонких и, не побоюсь этого слова, мастерских приемов для ее создания. Взять, например, тот факт, что на протяжении всей игры часть обзора нам загораживает шлем. Это нисколько не мешает ориентироваться в пространстве, зато здорово помогает вжиться в образ спецназовца. Да и шлем не так прост, как кажется. В нем имеются целых три основных режима работы — обычный, с разметками, режим ночного видения и тепловой детектор. Последний используется крайне редко, пользы от него никакой. Но зато атмосферно. Первые же два — на вес золота, меняются, что удивительно, по собствен-ному желанию играющего и успевают при этом приносить пользу.

По части графики Lockdown очень похожа на своих предшественниц. Для разработчиков главное — функ-циональность. Так что изысков по части дизайна или спецэффектов не ждите. Если не упираться носом в стену, картинка кажется вполне приличной. Углы аккуратно замаскированы, тени ложатся правильно, текстуры не раздражают. Все хорошо ровно настолько, чтобы появилось желание в это играть, но большего ожидать не стоит.

Типы миссий не меняются вот уже четвертую часть сериала подряд.

Не пристрелить бы кого лишнего.

ЕСЛИ ВАМ НРАВИТСЯ КОМАНДОВАТЬ ОТРЯДОМ ЭЛИТНЫХ БОЙЦОВ И НАБЛЮДАТЬ ЗА ИХ СЛАЖЕННЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ, ВЫ БУДЕТЕ В ВОСТОРГЕ. РАБОТАТЬ С НАПАРНИКАМИ ЗДЕСЬ ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ.

ВЕДИ!

Ребятам, прикрывающим вашу спину, можно отдавать самые разные приказы. Их можно послать на разведку, попросить зачистить территорию, кинуть гранату сразу после того, как мы откроем дверь, и так далее. Они справятся с любой, даже самой сложной задачей. Самое удивительное, что при этом они действуют откуда-то из-за спины, и в кадр попадают крайне редко.

ОДНА ГОЛОВА — ХОРОШО...

Раньше, помнится, противники умом не отличались, и убить их на открытой местности было просто. Зато, столкнувшись с врагом в узком коридоре, мы были обречены. Реализм можно было найти хотя бы в этом. Сейчас же надо очень постараться, чтобы, бросившись в самое пекло боя, потерять хотя бы одного напарника.

Это, впрочем, не делает игру чересчур простой и не отбивает интереса к ней. Она способна нравиться. Lockdown — вполне играбельный проект, изучение которого может затянуться не на один вечер. Даже его чрезмерная простота и доступность находят себе оправдание: сложная тактическая модель была принесена в жертву геймплею, а он здесь король. Да, ни о какой нелинейности не может идти и речи. Да, все переговоры напарников являются не более чем скриптовыми диалогами, не несущими в себе никакого смысла. Просто в Lockdown разработчики отказались от того, что не слишком-то востребовано игроками. Если вам нравится командовать отрядом элитных бойцов и наблюдать за их слаженной работой, вы будете в восторге. В отличие от большин-ства подобных игр, в Lockdown с напарниками работать одно удовольствие. Да, не все задумки разработчикам удалось воплотить одинаково хорошо. Но шаг вперед по сравнению с предыдущими частями сериала очевиден.

Евгений Закиров

Однообразные противники на однообразных зданиях с однообразным оружием. Апогей однообразия.

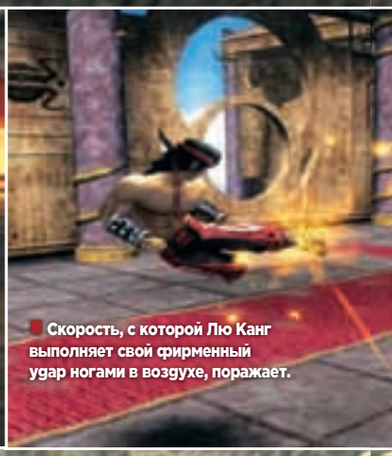
PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Графика	7	На современном уровне, но без изюминки.
Звук	6	Невыразителен, скуден. Иногда попадается «дичь».
Игровой процесс	8	Местами простовато, но все равно захватывает.
Интерес к повторному прохождению	7	Играть в солдатиков можно очень долго.
Несмотря на очевидную простоту игрового процесса, со своей задачей игра справляется. Даже при полном отсутствии оригинальных идей.		7 /10

Ящики можно разнести в щепки.

Ratchet™: Gladiator © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Ratchet is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. All rights reserved.

Хорошо, когда тылы прикрывает коллега-монах.

Именно в такие моменты окончательно убеждаешься, что графика в Shaolin Monks — весьма и весьма.


Скорость, с которой Лю Канг выполняет свой фирменный удар ногами в воздухе, поражает.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Сообразим на двоих?

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ MIDWAY GAMES
РАЗРАБОТЧИК MIDWAY GAMES
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ HTTP://MKMONKS.COM
РЕЖИМ 60 HZ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Shaolin Monks выглядит более чем прилично, да и играется на ура. Высокая скорость геймплея не дает ни единого повода, чтобы забросить игру, не дойдя до финала.

Проверенный факт: среднестатистический фанат Mortal Kombat, проведя хотя бы десять минут за Shaolin Monks, непременно грохается в обморок от невыразимого счастья. А когда болезного откачивают, он издает боевой клич апачей, хватается за геймпад и не выпускает его до тех пор, пока не пройдет игру как минимум разок-другой, а то и третий.

Ничего удивительного — после страшных, как атомная война, Sub-Zero: Mythologies и Special Forces видеть нормальный beat-'em-up во вселенной Mortal Kombat как-то очень уж непривычно. Даже когда одолеешь первых нескольких боссов, на коробку из-под диска продолжаешь взирать с опаской — а ну как рассыплется в пыль?

Без остановки

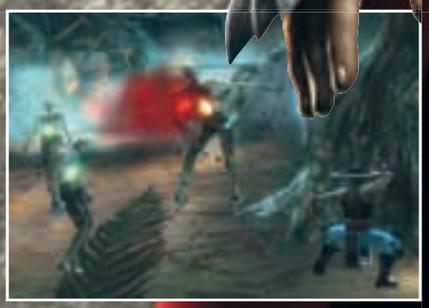
Shaolin Monks — третья и, слава богу, успешная попытка Midway вытащить франчайз за рамки чистого файтинга. Игра берет за жабры, начиная с посредственно нарисованного, но отлично срежиссированного вступительного ролика, где герои первого Mortal Kombat устраивают шумный междусобойчик, и далее оборотов не снижает.

Прохождение Shaolin Monks легко описывается двумя нерусскими словами — драйв нон-стоп. Разнообразие доступных главному герою (или героям, если выбран кооперативный режим) ударов, бросков и спецприемов не дает пресытиться мордобоем, а система постепенного увеличения боевого арсенала позволяет легко втянуться в игру даже человеку, который Mortal Kombat в глаза не видел.

Удары, ради которых в оригинальном сериале приходилось сдавать этакий мини-тест на секретаря-машиниста, здесь исполняются нажатием буквально пары кнопок. Но менее зрелищными от этого, что самое умилительное, не становятся. Даже полный неумеха в файтингах, немного потренировавшись и преисполнившись берсеркерской ярости, сможет выдать 35-хитовую комбинацию, утрамбовав это дело каким-нибудь особо изощренным фаталити.

УДАРЫ, РАДИ КОТОРЫХ В ОРИГИНАЛЬНОМ СЕРИАЛЕ ПРИХОДИЛОСЬ СДАВАТЬ ЭТАКИЙ МИНИ-ТЕСТ НА СЕКРЕТАРЯ-МАШИНИСТА, ЗДЕСЬ ИСПОЛНЯЮТСЯ НАЖАТИЕМ БУКВАЛЬНО ПАРЫ КНОПОК.

Был один такой во второй части, убивался исключительно с помощью огнетушителя.


Живые деревья заставят поклонников творчества Дж. Р. Р. Толкиена порядком повеселиться.

Это вовсе не командный удар, а всего лишь оптический обман. Но вообще-то подобного рода выкрутасы здесь ценятся.

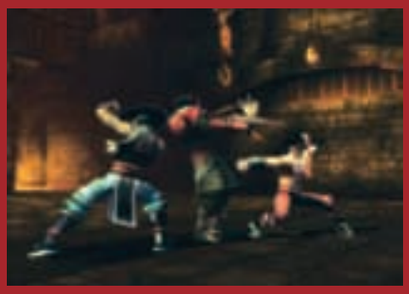
ОГОРЧЕНИЕ
Один из самых заметных недостатков кооперативного режима Shaolin Monks — невозможность одному из бойцов покинуть игру, равно как и войти в уже начатое одиночное прохождение. То есть, либо так, либо эдак, и выбирать придется с самого начала. Персонажа, к слову, тоже нельзя сменить по ходу игры, что сильно огорчает, потому как герои сильно отличаются друг от друга.

ПРОХОЖДЕНИЕ SHAOLIN MONKS ЛЕГКО ОПИСЫВАЕТСЯ ДВУМЯ НЕРУССКИМИ СЛОВАМИ — ДРАЙВ НОН-СТОП.

Представляете, в такие моменты он успевает улыбаться.

ДВОЙНОЙ ПОДАРОК

Midway любит увешивать свои игры бонусами, точно новогодние елки, и на этот раз тоже не подкачала. Бог с ними, с бонусными играбельными персонажами и прочей мишурой. Важно, что в недрах Shaolin Monks скрыты целых две игры. Первым номером идет точная аркадная копия Mortal Kombat 2, а вторым — демо-версия The Suffering: Ties that Bind. Такими темпами компания вскоре начнет включать в свои новые продукты подборки из разряда Midway Arcade Treasures и пару-тройку прошлогодних игр до кучи.



Ходим парой

Всем известно, что игры этого жанра становятся ровно в два раза веселее, когда за них садишься вдвоем, и кооперативный режим Shaolin Monks — лучшее подтверждение этому факту. Что может быть лучше грандиозной заварушки с участием двух протагонистов и своры злобных тварей из другого мира? Да ничего.

И хотя фанаты сериала наверняка не упустят возможности поворчать о попсовости и предательстве идеалов, даже они в конце концов признают, что в условиях перевода игрового процесса на новые рельсы упрощений было не избежать.

Главное — сохранилась ли фирменная атмосфера и поддерживается ли на должном уровне интерес к прохождению? А поскольку Shaolin Monks дает утвердительные ответы на оба вопроса, все претензии к игре (ну, почти все) как-то незаметно сходят на нет.

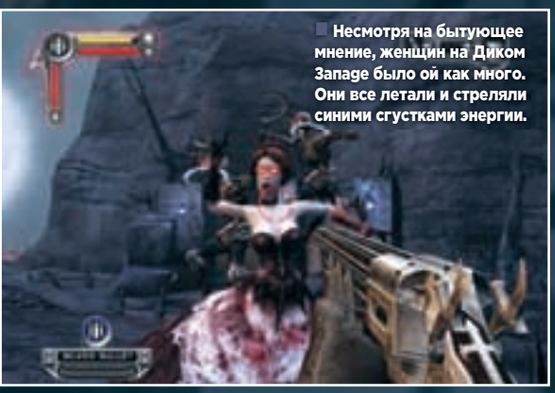
Михаил Судаков

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	8	Общее, весьма хорошее впечатление слегка портит камера.
Звук	8	Сочные звуки ударов и бодрый саундтрек создают правильный настрой.
Игровой процесс	8	Геймплей невероятно задорный, хотя местами слишком простой.
Интерес к повторному прохождению	7	Второй раз лучше проходить вдвоем.

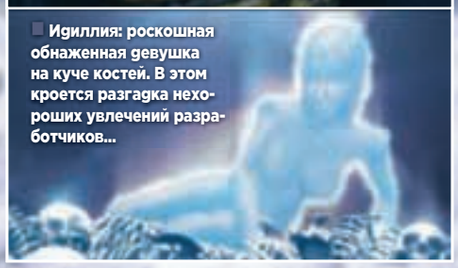
Отличный подарок фанатам Mortal Kombat и приятный beat'em up для всех остальных, Shaolin Monks играется куда лучше всех своих предшественников, да и многих других коллег по жанру обставляет с закрытыми глазами.

8/10



Несмотря на бытующее мнение, женщин на Диком Западе было ой как много. Они все летали и стреляли синими сгустками энергии.

Очаровательная напарница не нуждается в поддержке. Она отстреливается от ухажеров, не сходя с места.



Идиллия: роскошная обнаженная девушка на куче костей. В этом кроется разгадка нехороших увлечений разработчиков...

DARKWATCH

Из горла

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК HIGH MOON STUDIOS
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.DARKWATCH.COM
РЕЖИМ 60 HZ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
В одиночку совершить налет на поезд с вампирами, как оказалось, не так-то легко. Тем более, если в процессе был выпущен на свободу сын дьявола.

Игры про ковбоев, похоже, действительно изжили себя. Как и сама ковбойская тематика — это вам не самураи с красивыми мечами, а потные мужики с доисторическими револьверами. Пускай даже они в одночасье станут вампирами, повылезают из могил и променяют родную пушку на острый серп. Ничего не изменится. Современному игроку это просто неинтересно.

Другое дело, если мы имеем дело с шутером. На PS2 они либо долго не выходят, либо столь отвратительны, что не имеют права на существование и, честно говоря, «шутерами» называются с большой натяжкой. Нет динамики, действия — лишь монотонная пальба, разбавляемая никудышным «тактическим элементом», вроде возможности руководить напарниками или заниматься планировкой миссии.

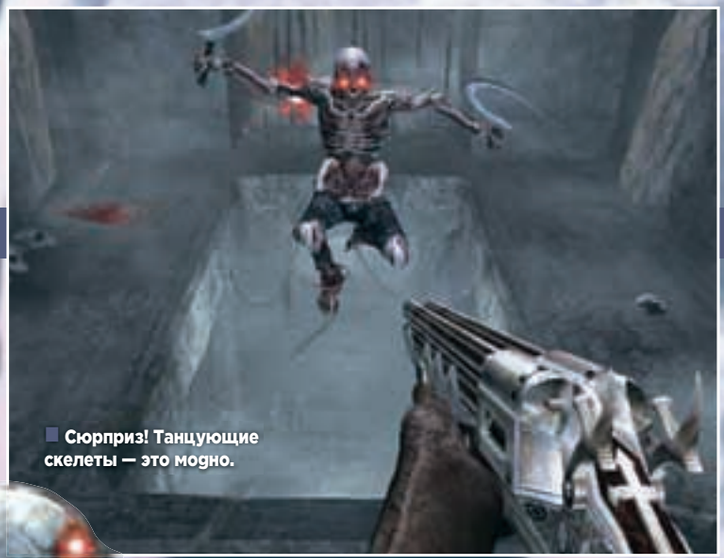
Ночной дозор

В «настоящем» шутере игроку приходится думать. Потому что персонаж умирает от трех прямых попаданий и при себе имеет всего один вид оружия. Помогает лишь то, что напарники не требуют постоянного внимания к себе, а сами справляются с ситуацией. Все это есть в Darkwatch. То, что это «вестерн» и «про ковбоев», не значит ровным счетом ничего — главное, что в это весело и интересно играть.

За развитием истории следить не успеваешь, ибо сюжет как таковой представлен вяло. Создается ощущение, что кто-то специально проматывает ролики — вот мы вошли в поезд, вот нас уже атакуют шустрые зомби, а вот и босс, после которого мы при нашей горе-спасительнице съедаем лошадь. Разобраться в том, что и почему здесь происходит, решительно невозможно.

Темная сторона Силы

Да и времени на раздумья не остается — вы не встретите в Darkwatch пространных рассуждений



Сюрприз! Танцующие скелеты — это модно.

В «НАСТОЯЩЕМ» ШУТЕРЕ ИГРОКУ ПРИХОДИТСЯ ДУМАТЬ. ПОТОМУ ЧТО ПЕРСОНАЖ УМИРАЕТ ОТ ТРЕХ ПРЯМЫХ ПОПАДАНИЙ И ПРИ СЕБЕ ИМЕЕТ ВСЕГО ОДИН ВИД ОРУЖИЯ.

ВОТ МЫ ВОШЛИ В ПОЕЗД, ВОТ НАС УЖЕ АТАКУЮТ ШУСТРЫЕ ЗОМБИ, А ВОТ И БОСС, ПОСЛЕ КОТОРОГО МЫ ПРИ НАШЕЙ ГОРЕ-СПАСИТЕЛЬНИЦЕ СЪЕДАЕМ ЛОШАДЬ.

ЖАЖДА КРОВИ

Как и любой вампир, наш герой испытывает потребность в свежей крови. Откуда она у живых мертвецов — мы не знаем, зато расскажем о кровушке вполне живых людей. Покусанных горожан или жертв жестоких пыток, раскиданных по локациям, можно либо спасать, очищая от скверны, либо съедать заживо. В зависимости от того, что вы предпочтете, будут развиваться скиллы персонажа. В большинстве своем они равнозначны, но поэкспериментировать можно. На сюжет это все равно слабо влияет.

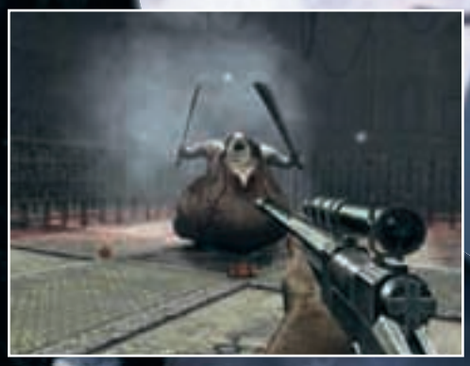
Улыбнитесь, дружище! Вас снимает моя снайперка!

о судьбе миров и вселенском зле, грозящем уничтожить все живое. Если на сцене появляется противник, то его необходимо ликвидировать. Вот и все. Со временем число врагов возрастет многократно, и все они стреляют из револьверов или даже из винтовок. Правила, что неудивительно, сохраняются: перестрелял всех до единого — продвинулся дальше.

Управление интуитивное и удобное, никаких проблем с прицеливанием или отстрелом монстров нет. Кинул динамит и так же легко подорвал его из винтовки, разметав по углам ошметки живых мертвецов. К несчастью, все достоинства управления меркнут, когда мы оказываемся в шахтах — там бал правит хаотичная беготня из тупика в тупик. Прицелиться в кого-либо конкретного не получается из-за откровенно неудачного дизайна уровней, возможно, интересного для свободного изучения, но совершенно неприспособленного к боевым условиям.

Еще один недостаток закрытых пространств — необъяснимо слабое графическое оформление. Текстуры на стенах состыкованы абы как, интерактивных объектов мало, большинство комнат зеркально клонированы. В то же время, стоит герою выйти на свежий воздух, как картинка преображается, становится более четкой и красочной. Это несильно портит впечатление от игры, но в глаза бросается. Отличный шутер со спорным дизайном — редкое сочетание, но в наше время с этим приходится мириться.

Евгений Закиров



Омерзительный толстяк обложен взрывчаткой. На секунду в его обители станет светло.

КОНИ БЕГАЛИ ПО КРУГУ...

Одним из главных персонажей этой вампирской истории является, вы не поверите, конь. Едва только герой его находит, как тут же вгрызается ему в глотку, превратив тем самым беднягу в вурдалака. Иногда герой будет прибегать к помощи нового друга — на этом построен не один десяток захватывающих миссий. Игрок управляет как самой лошадкой, так и героем-снайпером, отстреливающим многочисленную живность. Сражения с боссами при таком раскладе смотрятся особенно эффектно.

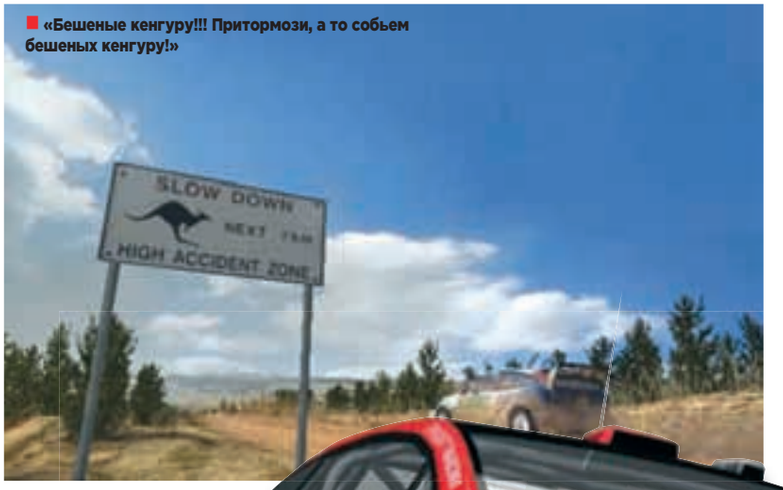
PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	7	Впечатление двоякое: пристойно, но много недоработок.
Звук	6	Зомби стонут настолько душевно, что музыку не слышно совсем.
Игровой процесс	8	Задорный, ничем не разбавленный шутер.
Интерес к повторному прохождению	6	Проходится на одном дыхании и ставится на полку.

На удивление крепкий шутер, страдающий от мелких дизайнерских оплошностей и слабого сюжета.

8/10

Конкурент выбыл из гонки. Толпе зевак нет дела до него, мы-то снова лидируем!



«Бешеные кенгуру!!! Притормози, а то собьем бешеных кенгуру!»

WRC: RALLY EVOLVED

Дороги и дураки

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SCEE
РАЗРАБОТЧИК EVOLUTION STUDIOS
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.EVOS.NET
РЕЖИМ 60 HZ ЕСТЬ

Раллийные гонки — удовольствие не для всех. Кого-то отпугивает сложность игрового процесса, кому-то не нравится подбор машин, третьи не в восторге от навязываемых правил и далеко не всегда идеального баланса. Иными словами, причин, по которым можно было пропустить громкие релизы, относящиеся к этому жанру, много. Разработчики WRC: Rally Evolved всеми силами борются с подобной тенденцией.

WRC: Rally Evolved до последнего следует веяниям моды — в какую сторону ушла мысль конкурентов, в ту же отправилось и творческое «я» создателей WRC. Очевидных заимствований нет, но общепринятый формат соблюдается очень точно. Наверное, поэтому сериал WRC всегда пользовался такой популярностью у европейцев, предпочитавших симпатичную графику сомнительным нововведениям.

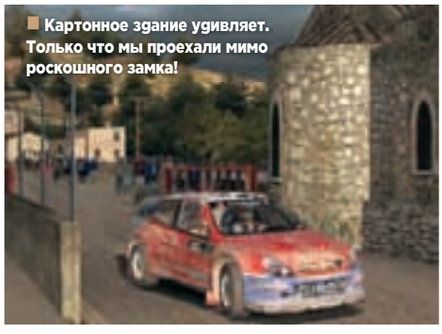
Водитель, дружи с головой!

В целом, курс остался прежним — это одиночная игра не на время, но на умение проходить заковы-

Посоревноваться с лошадьми в скорости, к сожалению, нельзя.

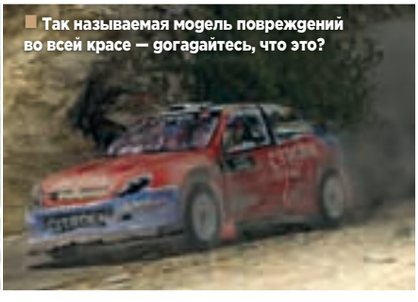
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Штурмана невозможно заткнуть или застрелить. Он болтает и мешает сосредоточиться на дороге, мерзавец.

WRC: RALLY EVOLVED ДО ПОСЛЕДНЕГО СЛЕДУЕТ ВЕЯНИЯМ МОДЫ — В КАКУЮ СТОРОНУ УШЛА МЫСЛЬ КОНКУРЕНТОВ, В ТУ ЖЕ ОТПРАВИЛОСЬ И ТВОРЧЕСКОЕ «Я» СОЗДАТЕЛЕЙ WRC.

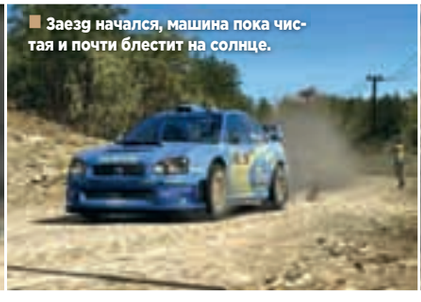


Картонное здание удивляет. Только что мы проехали мимо роскошного замка!

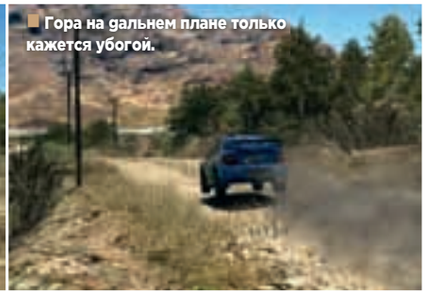
Всегда приятно увидеть менее удачливого, чем ты, соперника.



Так называемая модель повреждений во всей красе — догадайтесь, что это?

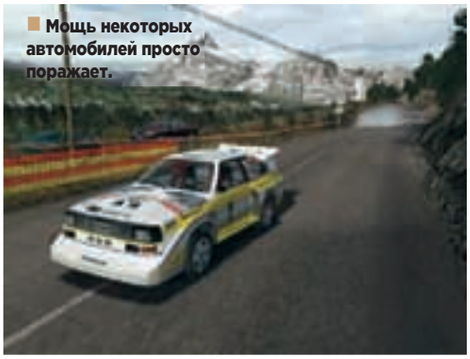


Заезд начался, машина пока чистая и почти блестит на солнце.



Гора на дальнем плане только кажется убогой.

ЕСЛИ РАНЬШЕ ЗАУЧИВАЛСЯ НАИЗУСТЬ КАЖДЫЙ ИЗГИБ ТРАССЫ, ТЕПЕРЬ ПРИХОДИТСЯ СООБРАЖАТЬ НА ЛЕТУ.


Мощь некоторых автомобилей просто поражает.

Проезжая по живописным местам, главное — не забывать смотреть на дорогу.

Иногда путь лучше все-таки не срезать.

ВЕСЕЛЫЙ ПОПУТЧИК

Штурман отныне не статичная фигура, а вполне живой и, главное, очень разговорчивый человек. Свои мысли он не привык держать при себе, а потому всякий раз так и норовит съязвить. Насколько хорошо он ориентируется на местности — вопрос открытый, ибо реплики по теме часто пропускаются, зато штурман отлично комментирует любое столкновение или неаккуратное вхождение в поворот. Он вопит, брыкается и чуть ли не вырывает руль из рук. Удивительно, но если стараться во всем его слушаться, то никаких сложностей при прохождении возникнуть не должно. Предсказывал бы он камнепады, цены б ему не было.

ристые трассы. С годами дизайн треков сильно изменился. Нынче акцент делается не на удачно подобранной череде эпизодов, демонстрирующих реалистичность физической модели, а на общем уровне графического исполнения. Он, признаемся, и раньше был заметно выше, чем у многих именитых конкурентов, поэтому удивляться мы перестали, но все равно приятно.

Прежде каждый участок трассы проходился только одним способом. Теперь это в прошлом. Игра стала гораздо интерактивнее, заметно возрос уровень сложности, появилась необходимость следить за погодными условиями и состоянием дороги. Если раньше заучивался наизусть каждый изгиб трассы, теперь приходится соображать на лету. Благодаря этому заметно возрастает увлекательность игрового процесса — трассу проходишь раз за разом не ради результата, а именно из-за нестандартных моментов.

Не спи за рулем!

Впрочем, если игрок не в состоянии развеселить себя сам, ему помогут разработчики. Для этого в игру включена система необязательных и не зависящих от игрока ивентов. Вроде камнепадов, сильных дождей, выкорчеванных с корнями деревьев и перевернутых машин других участников. Не обратить на них внимание невозможно — водитель-неудачник и его штурман обязательно выскочат на дорогу, едва завидев вас, а упавшее дерево преградит знакомый путь, из-за чего придется либо возвращаться назад, либо как-то его объезжать.

К сожалению, эти весьма незначительные дополнения неспособны как-то серьезно разнообразить игру. Не под силу это и системе управления — играть, как вы догадываетесь, лучше всего с рулем. Новичку, который никогда не сталкивался с ралли, да и гонками в целом, это должно показаться интересным. Но тогда всплывет еще одна особенность геймплея. В Rally Evolved нет высоких скоростей, как нет и серьезного настроя, вынуждающего думать о том, как же преодолеть тот или иной отрезок пути оптимальным способом. Все просто: пронесся по полям, лесам, саваннам, поглазел на окружающие пейзажи, в нескольких местах сделал вынужденную остановку — вот трасса и кончилась, началась следующая. Не густо для ралли? Зато подходит всем. Очевидно, разработчики именно этого и добивались.

Евгений Закиров

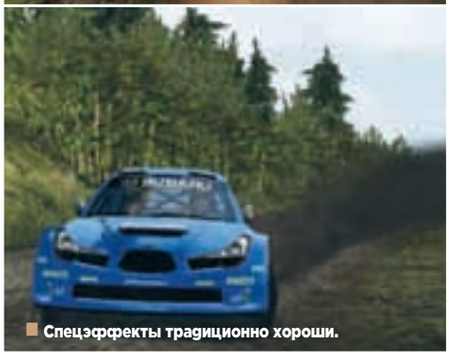
НЕ BURNOUT, НО...

Новый многопользовательский режим, позволяющий играть одновременно четверым геймерам, дает возможность погонять по кольцевым трассам по правилам обычных гонок. Секрет в том, что, хотя трассы и кольцевые, они все равно остаются раллийными, а значит число столкновений на дороге будет весьма и весьма велико. Не понравился противник — столкнули его на обочину и на этом круге больше не свидитесь.

Кто пустил идиотов на дорогу?! Жалко, нельзя передавить.

Предел графических возможностей для раллийной гонки.

Природа в WRC традиционно прекрасна. Такая трава и во сне не приснится...

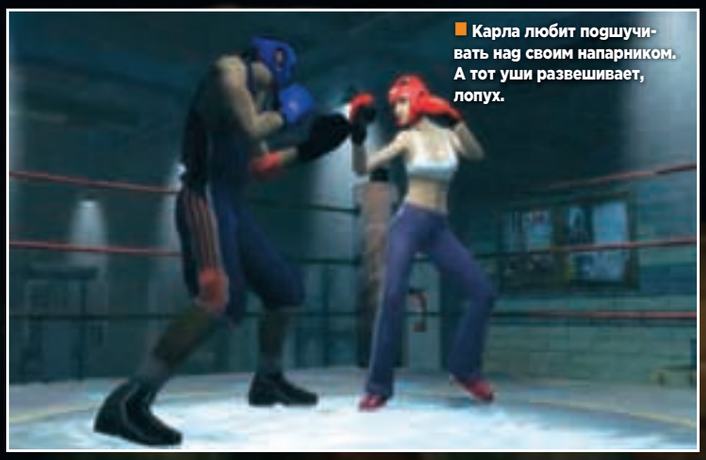

Спецэффекты традиционно хороши.

PlayStation.2 ВЕРДИКТ

Графика	8	Модель повреждений посредственная, зато пейзажи хороши донельзя.
Звук	7	Кроме рева моторов не слышно ничего. Реалистично.
Игровой процесс	8	Интересно и где-то даже оригинально. Но это не хардкорный раллийный симулятор.
Интерес к повторному прохождению	6	Трасс мало, машин немногим больше.

Гибрид сурового раллийного симулятора и аркадной гонки удался. Но понравится игра скорее любителям ралли, чем поклонникам сверхвысоких скоростей.

7/10



Карла любит подшучивать над своим напарником. А тот уши развешивает, лопух.

Ангелы-призраки — одно из видений Кейна — могут запросто стать ангелами смерти.

Карла Валенти — любимый персонаж Дэвида Кейджа, главного дизайнера игры.

Строгие традиции обязывают главного злодея умереть страшной смертью.

FAHRENHEIT

Билет на ночной сеанс

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ATARI
РАЗРАБОТЧИК QUANTIC DREAM
ЦЕНА $49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
РЕЖИМ 60 HZ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Так не бывает. Игра, в которой геймплей стоит на втором месте, не может считаться игрой по определению. Но именно интерактивность «Фаренгейта» перешибает обухом все остальное.

В разговоре со знакомой дамой из крупного российского издательства мы затронули тему сознательного отсутствия раскрутки как вида PR. В качестве положительного примера я привел историю с Fahrenheit: разработчики три года выдавали лишь маленькие крупицы информации об игре, но выдавали так, что многие ждали ее, ничего о ней толком не зная. В итоге игра не просто оправдала все ожидания — она их превзошла.

Страх и ненависть в Нью-Йорке

Депрессивная атмосфера в играх — явление редкое. Но практически каждый образчик стилистики noir получался крепким хитом, раскрывающим глаза на доселе невиданный мир, наподобие того, что описывал в своей пьесе «На дне» известный классик. Помните Max Payne?

Сюжет прост как кнопка «start»: Лукас Кейн очнулся в туалете забегаловки в даунтауне Нью-Йорка. В руке у него нож, перед ним лежит свежезабитая жертва ритуала. Какого ритуала? Почему гражданин Кейн ничего не помнит? И почему, черт возьми, каждый день температура так сильно падает? Ответы на эти вопросы вы узнаете в течение 7-8 часов, которые длится Fahrenheit.

Жанр Fahrenheit нельзя описать в двух словах. Это интерактивный триллер, повествование в котором идет сразу от нескольких лиц. Иногда вам позволяют выполнить рутинные действия: поиграть за детектива Карлу Валенти или ее помощника Тайлера Майлса, собирая и анализируя улики; или же побыть Лукасом Кейном, пытаясь избавиться от наваливающегося депрессняка и ужасающих видений. Тем не менее, 70% экранного времени вы будете именно смотреть этот триллер. Скорее всего, не отрываясь ни на минуту.

Лабиринт отражений

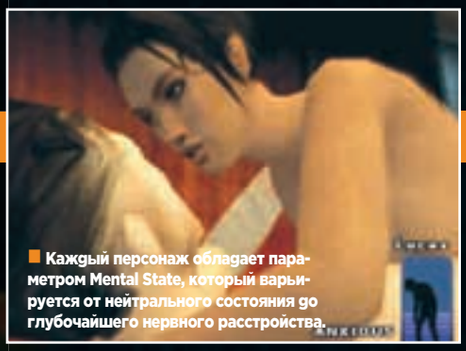
Глубина проработки характеров героев просто невероятна. И касается это не только центральных, но и второстепенных персонажей. Бывшая девушка Кейна приходит к нему домой, оживают старые воспоминания — и вот они вновь в одной постели.

СЮЖЕТ ПРОСТ КАК КНОПКА «START»: ЛУКАС КЕЙН ОЧНУЛСЯ В ТУАЛЕТЕ ЗАБЕГАЛОВКИ. В РУКЕ У НЕГО НОЖ, ПЕРЕД НИМ — ЖЕРТВА РИТУАЛА.

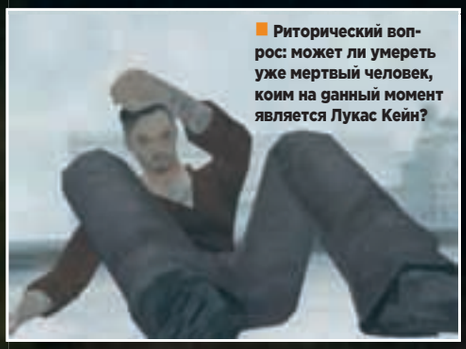
Бокс — любимое занятие детектива Валенти и ее помощника Майлса.

ПОЙМАТЬ МГНОВЕНИЕ

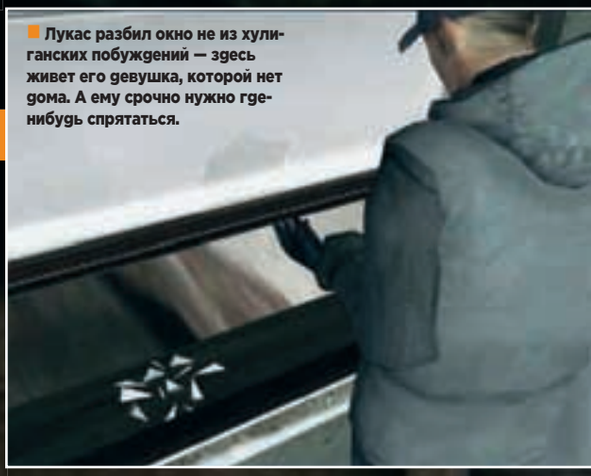
Технология motion capture, используемая в Fahrenheit, позволяет переносить движения реальных актеров в игру. Настойчиво рекомендую при прохождении не зевать, а собирать карты Таро — в конце игры с их помощью можно открыть бонусные видеоролики и посмотреть, как это происходило на самом деле. Восторг гарантирую.



Каждый персонаж обладает параметром Mental State, который варьируется от нейтрального состояния до глубочайшего нервного расстройства.



Риторический вопрос: может ли умереть уже мертвый человек, коим на данный момент является Лукас Кейн?



Лукас разбил окно не из хулиганских побуждений — здесь живет его девушка, которой нет дома. А ему срочно нужно где-нибудь спрятаться.

Старый патрульный полицейский, видевший Кейна вчера в закусочной и считающий его убийцей, не может его арестовать, ведь Лукас только что на его глазах спас ребенка. «Я взял жизнь, но я же ее и подарил», — полагает герой.

Отличительная особенность Fahrenheit — сильнейший накал эмоций. К моменту кульминации напряжение таково, что вас чуть ли не вжимает в кресло. У вас, кстати, не сложилось впечатления, будто вы читаете рецензию на фильм, а не игру?

Кусочек интерактивности

Когда Fahrenheit все-таки допускает игрока до геймпада, начинаешь думать точно так же, как и герой, за которого

РАССЧИТЫВАТЬ НА ТО, ЧТО КТО-ТО ВОЗЬМЕТ И В ОДНОЧАСЬЕ ПЕРЕВЕРНЕТ ВСЕ НАШИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ АДВЕНЧУРАХ, КАК-ТО НЕ ПРИХОДИЛОСЬ. ОДНАКО ЖЕ ПРОИЗОШЛО ИМЕННО ЭТО.

играешь в данный момент. Лукас Кейн: «Куда бы выкинуть нож? Где спрятать тело? Что делать?» Карла Валенти: «Куда он выкинул нож? Где он спрятал тело? Кто это сделал?»

В каждом из эпизодов не возникает никаких сомнений, как действовать. Играя за Лукаса, делаешь все, чтобы Карла его не нашла. Играя за Карлу и Майлса — наоборот, используешь все улики, какие только можешь найти. Эти моменты проходят под знаком «обычной адвенчуры», где нет тупика, но есть концовки, которые в любом случае приведут к финалу фильма-игры.

Quantic Dream превзошла саму себя. Сейчас, когда именитые компании уже не занимаются адвенчурами, вся надежда только на сравнительно малоизвестные команды. Впрочем, рассчитывать в такой ситуации на то, что кто-то возьмет и в одночасье перевернет все наши представления о жанре, как-то не приходилось. Однако же произошло именно это. Снимаем шляпу и благоговеем.

Святослав Торик

МУЗЫКА ПО «ФАРЕНГЕЙТУ»

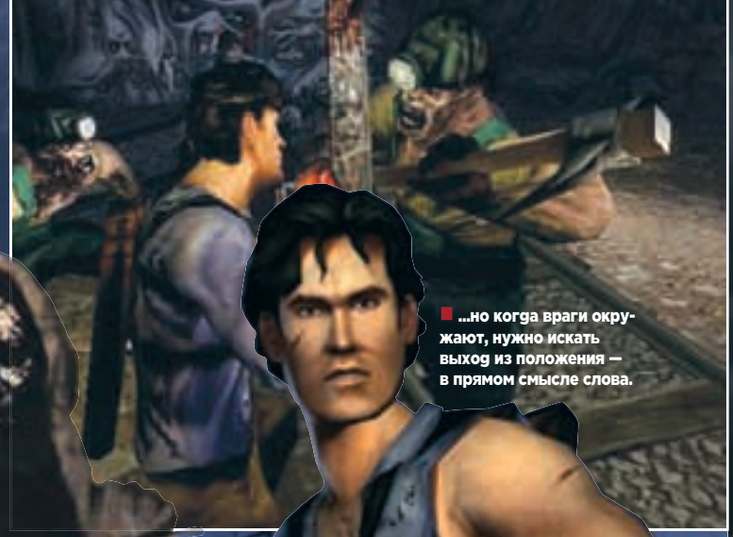
Саундтрек подобрался очень даже приличный: четыре композиции группы Theory of a Dead Man (их можно услышать, если включить музыкальный центр в квартире Лукаса), несколько джазовых и блюзовых композиций 70-х, а также две оригинальные дорожки от Анджело Бадаламенто, композитора фильмов Mulholland Drive, Cabin Fever, The Beach и других. Треки можно открыть с помощью тех же карт Таро — после прохождения игры.

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Графика	8	Роскошные бэкграунды и великолепная анимация делают свое дело.
Звук	8	Хороший саундтрек, но озвучка подкачала.
Игровой процесс	10	Полная интерактивность происходящего не оставит равнодушным никого.
Интерес к повторному прохождению	3	Возвращаться к игре имеет смысл, только если не открыли все бонусы сразу.

Роскошное интерактивное приключение, которое за три года выпестовали до последней мелочи. Коллеги шепотом поговаривают о перерождении жанра адвенчур.

9/10

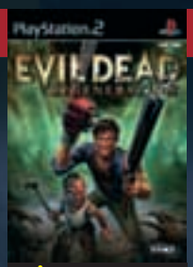
В схватке «один на один» победителем неизменно выходит Эш...



...но когда враги окружают, нужно искать выход из положения — в прямом смысле слова.

EVIL DEAD: REGENERATION

Возвращение человека-бензопилы



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ THQ
РАЗРАБОТЧИК CRANKY PANTS GAMES
ЦЕНА $49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.EVILDEADREGENERATION.COM
РЕЖИМ 60 HZ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Чуть-чуть страшно, зато местами дико весело. Хорошая графика, ощущение бензопилы, встроенной в правую руку. Игрушечная ненависть к нарисованным мертвякам.

Новый Evil Dead — это то, что в народе называют «мясо». Много экшна, много трупов (как ходячих, так и окончательно обездушенных), много крови, много стрельбы, много поножовщины (это с бензопилой-то!) — короче, ровно то, чего вы и ждали от игры по мотивам приключений Эшли Дж. Уильямса. Эш не просто вернулся — он забрался в тот момент, когда первый Evil Dead уже закончился, а второй еще не начался. Герой Брюса Кэмпбелла очутился в психушке, а Некрономикон — у главврача, страдающего целым букетом профессиональных заболеваний. Что из этого вышло — догадайтесь сами. Конечно, очередной Апокалипсис.

Те, кто жаждет крови и зрелищ, разочарованы не будут. Вооруженный бензопилой (вы еще помните, что она у героя вместо правой руки?) и любимым бумстиком, Эш устраивает локальный армагеддон мертвякам, которых выпустил нездоровый на голову главврач. А затем добирается и до самого Некрономикона. Кстати, делает он это не в одиночку — один из мертвяков оказывается более или менее вменяемым. Пусть Сэм и стоит одной ногой в гробу, но у него есть своя цель, и он готов помочь Эшу в его нелегком деле.

Мясоперерабатывающий комбинат под названием «Эшли Уильямс» работает всего от двух кнопок: «бензопила» и «огнестрельное оружие». В сочетании они дают неплохие комбинации, по-всякому расправляясь с мертвяками: кому-то голову отпилит, кого-то расстреляет, предварительно подбросив в воздух — короче, сплошная веселуха. Графика со звуком не подвели ни разу. Играть очень приятно, хотя камера не балует выгодными ракурсами — управлять ею можно, но порой она слишком уж самовольничает.

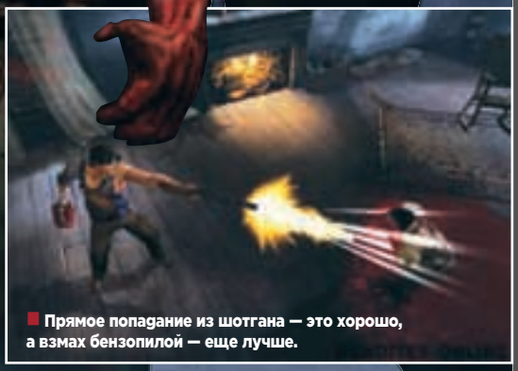
А в остальном — все очень даже ничего.

Святослав Торик

НАСТОЯЩИЙ ЭШЛИ УИЛЬЯМС
Эша озвучивает, как это и положено, сам Брюс Кэмпбелл. Его знаменитые фразы (а также вариации типа «Sing for the King, baby») узнаются с первых строчек. Сэм — отдельный прикол от разработчиков. Этот мертвяк назван в честь Сэма Райми, режиссера «Зловещих мертвецов», а озвучивает его... родной брат Сэма — Тед Райми.

МЯСОПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЙ КОМБИНАТ ПОД НАЗВАНИЕМ «ЭШЛИ УИЛЬЯМС» РАБОТАЕТ ОТ ДВУХ КНОПОК — «БЕНЗОПИЛА» И «ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ».

Режим Rage усиливает атаку, но длится непростительно короткое время.



Прямое попадание из шотгана — это хорошо, а взмах бензопилой — еще лучше.

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	7	Не удивляет новациями, но вполне устраивает.
Звук	8	Абсолютно все на месте, и озвучка, и музыка.
Игровой процесс	8	Мясо! Кровь! Кишки! Мозги! Мертвяки! Эш!
Интерес к повторному прохождению	4	Весьма мизерный, разве что бонусы поискать.

На удивление честная игра — именно такая, какую следовало делать по знаменитому сериалу ужасов с большой примесью черного юмора.

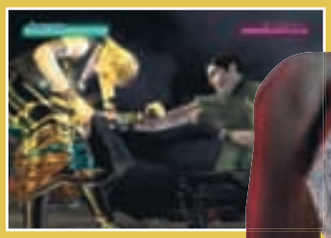
7/10

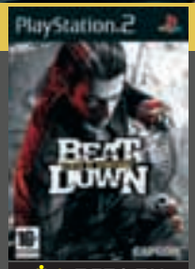
BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

Драчуны на улицах!

С КРИКОМ «КИЙА!» И УДАРОМ НОГИ...

Драки в игре выполнены неплохо. Плавная анимация, большое разнообразие приемов и оружия, интуитивное управление. Малину портят недотепы-противники, явно прогуливавшие занятия по боевым искусствам.





ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК CAPCOM
ЦЕНА $49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ HTTP://209.11.151.163/BEATDOWN/
РЕЖИМ 60 HZ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Теряешься от обилия возможностей. Хочешь — гуляй по городу, хочешь квесты выполняй, хочешь — по сюжету топай. Но суровая реальность быстро возвращает с небес на землю.

Beat Down: Fists of Vengeance напоминает пословицу о двух зайцах. Как известно, паре длинноухих обычно удается уйти. А Capcom погналась сразу за целой стаей беляков, каждого подранила, но ни одного не убила...

В рамках Beat Down разработчики захотели собрать воедино и драки в лучших традициях консольных файтингов, и квесты в духе RPG, и сюжет по шаблону гангстерских триллеров. Худо-бедно управились лишь с последним. По сценарию пятерка профессиональных бандитов оказывается «не в то время, не в том месте». Собственные друзья-подельники обвиняют героев в предательстве и открывают на них охоту. Впрочем, принимать вызов судьбы друзьям предстоит врозь. Выбрав персонажа, вы в гордом одиночестве отправитесь на улицы Лас Собрас, дабы скрыться от преследователей, отыскать виновных в «подставе», да и просто почесать кулаки. Разработчики попытались сконструировать модель «живого» города с уличной шпаной, питейными заведениями и непременными NPC, готовыми платить праздношатающимся головорезам за решение своих проблем.

К сожалению, Лас Собрас «живым» не получился — город мертв и, судя по запаху, довольно давно. Редкие жители расставлены в строго отведенных местах, будто рекламные плакаты, а многочисленные хулиганы похожи, как близнецы братья.

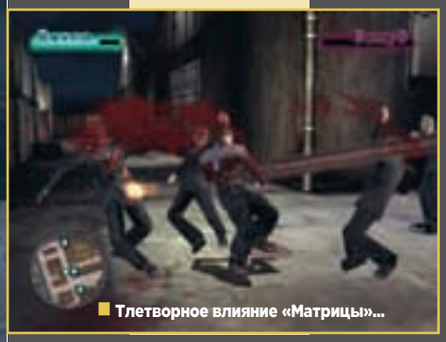
Драки со шпаной быстро приедаются, несмотря на обилие приемов. Местные «реальные перцы» просто не в состоянии оказать достойного сопротивления и выступают в роли мальчиков для битья. Отобранные у них деньги и заработанный в бою опыт толком некуда потратить все по той же причине — игра чрезмерно проста. Раздаваемые NPC квесты однообразны и бесполезны. Ну, дался вам дополнительный опыт, если игру можно пройти и без новых комбо, на которые этот опыт тратится?

В лице Beat Down мы получили непропеченную булку с повидлом: и румянец есть, и начинка вкусная, но сырое тесто безжалостно портит впечатление. Что помешало Capcom еще несколько месяцев посидеть над игрой? Глядишь, хит бы получился, а так — увы, полуфабрикат какой-то.

■ **Александр Садко**

■ **Против лома нет приема...**

■ **Женщин бить нехорошо, можно схлопотать по яйцам.**



■ **Тлетворное влияние «Матрицы»...**

ДРАКИ СО ШПАНОЙ БЫСТРО ПРИЕДАЮТСЯ, НЕСМОТРЯ НА ОБИЛИЕ ПРИЕМОВ. МЕСТНЫЕ «РЕАЛЬНЫЕ ПЕРЦЫ» ПРОСТО НЕ В СОСТОЯНИИ ОКАЗАТЬ ДОСТОЙНОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ И ВЫСТУПАЮТ В РОЛИ МАЛЬЧИКОВ ДЛЯ БИТЬЯ.

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	6	Размытые текстуры, пустынные улицы — мрачновато.
Звук	5	Абсолютно ничего запоминающегося, что-то там бряцает — и ладно.
Игровой процесс	6	Большой потенциал, никудышная реализация.
Интерес к повторному прохождению	5	Много закрытых комбо, но захочется ли их открывать?

Хорошо бы выпустить ремейк с теми же идеями, но достойным их воплощением. А так Beat Down малоинтересна.

5/10

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Выпустить пар

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ VIVENDI UNIVERSAL GAMES
РАЗРАБОТЧИК RADICAL ENTERTAINMENT
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.HULKGAMES.COM
РЕЖИМ 60 HZ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Звериная ярость и животная сила — первое, что чувствуешь в шкуре нового Халка. Удивительно простое управление превращает тотальную войну в увеселительную прогулку.

Подхватить с земли припаркованный джип и запустить им в вертолет. Поднять горячий еще остов стальной стрекозы, дважды ударить о землю и отправить кусок искореженного металла прямо в ближайший танк. После этого — общеукрепляющая пробежка по стене на крышу небоскреба, три прыжка к соседним зданиям и бег трусцой по оживленной автомагистрали. На этом утреннюю гимнастику можно, пожалуй, закончить...

Халк всемогущий

Среди всяких инвалидных четверок и недоделанных спайдерменов The Incredible Hulk: Ultimate Destruction — настоящая отдушина, «луч света в темном царстве», если цитировать классика. Может быть, дело в самом герое? Зеленый верзила просто-таки создан для видеоигр. Ведь максимум грубой силы и разрушений — залог успеха любого экшна.

Radical Entertainment не первый раз выпускает на волю зеленого зверя. Проект со скромным названием The Hulk сошел со стапелей разработчиков в 2003 году. Критики восприняли игру сдержанно: вынесли стандартный вердикт «ни рыба ни мясо», воткнули средний балл и благополучно о Халке забыли. The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, в отличие от предшественника, не позволяет так с собой обходиться.

ПРИЗЕМЛЯЕТСЯ ХАЛК С ГРАЦИЕЙ БЕГЕМОТА, НЕЩАДНО КОВЕРКАЯ ЗЕМЛЮ В РАДИУСЕ НЕСКОЛЬКИХ МЕТРОВ, А ЗАОДНО И ВСЕ, ЧТО НА НЕЙ НАХОДИТСЯ.

Его так просто не оштрафуешь...

Битва титанов поседи города.

Мне сверху видно все, ты так и знай!

Копы, вас никто не звал.

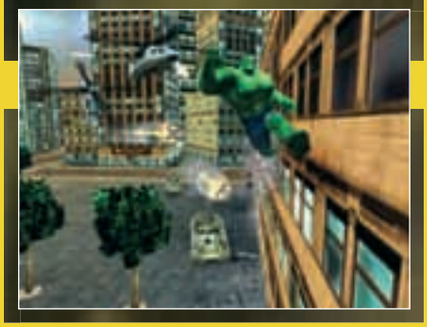
О, вот и канализация.

Зеленый к забегу готов.

RADICAL ENTERTAINMENT НЕ ПЕРВЫЙ РАЗ ВЫПУСКАЕТ НА ВОЛЮ ЗЕЛЕНОГО ЗВЕРЯ.

КАК ДВА ПАЛЬЦА ПОСЛЮНЯВИТЬ

Отличительная черта The Incredible Hulk — простое управление. Вам не придется завязывать пальцы узлами, чтобы провернуть ту или иную комбинацию. Достаточно нажать пару кнопок, а остальное Халк возьмет на себя. По небоскребам же великан бегает и вовсе без нашей помощи. Он просто не видит разницы между пробежкой по асфальту и путешествием по отвесной стене.



Впервые мы можем действительно ощутить себя всемогущим громилой. Халк с легкостью болеро взмывает в воздух. Правда, приземляется с грацией бегемота, нещадно коверкая землю в радиусе нескольких метров, а заодно и все, что на ней находится. Могучий великан играючи швыряет многотонные автомобили, выкорчевывает деревья, наматывает на кулаки старенькие седаны (вместо кастетов), сносит телевизионные антенны и буровые вышки, будто щепки ломает фонарные столбы...

Разнообразие хулиганских действий поражает воображение с самого начала игры. А ведь на первых уровнях у верзилы нет и трети будущих способностей. В боях со стражами порядка и регулярными войсками мы набираем очки, за которые впоследствии получаем новые финты. Силовых приемов в игре десятки, можно запросто дойти до финала, так и не перепробовав их все.

Сила есть, ума не надо

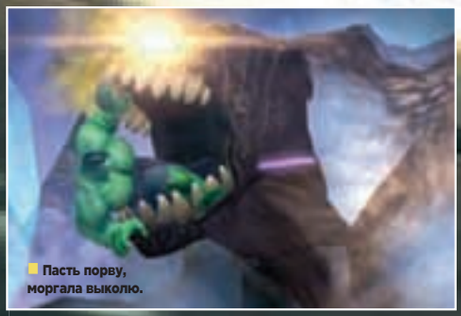
Сюжетные миссии The Incredible Hulk выполняются за какие-нибудь семь, максимум восемь часов. Однако Radical сделала ход конем, наводнив игру еще и необязательными заданиями. Занимаясь побочными поручениями, вы не только продлеваете удовольствие, но и пополняете коллекцию приемов Халка. А в битве с последним боссом лихие апперкоты и хитрые комбо ох как понадобятся...

Сюжет игры никоим образом не связан со сценарием фильма. История The Incredible Hulk зиждется исключительно на комиксах. Отсюда и главный злодей — некто Блонски, впоследствии мутировавший в этакого зеленокожего «Антихалка». Впрочем, история для игры явно писалась по принципу «чтобы было», поэтому заострять на ней внимание бессмысленно. Да и подается сюжет главным образом в текстовых «брифингах», которые, как известно, практически никто не читает. Зачем тратить время и напрягать глаза, если итогом любого задания все равно станет тотальное истребление людей и техники?

Впереди планеты всей

Собственно, только ради пресловутого истребления всего живого в The Incredible Hulk и стоит играть. Драки, разрушения, пробежки по небоскребам и семимильные прыжки выполнены на высоком уровне. Все остальное ушло на второй план. Так, уровень детализации и качество текстур пали жертвой огромных игровых пространств и всеобщей интерактивности. При этом The Incredible Hulk все равно на порядок интереснее любого другого «комиксового» экшна. Может быть, Radical подтянет до соответствующего уровня и других героев: Бэтмена, Супермена, Людей Х, в конце концов? Хотя случится это не скоро. Сейчас компания с головой ушла в разработку перспективного гангстерского боевика Scarface, выход которого запланирован на 2006 год. **Александр Садко**

Кто не спрятался, он не виноват.



Пасть порву, моргала выколю.

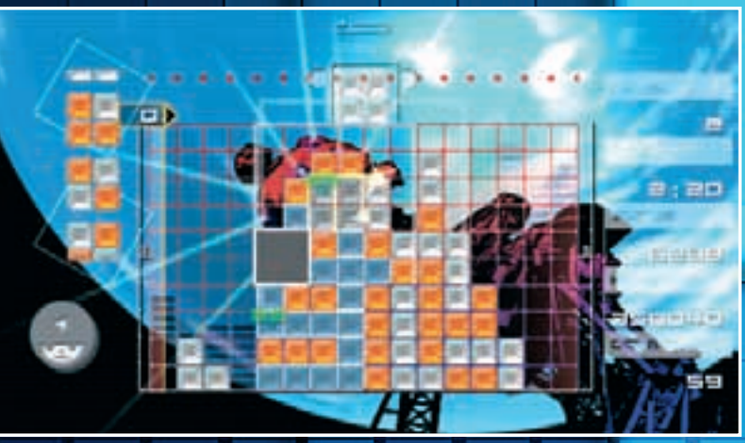
БАЛЛИСТИЧЕСКИЕ ДРОТИКИ

Халк встречает врагов не только стальными кулаками, но и тяжелым оружием. Метательными снарядами служат стволы деревьев, остовы сгоревших машин и сами противники. Однако нам более всего приглянулась ракетница! Халк играючи взваливает на плечо кассету с боеголовками и начинает швырять ракеты, словно дротики.

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Графика	7	Большие просторы и интерактивность компенсируют все недостатки.
Звук	8	Персонажей озвучили известные актеры, получилось неплохо.
Игровой процесс	9	Всю игру мы рвем, крушим и ломаем! Торжество анархии!
Интерес к повторному прохождению	8	В игре два уровня сложности и ворох побочных миссий.

The Incredible Hulk — отличный способ выпустить пар после нервного дня. Максимум грубой силы, минимум мозговой деятельности.

8/10



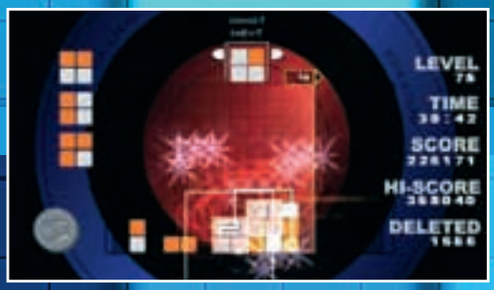
Меняется цвет скина, сет и зверье слева. Чудесно.

Абсолютно все игровое поле анимировано. Только попробуйте назвать это пустяком.

Иногда на скриншоты лучше не смотреть. Без музыки это был бы просто «Тетрис».

LUMINES

Тайна падающих кубиков



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК Q ENTERTAINMENT
ЦЕНА $56
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ HTTP://WWW.LUMINESGAME.COM

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Да ведь это же старый добрый «Тетрис»! Только кирпичики почему-то падают под развеселую музыку...

Изобрести что-нибудь новое в условиях современного игрового рынка очень и очень сложно: шагнул влево — тебя не поняли и утопили в речке, шагнул вправо — тебя обвинили в самокопировании и вздернули на рее. Иными словами, тяжела жизнь у нынешних разработчиков, ибо опасно нынче реализовывать свои безудержные фантазии.

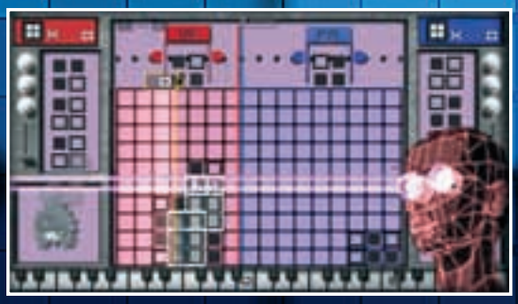
Впрочем, существуют еще люди, которым доверяешь безоговорочно. Тецуя Мидзугути — один из немногих гениев, кого можно отнести к этой категории. Его последнее детище — Lumines. Мидзугути не раз приходилось скрещивать «игру» и «музыкальный ритм» в одном проекте. Он создал Rez и Space Channel 5. Удивительно, но в данном случае ни о каком самокопировании речи не идет. Lumines — игра простая и доступная самой широкой аудитории. В нее хочется играть снова и снова, везде, где только удается выловить свободную минутку.

Дело не в фанатичном стремлении набрать самое большое количество очков. Здесь главенствует именно желание играть, играть, играть и еще раз играть в этот удивительный тетрис. Кубики падают, мы их складываем, при этом постоянно меняется мелодия музыкального сопровождения. Возможно, звучит это не шибко гениально, но здесь, как и во всех играх Мидзугути, нельзя понять сути, не опробовав игру самому.

Она идеально подходит и для поездок в метро, и для спокойной игры дома. Не было еще на PSP такого простого и в то же время увлекательного проекта. Графика, которая во многих конкурирующих проектах даже на PlayStation 2 оказывалась слабым звеном, здесь является органичной частью геймплея. Когда хочется разнообразия, меняется скин и, соответственно, весь сеттинг: дизайн кубиков и фон. Были простые оранжевые кубики, стали белые с красным масти карт.

Вы сильно удивитесь, но несмотря на все это Lumines — «взрослый» паззл, продающийся по полной цене игр для PSP. Возможно, это вызовет какие-то сомнения, но все они напрасны. У Мидзугути получилось сделать что-то невообразимо увлекательное и манящее. Однажды подсев на Lumines, вы будете любить ее вечно. Да, это простая переделка «Тетриса» под музыку. К счастью, здесь это не играет никакой роли. Главное — геймплей, а он просто безупречен. **Евгений Закиров**

Играть вдвоем тоже занятно.



Эта голова... она либо из Rez, либо из Killer7...

В LUMINES ХОЧЕТСЯ ИГРАТЬ СНОВА И СНОВА, ВЕЗДЕ, ГДЕ ТОЛЬКО УДАЕТСЯ ВЫЛОВИТЬ СВОБОДНУЮ МИНУТКУ.

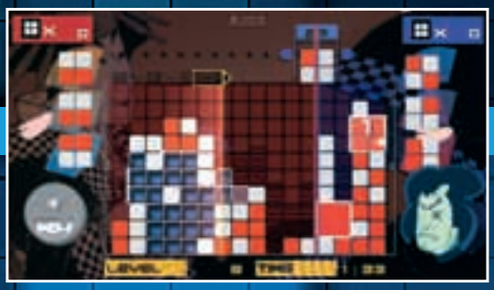
PlayStation 2 ВЕРДИКТ

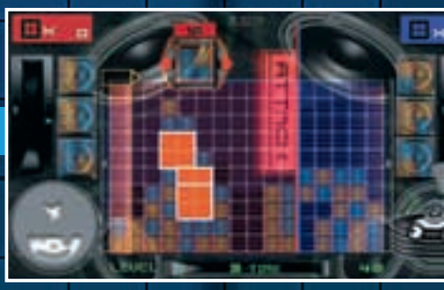
Графика	7	Очень красиво и ярко, глаза не устают.
Звук	9	Звук остался японский, чему мы все очень рады.
Игровой процесс	10	Самый интересный тетрис в истории.
Интерес к повторному прохождению	10	От игры невозможно оторваться!

Мы говорим «паззл», подразумеваем — Lumines! Один из лучших проектов на вашей PSP — без Lumines вы попросту не считаетесь ее обладателем.

9/10

Столбец слева показывает кубики в порядке их появления. Максимально полезная вещь.





Говорит и показывает Мидзугути

Учитывая повальное увлечение Lumines, обретающее поистине глобальные масштабы, мы не могли отказать себе в удовольствии поговорить об игре с Тецуей Мидзугути — ее создателем и одним из самых интересных игровых дизайнеров в мире, во время онлайн-конференции, проведенной по поводу выхода Lumines в Европе.

В: Как зародилась идея Lumines?

О: Я долго обдумывал эту идею. Но основная концепция сложилась, как только я увидел PSP. На ней можно было творить игры с музыкой совершенно нового типа.

В: Скажите, почему Вы выбрали именно 999,999 очков как лимит?

О: Ну... Ведь никто не должен достичь вершины, правильно? Я был рад услышать, что несколько европейских игроков смогли добиться высших результатов, но это всего пара человек. Возможно, кстати, в следующем Lumines я поставлю как лимит 999,999,999 очков...

В: Ну, а на самом деле?

О: Честно говоря, я просто подумал, сколько протянет батарейка PSP — что-то около двух часов. Отсюда и решил, что 999,999 будет достаточно.

В: Как Вы начали работать с Mondo Grosso, музыка которой используется в игре?

О: Создавая Lumines, я много путешествовал. В то время я пребывал на Окинаве (остров на юге Японии). Сидя на пляже, я много думал о концепции Lumines, как вдруг услышал их песню. Солнце зашло, наступила ночь, на небе появились звезды... Это было очень красиво. И я подумал, что если бы звезды сияли в ритме музыки, это было бы интересно...

В: Какое влияние на Lumines и Ваши идеи оказал Хаттори-сан?

О: Да вот он, здесь сидит, рядом со мной. Вместе мы создаем игры вот уже 15 лет, научились понимать друг друга без слов. Так что здесь сложно выделить конкретное влияние.

В: Как Вы вообще вылавливаете такие гениальные идеи? Сутками напролет сидите за столом и вымучиваете из себя последние соки здравомыслия?

О: Хороший вопрос... Я всегда подолгу размышляю над какой-нибудь интересной задумкой, но чаще всего ничего не получается. Тогда я прекращаю думать об игровой индустрии, и гениальные идеи начинают приходить ко мне в повседневной жизни — когда я общаюсь с разными людьми, еду домой или лечу в самолете. Я могу просто смотреть в окно, и какая-нибудь идея обязательно посетит меня.

В: Сколько людей было задействовано в разработке Lumines?

О: Шесть человек. Но я все время халтурил и почти не работал, так что будем считать — пять с половиной.

В: Были ли какие-нибудь сложности при разработке Lumines?

О: Вообще-то, нет. Единственное, что сначала немного напрягало, — отсутствие dev kit'ов. Их привезли уже после начала разработки.

В: Что Вы можете сказать о региональных особенностях Lumines?

О: Разумеется, мы хотели сделать разную музыку в версиях для США, Японии и Европы, но после успеха оригинала про это забыли. Очень надеюсь, что европейским поклонникам оригинальная музыка придется по душе!

В: А Вы сами играете в свои игры после их релиза?

О: Э-э-э... интересный вопрос. Поскольку я много путешествовал, то мне приходилось подолгу играть в Lumines. В многочисленных перелетах игра помогала скоротать время. Но... я все еще не могу перестать играть в Lumines!

В: Личный вопрос — что Вы предпочитаете из музыки? Каких исполнителей мы услышим в сиквеле?

О: Да мне почти все нравится. Возможно, я включу в Lumines 2 музыку Beatles! Все, что требуется, это любовь. Возвращаясь к теме, в последнее время я часто слушаю Chemical Brothers и Fat Boy Slim.

В: А Lumines 2 будет? Сильно ли изменится игровой процесс?

О: Игру мы еще не анонсировали, поэтому не могу сказать подробно, чего стоит ждать от продолжения. Уж извините.

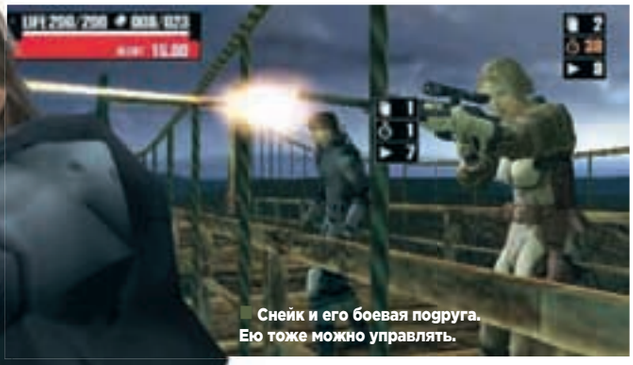
В: Почему бы не сделать ремейк Rez на PSP?

О: Да я бы с радостью принялся за его создание. Только все права принадлежат Sega, а я больше не с ними.

PSP

При желании памятки статистики можно отключить.

Такие взрывы редко встречаются даже на PS2.



Снейк и его боевая подруга. Ею тоже можно управлять.

METAL GEAR ACID

Змей в кармане

Только сериалу Кодзимы, пускай даже без его руководства, удается оставаться на плаву после радикальной смены концепции. А что, Снейк есть? Есть. Симпатичная девушка, боевая подруга Снейка на месте? На месте. Присутствуют даже витиеватые диалоги. Необходимо учесть лишь одну поправку: Metal Gear Acid — игра, созданная все-таки специально для портативной консоли.

Она далеко не так проста, как хочет казаться. Наряду с не самым простым, и, как следствие, не самым идеальным геймплеем, здесь присутствуют сюжет и множество приятных дополнений. Игра затягивает с первых минут, каждый раз демонстрируя новые особенности геймплея.

Metal Gear Acid — игра целиком пошаговая, немного упрощенная в плане сюжета, но ничуть не менее интересная по части геймплея. Секрет игры кроется в использовании многочисленных карт — передвижения, атаки, экипировки и т.д. Фактически, все, что умел делать Снейк в старших версиях, вполне успешно применяется и здесь. Если вас заметил противник, то лучший выход из ситуации — убить его и спрятаться в коробке (для всего этого понадобятся соответствующие карты).

Несмотря на вполне очевидное ограничение свободы действий Снейка, тактический элемент остался на месте. Полагаться исключительно на оружие не получится. Не факт, что оно окажется в колоде в нужный момент и не будет выброшено ради специальной карты.

В Metal Gear Acid можно играть урывками в метро, с ней можно провести не один вечер дома. Главная прелесть проекта — бесподобная игровая механика (а не сюжет, как ни странно). Хотя Снейк в главной роли тоже вносит немалую лепту в привлекательность игры. **Евгений Закиров**

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК KONAMI
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.METALGEARSOLID.COM

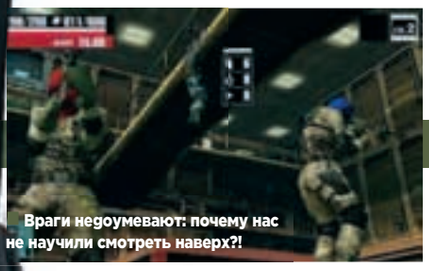
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Мистический сюжет с таинственными куклами-террористами не свойственен серии. Но раз здесь Снейк...

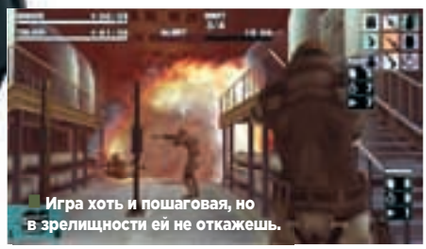
КАК НАДО «УДИВЛЯТЬ»

Немаловажный фактор привлекательности Metal Gear Acid — графическое исполнение. Здесь нет красивых трехмерных роликов, их заменяют превосходные статичные зарисовки. Игровая же графика неоднозначна. С одной стороны — это уровень MGS2, когда разработчики не гнушаются использовать вычурные локации, зачастую жертвуя аккуратностью исполнения. Но это ничуть не умаляет очарования Metal Gear Acid. Как всегда, важную роль играет бесподобный дизайн.

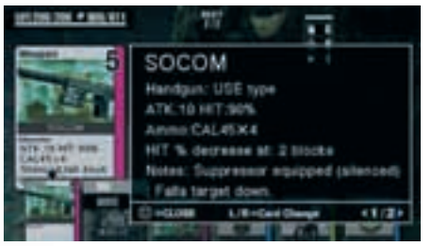
ЕСЛИ ВАС ЗАМЕТИЛ ПРОТИВНИК, ТО ЛУЧШИЙ ВЫХОД ИЗ СИТУАЦИИ — УБИТЬ ЕГО И СПРЯТАТЬСЯ В КОРОБКЕ.



Враги недоумевают: почему нас не научили смотреть наверх?!



Игра хоть и пошаговая, но в зрелищности ей не откажешь.



Каждая карта уникальна. Их, кстати, можно покупать за очки.

PlayStation.2 ВЕРДИКТ

Графика	8	Результат работы художников завораживает.
Звук	7	Качество вполне на уровне MGS, мотивы узнаваемы.
Игровой процесс	8	Чертовски увлекательно. Игровая механика просто гениальна.
Интерес к повторному прохождению	7	Многие уровни переигрываются ради редких карт

Карточный Metal Gear — одно из самых оригинальных явлений на PSP. При этом игра обладает динамикой и шармом оригинала. В очередной раз — браво, Konami.

8/10

PSP

ИСТОРИЯ НАШЕГО ГОРОДА

Считается, что если в спортивной игре наличествует сюжет, то это уже и не спортивная игра вовсе. В THU2R он есть, хотя и выглядит несколько неоднозначно — вы создаете персонажа, выбираете профессионального скейтера как своего напарника, а также двух других скейтеров, запрятанных на уровне. Встреча с каждым из них даст новые задания для выполнения и вообще сделает вашу жизнь веселее. От уровня к уровню ваш основной герой будет расти и в конце концов станет самым крутым скейтером. Лучшего еще просто не придумали.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

Никуда без Тони Хока

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК SHABA STUDIOS
ЦЕНА $69
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ HTTP://WWW.THUG2ONLINE.COM

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Известным скейтерам здесь даже не обязательно кататься — они могут просто стоять на месте и давать задания, их имя все равно уже в титрах.

Скейтеры — это такие одичавшие люди, для которых доска с двумя парами колес считается призванием, открытый перелом всех костей — достижением, а видеоигры — способом ночной отработки дневных упражнений.

Тематические игры с их участием весьма специфичны, но одинаково интересны как фанатам, так и бледным домоседам, для которых слова «скейтборд» и «Бэм Маргера» являются чуть ли не синонимами. Нет, Бэм на месте, ровно как и сам Тони Хок, и куча его прихвостней — в этом плане перед нами типичный Tony Hawk's Underground. С графикой, дай Бог, выше среднего; с неплохим музыкальным сопровождением, в котором успели засветиться как довольно известные, так и современные молодые исполнители; с неприлично большим набором доступных досок и локаций (специально для PSP-версии создали несколько дополнительных, якобы уникальных).

Большая изюминка именно версии игры для PSP — возвращение к корням сериала, к свободным режимам и принципиально другим заданиям. Это совсем не значит, что игру по каким-то причинам сильно сократили в объеме. Как раз наоборот, она выглядит максимально полно и обособленно от старших игр серии. PSP никогда не была платформой для маневров и лишь в исключительных случаях ее можно назвать удачной в плане экспериментов. В остальном же издатели стараются придерживаться старой тактики: все лучшее в одном проекте, неважно, насколько оно избито, главное — востребовано.

Возможно, когда из серии Tony Hawk's навсегда исчезнет Маргера, что-нибудь начнет меняться в «хардкорную» сторону. Ну, а пока нам предлагается еще одна игра, призванная понравиться всем. Здесь есть все, что нужно для успеха. Не хватает только оригинальности. ■ **Евгений Закиров**

БЭМ МАРГЕРА НА МЕСТЕ, РОВНО КАК И САМ ТОНИ ХОК И ЕЩЕ КУЧА ЕГО ПРИХВОСТНЕЙ — В ЭТОМ ПЛАНЕ ПЕРЕД НАМИ ТИПИЧНЫЙ TONY HAWK'S UNDERGROUND.

■ **Для особо интересующихся все трюки подписаны.**

■ **Цветовая палитра временами кажется совсем бледной.**

■ **Игра бегает шустро, с ориентацией на местности проблем не возникает.**

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Графика	7	Привлекательно, но могло быть много лучше.
Звук	6	Музыка почти хороша, звук отвратителен.
Игровой процесс	8	Старо как мир, но все еще увлекательно.
Интерес к повторному прохождению	6	Надоест довольно быстро.
Неплохая компиляция хороших идей. Практичное, но быстро надоедающее решение. Впрочем, в дороге играть в THUG 2 порой даже интереснее, чем дома.		**7** /10

СКОРОСТЬ ЗВУКА

Звуковая и музыкальная составляющая WipEout Pure — отдельная тема для разговора. В создании игрового саундтрека засветились, вы не поверите, такие звезды как Aphex Twin, Photek, Tiesto. Для тех, кому 20-ти оригинальных композиций окажется недостаточно, есть возможность скачать еще около 40 через Интернет.

PSP

WIPEOUT PURE

Удовольствие со скоростью звука

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SCEE
РАЗРАБОТЧИК SCEE
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-8
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.WIPEOUTPURE.COM

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

На таких скоростях с трудом успеваешь управлять «машинкой», не то что стрелять по противникам. К счастью, привыкаешь быстро.

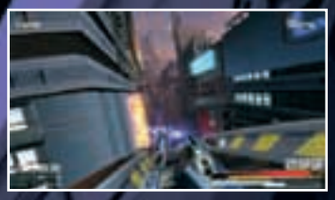
Степень «аркадности» гонки чаще всего прямо пропорциональна качеству передачи чувства скорости и азартности игрового процесса. Первый пункт чаще всего используется как хороший и, что характерно, работающий способ скрасить графические недоработки, отвести глаза игрока от того, куда он смотреть в силу вполне определенных причин не должен. Второе же понятие далеко не так однозначно. Отчасти из-за того, что вызвать чувство азарта искусственно не получится никогда. Создатели WipEout отлично это понимали еще во времена первой PlayStation, где их творение ценилось особенно. Спустя годы оно пришло и на PSP.

Разработчики WipEout Pure знают, что такое скорость и азарт, как никто. Несложная игровая механика, в основе которой лежит, по сути, все та же концепция «догнать, подстрелить, перегнать», используемая в десятках других проектов, не удивляет. Напротив, всячески приветствуется. Равно как и отсутствие графических премудростей, которые способны привлечь внимание исключительно в статике.

Автопарк WipEout Pure — это 8 футуристических болидов, созданных, прежде всего, чтобы истреблять друг друга. При желании дополнительные корабли и треки можно скачать с сайта игры, благо выкладываются они достаточно оперативно. Согласитесь, нередкий в наше время способ подогревать интерес — но только сейчас он кажется необходимым. Фактически, WipEout Pure — тот же WipEout, что мы видели на PS One, только чуть «взрослее». Без немногих современных дополнений мы бы с трудом отличили его от оригинала, что, однако, не является недостатком. Скорее, тем необходимым качеством, что позволяет заинтересовать как можно большую аудиторию. Вряд ли игра выделялась бы на PS2, но на PSP ей нет равных. И, вероятно, не будет до тех пор, пока разработчики не возьмутся за сиквел. **Евгений Закиров**

Резких поворотов нет, они здесь не к месту.

Побеждает тот, кто быстрее всех. Оружие — в помощь неудачникам.



Физический движок здесь напоминает сны пьяного Ньютона. Первое время адекватно восприниматься не может по определению.

РАЗРАБОТЧИКИ WIPEOUT PURE ЗНАЮТ, ЧТО ТАКОЕ СКОРОСТЬ И АЗАРТ, КАК НИКТО.

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	7	Все сделано со вкусом, но не слишком выразительно.
Звук	8	Звезды мирового уровня были приглашены не зря.
Игровой процесс	9	Скорости в игре такие, что сердце может не выдержать.
Интерес к повторному прохождению	8	Классика бессмертна — мы готовы играть в нее годами.

Когда дело касается шедевров прошлого, лучше портировать их «как есть». WipEout Pure это доказала.

8/10

RIDGE RACER

PSP

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SCEE
РАЗРАБОТЧИК NAMCO
ЦЕНА $59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-8
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.NAMCO.COM/GAMES/RIDGERACERPSP

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ
Начальная мини-игра затягивает похлеще самой RR. Будьте бдительны, не забудьте нажать SELECT.

Хранитель традиций

Преобладающее количество проектов, представленных на PSP и, соответственно, продающих консоль, — это гоночные игры, не слишком сильно отличающиеся от того, что можно увидеть на PS2. Все они, за небольшим исключением, стараются как можно сильнее походить на прародителей: чего стоит хотя бы NFSU Rivals или Midnight Club 3. И, надо сказать, у них это хорошо получается.

Впрочем, все они проигрывают Ridge Racer. Именно эта игра наиболее наглядно показывает, какой должна быть аркадная гонка на PSP. Напрочь проигнорировав модную в этом сезоне фичу с автомобильным «шоппингом» (простите, тюнингом), она делает ставку на быстрый игровой процесс и, что характерно, не зря!

В остальном эта гонка ничем не отличается от других: несколько десятков машин, знакомых по оригинальной серии трассы, запоминающееся музыкальное сопровождение, включающее в себя полный саундтрек предыдущих частей Ridge Racer — не это ли счастье, что помогает скоротать время в метро или маршрутке? Многочисленные, предусмотренные заранее чемпионаты проходятся ради ознакомления и пополнения коллекции автомобилей, изредка ради специальных «призов». В остальном же гораздо интереснее составлять тур самостоятельно.

Что касается самого процесса вождения, то и здесь обошлось без выпендрежа — кто приехал первым, того и тапки. За удачный занос начисляются очки ускорения, используемые в любой момент по желанию игрока. Специально заботиться о состоянии «нитро» нет никакой необходимости, потому как именно «скольжение» и является ключом к успешному прохождению опасного момента. Просто, но действенно. Вот что нужно владельцам портативных консолей — быстрые и интересные гонки, а не тяжеловесные симуляторы. Спасибо разработчикам Ridge Racer за то, что они это понимают.

Евгений Закиров

НАПРОЧЬ ПРОИГНОРИРОВАВ МОДНУЮ В ЭТОМ СЕЗОНЕ ФИЧУ С АВТОМОБИЛЬНЫМ «ШОППИНГОМ», RIDGE RACER ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА БЫСТРЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС. И НЕ ЗРЯ!

Эффект ускорения использует возможности PSP на полную катушку.

У каждой машины уникальный по дизайну спидометр.

Тот самолетик — вполне себе полигональный. Помимо него есть еще кукурузники, вертолеты и коровы. Последние, правда, не летают.

ПО ВОЛНАМ НАШЕЙ ПАМЯТИ

Портативный Ridge Racer на PSP — это просто какой-то музей всего лучшего, что было на PS One. Во-первых, конечно же, исключительно положительные впечатления оставляет полноформатный вступительный ролик с очаровашкой Рэйко Hagace. Красивые женщины и дорогие машины, кажется, способны продать любую игру. Впрочем, есть и еще один повод для ностальгии — точные копии оригинальных трасс и вся классическая звуковая дорожка, которую можно слушать отдельно от игры. А еще есть Катамари, но лучше убедиться воочию.

Весь интерфейс можно убрать нажатием одной кнопки. В угоду, разумеется, реализму.

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	8	Много мелких деталей, но полигонов явно маловато.
Звук	9	Саундтрек достоин издания в качестве отдельного сборника.
Игровой процесс	9	Фирменный стиль Ridge Racer чувствуется с первых секунд.
Интерес к повторному прохождению	7	Бонусов могло быть и больше, надолго не хватает.

Оставьте NFSU и MC для домашних забав — в дороге равных Ridge Racer не найти.

8/10

Евгений Закиров

Resident Evil Outbreak File #2

Если друг оказался вдруг

Все персонажи в Resident Evil Outbreak File #2 имеют ярко выраженный характер и плохо ладят с теми людьми, которые им не нравятся. Иными словами, подобрав себе подходящего по характеру напарника, вы существенно облегчите свое существование. Главное, приглядывать за боевым товарищем так же внимательно, как и он смотрит за вами. А то умрет.

Взаимоотношения героев

Герой	Хорошее отношение	Плохое отношение
Kevin	Yoko, George, Cindy	Mark
Mark	Jim, David, Yoko	Kevin
Jim	Mark, Cindy	Yoko
George	Kevin, Cindy	Alyssa
David	Mark, Yoko	Cindy
Alyssa	George, David	Jim
Yoko	Jim, Alyssa	George
Cindy	George, Kevin	David

Ниже представлена таблица взаимоотношений героев между собой в конкретных комбинациях. Иными словами, с кем герои будут активно сотрудничать, слушать приказы и вообще будут паиньками, а от кого убегут при первой же возможности. Кроме того, разные комбинации,
в свою очередь, подразумевают уникальные сюжетные моменты и ходы. Будьте готовы к тому, что варианты прохождения одного сценария за двух разных персонажей совсем не похожи друг на друга.

Обратите также внимание на то, что далеко не все герои отвечают друг другу взаимностью. Исходя из этого, лучше подбирать «одностороннюю» команду, в которой все хорошо относятся к выбранному вами герою, даже если по статистике он плохо с ними кооперирует.

ПОДОБРАВ СЕБЕ ПОДХОДЯЩЕГО ПО ХАРАКТЕРУ НАПАРНИКА, ВЫ СУЩЕСТВЕННО ОБЛЕГЧИТЕ СЕБЕ ЖИЗНЬ.

Взаимодействие героев

Герой	Взаимодействует	Не взаимодействует
Kevin	Yoko, George, Cindy	Mark, David, Jim, Alyssa
Mark	Jim, David, Yoko, Cindy, George	Kevin, Alyssa
Jim	Mark, Cindy, George	Yoko, Kevin, Alyssa, David
George	Kevin, Cindy, Yoko, Mark	Alyssa, David, Jim
David	Mark, Yoko, George, Cindy	Alyssa, Kevin, Jim
Alyssa	George, David, Mark, Yoko, Cindy	Jim, Kevin
Yoko	Jim, Alyssa, David, Mark, Kevin	George, Cindy
Cindy	George, Yoko, Kevin, Mark	David, Jim, Alyssa

Десять заповедей наемника

1. Каждый герой, помимо уникального списка друзей и врагов, отличается еще и изначально доступным оружием. И если вам поначалу кажется, что играть за Йоко слишком сложно, попробуйте, скажем, Кевина — он идеально подходит для обучения.

2. Если вы никогда раньше не играли в Outbreak, следует внимательно отнестись к туториалу. Плевать, как долго вам будут объяснять базовое управление, потом станет много легче и понятнее.

3. Запомните: всех зомби вы все равно никогда не убьете. Они умеют хорошо прятаться в тени и за углами, так что даже если вы не видите их толп, знайте: враг рядом. Кроме того, передвигайтесь аккуратно: кровожадные упыри прикидываются мертвыми, но если на них наступить, то неминуемо впиваются в ноги. Ущерб здоровью не такой уж и большой, зато теряется управление.

4. Уровень заражения в углу экрана поставлен не для красоты. Если вовремя не поправить свое здоровье и не воспользоваться нейтрализатором, то герой гарантированно станет зомби. Это опасно по двум причинам: во-первых, никогда не знаешь точно, кривляется ли герой или действительно готовится покусать напарников и, во-вторых, обратно его уже не вернуть.

5. Беспорядочно бегающие по локациям люди очень помогают в особо критических ситуациях. Они всегда помогут встать на ноги и защитят, если со здоровьем героя совсем плохо. Не стесняйтесь «подставлять» своих защитников — в случае чего они обязательно найдут целительное растение и приведут себя в порядок.

6. Холодное оружие — впервые в истории сериала! — тоже считается предметом, способным наносить повреждения окружающим. Во многом из-за того, что использовать его можно на протяжении всей игры без починки и поиска патронов. У Джима, например, есть металлическая труба, один удар которой свалит любого бугая. Другое дело, что бегать с ней не так уж и удобно.

7. Ваши напарники — почти реальные люди. Ведут они себя соответственно. Например, они далеко не всегда будут реагировать на ваши приказы. Чем чаще вы будете их повторять, тем дальше они будут стараться убежать. Учитывается все: сколько раз вы приходили на помощь и насколько охотно делились предметами.

8. Зачастую компьютерные напарники подворовывают сюжетно важные предметы, без которых нельзя продвинуться дальше. Если такой хитрюга умрет, предмет может исчезнуть вместе с ним, и тогда придется переигрывать все сначала. Впрочем, этого может и не случиться — достаточно несколько раз проверить статусное меню, находясь рядом с трупом.

9. К распределению вещей между героями нужно относиться максимально осторожно. Инвентарь, как вы знаете, издевательски маленький, а потому выбор между тем, что взять себе, а что отдать другу, играет ключевое значение. В большинстве случаев себе лучше забрать одно оружие и патроны к нему, держа два слота свободными. Аптечки лучше распределить между всеми, чтобы один неудачник не скушал все разом.

10. Времена отмычек канули в Лету. Если перед вами дверь, к которой не подобрать ключ, то лучше ее просто выломать. Надпись «The door looks fragile» — прямая тому наводка.

Евгений Закиров

Характеристики персонажей

Герой	Ловкость	Обращение с оружием	Скорость, %	Скорость заражения	Базовое здоровье
Kevin	D	S	100	C	2300
Yoko	B	E	76	S	1300
Cindy	A	D	98	A	1500
David	D	B	96	D	2200
Mark	C	A	88	E	3000
Jim	S	D	88	E	1800
George	C	C	87	D	2100
Alyssa	A	B	93	A	2000

PSP с нами!

Святослав Торик

13 мая 2003 года компания Sony триумфально вышла на рынок карманных консолей. Именно в этот день на выставке E3 была анонсирована PSP (PlayStation Portable). Кен Кутараги, демонстрировавший устройство, заявил, что это не имеет никакого отношения к PS One (портативный вариант первой PlayStation), ибо это совсем другая консоль — как по характеристикам, так и по технологиям. Один из представителей высшего руководства Sony заявил кратко и лаконично: «Это будет Walkman XXI века».

Несмотря на то, что многих деталей в официальном анонсе представлено не было, потихоньку в различных интервью начали всплывать интересные обещания. Так, президент SCEE Крис Диринг заявил, что PSP позволит прослушивать музыку, а также просматривать фильмы. Учитывая свойства формата UMD, уже тогда в это можно было поверить. По Сети поползли различные слухи относительно окончательных характеристик PSP (порой там фигурировали даже такие нелепости, как мобильный вариант суперпроцессора CELL при цене в $90). Но это продолжалось недолго — в конце августа Sony сама вывесила список всех возможностей ручной консоли. В основном это было сделано для программистов, пожелавших заняться проектами для PSP. Они были приятно удивлены тем, что программирование во многом походило на работу с Sony PlayStation, и анонсы проектов посыпались как из рога изобилия.

Какая симпатичная...

БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ

Изначально заявленные функции PSP выглядели по меньшей мере внушительно:

- Носитель формата UMD радиусом в 60 мм (в два раза меньше, чем обычный CD) позволяет записать 1.8 Гб данных
- Будет использован звуковой формат ATRAC, фирменная система Sony; полная поддержка PCM, а также 3D-звука с возможностью реконфигурации
- Видеотехнология NURB с полной поддержкой 3D-полигонов высокого разрешения
- Жидкокристаллический экран размером 480x272 мм поддерживает соотношение 16:9, как и экраны домашних кинотеатров; обладает задней подсветкой
- 32-битный процессор MIPS
- Для быстроты доступа все взаимодействующие микросхемы будут расположены на одной плате
- Для хранения данных используется Memory Stick
- Высокоемкий аккумулятор с возможностью перезарядки.
- Процессор, созданный по технологии 90 нм
- Порт передачи данных — USB 2.0, позволяет связываться с PS2, персональными и переносными компьютерами, мобильными телефонами и т.п.
- Встроенная оперативная память
- Поддержка видеокодеков (MPEG4, DivX и т.п.)

НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

К моменту выхода консоли окончательные характеристики выглядели не менее внушительно, чем предварительные — два с половиной года назад.

- Габариты: 170x73x23 мм, 280 г
- Жидкокристаллический экран: 110 мм по диагонали, соотношение сторон экрана 16:9, разрешение 480x272 пикселей, глубина цвета 16.77 млн. цветов
- Процессор: 333 МГц
- Оперативная память — 32 Мб, вспомогательная — 4 Мб
- Звук — встроенные колонки, кодеки PCM, ATRAC3plus, MP3 (MPEG1/2 Layer3)
- Видеосистема поддерживает H.264/MPEG-4 AVC, MPEG-4 SP, AAC
- Ввод/вывод данных: IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0 (mini-B), Memory Stick Duo, инфракрасный порт; возможность подключения к 16 консолям
- Защита: региональная защита (кроме игр) и «родительский» контроль; шифросистема 128bit AES, от переписывания данных — MagicGate
- Привод: UMD только для чтения, система «антишок»
- Энергорасход: литий-ионный аккумулятор, адаптер для сетей 220 В

ПОВОРОТ ИСТОРИИ

На самом деле, PSP — не первая попытка Sony обосноваться на рынке карманных консолей. В конце 1998 года в офисе Sony появился документ по ET Project. Это должна была быть игровая приставка со встроенным жидкокристаллическим экраном и Memory Stick для загрузки игр. Планировалось, что игры можно будет загружать на Memory Stick в специализированных ларьках. К 2000 году были готовы прототипы и инструменты для разработчиков. Однако Кен Кутараги переубедил руководство Sony, аргументировав это тем, что все силы нужно бросить на разработку PS2. Поэтому ET Project так никогда и не увидел свет.

В целом мире лишь одна я, вот такая заводная!

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Как и полагается любому крупному проекту, не обошлось без накладок. Впрочем, все они так или иначе разрешились хеппи-эндом. В начале 2004 года вгрызшиеся в процесс разработки программисты начали жаловаться на объем оперативной памяти. Действительно, 8 Мб не хватало для быстрой работы, особенно при широких возможностях остальных компонентов консоли. Sony пошла навстречу разработчикам и увеличила объем памяти до 32 Мб, при этом на окончательную цену консоли это «нововведение» повлияло очень незначительно.

Неудивительно, что сразу после этого заявления количество разработчиков, решивших заняться проектами для PSP, выросло в разы. В феврале 2004 о поддержке систем заявили такие маститые издатели как Electronic Arts, Sega, Activision, Atari, THQ. К концу марта набралось 80 компаний, из которых более трети работают в Европе.

PSP-box.

http://www.plasmadesign.co.uk/PSP.htm
Здесь можно скачать обои для PSP.

КУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

Сам факт существования PSP повлиял на мировую культуру. В Японии одна компания, занимающаяся производством и распространением эротических фильмов, принялась за обработку формата UMD. А сеть японских же кафе (на фото) предлагает выпить чашечку кофе, заодно поиграв в PSP, привинченной к столу. К тому же, консоль успела засветиться в аниме School Rumble и популярном американском мультсериале South Park.

В профиль PSP просто неподражаема.

А с правого бока — вообще чудо.

У каждой маленькой черной машинки есть, чему отламываться.

ЗА МИНУТУ ДО СТАРТА

В конце 2003 года японский еженедельник Famitsu опросил 49 японских компаний на тему «Будете ли вы делать игры для PSP?» Ответы разделились так: 56% не определились, 31% твердо заявили, что будут, и только 12% категорически отказались. Как видно, уже тогда PSP была весьма перспективной консолью.

Призывным желтым цветом обозначен разъем для адаптера.

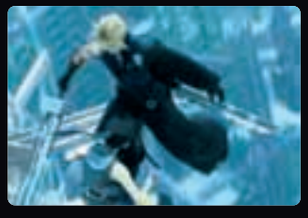
По толщине PSP вполне сопоставима с современными карманными компьютерами.

Внутренние характеристики остались теми же — два процессора, поддержка полного 3D и многие другие не менее вкусные вещи. Но какая консоль, пусть даже карманная, может остаться без всевозможных аксессуаров? Никакая, тем более, если это консоль от Sony. Если не считать стандартных в этом плане шнурков, адаптеров для автомобиля, футляров и так далее, то останутся самые необычные аксессуары.
К игре Metal Gear Acid 2 прилагается устройство с труднопроизносимым названием SOL!D EYE TOBIDAC!D (ранее — просто Solid Eye). Это очки, позволяющие переключаться между стандартным и трехмерным игровыми режимами. Разработчики из Konami гарантируют глубокое погружение, благодаря полноцветному трехмерному режиму. Для использования достаточно «надеть» очки на консоль. Дата выхода в Европе, увы, неизвестна.
Компания Pega выпустила устройство Fast Solar Charger, позволяющее подзаряжать PSP от солнечной энергии. КПД этого адаптера невысок, особенно в наших широтах. Впрочем, при стоимости устройства около $45, за пару солнечных месяцев адаптер вполне себя окупает.

Нетрадиционная ориентация — на солнце.

Фирма Logic 3 выпустила клавиатуру для PSP, к которой в качестве приятного бонуса прилагается защитный экран. Устройство предназначено для удобного серфинга по Интернету с помощью браузера PSP, фактически превращая игровую консоль в полноценный КПК. Стоимость волшебной клавиатуры — около $35.

В Японии некая компания додумалась выпускать пластиковые футляры для тех, кто не хочет расставаться с PSP даже в ванной. Думаю, сотворить такой футляр самому — не такая уж и проблема. Достаточно взять прочный полиэтиленовый пакетик.



DVD, ПРОЩАЙ!

Sony рассчитывает сделать формат UMD по-настоящему массовым. Немалую роль в этом должен сыграть выход фильма Final Fantasy VII: Advent Children (в Японии он уже продается). О том, что эта культовая картина появится в формате UMD, стало известно еще до выхода PSP.

Интимная консоль для ванной. Это уже на грани...

Сама же Sony представила новинку под названием Talkman. Достаточно подключить к PSP микрофон, и приставка становится универсальным аудиопереводчиком. На данный момент существует японско-английский словарь, а для выхода в наших широтах готовятся словари самых популярных европейских языков.

ВСЕ ВКЛЮЧЕНО

Единственное, что долгое время огорчало, так это отсутствие достоверной информации о выходе PSP в Европе. С самого начала было понятно, что Sony обязательно выпустит консоль в этом регионе, но совершенно неясно было, когда же это произойдет. Дата выхода переносилась несколько раз. В СМИ витало огромное количество слухов о том, что запуск PSP в Европе может задержаться чуть ли не до зимы. Как выяснилось в

ПРИЯТНОЕ УДИВЛЕНИЕ

К марту 2005 года компания Sony планировала продать около 3 млн. PSP на территории Японии, США и Европы. Однако уже к сентябрю, с выходом консоли на европейский рынок, количество проданных PSP перевалило за 5 000 000.

Какая оригинальная! И черненькая!

ЦИФРЫ И ФАКТЫ

Утром 12 декабря 2004 года перед японскими магазинами выстроились огромные очереди длиной до 500 метров. Именно в тот день по всей стране в продажу поступило 200 тыс. PSP. Один из магазинов посетил Кен Кутараги, дабы лично посмотреть на творящийся ажиотаж. К концу дня были раскуплены 172 тыс. консолей, что является беспрецедентным фактом на территории Японии. К середине января, то есть, за месяц, было продано 544 тыс. карманных приставок.
В США и Канаде за первую неделю были проданы 600 тыс. консолей. В Великобритании 135 тыс. штук ушло меньше чем за неделю.

Фильмы на UMD можно проигрывать только на PSP. Стационарных UMD-плееров выпускаться не будет. При этом кажется, будто UMD и PSP были созданы специально друг для друга. На новые носители видео записывается в особом формате, благодаря которому оно идеально отображается на небольшом, но удивительно ярком и контрастном экране портативной консоли.

итоге, все это оказалось Sony только на руку. В условиях, когда европейские геймеры знали, что их «коллеги» за океаном давно наслаждаются новой карманной приставкой, и не могли купить консоль иначе, как обратившись к «серым» импортерам, в Старом Свете началась настоящая истерия. Подогревались подобные настроения еще и скептиками, активно убеждающими общественность в том, что PSP не появится в продаже 1 сентября, как было объявлено. Однако Sony все же сдержала свое обещание и выпустила консоль в срок. В ночь до запуска возле крупнейших европейских магазинов электроники выстроились длиннющие очереди, традиционные для запусков в Японии. В Британии за 3 дня было продано 185 тыс. PSP. Такого успеха за столь короткий срок в этой стране не удавалось добиться ни одной другой консоли.

Растущая популярность PSP затронула и Россию. В продажу в нашей стране она поступила 9 сентября. В набор входят практически все мыслимые аксессуары (включая Memory Stick Duo на 32 Мб), а рекомендованная стоимость устройства — 8499 рублей. Широкой публике была предоставлена великолепная возможность познакомиться с PSP на прошедшей в Москве выставке PlayStation Experience. Организаторы были приятно удивлены тем, насколько велик оказался интерес самой широкой аудитории к PSP и как много приставок было продано непосредственно на выставке. Учитывая популярность модных мобильных устройств в России (сотовые телефоны у нас меняют чаще, чем в любой европейской стране) и принимая во внимание все растущую популярность марки PlayStation, в светлом будущем PSP можно не сомневаться.

Евгений Закиров

NIPPORNO

японская забава — виртуальная любовь

Насквозь прогнивший японский игровой рынок всегда был большой загадкой для европейца. Украдкой разглядывая редкие фотографии какого-нибудь японского магазинчика, торгующего видеоиграми, многие наверняка не раз удивлялись ровным стеллажам с красивой, но абсолютно незнакомой игровой продукцией. В наших палестинах вы такого не увидите никогда. Это то, что создано японцами и только для японцев. То, к чему там давно привыкли и что воспринимают как должное. То, что является неотъемлемой частью извращенной (по нашим меркам, конечно) поп-культуры Страны восходящего солнца. Об этом и пойдет речь.

Не такой уж и большой по сравнению с той же Европой игровой рынок Японии очень самобытен. Западные проекты приживаются там крайне неохотно (за исключением, пожалуй, мировых хитов), да и собственную продукцию тамошние издатели не спешат явить миру. Отчасти из-за малого бюджета — на локализацию и должную рекламную кампанию банально не хватает денег. Но даже это не такая большая проблема, будь потенциальные покупатели всерьез заинтересованы. А этого как не было, так и нет.

ИСКУШЕНИЕ ПРИХОДИТ С ВОСТОКА

Три жирных кита, всегда востребованных в Японии, никогда не выплывут за ее пределы. В первую очередь это касается симуляторов бейсбола и игр про боевых роботов — где бы японский студент ни жил, как бы обстановка в мире ни менялась, он всегда найдет время для этого. Впрочем, роботы нет-нет, да появляются на нашем рынке. Остается последняя вещь, которую мы не увидим никогда. Симуляторы свиданий (dating simulation).

Они просты в создании, они всегда актуальны, они гарантированно себя окупят. Их создают небольшие

Вы просыпаетесь рано утром, открываете шкаф, чтобы убрать свою пижаму, а там — полуобнаженная красавица-инопланетянка.

студии, едва собравшие деньги на покупку dev-kit'ов, где главная должность — художник, и их штат насчитывает более десяти человек. Здесь неважно, насколько свежа та или иная идея, где видны откровенные заимствования, а где используются оригинальные выдумки. Симуляторам свиданий свойственно притворяться всеми существующими жанрами, они спокойно переваривают любые сеттинги и цензурные рамки. За это, собственно, и любимы. Как схожая по тематике книжка в мягком переплете — она хороша тогда, когда ее читаешь, но стоит узнать историю до конца, как к ней пропадает интерес. Что бы вам ни говорили скептики, аналогия с порножурналами здесь неуместна. Это действительно книга. С иллюстрациями и на самой лучшей домашней консоли в мире. Ну не чудо ли?

ПРОДЛИСЬ, ПРОДЛИСЬ, ОЧАРОВАНЬЕ

Начиналось все просто и предельно откровенно, когда жанра dating-sim никто не чурался и уже одно его существование заставляло трепетать сердца озабоченных японских школьников (в большинстве случаев — студентов, ибо с цензурой в Японии очень и очень строго, и на возраст покупателя обязательно обращают внимание). Все было очень незатейливо: игроку продавали сборник занимательных диалогов с не менее занимательными иллюстрациями, получали за это приличные деньги и тут же, на коленке, садились клепать продолжение. Истории, рассказанные в таких играх, обычно черпали вдохновение из прекрасных школьных деньков, вернее, из несбывшихся фантазий того времени.

Школа, как вы понимаете, — это прежде всего красивые девочки в коротких юбочках, совсем недавно начавшие интересоваться противоположным полом. Они, девочки, ищут любви от нас, мальчиков. На выбор предлагаются самые разные типы характеров девушек: тихони, забияки, аристократки, распутницы и т.д. Общаемся мы с ними исключительно ради достижения

Элементы садизма иногда принимают неожиданные формы.

Куда?! Погода же нелетная!

Весело и вкусно...

- Мураи-тян! Это ведь ты, тот самый Мураи-тян?
- А? Сихо-сан?
- Да, ты тот самый Мураи-тян! Такой же хиляк, как и раньше...
- Кхм. Я думал, ты переехала в Осаку. Вот уж не ожидал, что мы снова встретимся.
- В жизни всякое бывает. Люди приходят, люди уходят. Некоторые вырастают с широкими плечами, а некоторые так и остаются слабаками.
- Хватит, Сихо-сан...
- А что я такого сказала? Вот смотри — у меня большая грудь! Хочешь потрогать? Я — выросла. А ты — нет.
- А правда можно потрогать?
- Конечно, нет, извращенец! Мозги у тебя, я смотрю, работают как и раньше!
- Вовсе нет.
- А что ж ты покраснел тогда?
- Просто, Сихо-сан, твоя грудь мне не кажется такой уж и большой...
- Что ты сказал?!
- Ничего, Сихо-сан!
- Извращенец. Точно, извращенец.
- Прости, Сихо-сан, я не хотел тебя обидеть. И вообще, ты первая начала обсуждать это.
- Эй, Мураи-тян...
- Да?
- Иметь большую грудь — это ведь не так уж и важно, да?
- Конечно.
- Идиот! Конечно, это очень важно!

ЯПОНСКАЯ ГРАМОТА

Японская культура до того самобытна, что в японцев даже «смайлики» свои. Учитывая то, насколько стремительно растет популярность всего японского в мире, понимать основные из этих «смайликов» должен каждый образованный человек. Тем более, чем в dating-sim'ах они тоже регулярно встречаются.

(^_^) Улыбка

(^_-) Подмигивание

(;_;) Плач

(T_T) Горький плач.

(v_v) Грусть

(o_o) Удивление

(V_v) Неприятное удивление

(O_O) Сильное удивление

(@_@) Обалдевание

(*^_^*) Покраснение от смущения

^}{^ Любовь

(^_^)/~~ Привет!

(^_^)/ Пока!

(;_;)/"""" Грустное прощание

(^0^)/ Счастье

d=(^o^)=b Yeah!

(>_<") Напряжение

(-.-)y-"""" Курю

(-_-)ZZZ Сплю

(^-^)g" Хорошо

(>_<) Раздражение

(+_+) Сонный

(-""-;) Потею

d(^-^) OK

(^^;)/ Не спрашивай

(^_^)V Peace

(*_*) Не здорово

m(_ _)m Поклон

('_') Без комментариев

Наличие ассоциативного ряда облегчает запоминание. Ассоциируйте на здоровье!

конечной цели. Нет, не горячей постельной сцены, а чистой и невинной любви, измеряемой длинными столбцами диалогов и розовым в фиолетово-сереневой дымке артом.

СКВОЗЬ ПАЛЬЦЫ

Времена менялись, потребители становились все более требовательными, цензура сделала небольшое послабление, Sony прочувствовала весь потенциал затеи и на свет родились «игры для взрослых». Они, в принципе, существуют и сейчас, но большей популярностью пользуются те проекты, где «взрослый контент» есть как дополнение, а не поставлен во главу угла. Сюжет, как и следовало ожидать, прост: мы все в той же школе выступаем в роли «крутого парня» и похищаем школьниц. Или же, например, отыгрываем роль вора в больнице по соседству. Или поджидаем неосторожных студенток по подворотням.

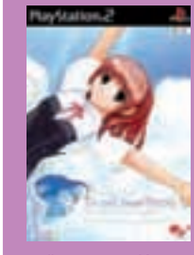
Важно осознавать, что никаких откровенных сцен быть не могло по определению, но если все же на это и шли, все непотребство приходилось закрывать полями «censored». Позже нашелся более изящный выход из положения. Излишне жестоких сцен можно было добиться только агрессивно ведя себя с девушками. Да и то далеко не всегда. Чуть-чуть оступившись и сильно обидев

Сюжет про то, «как мальчик стал девочкой» или «как взрослая девушка стала маленьким мальчиком», использовал почти каждый начинающий мангака (художник, рисующий мангу).

свою пассию, игрок обрекал себя на созерцание черного экрана Game Over.

Вскоре, впрочем, и это наскучило. По неведомым причинам подобные проекты слабо продавались, и ни на одной из консолей семейства PlayStation большой популярности не снискали. Следующим шагом стали давно всем известные, но никем пока не опробованные истории про то, «как мальчик стал девочкой» или «как взрослая девушка стала маленьким мальчиком». Такой сюжет использовал почти каждый начинающий мангака (художник, рисующий мангу, комиксы), каждый раз добавляя все более пикантные подробности. Первая манга известного ныне художника Оку Хироя как раз базировалась на истории, когда сексуально озабоченный парень однажды проснулся девушкой. Все то, что случилось после этого, разумеется, не могло устроить контроль качества Sony. Требовалось небольшое по-

TRUE LOVE STORY



Редкий, но вполне окупивший себя представитель жанра «симуляторов прогулок с девушкой». Как и раньше, игрок управляет сопливым школьником, чья дорога домой мистическим образом пересекается с маршрутом какой-нибудь очаровательной девушки. Как только хищные глазки извращенца пересекаются с наивным взглядом потенциальной жертвы, появляется меню-разговорник, куда без серьезного знания японского (да и с ним, если честно) лучше не соваться. Отличительная черта True Love Story — нечеловечески обширная база всевозможных диалогов. Каждая фраза вызывает разные реакции, диалог нужно постоянно чем-то разбавлять, пытаться удачно шутить, узнавать о девушке больше. И это, простите, при наличии 30 (!!!) базовых тем для беседы.

NIPPORNO

- Сенпай, мне нужно кое-что сказать Вам...
- Что такое, Уруми?
- Сенпай, я...
- Что-то серьезное?
- Нет, не волнуйтесь, сенпай. Просто я...
- Я слушаю...
- Я... я посланница судьбы, сенпай. Я та, которая была избрана для вас небесами.
- Что за?..
- Прошу вас, поверьте мне, сенпай!
- Уруми, ты ударилась головой на уроке физкультуры?
- Нет же, сенпай. Это правда!
- Уруми, о чем ты толкуешь?
- Сенпай, вы мне не верите?
- Честно говоря, нет, не верю.
- Но ведь это правда! Я была прислана из будущего, чтобы заботиться о вас и оберегать! Я буду отличной женой, сенпай!

Красавица справа — тоже как нарисованная.

NIPPORNO

- Стоять, Аидзава!
- И не подумаю.
- Ты вчера ошивался у меня под окном?!
- Что ты, конечно, нет. Я не ошиваюсь под чужими окнами.
- Лжец! Ты лжец, Аидзава! Признавайся!
- Я занимался разведкой на вражеской территории. Вчера я был занят делом.
- Каким-таким делом?! Хватит молоть чепуху!
- Классный совет поручил мне раздобыть вражеский предмет быта.
- Чего?..
- Мне сказали: тампон, трусики, лифчик... все это сойдет. Это было опасное задание, но я с ним справился...
- Аи-дза-ва...
- Мне сказали: «Лифчик нужен большого размера». Я прикинул, у кого бы он мог быть...
- Подожди-ка, Аидзава...
- Мне повезло, противник в этот момент находился в душе, и я сделал несколько фотографий, чтобы доказать, что я не купил эти предметы в магазине...
- Ты... что?!
- Как мне показалось, всеми необходимыми качествами объект обладал. Фотографии, если не веришь, можно купить у Мацуды и Онидзуки.
- Какого?..
- Как видишь, вчера весь вечер я был занят. Ко мне никаких претензий.
- Аидзава, ты...
- Все, я побежал. До встречи!
- СТОЯТЬ!!! АИДЗАВА!!!

Босоножки, неваляшки, деревянные игрушки — прекрасное далеко, не будь ко мне жестоко.

У японцев есть аналог поговорки «среди баб один прораб»?

Главное — не ошибиться в выборе.

Снятся ли прапорщикам японские овцы?

слабление — сделать из взрослого парня ученика младших классов, где не могло быть и намека на половые связи, только «чистая любовь», ну и вся дальнейшая текстовая «непотребщина».

ХЕНТАЙ ВО ИМЯ ЖИЗНИ

Каким бы смешным это ни казалось нам сейчас, тогда все воспринималось с одобрением. Плохие мысли детям в голову не лезут, студенты больше времени проводят за учебой, цензура спит мертвецким сном. До того, что на самом деле происходило на экране телевизора, дела никому не было. Представьте себе, что ваш лучший друг однажды пришел в школу в юбке, с бантиком, пышной грудью (обязательный атрибут, без него никуда) и всеми силами старается изобразить из себя девушку. Естественно, вы так этого оставить не можете и решаете выяснить, как обстоят дела на самом деле. Для этого, например, можно запереть его в кабинке женского туалета и собственноручно провести обыск на предмет наличия у него женских половых органов. Брутально, конечно, да и друг, когда обретет прежний облик, а вы станете девушкой, точно такого не простит. Поэтому нужно действовать аккуратнее: потыкать на уроке линейкой, вылить на грудь ведро воды, сделать несколько фотографий трусиков. Когда же выясняется, что он действительно девушка, то, разумеется, завязывается роман. Вы угрожаете другим мальчишкам, тщетно пытаетесь дозвониться возлюбленной домой, приглашаете на свидания, оказываете знаки внимания... Заканчивается все чем-то вроде «но древнее заклятье было развеяно, и она улетела в свой мир». Облом? Извольте раскошелиться на продолжение.

Представьте себе, что ваш лучший друг однажды пришел в школу в юбке, с бантиком и пышной грудью (обязательный атрибут, без него никуда)...

Другим распространенным сюжетом считается такая история: вы просыпаетесь рано утром, открываете шкаф, чтобы убрать свою пижаму, а там — красавица-инопланетянка. Как бы вы ни возражали, отвертеться от нее не удастся, и она обязательно начнет ходить с вами в школу. Дальше — больше. Вы наслаждаетесь ее неуклюжестью, все время ей помогаете, вытаскиваете из передряг, пока она наконец в вас не влюбится. Но вот ведь неудача: до сих пор вы много лет кадрили голубоволосую красавицу из параллельного класса! Выбор как всегда за вами: кому уделите больше внимания, та и бросится в ваши объятия. Но учтите, что только вместе вы сможете снять порчу с учителя физкультуры, от которого ушла преподаватель истории, помирить своего домашнего хомячка с его подружкой из соседнего дома, да и вообще, чего уж мелочиться, спасти мир от вселенского зла. Красиво, с пафосом, про девочек.

НАШИ РУКИ НЕ ДЛЯ СКУКИ

Однако не стоит забывать о сюжетных рельсах, перемещаться по которым можно исключительно в моменты, предусмотренные авторами. Зашел герой, например, в школу, появляется триггер — подойти к девочке слева (соперница главной героини), подойти к девочке справа (сама главная героиня). Вести беседы тоже было достаточно просто. Знай себе отвечай репликами в одно слово на детсадовские вопросы. Ответил «какой кошмар» — пять очков симпатии местной тихони, «какого черта, подонки» — минус пять у той же тихони, плюс десять — в глазах разгульной девахи. При желании можно было составить длинный список реплик с пометками удачных и не очень ответов, это сильно помогло бы при повторном прохождении. Да только никто перепроходить одни и те же моменты не хотел, отдавая предпочтение чему-нибудь новенькому.

Со временем главному герою подарили свободу. Теперь, помимо обязательных ивентов, он мог, например, погулять по Токио, зайти в кафе, спортзал или побродить по парку, встретить своих драгоценных одноклассниц, обменяться последними сплетнями, больше узнать о своей пассии. Приглашать на свидание без подарка стало немодно, презент нужно было сначала купить в магазине и обернуть в красочную упаковку, и только потом идти на встречу с любимой. В общем, жизнь игроку усложнили, от учебы совсем увели, ро-

Конечно, вдохновляются японские художники и создатели игр значительно более зрелыми женщинами.

TOKIMEKI MEMORIAL

Tokimeki Memorial — один из самых успешных dating sim'ов в истории существования жанра. Он дожил до наших дней и перебрался в следующую стадию развития, став полноценной онлайновой игрой. Основное достоинство TokiMemo по сравнению с другими представителями жанра — настоящая нелинейность игрового процесса. Иными словами, помимо рекомендуемой любовной линии «мальчик — подруга его детства» существует еще до десяти побочных. Почти с каждой девушкой можно было завязать беседу и, следовательно, строить дальнейшие отношения. При этом с трудом налаженные отношения могли быть разрушены одной неосторожной репликой, в результате чего понравившаяся героиня становилась недоступной — не отвечала не телефонные звонки, отказывалась разговаривать на переменах или даже флиртовала с другими. Тем не менее, успех сериал имел оглушительный. По его мотивам, кстати, выходила одноименная карточная игра.

TO HEART

Культовый сериал, добившийся небывалого успеха в Японии. По его мотивам выходит манга и снимается аниме (что популярнее, кстати, сказать сложно — японские студенты покупают все, что связано с их любимыми героинями). За основу геймплея не берется «симулятор свиданий» в уже знакомом нам смысле. Скорее, это иллюстрированный рассказ с возможностью менять курс повествования. Герой выходит из дома — вот вам диалог с одноклассницами, идущими в школу; наступает перемена — пора подыскать себе собеседницу; выдался свободный выходной — нужно обзвонить подруг и узнать, кто сможет составить вам сегодня компанию. В перерывах между всем этим необходимо еще и учиться, дарить подарки и обновлять свой гардероб. Существует также ответвление «для девочек», где геймплей изменяется зеркальным образом — игрок в роли девочки одевается в короткие юбки и ходит на свидания с бисененами (красавчиками — яп.).

Вот они — настоящие корифеи dating-sim'ов! Эти парни знают толк в девочках. Но на своих героев-школьников они не слишком похожи...

В dating-sim'ах даже самый пуританский наряд смотрится вызывающе.

Одни ночью на кухню за колбасой ходят, другие — за чем поинтереснее.

Этот сюжет переживет века!

дители снова начали тревожиться, а издатели продолжили зашибать большие деньги.

В общем, «свободная система» явно прижилась в dating-sim'ах. Начали возникать вполне очевидные предложения — а почему бы не сделать красивую фэнтезийную сказку с простейшей боевой системой типа «тир» или «шашки», зато с тонной красивого арта и проработанной системой взаимоотношений персонажей? Или поведать душераздирающую историю о жизни банды байкеров, включив в нее добрый десяток любовных линий? Ведь вполне очевидно, что когда пришельцы захватывают Землю, первое, что приходит на ум ее защитникам, — организация продолжения рода человеческого. Вездесущие «Гандамы» себе такого позволить не могли. Зато Idea Factory, пресвятая Богоматерь современных «остросюжетных боевиков с потрясающе глубокой романтической линией» только на этом и живет.

Один из ее проектов, Mars of Destruction, вышедший в мае этого года, отчаянно пытался выдать себя за экшн. Мол, главный герой, напялив на себя специальный костюм, мог отразить атаку пришельцев и спасти человечество. Да, видели мы, как это было на самом деле — типичный тир с элементами паззла, где прицел наводится не рукояткой джойпада, а кнопочно. В общем, в глаза бы не видеть этот Mars of Destruction, если бы не одно «но» — задорная сюжетная линия, в которой мы выступаем этаким ловеласом, кадрящим девиц прямо на поле боя. Ну, и красивые аниме-вставки, конечно, никуда не делись. Из них, к слову, потом собрали полноценный DVD, продающийся по чуть ли не вдвое меньшей цене, чем сама игра.

Где бы японский студент ни жил, как бы обстановка в мире ни менялась, он всегда найдет время для Этого.

КВАЗИВИРТУАЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ

Кстати, к вопросу об аниме. Обычно на этой почве ваяют какие-нибудь незамысловатые, но все равно занимательные файтинги. Это то, что обычно привозят на европейский рынок. На самом же деле излюбленный вариант игроизации популярного аниме — создать по его мотивам простой, во всем следующий сюжету квази dating-sim. Примером тому могут служить Chobits или, например, Love Hina. Про Mahou Sensei Negima, где количество девочек в кадре перевалило за все разумные пределы, а художники уже банально начали повторяться в раскраске их волос, мы скромно умолчим.

От игрока требовалось немного — подбирать актуальные фразы, выбирать правильные действия и т.д. Сейчас, к слову, готовится игра по мотивам популярного и тотально безбашенного аниме-сериала Bokutatsu Tenshi Dokuro-chan, где малолетний ангелочек носится по школе за мальчиком, дубасит его в мясо увесистой дубиной с шипами, долго смеется, а потом возрождает. Кто занимается этим безумием? Все та же Idea Factory.

Запусти они нечто подобное у нас, в Европе — их бы, мягко говоря, не поняли. У Японии есть своя четкая фанбаза, которой скорми хоть десять абсолютно идентичных игр в разных обложках, они съедят и не подавятся. Это кажется удивительным, но их рынок никогда не будет перенасыщен подобными продуктами, потому что спрос на них будет всегда. Также как и на бейсбол и на «гандамов». Это не загадка, это данность. У нас все не так. У нас другие стандарты, другие вкусы и другая эстетика. Потому и не видать нам dating-sim'ов как своих ушей. Жаль. Ради такого дела можно было бы пойти на какой-то компромисс.

NIPPORNO

- Раито-кун!
- А... Мисори-кун. Привет.
- Прости, я не должна об этом говорить, но то, что случилось на прошлых выходных...
- Не понимаю.
- Ну, между тобой и Соитиро...
- О чем ты толкуешь?
- Я правда не знала, что у тебя такие увлечения.
- Какие-такие увлечения?
- Ну... мальчики и цепи...
- Что?!
- Знаешь, я думаю, нам лучше на время расстаться.
- О чем ты, Мисори? Какие увлечения?
- Я все видела! В холле висит фотография! Много фотографий!
- И что на них?
- Ты и Соитиро... голые! Я не поверила своим глазам, но раз даже ты не отрицаешь!..
- Ничего такого никогда не было!
- Поздно утешать меня! Теперь я все знаю! Мой брат - а он неплохой фотограф! - сказал, что это не фотомонтаж!
- Кто это сделал?! Я...
- Как ты можешь врать мне в лицо! Я не хочу тебя больше видеть!
- Послушай, это твой братец расплачивается со мной за наши свидания... не верь ему!
- Не лги мне! Соитиро одевал на тебя ошейник и шлепал хлыстом! Там все видно! Вы играли в «и-го-го»! Он прыгал на тебе и шлепал, шлепал, шлепал... Какой стыд!
- Послушай, Мисори...
- Прыгал, прыгал, прыгал! Ты извращенец! После такого я никогда не смогу играть с сестрами в «и-го-го»!
- Э-э... Во что ты играла с сестрами?! Знаешь, пожалуй, нам действительно надо расстаться.
- Не бросай меня!
- Боже, я и представить себе не мог, чем вы занимаетесь в семье...

Найдите 10 отличий.

Onimusha

Resident по-самурайски

Евгений Закиров

Onimusha — самый преданный спутник PlayStation 2 за весь ее жизненный цикл. Долгое время Onimusha оставалась недосягаемым эталоном того, какими должны быть экшн-проекты на PS2: отзывчивыми в управлении, вдумчивыми в игровом процессе, обязательно и стабильно привлекательными в любых ракурсах.

В статике ранние серии Onimusha зачастую смотрелись лучше.

Оригинальная Onimusha (Warlords — пустой звук, пафосный, но бесполезный довесок к названию) сполна оправдала возложенные на нее надежды. Игра, помимо отличной сюжетной линии, привлекала внимание удивительным смешением жанров. Фактически, первая Onimusha была почти точной копией Resident Evil, только герой был в самурайских доспехах да с катаной в руках. В то же время, когда сам геймплей был размеренным и вдумчивым, в постоянном напряжении держала сюжетная линия. То, чего всегда избегали при создании Resident Evil, здесь прошло на ура.

САМУРАЙСКИЕ ХРОНИКИ

В техническом плане игра сохраняла ряд старых недочетов, но в то время на это никто не обращал внимание. Так, камера была статичной, все фоны рисовались заранее, а крупных планов по-прежнему боялись как огня. Динамика же геймплея была двойственной: с одной стороны, игрока регулярно вынуждали задерживаться на локациях, дабы прокачивать своего персонажа, с другой — комплексные головоломки в духе RE зачастую отбивали всякий интерес к дальнейшему прохождению.

Ролевые элементы стали неотъемлемой частью Onimusha. После каждого убитого противника, иначе именуемого «генма», на локации оставались «души», накопив нужное количество которых можно было усовершенствовать свое оружие или доспехи. В ключевых сюжетных моментах игроку открывали доступ к новому оружию, прокачка которого была чуть ли не принудительной — без меча определенного уровня, например, не открывались основные двери.

Большим шагом вперед стало долгожданное продолжение — Onimusha 2: Samurai's Destiny, сделавшее попытку вывести сериал за рамки Resident Evil и представить его как вполне самостоятельный, независимый проект. Как и в случае с первой частью, прототипом главного героя стал реально существовавший самурай, а в роли главного злодея выступал все тот же лорд Нобунага. В историческом плане Samurai's Destiny не перестал искажать факты, упоминая все больше и больше известных лиц и мест.

Ничто не предвещало беды. Но именно в такие моменты и происходит что-нибудь непоправимое.

Фактически, первая Onimusha была почти точной копией Resident Evil, только герой был в самурайских доспехах да с катаной в руках.

■ Onimusha — немолодой сериал, однако, на PlayStation 2 пока вышло не так уж много его частей.

Головоломки сильно упростили, зато сделали упор на кинематографичность действия. Вступительная сцена на движке игры, да и все последующие теперь могли похвастаться не только высочайшего качества анимацией, но и существенно похорошевшими моделями и отличными погодными эффектами. По части геймплея же изменения были не так заметны. Экшна стало больше, но динамики Onimusha все равно не хватало.

Исправила это третья часть — Onimusha 3: Demon Siege. Более того, она очень удивила всю игровую общественность. Даже не потому, что главных героев теперь было два — Акэти Саманоскэ, знакомый по оригинальной игре, и Жан Рено (плевать, как его звали в контексте сюжета, для нас он все равно был и остался Жаном Рено) — и не из-за модной фишки с перемещениями во времени, а благодаря максимальному упору как раз на экшн в чистейшем виде.

Да, мы искренне удивились полностью трехмерным фонам, которые, вопреки опасениям, смотрелись куда лучше статичных, но ничто не могло сравниться с новыми ощущениями от, казалось бы, прогнившего геймплея. Во-первых, наличие двух героев подразумевало два разных вида оружия. Здесь сильно выделялся Жак (который Жан Рено). Сначала ему дали в руки автомат, благо это самое удобное средство против «генмы» в современном Париже, затем кнут, дававший возможность цепляться за специальные кольца и посещать ранее недоступные локации.

Достаточно дерзкие нововведения, что удивительно, с восторгом воспринимались игроками, что в конце концов принесло сериалу нешуточную популярность. Это дало возможность издать коммерчески успешный beat'em up Onimusha: Blade Warriors, а позднее заняться разработкой первой части новой трилогии — Onimusha: Dawn of Dreams. По слухам, нас ждет новый рывок вперед. Каким он будет на этот раз?

■ Вот уж чего-чего, а красивых костюмов в Onimusha всегда хватало.

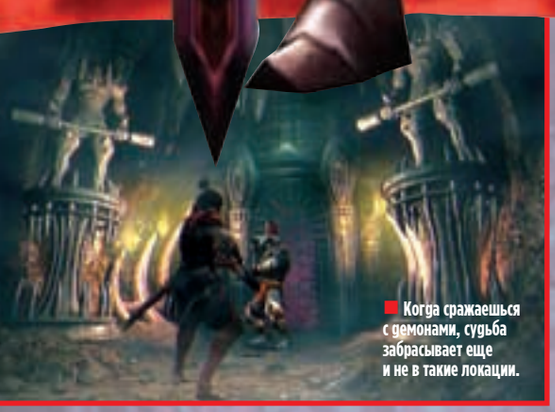
Большим шагом вперед стало долгожданное продолжение — Onimusha 2: Samurai's Destiny. Как и в случае с первой частью, прототипом главного героя стал реально существовавший самурай, а в роли главного злодея выступал все тот же лорд Нобунага.

■ Capcom определенно умеет ставить зрелищные поединки.

ONIMUSHA В ЛИЦАХ

САМАНОСКЭ АКЭТИ
Несчастная жертва авторских прав, про которого никто ничего не знает, но все равно стараются как можно чаще использовать в своих произведениях. Например, в Onimusha. Страшно представить, сколько денег пришлось выложить богатенькой Capcom за целых две игры с его участием. Начнем с того, что Саманоскэ Акэти действительно существовал, был удалым самураем и умер от старости. Права на эту личность принадлежат Fu Long Productions. Разумеется, одним лишь его упоминанием дело не могло ограничиться, ему обязательно нужно было «дать лицо». Выбор пал на другого самурая, но уже современности — Такеси Кенесиро. Являясь, как он сам утверждает, большим поклонником Resident Evil и талантливым актером, он тут же согласился работать над проектом. Его голос можно услышать во всех версиях игры, ибо актер свободно говорит на пяти языках.

НОБУНАГА ОДА
Запомните раз и навсегда, Нобунага Ода никогда не увлекался оккультизмом и многим помог родной стране, объединив столетиями враждовавшие провинции. Он родился в 1534 году, сразу же после смерти отца получил в распоряжение родную провинцию Овари (Owari, 1559 год), даже успел выиграть ряд крупных сражений. Разгромив в 1560 году армию Имагавы, двинулся на Киото (ныне Токио) и продолжил истребление своих врагов. В 1582 году, после долгих десяти лет сражения с буддистской сектой Икко (Ikko), был убит своим же другом Мицухиде Акэти, близким родственником Саманоскэ Акэти. В общем, прожил счастливую и долгую жизнь, многим помог и многих убил, но никогда в своей жизни и после нее не пытался завоевать мир и уж тем более не использовал в своей армии зеленых крестьян. Нам безбожно врали об этом великом человеке!



Когда сражаешься с демонами, судьба забрасывает еще и не в такие локации.

Он и с одним-то мечом грозен. А уж с двумя...

ЖАК БЛАН

Жан Рено родился в 1948 году, с самого начала обучался на актера и сильно преуспел в этом деле... Многие из вас наверняка хорошо знакомы с его биографией, поэтому мы подробнее расскажем о его герое. Итак, Жак — французский полицейский, переживший атаку «генмы» на Париж. Более того, он также был наделен силой «Оми», что автоматически сделало его главным героем третьей части. По ходу игры можно многое узнать о его сынишке или, скажем, «близкой подруге» Мишель. Запомнился он, в основном, благодаря выкрутасам с шестом, модным очкам и трюкачеством на мотоцикле. Первое время Жак вел себя грубо, но потом проникся важностью своей миссии и перестал выпендриваться. Главное, не забывать, что ни черта это никакой не Жак, а самый настоящий Жан Рено, а тот всегда был крутым парнем, для которого проблем не может быть по определению. Как только вы внушите себе это, играть станет ощутимо легче.

Даже в самурайском боевике амплуа Жана Рено неизменно.

Голову береги, голову!.. Ну, и тыл тоже.

До сих пор никому не удавалось воссоздать в внешность актера с такой точностью.

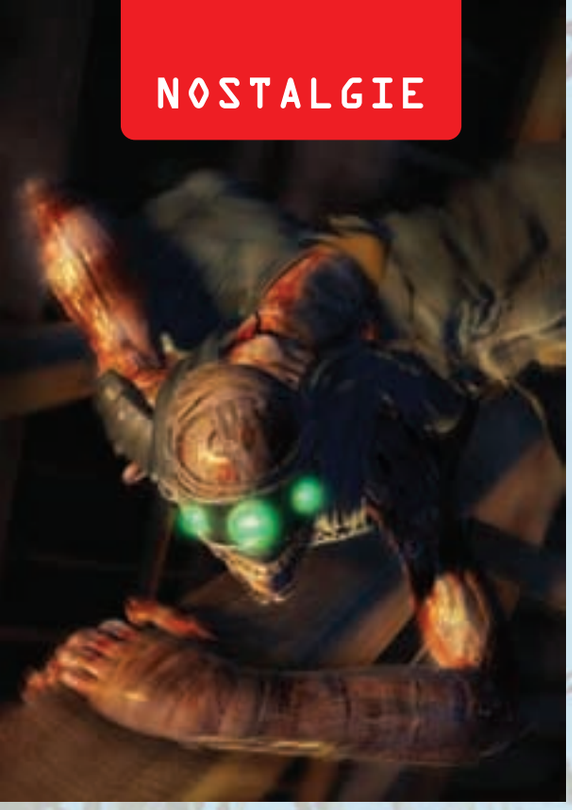
Будто бы сцена из легендарного Zatoichi.

ЯГЮ ДЗЮБЭЙ

По скромному мнению автора, именно этот герой — самый-самый крутой самурай за всю историю Японии. Права на его персону принадлежат Yusaku Matsuda Office Saku. Лицом он обязан, как нетрудно догадаться, самому Юсаку Мацуде, актеру, известному европейскому зрителю по одной из второстепенных ролей в Black Rain, фильме 1989 года, где тот удосужился стоять на одной сцене с самим Майклом Дугласом. В боевом плане он мало чем отличается от брата по оружию в лице Саманоскэ — клинки одинаковые, атаки идентичные. Единственное, что его выделяет на фоне других героев, так это история — пусть не самая оригинальная, но весьма увлекательная. Да, она была бестолковой, но зато чертовски красивой.

Орлиный взор и конский хвост — признаки настоящего самурая.

Onimusha Нечисть



Вот его в школе четырехглазым не звали точно.

ТРОЙНОЙ ГЛАЗ
Знакомый еще со времен первой части «тройной глаз» всегда был опасным противником. На ранней стадии игры он доставлял много проблем — быстро бегал, высоко прыгал и постоянно исчезал из виду. Знаменитый шлейф от сияния его глаз вошел в историю как интересный спецэффект, позже позаимствованный всеми кому не лень.

Откуда, интересно, у мертвых крестьян дорогущие мечи, которых у них при жизни никогда не было?

Злодей без рогов — не злодей вовсе, а черт знает что.

Второй рог ему, очевидно, уже успели отшибить.

Прототип монстров из Capcom'овской же Killer7.

КУКЛА
Красивый противник — уже одно это хорошо. Два острых клинка в руках делают этих «куколок» не просто опасными, а ультимативно смертоносными. С одной или двумя можно справиться без проблем, вовремя ставя блоки и не забывая лягаться, но если их больше... Приходится убирать катану в ножны и бежать. Дело в том, что противник этот юркий и чертовски проворно уворачивается от больших мечей или, скажем, копий, а если против него применять катану, то тут же ставит блок. Магоити их отстреливает только так, Дзюбэю же приходится попотеть.

СОЛДАТ «ГЕНМЫ»
Только вчера этот крестьянин собирал урожай риса (который, к слову, пришлось весь отдать своему господину), а уже сегодня ему всучили меч и отправили воевать. Предварительно, конечно, убив. Самый многочисленный и бестолковый противник. Встречается также их разновидность — например, солдат с четырьмя ногами или слабый здоровьем, но меткий лучник. От последних нужно либо бежать, либо отвечать их же оружием. Одно попадание стрелы причиняет сильную боль герою, и тот несколько секунд стоит вообще без движения. В этот момент его рубят мечники.

За кулисами Onimusha

Так сложилось, что разработчикам Onimusha никто никогда не уделял должного внимания. Интервью у них берут исключительно представители японской прессы, европейцы же факты их бытовой жизни раскрывать никак не хотят. Поэтому мы посчитали должным рассказать всю правду об этих неучах, прогуливавших в детстве уроки истории. Знакомьтесь, они подарили нам Onimusha!

ДОННИ ЙЕН
Хотя Capcom преподносит этого умельца как всемирно известную звезду, вряд ли кто сможет опознать его вне амплуа. А ведь этот человек работал над «Блейдом 2»! Хотя в нашем случае его следует благодарить совсем не за вампирские ужимки, а за потрясающую постановку все тех же красочных роликов от ROBOT Inc. Помните, как лихо Саманоскэ обращался с двумя короткими клинками, защищаясь от двух огромных монстров во вступительном ролике Onimusha 3? Заслуга Йена.

МАМОРУ САМУРАГОТИ

Грамотный саундтрек всегда был неотъемлемой частью Onimusha. Еще бы, ведь за его создание отвечал легендарный композитор Мамору Самураготи, человек, начавший заниматься музыкой в четыре (!) года. Сейчас ему 41, но он продолжает писать музыку для видеоигр (его композиции мы также можем услышать в Resident Evil). Говорят, он также увлекается литературой и уже успел отличиться в этой области.

МИКИТАКА КУРАСАВА

Вы наверняка знаете, как сложно попасть в Токийский университет. А этот человек, представьте себе, сумел его окончить! Молодое дарование пробовало свои силы в рекламе на телевидении, но там как-то не заладилось. Поступил на работу в рекламное агентство, но опять все сошлось не так, как надо. К счастью, вовремя был замечен ROBOT Inc., студией, отвечающей за сногсшибательные ролики в Onimusha. За долгие годы практики работы Курасавы засветились во многих аниме, коротких театральных сценках и даже видеоиграх. К слову о последних — именно он работал над Parasite Eve Movie и Clock Tower 3. Узнаете талант маэстро?

ТАКАСИ ЯМАДЗАКИ (вверху)
Ямадзаки-сан в ответе за один из самых лакомых кусочков Onimusha — сюжетные ролики. Под его началом работали и Донни Йен, и Микитака Курасава, но именно он сделал ролики такими, что любой человек, только что севший играть, открывал рот от восхищения. Спокойный и рассудительный Ямадзаки закончил художественный колледж в Асагае (Asagaya Art College), много практиковался именно в CG-фильмах. Дебютным проектом Ямадзаки стал фильм «Juvenile», где он выступил в качестве продюсера. Позже другой его фильм, «Returner», вышедший на экраны в 2002 году, был куплен для американского проката компанией Columbia Tri-star Pictures.

Мы посчитали свои долгом рассказать всю правду о разработчиках Onimusha — неучах, прогуливавших в детстве уроки истории.

КЭЙДЗИ ИНАФУНЭ
Пришел работать в компанию Capcom в далеком 1987-м, не знал куда себя деть и потому был насильно взят на должность дизайнера для серии Megaman. В настоящее время — генеральный менеджер Production Studio 2 (мы не совсем ясно представляем себе классовое деление в секте Capcom, но это явно престижно). В свободное время подрабатывает продюсером, в качестве которого, собственно, и выступил при создании Onimusha. Именно ему мы обязаны появлению таких интересных лиц, как Саманоскэ и Дзюбэй. Кстати, он также приложил руку к созданию Breath of Fire и Resident Evil 2.

Скажи, в чем сила, брат?

Logitech NetPlay Keyboard

82 КЛАВИШИ ДЛЯ PLAYSTATION 2

$60

Приставка по концепции значительно проще и понятнее настольного компьютера, но все же для комфортной игры большинство пользователей приобретает массу дополнительных устройств. Одним из самых необычных, но, тем не менее, полезных, является полноценная клавиатура, подключаемая к порту USB.

Никто, разумеется, не собирается работать при помощи PlayStation 2 в Word, но общаться с другими пользователями популярной онлайн-игры EverQuest при помощи Logitech NetPlay весьма удобно. Нельзя сказать, что эта игра сверхпопулярна в нашей стране, но и функции самой клавиатуры отнюдь не ограничиваются EverQuest.

Logitech NetPlay можно использовать в любой игре, поддерживающей управление с помощью клавиатуры. На сегодняшний день официально с ней «знакомы» Star Trek Voyager: Elite Force, Soldier of Fortune, Red Faction, Rune Viking Warlord, Half-Life, Unreal Tournament и вышеупомянутый EverQuest. Если в онлайне устройство необходимо исключительно для общения, то в шутерах ее применение может стать более многогранным. Правда, в них не обойтись без мышки, которую заботливо предлагает компания Logitech. С этим же комплектом все игры от первого лица буквально расцветают: каким бы геймпадом вы ни пользовались, достичь таких же результатов, как при игре с полноценной оптической мышью, категорически невозможно. В поддерживаемых играх не наблюдалось никаких проблем совместимости: достаточно подключить к двум USB-портам PlayStation 2 клавиатуру и мышь, как они, замигав лампочками, начинают работать. Правда, клавиатура заточена именно для онлайн общения: небольшие кнопки с малой величиной хода хоть и не являются идеальным решением для экшн-игр, все же они лучше традиционных геймпадов и джойстиков. К сожалению, в играх, не поддерживающих данные девайсы, активировать их не представляется возможным. К примеру, невозможно даже ввести имя поставленного рекорда в нашей любимой GranTurismo 4.

Logitech NetPlay бесценна для нескольких игрушек и абсолютно бесполезна для сотен других проектов. По сравнению с обычными ПК-клавиатурами NetPlay безумно дорога, но если сравнивать ее с другими аксессуарами для PS2, ее цена вполне адекватна. И не забывайте, что производит ее не абы кто, а Logitech. **Кирилл Аврорин**

На заметку:

- **Функциональность:** полноценная компактная клавиатура
- **Питание/подключение:** USB

ПРИСТАВОЧНЫЙ «ГРЫЗУН»

Ничем особенным, по сравнению с пафосными моделями мышей для ПК, этот «грызун» не отличается. Симпатичный обтекаемый корпус, длинный 2.5-метровый шнур, оптический датчик с разрешением 800 точек на дюйм. Две аккуратные кнопки с плавным нажатием и прорезиненное колесико с четкой градацией, что полезно в шутерах для переключения на другой вид оружия или зум при использовании снайперской винтовки. Одним словом, удобно, но особых излишеств не ждите.

В поддерживаемых играх не наблюдалось никаких проблем совместимости: достаточно подключить к двум USB-портам PlayStation 2 клавиатуру и мышь, как они начинают работать.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	7	Выносной блок стрелок совсем не помешал бы клавиатуре.
Полезность	8	Крайне необходимая вещь для игроков в EverQuest и любителей шутеров.
Цена/качество	7	Качество никогда не было дешевым.
Надежность	8	Массивный корпус защитит клавиатуру от влияний окружающей среды.
Ностальгирующим по ПК приставочникам, а также онлайн-геймерам настоятельно рекомендуется.		8/10

Pelican Evo Sport GT Wireless

В СТИЛЕ GT

$80

На заметку:
- **Интерфейс:** радио
- **Количество кнопок:** 14
- **Педали:** раздельные
- **Обратная связь:** нет
- **Информация:** www.pelicanacc.com

Обычные рули нынче не в моде. Если раньше игры четко подразделялись на «гонки» и «не гонки», то сейчас, в эпоху GTA и прочих racing/action, требования к приставочным аксессуарам совсем другие. Одновременно необходим и стандартный PS2 геймпад, и руль с педалями. Производители это прекрасно понимают — в последнее время появляется все больше девайсов именно в такой комплектации. Не стал исключением и Pelican Evo Sport GT Wireless.

Контроллер начисто лишен провода для подключения к приставке. Редко кто играет в PS2, поставив телевизор перед собой на стол. Иными словами, прикрепить руль зачастую сложно, так как стол может находиться в трех-четырех метрах от места игры. В Pelican Sport GT Wireless достаточно лишь установить нужное количество батареек. Хватает их надолго. Во всяком случае, за пять дней игры датчик заряда, выполненный, кстати, в виде автомобильного датчика топлива, не дошел и до середины.

Руль — рулит. То есть очень удобен. Приятное покрытие, отличный переключатель скоростей, неплохой встроенный геймпад. Прекрасно сделан блок педалей — не скользит ни на ковре, ни на паркете, ни на линолеуме. Большие педали — однозначный плюс, играть в серьезные автосимуляторы с ними в разы интереснее.

Отдельного внимания заслужило оформление контроллера. Регулятор чувствительности руля похож на электронный корректор фар, остальные управляющие кнопки также напоминают те, что используются в реальных автомобилях. Мелочь, но приятно.

У Pelican Evo Sport GT Wireless есть две важные особенности. Первая — у руля нет обратной связи. Вторая — он лишен проводов. В качестве третьего аргумента при покупке может стать невысокая цена в $80. Если вы готовы пожертвовать отдачей в пользу пары десятков сэкономленных долларов, то жалеть о покупке не придется.

Кирилл Аврорин

Руль очень удобен: приятное покрытие, отличный переключатель скоростей, неплохой встроенный геймпад.

С МЕХАНИКОЙ ПО ЖИЗНИ
Рычаг коробки передач при переключении приятно «клацает», напоминая о коробках на гоночных автомобилях. Помимо этого помогает четко отслеживать все переключения.

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Удобство	8	Эргономичная форма корпуса, удачное покрытие самого руля.
Полезность	8	Отличный способ наконец покорить механическую коробку передач в автосимуляторах.
Цена/качество	7	Довольно интересная цена для беспроводного контроллера с таким количеством функций.
Надежность	7	На первый взгляд, конструкция довольно удачна, неплохо выполнены и крепежи.
Продвинутый и сравнительно недорогой руль. Без проводов.		7/10

Acer PH110

ЛУЧ СВЕТА В ТЕМНОМ ЦАРСТВЕ

Несомненно, на большом экране любая видеоигра смотрится превосходно. Только вот большой экран, будь он ЖК или плазма, стоит весьма серьезных денег. Кроме того, необходимо достаточно места для его установки. Одним словом, идеальным это решение назвать трудно. Особенно с финансовой точки зрения.

Современный проектор вполне может заменить собой телевизор. Мощность лампы даже недорогих домашних вариантов, к которым как раз и относится Acer PH110, достигает уже 1100 люмен и выше. Этого достаточно, чтобы с комфортом смотреть видео в светлой комнате на однотонной стене. И забудьте про необходимость создания кромешной тьмы и поиск огромной белой простыни.

Проектор легко подключить к PlayStation 2. В случае с Acer PH110 не потребовалось даже корректировать изображение: мы лишь выбрали в качестве источника картинки S-Video-вход и запустили Burnout Revenge. Новинка от компании Acer чрезвычайно проста в управлении: любой телевизор требует более длительной настройки и калибровки. Здесь же все примитивно: позиционирование изображения (по вертикали и горизонтали), уровень яркости и четкости (зависит от расстояния от проектора до стены или «простыни»).

Единственное, что вам, скорее всего, потребуется докупить — комплект хороший акустики, так как встроенного динамика мощностью 2 Вт хватит разве что совсем непритязательным игрокам. Но если сравнивать проектор с тем же LG 26LZ5RV, получается весьма существенная разница в $300. На эту сумму можно купить довольно солидный комплект акустики.

Одним словом, замена традиционного телевизора проектором — простое и эффективное решение. Подключить его к приставке и колонкам сможет даже ребенок, а настраивать в большинстве случаев не требуется вовсе. PH110 относится к экономичной домашней серии проекторов Acer и выполнен в компактном корпусе с симпатичным округлым дизайном. За $1000 это одно из лучших предложений на рынке, но, если вы хотите получить поистине гигантское изображение сверхвысокого качества, следите за нашими обзорами. В скором времени мы протестируем модели более высокого уровня. **Кирилл Аврорин**

$1000

Проектор легко подключить к PlayStation 2. В случае с Acer PH110 не потребовалось даже корректировать изображение.

На заметку:

- **Технология проецирования:** Digital Light Processor
- **Естественное разрешение:** 854x480
- **Разрешение со сжатием:** 1280x1024
- **Яркость:** 1100 ANSI люмен
- **Контрастность:** 2000:1
- **Размеры и вес:** 256x198x92, 2.3 кг
- **Гарантия:** 2 года

УПРАВЛЯЙ НА РАССТОЯНИИ

Идущий в комплекте миниатюрный пульт дистанционного управления позволяет настраивать изображение, выбирать режим и источник видеосигнала. Вы можете поставить проектор в любое место и управлять всеми его функциями с пульта, даже включать и выключать питание устройства.

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Удобство	8	Компактные размеры и многофункциональный пульт д/у — важная особенность Acer PH110.
Полезность	8	Неплохая замена огромной и дорогой матрицы.
Цена/качество	7	Качественный проектор от известного производителя по не очень высокой цене.
Надежность	7	Выполненный из толстого пластика корпус защитит проектор даже при падении с небольшой высоты.
Переход с телевизора на проектор — дело привычки. И отличная возможность сэкономить на покупке большой ЖК-матрицы.		**8/10**

LG 26LZ5RV

ВСЕ И СРАЗУ

Получить максимум удовольствия от видеоигры можно только при наличии достойного телевизора. Диагональ матрицы каждый для себя выбирает соответственно личному бюджету. Мы же попробуем остановиться на сравнительно недорогой, но функционально насыщенной модели. Новинка от компании LG — 26" ЖК телевизор 26LZ5RV — вполне подходит под эти параметры.

В массивном основании телевизора одновременно уместились VHS- и DVD-плееры — по сравнению с аналогичными моделями от других компаний решение более чем компактное. На качестве проигрывания кассет и дисков это никоим образом не сказывается: в наших тестах телевизор прекрасно воспроизводил видео как с DVD-, так и с VHS-кассет.

Впрочем, куда большую значимость мы придавали именно качеству изображения в видеоиграх. Из положительных черт стоит отметить высокую четкость как мелких, так и крупных деталей: по всей видимости, это и есть эффект пресловутого 3D-комбофильтра, подробнее о котором написано во врезке. Высокий уровень яркости порой даже чересчур пересвечивает картинку, что особенно заметно при обилии белого цвета. Проблема решается снижением контрастности, но цвета могли быть немного мягче. К углам обзора претензий нет: без малого 180 градусов по горизонтали и вертикали дают возможность спокойно посидеть перед экраном дружной компанией из 10 человек. Оснащен телевизор и встроенными динамиками, мощности которых вполне хватит для того, чтобы «звук звучал», но жаждущим глубоких басов, выделенных высоких частот и четких средних непременно стоит подключить мощную внешнюю акустику. Хотя, повторимся, даже встроенные колонки не хрипят на высокой громкости и демонстрируют все достоинства стереозвука.

Большое количество различных входов и выходов аккуратно размещены на задней панели, и даже при подключении приставки, акустики и телеантенны провода не болтаются по бокам и не свисают с нижней панели. Очень удобно и встроенное меню, поддерживающее русский язык.

Несмотря на обилие дополнительных функций LG 26LZRV немногим дороже даже лишенных многих его возможностей 26" ЖК-телевизоров. Новинка уже поступила в продажу и вполне возможно, что ко времени выхода журнала розничная цена модели снизится, что вполне характерно для рынка жидкокристаллических дисплеев. **Кирилл Аврорин**

Из положительных черт стоит отметить высокую четкость как мелких, так и крупных деталей: по всей видимости, это и есть эффект пресловутого 3D-комбофильтра.

На заметку:

- **Тип матрицы:** ЖК
- **Цифровой чип:** XD Slim Engine
- **Угол обзора:** 178/178 градусов
- **Разрешение:** 1366x768
- **Яркость:** 600 кд/м
- **Контраст:** 1200:1
- **Время отклика:** 8 мс
- **Мощность акустики:** 2x7 Вт

3D-КОМБОФИЛЬТР

В отличие от гребенчатых фильтров, применяющихся во многих недорогих ЖК телевизорах, трехмерный комбофильтр обрабатывает сигналы яркости, цветности и контрастности в цифровой форме, что значительно улучшает четкость финального изображения. Это прекрасно заметно в играх с низкополигональными моделями и обилием прямых краев и углов.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	8	Отличное меню, аккуратное размещение выходов и портов.
Полезность	8	Хороший телевизор плюс два видеоплеера в комплекте, чем не лучшая покупка?
Цена/качество	8	Удивительное сочетание цены, качества и функциональности.
Надежность	8	Благодаря новым технологиям было значительно увеличено количество часов наработки на отказ — до 70 тысяч.
Разумеется, это не бюджетное решение, но ведь речь идет о 26" матрице высокого класса со встроенной видеодвойкой!		**8/10**

Это было в те далекие времена, когда никто еще не знал, что такое Катамари...

Девочки, конечно, бывают разные, но с незнакомыми дядями лучше бы им вечером никуда не ездить — мало ли что дядя задумал?

Белый «Мерседес» по-древнеяпонски.

Унесенные призраками / Возвращение кота
(Коллекционное издание)

Артур Циленко

КИНОАКАДЕМИКАМ НА ЗАМЕТКУ

РЕЖИССЕРЫ: Хаяо Миядзаки, Хироюки Морита
В РОЛЯХ (ГОЛОСА): Дэвейн Чейс, Лорен Холли
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CP Digital
ДАТА ВЫХОДА: 25.08.05

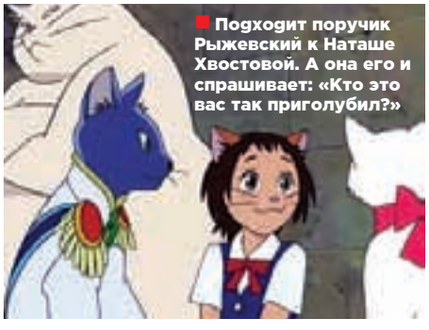
ФИЛЬМ: Вышедший в 2000 году полнометражный мультфильм культового режиссера Хаяо Миядзаки «Унесенные призраками» оказался настолько близок к совершенству, что отвертеться на этот раз не смогли даже представители Американской Киноакадемии. История маленькой девочки Тихиро, попавшей в сказочный мир и вынужденной работать на сказочных персонажей, чтобы выжить самой и спасти своих родителей, получила заслуженного «Оскара», хотя все предыдущие работы Миядзаки не могли растопить сердца «академиков».

Не признать гениальность произведения невозможно. Миядзаки делает то, что он умеет лучше всего — возвращает зрителя в детство. Но его произведения — не детские сказки, их отличает черта, присущая работе гения, — многослойность. Работая на множестве уровней, Миядзаки способен задеть струны души абсолютно любого человека. Каждый найдет здесь что-то близкое для себя. Тем обиднее, что «Унесенные призраками» вышел в таком жутком издании. Манящее своим внешним видом, оно предлагает три диска, два из которых посвящены «Унесенным призраками», а на третьем — мультфильм «Возвращение кота» Хироюки Мориты — ученика Миядзаки. Стоит лишь начаться мультфильму, все встает на свои места. Отвратительная картинка и кодирование видео — словно из заставок с PS One. Совсем не этого заслуживают красоты, созданные Миядзаки и его командой вручную. «Возвращение кота» выглядит не в пример лучше. **10/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: Искусство Хаяо Миядзаки, создание «Унесенных призраками», коллекция рекламных роликов, создание отдельных сцен, фильмографии создателей, анонсы новых фильмов, красочный буклет. Переведены дополнения просто отвратительно. Нет даже малейшего удивления, когда переводчик называет «Унесенных призраками» «Унесенными ветром». **7/10**

ВЕРДИКТ: Кошмарное издание эпохального мультфильма, который заслуживает много большего. Приятный бонус в виде «Возвращения кота» не искупает вины издателя.

Картины Миядзаки способны задеть струны души абсолютно любого человека, каждый найдет здесь что-то близкое для себя.



Подходит поручик Рыжевский к Наташе Хвостовой. А она его и спрашивает: «Кто это вас так приголубил?»

Диски любезно предоставлены магазином «Пурпурный легион» Новокузнецкая, д.1, тел. (095) 953-4652, 953-4689 www.plegion.ru

Пурпурный Легион

Знакомство с Факерами

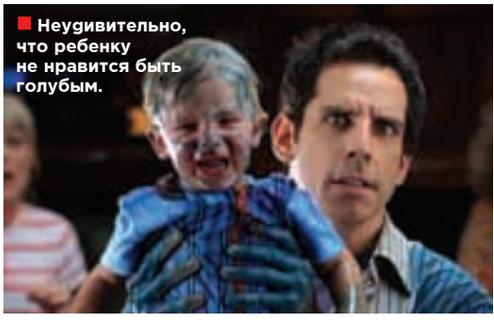
МЭТРЫ ПОШЛЯТ

РЕЖИССЕР: Джей Роуч
В РОЛЯХ: Роберт Де Ниро, Бен Стиллер, Дастин Хоффман, Барбара Стрейзанд
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: DVD Club
ДАТА ВЫХОДА: 12.09.05

ФИЛЬМ: Многие ожидали, что приход двух классных актеров прибавит продолжению «Знакомства с родителями» солидности и выдержанности юмора. На деле получилось прямо противоположное. За Роберта Де Ниро уже совсем не стыдно, но от Дастина Хоффмана и Барбары Стрейзанд мы подобного никак не могли ожидать. Уровень шуток — ниже уровня, заданного Бивисом и Батт-хэдом, и вряд ли уважаемые актеры захотят показать эту работу своим детям. Тем не менее, ходить нахмурившись тоже все время нельзя — нужно расслабляться, пусть и с помощью подобного фильма. Наверное, этим же руководствовались и Хоффман со Стрейзанд. **6/10**
ДОПОЛНЕНИЯ: Удаленные сцены, ляпы на съемочной площадке с котом Обломом, комментарии создателей, семейный портрет Факеров, приключения укротительницы детей, интервью с Факерами, ролик фильма «Лемони Сникет». **9/10**
Вердикт: Предельно пошлая комедия, разыгранная одними из лучших актеров в мире.

Уроки жизни от Де Ниро.

Ничто не предвещает сортирную шутку.


Неудивительно, что ребенку не нравится быть голубым.

Некоторые, чтобы купить машину своей мечты, пашут по 60 лет, а кое-кто может решить эту проблему за 60 секунд.

Угнать за 60 секунд (Режиссерская версия)

Не гони!

РЕЖИССЕР: Доминик Сена
В РОЛЯХ: Николас Кейдж, Анджелина Джоли
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Видеосервис
ДАТА ВЫХОДА: 1.09.05

ФИЛЬМ: Ремейк одноименного фильма 1974 года в 2000 году стал культовым на территории России. Трудно это объяснить чем-то, кроме общего кинодефицита того времени, потому что даже «козырные» автопогони были сняты не слишком захватывающе. **7/10**
ДОПОЛНЕНИЯ: Интервью с Джерри Брукхаймером, сравнение сценария с фильмом, работа каскадеров над сценой преследования, создание образов героев, коллекция самых драйвовых сцен в стиле музыкального видеоклипа, рекламный ролик, музыкальный видеоклип группы The Cult. **8/10**
ВЕРДИКТ: Достойное издание фильма с яркими актерами и шикарными автомобилями.

Когда-нибудь, в 3053-м году, он вспомнит про эти ноги и возжелает их найти...

2046

Кар-Вай, еще Кар-Вай

РЕЖИССЕР: Вонг Кар-Вай
В РОЛЯХ: Тони Льюнг, Гунн Ли, Фэй Вонг, Чжан Цзыи
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Кармен Видео
ДАТА ВЫХОДА: 30.03.05

Фильм: Своеобразное продолжение «Любовного настроения» создало вокруг себя шум задолго до выхода в прокат. А когда фильм все-таки вышел, выяснилось, что не такой он и бездонный, как всем мечталось. **7/10**
ДОПОЛНЕНИЯ: Фильм о фильме, рекламный ролик, интервью с Вонгом Кар-Ваем для передачи «Кино в деталях» (СТС), фильмографии создателей, глоссарий. **7/10**
Вердикт: Любовная история, рассчитанная на интеллектуалов, но даже для них оказавшаяся довольно тоскливой.

Биологическое оружие в действии.

SHAKIRA
Fijacion Oral — Vol. 1
Epic

4/10

КТО? Красавица, которую природа не обделила ни внешностью, ни голосом. Самая вменяемая поющая блондинка, наконец выпустившая свой испаноязычный материал на мировой рынок.
ХОРОШО: Испанский язык очень красив сам по себе, а когда на нем поется такая страстная песня, как La Tortura, то красота становится еще явнее.
ПЛОХО: Кроме означенного хита да еще полутора треков, на альбоме слушать совершенно нечего. Он настолько неживой, что за Шакиру боязно — коммерческая чистота перешла все разумные границы.
ВЕРДИКТ: Говорят, будет продолжение на английском языке. Если это будет тот же материал, с такими же аранжировками (хотя аранжировки редко спасают плохую песню), то на Vol. 2 можно будет не смотреть вообще. Смотреть вообще в этом конкретном случае надо на клипы.

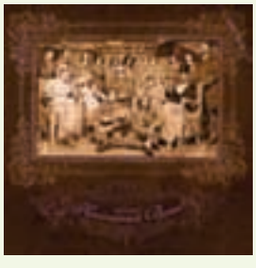
Иван Белявский

BIOHAZARD
Means to an End
Steamhammer

6/10

КТО: Еще живые и не желающие стареть ветераны хардкора. Громкие и агрессивные, как танковая колонна, идущая в атаку.
ХОРОШО: Воистину тяжелая музыка, которая могла бы стать прекрасным саундтреком для игрушки, связанной с уничтожением бесчисленного количества монстров в каких-нибудь катакомбах. То есть, буквально для каждого второго шутера. Громоподобные гитарные риффы, художественный ор в микрофон, канонада барабанов — вот и весь Means to an End.
Плохо: Обычная беда тяжелых групп — долго это слушать невозможно. Да и не нужно, трех-четырех треков вам хватит, чтоб бодриться весь день.
ВЕРДИКТ: Совсем неплохо, но могло быть куда лучше, хотя рубиться в какую-нибудь стрелялку под Filled with hate — большое удовольствие.

Александр Мальчевский



НЕЧЕТНЫЙ ВОИН
Нечетный воин
Мистерия Звука

8/10

КТО? Сайд-проект Шуры и Левы Би-2, собравших огромную тусовку отечественных (и не только) музыкантов и раздавших им песни своего давнего соратника Михаила Карасева.
ХОРОШО: Потрясающе звучащий альбом, на котором многие вокалисты выступают в крайне неожиданных амплуа. Такой могла быть русская поп- и рок-музыка, если бы что-то сложилось иначе, и «Би-2» были более влиятельными. На первом диске вообще нет проходных моментов, и он слушается на одном дыхании.
ПЛОХО: Тексты Карасева очень специфичны и в больших дозах могут вызвать отторжение, если вы не романтически настроенная семнадцатилетняя девушка с томиком Коэльо в рюкзаке. В трек-листе нарушен баланс, и все эксперименты и медитации отправлены на второй диск, что ему вредит.
ВЕРДИКТ: Такого мейнстрима в России сильно не хватает. Первый диск «Нечетного Воина» выдерживает конкуренцию с «Вендеттой» Земфиры, настолько это интересный альбом.

Иван Белявский

JAY-JAY JOHANSON
Rush
EMI

7/10

КТО? Самый обаятельный фрик современности. Скандинавский андрогин с внешностью инопланетянина, поющий трогательным высоким голосом, давно стал «своим» для любителей интеллигентной поп-музыки.
ХОРОШО: Джей-Джей сделал выводы из своих последних творческих метаний и, окончательно забросив трип-хоп, с которого начинал, ударился в электро и легкое диско, не минуя синти-поп. Получилось очень динамично и танцевально. Есть даже гитары и акустический трек в конце.
ПЛОХО: Подойдет такая музыка далеко не для всех дискотек. И вполне возможно, что манерность Джея надоест не столь тонким, как он, натурам, уже к середине пластинки.
ВЕРДИКТ: Хорошая современная городская пластинка, которая обязана стать модной еще до релиза. Однако основной альтернативой стоит считать сборник лучших песен Йохансона, вышедший в прошлом году, ибо Rush уж очень ровный, и все прелести артиста не демонстрирует.

Иван Белявский

Наш человек! Джей-Джей наверняка знает толк в видеоиграх или хотя бы в видеороликах.

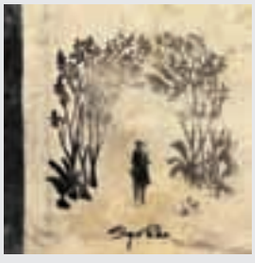
THE ROLLING STONES
A Bigger bang
Virgin

10/10

КТО: Вы еще спрашиваете? Это те, кто придумал рок-музыку на пару с The Beatles, но если ливерпульский квартет был причесан и выглажен, то шпана из The Rolling Stones не стеснялась своей темной стороны.
ХОРОШО: Настоящий живой рок-альбом. Люди, живущие на сцене с 60-х и при этом поющие в 2005-м «I'm still learning my lines, baby», — не просто крутые, а мега-крутые парни. Мало кому удается и в 20 лет выдавать такой драйв, и мало кому хватит смелости послать президента США куда подальше на треке Sweet Neo Con.
ПЛОХО: После выхода этого диска все ревайвал-группы типа Franz Ferdinand и White Stripes, а также почти все коллективы, начинающиеся на The, могут смело зачехлять гитары и возвращаться к прослушиванию пластинок.
ВЕРДИКТ: Главная пластинка этой осени. Сделайте погромче, ничего лучше в этом году уже не выйдет.

Александр Мальчевский

Динозавры рок-н-ролла легко уделывают акул современного шоу-бизнеса на их же территории.



SIGUR ROS
Takk...
EMI

9/10

КТО? Удивительная исландская группа, вокалист которой поет на выдуманном языке и играет на гитаре смычком. О Sigur Ros много говорят, но это тот случай, когда говорить бесполезно, словами здесь не объяснить, надо понять самому.
ХОРОШО: Объясняй не объясняй, а это просто безумно красивая музыка. Светлая, немного печальная, но ни секунды не мрачная и не депрессивная. Именно такое хочется писать, если ты живешь в Исландии. Именно такое хочется писать, если ты ангел, добровольно обрекший себя на заключение на земле.
ПЛОХО: Пластинка «не для всех». Непонятно, как ее слушать, потому что богатство звуков настолько сливается, что выделить с первого раза что-то из этого потока не получится.
ВЕРДИКТ: Стоило пройти такой путь эволюции, чтобы в 2005 году появилась эта пластинка. Она не гениальна и не изменит ваши представления о мире. Она просто очень хороша.

Иван Белявский

IAN ANDERSON
Plays the Orchestral Jethro Tull
ZYX MUSIC

7/10

КТО: Прекрасный флейтист и основатель культовой группы Jethro Tull при помощи Франкфуртского Филармонического Оркестра показывает, как на самом деле должна звучать его группа.
ХОРОШО: Командам, исповедовавшим концептуальный подход как к музыке вообще, так и к альбомам в частности, и превращавшим свои выступления в мини-оперы, сотрудничество с оркестрами идет только на пользу. Материал группы, облагороженный духовыми, струнными и палочкой дирижера, становится глубже и возвышеннее.
ПЛОХО: Неподготовленному слушателю будет сложновато воспринять весь грандиозный замысел Яна Андерсона. Все-таки, для начала надо бы отслушать номерные альбомы или сборник Best of Jethro Tull.
ВЕРДИКТ: Старые картины отреставрированы и вставлены в большие красивые рамы. Выставка на загляденье, но без опытного экскурсовода многое будет непонятно.

Александр Мальчевский

АЛИСА
Изгой
Real Records

7/10

КТО? Один из непоколебимых столпов русского рока. Ведомая бессменным харизматичным лидером Константином Кинчевым группа, отметившая в прошлом году свой двадцатилетний юбилей.
ХОРОШО: Этот альбом — вовсе не попытка заработать очередные дивиденды на громком имени и культовом статусе. Предельно жесткая по музыке и содержанию, честная и прочувствованная рок-пластинка. Несмотря на то, что в текстах Кинчев часто цитирует свои ранние песни, «Изгой» ничуть не напоминает подведение итогов, а доказывает, что «Алиса» по прежнему в отличной форме.
ПЛОХО: Все слишком прямолинейно, тексты перегружены пафосом, а тяжелая риффовая музыка местами скатывается в безнадежно устаревший ортодоксальный хард-рок.
ВЕРДИКТ: Очень противоречивый диск, способный удивить, восхитить и расстроить одновременно.

Илья Зинин

inbox

Не успел первый номер нашего журнала появиться в продаже, как письма посыпались сами собой, без какого-либо принуждения. Почитаем и прокомментируем первые ласточки.

Присылайте ваши письма по адресу:
127287, г. Москва, а/я 24, PlayStation 2 Official Magazine Россия
Или по электронной почте: ps2@solitary.ru

Tyr (*@sparklehorse.ru)**

Привет! Я сначала хотел большое письмо написать красивое, но домой уже пора мне, а завтра же забуду наверняка. Хотел просто написать хорошее, вдруг вам это приятно или щекотно сделает немножко, это же здорово, когда хорошее говорят, намного лучше, чем плохое, правда ведь? Очень мне понравился журнал, купил на PSEX'е (ага, халявных не досталось уже), мы были с подругой, поэтому халявных взяли два других журнала, они, правда, от другого издательского дома, кажется. Но все равно они фуфло полное. Хотя логичнее, конечно, сравнивать с игровыми журналами, с ними тоже сравню: они фуфло полное (по долгу службы я читаю все игровые российские журналы), а PS2 — лучший! Интересный! Я прочитал его весь! ДА! В последний раз полностью журнал я прочитал году эдак в 2001-м, наверное. А сейчас много упырей пафосных появилось, ужас, типа 18-летних неудачников с журфака, возомнивших себя Пафосными Игрожурами. Ну, я, конечно, не хочу сказать, что на журфаке все неудачники, но иногда у меня такое впечатление складывается.

■ «Непафосность» — наш главный приоритет

Я, конечно, не стану углубляться в вопрос этот, ибо фигню эту читать неинтересно, да и домой через 3 минуты уже уходить, ОМГ.

Ладно, в общем, что понравилось:

Оформление! Статьи! Авторы не пафосные и «в теме»! (чего только стоит «патамушта он вомпир») Оценки! Постер! Отношение к читателю (один из важнейших моментов)!

А диск после 30 сентября надеюсь получить. Очень живой журнал, по сравнению с PSM, очень радует подход авторов к описанию игр, рубрика replay! В общем, желаю вам процветать. Это, пожалуй, будет первый журнал за кучу лет, который я буду покупать (типа комплимент). Очень, очень надеюсь, что вы не обнаглеете и не испортитесь! Также, если вам, может, иллюстраторы нужны, я бы порисовал на околоигровые темы (http://t52.cyberpunk.ru/p.html — типа реклама, ха-ха).

В общем, я побежал, спасибо за журнал еще раз, надеюсь, вам стало приятно/щекотно от письма хоть чуточку.

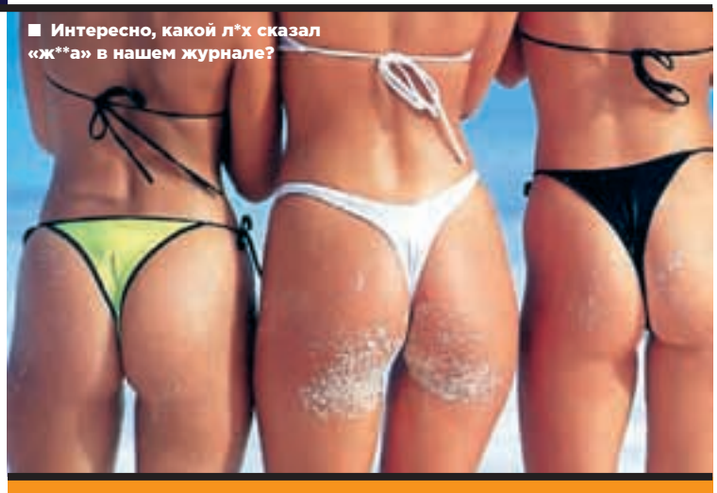
Процветайте!

PS2OM

Спасибо большое, Тир! И не только за твои комплименты (и отборную ругань в адрес наших коллег), но и за ссылку на твой сайт — там лежат поистине удивительные работы, достойные самой высокой похвалы.

Тем не менее, мы все-таки жаждем справедливой критики, и она не обошла нас стороной.

■ Ответственно заявляем: «халявных» PS2OM на PlayStation Experience никто не раздавал.


■ Интересно, какой л*х сказал «ж**а» в нашем журнале?

Pavel. K. Lomov (*lom@yandex.ru)**

Ну что, ребята, поздравляю вас. Наконец-то в России появился хоть один журнал с диском. Да, я честно скажу: купил ваше издание только из-за него. А вот эти 112 страниц, включая рекламу, считаю не более чем дополнительным бонусом. Из-за чего? Сейчас расскажу.

Во-первых, содержание. Мне, как человеку взрослому, обеспеченному и взращенному в культурной среде, весьма неприятно читать такие слова, как ж**а, л*х и другие. Я понимаю, что вы — ребята молодые, горячие, но ведь вы и сами писали на сайте, что журнал предназначен для широкого круга. Нехорошо.

Во-вторых, печать. Думаю, вам следует поменять ваших дизайнеров или, по крайней мере, отказаться от практики печатать непонятно каким шрифтом на непонятно каком фоне. Попробуйте сходу прочитать и понять третью страницу рецензии Resident Evil 4, первую страницу Black или первую страницу Coded Arms. Нехорошо.

Тем не менее, надежды вы подаете. Практические советы в рубрике Replay помогли мне справиться с «Замочи всех людей», а рубрика Hardware укрепила меня в мысли о необходимости рулевого контроллера. За это — отдельное спасибо.

PS2OM

Аргументированная критика всегда заставляет задуматься. С версткой разберемся, постараемся не допускать таких ошибок, которые описал Павел.

Пишите!

К каждому номеру — полная версия игры в подарок!

Новости и аналитика
Бескомпромиссные рецензии
Эксклюзивные материалы
Интервью со звездами
Музыка, кинопремьеры, DVD
Самое современное «железо»

С НАМИ НЕ ПРОИГРАЕШЬ!

Свежий номер журнала в продаже с 15 октября!

PlayStation 2 OFFICIAL magazine РОССИЯ

Главные темы следующего номера

АНОНСИРОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ МОГУТ БЫТЬ ПОДВЕРГНУТЫ ИЗМЕНЕНИЯМ

Soul Calibur III

1 «От создателей Tekken» — это уже неактуально. Soul Calibur — отдельная вселенная, отдельная мифология и отдельный культ. Soul Calibur III — новый претендент на звание короля файтингов. Быть может, сбросить Tekken 5 с пьедестала ему и не удастся, но битва определенно будет жаркой. В нашем следующем номере читайте отчет о поединке века.

Родословная Tekken

2 На PlayStation 2 нет более известного файтинг-сериала, чем Tekken. То же можно сказать и об оригинальной PlayStation. Почему? Откуда такая всенародная любовь? Мы покопались в архивах и собрали всю информацию о сериале. С чего все начиналось и куда движется сериал — об этом читайте в нашем специальном материале.

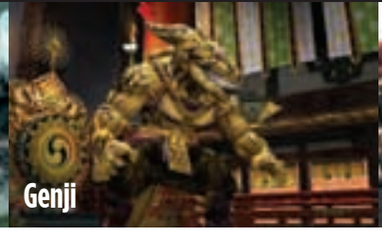
Бой-бабы

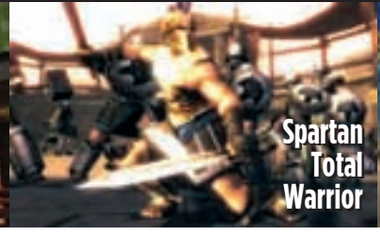
3 Чем бы были современные файтинги без персонажей-девушек? Играли бы мы в них с тем же наслаждением, если бы не могли любоваться грациозными воительницами? Не возьмемся однозначно ответить на этот вопрос, но феномен девушек-бойцов в играх определенно достоин внимания. Когда возникла мода на них? Как эволюционировал общественный вкус? Как представительницы прекрасного пола изменили файтинги как жанр? Мы изучили тему со всем пристрастием.

Spartan: Total Warrior

4 Грандиозный проект от Sega долго будоражил наше воображение, и вот, наконец, он здесь. Размах игры поражает. Но достаточно ли этого, чтобы сделать Spartan настоящим хитом? Или разработчики опять не сдержали своих обещаний? Ответы — в нашей рецензии.

На диске к следующему номеру вы найдете великолепную подборку демо-версий грядущих хитов





GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ...

СУПЕР НОВИНКА !!! PSP

6990 ~~8500~~

Microsoft XBOX

6100 ~~6900~~

PS2

4490 ~~5100~~

NINTENDO DS

4490 ~~5100~~

GAME BOY ADVANCE

2900 ~~3300~~

...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

(095) 142-56-65
(095) 142-55-35

gamepark.ru

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

СЕНТЯБРЬ 2005

PlayStation® Portable

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ • MP3 • ВИДЕО • ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ • ИНТЕРНЕТ

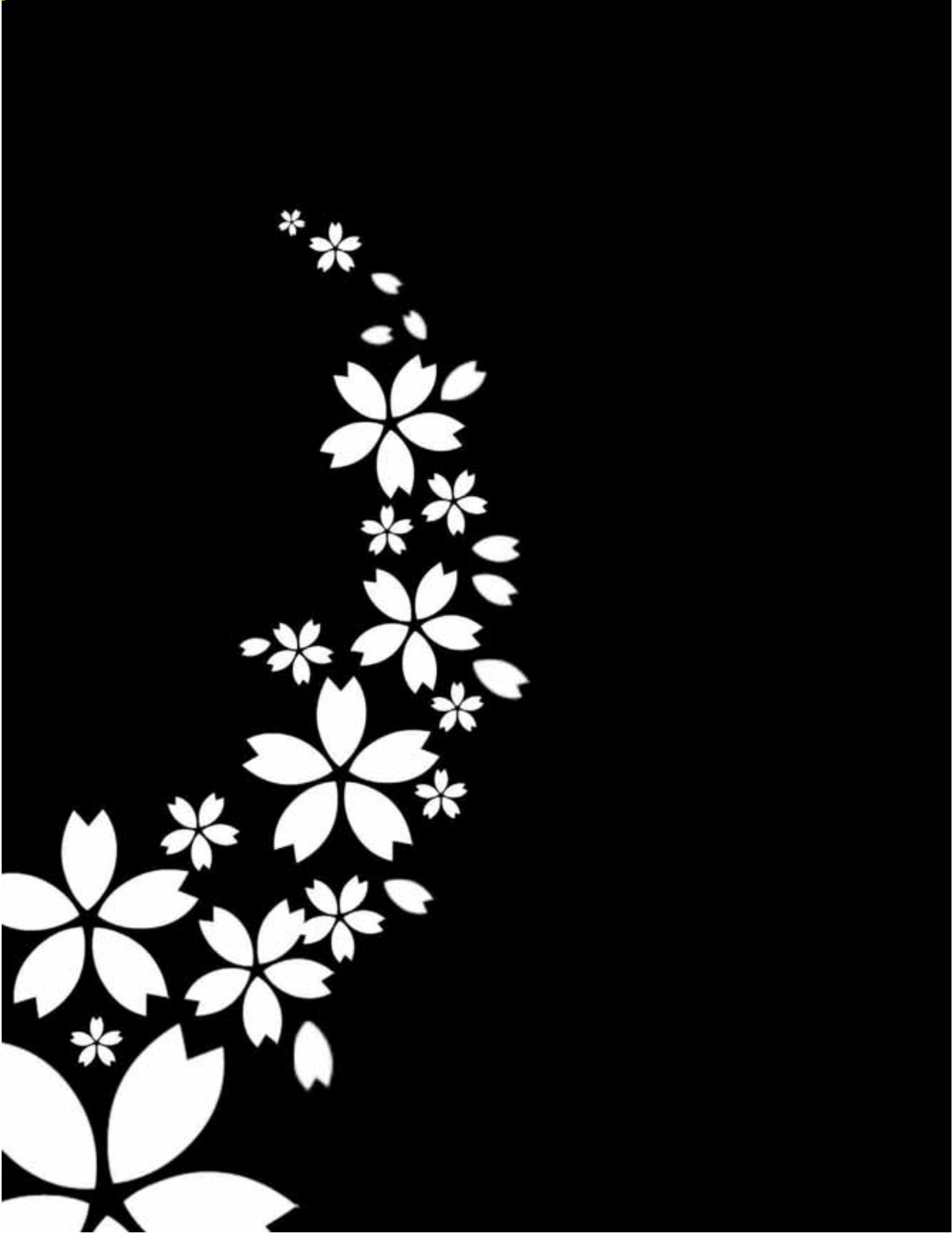
mypsp.ru

yourpsp.com

are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

“НИНДЗЯ БОЛЬШЕ НЕ В МОДЕ. БАЛОМ ПРАВЯТ САМУРАИ”.

PlayStation®2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

METAL GEAR ACID™

PlayStation® 2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ
RIDGE RACER
99
bacura
namco