PlayStation®2

OFFICIAL magazine РОССИЯ

№4 (21) июль-август 2008

FIFA 2009

Prince Of Persia

Little Big Planet

Siren: Blood Curse

Quantum Of Solace: The Game

FARCRY 2

6 главных игр осени

А также:

PREVIEW

MIRROR'S EDGE ● THIS IS VEGAS ● RESIDENT EVIL 5 ● FALLOUT 3 ● MOTORSTORM 2 ● GOLDEN AXE ● WIPEOUT HD ● STREET FIGHTER IV

REVIEW

RACE DRIVER GRID ● METAL GEAR SOLID 4 ● GRAND THEFT AUTO IV ● YAKUZA 3 ● VIKING BATTLE FOR ASGARD ● IRON MAN ● UEFA 2008 ● ALONE IN THE DARK ● FADING SHADOWS ● LEGO INDIANA JONES

ISSN 1816-9538

9 771816 953002 08007

SOLITARY PUBLISHING

ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ

RACEDRIVER GRID™

WWW.RACEDRIVERGRID.COM

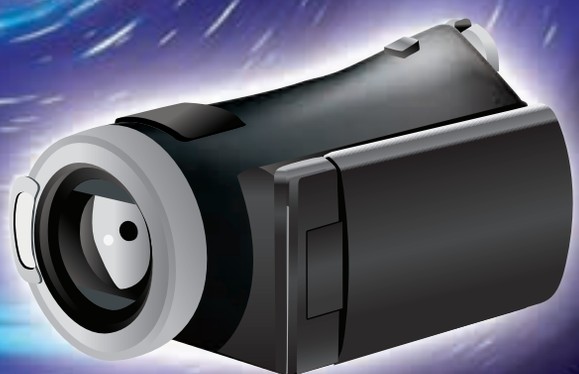
«ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ КАНДИДАТОВ НА ЗВАНИЕ "ЛУЧШАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА ГОДА"»

ABSOLUTE GAMES (WWW.AG.RU)

PLAYSTATION 3

© 2007 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS"™ IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "RACE DRIVER GRID"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. THIS GAME IS NOT LICENSED BY OR ASSOCIATED WITH THE FIA OR ANY RELATED COMPANY. DEVELOPED AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. NINTENDO DS GAME DEVELOPED BY FIREBRAND GAMES LIMITED. PUBLISHED BY CODEMASTERS. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, WINDOWS, THE WINDOWS VISTA START BUTTON, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES, AND "GAMES FOR WINDOWS" AND THE WINDOWS VISTA START BUTTON LOGO ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

MEMORY STICK PRO DUO



16 GB

MAGICGATE

SONY

16 гигабайт свободы!

Фото: до 32569 фотографий *

Музыка: более 289 часов **

Кино: до 93 часов ***

* 1 Мегапиксель, режим standard, сделанных с телефона или смартфона

** 64 kbps в формате MP3

*** 64 kbps, стерео в формате MPEG4

like.no.other™

*Как никто другой

www.sony.ru www.sonystyle.ru

Все о самых свежих, интересных, сногсшибательных и мозгодробительных играх для PSP – в новом журнале

PlayStation®

Официальный журнал – Россия

PSP PlayStation®2 PLAYSTATION 3

PSP-игры в номере:

- Star Wars: The Force Unleashed
- Lego Indiana Jones
- Everybody's Tennis
- Secret Agent Clank

и многое другое!

Постоянные читатели «PSP The Official Guide Book Россия» получат специальные призы при подписке на журнал «PlayStation Официальный журнал – Россия».

Подписчики журнала «PSP The Official Guide Book Россия», чья подписка еще не закончилась, автоматически будут получать «PlayStation Официальный журнал – Россия» до истечения срока подписки.

PlayStation® 2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

№ 4 (21) июль–август 2008

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия

ПИ № ФС77-21940 от 07.09.2005

Выходит 1 раз в 2 месяца

Ждем писем читателей по адресу:
playstation2@opsmags.ru
129515, г. Москва, а/я 62
PlayStation 2 Official Magazine Россия
Телефон для справок: (495) 748-44-11
E-mail для справок: *info@opsmags.ru*
E-mail отдела подписки: *subscribe@opsmags.ru*
Информация по подписке на сайте:
www.opsmags.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Дмитрий Резников
dmitry.reznikov@opsmags.ru

Зам. главного редактора Сергей Оболонков

Арт-директор Михаил Огородников

Дизайнеры Павел Сизов, Денис Сковородко

Выпускающий редактор Петр Курков

Корректор Полина Коваленко

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

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

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

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY PUBLISHING

Генеральный директор Андрей Бакута
andrei.bakuta@opsmags.ru

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

Цена свободная.

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

© «Official PlayStation 2 Magazine Россия» 2008

Future

Статьи в данном номере, переведенные из «PlayStation 2 — Official Magazine UK» и «PlayStation Official Magazine UK», являются собственностью или лицензией Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2000. Все права зарегистрированы. За более подробной информацией об этом и других журналах, издаваемых Future plc group, обращайтесь на http://www.futureplc.com

Свершилось!

Ну, или свершится осенью, если быть точным. Мы часто получаем от вас, дорогие читатели, письма, в которых вы выражаете недоумение и возмущение тем фактом, что наш журнал выходит раз в два месяца. Я уже обещал, что это не навсегда, и осенью мы наконец-то обещание выполним: начнем выходить ежемесячно.

Мало того, мы вдобавок слегка поменяем название: отныне издание будет называться «PlayStation Официальный журнал – Россия». Как нетрудно догадаться из отсутствия даже намека на какую-либо цифру в этом титуле, обновленный журнал будет посвящен вообще всему, что связано с платформой PlayStation. Мы станем писать об играх для PlayStation 3, которых становится все больше, но мы не забудем и тех из вас, кто пока только готовится перейти на игровую платформу «следующего поколения» – обладателей PlayStation 2. Разумеется, у нас будет кое-что и для владельцев PSP.

Сам журнал при этом не претерпит каких-то кардинальных изменений – собственно, наши постоянные читатели наверняка заметили, что всяческие изменения постепенно происходили на протяжении последнего года. Эти плавные перемены привели в итоге к нынешнему облику журнала – в котором, надеюсь, удобно ориентироваться и который, надеюсь, интересно читать. Теперь к этим новшествам добавятся два логичных финальных штриха – новое имя и ежемесячный график выхода. Еще изменится название издательства – но это скорее техническая подробность, поскольку вся команда остается на месте.

Так что впереди у нас последний шанс немного отдохнуть летом, и с осени мы с удвоенной силой примемся за работу. Надеемся встретиться с вами в сентябре!

Дмитрий Резников, главный редактор

Выиграй 1 из 10 поездок на FORMULA 1

в Токио, Шанхай, Сингапур или Сан-Пауло!

Приобретая комплект настоящего гонщика – руль Logitech + игра Race Driver GRID для PLAYSTATION®3 в магазинах Эльдорадо – ты становишься участником реального заезда в борьбе за путешествие! *

© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS™ IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "RACE DRIVER GRID" ™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. © 2008 Logitech. Все права защищены. Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech являются собственностью корпорации Logitech или могут быть зарегистрированными товарными знаками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все представленные фотографии носят исключительно ознакомительный характер.

ЭЛЬДОРАДО

** Подробности в магазинах Эльдорадо и на сайтах www.getprize.ru и www.eldorado.ru*

Начни с этой статьи!

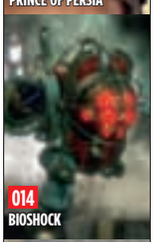
6 главных игр осени

032 Проекты, которые кажутся нам самыми перспективными

Mirror's Edge

Каково это – быть курьером в городе будущего? 022

011 PRINCE OF PERSIA



014 BIOSHOCK

016 SONIC UNLEASHED

020 НОВОСТИ MIDWAY

046 RESIDENT EVIL 5

054 MOTORSTORM 2

058 FALLOUT 3

062 LITTLE BIG PLANET

Spy

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PS2, PSP И PS3

011 **ПРИНЦ ВОЗВРАЩАЕТСЯ**
ПРИНЦ ПЕРСИИ ИЗМЕНИЛСЯ И ВЫУЧИЛ НОВЫЕ ТРЮКИ

014 **BIOSHOCK ДЛЯ PS3**
НА ЭТОЙ КОНСОЛИ ИГРА СТАНЕТ ЕЩЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПРЕЖДЕ

016 **SONIC ULEASHED**
ДАТЬ ЛИ ЛЕГЕНДАРНОМУ ЕЖУ СОНИКУ ЕЩЕ ОДИН ШАНС?

018 **ШПИОНСКАЯ RPG**
КОМПАНИЯ OBSIDIAN СОЗДАЕТ ИГРУ ALPHA PROTOCOL

020 **НОВОСТИ MIDWAY**
БЭТМЭН И САБ-ЗЕРО НА РИНГЕ, А ВИН ДИЗЕЛЬ – В БАРСЕЛОНЕ

Preview

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

046 RESIDENT EVIL 5
050 STREET FIGHTER IV
052 WIPEOUT HD
054 MOTORSTORM 2
056 DEAD SPACE
058 FALLOUT 3
060 THIS IS VEGAS
062 LITTLE BIG PLANET
062 WHEELMAN
064 GOLDEN AXE

Regulars

002 NEXT MONTH
110 INBOX
111 ПОДПИСКА

СОДЕРЖАНИЕ

№ 4 (21) июль – август 2008

Review

PS3

066 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
074 GRAND THEFT AUTO IV
080 RACE DRIVER GRID
084 VIKING: BATTLE FOR ASGARD
086 MLB 08 THE SHOW
088 UEFA EURO 2008
090 YAKUZA 3
091 ЯПОНСКИЕ НОВОСТИ

PS2

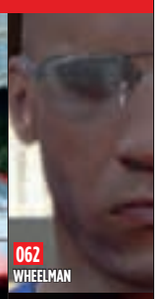
092 ALONE IN THE DARK
096 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
100 IRON MAN: THE OFFICIAL VIDEOGAME
102 SOUL NOMAD

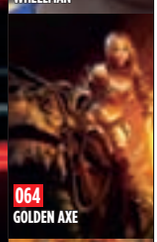
PSP

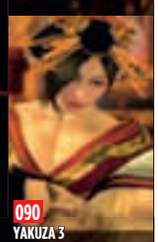
104 FADING SHADOWS
104 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
105 CHESSMASTER: THE ART OF LEARNING

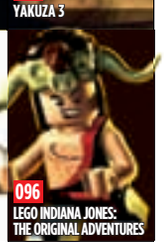
И ЕЩЕ

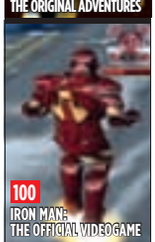
106 ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ
Нам нужны пушки побольше?
108 КЛАССИКА PLAYSTATION
Shadow of the Colossus
112 МИР ПО ВЕРСИИ PLAYSTATION
Самые скоростные погони

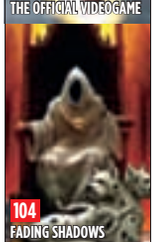

062 WHEELMAN


064 GOLDEN AXE

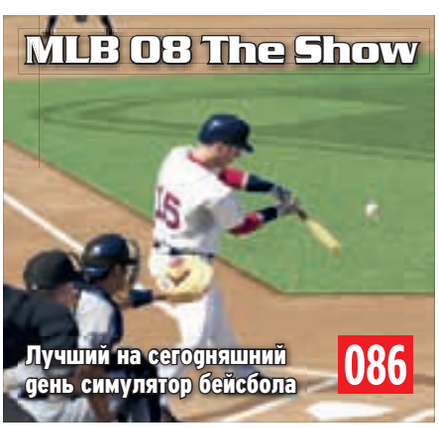

090 YAKUZA 3


096 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES


100 IRON MAN: THE OFFICIAL VIDEOGAME


104 FADING SHADOWS

106 ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ

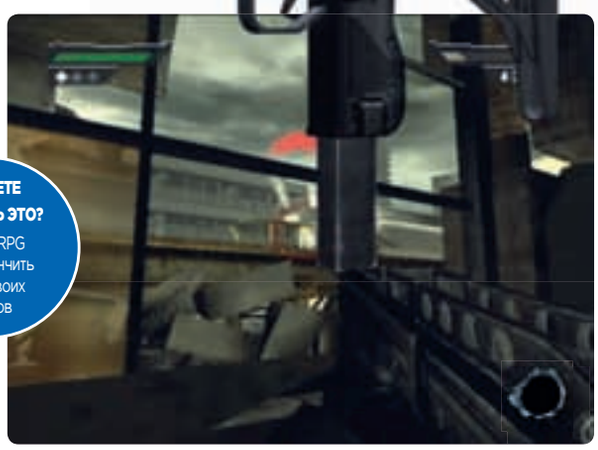


НА ДИСКЕ

Описание эксклюзивных демоверсий. Советы, управление, интересные факты

BLACK

ИЗДАТЕЛЬ EA **РАЗРАБОТЧИК** Criterion **САЙТ** http://www.ea.com



МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО? Найти RPG и прикончить всех своих врагов

ЧТО ЭТО? Пули свистят у вас над головой. Девиз этого шутера – «убивай или убьют тебя». Проложите себе путь по полуразрушенному городу Вербленску – вас ждет встреча с членами Black Cell.

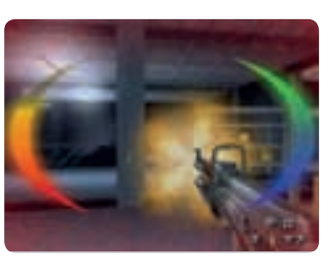
СОВЕТЫ Ваши враги – ребята серьезные; стрелять, прямо скажем, они не забывают. Вам придется умело использовать прикрытия, иначе не проживете дольше нескольких секунд.

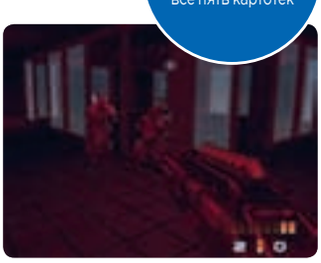
УПРАВЛЕНИЕ
⊗ – Перезарядить
○ – Рукопашная
□ – Взять/Сменить оружие
Левый джойстик – Движение
Правый джойстик – Посмотреть/Прицелиться
L2 – Пригнуться
L1 – Прицеливание
R2 – Бросить гранату
R1 – Основное оружие

TIMESPLITTERS 2

МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО? Уничтожить все пять картотек

ИЗДАТЕЛЬ Eidos





ЧТО ЭТО? Сибирь, 1990 год. Вам нужно проникнуть в Oblask Dam и оживить кристалл времени, пока до него не добрались Timesplitter Aliens.

СОВЕТЫ В меню можно самостоятельно настроить управление.

УПРАВЛЕНИЕ
⊗ – Активация
△ – Ручная перезарядка
L1 – Пригнуться
R2 – Огонь
R1 – Прицелиться
Крестовина – Сменить оружие
Левый джойстик – Движение
Правый джойстик – Посмотреть/Повернуться

RAINBOW SIX LOCKDOWN

МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО? Пройти уровень, не потеряв здоровья

ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft

ЧТО ЭТО? Вы возглавляете операцию «Дедлайн» – необходимо спасти президента Мбелу. Шутер с элементами тактики.

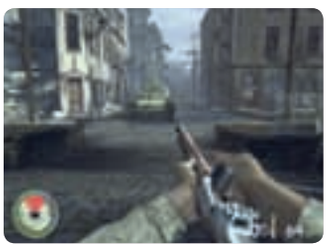
СОВЕТЫ Обязательно используйте свою команду по максимуму. Ребята у вас крепкие, поэтому отправляйте их вперед зачищать комнаты.

УПРАВЛЕНИЕ
□ – Перезарядить
Правый джойстик – Посмотреть
Левый джойстик – Движение
L1 – Бросить гранату
R1 – Огонь

SECOND SIGHT

ЧТО ЭТО? Первый уровень совершенно сумасшедшего шутера. Речь идет не только о перестрелках, но и о мыслительных способностях.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE



ЧТО ЭТО? Оказаться в нацистской Германии – штука неприятная; быстро ищите доки подлодок и отчаливайте.

GHOST RECON JUNGLE STORM

ЧТО ЭТО? Кокаиновые войны с демоническими колумбийцами. Вам нужно проникнуть в поместье Франциско Леверы.

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

ЧТО ЭТО? Снова Вторая мировая, снова стрельба. Проведите капрала Харсока по вражеской территории.

METAL SLUG 3

ЧТО ЭТО? Первый этап классического 2D-шутера. Можно играть одному или позвать в напарники приятеля.

KILLZONE

ЧТО ЭТО? Вражеские солдаты из расы Хелгастов вторгаются на планету. Убейте их и спасите захваченного ими полковника ISA.

ЕЩЕ НА ДИСКЕ

24 THE GAME

ЧТО ЭТО? Взгляд в тревожный мир Джека Бауэра; террористы и заложники прилагаются.

CONFLICT DESERT STORM

ЧТО ЭТО? Военные игры в Ираке. Выбирайте, за кого играть (Англия или США), и разбирайтесь с повстанцами.

ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ ИГРАБЕЛЬНЫМ BLU-RAY ДИСКОМ ДЛЯ PLAYSTATION 3

LOST PLANET

SEGA SUPERSTARS TENNIS

И ЕЩЕ 21 ИГРАБЕЛЬНАЯ ДЕМОВЕРСИЯ, В ТОМ ЧИСЛЕ:

Ratchet & Clank: Tools of Destruction
Uncharted: Drake's Fortune
Ninja Gaiden Sigma
Need For Speed: Pro Street
Burnout: Paradise
Ghost Recon Advanced Warfighter

UEFA EURO 2008

SKATE

Spy

11 **Prince of Persia**
Новое направление персидских разборок

14 **Bioshock на PS3**
Папочки «Восторга» приходят в гости

16 **Sonic Unleashed**
Последний шанс синего ежа

18 **Alpha Protocol**
Ролевая игра без драконов и подземелий

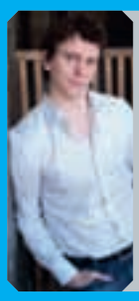
20 **Midway Gamer's Day**
Бэтмэн против Саб-Зеро: уже скоро

1 Первые скриншоты PS3 POP!

Prince Of Persia возвращается – с изменившейся внешностью и новыми способностями

Принцу придется сражаться с новыми монстрами, созданными «Искажением», дьявольской инвольтацией бога Тьмы Аримана.

Принц вернулся – или все-таки нет? Красавчик на скриншотах чем-то похож на эмо-аристократа из захватывающих приключений для PS2, однако по сути это – совершенно новый персонаж. Игра называется Prince Of Persia (а ее подзаголовок нас попросили держать в секрете), но является полным перерождением цикла. Бен Маттес, продюсер Ubisoft Montreal, говорит: «Историй о Принце не меньше, чем версий самого Принца; и они существуют одновременно». Может быть, это лишь первый из Принцев?



Реплика разработчика

«Нас вдохновляли приключения известных героев – Синдбада из арабских сказок, Хана Соло из «Звездных войн», Арагорна из эпопеи Толкиена».

Бен Маттес
продюсер, Ubisoft Montreal

Что это будет?

Главный герой и полностью новый стиль – не единственные изменения. В основе по-прежнему платформинг, когда-то сделавший Принца знаменитым; но на сей раз дело происходит в огромном городе в духе Assassin's Creed с использованием усовершенствованного движка упомянутой игры. И вы сами сочиняете свою историю, выбирая разные миссии.

Другое нововведение – скорость. Просто безумная скорость. Принц бегает по стенам, прыгает через ямы и с крыши на крышу, выполняет прочие невероятные трюки, используя загадочную металлическую перчатку. Например, ею Принц может держаться за поверхность, соскальзывая вниз. Представьте, что Альтаиром из Assassin's Creed выстрелили из пушки – и поймете, на что это похоже.

Главная сюжетная линия повествует об извечной битве добра и зла. На этот раз право на власть над миром оспаривают Ормузд, бог Света, и Ариман, бог Тьмы. Первым, что не удивительно, ▶▶

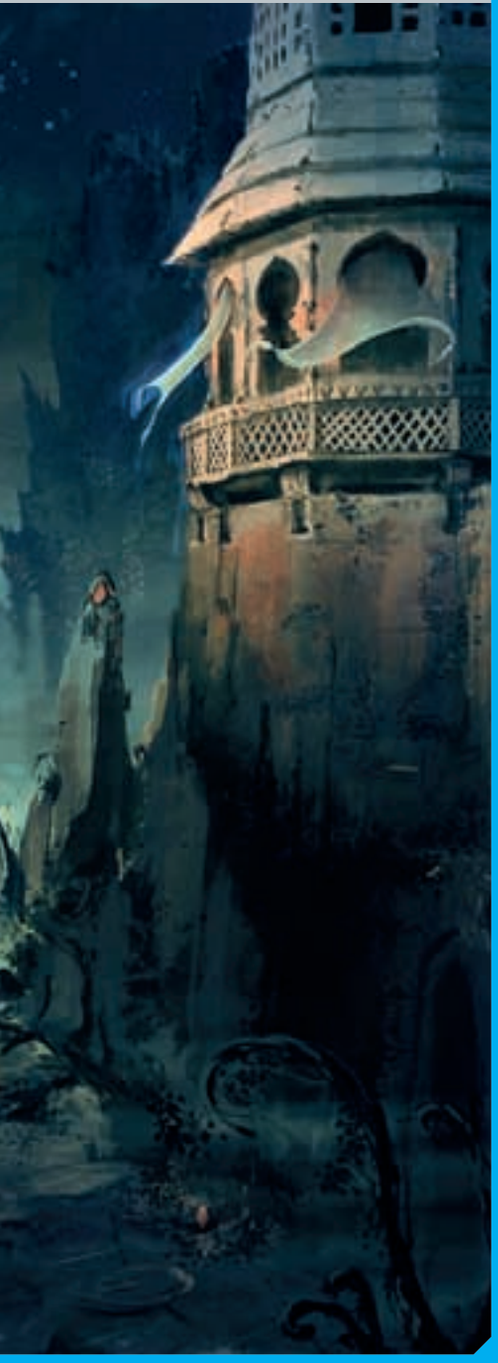
Страдать клаустрофобией Принцу явно не придется.

Вот она – странная металлическая перчатка, которой можно цепляться за стены.

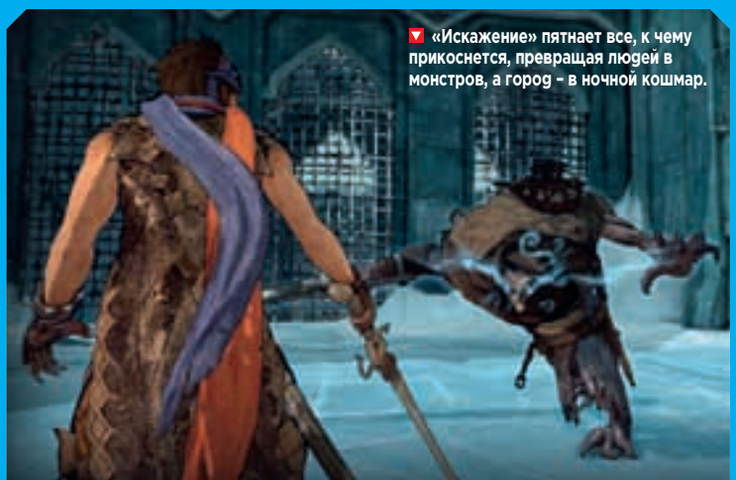
выходит на сцену темное божество: оно накрывает землю тенью и выпускает в мир монстров, порожденных ужасной силой под названием «Искажение». Потом объявляется хороший парень Ормузд и по-братски дает Ариману пинка, заточив его самого и всех чудовищ в мифическом Древе Жизни. Однако мир и покой будут недолгими. Принц начинает действовать, когда Древо уничтожают и Ариман вырывается на свободу, снова пытаясь погрузить мир – угадайте куда? – правильно, в очередную вечную тьму.

Что-то невероятное!

Темное влияние Аримана особенно интересно тем, что «Искажение» расползается по миру постепенно: затеняет небеса, разрушает здания, выпускает уродливых тварей бродить по улочкам персидских городов в поисках закуски «Принц в собственном соку». Ваш выбор миссий и прочие решения, которые вам приходится принимать, влияют



Разработчики намекают – в игре может появиться новая боевая система. Остается надеяться, что она сработает раньше, чем Принцу набьют физиономию.



«Искажение» пятнает все, к чему прикоснется, превращая людей в монстров, а город – в ночной кошмар.

«Мы придумали фишку, которая сделает игру еще более увлекательной»

на распространение зла; в будущем они могут упростить или, наоборот, сильно усложнить вам жизнь.

Принц освоит несколько новых трюков; они ему очень пригодятся, хотя Маттес как-то не спешит откровенничать. «Мы придумали фишку, которая сделает все аспекты игры еще более увлекательными. Это касается и исследования мира, и драк, и акробатики, и головоломок, и даже сюжета». Звучит заманчиво.

К счастью, вскоре мы обо всем узнаем наверняка. Конечно, мы сами попробовали отгадать, что же это за новшество: способность путешествовать во времени? Какие-то особенности странной металлической перчатки? Или это связано с таинственной незнакомкой (в начале года мы видели ее рядом с Принцем на скриншотах у известного блогера Surfer Girl (softrockhallelujah.blogspot.com))?

Но что бы там нас ни ждало впереди, ясно одно – Принц никогда не выглядел так круто. Игра Assassin's Creed показала, на что способны сотрудники Ubisoft. Надеемся, они приложат максимум усилий, чтобы новый Принц Персии наконец-то получил свою законную корону.

В первом (сентябрьском) выпуске нового издания «Официальный журнал PlayStation – Россия» читайте эксклюзивный обзор Prince of Persia – будет раскрыта тайна загадочного элемента геймплея!

2 Шокирующие новости

Сюрприз! Bioshock движется в направлении PS3

Подводное продолжение
В настоящее время расположенная в Калифорнии студия 2K Marin занимается разработкой Bioshock 2 (оригинал был создан 2K Boston/Australia). По слухам, это будет приквел, в котором нам объяснят, как именно «Восторг» пришел в столь плачевное состояние. Игра должна появиться в 2009 году, хотя официальную дату пока не называют. Тем временем Universal анонсировала кинофильм по мотивам Bioshock. Режиссером ленты станет Гор Вербински, известный по фильмам «Пираты Карибского моря» и «Звонок». Дату выхода фильма на экран тоже не называют, но мы уже планируем отправиться на премьеру в водолазных костюмах.

Самые дотошные игроки, возможно, припомнят, что игра Bioshock изначально была анонсирована как мультиплатформенная, но несколько позже превратилась в эксклюзив для Xbox 360. Некоторые издания успели пообещать, что игра появится и на PS3, – после чего столкнулись с негодованием издателя, Take Two, утверждавшего, что подобные обещания ничем не обоснованы. Любопытно, что при этом компания отказывалась выпускать официальные заявления, подтверждавшие бы, что Bioshock никогда не появится на PS3.

И что мы имеем год спустя? Оказывается, Bioshock все же доберется до новейшей консоли Sony, и случится это уже в 2008 году. Причем вместе с оригинальной игрой мы сразу получим весь дополнительный контент, доступный для скачивания владельцам Xbox 360. Кроме того, разработчики обещают улучшить графику. Иными словами, версия Bioshock для PS3 станет лучшей из всех существующих.

На всякий случай напомним: события игры развиваются в «альтернативных» 60-х годах прошлого века. Место действия – затопленный город под названием «Восторг». В игре сочетаются научно-фантастический сюжет, архитектура в стиле ар деко и философия в духе Айн Рэнд (она же – Алиса Розенбаум; о том, кто это такая, можно узнать в «Википедии»).

Игра собрала восторженные отзывы – ее хвалили за увлекательную историю и необычную боевую систему. В чем заключалась необычность? Представьте: вы оказались в одном помещении с врагами. Что вы сделаете: используете спецспособность, которая сведет неприятелей с ума, после чего они начнут бросаться друг на друга? Взломаете систему робота-охранника, чтобы он стал вас защищать? Или загипнотизируете Большого Папочку, чрезвычайно живучего монстра, и он будет следовать за вами в качестве телохранителя?

Вообще-то в обычных условиях Большие Папочки защищают существ под названием Маленькие Сестры. Это злобные с виду девочки, они ходят по городу и выкачивают из трупов субстанцию «Адам». Поймав такую Маленькую Сестру, вы можете отобрать у нее все собранное вещество (после чего она погибнет) или «спасти» ее. В первом случае вы пополните собственный запас «Адама», во втором – совершите хороший поступок. Решение за вами, и предоставленная свобода действий – еще одно доказательство того, что Bioshock – настоящий шедевр. Поэтому мы рады, что игра, пускай и с задержкой, все же доберется до PS3.

HAZE – отличный шутер от первого лица с динамичным сюжетом, напряженным геймплеем, великолепными звуком и графикой

PlayStation®2
Официальный журнал – Россия

ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ PLAYSTATION®3

RUS

ИГРА ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

HAZE™

ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ

Настроение!
музыка·кино·игры

18+ www.pegi.info

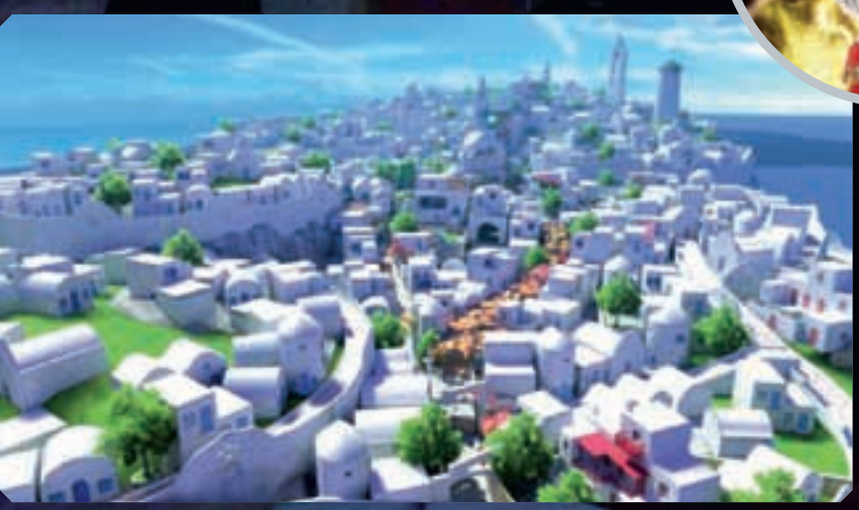
PLAYSTATION 3

© 2007 UBISOFT ENTERTAINMENT AND FREE RADICAL DESIGN LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. HAZE IS A TRADEMARK OF UBISOFT ENTERTAINMENT AND FREE RADICAL DESIGN. FREE RADICAL DESIGN AND ITS ASSOCIATED LOGO ARE TRADEMARKS OF FREE RADICAL DESIGN LIMITED. UBISOFT, UBI.COM, AND THE UBISOFT LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. DEVELOPED BY FREE RADICAL DESIGN LIMITED.

UBISOFT

Соник возвращается!

А вы его еще ждете?



Соник повержен! Или он всего лишь потерял свои контактные линзы? «Тэйлз, не двигайся! Они могут быть где угодно!»

Только что Соник прочитал рецензию на последнюю игру с его участием.

Вот бежит Соник. Были времена, когда при появлении этого скоростного зверька, придуманного компанией Sega, игроков охватывала массовая истерия. Затем еж перебрался из двух измерений в три и растерял часть своего былого очарования, а игры с его участием стали весьма посредственными. Своего рода кульминацией оказалась Sonic the Hedgehog для PS3, вышедшая в прошлом году. Короче говоря, дела Соника не в лучшем состоянии.

На верном пути?

Тем не менее просочившийся в Интернет трейлер новой игры Sonic Unleashed вызвал шумиху. В продажу она должна поступить в ноябре 2008 года. Разработкой занимаются студии, входящие в состав Sega, но разбросанные по всему земному шару, от Японии до Великобритании. И не забывайте про Sonic Team! Игра должна стать в каком-то смысле возвращением к истокам – это стремительный и красочный платформер, уровни которого забиты мертвыми петлями и трамплинами. В ролике видно: основная часть геймплея будет двухмерной, однако сами уровни выглядят трехмерными. Соник посетит приморские деревушки, брошенные города в пустыне и густые леса. В некоторых зонах камера окажется за спиной персонажа – нечто подобное мы видели на бонусных уровнях в Sonic the Hedgehog 2. Классический геймплей, совмещенный с современной графикой? Будем надеяться.

Впрочем, Sega намекает, что кое-какие изменения обязательно коснутся игрового процесса. Компания сообщает: в Sonic Unleashed появится некий «ночной Соник». Кто это, новый дополнительный персонаж? Или модифицированная версия синего ежа? Мы склоняемся ко второму, тем более что видели скриншоты, на которых изображен мохнатый мускулистый Соник. Этакий еж-оборотень.

Еж – птица гордая

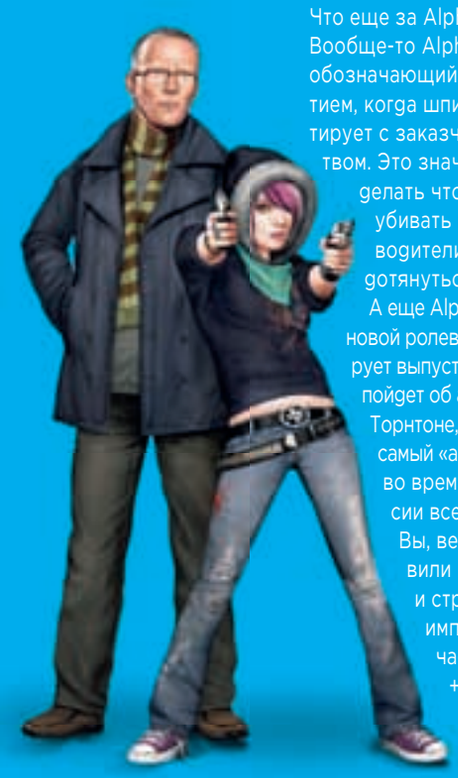
Кстати, Соник умел трансформироваться и раньше. В некоторые сериях игры он получал возможность превращаться в Супер-Соника – при условии, что игрок собрал достаточное число алмазов под названием Chaos Emeralds. В таком состоянии он бегал еще быстрее и становился крайне живучим. Если верить скриншотам, в новой игре Соник опять сможет становиться золотистым супергероем.

Кроме того, вернутся лис Тэйлз и ехидна Наклз. Правда, Sega вроде как планирует по минимуму задействовать в игре этих персонажей. В главной роли все-таки Соник, а не кто-то из его друзей.

Итак, Соник опять с нами. Судя по реакции, вызванной трейлером, игроки готовы дать синему ежу новый шанс. Возможно, последний. Но давайте все-таки надеяться на лучшее.

4 В новой RPG компании Obsidian нет ни одного орка

В Alpha Protocol вам предстоит тренировать супершпиона



Что еще за Alpha, спросите вы? Вообще-то Alpha Protocol – термин, обозначающий работу под прикрытием, когда шпион совсем не контактирует с заказчиками и руководством. Это значит, что агент может делать что угодно – например, убивать всех подряд. А руководители не смогут до него дотянуться.

А еще Alpha Protocol – название новой ролевой игры, которую планирует выпустить компания Sega. Речь пойдет об агенте-новичке Майкле Торнтоне, инициировавшем этот самый «альфа-протокол», когда во время выполнения миссии все пошло наперекосяк. Вы, вероятно, уже представили походовые сражения и стреляющие лазерным импульсом шпионские часы с атрибутом «урон +10»? Вы ошибаетесь: Alpha Protocol – экшен напополам с RPG. Нечто похожее было реализовано в игре Mass Effect для консоли Xbox 360. Разница в том, что в Alpha Protocol вы создаете и прокачиваете собственного шпиона, превращая его в Джеймса Бонда, Джейсона Борна или кого захотите.

Школа шпионов

Как именно развивается агент, зависит от того, на какие навыки вы тратите заработанные очки. Вы можете вырастить специалиста по огнестрельному оружию или агента, натренированного в ведении скрытых действий. Классов персонажей не существует, вместо них есть десять навыков, сочетаемых по вашему усмотрению. Развитие определенных талантов открывает доступ к новым возможностям. Например, попробуйте вырастить Бонда – и шпион со временем наверняка научится обращаться с разнообразными гаджетами.

Майкл также может обучиться особым, «супершпионским» способностям. Как вам, например, Chain Shot – возможность пристрелить кучу врагов за пару секунд?

Фишка в том, что время замедляется, когда вы активируете эту способность, – один залп в таком режиме, и неприятели повержены. Однако не думайте, что подобный «приемчик» сделает игру слишком легкой. Прежде чем снова использовать его, вам придется «остыть». Кроме того, будут еще и способности, активирующиеся полуавтоматически, – например, критический урон вы сможете наносить при каждом выстреле, если вовремя нажмете на кнопку.

Реплика разработчика

«Беготни и стрельбы будет много, но я хочу, чтобы вы четко осознавали: перед вами – прежде всего ролевая игра».

Крис Паркер
руководитель группы разработчиков, Obsidian

От того, как вы тренировали героя, зависят его методы решения различных проблем.

Надеемся, в этой сцене Майкл рефлексирует на тему совершенных им убийств, соблазненных женщин, а также тщеты всего сущего.

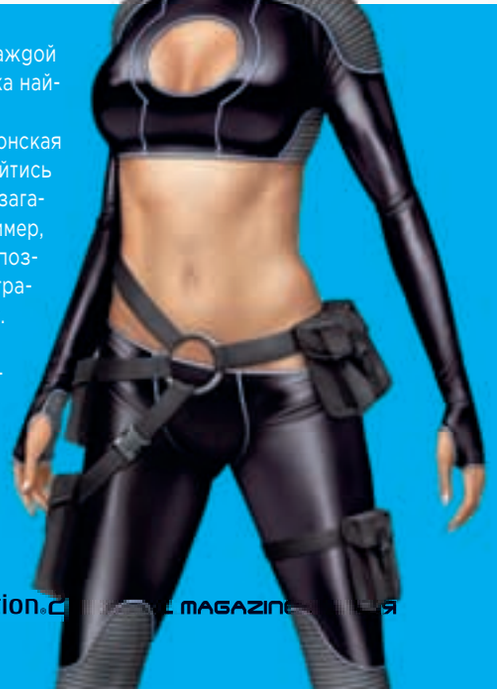
Вокруг света

Вполне в духе шпионских историй вы будете путешествовать по всему земному шару. Рим, Москва, Саудовская Аравия и многие другие точки – в каждой из них вам предстоит побывать на пути к раскрытию глобального заговора. И это при том, что руководство предало Майкла, и герою теперь приходится скитаться по миру без какой-либо поддержки. Все, чем он располагает, – список имен. С точки зрения геймплея, каждое из имен – серия заданий: основная сюжетная миссия, а также побочные квесты, помогающие персонажу обзавестись полезными ресурсами.

Один из важнейших навыков настоящего шпиона – умение уболтать любого собеседника. Известно, что в Alpha Protocol используется система под названием Dialogue Stance System, которую опять же можно сравнить с фичей из Mass Effect. Вы будете выбирать не конкретные реплики, а тон ведения диалога. Можно задать его в самом начале беседы и при желании подрегулировать непосредственно во время разговора.

Другие персонажи реагируют на ваше отношение к ним соответствующим образом. Тем не менее разработчики обещают, что возможности совершить непоправимую ошибку у вас не будет. Из каждой ситуации наверняка найдется выход.

Разумеется, шпионская игра не может обойтись без прекрасных и загадочных дам. Например, в самолете Майкл познакомится с фотографом Скарлет Лэйк. Как сложатся ее отношения с Торнтоном, будет зависеть исключительно от вас. Действуйте, Бонд!



5

Midway Gamers' Day 2008

Midway сталкивает на ринге Бэтмэна и Саб-Зеро, а Вина Дизеля отправляет в Барселону

Компания Midway показала в солнечном городе Лас-Вегасе, к чему нам с вами надлежит готовиться в этом году. Нас, разумеется, в первую очередь интересовал новый Mortal Kombat, однако о нем чуть позже, а пока – об играх, в которые уже можно было немного поиграть непосредственно на мероприятии: Wheelman и This Is Vegas.

В обоих случаях трудно удержаться от сравнения с GTA, потому что по жанру эти игрушки близки к эталону колесных экшенов. Однако в случае Wheelman в качестве бонусов предлагаются натуралистично воссозданная Барселона и актер Вин Дизель в главной роли (этот суперактер, как утверждается, принимает активное участие также и в разработке игрового сценария); а в случае This Is Vegas бонусами служат ненатуралистично воссозданный Лас-Вегас (все казино и клубы переименованы, хотя и выглядят узнаваемыми) и шанс набить морду посетителю кабака. Это такая мини-игра: если вы окажетесь за барной стойкой, то сможете кому-то налить, кому-то дать прикурить, а кого-то схватить за шкирку и двинуть лбом об столешницу. Ну, разумеется, также у вас будет возможность поиграть в казино, поплясать на танцполе, просто подраться с кем-нибудь и погонять по Вегасу на модной машине. Впрочем, подробнее про обе эти игры – в рубрике Preview.

В Wheelman и This Is Vegas уже можно было немного поиграть непосредственно на мероприятии

Что касается самого вкусного, а именно Mortal Kombat vs DC Universe, то нам показали лишь видеоролик. Из него, впрочем, можно сделать пару выводов. Во-первых (как и обещает название новой игры), теперь суровое лицо Саб-Зеро будут начищать такие крепкие парни, как Бэтмэн, Робин и Супермен, ибо состоится пришествие в Mortal Kombat героев комиксов DC. И это уже очень интересно. Второе, что удалось подсмотреть, – новые трюки, которым предстоит обучаться: например, если вас с соперником вынесет за пределы арены, драка продолжится даже в воздухе, а не только после приземления на нижнем этаже. Жаль, но ролик – это пока все, на чем мы можем строить свои предположения. Игра появится в четвертом квартале 2008-го года.

Саб-Зеро против Бэтмэна? Мы не знаем, чего не поделили эти два героических типа, но нам хочется на это посмотреть!

Это дружелюбное лицо вы могли видеть в кинофильмах «Хроники Риддика» и «Форсаж».

Кроме этих трех возможных хитов, были также с большой помпой представлены TNA Impact и NBA Ballers. Первая – игра про рестлеров, весьма популярных в Штатах, поэтому помпа вполне понятна – присутствовавшие американские журналисты были в восторге от появления на сцене неких мрачных мужиков в смешной одежде и со страшными лицами. А NBA Ballers – разновидность уличного баскетбола (опять же, весьма популярного на другой половинке земного шара вида спорта).

Держит крепче

В сверкающем городе, улицы которого полностью контролируются властями, свободу можно обрести только на крышах. Добро пожаловать в Mirror's Edge

ecb

Прыгай!

Фэйт – коротко стриженая девушка из будущего. Сначала нам показалось, что управлять ею как минимум непривычно. Mirror's Edge – вроде бы шутер от первого лица, но под вашим контролем – вовсе не виртуальный персонаж с камерой вместо головы. Вы буквально находитесь в теле своей героини. Перемещаясь по крышам, вы чувствуете силу притяжения и инерцию, совершенно нет ощущения, что вы едете по рельсам. Взгляните вниз, и увидите ноги Фэйт. Наберите скорость, и заметите, как девушка начнет размахивать руками на бегу. Более того, ее дыхание учащается или замедляется в зависимости от ситуации.

Чтобы привыкнуть к новому телу, нам потребовалось некоторое время. Вот Фэйт бежит по крыше и перепрыгивает через пару вентиляционных люков. Набираем скорость. Падаем на пол, девушка проскальзывает под какими-то трубами. Вскакиваем, прыгаем на стену, отталкиваемся. Быстрее, еще быстрее. Бежим по самому краю; где-то далеко внизу мелькают улицы. Скорость и свобода буквально опьяняют, мы готовы на все. Прыгаем в сторону соседнего здания; Фэйт молотит воздух руками и ногами; действие замедляется. Это секунда какой-то абсолютной красоты... Но тут продюсер игры Том Феррер вскакивает со своего места и кричит: «Черт подери, ну нельзя же вот так сразу!»

Для кого-то это – бездонная пропасть; для Фэйт это – короткий путь.

Преодолей себя

Оказывается, торопиться не стоило. Самая первая крыша – всего лишь тренировочная зона. На ней вам предстоит привыкать к управлению, а также к ключевой идее Mirror's Edge – приключения от первого лица, где нужно выполнять безумные акробатические трюки в духе Prince of Persia. «Идея в том, чтобы заставить игрока иначе воспринимать окружающую среду. Обычно в играх вы постоянно сталкиваетесь с препятствиями. Здесь же вам предлагается взглянуть вверх и вниз, найти свой собственный путь через игровой мир», – объясняет Феррер.

За помпезным фасадом скрывается зловещая администрация.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ
СКРИНШОТЫ
PlayStation 2
OFFICIAL MAGAZINE-РОССИЯ

На экране нет ничего лишнего. Вам придется научиться понимать сигналы вашего нового тела.
ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ СКРИНШОТЫ
PlayStation 2

Беги!

Фэйт – так называемый «бегун», курьер в безымянном городе будущего. За чистоту улиц и ослепительный блеск зданий приходится платить. Не думайте, что власти ведут себя совсем уж нечестно. Здесь, например, иногда проводятся выборы. Но все-таки этот город – клетка, пускай даже вы не видите решетку. В результате некоторые граждане решили жить вне закона. Пусть им недоступны многие городские удобства, зато они свободны. Такие люди не доверяют правительству и с опаской относятся к традиционным средствам передачи информации – к почте, телефону и особенно к Интернету. Поэтому они обращаются к бегунам, и Фэйт (или другой подобный курьер) передает послание адресату. Клиенты довольны, а правительство смотрит на курьеров сквозь пальцы. Это разумная система, и она работает – до тех пор, пока сестру-близнеца Фэйт не обвиняют в совершении какого-то загадочного преступления. Хрупкий баланс нарушается, и начинается погоня.

Перестрелка или побег?

В отличие от героев прочих шутеров от первого лица, Фэйт – вовсе не машина для убийства. Она умеет стрелять, но схваток лучше избегать, используя другие навыки. Феррер настаивает, что Фэйт – прежде всего человек, пусть и весьма развитый физически. «Да, мы немного пофантазировали, но не думайте, что она – супергерой. Скорее просто хороший атлет».

Что действительно впечатляет, так это возможности, открывающиеся при использовании всего-то двух кнопок – «вверх» и «вниз». Их достаточно для выполнения практически всех акробатических трюков, доступных Фэйт. Результат на самом деле зависит от таких факторов, как скорость и угол движения. То есть нажатие на кнопку «вниз» в разных ситуациях может активировать различные движения.

Выполняйте трюки один за другим – так вы сможете поддерживать высокую скорость, это и является ключом к успеху. Некоторые препятствия можно преодолеть, только хорошенько разогнавшись. Способности Фэйт не улучшаются каким-то магическим способом; вместо этого вы учитесь эффективнее использовать различные движения. Том объясняет: «Возможности Фэйт остаются теми же, но среда меняется. Испытания становятся сложнее – так игра заставляет игрока расти». Затем Феррер берет контроллер и показывает, как на самом деле надо проходить зону, в которой мы завязли. Под его управлением Фэйт скачет от стены к стене, как взбесившийся Джеки Чан. Да, нам есть чему поучиться...

Реплика разработчика
«Мы сфокусировали свое внимание на движении. Движение было для нас главным уже тогда, когда мы и понятия не имели, каким будет сюжет».
Том Феррер, продюсер, Dice

Карабкайся!

Эксклюзивные скриншоты PlayStation 2 Official Magazine Russia

Можно провести некоторые параллели с игрой Portal компании Valve – в том смысле, что стоит вам освоить основную концепцию, и мир начинает меняться. Стены превращаются в дороги, для безумных прыжков. Вы начинаете смотреть на вещи иначе.

Уже сейчас ясно: разработчики приложили максимум усилий, чтобы реалистично передать все движения Фэйт. «Добиться этого не так просто. Нам бы хотелось, чтобы при беге вы чувствовали, как ноги героини ударяются о землю. Чтобы вы физически присутствовали внутри этого мира, – говорит Феррер. – В какой-то момент мы даже прикрепили камеру к моей голове и записывали движения».

Упорство и необычный подход разработчиков к созданию игры дают о себе знать. Mirror's Edge действительно уникальна. Она совмещает глубину погружения, характерную для игр с видом от первого лица, и свободу действий, которую можно наблюдать в приключениях от третьего лица. А главное – освоить возможности Фэйт не очень сложно. Через несколько минут мы уже выполняли трюки (пускай и не самые продвинутые) один за другим. А затем мы начали совершать головокружительные прыжки и искать маршруты посложнее – не из-за того, что игра заставляла нас это делать, а просто потому, что мы этому научились.

Тренируйтесь!

Как и в случае с Portal, суть Mirror's Edge сводится к эксплуатации физических законов игры. Как далеко вы можете зайти? Сможете ли выполнить трюк или из-за вашей ошибки Фэйт с криком сорвется в пропасть и разобьется об асфальт? В игре будет масса «спрятанных» маршрутов.

Приглядитесь, и увидите: выбор широк, все зависит от того, насколько хорошо вы играете. Есть предположение, что после того как Mirror's Edge появится в продаже, мы по-другому начнем воспринимать игры от первого лица. Дорог много, но все они ведут вперед и вверх!

Полицейские атакуют группами; их лучше всего избегать.

События будут развиваться не только на крышах. Метро тоже тестирует способности Фэйт, но делает это не так, как высотки.

1 На старт, внимание, марш!
Любой красный элемент окружающей среды – часть вашего маршрута или просто полезный объект. Перекатывайтесь при приземлении – это поможет Фэйт сохранить скорость.

2 Скорость – это жизнь
Выполняйте трюки один за другим – из-за этого Фэйт перемещается быстрее, что, в свою очередь, позволяет ей запрыгивать на более высокие выступы. При прыжке с места до некоторых точек не дотянуться.

3 Пружинящий прыжок!
Фэйт может «пружинить» – перемахивать через объекты, минимально контактируя с ними. Это дает дополнительную прибавку скорости.

4 От стены к стене
На максимальной скорости Фэйт, как и персонажи «Матрицы», может бегать по стенам. Она также может в любой момент оттолкнуться и перепрыгнуть на другой объект.

5 Ближе к небу
Карабкается Фэйт не так быстро, но иногда это все же приходится делать. В качестве лестниц можно использовать трубы, подоконники – все что угодно.

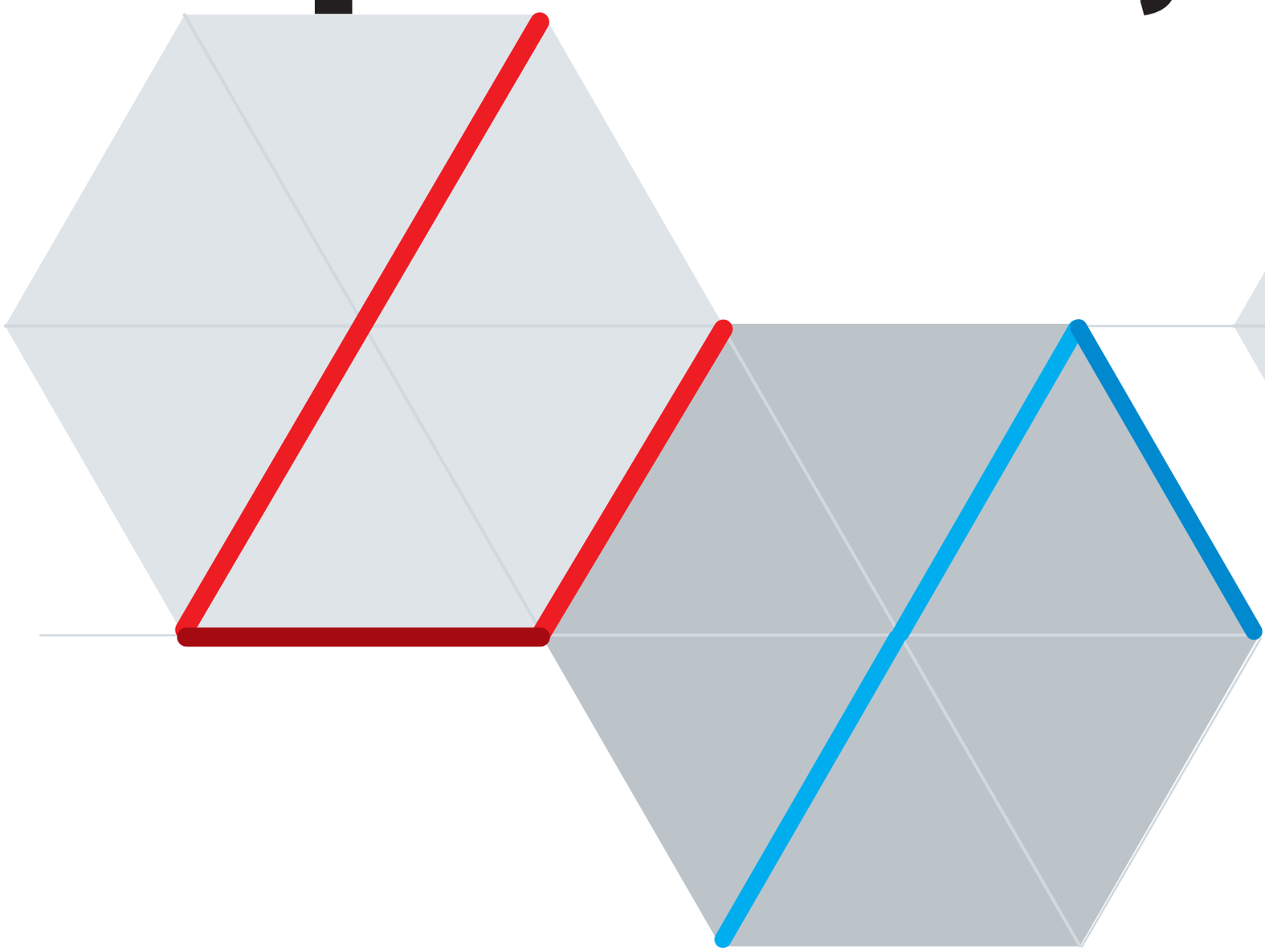
6 Баланс
Передвигаясь по узким объектам, Фэйт машет в воздухе руками – старается удержать равновесие. Для курьера будущего стрела подъемного крана – всего лишь дополнительный маршрут.

7 Хитрый выстрел
Фэйт умеет стрелять по врагам, одновременно выполняя поворот на 180 градусов. Впрочем, стрельбой увлекаться не стоит – от этого страдает скорость.

Пробежка

Типичная прогулка в Mirror's Edge. Не смотрите вниз!

Играем по-новому



Размышляете, во что бы сыграть после прохождения GTA IV и MGS 4? Перед вами - краткий рассказ о шести заслуживающих внимания играх, которые должны появиться в скором времени...

Quantum Of Solace: The Game 36
FIFA 2009 40
Prince Of Persia 34
Little Big Planet 42
Siren: Blood Curse 43
Far Cry 2 38

Новый...

Prince Of Persia

Не только новая внешность, но и новый геймплей

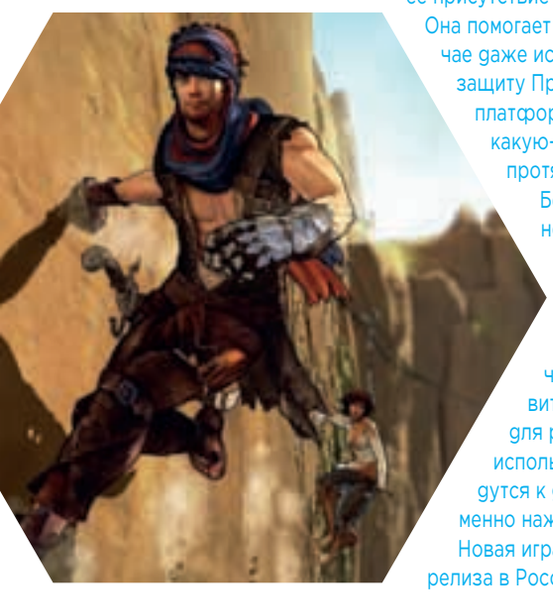
Если посмотреть со стороны на то, как Принц одним махом перепрыгивает через пропасти и при помощи меча разделывается с врагами, может показаться, что перед вами тот же самый герой, что и в предыдущих играх. Но это – ошибочная точка зрения. На самом деле находящийся в разработке Prince of Persia – это не просто новая серия, это новое начало.

Прежде всего, разработчики отказались от игр со временем, имевших место в последних частях PoP. Признаем, довольно смелое решение. Чем еще новый Принц отличается от своих предыдущих инкарнаций, вы сможете выяснить, прочитав материал на стр. 10 в этом же номере. А здесь мы сконцентрируем внимание на прекрасной попутчице Принца.

Ее зовут Элика, и она круто выглядит. Дизайнеры Ubisoft создали не просто симпатичную девчонку, а такую, в которую вы влюбитесь с первого взгляда. Вам тут же захочется на ней жениться. Более того, она не просто подруга и спутница Принца; ее присутствие крайне важно с точки зрения геймплея. Она помогает герою разбираться с врагами, а при случае даже использует заклинание, повышающее защиту Принца. А при прыжках с платформы на платформу Элика может телепортироваться в какую-нибудь недостижимую точку и оттуда протянуть герою руку.

Бен Маттис так объясняет отношения, установившиеся между Принцем и Эликой: «Они живут в мире, меняющемся не в лучшую сторону. Они пытаются справиться с этим кошмаром. И они могут рассчитывать друг на друга». Маттис намекнул, что вместе Принц и Элика способны справиться и не с такими испытаниями. Видимо, для решения головоломок тоже придется эффективно использовать обоих персонажей. Надеемся, загадки не сведутся к дверям, для открывания которых необходимо одновременно нажать на два рычага...

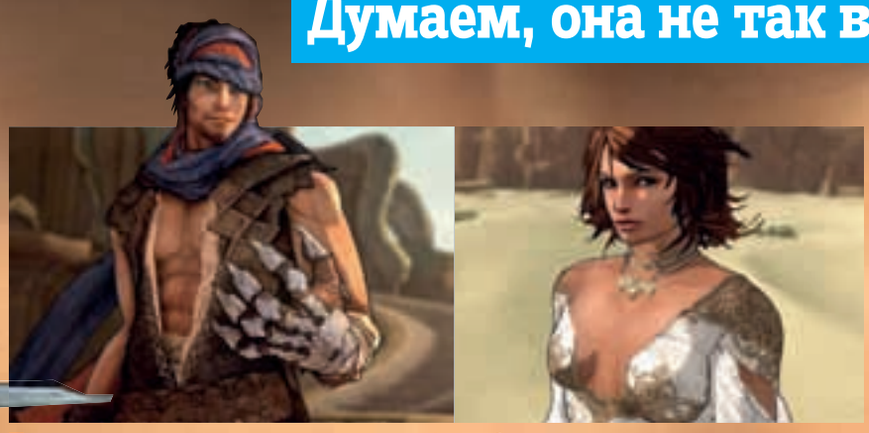
Новая игра Prince of Persia будет полностью локализована для релиза в России.



Ubisoft утверждает, что графика выдержана в стиле книжных иллюстраций. А мы бы сказали, что это называется cel-shading.

«Нас не очень интересует предыстория. Думаем, она не так важна».

Бен Маттис
Продюсер



Принц и Элика путешествуют и сражаются вместе. Эй, разработчики, а как насчет многопользовательского режима?

Знакомьтесь: Элика

Последняя из расы Ахура

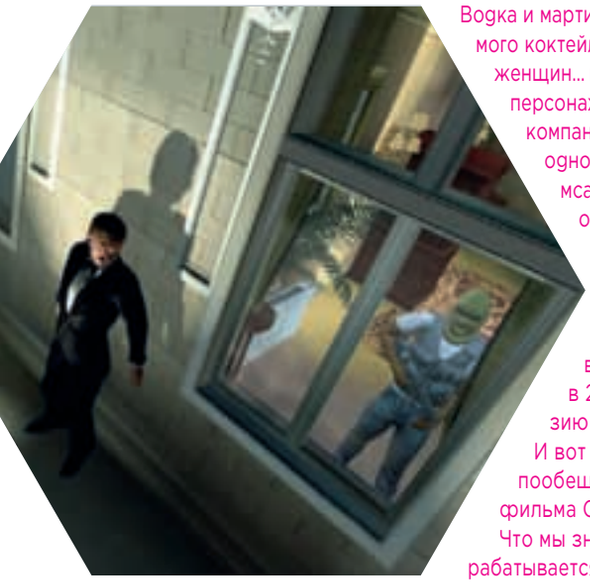
В мире PoP Ахура – раса, охранявшая мифическое Древо Жизни, где был заточен злобный бог Ариман. Со временем энтузиазм Ахура по отношению к своей миссии рассеялся, многие потеряли веру и покинули магический сад, когда-то являвшийся их домом. В конце концов там осталось лишь несколько упрямцев, в том числе и Элика.

Без ухода Древо Жизни ослабло, Ариман сбежал, поэтому Элике пришлось покинуть дом и отправиться в погоню за темным божеством. По дороге девушка познакомилась с Принцем. Кстати, путешествие пробудило скрытые способности Элики – например, телепортацию и умение создавать магические барьеры.

Новый...

Quantum Of Solace The Game

Секреты лучшего агента Ее Величества

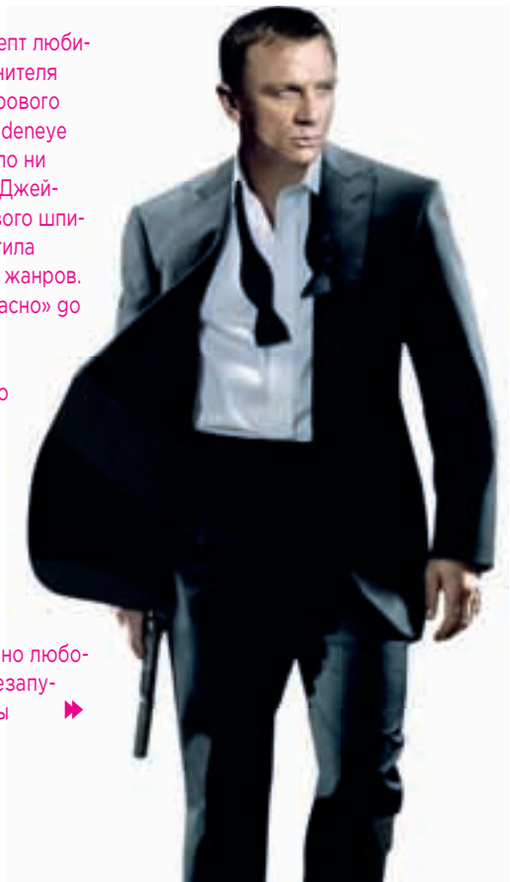


В «Казино Рояль» был дресс-код, но на террористов он не распространялся.

Водка и мартини: смешать, но не взбалтывать. Это – рецепт любимого коктейля Агента 007, известного шпиона, соблазнителя женщин... и одновременно – не очень-то везучего игрового персонажа. В 1997 году на N64 появился шутер Goldeneye компании Rare, но после этого на консолях не было ни одной действительно удачной игры с участием Джеймса Бонда. Лицензия на физиономию культового шпиона принадлежала компании EA; она выпустила достаточное число шпионских игр разных жанров. Однако все они получали оценки от «ужасно» до «ну, сойдет».

Вообще-то Electronic Arts планировала выпускать игры про Бонда до 2010 года, но в 2006 году Activision перекупила лицензию (по слухам – за 70 миллионов долларов). И вот теперь новый бондовладелец наконец-то пообещал, что осенью выпустит игру по мотивам фильма Quantum of Solace.

Что мы знаем об этой игре? Во-первых, она разрабатывается на основе движка Call of Duty 4. Уже хорошо. Во-вторых, в игре будут объединены сюжеты двух последних лент – «Кванта милосердия» и «Казино Рояль». Довольно любопытно, учитывая, что недавно киносериал был в каком-то смысле «перезапущен»: на смену Броснану, полагавшемуся на всякие абсурдные гаджеты ▶▶



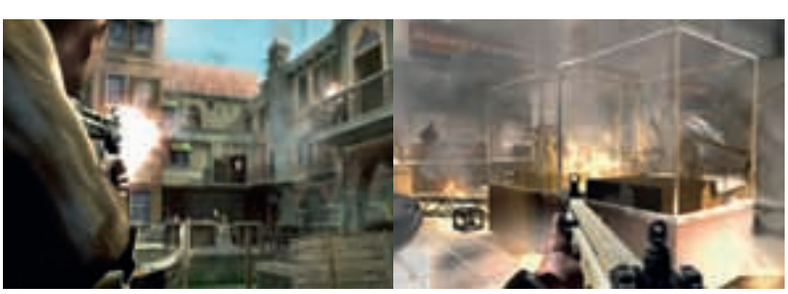
«В новой игре Бонд – не парень, помешанный на гаджетах, а правдоподобный персонаж».

Гаррет Янг
Исполнительный продюсер

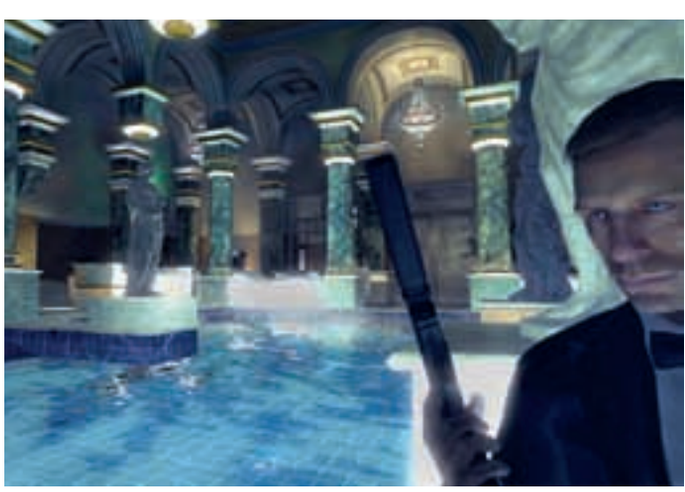
(особенно в последней серии) пришел Крэйг – более, скажем так, самостоятельный и жизнеспособный. К сожалению, нам показали только Венецию – то есть события, основанные на сюжете «Казино Рояль». Другие уровни засекречены – ведь «Квант милосердия» еще не вышел на экраны.

В-третьих, разработчики обещают, что вы сможете не только *побыть* Бондом, но и *посмотреть* на него. Новая игра – прежде всего шутер от первого лица, но упор будет сделан на стрельбу из укрытий (как, например, в Rainbow Six Vegas); поэтому вам позволят переключаться на вид от третьего лица. Это двойное попадание: вы и на суперагента полюбуетесь, и из-за угла станете стрелять эффективней.

Кстати, в игре Бонд выглядит точно так же, как и на большом экране. Крэйг, по словам разработчиков, не только с радостью согласился «сыграть» компьютерного агента, но и с волнением дожидался, когда же ему, наконец, покажут его виртуальную копию. Процесс ожидания он скрашивал игрой в Guitar Hero. Современный Бонд – из поколения любителей видеоигр.

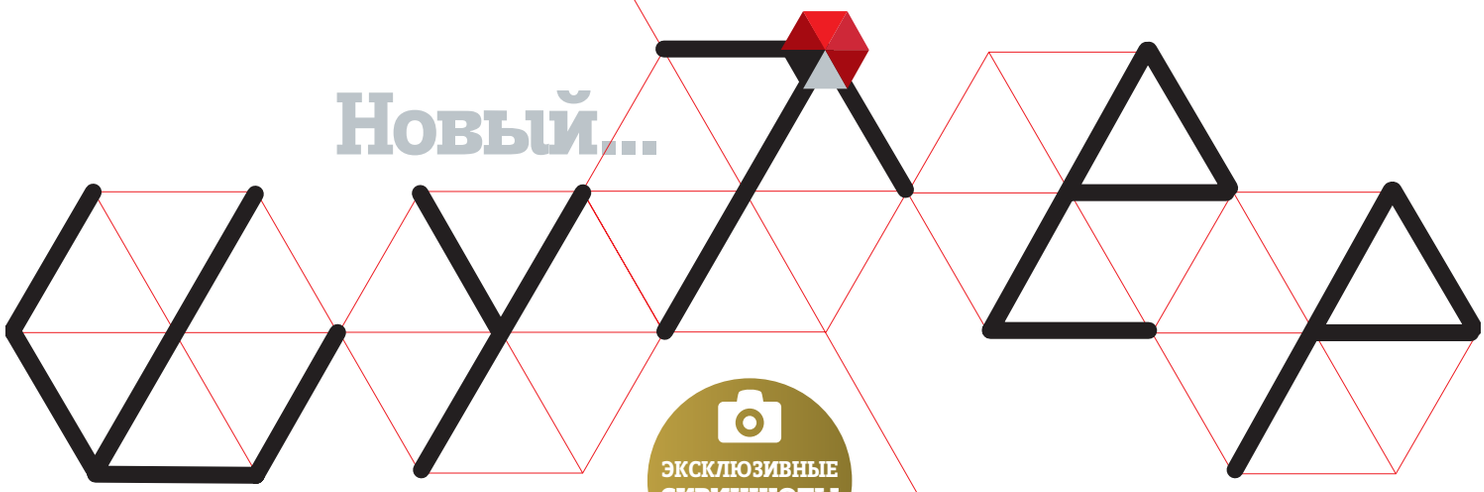


Quantum of Solace – шутер от первого лица, который все-таки позволяет взглянуть на персонажа со стороны.



Спрятавшись за углом, Бонд размышляет над следующим шагом. Может, стоит поплавать в бассейне?

Новый...



Far Cry 2

Отличный шутер для PS3

Мир Far Cry 2 – вымышленная африканская страна площадью 50 квадратных километров. Возможно, для настоящего государства километраж маловат, но для игры это весьма неплохо. Более того, окружающая среда будет смотреться предельно естественно. И убедительная физика только подчеркнет эту органичность. Каждый элемент виртуального мира выглядит и ведет себя так же, как и в мире реальном. Например, когда собирается пойти дождь, облака над саванной превращаются из белых и пушистых в раздувшиеся серые, а набирающий силу ветер несет клубы пыли и качает деревья. Это намного лучше статичных коридоров и комнат, наблюдаемых в большинстве шутеров от первого лица. Благодаря такому вниманию к деталям вам будет интересно не только стрелять, но и просто исследовать мир. Для нас самым захватывающим моментом оказалась вовсе не перестрелка: взлетев в воздух на планере, мы увидели, как разбегаются газели, испугавшиеся тени нашего аппарата.

Но и без экшена, разумеется, не обойдется. Наш вердикт: это как если бы напряженные битвы из Call of Duty 4 перенесли в среду Oblivion. Как и Prince of Persia, игра Far Cry 2 будет локализована для релиза в России.

«Надеюсь, он скоро перестанет вопить – не хотелось бы тратить на него остатки горючей смеси...»

«Все горючие предметы можно поджечь, и огонь начнет быстро распространяться».

Клинт Хокинг
Арт-директор

Новый...

FIFA 09

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ СКРИНШОТЫ PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

Быстрее, сильнее, разумнее. Именно так FIFA планирует победить Pro Evo

У вас какие-то вопросы? Это не к нам, а к дизайнерам, создавшим виртуальную копию Руни.

Когда серия FIFA перебралась на консоли последнего поколения, случились две важные вещи. Во-первых, движок игры был полностью переделан. Во-вторых, команда разработчиков получила возможность выпускать не только основные ежегодные, но и всякие побочные межсезонные игры. На практике вышло следующее: FIFA 08, дебютная игра нового поколения, еще не очень устойчиво стояла на ногах. А вот появившаяся в апреле UEFA EURO 08 – явный успех. Сама игра стала быстрее, управление – лучше, спортсмены – умнее. UEFA EURO 08 определенно лучше предшественницы, а кому-то она нравится даже больше, чем PES 2008. Именно поэтому мы возлагаем большие надежды на FIFA 09 – разработчики наверняка смогут показать, на что еще способен их относительно новый движок.

Спортсмены эволюционируют

Кстати, о движке. Вопрос, возникающий при виде любого футбольного симулятора: как можно научить играть компьютерных человечков? Ведь спорт – это не только беготня по полю, но еще и изобретательность, интуиция... эмоции, в конце концов. Ответ прост: виртуальных игроков можно обучить всему этому при помощи формул. Очень большого числа формул. «У нас есть целый исследовательский отдел, предоставивший численные данные. Теперь мы знаем, как быстро должны бегать игроки, как ускоряться и замедляться», – рассказывает Дэвид Раттер, представитель команды разработчиков.

В результате поведение каждого футболиста определяется при помощи сотен операций в секунду. Игроку с мячом уделяется еще большее внимание: тут уже речь идет о тысячах операций. А чтобы ИИ не жульничал во время матчей, ему выдали виртуальный джойпад; он примерно соответствует тому, который будет находиться в ваших руках. Поэтому ему, как и вам, придется «управлять» игроками.

Разработчики FIFA 09 чувствуют, что грядут перемены. Их серия футбольных симуляторов всегда гналась за Pro Evo (и немного отставала). Продюсер Эндрю Вилсон, под руководством которого создаются многие спортивные игры EA, считает: в этом году PES в каком-то смысле «споткнулась», и разработчики FIFA 09 готовы использовать ошибку конкурента, чтобы наконец-то обогнать его. Впрочем, ошибки ошибками, но FIFA 09, кажется, сама по себе будет крайне интересной.

«Мы приложили максимум усилий, чтобы докопаться до самой сути футбола». Дэвид Раттер, Продюсер

Разработчики подкорректировали ИИ и поведение игроков: теперь игра будет протекать более гладко и естественно.

Новый...

Little Big Planet

Игра с бесконечными возможностями

Мягкая игрушка в костюме Дэвида Боуи эпохи Ziggy Stardust не выглядит революционно. Но пока вы наблюдаете, как она забавно машет ручками, она радикально меняет подход к контенту, создаваемому пользователями. LBP – не просто причудливый платформер. Это возможность самостоятельно сотворить такую игру, о какой вы мечтали.

Игра поступит в продажу с набором заранее созданных уровней. Но если они вам неинтересны, вы можете их полностью игнорировать. Правда, если вы откажетесь проходить эти этапы, вам не откроется доступ ко всяким дополнительным фишкам (от головных уборов для персонажей и музыкальных треков – до разных элементов, из которых можно собирать собственные миры).

В демоверсии видно, что при прохождении уровней персонажи собирают так называемый «пух» – сферы пастельных цветов. По всей видимости, эти шарики являются игровой валютой – на нее можно будет купить еще больше дополнительных фишек.

Успех LBP зависит от того, сколько игроков в действительности захочет посвятить себя творческому процессу. Лично мы собираемся создать уровень по мотивам кинофильма «Нефть»: с нефтяными вышками и гигантскими молочными коктейлями.

Блог компании Media Molecule, разработчика игры, можно обнаружить по адресу mediamolecule.com/blog

«Надеемся, контент, созданный игроками, будет даже лучше нашего».

Алекс Эванс
Основатель студии

Создавайте собственные уровни и новых персонажей, а затем делитесь своими гениальными творениями со всем миром.

Новые...

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ СКРИНШОТЫ PlayStation.2 official magazine russia

Siren: Blood Curse

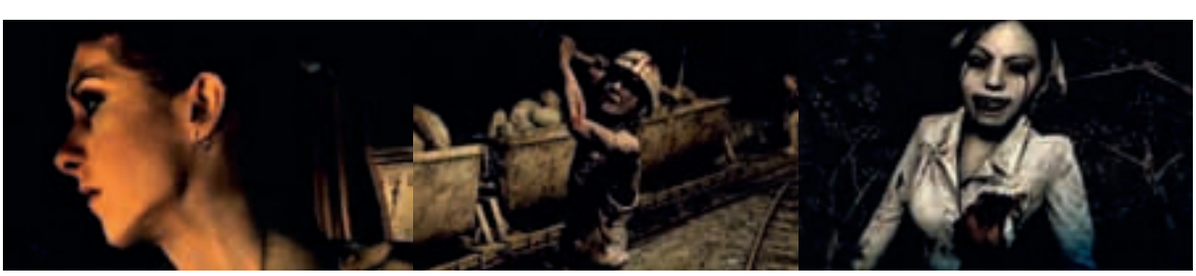
Хоррор, поделенный на порции

Вам нравятся игры серии Forbidden Siren, но вы не в состоянии осилить ни одну из них? Сиквел, разрабатываемый Sony, станет первой по-настоящему эпизодической игрой для PS3. Siren: Blood Curse разрежут на двенадцать окровавленных кусков, которые начнут распространять через PSN. Разработчики надеются, что вы будете дожидаться свежих выпусков с тем же нетерпением, какое проявляете перед каждой новой серией «Остаться в живых». С другой стороны, это значит, что вы можете бросить играть, как только вам это надоест.

На один укус

Новая игра станет частичным пересказом событий оригинальной Forbidden Siren. Перед вами – классический представитель жанра survival horror. Завязка такова: группа американских телевизионщиков отправляется в Японию, чтобы расследовать исчезновение целой деревни. Далее, разумеется, речь идет о проклятиях, человеческих жертвоприношениях и ходячих мертвецах. Как и в предыдущих сериях, чтобы выжить, вам придется «воровать зрение». Эта функция позволяет взглянуть на мир глазами зомби (здесь они называются «шибито») – так вы определяете, на каком расстоянии от вас находятся враги, и находите безопасные маршруты.

В настоящее время в японском магазине PSN уже имеется демоверсия игры, дающая возможность управлять одним персонажем. Однако известно, что в других эпизодах под вашим контролем окажутся другие герои. Также ожидаются странные головоломки и жуткая атмосфера. Цена одного эпизода игры пока не объявлена.



Благодаря высокому разрешению эти существа кажутся еще более жуткими, чем ранее.

«Мы прилагаем максимум усилий, чтобы создать уникальную игру».

Кеничиро Тояма
Создатель серии

Всегда огромный выбор игр для PSP, PLAYSTATION 2 и PLAYSTATION 3

Предложение месяца!

Игры в комплекте:
"Justice League Heroes"
"Железный человек"

Москва 777-777-5 **Регионы, звонок бесплатный** 8-800-200-777-5

52
Wipeout HD
Хорошо знакомая еще по PSOne игра в новом разрешении

Previews

Информация о грядущих проектах

Составление этой рубрики чем-то напоминает научную работу. Нам приходится анализировать все сведения об играх, которые должны появиться в продаже в ближайшее время, и выбирать самые интересные из них.

Кроме того, приходится строить гипотезы. То есть, разумеется, разработчики делятся с нами информацией и скриншотами, но предоставленных данных не всегда бывает достаточно. Взгляните, например, на материал про Resident Evil 5. На картинках вы можете заметить двух девушек, но кто они? Свои версии мы выдвинули. А у вас есть какие-нибудь предположения?

62

Little Big Planet
Чем-то похоже на Lego – только своими поделками вы сможете поделиться со всем миром

46

Resident Evil 5
Capcom доказывает, что залитые солнцем улицы тоже могут быть страшными

58

Fallout 3
Долгожданная третья серия культовой постапокалиптической RPG

60

This Is Vegas
Можно стрелять по грудастым девушкам из водного пистолета, а потом пялиться на их мокрые футболки

Формат PS3 **Дата выхода** 2009 **Издатель** Capcom **Разработчик** Capcom

Resident Evil 5

△ Осторожно ○ Они ⊗ Уже □ Близко!

Реплика разработчика

«Вы заходите в темное помещение, и ваши глаза, привыкшие к свету, некоторое время ничего не видят. За те несколько секунд, что зрение адаптируется, вас охватывает паника».
Джун Такеучи
Продюсер, Capcom

Ни один выпуск Resident Evil не обходится без вооруженных дам. Как видно на наших эксклюзивных скриншотах, в очередной серии их будет сразу две: одна в боевом облачении, другая в заметно менее практичном вечернем платье, да еще и блондинка. Можете включать свою фантазию.

Напомним, что до сих пор единственным официально подтвержденным персонажем был Крис Редфилд. Правда, продюсер Джун Такеучи в прошлом году намекал, что героиня одной из предыдущих частей вернется в новой игре. Теперь же на выбор предлагается сразу две девушки. Наши предположения: блондинка – это Эшли Грэхэм, дочь президента США из RE4. С другой стороны, когда мы увидели скриншот, на котором та же девушка изображена с открытыми глазами под водой, мы подумали: неужели это Шерри Биркен? В RE2 она была заражена вирусом G, и последнее, что о ней известно, – она оказалась под «присмотром» злодея Вескера. Но это платье... А вдруг перед нами двойной агент – например, Ада Вонг в парике?

Плюс еще девушка с пистолетом. Погадаем на кофейной гуще? Может быть, это сестра Криса, – Клэр? Или Джил Валентайн из самой первой серии? Или Ребекка Чамберс из Resident Evil Zero? Хотя ее серьги заставляют предположить, что она родом из Африки...

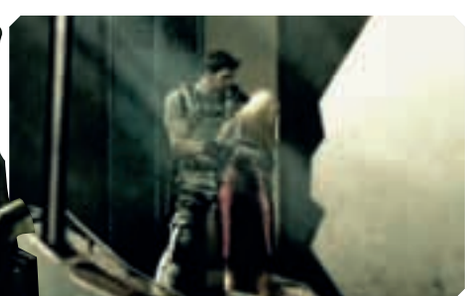
Под покровом тьмы

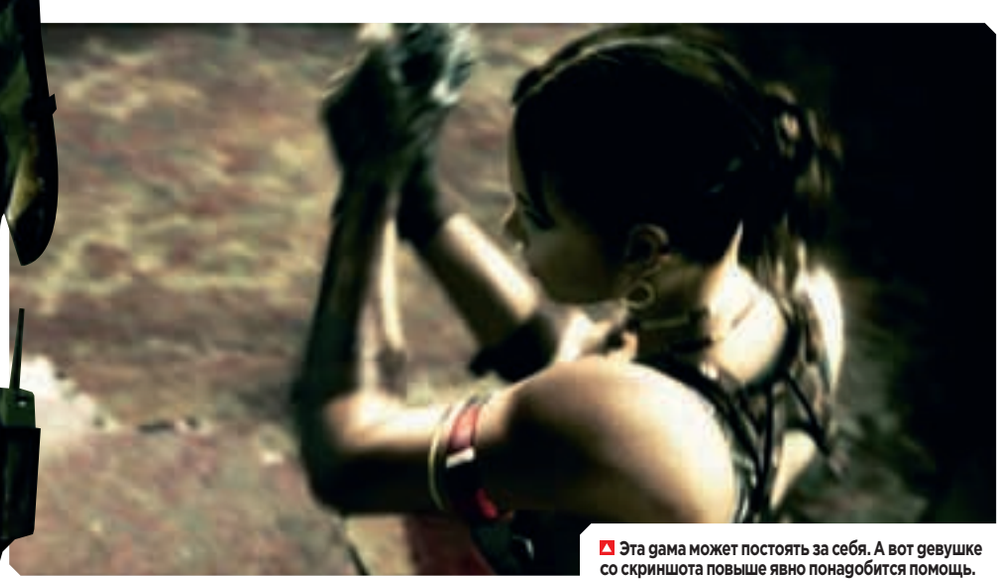
О сюжете пока тоже известно немного. Однако недавно Такеучи сообщил японскому игровому журналу Famitsu, что в RE5 важную роль будут играть тени и свет. Мы точно знаем: зрение Криса на время ослабнет, если он

Атмосфера в целом довольно солнечная, но тенистых жутковатых переулков тоже хватает.

О ужас! Он не соблюдает правила безопасности! Чувствуем, прольется кровь...

В RE5 противники предпочитают сбиваться в толпы – возможно, разумней будет избегать хотя бы некоторых схваток.





Эта дама может постоять за себя. А вот девушке со скриншота повыше явно понадобится помощь.

Как и Las Plagas из RE4, ваши враги в новой игре умные, быстрые и опасные.

За десять лет Крис обучился новым приемам – теперь он умеет пинать врагов.

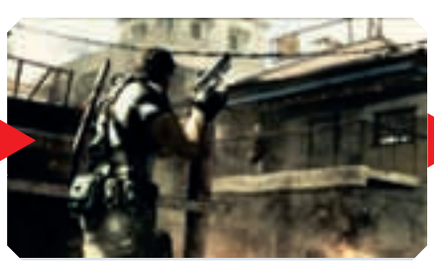
неожиданно выскочит из темного помещения на яркий свет. Чтобы глаза привыкли к темноте, тоже потребуется некоторое время. И мало ли что может случиться, пока они привыкают!

Управление будет примерно таким же, как и в RE4, но кое-что все-таки добавят. В трейлере видно, как Крис запрыгивает из переулка на крышу здания – видимо, главного героя обучат акробатическим трюкам из арсенала персонажей игр Assassin's Creed и Uncharted. Далее, мы предполагаем, что в игре будет больше так называемых QTE-событий, тестирующих вашу реакцию (вам придется нажимать определенные кнопки в зависимости от контекста). Они уже присутствовали в RE4. По всей видимости, теперь QTE станут разнообразнее. Например, они появятся в рукопашных схватках – врагов можно будет не только бить ножом, но также пинать и толкать. Добавьте сюда новые разновидности реалистичного оружия и обещанную возможность заглянуть в прошлое Криса (интересно, будут ли такие флешбеки играбельными?). Мы всегда знали, что у RE5 огромный потенциал, но теперь она интригует нас еще больше. Такеучи заявил, что очередная часть станет лучшей за всю историю игрового сериала Resident Evil. Давайте считать это высказывание обещанием.

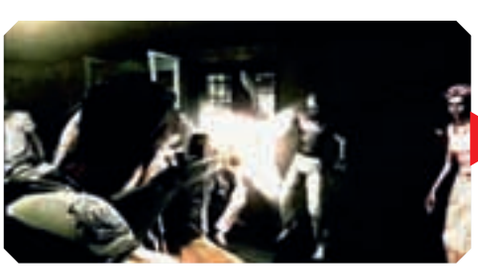
Покадровый разбор ролика Что мы там увидели?

Продюсер Джун Такеучи подтвердил, что этот пыльный городок находится в Африке. Вам предстоит выяснить, как именно в колыбели человечества зародился Т-вирус.

Если верить Такеучи, большую часть времени вам предстоит проводить на улицах. Разработчики обещают смену дня и ночи и погодные эффекты.



Крис исследует населенный пункт, а местные жители не обращают на него внимания. Правда, попадаются подозрительные личности, которые торопливо прячутся в домах при его приближении.



Враги теперь перемещаются толпами по 15-20 человек. Видимо, оружие Крису отныне тоже будет попадаться чаще.

Кроме того, Джун Такеучи обещает: рукопашные сражения станут напряженней и интересней, чем в любой другой серии Resident Evil.

Зомби убивать легко, но в игре будут и другие враги – вооруженные огромными топорами монстры с мешками на головах.

Кто такой Крис Редфилд?

Истребитель зомби возвращается в RE5

История персонажа

Крис – один из команды STARS Alpha. Он впервые столкнулся с зомби, созданными корпорацией Umbrella, в Resident Evil 1. А в Code Veronica для консоли Dreamcast Крис появился вместе с сестрой Клэр. Главный антагонист той игры, Вескер, пообещал разобраться с Редфилдом при следующей встрече. Но этой встречи до сих пор не случилось...

Оружие

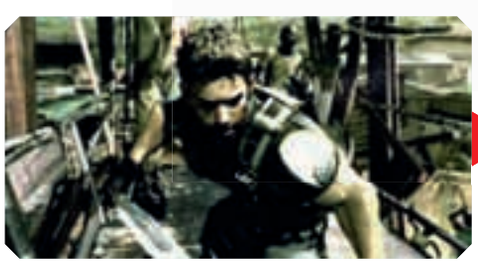
Пистолет
У Криса имеется «Беретта 92» с лазерным прицелом. Поможет ли это приспособление под ослепительным африканским солнцем, пока неизвестно.

Нож
Панга – африканская разновидность мачете с более широким и загнутым лезвием.

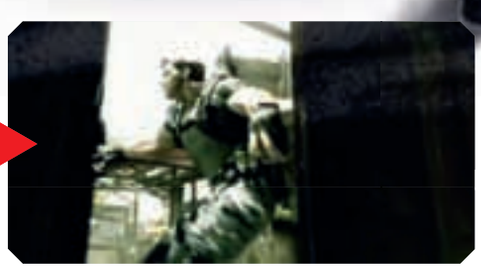
Дробовик
Мы уже имели возможность убедиться, что Крис умеет неплохо обращаться с таким оружием.

Наша гипотеза

События RE5 развиваются через десять лет после 1-й и 2-й частей Resident Evil. Команды STARS, в которую входил Крис, больше не существует. Теперь он работает на организацию, скрывающуюся за аббревиатурой BSAA. Чем именно Крис занимался последние десять лет – загадка. Тем не менее благодаря Ubrella Chronicles для Wii мы знаем, что Крис и Джил Валентайн разделались со злобной Umbrella, уничтожив ее базу где-то в России. Однако Вескер успел украсть копию неких секретных данных, намереваясь в будущем восстановить корпорацию. Основатель Umbrella Озвелл Е. Спенсер тоже пропал. Возможно, один из злодеев (или даже оба) объявится в Африке.

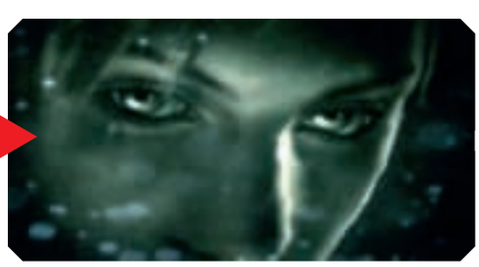


Такеучи заявил, что мы сможем узнать, чем именно занимался Крис последние десять лет. Также продюсер намекнул: игроки примут непосредственное участие в этих флешбеках.



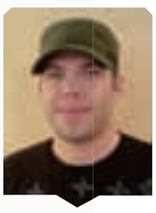
Одна из основных фишек игр – контраст света и тени. Вы выскакиваете из темного подвала на улицу и на несколько секунд буквально слепнете от солнечного света.

Местных жителей заражают принудительно. Пока не все свихнулись, но нормальных людей осталось мало – избытка новых друзей не жди.



В самом конце трейлера нам показывают, как загадочная блондинка открывает глаза под водой. Видимо, это кто-то, с кем мы знакомы по предыдущим сериям RE...

Быстрее бы сыграть в...



Представитель игровой индустрии рассказывает о долгожданных проектах для PS3

Дэйв Кудирка
Помощник продюсера, Dark Sector

Far Cry 2

«В первой Far Cry вам предоставлялась почти полная свобода действий, и это было действительно круто. Теперь события переносятся в Африку. Меня в новой игре интересует прежде всего дизайн, но вообще-то я большой поклонник шутеров».

GTA IV

«Да, мне нравится угонять машины. Нравится раскатывать по городу с включенным до упора приемником. Сбивать пешеходов... Не то чтобы мне это сильно нравилось, но это забавно. Тем более в GTA вас за это не наказывают. Разве что посылают вдогонку копов».

Resident Evil 5

«Я люблю шутеры и игры жанра horror. А эти ребята умудряются все время выпускать отличные игры. На сей раз они к тому же выбрали уникальное место действия. Вы видели игры, события которых развивались бы в африканской деревне?»

Формат PS3 **Дата выхода** Весна 2009 **Издатель** Capcom **Разработчик** Capcom

Street Fighter IV

△ Триумфальное ○ Возвращение ✕ Классической □ Игры

Любой, кто когда-либо играл в Street Fighter II (а таких людей, осмелимся предположить, очень много), будет чувствовать себя как дома и в Street Fighter IV. В игре присутствуют все 12 персонажей из оригинального состава, причем выполнены они в привычном мультяшном стиле. Достаточно услышать характерный звук, когда вы выбираете в меню Риу, – и вы тут же вспомните начало девяностых. Хорошо это или плохо – решать вам.

Те, кто привык к трехмерным сражениям из игр Tekken и Virtua Fighter, возможно, придут в ужас. А вот любители ретро будут в восторге от смешных коренастых персонажей и симпатичных бэкграундов. Нам особенно понравился уровень Балрога – вечерний Лас-Вегас, заполненный красивыми девушками; отличное место для драки! Движения – будь то пинок грозной женщины по имени Си Вайпер или удар великана, похожего на Тайсона, – кажутся весьма мощными. Игра не претендует на реализм, детали нарочито преувеличены, но именно поэтому SF IV имеет все шансы понравиться как давним фанатам серии, так и новичкам.

Сотрясение мозга

Стиль графики – не единственный нюанс, позаимствованный у Street Fighter II. Например, вы сразу узнаете умеющего удлинять конечности факира Далсима: он все так же стреляет огненными шарами и телепортируется. Прямо скажем, не самый честный оппонент. А вот жирный сумоист

5 главных вопросов Что известно про SF IV?

1 Каков сюжет игры?
Подробностей пока не сообщают, но уже ясно, что события происходят сразу после SF II. Поэтому Capcom может притвориться, что раскритикованного SF III никогда не было.

2 Кто герои?
Все 12 бойцов из оригинального SF II присутствуют и здесь. Также появятся как минимум три новичка: уже анонсированы Си Вайпер, Абель и Эль Фуэрте.

3 Можно ли играть по Сети?
Разумеется, можно. Более того, Capcom планирует размещать новых бойцов и дополнительные арены на PSN.

4 Когда игра выйдет?
Игровые автоматы появятся уже этим летом, а затем Capcom будет доделывать консольную версию. Предполагаемая дата появления игры на PS3 – март 2009 года.

5 Что еще интересного?
Продюсер Йошинори Оно сказал, что бонусные уровни из SF II, на которых нужно было разбивать машины, будут и в новой игре. Ура!

Игра весьма эффективно совмещает 3D-графику и 2D-геймплей.

Знакомьтесь: Си Вайпер, электрическая женщина.

Учитесь на ошибках Гайла: Абель весьма опасен вблизи, старайтесь держаться от него подальше.

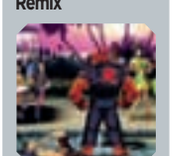
Любители ретро будут в восторге от смешных коренастых персонажей и симпатичных бэкграундов

Эдмонд Хонда обучился новым приемам и стал чуть ли не самым сбалансированным персонажем: у него теперь есть быстрая и разрушительная дистанционная атака, а с врагами, подобравшимися поближе, он расправляется сериями стремительных ударов. В то же время Кен, некогда один из сильнейших персонажей, практически превратился в слабака. Так что спор о том, кто сильнее, Риу или Кен, можно считать закрытым.

Лучшая новая деталь игрового процесса – шкала Revenge; она заполняется, когда ваш персонаж получает зуботычины. Когда шкала полна, вы можете активировать специальную атаку, способную на время обездвижить вашего противника. Это значит, что безусловно проигрышную ситуацию можно за секунду превратить в нежданную победу. Конечно, не все так просто: надо выбрать подходящий момент, а также учесть расположение бойцов. Но если у вас получится, вы наверняка будете горды собой. Это нововведение нам очень нравится – впрочем, как и все остальные составляющие Street Fighter IV.

В режиме «турбо»

Временная замена – SF II HD Remix



Последние скриншоты Street Fighter II: Turbo HD Remix выглядят просто потрясающе. Игра должна появиться на PSN уже этим летом. Представьте себе: классический геймплей с добавлением возможности сетевой игры и онлайновой таблицей рекордов. Вам будет чем занять себя до выхода SF IV, назначенного на 2009 год.

Нам показалось...

Что классно, а что не очень

▲ Многопользовательский режим в GTA IV

Счастье – это раскатывать на желтой тачке Infernus под музыку LCD Soundsystem, доносящуюся из колонок.

▲ Хитовые игры FIFA

Скажем по секрету: мы весьма впечатлены последней разработкой компании Electronic Arts. Думаем, это будет покруче, чем Pro Evolution Soccer.

▲ Prototype

Главный герой этой игры настолько крут, что Альтаир по сравнению с ним – просто грязный наркоман, одетый в драные шмотки.

▼ Тьма наступает

Ну и где, спрашивается, версия Alone in the Dark для PS3? На PS2, Wii, Xbox 360 и персональных компьютерах игра появилась в июне 2008 года. А вот до PS3 она почему-то доберется на несколько месяцев позже.

▼ Рок под запретом?

Rock Band тоже появится на PS3 с опозданием – «позже летом». То есть через несколько месяцев после того, как в нее уже наигрались владельцы Xbox 360.

▼ Атака клонов

Saints Row 2 все больше напоминает двойника Джорджа Клуни, который обманывает устроителей вечеринок, чтобы поесть и выпить задарма. Да и нужна ли кому-то вообще эта игра после выхода GTA IV?

Формат PS3 **Дата выхода** Июль 2008 **Издатель** Sony **Разработчик** Sony Studio Liverpool

Wipeout HD

△ Классный ○ Драйв ✕ На дикой □ Скорости

Представьте на минутку: Wipeout – хорошенькая девчонка, наводящая макияж перед тем, как отправиться в ночной клуб на поиски приключений. Только в данном случае косметические улучшения – царапины, вмятины и выхлопные газы. Мы играли в почти законченную версию Wipeout HD, и спецэффекты буквально поразили нас реалистичностью. Благодаря поцарапанным корпусам корабли кажутся настоящими. Камера перед гонками показывает кабину водителя, где деловитый гонщик изучает панель приборов с мигающими огоньками и циферблатами. Вы практически можете разглядеть слезы, которые появляются у него на глазах при мысли об огненной смерти на скорости 1000 миль в час.

Все на старт

Начните гонку – все будет еще лучше. 60 кадров в секунду, высокое разрешение – графика удивительно гладкая, а знаменитые скорости классической Wipeout воспроизводятся с феноменальной точностью. Треки типа Vineta K (копия Pure из PSP-версии) напоминают футуристический курорт: целые флотилии кораблей носятся вокруг залитых солнцем башен, возвышающихся над трассами.

Управление тоже слегка изменилось. Ведя свой корабль, вы отчетливо ощущаете его вес и инерцию, особенно пытаясь огибать углы или включая воздушные тормоза кнопками R2 или L2, чтобы вписаться в узкие участки. Единственная обида, – нам пока не показали многопользовательских гонок на восемь игроков. Лучшее оставляют напоследок?

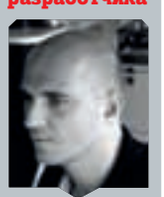
Краткий гид

Стремительные гонки
В будущем состязания реактивных вооруженных кораблей будут проходить прямо в городах.

Графика высокого разрешения
60 кадров в секунду, 1080p! И треки, и оружие, и все прочее – ярче и четче, чем когда-либо ранее.

Позовите друзей
Впервые в Wipeout вы сможете соревноваться в онлайне с семью другими игроками.

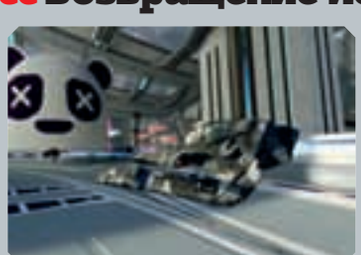
Реплика разработчика



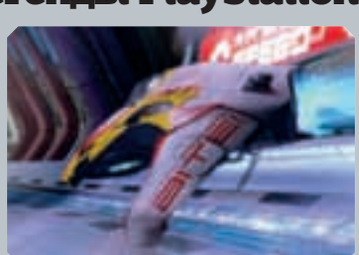
«Wipeout HD устанавливает новые стандарты для PS3-игр, распространяемых через PSN».
Клеменс Вангерин
директор по развитию, SCE Studio Liverpool

Высший класс Возвращение легенды PlayStation

Сверхскоростной рейсинг Wipeout в сути своей не изменился со времен появления игры на PSOne. Ключевое нововведение – бесподобная графика высокого разрешения. Каждый поворот, авария, столкновение выглядят сногсшибательно. А позже нас ждут новые треки и музыка для скачивания.



Все те же любимые треки из прошлых игр.



Новые корабли и классы гонок.

Возможность сразиться с друзьями по Сети.

Краткий гид

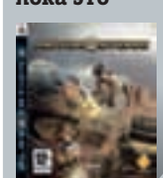
Безумный рейсинг
Внедорожные сражения байков, багги и – встречайте новичков! – большеколесных грузовиков.

Турбо-драйв
Правила? Мы же не дети! Любой ценой проложите дорогу к победе. Если соперник не доедет до финиша, вам же лучше.

Пейзажи
Вместо грязной долины из оригинальной игры вас встретит буйная зелень тропического острова.

Долго ждать?

Попробуйте пока это



Motorstorm
(PS3, Sony)
Суперагрессивные гонки в каменистой долине. Абсолютный хит, причем в любом режиме – и в одиночку, и по Сети.

Burnout Paradise
(PS3, EA)
Переносит скорость и динамику PS2-игр в городские ландшафты, исследуемые в свободном режиме.

Формат PS3 **Дата выхода** 2008 **Издатель** Sony **Разработчик** Evolution Studios

Motorstorm 2

△ Гонки ◎ Аварии ⊗ Джунгли ▢ Болота

Если нас после смерти не отправят в море на горящей ладье викингов, мы хотели бы покинуть этот мир, попав под большеколесный грузовик. Эти огромные монстры теперь входят в список машин Motorstorm 2; выглядят они весьма устрашающе. Мы спросили разработчика игры Найджела Кершоу, не кажутся ли они ему немного слишком мощными? «Такие машины открывают для игроков новый вид рейсинга. Это преимущество, – согласился он, – но тут нет ничего несправедливого. Чтобы кого-то переехать, вам нужно оказаться в правильном положении. Мы очень старались сделать игру сбалансированной».

Ну и, конечно, сменилось место действия. Перед вами уже не пыльные дороги долины, а буйная – и опасная – зелень пока что безымянного вулканического острова. «Рейсинг в джунглях – это что-то абсолютно новое, – говорит Кершоу. – И большие деревья, и мелкая растительность могут мешаться на дороге, загораживать обзор и замедлять ваш транспорт. Вдобавок джунгли могут способствовать клаустрофобии – придется быть намного более внимательным из-за большого числа потенциальных опасностей».

Но нас ждет не только война с природой. Остров «собран» из нескольких локаций. На нем будут уже привычные каменистые треки, а также, возможно, снега (если вы поднимете ближе к вершине горы). У Северной Гавани обнаружатся дома и улицы – почти городские условия, а на пляже – песчаные дюны и море. Будет даже вязкое болото с густой растительностью. Кажется, впихнуть все это на один маленький остров – та еще задачка, но Кершоу клянется, что все будет как настоящее. «В этом и состоит прелесть

Motorstorm 2 – не только новое место действия, но и масса новых возможностей.

острова. Наши турпоездки (совершенные, разумеется, по долгу службы) показали, что на небольшой территории могут соседствовать крайности. Мы ничего не сочиняем!»

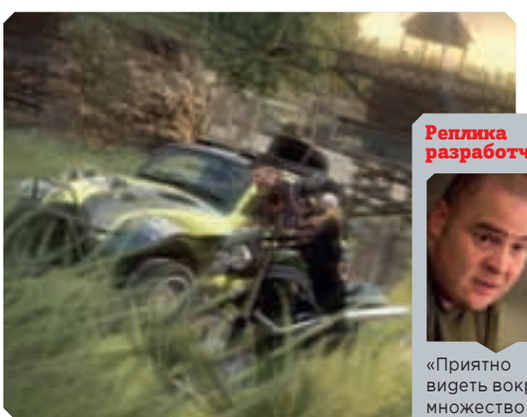
Вода – это жизнь

Все это разнообразие тут не для красоты, оно – неотъемлемая фишка гонок. «Разные условия подходят для разных видов транспорта, вот мы их и поделили соответственно». Пляжи, например, хороши для багги, болота – для легких ATV, а узкие улочки Гавани – для маневренных байков. А вот вода – совершенно новый элемент, которого не было в пустыне из первой игры. В Motorstorm 2 воды полно, причем она – не красивый фон, а еще один тактический элемент. Поездка по лужам и ручейкам в режиме «буст» (особая азотистая система ускорения) помогает остудить мотор; машина будет способна дольше

На самом деле мы пошутили. Под колеса таких штуковин нам совсем не хочется.

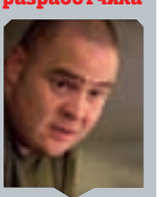
Воды будет много – не только грязь, но еще ручейки и лужи; можно остудить турбодвигатель и получить преимущество в гонке.

поддерживать невероятную скорость. Кершоу, однако, стремится подчеркнуть, что перед нами все тот же Motorstorm, несмотря на все изменения и нововведения. «Сам геймплей не изменился. Ключевые элементы оригинальной игры здесь сохраняются. Мы очень старались, чтобы все новые возможности дополняли старые, а не заменяли их». Кстати, одно новшество должно особенно порадовать игроков – а именно новый многопользовательский режим split-screen, не требующий подключения к Сети. В первой серии игры его не было, но поклонники Motorstorm настойчиво его требовали. «Думаю, не будет преувеличением сказать, что просьбы сделать split-screen содержались



более чем в половине получаемых нами писем», – говорит Кершоу. Мы заранее предвкушаем гонки на четырех участников в этом режиме. Motorstorm 2 должен появиться уже в этом году – скорее бы!

Реплика разработчика



«Приятно видеть вокруг множество цветов, а не только бесконечные оттенки коричневого. Кроме того, теперь вам предоставлена большая свобода действий; игроков ждет много неожиданностей и трудностей».
Найджел Кершоу
руководитель проекта, Evolution Studios

Формат PS3 **Дата выхода** Осень 2008 **Издатель** EA **Разработчик** EA Redwood Shores

Dead Space

△ Монстры ◎ Тьма ⊗ Страх ▢ Ремонт

В трупах, плавающих в невесомости, есть что-то пугающее. Мертвецы и сами-то не слишком приятны, но при отсутствии гравитации они оставляют в воздухе жуткие кровавые дорожки и зловеще вращаются, ударяясь о стены. Сразу становится ясно: где-то здесь прячется мутант-убийца из космоса, и вы вполне можете стать его следующей жертвой.

С летающими трупами можно встретиться на космическом корабле Ishimura. Это судно было предназначено для разработки полезных ископаемых на других планетах, но сломалось и легло в дрейф. Инженера Айзека отправили ремонтировать корабль. На месте выяснилось, что Ishimura захвачен Некроморфами – пришельцами, использующими мертвые тела в качестве «одежды». Инопланетяне буквально натягивают трупы на свои скелеты, как не слишком подходящие по размеру свитера. Сам корабль, как и Некроморфы, теперь тоже выглядит достаточно мрачно.

Стрельба на бегу

Несмотря на жуткую атмосферу, Dead Space – это прежде всего экшен. Пришельцы падают с потолка и резко выскакивают из-за углов. Боеприпасов мало, а инопланетяне очень живучи, поэтому схватки периодически превращаются в паническое бегство: монстры наступают, вы сматываетесь, при возможности отстреливаясь. Одна из интересных фишек игры: всю необходимую информацию вы получаете прямо в игровом мире, а не с помощью меню и специальных панелей. Над предметами, которые можно использовать, появляются голограммы. Полезные сведения высвечиваются непосредственно перед лицом Айзека. За здоровьем инженера можно следить благодаря специальным индикаторам, расположенным у него на спине.

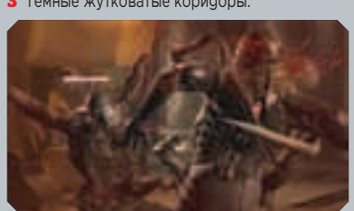
Но больше всего нас потрясло кое-что другое. Когда мы восстановили гравитацию, парящие в воздухе тела попадали на пол. Тут откуда-то появилось гигантское щупальце, вцепилось в ногу Айзека и потащило его по коридору. Находясь в движении, мы отстреливались от инопланетной твари, и все это выглядело как отличный голливудский боевик. А монстра мы, понятное дело, победили.

Основные ингредиенты
Dead Space

1 Космос. Необъятный и пугающий космос.

2 Бывшие люди, теперь превратившиеся в искореженных пришельцами уродов.

3 Темные жутковатые коридоры.



4 Коричневое, красное, черное... Это все.

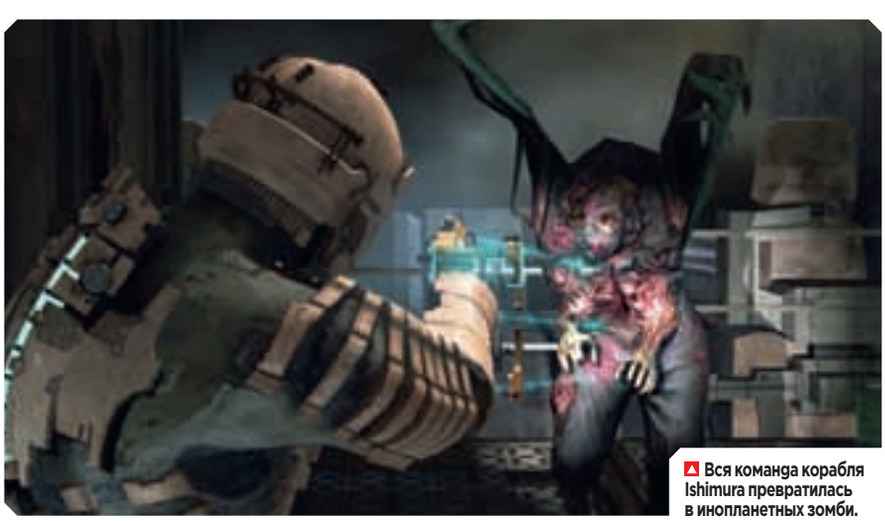
Краткий гид

Чужие: воскрешение
Некроморфы – захватившие корабль пришельцы, использующие человеческие тела в качестве «одежды».

Герой на каждый день
Айзек – инженер, которого отправили устранять поломки. Но ему придется не ремонтировать, а сражаться.

Замри – отомри
Замораживайте врагов пушкой Stasis и двигайте пушкой Kinesis – так вы разрешите большинство проблем.

Поздравляем, родилась девочка. У нее глаза мамы, характер папы и правая рука доктора, принимавшего роды.



Вся команда корабля Ishimura превратилась в инопланетных зомби.

Потенциальный соперник
Afro Samurai

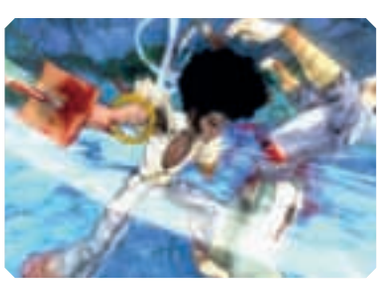
Возможно, именно эта игра станет победителем...

Завязка
Место действия – футуристическая феодальная Япония. Главный герой – вооруженный мечом персонаж, мстящий за смерть отца.

Реальность
Приключение в стиле «руби и кроши», использующее технологию cell shading, чтобы соответствовать духу комиксов и мультфильма.

Фишка
В мультфильме главного героя озвучивал Сэмюэль Л. Джексон, а музыка была написана рэпером RZA, участником Wu Tang Clan. Если верить трейлеру, над игрой эти люди тоже поработали.

Источник вдохновения
Самурайские истории, японские комиксы и мультики, а также геймплей Ninja Gaiden.



Чего ждать?
Игра, по всей видимости, будет супержестокой. На скриншотах герой рубит врагов пополам. А вот технически битвы, кажется, сведутся к долбежке по кнопкам.

Формат PS3 **Дата** 2008
Издатель/Разработчик Namco Bandai

Формат PS3 **Дата выхода** 2008 **Издатель/Разработчик** Bethesda

Fallout 3

△ Собака ◎ Мутанты ⊗ Большие ▢ Пушки

Знакомьтесь – «Братство стали»: организация, устроенная по принципу религиозного ордена. Это своего рода рыцари, патрулирующие постапокалиптический мир игры Fallout 3. Но в отличие от системы, существовавшей в Oblivion (предыдущей RPG от Bethesda), «Братство» не является фракцией, к которой вы можете присоединиться. Они просто дают вам работу – и то лишь при условии, что у вас хорошая «карма» (это такой внутриигровой измеритель ваших моральных устоев). От того, какие поступки совершает герой, будет зависеть отношение к нему других персонажей. Например, «Братство» – хорошие парни; совершайте добро, и они, возможно, выдадут вам боевой костюмчик. Он вам пригодится, учитывая, что основное население мира – озлобленные мутанты.

Видимо, помещение, где проживает это существо, плохо проветривается.

Мочим монстров

Самые злобные из виденных нами монстров – скелетообразные упыри, проживающие в заброшенных зданиях. Существует несколько их разновидностей. Опаснее всего твари, пропитанные радиацией до такой степени, что аж светятся. Они не только швыряются смертельно опасными сгустками энергии, но еще и оживляют своих павших товарищей. Лучше держаться от подобных мутантов на расстоянии. А еще лучше – стрелять по ним с этого расстояния из самой мощной пушки, какая у вас найдется.

Друг человека

Впрочем, не все так плохо. В конце концов, никто не заставляет вас исследовать радиоактивные пустоши в одиночестве. У вас может появиться верный друг – псина по кличке Dogmeat (на этом месте давние поклонники серии Fallout должны расплакаться от умиления).

Dogmeat – очень полезный компаньон. Пес умеет не только атаковать врагов, но и, например, находить еду по запаху. Только не стоит забывать: собака – тоже живое существо, время от времени ее стоит лечить. В противном случае Dogmeat может скончаться от полученных травм.

Пока не очень понятно, когда именно и как Dogmeat присоединится к вашему персонажу. Однако мы предполагаем, что это тоже будет как-то связано с кармой.

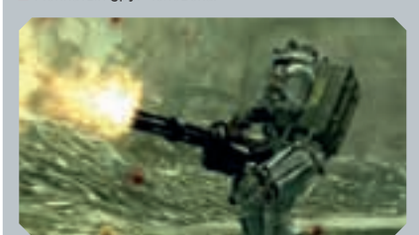
Разумеется, кроме мохнатого четвероногого попутчика у вас появятся и двуногие. Только не ждите, что вам позволят напрямую управлять кем-нибудь из них, – они будут действовать по своему усмотрению. Впрочем, вы сможете давать им определенные приказы, а также получите доступ к их пожиткам (интересный нюанс!).

Разработчики также обещают, что у игры будет не дюжина, а около двух сотен концовок. Готовиться к новой экскурсии в радиоактивный мир можно уже сейчас – отправление назначено на ближайший сентябрь.

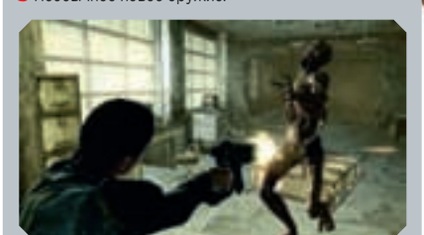
Основные составляющие
Fallout 3

1 Детство, прошедшее в бомбоубежище.

2 Мохнатый друг человека.



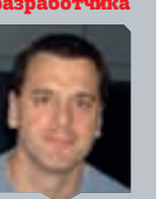
3 Необычное новое оружие.



4 Битвы с уродливыми мутантами.

Используя технологию V.A.T.S., вы можете целиться в определенные части тела вашего врага.

Реплика разработчика



«Разные организации по-разному реагируют на поступки, совершаемые вами в игре. Если у вас плохая карма, служители добра и света могут отправить за вами какого-нибудь наемника».

Пит Хайнс
вице-президент по рекламе и маркетингу, Bethesda

Формат PS3 **Дата выхода** Осень 2008 **Издатель** Midway **Разработчик** Surreal Software

This Is Vegas

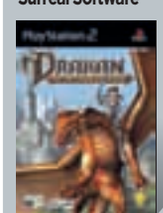
△ Танцы ○ Драки ✕ Выпивка □ Девчонки

Видеоигры, как вы знаете, исполняют желания. Выиграйте чемпионат мира! Прибейте нацистов! Подцепите в баре хорошенькую девчонку, не опасаясь последствий! Легко догадаться, что This Is Vegas исполняет только одно из этих трех желаний – и это не вторжение в подземный бункер фюрера. Мы даже затрудняемся сказать, что вы должны чувствовать, наблюдая за тем, как два цифровых тела трутся друг о друга. Возбуждение? Стыд? Смущение? Или, может, все вместе?

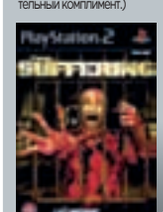
Основная идея This Is Vegas: вам необходимо предотвратить зачистку Города Грехов корпорациями, помешанными на семейном отдыхе. Для этого придется гонять на машинах и драться, но с вождением мы пока не сталкивались, а боевая система крайне проста. Хотя, конечно, забавно поколотить сотрудника казино, одетого в доспехи какого-то средневекового короля. Тем не менее давайте сразу перейдем к ночным клубам. В них вам вроде как предстоит устраивать безумные вечеринки. Начинается все с простой мини-игры – нужно подпаивать посетителей (помните аркадную классику Tapper?); затем вы подрабатываете в качестве вышибалы – выкидываете из заведения пере-

Другие игры

Surreal Software

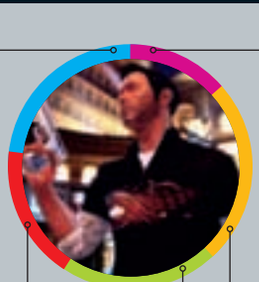


Drakan: The Ancients' Gates
(PS2, 2002)
Приемлемый экшен с полетами на драконе и традиционными битвами с использованием холодного оружия. По крайней мере – лучше, чем Lair. (Да, мы понимаем, что это сомнительный комплимент.)



The Suffering
(PS2, 2004)
Вы что, правда убили собственных жену и ребенка? Выясните это, превратившись в обезумевшего монстра и сбежав из тюрьмы. Клон Manhunt, но вполне достойный.

Заимствования На что опирались создатели This Is Vegas



Характер
GTA IV
На удивление бунтарская игра; апофеоз нонкомформизма в представлении конформиста, в реальной жизни неспособного возразить даже дворнику. Естественно, именно на ней сейчас сконцентрировано внимание геймеров.

Обстановка
Rainbow Six: Vegas
Город Грехов в этой игре использовался в качестве сцены, на которой разворачивался сюжет, придуманный Томом Клэнси.

Азартные игры
Dead or Alive Xtreme 2
Большинству игра запомнилась благодаря естественным покачиваниям грудей имевшихся в ней девушек. Но вообще-то там было еще и казино.

Отношения
The Sims
Цифровые человечки танцуют, испражняются и занимаются цифровым же сексом.

Мини-игры
Leisure Suit Larry
В этой игре тоже имелся аналог Tapper; кроме того, можно было устраивать гонки сперматозоидов. Ну и дичь!

Девушки подбадривают дерущихся; из поверженного врага вываливаются фишки для игры в казино.

Впечатлите жителей Лас-Вегаса своими навыками вождения.

Факт: расположенный в Berace Sapphire – крупнейший стрип-клуб в мире.

Список пожеланий

Галлюцинации в пустыне
В одном из лучших эпизодов сериала «Клан Сопрано» Тони отправляется в Лас-Вегас, принимает там экстракт из сока какого-то галлюциногенного кактуса, и у него полностью сносит крышу.

Дэнни Ганс – приглашенная звезда
Ганс – это такой американский певец и комедиант. Он уже много лет подряд выступает в Вегасе и окрестностях. Почему бы ему не появиться еще и в этой игре?

Стрип-клуб класса люкс
Тут и объяснять нечего. Пускай только девушек назовут в честь дорогих моделей автомобилей.

бравших клиентов, способных испортить мероприятие. Признаем: от ваших ударов тушки пьянчуг разлетаются весьма естественно.

Кто заказывает музыку?

А потом начинаются танцы. Ваш персонаж автоматически станет подергиваться под музыку. Нажимайте на кнопки – и он будет выполнять различные движения (вплоть до «лунной походки»); старайтесь попадать в ритм, и публика будет довольна. Ваши успехи могут привлечь на танцпол других посетителей клуба. В исключительных случаях они даже присоединятся к вам и пустятся в пляс. Когда вы впервые сталкиваетесь с этой виртуальной дискотекой, она кажется весьма забавной. Но есть подозрение, что затем предстоит посетить множество клубов, и везде вы будете делать примерно то же самое. Возможно, на тридцатый раз все пройдет не так весело.

Можно еще стрелять по собравшимся девушкам из водного пистолета, а потом пялиться на их мокрые футболки. Надо сказать, это тоже вызывает смешанные чувства. Можно самому принимать алкоголь – это позволяет расслабиться; с другой стороны, ваш персонаж может перебрать и испортить вечеринку. Впрочем, с алкогольным опьянением в этой игре справиться легко: стоит всего лишь посетить туалет. Вот оно, исполнение желаний!

Формат PS3 **Дата выхода** Сентябрь 2008
Издатель Sony **Разработчик** Media Molecule

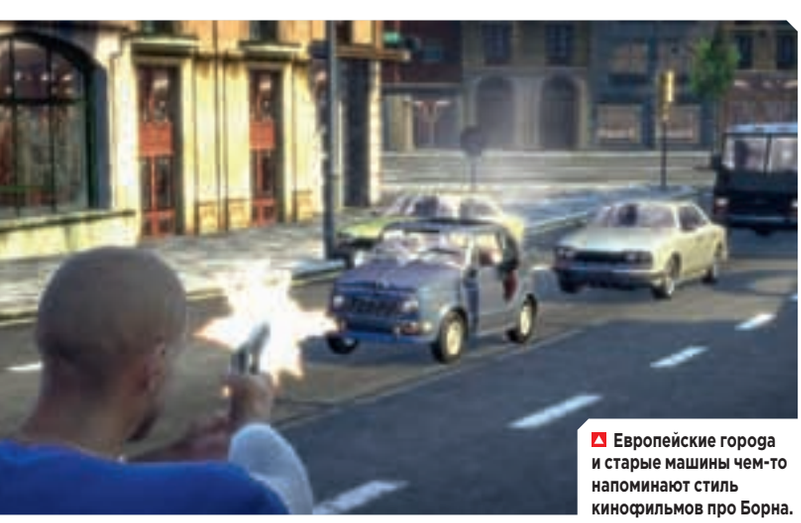
Little Big Planet

Дизайн На Всю Жизнь

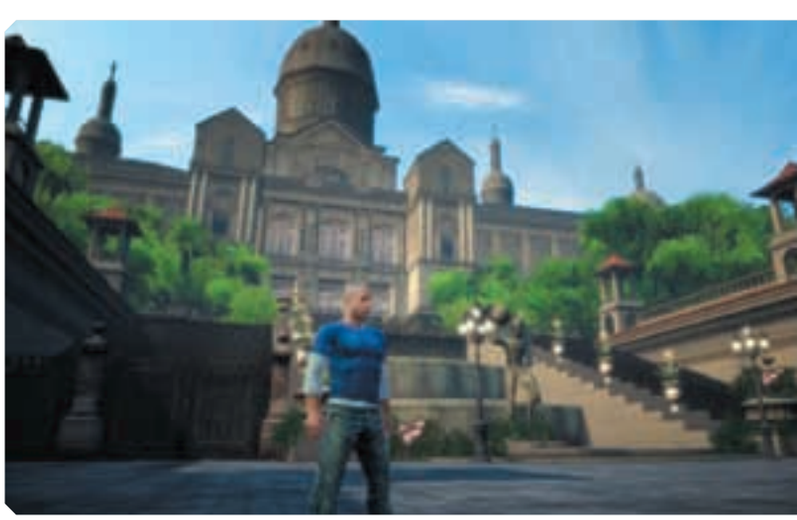
Привлекательность Little Big Planet всегда объяснялась тем, что она выглядит суперсимпатично. Все время кажется: достаточно вытянуть руку – и вы прикоснетесь к шершавым лицам этих человечков. Но, поближе познакомившись с плодом трудов Molecule, мы вспомнили, что перед нами прежде всего именно игра, а не набор тряпичных кукол.

Режим кампании сам по себе весьма обширен. Кроме того, ожидается приток созданного геймерами (и одобренного Sony) контента. Главное игровое меню оформлено как сшитый из кусочков глобус. На нем можно выбирать режимы игры; по бокам вращаются маленькие планетки для загрузки ваших собственных творений. Разные регионы на глобусе – отдельные уровни. Мы, например, побывали в Африке – там есть лестницы-жирафы и странноватые говорящие обезьяны. Причем наш герой вроде как сам выбирал уровень с помощью игрового контроллера «Выбиратель». Очень мило.

Пока еще неизвестно, будут ли в игре сложные задачи с реальной физикой или все ограничится веселым бегом с препятствиями. Но разработчики обещают: по продолжительности LBP не будет уступать другим современным играм. Так что осмелимся предположить, что у этой самой радостной игры для PS3 есть в запасе еще несколько трюков, о которых мы не знаем.



Европейские города и старые машины чем-то напоминают стиль кинофильмов про Борна.



У нашего героя обширный гардероб – пока мы его одевали, нам попался даже шлем в стиле игры Killzone.

Краткий гид

Наперегонки
В многопользовательском режиме целых четыре человечка соревнуются в беге с препятствиями.

Курсы дизайнеров
С помощью доступных меню можно менять одежду и создавать собственные уровни.

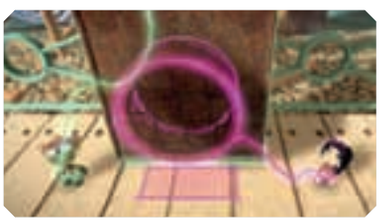
Еще меньше?
Упорно ходят слухи, что игра выйдет и на PSP. Ждите новостей.

Как это работает...

Делаем карусель

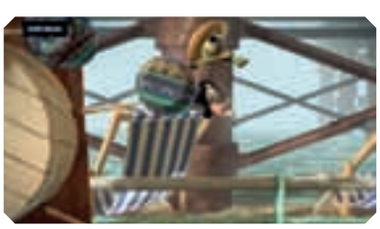
1 Исследуем меню
Мы опасались, что выбирать многочисленные опции в меню LBP с помощью джойпада будет адски неудобно. Но все в порядке. Сюда встроена система Pop-it. Она блестяще выполнена, категории расставлены вполне логично и понятно. В игре меню «плавает» над вашим человечком.

2 Размер и форма
Итак, делаем вертикальную карусель. Прежде всего, нам нужен большой круг, который очень легко создать: выберите материал (у нас – дерево) и форму, потом меняйте размер цветного контура, пока не найдете подходящий. Тем самым вы определяете не только длину и высоту, но и толщину – игра старается поддерживать ощущение 3D.



3 Строим каркас
Теперь нам нужно сделать и прицепить кронштейны. Это делается точно так же, только круги будут меньше, а материал мы выбрали с пестрым рисунком. В режиме «create» физические эффекты – типа силы тяжести – отключаются; можете подвесить круги в воздухе, а потом через меню прицепить их деревянными палками к центральному диску.

4 Ось
Чтобы карусель не просто висела, а действительно крутилась, ее надо соединить с опорой при помощи оси. Существуют разные соединители, узлы и петли, вы можете настраивать их по собственному усмотрению. Сейчас нам нужно, чтобы карусель умела двигаться по кругу, поэтому все просто.



5 Поехали!
Ну вот, все готово, осталось только «оживить» свое творение (чтобы включились физические эффекты) и зацепить за него персонажа. Инерция человечков при беге и прыжке на карусель запустит ее в движение, и они весело взлетят в воздух. На создание такой простенькой карусели требуется лишь несколько минут.

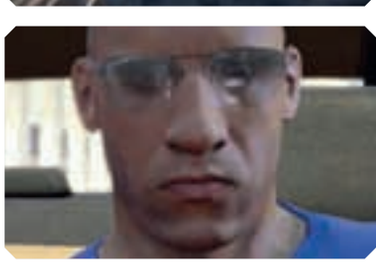
Формат PS3 **Дата выхода** 2008 **Издатель** Midway **Разработчик** Midway Newcastle/Tigon Studios

Wheelman

△ Дизель ○ Гонки ✕ Барселона □ Перегорание

Хорошие новости: Вин Дизель отлично смотрится в качестве главного героя Wheelman. Вот и он – только взгляните на это лицо! Плохие новости: практически все остальное выглядит не очень. Почему-то пустынные улицы Барселоны, спецэффекты, уступающие Burnout, скудные возможности... Похоже на Driver следующего поколения, только скорости чуть повыше.

Непосредственно во время игры мы заметили еще пару приятных моментов – например, использование кнопок R1 и L1, чтобы боками оттирать другие автомобили (почему-то это называется «рукопашная машин»), и спецдвижение Cyclone – замедленный поворот на 180°. Или вот еще стрельба в противника через лобовое стекло при езде задним ходом. Но после GTA IV, где идеально сочетаются городские улицы, машины и оружие, на подобные игры мы смотрим с некоторой опаской. Возможно, скоро кому-то придется оплакивать целые склады непроданных копий.



Формат PS3 **Дата выхода** Лето 2008 **Издатель** Sega **Разработчик** Secret Level

Golden Axe

△ Когти ○ Зубы ✕ Крылья □ Бикини

Боевая раскраска на лице, рыжие волосы, весьма откровенный наряд... Она может выглядеть как распущенная сестрица Нарико из Heavenly Sword. Но на самом деле перед вами Тирис Флэр, героиня римейка классической игры 1989 года выпуска. И эта мстительная дама настроена весьма воинственно.

В распоряжении Тирис – не только мечи и магия. Она может запрыгивать верхом на различных зверюг. Причем она не только ловит их самостоятельно, но и вышибает из-под врагов.

Корпорация монстров

Первый монстр, с которым мы столкнулись, – Абракс, помесь чокобо из Final Fantasy и динозавра. Эта тварь умеет плеваться огнем, а также легко раскидывает врагов ударами хвоста. Еще есть Линт – кошка-переросток с рогами. Это самое быстрое существо в мире Golden Axe; верхом на нем также можно перепрыгивать через препятствия. А если нужна тупая мощь – вам понравится слоноподобный Кроммат, эдакий таран с ногами. Нам же больше всего приглянулся Миригор. Он выглядит как горилла на стероидах и носит прозвище Убийца Монстров, причем вполне заслуженно: с другими чудовищами он расправляется в два счета.

Чтобы заполучить зверя, Тирис необходимо прежде всего сбросить прежнего наездника. Мы использовали два метода: удар в прыжке и вовремя запущенный огненный шар. Впрочем, в последнем случае досталось еще и монстру; мягко говоря, он выразил свое недовольство. Если вы будете невнимательны по отношению к «скакунам», они могут попросту на вас напасть.

Тирис придется столкнуться не только с ездоками: на ее пути встанут и шаманы, и закованные в броню огромные рыцари. Вот еще деталь, которая наверняка понравится игрокам со стажем, не забывшим оригинальную Golden Axe: разработчики игры обещают, что финальным боссом станет Death Adder, исполнявший ту же роль и в оригинальной версии.

Реплика разработчика

«Это вам не какие-то «Покемоны». Вам не надо их кормить и гладить по голове. Это орудия войны».

Найджел Кук
продюсер, Secret Level

Краткий гид

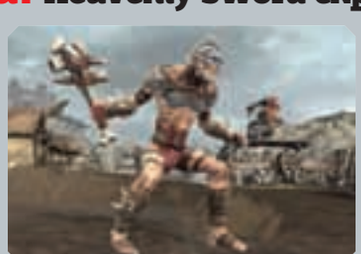
Чудовищные приемчики
Огненное дыхание, удары головой с разбегу, нокауты с помощью хвоста – вот далеко не полный перечень трюков из арсенала ваших «домашних любимцев».

Фехтование
У врагов есть особые точки – попадите в такую мечом, и удар окажется заметно более губительным для неприятеля.

Удары и блоки
Боевая система напоминает ту, что вы могли видеть в игре Heavenly Sword.

В чем фишка? Heavenly Sword скрестили с магазином домашних животных

Не поймите нас неправильно: Golden Axe – не из тех игр, где вам предлагается поухаживать за какой-нибудь зверушкой. Тут речь идет о мести, а не о дружбе с вашим ходячим оружием. Хотите выжить? Обучайтесь верховой езде и эффективному использованию особенностей этих монстров в бою.



Враги перемещаются не только верхом, но и пешком.

У Тирис пять нарядов, и все они непрактичны.

Знакомьтесь, это и есть Абракс. Милый, не правда ли?

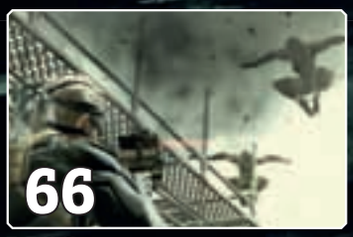
80
Race Driver GRID
Весьма добротные гонки, способные порадовать каждого обладателя PS3

Reviews

Рецензии наших экспертов

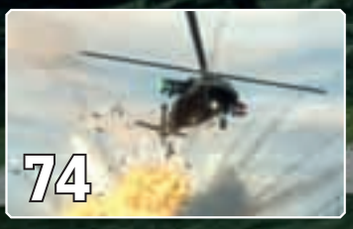
Иногда по утрам вы просыпаетесь и чувствуете, что живете в эпоху великих перемен. Быть может, тотальной всемирной революции ждать еще долго, но в области видеоигр она уже началась. А как еще обозвать ситуацию, когда на полках магазинов с разницей в полтора месяца появляются Grand Theft Auto IV и Metal Gear Solid 4? Обе эти игры демонстрируют, насколько сильно изменилась игровая индустрия за последние годы.

Впрочем, игре не обязательно быть эпической и инновационной, чтобы получить хорошую оценку в нашем журнале. Взгляните, например, на Race Driver GRID или MLB 08 The Show (обе получили по девять баллов). Их не назовешь революционными, зато они – весьма качественное развлечение. А ведь игры должны именно развлекать, не правда ли?



MGS 4: Guns of the Patriots
Заключительная часть великолепной саги, придуманной компанией Konami

MLB 08: The Show
Вы не любите бейсбол? Ничего страшного; эта игра все равно постарается вам понравиться



GTA IV
Для кого-то город мечты – Нью-Йорк; а мы выбираем Либерти-Сити

Как мы оцениваем игры

10 Шедевр
Игра близка к совершенству и имеет все шансы стать нетленной классикой.

9 Великолепно
Вы точно не пожалеете о потраченных на диск деньгах.

8 Очень хорошо
У игры есть пара-тройка незначительных недочетов.

7 Хорошо
Неплохая игра, некоторые аспекты которой можно было бы улучшить.

6 Сойдет
Не ужасно, вполне терпимо... но на любителя.

5 Так себе
Недостатков хватает, но попадается и кое-что хорошее.

4 Ниже среднего
Максимум, на что может претендовать игра, – вызвать мимолетное любопытство.

3 Ерунда
У этой поделки полным-полно серьезных проблем.

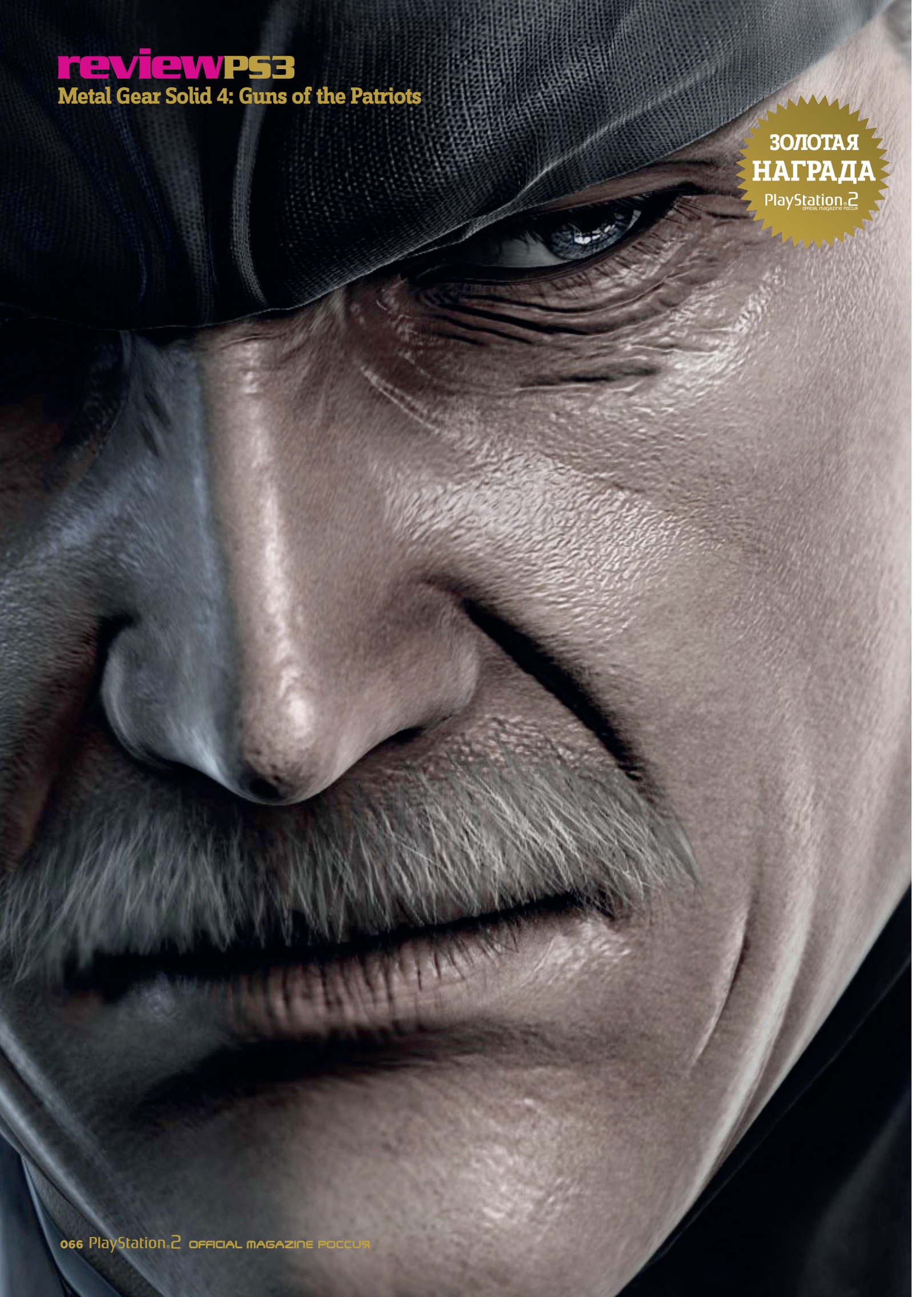
2 Очень плохо
Для такого жалко даже места в мусорном баке.

1 Чудовищно
Купите эту игру, и ваша консоль сломается в знак протеста.

ЗОЛОТАЯ НАГРАДА
PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE

Высший балл
Золотой значок присваивается каждой игре, обладающей безупречным геймплеем и отличной графикой, а также не стесняющейся предложить нам что-то новое.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Старый профи

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

Великолепный финал легендарной игры

Info

Формат PS3
Издатель Konami
Разработчик Kojima Productions
Сайт konami.jp/mgs4/uk
Игроков 1
Похоже на блюдо, которое вы, возможно, не любите, но просто обязаны попробовать.

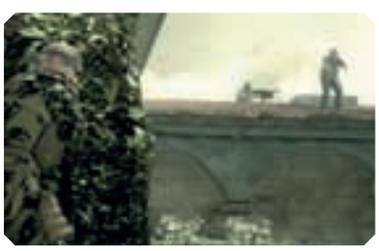
Погибнет ли он? Наша политика – никаких спойлеров; прочитав наш обзор, вы *не узнаете*, какая судьба ждет Снейка. Но скажем сразу: финал у саги Metal Gear получился более чем достойный. Кстати, компания Konami вообще настаивала, чтобы мы были крайне скрытными, не упоминали никаких фактов и сопроводили текст невнятными скриншотами. Впрочем, желание создателя MGS4 хранить особенности сюжета в секрете вполне объяснимо. Учитывая, что это финальная глава истории, можно сказать, что игра находилась в разработке 21 год. Здесь можно найти ответы на все вопросы, появившиеся у игроков за время, прошедшее с выхода оригинальной Metal Gear в 1987 году. Честно говоря, мы и сами полны решимости ничего не разглашать – иначе мы лишили бы вас возможности полностью прочувствовать все сюжетные повороты.

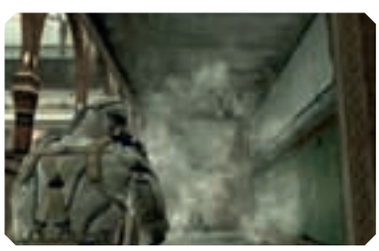
А вам, поверьте, стоит их прочувствовать. Мы не хотим унизить предыдущие серии игры, но MGS4 – пожалуй, лучшая ее часть. В ней больше действа, чем в целой подборке кинофильмов о Джеймсе Бонде. Неожиданные и непредсказуемые события, великолепные идеи, разнообразные стили геймплея, изящные отсылки к предыдущим сериям – все это присутствует в достатке. Будучи давними поклонниками серии, мы, разумеется, надеялись на весьма эффектный финал. Но и представить себе не могли, что MGS4 будет такой разнообразной.

Рассмотрим, например, возможность стравить стороны конфликта с целью обеспечить герою безопасность прохождения через зоны сражений. Вам, возможно, покажется, что это и есть основная инновация MGS4, – но когда вы пройдете примерно треть игры, случатся определенные события, в результате которых эта система станет еще глубже. Намекнем: подобные вещи вы неоднократно могли видеть в шпионских фильмах, но в рамках MGS они кажутся весьма неожиданными. То же самое и со всеми остальными элементами геймплея: уникальные битвы с боссами, отсылки к кинолентам Ромеро, эпизоды с транспортными средствами – почти ничто не повторяется дважды за все время прохождения Guns of the Patriots.

Знакомьтесь – сумасшедшие девицы из отряда Haven Troopers. Они хотят, чтобы вы умерли. Очень хотят.

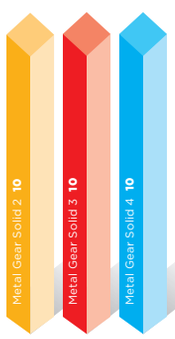
Миссии в Южной Америке заставляют вспомнить открытые ландшафты из MGS3. Только теперь управление лучше, а сами задания – интересней.





Начнем с начала

Скажем прямо: если вы до сих пор не сталкивались с MGS, начинать знакомство все-таки лучше с самой первой, а не с четвертой серии. Несомненно, вы получите больше удовольствия от Guns of the Patriots, если предварительно пройдете предыдущие части. При этом сама по себе MGS4 не требует каких-то специальных знаний, касающихся особенностей сюжета предыдущих игр. Konami любит снабжать свои творения продолжительными сюжетными вставками, и в новой части содержатся длинные ролики, пересказывающие историю чуть ли не всего сериала. Однако если заранее сыграете в MGS, MGS2 и MGS3 – не пожалеете. А вот при дефиците свободного времени беритесь сразу за MGS4, и к концу прохождения вы будете знать о Солиде Снейке не меньше самых продвинутых фанатов.

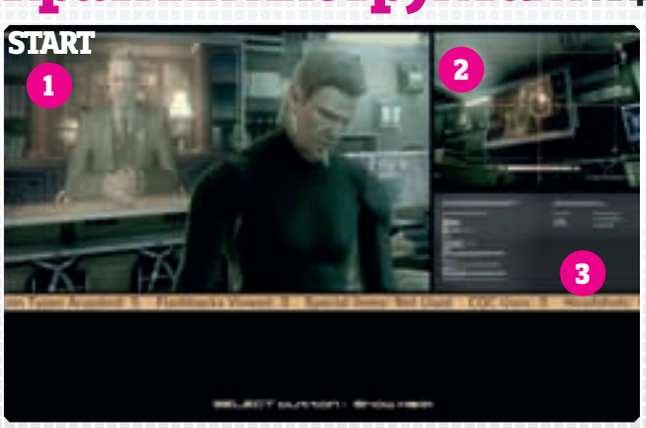


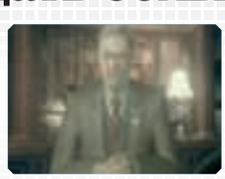
Рейтингомер
Все серии MGS стабильно получали хорошие оценки.

Не место для стариков

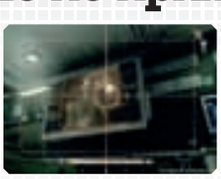
Кстати, Солид Снейк, главный герой MGS и по совместительству клон легендарного «Большого Босса», вообще-то умирает. Дело в том, что он «пере-

Краткий инструктаж Ждать больше не приходится

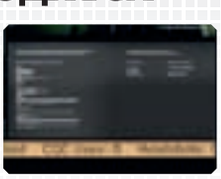




1 Брифинги
Теперь брифинги стали полностью интерактивными. Возможно, это было сделано в ответ на критику в адрес предыдущих MGS: люди жаловались, что играть приходится чуть ли не меньше, чем пассивно смотреть на экран. Теперь же есть возможность переключаться между несколькими режимами.



2 Я, робот
Один из режимов – наблюдение за тем, как Снейку дают задание, «глазами» робота MK II. Вы можете перемещать робота по всему «Номаду», летающему штабу Снейка, искать батарейки, а также подглядывать за Санни, которая, кстати, играет во что-то на PSP.



3 Миссия выполнима
Есть еще режим, в котором на экране отображаются всякие дополнительные факты и прочая интересная информация – от этого миссии становятся глубже. Кроме того, здесь же можно изучить статистику, касающуюся выполнения вашего предыдущего задания.

Битвы с боссами
Все без исключения сражения с боссами получились захватывающими и напряженными.

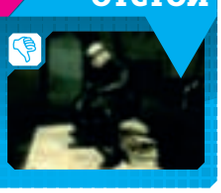
Стрельба
Скрытные действия – это хорошо, но новое управление позволяет Снейку вступать в открытую конфронтацию с врагами.

Сюжетные вставки
Их много, и они весьма продолжительные, но эти ролики лучше, чем телевидение.

Metal Gear Online
Пока Konami только тестирует Metal Gear Online, но то, что мы уже видели, нас весьма порадовало.

КЛАССНО

ОТСТОЙ



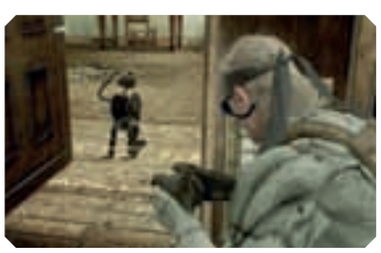
Запреты
Нам не позволяют разглашать секреты! А так хотелось бы обсудить все детали сюжета и геймплея.

Первый же уровень является пособием по тактическому ведению боя.

горел», и теперь его тело стареет с удвоенной скоростью. Тем не менее находится задание, с которым может справиться только он. События новой игры развиваются в мире, захваченном частными военизированными компаниями (PMC). Эти корпорации используют в качестве пушечного мяса солдат, модифицированных при помощи нанотехнологий. Снейк выясняет, что пятью крупнейшими компаниями управляет его в каком-то смысле родственник – Ликвид, еще один клон «Большого Босса». Естественно, Солиду не остается ничего иного, кроме как отправиться на Ближний Восток, чтобы устранить своего «братца».

Возможно, вы уже видели в трейлере, как Снейк вступает в бой, прибыв в раскаленный, полуразрушенный войной город (первую игровую локацию). В игре эти сцены выглядят еще более впечатляющими. Пули взвизгивают где-то над вашим героем в режиме surround sound, доносятся крики умирающих, клубящаяся пыль только усугубляет царящий на улицах хаос. Вы и оглянуться не успеете, как половину отряда, с которым вы прибыли, уничтожат силы корпорации Praying Mantis. Ситуация, прямо скажем, и так не из приятных – а тут еще в бой вступают совершенно новые биомехи под названием Gekkos. Это киборги размером с джип – механические штуковины, перемещающиеся на ногах *живых существ*. Они невероятно быстры и сообразительны; мы попытались убить одного из винтовки, не справились и решили спрятаться в ближайшем здании. Но эта тварь – сюрприз! – отправилась за нами, карабкаясь по стене. Кстати, обычно Gekkos предпочитают нападать группами. В этот раз Снейку придется нелегко...

Переживаете, что Снейк превратился в персонажа из COD4 и забил на скрытные действия? Ничего подобного, открытая конфронтация – далеко не всегда лучший выход.



На практике робот MK II – скорее забавная новинка, чем полезное устройство.

Старость – не радость

Насколько нелегко – вы поймете не сразу. Но разработчики не дадут вам забыть о старческой немощи, в которую постепенно погружается Снейк. Специально для этого были придуманы новые шкалы и предметы. Например, появились специальные компрессы – если вы не будете их использовать, персонаж не сможет долго передвигаться ползком: у него, видите ли, болит спина. Есть также шкалы Stress и Psyche. Первая заполняется, когда Снейк без перерыва выполняет какие-то физические упражнения, и мешает ему концентрироваться. Вторая отражает ментальные нагрузки. Кстати, показатель Psyche растет даже тогда,

Мерил (возлюбленная Снейка) теперь возглавляет отряд, когда-то находившийся под его командованием. На Ближнем Востоке Снейк и Мерил сражаются бок о бок.

Теперь вы сами решаете, скрываться ли вам от врагов или вступить в открытый бой

когда кто-то напоминает Снейку о приближающейся старости. Если уровень стресса возрастет до ста процентов, персонаж окажется в состоянии combat high, характеризующемся повышенными аккуратностью и регенерацией. Впрочем, это состояние временное; когда оно проходит, Снейк испытывает слабость.

Новые трюки

Но на старости лет Солид Снейк сумел обучиться и некоторым новым приемам. Управление немного изменилось – разработчики учли новомодные тенденции. Удерживайте L1, и камера переместится за плечо персонажа, вполне в духе Resident Evil 4.

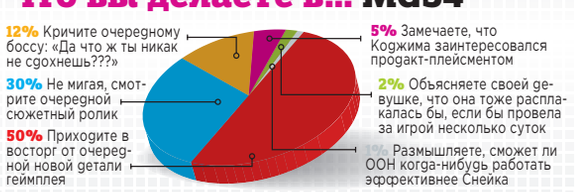
Оружие можно модифицировать. Прикрутить лазерный прицел – одно из самых разумных решений, которые вы можете принять.

Нажмите еще и △, и вы переключитесь на вид от первого лица для более точной стрельбы. Непосредственно за ведение огня теперь отвечает R1. Короче, Снейк еще вполне может постоять за себя!

Более того, теперь вы сами решаете, скрываться ли вам от врагов или вступить в открытый бой, – и на это решение не оказывает влияния неуклюжесть Снейка. Есть даже функция автоприцеливания, включаемая кнопкой □. Да, она работает не идеально, но способна спасти ситуацию в некоторых напряженных битвах – например, во время сражения с личными охранницами Ликвида, технократическими амазонками из взвода Haven Troopers.

Разумеется, Снейк не обходится и без камуфляжа. Костюм «Октокам» легко использовать, и на него всегда можно

Что вы делаете в... MGS4



Постоянно находиться в скрюченном положении Снейку теперь непросто...

Враги карабкаются по стенам – в данном случае фразу «негде спрятаться» стоит понимать буквально.

Никогда ранее ИИ не был столь агрессивным. Не злите его – особенно если у вас не хватает боеприпасов.

положиться. В комплекте есть еще и маска «Октокам». Используйте ее вместе с костюмом, оставайтесь неподвижным, – и вероятность того, что враги заметят вас, снизится до нуля. Имеются также дополнительные разновидности маскировки, используемые Снейком в особых случаях. В рекламном ролике вы могли видеть одну из них, напоминающую одежды Альтаира из Assassin's Creed.

Шопинг

Один из новых персонажей игры – тип по имени Дребин. Выглядит он довольно отталкивающе – эти высветленные волосы, эта вечно сопровождающая его мартышка... Но на деле Дребин – полезный персонаж. Вы можете получить доступ к его магазину в любой момент, даже во время напряженной

Главные роли

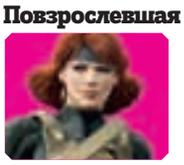
Ветеран

Снейк
Он стареет, но при этом вызывает не только сочувствие, но и уважение.

Цель

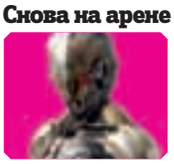
Ликвид
Даже дополнительные атрибуты (вроде демонического хохота) вряд ли сделали бы его более злобным.

Повзрослевшая



Мерил
Бывшая возлюбленная Снейка возвращается – теперь она возглавляет собственный взвод.

Снова на арене



Рейден
Вы наверняка ненавидите его, если играли в MGS2. Теперь он снова с нами – в образе неуязвимого ниндзя.

Посредник

Дребин
Этот торговец оружием – один из самых интересных новых персонажей в MGS4.

Вас, как и раньше, ограничивает сюжет, но в некоторых локациях герою предоставляется определенная свобода действий.

битвы – стоит всего лишь нажать на паузу, чтобы появилось соответствующее меню. Там можно приобрести новое оружие, модифицировать имеющееся или докупить боеприпасы. Если вы найдете где-нибудь пушку, которая у вас уже есть, она автоматически конвертируется в игровую валюту. Так что никакого унылого микроменеджмента! Кстати, суммы, выплачиваемые Дребином за трофейное оружие, напрямую зависят от ваших действий. Например, если вы предпочитаете скрытные действия, спрос на оружие падает, а с ним и цены. Почаще инициируйте

Источники вдохновения Из чего складывается Guns of the Patriots

«Послезавтра»

«Мюнхен»

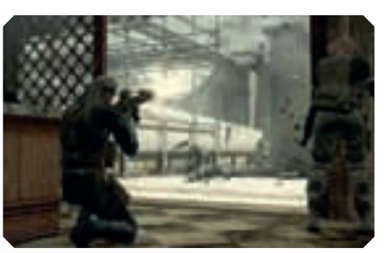
«Миссия невыполнима»

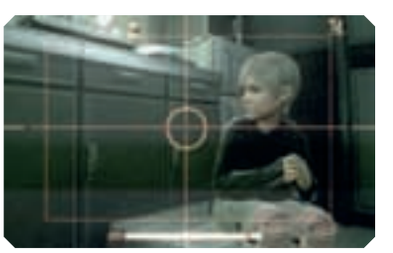
Война с терроризмом

«Возвращение короля»

Не думайте, Снейк вовсе не ждет, пока охранники разойдутся, – просто у него опять разболелась спина.

Слиться с таким фоном будет трудновато. И даже костюм «Октокам» тут не поможет.





перестрелки, и цены на оружие взлетят до небес. А если дела у Дребина пойдут в гору, он может даже устроить распродажу. Пушки со скидкой 20%! Налетайте! Кстати, после прохождения игры вы сможете обнаружить на полках магазина весьма интересные штуковины.

Подсказки и намеки

Все еще ждете раскрытия секретов? Что же, напомним: сам Коджима обещал после Ближнего Востока отправить Снейка в Восточную Европу и Южную Африку. В игре, разумеется, есть и другие локации. Что представляет собой одна из них, вы можете догадаться и сами, внимательно посмотрев трейлер.

Хотите знать больше? Добавим, что сражение с каждым из четырех участников (участниц?) отряда «Красавица и Чудовище» смело можно включать в список классических битв с боссами. В этих схватках вам придется полагаться не только на быстроту реакции, но и на собственную логику.

Вы помните Санни из MGS2? Теперь она живет в штабе Снейка.

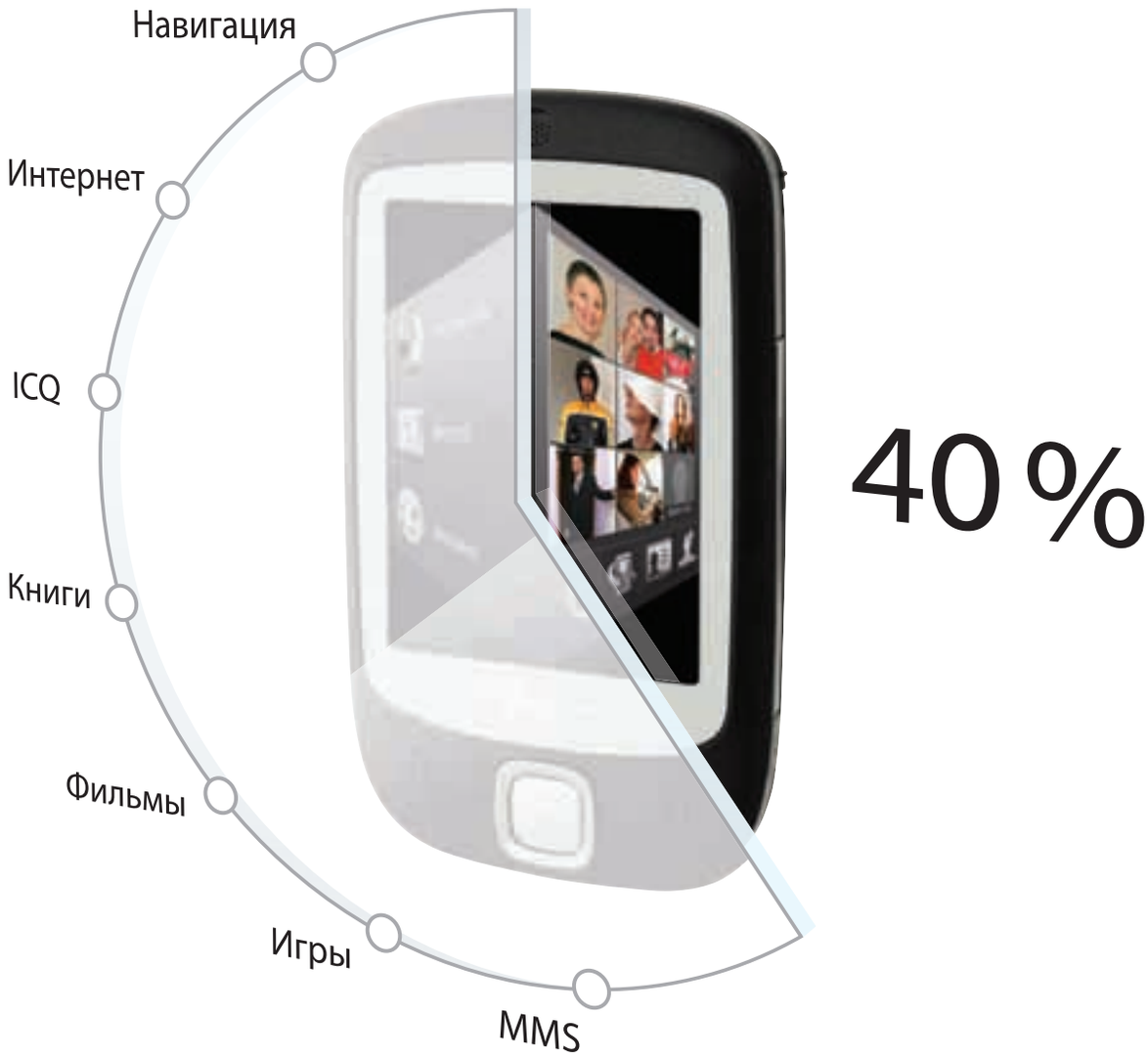
Возможно, MGS4 – игра для фанатов; но вам стоило бы стать одним из них

Да, MGS4, пожалуй, не идеальна. Коджима все так же одержим сюжетными вставками, как и раньше. Кое-какие шаги были предприняты – например, некоторые сцены стали интерактивными. Но в игре окажутся и настоящие монстры в духе «Унесенных ветром»: вы сидите и полтора часа смотрите кино. Кроме того, в клубок сплетается слишком большое число историй, от чего ваше внимание может немного рассеяться.

Тем не менее Guns of the Patriots – сверхкачественная игра. Имеющихся в ней идей хватит на несколько «просто хороших» игр. Она не боится меняться чуть ли не на каждом шагу, и при этом остается близкой к истокам – то есть к творению Konami 21-летней давности. Возможно, MGS4 – игра для фанатов; но вам стоило бы стать одним из них. Это последний выход Солида Снейка, и герой выступил крайне удачно. Теперь он имеет право отправиться на заслуженный отдых. ■

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ 10

Реклама



Хотите использовать вашу технику на 100 %?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5 %.
С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40 % изначально заложенных функций.
Хотите использовать вашу технику на все 100 %? Мы расскажем, как это сделать!

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

Либерти-Сити простирается не только вширь, но и ввысь: здесь полно подъемных кранов, мостов и небоскребов.

Нелегальная иммиграция

Grand Theft Auto IV

Добро пожаловать в город, где вам не придется спать

Формат PS3
Издатель Rockstar Games
Разработчик Rockstar North
Игроков 1-16
Сайт rockstargames.com/iv
Похоже на мозаику, собранную из лучших кусочков предыдущих GTA.

Возможно, Нико Беллич – лучший из всех героев видеоигр. Дело не в том, что он крутой парень, а в том, что он настоящий живой человек. Он совершает ошибки, принимает неверные решения, внешность у него, прямо скажем, далеко не выдающаяся, и он носит уродливый тренировочный костюм. Отложите контроллер на несколько секунд; первое, что сделает Нико, предоставленный сам себе, – почешет яйца. При этом Беллич смелый, забавный и верный по отношению к друзьям. Это не какой-то самодовольный психопат, это просто хороший парень, попавший в передрягу. Преследуемый воспоминаниями о войне в Восточной Европе, Нико приезжает в Либерти-Сити, надеясь поймать за хвост «американскую мечту». Его пригласил двоюродный брат Роман (чья собственная жизнь, прямо скажем, далека от идеала). И вот так начинается самая веселая, самая раскрепощенная, да что там – просто самая лучшая часть игрового сериала GTA.

Думаем, вы можете представить, чем на самом деле обернулась «американская мечта». Взгляните на список клиентов Нико где-нибудь в середине игры: ирландский бандит, депрессивный мошенник, параноидальная лесбиянка, приторговывающая кокаином, и прочие подобные личности. И у всех них есть небольшое дельце, которым они сами по ряду причин заняться не могут. А Нико – он ведь все еще такой доверчивый, пусть и уставший от жизни. Он берется выполнить задание – и, разумеется, все идет неправильно. Неприятности буквально преследуют героя GTA IV – перестрелками кончаются не только ограбления и сделки с ворованными драгоценностями. Даже спокойная прогулка с другом на кораблике завершается под свист пуль и вой приближающихся сирен. Но Нико упорно берется за новые задания. Во-первых, ему нужны деньги. Во-вторых, он надеется таким образом отыскать человека, который когда-то предал его.

Спать не придется

Разнообразие миссий – известная фишка игр серии GTA, но в четвертой части оно буквально зашкаливает. Вы, как и ранее, имеете свободу выбора, но последствия ваших действий теперь показаны более наглядно. Иногда от вашего решения зависит, выживет или погибнет какой-нибудь

Устали от убийств и предательств? Возьмите выходной, отдохните!

Тачки загораются не так легко, как раньше, – это особенно радует во время погонь.

Многопользовательский режим в GTA IV – еще одна струя свежего воздуха.

Анимация в игре отличная, Нико взаимодействует с объектами окружающей среды вполне естественно.

из ключевых персонажей игры; после таких переломных моментов сюжет корректируется соответствующим образом. Разумеется, вам придется принимать и менее значимые решения: пойти ли с вашим двоюродным братом в стрип-клуб? Или, может, лучше сходить поиграть в бильярд? Угнать спортивную тачку или джип? Послушать радиостанцию Liberty Rock или Jazz Nation? Пойти на свидание с Кармен или Кэти? Что надеть? Из чего стрелять? Чем перекусить? Ответить или не брать трубку? Каждое решение делает Нико чуть ближе к тому, каким вы себе представляете этого персонажа.

Кстати, о решениях: разработчик игры не сразу определился с направлением, в котором ему хотелось бы двигаться после эпического размаха San Andreas. В конце концов решили так: пусть мир будет не столь обширным, зато его до предела напичкают деталями. Выбрать место действия было проще. Наверняка многие с радостью вернутся в Либерти-Сити, виртуальную версию Нью-Йорка, – город с узнаваемой архитектурой и крайне разнообразным населением. А иммигрант в главной роли – это актуально. Особенно если вы видели фильм «Порок на экспорт».

Отметим: карта в GTA IV все равно огромная. Причем вам наверняка захочется исследовать каждый ее дюйм – вероятность наткнуться на что-то новое есть практически в любой точке. Присядете выпить в каком-нибудь клубе – и выясните, что на сцене именно сейчас выступают местные знаменитости. Зайдете в автомобильный салон – и покинете его прямо через витрину на новой желтой тачке. Вернетесь домой и выясните... Нет, лучше сами с этим столкнитесь, без наших предупреждений. Разумеется, здесь есть множество предметов для сбора и куча разнообразных побочных миссий. Чтобы увидеть все, придется потратить значительную часть своей жизни. На прохождение основных сюжетных миссий у вас уйдет около сорока часов – и это при условии, что вы будете торопиться.

Либерти-Сити – такой же герой GTA IV, как и Нико. От сверкающих

Радио Какая станция станет вашей любимой?

We Know The Truth (WKTT)
Жанр: разговорный

San Juan Sounds
Жанр: латино

Integrity 2.0
Жанр: разговорный
Диджей: Пасло

Liberty City Hardcore L.C.H.C.
Жанр: панк/хардкор
Пробный трек: Right Brigade (Bad Brain)

Liberty Rock Radio 97.8
Жанр: классический рок
Пробный трек: Turn You Inside Out (R.E.M.)

The Vibe 98.8
Жанр: соул/R'n'B
Пробный трек: Criticize (Alexander O'Neal)

PLR - Public Liberty Radio
Жанр: звонки радиослушателей

The Classics 104.1
Жанр: хип-хоп старой школы

Jazz Nation Radio 108.5
Жанр: джаз
Пробный трек: Move (Miles Davis)

Vladivostok FM
Жанр: восточноевропейская музыка

80 85 90 95 100 105 110 115

Radio Broker
Жанр: альтернатива
Пробный трек: Get Innocuous (LCD Soundsystem)

Tuff Gong Radio
Жанр: регги/даб
Пробный трек: Rebel Music (Bob Marley & The Wailers)

Electro Choc
Жанр: танцевальная музыка
Пробный трек: Tits & Acid (Simian Mobile Disco)

Massive B Soundsystem 96.9
Жанр: Dance Hall

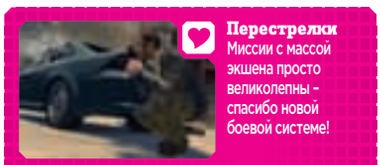
International Funk (IF99)
Жанр: фанк
Пробный трек: Galaxy (War)

The Beat 102.7
Жанр: современный хип-хоп
Пробный трек: War is Necessary (Nas)

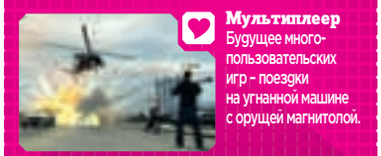
K109 The Studio
Жанр: диско

Fusion FM
Пробный трек: Funk in the Hole (Roy Ayers)

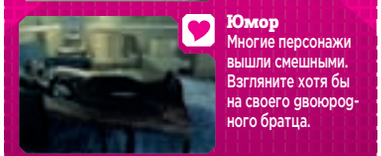
The Journey
Жанр: эмбиент/chillout
Пробный трек: Oxygene (Jean Michel Jarre)



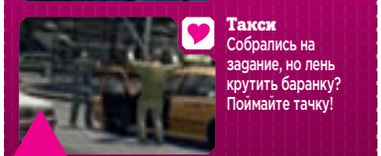
Перестрелки
Миссии с массой экшена просто великолепны – спасибо новой боевой системе!



Мультиплеер
Будущее многопользовательских игр – поездки на угнанной машине с орущей магнитолой.



Юмор
Многие персонажи вышли смешными. Взгляните хотя бы на своего двоюродного братца.



Такси
Собрались на задание, но лень крутить баранку? Поймайте тачку!

КЛАССНО

ОТСТОЙ

Вертолеты
Мы знали, что управлять вертолетом непросто, но и представить не могли, что облетать небоскребы так трудно.

В Либерти-Сити имеется даже метрополитен. Побегайте по рельсам, если хотите, только увертывайтесь от поездов.

небоскребов до домиков в пригороде – все кажется знакомым. Даже если вы не бывали в Нью-Йорке, то тысячи раз видели в фильмах эти мосты, бары, доки, склады, палатки с хот-догами. Вы ходите и гоняете на машинах по этим улицам, покупаете сосиски, расталкивая прочих клиентов, поглощаете мусорную еду прямо за рулем... А если кто-то, стоявший в очереди перед вами, проявит недовольство, вы можете и пушку достать. Возможно, излишне агрессивно – но не забывайте, это все-таки не настоящий Нью-Йорк.

Не вешайте трубку

С точки зрения создания атмосферы озвучка GTA IV чуть ли не важнее графики. Прислушайтесь к разговору Нико с его подружкой («Для идиота, промышляющего убийствами и грабежами и с трудом ворочающего языком, ты довольно милый») или к такому узнаваемому уличному шуму (гудки автомобилей, дорожные работы, голоса людей, разговаривающих по мобильнику). Кстати, если бы пришлось выбирать одну деталь, делающую GTA IV такой жизненной, мы как раз назвали бы телефон. Раньше казалось, что мобильник будет забавной, но необязательной фишкой. Но затем выяснилось: он стал неотъемлемой составляющей геймплея. Вы начинаете игру с дешевой моделью, но постепенно обзаводитесь все более навороченными трубками, а также скачиваете новые заставки и рингтоны. Разумеется, мобильник используется в основном для общения, но он также необходим при прохождении некоторых миссий и инициализации мультиплеера. В разгар игры телефон будет звонить не переставая (и вибрировать – GTA IV совместима с контроллером Dual Shock 3). Как функционирует этот гаджет, лучше всего объяснить на примере одной из миссий.

Пэки, самый младший из клана Макрири, звонит Нико и просит его похитить дочь какого-то мафиози. Девушка, разумеется, находится под охраной; но тут выясняется, что она продает свой автомобиль и готова организовать тест-драйв для любого потенциального покупателя. Нико идет в Интернет-кафе, находит номер телефона девушки и звонит ей. Изначально она ведет себя настороженно, но герой убеждает ее, что все нормально. Во время тест-драйва девица остается спокойной – пока Нико не бортует одну из машин. Тут она начинает верещать и даже пытается выбраться из автомобиля, но Нико жмет на газ, и через пару минут задание выполнено!

...Вообще-то нет, не выполнено. Через 20 минут Пэки присылает сообщение: мафиози отказывается платить выкуп, ибо не верит, что его дочь стала заложницей. Нико возвращается и фотографирует девицу с помощью встроенной в мобильник камеры.

Короче говоря, телефон – штука незаменимая. Общайтесь, делайте фотографии и даже вызывайте службу 911 – если это вам на руку. Кроме всего прочего, мобильник позволяет оптимизировать ваш деловой график и напоминает о назначенных встречах. А график-то напряженный – стоит забыть о чем-то, и может сорваться важная встреча или выгодное дельце. В современном мире без органайзера не проживешь.

Телефон также позволяет перенестись к началу миссии, которую вы завалили – просто выберите ответ «Да», получив сообщение от клиента. Отличная находка. Мобильник превращает мир GTA IV в единое целое, размывает границы между сюжетными и побочными миссиями.

Позвоните друзьям

Напомним: даже когда вы не заняты выполнением какого-либо задания, вам постоянно приходится отвечать на

Источники вдохновения Ингредиенты криминального коктейля

«Порок на экспорт»

Фастфуд

Знаменитости

Новости по ТВ

Сериал «Братство»

сообщения и звонки. Поэтому кажется, что сюжет не замирает ни на секунду. Например, после смерти одного из боссов Нико мы ради интереса решили позвонить ему – и наткнулись на сообщение, записанное его скорбящей женой.

Звонить можно в любое время и кому угодно. Не ждите, что вам тут же ответят, ведь людям порой и поспать хочется. Но если друзья Нико не спят, их можно куда-нибудь позвать: в стрип-клуб, на концерт или на выступление комедианта. Хотите чего-то более интерактивного? Тогда вам подходят бильярд и боулинг. Или просто идите в кабак, где можно перекусить и выпить.

Вам стоит выяснить, что именно нравится каждому из приятелей Нико. Заинтересованность является ключом к пониманию характеров этих персонажей. Подружитесь с Маленьким Джейкобом, и он станет продавать вам пушки по дешевке. Проводите больше времени с двоюродным братом, и он подгонит вам новую тачку. Разумеется, никто не заставляет вас сюсюкать с окружающими. Если вам так удобней, вы вообще можете на них забить. Но общение с приятелями Нико позволяет глубже погрузиться в атмосферу Либерти-Сити. Мы, например, долго игнорировали звонки от Романа.

Можете попытаться сбежать. На это у вас есть... примерно две секунды!

А потом выяснилось, что он задолжал крупную сумму и влип в неприятности, – и нам стало стыдно, ведь в наших силах было заставить Нико проводить больше времени с родственником. И вот теперь герой должен выручать Романа...

Без пауз

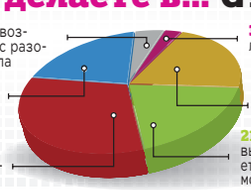
Значительную часть времени в GTA IV вы проводите, выполняя задания. Достань/привези то, убей того, проследи за тем... Вообще-то мы уже видели все это в предыдущих сериях. Изменения коснулись прежде всего декораций – теперь они стали крайне масштабными. Как вам, например, перестрелка в музее, на фоне скелетов динозавров и ваз, разлетающихся вдребезги? Или разборка на заводе по переработке отходов? Эти зоны были созданы специально для перестрелок: в них полно укрытий. R1 позволяет вам спрятаться за какой-либо объект; чтобы зафиксировать прицел на определенном противнике, используйте L2 (что-то похожее было в игре Uncharted). Можно еще вести стрельбу вслепую – причем из любого оружия, кроме снайперской винтовки. Мы как-то отстреливались от врагов в авторемонтной мастерской и вроде бы проигрывали, но вовремя вспомнили о гранатомете. Выстрелив из него вслепую из-за угла, мы попали в машину, та взорвалась и запустила цепную реакцию. Никто из противников не выжил.

Есть и некоторые недочеты. Чтобы присесть, необходимо нажать L3 – поэтому Нико периодически припадает к полу, когда на самом-то деле вам хочется заставить его бежать. Для переключения между имеющимся оружием используется крестовина, что не слишком удобно в напряженной ситуации. Камера по-прежнему не переваривает узкие лестничные пролеты – в результате иногда вы стреляете не туда, куда намеревались. Но это пустяки. Прогресс по сравнению с предыдущими частями GTA вполне очевиден.

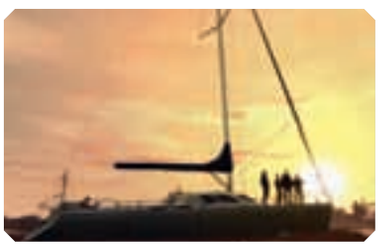
Дай порулить!

Автомобильные погони тоже стали лучше. Отчасти за это стоит благодарить управление. Но главный плюс –

Что вы делаете в... GTAIV



Некоторые задания Нико выполняет в сопровождении какого-либо персонажа – в данном случае это Маленький Джейкоб.



Вокруг пяти основных островов Либерти-Сити можно поплавать на лодке.

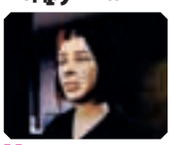
Ни одна сделка, связанная с наркотиками, не обходится без присутствия снайпера.

новая система Wanted. Каждый раз, когда вы совершаете какой-либо проступок, на карте начинает мерцать круг. Чтобы вырваться из цепких лап закона, надо выбраться за его пределы, а затем еще и затаиться на некоторое время. Но если вас засекает патруль, круг снова центруется на Нико, и все приходится повторять с самого начала. У этой системы есть как минимум два преимущества. Во-первых, она ясно дает вам понять, что происходит. Игра предельно честна с вами. Во-вторых, подобный подход заставляет вас почувствовать себя в шкуре настоящего водителя-беглеца: вы несетесь по улицам на красный свет, срезаете, где только можно, а потом прячетесь в темном переулке.

Нам не понравилось только то, что некоторые погони явно строятся по придуманному разработчиками сценарию. Например, вы преследуете кого-то, едущего в машине менее скоростной, чем ваша. Тем не менее вы не сможете нагнать беглеца, пока игра этого не захочет. К счастью, дистанция, на которую можно отстать, прежде чем миссия будет завалена, достаточно велика, а машины не такие хрупкие, как ранее. Эпизоды, где приходится одновременно вести и стрелять, захватывают дух. Иногда вы не можете понять, как вам удалось выжить в ситуации, казавшей проигрышной; в других случаях вы заваливаете миссию буквально в последнюю секунду, когда победа была уже практически в ваших руках. Тем не менее за всю игру нашлась всего одна миссия, которую мы не сумели пройти с третьей попытки. GTA IV хорошо сбалансирована – здесь нет заданий с резко подскакивающим уровнем сложности, как это случалось в предыдущих сериях.

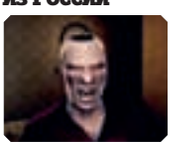
Главные роли

Подружка



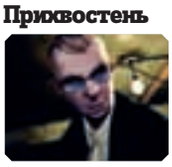
Мишель
Первая девчонка, с которой знакомится Нико. Она задает много лишних вопросов.

Гангстер из России



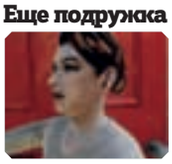
Михаил Фаустин
Алкаш и параноик. Типичный клиент в мире GTA IV.

Прихвостень



Димитрий Раскалов
Правая рука Фаустина. С такими друзьями врагов не надо.

Еще подружка



Кэти Макрири
Она носит фамилию Макрири, но является самой вменяемой из этого клана.

Босс

Фил Белл
Наполовину ирландец; возглавляет один из пяти мафиозных кланов Либерти-Сити.

Мало что может сравниться по крутости с этим каскадерским прыжком.

Врубай на полную!

Кажется, что разработчики ради блага игрока долго возились буквально с каждым элементом игры. Вот, например, такси: нажмите L1, и Нико свистом подзовет автомобиль. Благодаря этому сервису вы можете вообще не задумываться о том, как добраться до нужных вам локаций. Или автосохранение игры после прохождения очередной миссии. Или возможность слушать радио на ходу, используя мобильный телефон...

Кстати о радио. Конечно, другие разработчики могут скопировать технические достижения GTA IV, но как насчет чувства юмора? Многие до сих пор считают Rockstar рассадником зла, компанией, сделавшей имя на скандалах. Но думать так могут лишь люди, не замечающие, что Rockstar создает игры, полные жесткой сатиры на современное общество. Круче, пожалуй, только «Симпсоны».

Так вот, радио здесь наполнено смешными наездами на правительство, средства массовой информации, знаменитостей, сайты знакомств, либералов и консерваторов, белых и черных, мужчин и женщин... Разработчики никого не обошли своим вниманием. Включите одну радиостанцию – и услышите пошлую шутку про размер члена. Переключитесь на другую – и голос робота произнесет: «Этот мир – симуляция чьей-то идеи. И это была плохая идея». А в новостях на третьей, возможно, рассказывают о последствиях ваших выходок. Можете ли вы вспомнить какую-нибудь другую действительно смешную игру? А можете представить многочасовой фильм, каждая минута которого заполнена разными приколами?

Возможно, именно это ставит GTA IV выше прочих игр. Дело тут не только в платформе последнего поколения – речь идет об общем подходе. GTA больше не пытается угнаться за Голливудом, теперь это самостоятельное явление. Мы даже не будем вдаваться в подробности, касающиеся великолепного многопользовательского режима. Да, в основу новой игры положена формула из GTA III, но взгляните на безымянного героя из предыдущей серии, а потом переведите взгляд на вполне живого Нико. Разница очевидна, не правда ли? Новая игра глубже и богаче. К тому времени, когда миссий поубавится, а сюжетные нити начнут сплетаться, вы полностью погрузитесь в иной мир. Мы давно отложили джойпад, но продолжаем думать о Либерти-Сити, и это – наилучшая похвала GTA IV. Нам хочется вернуться, пообщаться со знакомыми персонажами, поболтать по телефону, включить радио... И – представьте себе – отправиться выполнять новое задание. Пусть его выдаст очередной идиот – мы будем рады. ■

МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ
PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

Раньше в гонках от Codemasters машинки выглядели слабовато. Но эти времена остались в прошлом.

Гоночное безумие

Race Driver GRID

Компания Codemasters сделала соперников всухую

Info
Формат PS3
Издатель Codemasters
Разработчик Codemasters
Игроков 1-12
Сайт racedrivergrid.com
Похоже на рейсер, который развлекает, а не пытается изображать идеал.

Отчасти GRID – желание перейти к платформе следующего поколения, отчасти – воплощение фанатичного азарта водителя. Но прежде всего это ответ всемогущей Gran Turismo. GRID – имя новое, но прародителем игры можно считать TOCA Touring Car Championship 1997 года выпуска. С тех самых пор известно: гонки от Codemasters отличаются великолепным подбором машин. И GRID – не исключение. Разница только в том, что это – однозначно лучшие круговые гонки в исполнении Codemasters. Другими словами, это вообще один из лучших рейсеров.

В данном случае будет не лишним вспомнить историю. Как и многие другие гоночные игры, TOCA сначала на PSOne, потом на PS2 пыталась не отставать от Gran Turismo. Потом серия пошла своим путем, изменила имя и стала зваться более интимно – Race Driver. На PlayStation 3 к этому наименованию добавилось GRID.

Назад в будущее

Но сейчас картина изменилась радикально. Шаблон GT остается неизменным, в то время как другие рейсеры (прежде всего, Burnout) стали делать упор не на жесткий реализм, а на глубину ощущений. Однако не думайте, что GRID – пустышка. Структура игры демонстрирует четкое мышление и продуманный дизайн, а самое главное – эта структура эффективно используется для того, чтобы объединять безумные рискованные гонки, которых мы и жаждем. Тут все без обмана.

Почти все, что вы делаете в GRID, приносит плоды. Вы прогрессируете, зарабатывая очки репутации и деньги. Тут нет ничего нового, но фишка в том, что выбор ручной передачи, повышение уровня сложности, выключение подсказок – все приносит дополнительные баллы. И все эти параметры можно настраивать перед каждой гонкой, а не только в начале игры.

В GRID даже медленные машины едут быстро. А быстрые тачки перемещаются на невероятных скоростях.

Возможно, дрифтинг выглядит не очень реалистично, но зато весьма прикольно!

GRID увлекательна и разнообразна – это чистое наслаждение от вождения

По сути, вы делаете ставки сами от себя, а в награду быстрее получаете доступ к продвинутым возможностям. Если вы отключите подсказки, то по заслугам оцените руль. А с ними вам остается только тупо лупить по кнопкам джойпада. Игра реально впечатляет – придется на каждом шагу демонстрировать, на что вы способны.

Есть, кстати, и перемотка времени, которая в Full Auto и Evolution GT присутствовала в качестве не слишком нужного бонуса. В GRID можно вернуться назад, в тот момент, когда ваша машина еще не превратилась в развалюху (гнутые двери, разбитые стекла, отвалившиеся колеса – только в Burnout результаты разрушений выглядели лучше). Если вас не устраивает результат заезда, перемотку предлагают автоматически, но вообще ее можно в любой момент инициировать по собственному желанию. Интересно, что использование «машины времени» ограничено (от одного до четырех раз за заезд, в зависимости от уровня сложности), и за нее приходится расплачиваться ценными очками «репутации». Нам это понравилось, судите сами: пользоваться ею – примерно то же самое, что

Еще Одно мнение

Имя Бен Уилсон
Ракурс Водитель-любитель

Если вкратце, то к любым гонкам у меня всего два требования: чтобы она хорошо выглядела и позволяла врезаться во все подряд. Так что на мой вкус эта игра идеальна. Графика отличная – первый час я просто сидел и восхищенно просматривал повторы. А возможность возвращаться на несколько секунд назад после жуткой атаки – дар Божий, и врезаться во все подряд становится еще веселее.

Подходит для...
Любителей разрушений

Пейзажи самые разные: от грязных улиц Вашингтона до зеленых гор Японии.

пытаться сжульничать. За переигрывание всей гонки никаких наказаний нет, но иногда просто не хочется проезжать всю трассу заново, и совесть делает уступку – дескать, ладно, и так сойдет...

Лидер гонки

GRID может похвастаться невероятно мощными тачками, изящными мускулкарами, открытыми машинами, экспериментальными моделями в стиле «молитесь-и-верьте-что-оно-поедет», побитыми ветеранами гонок на выживание и жуткими дрифт-машинами. Между всеми ними есть заметные различия, причем не только в управлении и скорости – столкновения, рельсы и бордюры, почти нечувствительные на «Мустанге», низко посаженную «Зонду» сразу же отправят в полет. На каждой машине треки ощущаются иначе – вы можете экспериментировать, совершать ошибки, терзать тормоза и проявлять агрессию, в любом случае имея шансы на победу и получая удовольствие от гонок.

Сотрудники Codemasters придумывают шикарные треки. Вы и сами знаете это, если знакомы с Dirt – уровни этой игры бесподобны, а ведь там даже нет других машин. В GRID городские треки лишь усиливают ощущение скорости, и без того немаленькой (тормозов не держим!), а горки, столкновения, тупики, крутые развороты и жуткие уборочные машины вдыхают жизнь в тоскливые на вид районы. А еще здесь есть восточные трассы – от извилистых горных дорог до полных препятствий индустриальных зон, идеальных для дрифтинга.

Кстати, о дрифтинге: это то, чего мечтали добиться создатели Need For Speed. Однако GRID имеет массу дополнительных преимуществ: отличный баланс, лицензированные команды D1 Grand Prix, шикарные клубы дыма. Мы перечислили лишь часть, но и этого достаточно, чтобы сделать ProStreet всухую.

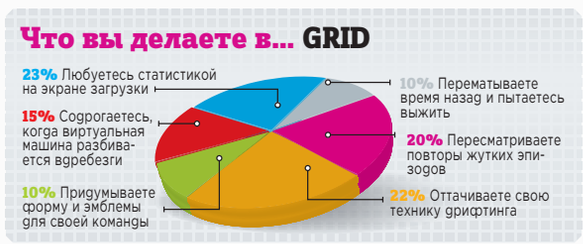
Хвалебная песнь

Среди лицензированных треков особо выделяются Jarama (ранее этот уровень присутствовал в GP) и сверхскоростной Le Mans. Увы, Nurburgring не впечатляет, но GRID не заставляет вас проводить много времени на этой трассе. В то же время упомянутый Le Mans вы посетите неоднократно и даже сможете понаблюдать за сильно ускоренной сменой дня и ночи. Кстати, трек этот на удивление непрост.

Мы могли бы продолжить описание всяких вкусных мелочей: право нанимать и увольнять водителей, подбирая команду; особые задания от спонсоров; возможность в любой момент выбирать цвета и символику... да хоть то, как женщина-комментатор произносит ваше имя с намеком на улыбку (если, конечно, имя заложено в программу).

А минусы-то у игры вообще есть, спросите вы? Да, ИИ бывает излишне агрессивным, узкие зигзаги на трассах чересчур опасны, машина, которая надвигается на вас с внешнего края, может помешать повернуть – старая и легко разрешимая проблема, до странности неуместная в этой современной игре. Но, честно говоря, это и все. GRID увлекательна и разнообразна – чистое наслаждение от вождения. Собственно, в этом и заключается смысл игры. ■

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ 9



Головная боль замучила? Возможно, кто-то воткнул вам в череп двухметровый топор.

Убийство без грабежа

Viking Battle For Asgard

Сила есть, ума не надо

Что у вас ассоциируется с викингами? Огромные лодки, длинные бороды, насилие и грабеж. Скальды. Топоры. А вот блондины-бодибилдеры, кожаные куртки, блестящие цацки и морская болезнь – это точно не про викингов.

Скарин, супермускулистый герой Viking, застрял где-то посередине. Дело в том, что богиня Фрейя сражается с властительницей потустороннего мира великаншей Хель, разгулявшейся не на шутку. Фрейя выдает Скарину блестящий амулет под названием Брисингамен и отправляет викинга в путь. Грабеж запрещен; освобождение пленных воинов и потасовки со множеством участников разрешены.

Таким образом, викинг становится мальчиком на побегушках – это уже достаточно паршиво. Более того, Скарин, видимо, вообще всю дорогу помирает от стыда – к эфесу его меча приделана какая-то блестящая фенечка, похожая на дешевый сувенир. Впрочем, от этой штуковины есть хоть какая-то польза. Ее можно использовать в качестве магического компаса, позволяющего открывать новые локации на карте мира. Кроме того, она светится так ярко, что от ее вспышек у врагов может случиться эпилепсия.

Вскрытие показало...

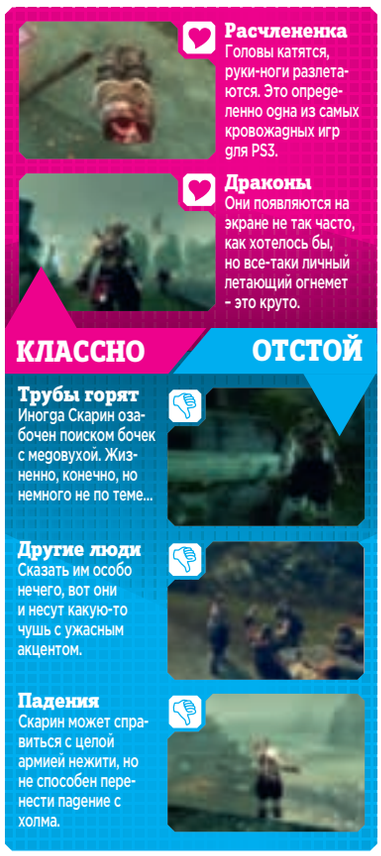
Побродив по Мидгарду пару минут, вы столкнетесь с воинами Хель. Первый взмах оружием может вас неприятно удивить: Скарин, кажется, прогуливал все уроки ведения ближнего боя в школе для викингов. Ему доступны только две атаки, мощная и слабая, и обе они выглядят, мягко говоря, не очень. Позже вы сможете потратить деньги на изучение новых комбо или улучшение оружия, но это никак не повлияет на задержку между нажатием на кнопку и ударом, сделанным вашим персонажем.

К счастью, у врагов тоже полно проблем. Если вас преследуют, забегите за невидимую черту и наблюдайте, как ваши супостаты почему-то сдаются, разворачиваются и возвращаются в начальную точку. Если удачно выбрать время, можно заставить врага разрываться между желанием догнать вас и стремлением вернуться на стартовую позицию, отчего он станет похожим на пациента психбольницы. Это, конечно, забавно,

Info

Формат PS3 **Издатель** Sega **Разработчик** Creative Assembly **Сайт** http://web.sega-europe.com/viking/en/

Похоже на кровожадную сказку для любителей нордической мифологии.



Расчлененка
Головы катятся, руки-ноги разлетаются. Это определенно одна из самых кровожадных игр для PS3.

Драконы
Они появляются на экране не так часто, как хотелось бы, но все-таки личный летающий огнемет – это круто.

Трубы горят
Иногда Скарин озабочен поиском бочек с медовухой. Жизненно, конечно, но немного не по теме...

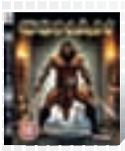
Другие люди
Сказать им особо нечего, вот они и несут какую-то чушь с ужасным акцентом.

Падения
Скарин может справиться с целой армией нежити, но не способен перенести падение с холма.

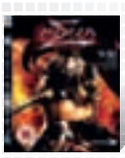
но реализмом тут и не пахнет. Похвалы заслуживает разве что качество прорисовки всяких кровавых подробностей. Ударьте, например, своего противника по торсу – и увидите его кишки. Прямо скажем, в играх такое встречается нечасто.

Тем не менее битвы не кажутся занимательными. И это серьезная проблема – с учетом того, что сражаться придется 90% времени. Если бы чуть больше внимания уделили квестам, на неуклюжесть боевой системы можно было бы закрыть глаза. Но в Viking практически все задания – всего лишь лишний шанс поотрубать людям руки и ноги в новых интерьерах: поболтайте с вождем, и на карте откроется новая локация. Ах да, по пути иногда необходимо подобрать какой-то предмет – магический рог или амулет для вызова драконов. На деле же от вас постоянно требуется убить как можно больше врагов и освободить максимальное число «своих» воинов (затем они присоединятся к вашей армии).

Вам нравится?
Попробуйте еще



Conan
Та же расчлененка, но без дурацких заданий. Игра более линейная, чем Viking, но при этом и более интересная.



Ninja Gaiden Sigma
Острые мечи, моря крови и – что намного важнее – боевая система, которую никак не назовешь скучной.

На врагов покрупнее лучше насылать ваше пушечное мясо... Мы хотели сказать, ваших бравых товарищей!

Местный пороховой заводик поделился с вами своими запасами! Время повзрывать все к чертовой матери.

Апофеоз войны

Если вы собрали достаточно воинов, можно выбрать на карте мира отдельную иконку, обозначающую эпическую битву. Собственно, крупномасштабные схватки – главные события на каждом из островов, которые вам предстоит посетить, и одна из основных фишек игры. Признаем: выглядят они впечатляюще. Ваши бойцы волнами сходятся с сотнями мертвых воинов, мечи сверкают, отрубленные руки разлетаются во все стороны. Проблемы начинаются, когда вы тоже решаете вступить в бой. Цель викинг выбирает автоматически; кого именно ударить – решает игра, а не вы. Это нормально, если перед вами один враг, но не в случае, когда вокруг толпы всякой нежити. Начинает казаться, что вы не помогаете, а мешаете собственным войскам.

Впрочем, из сотен воинов на поле боя вас интересуют только единицы. Речь идет о шаманах и так называемых «чемпионах». Шаманов, умеющих призывать новых бойцов, можно найти благодаря лучам света, указывающим их позицию. А чемпионы – это такие мощные гиганты, для убийства которых нужно долго долбить по кнопкам. За уничтожение подобных неприятелей вам выдают «жетоны драконов» – что, в свою очередь, позволяет вызвать дракона, выжигающего своим дыханием половину поля боя.

У создателей Viking явно хватало интересных идей, вот только они не очень хорошо справились с их реализацией. Перед вами – огромный мир, но в нем можно только сражаться. Битвы зрелищны, но боевая система убога. В Battle For Asgard вы должны были стать военачальником, а стали мощным, но безмозглым викингом с нелепой побрякушкой на рукоятке меча. ■

PlayStation 2 Official Magazine Россия 6

Графика в MLB 08 – нечто невероятное, от стадионов до официальных костюмов и великолепного освещения.

Бей сильнее!

MLB 08 The Show

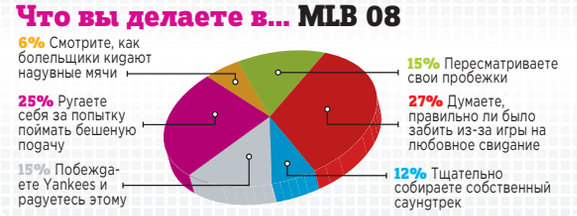
В такой бейсбол мы еще не играли

Info

Формат PS3
Издатель Sony
Разработчик SCEA San Diego
Похоже на самый настоящий бейсбол.
Игроков 1-2
Сайт us.playstation.com/mlb08

Сразу о неизбежном: да, в конце статьи стоит девятка. Нет, мы не рехнулись. Может быть, вы еще не знаете, но MLB 08: The Show – реально лучшая спортивная игра для PS3. Она столь хороша, что выделить один-два самых интересных момента просто невозможно. В ней замечательно все. От вполне аутентичных игроков до общего вида в стиле телевизионной трансляции (плюс еще многое другое) – игра копирует профессиональный бейсбол с точностью, которая должна стать примером для других спортивных симуляторов.

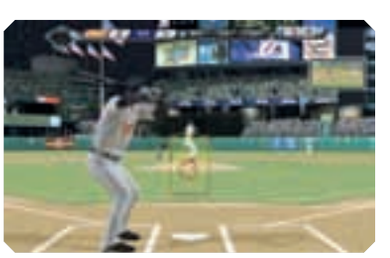
Что вы делаете в... MLB 08



Самое лучшее – она позволяет вам постоянно контролировать происходящее, дает почувствовать себя настоящим профессионалом. Например, когда профи берет биту, он ждет конкретную подачу, которую хочет отбить (Мани Рамирес из Red Sox часто ждет подачи «вверх и внутрь»). Удерживая R2 и двигая правым джойстиком, вы можете подсказать спортсмену, куда пойдет следующая подача, а передними кнопками – опознать, какая это будет подача (⊗ – фастбол, ◎ – крученый мяч и т.п.).

Если вы заранее определили точку, куда будет направлен мяч, при подаче загорается красный круг; он показывает, куда подача пойдет. Если вы угадаете еще и точную скорость, зона удара тоже загорится красным. Вы можете замахнуться, даже если эти предположения были неверны, но когда случается именно предсказанная подача, у вас больше шансов отбить мяч в игру. Все это отлично отражает мыслительный процесс настоящих спортсменов.

Техника самих подач не менее хороша. Кетчер рекомендует вам место и тип подачи – в зависимости от сильных и слабых сторон игрока с битой. Но вы сами думайте, следовать ли его советам. Тип подачи выбирается с помощью кнопки из показанного списка. Потом вы используете шкалу «измерителя замаха», чтобы собственно бросить мяч. Чем сильней бросок, тем труднее быть точным. Конечно, в гольф-симуляторах



Если вы правильно угадаете скорость и место, у вас больше шансов отбить мяч.

Другим играм стоило бы поучиться...

ТАБЛО РЕЗУЛЬТАТОВ
В режиме Franchise вы можете во время собственной игры следить за результатами других матчей благодаря установленному на стадионе табло. Неплохо бы почаще такое видеть.

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ
Все игры текущего матча можно пересматривать, сколько душе угодно. Вам хочется вспомнить первый период и снова полюбоваться пробежкой Дэвида Ортиза? Запросто.

ВАШИ БОЛЕЛЬЩИКИ
Фанаты не только выглядят, но и ведут себя как живые. Они реагируют на происходящее, вскакивают с мест и наклоняются через ограждения, чтобы проследить за игроками. Круто!

ОФОРМЛЕНИЕ
Остроумные комментарии, поток интересных фактов, возможность воспроизведения и видеоролики. Стиль The Show, соответствующий ТВ-трансляциям, можно назвать безупречным.

ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ
Точность просто маниакальная – от очевидных деталей типа лиц игроков и различных поз до воспроизведения стадиона во всех подробностях.

Сломанные биты, рекламные щиты и другие мелочи добавляют реалистичности.

Плотная игра становится еще интересней из-за того, что судьи иногда совершают ошибки.

такой механизм используется давно, но здесь он воплощен просто гениально. За 20 лет существования бейсбольных игр ни одна не подошла так близко к имитации реальных действий. Принятие подачи и пробежки выполнены с такой же точностью; но еще полнее The Show раскрывается за пределами площадки. Режим Franchise может поглотить все свободное время, каким вы располагаете. Вы не только контролируете все 162 игры года (и повторные матчи, если до них вдруг дойдет); вы еще и вербуете игроков, определяете, как ваша команда добирается на матчи... если вам того хочется, даже устанавливаете цену на рекламную продукцию (помните: автобус дешевле самолета, но в нем игроки сильнее устают). Но не пугайтесь: если для вас это чересчур, можете предоставить деловую сторону компьютеру и целиком посвятить себя матчам.

Кетчер будет рекомендовать подачу – но, как и в жизни, вы можете его проигнорировать.

Мужской спорт

Визуально эта игра тоже должна стать стандартом для спортивных симуляторов. Спортсмены похожи на людей, а не на манекены из витрины (EA стоило бы поучиться). Общее впечатление – как от просмотра матча по телевизору, и даже лучше.

Да и звук тут тоже великолепен. Комментаторы выдают довольно осмысленный анализ, а об очевидном сообщают на удивление ненавязчиво. В одной игре, когда лучший аутфилдер Rockies Мэтт Холидэй попытался вдруг отбить бешеную подачу, Мэтт Васгерсиан откомментировал: «Похоже, Холидэю пора в отпуск». Мы провели семь игр с одной командой, и пока не услышали ни одной фразы дважды. Добавьте к этому возможность собрать свой собственный плейлист (в саундрек можно добавить любую песню, хранящуюся на жестком диске) – и вы получите незабываемый результат. Это почти что личное участие.

Комментаторы выдают осмысленный анализ, а об очевидном сообщают ненавязчиво

Даже сказав все это, мы вряд ли смогли адекватно описать The Show. На каждую упомянутую фишку найдется еще по пять нюансов, просто не уместившихся в статье. Единственная причина, по которой игра не получила десятку – необходимость хорошо разбираться в бейсболе, чтобы полностью оценить ее. Зато в остальном The Show просто невероятна. ■

PlayStation 2 Official Magazine Россия
9

Детальность некоторых игроков (вверху – чешская сборная) поражает, хотя иногда они ведут себя корявенько.

«Звездные» игроки вроде Тьери Анри или Уэйна Руни получили такие характеристики, что их почти невозможно остановить.

Работа над ошибками

UEFA Euro 2008

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

Не нравится результат ЧЕ по футболу? Все поправимо!

Появление UEFA Euro 2008 на просторах различных игровых консолей не было встречено громом фанфар по вполне очевидным причинам. Издатель Electronic Arts регулярно получает пинки из Интернета из-за своей тенденции заваривать один и тот же чайный пакетик (в данном случае – один и тот же футбольный симулятор) раз по пять, дабы срубить еще немного денег. Однако, к нашему большому удивлению, UEFA Euro 2008 не поддерживает традицию предыдущих лет, являясь игрой заметно лучшей, чем та, с которой она слеплена, – а именно FIFA 08.

Ничего особенно волшебного в этом преображении нет, поскольку по сути в Euro 2008 были подправлены все проблематичные аспекты FIFA. Игра стала заметно энергичнее, игроки быстрее овладевают мячом и поворачиваются без остановок и разворотов, имевших место в предыдущем выпуске. Улучшилось и управление. Раньше было трудновато изменить направление бега в ходе дриблинга – как правило, ваш игрок либо останавливался как вкопанный, либо поворачивал назад. Теперь это исправлено. Отныне ваши футболисты работают ногами куда более умело, что позволяет чаще обходить защитников соперника. Причем означенные соперники остаются сзади – раньше у них была раздражающая тенденция нагонять нашего нападающего вне зависимости от того, как быстро он умеет бегать.

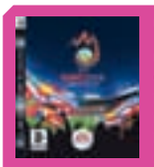
В Euro 2008 сохраняется традиция спокойной перепасовки из FIFA, заставляющая игроков начинать свои атаки с середины поля; но, как и в прочих моментах, здесь добавилось скорости. Любой удар – даже примитивный ближний пас по земле – теперь замеряется специальной полоской прогресса над головой игрока с мячом. Больше времени на пас не уходит, это просто улучшает управляемость. Грамотные забеги управляемых ИИ игроков без мяча делают тактику пасов и забросов значительно более успешной, чем раньше. Впрочем, к сожалению, сохранились нелепости в поведении голкиперов. Они по-прежнему норовят бездумно выходить из ворот.

Новый режим «Капитан команды» позволяет вам играть за одного игрока на протяжении всего матча – весьма любопытное занятие. Если вы соберетесь с друзьями, то сможете распределить между собой до четверых игроков. А если ваша PS3 подключена к Интернету, можно добавлять заработанные очки в копилку своей сборной (которую, правда, разрешено выбрать только раз и навсегда) – при этом не важно, за какую команду вы играете. Рейтинги подводятся ежедневно.

Каковы недостатки? Концентрация игры на европейском чемпионате означает, что клубов нет вообще. Есть 52 национальные сборные (не все, к сожалению, лицензированы – особенно обидно, что Вани Пупкины играют в сборной Нидерландов), но возможности погонять мяч на клубном уровне нет. В итоге получается, что у FIFA лучше список команд, а у Euro 2008 – лучше футбол. Впрочем, тут есть чему порадоваться, ожидая следующей серии FIFA. ■

Также и на PS2

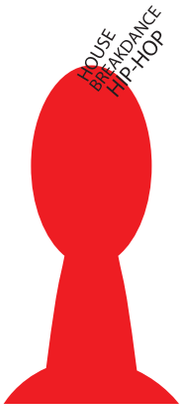
FIFA на PS2 стала сильнее, чем раньше, поэтому неудивительно, что нашла себе туда дорогу и UEFA Euro 2008. В целом она тоже лучше – благодаря быстрому геймплею и богатой анимации вратарей (они теперь умеют разнообразно ловить мячи). Если вы пока не готовы инвестировать в PS3, это вполне достойный футбол.



Info

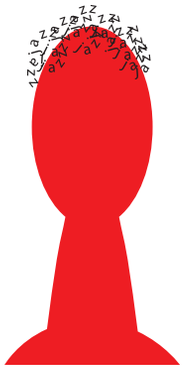
Формат PS3
Издатель EA
Разработчик EA Canada
Игроков 1-8
Сайт www.electronicarts.ru
Похоже на FIFA 08, только лучше и с меньшим набором команд.

PlayStation.2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ 8



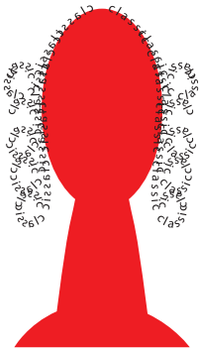
hip-hop

rock



jazz

punk



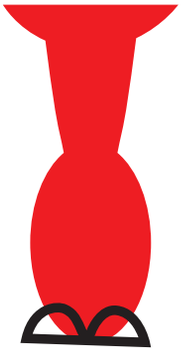
classic

reggae

fantasy

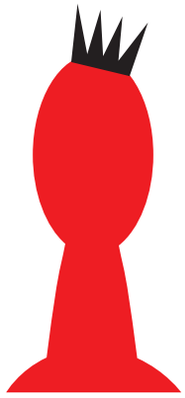
criminal

comedy



conseptual

3D action



RPG

strategy

arcade · race · simulator

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

медиа-салоны
www.soyuz.ru

СОЮЗ

МЫ ЗНАЕМ ВСЁ О ТОМ, ЧТО ВЫ ЛЮБИТЕ!

В Yakuza 3 мечи бывают разных размеров. Этот – «на каждый день».

Настоящие гангстеры

Yakuza 3

Неплохая игра – для тех, кто знает японский язык

Info

Формат PS3
Издатель Sega
Разработчик Amusement Vision
Похоже на повод начать изучать японский
Игроков 1
Сайт ryu-ga-gotoku.com

Пока вы еще не помчались искать в Интернете магазин, где бы вам продали Yakuza 3, мы хотим предупредить вас о большой подставе. Если ваши познания в японском ограничиваются словами «Тойота», «суши», «саке» и «камикадзе», то можете спокойно считать, что игры Yakuza 3 (или Ryu Ga Gotoku Kenzan!, как называют ее на родине) для вас не существует. Нет, в принципе-то в нее можно играть, и не зная языка, но половина удовольствия будет утеряна. Так что лучше читайте обзор и надейтесь, что позже нас побалуют переводом. На самом деле все это крайне досадно – за вязью непонятных иероглифов скрывается один из интереснейших (и хорошо написанных) сюжетов для PS3.

Герой истории – Мусаши Миямото, наемник могущественного сегуна XVII века. Он вышел в отставку – и тут же его кто-то подставил, после чего лицо Миямото оказалось по всей Японии на плакатах «Разыскивается». Поэтому он под псевдонимом Кирю Казуманосуке селится в бедном квартале Киото и начинает борьбу с наглецом, присвоившим его настоящее имя. По ходу дела он ввязывается в разные дополнительные истории и заговоры. В событиях также участвуют люди из его солдатского прошлого и женщины из его неустроенного настоящего.

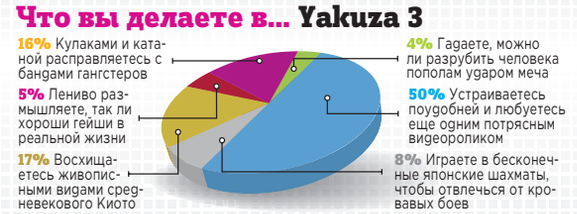
За вязью иероглифов скрывается один из интереснейших сюжетов для PS3

Yakuza 3 – очень кинематографичная игра. Видеоролики могут длиться более 15 минут, причем промотать их не дают. Многие персонажи «сыграны» известными японскими актерами, что соответствующим образом отражается на их внешности. Озвучку, разумеется, выполнили те же актеры. Поэтому Yakuza 3 выходит на новый уровень в сравнении с прочими видеоиграми: это фактически аналог «Крестного отца». Вам не придется скучать: сюжет и диалоги в Yakuza 3 достаточно хороши, даже самые длинные ролики проматывать все равно не захочется.

Сейчас прольется чья-то кровь

Естественно, в ситуации Мусаши без драк не обойтись. Сражения – рукопашные и на мечах – основная фишка Yakuza 3. Разработке боевой системы создатели игры уделили достаточное внимание – она сбалансированная, но при этом создает ощущение полного бардака. Вы можете крошить врагов как капусту и любоваться брызгами крови на стенах из рисовой бумаги – вполне в духе фильма «Убить Билла». Можно хватать предметы мебели и отбиваться ими, как импровизированным оружием. Кажется, в битве позволено делать все что угодно, и это очень вдохновляет. Разумеется, чем

Что вы делаете в... Yakuza 3



«Я так счастлива», – говорит она. Но мы на это не ведемся, звучит чересчур фальшиво.

Две катаны – отличное оружие для защиты от нескольких противников.

глубже в игру вы забираетесь, тем больше движухи наблюдаете. Мусаши получает новые мечи, обучается новым способностям и так далее. Скучать не придется до самого конца.

Виртуальный Куросава

Но Yakuza 3 – это еще и возможность окунуться в повседневную жизнь феодальной Японии. Мусаши довольно много времени тратит на беготню по Киото и не прочь вечерком оттянуться с гейшами. Еще есть игра на деньги в сёги, японские шахматы, – когда вы освоите правила, это занятие может вас буквально затянуть. Кроме того, можно метать в цель сюрикены, стрелять из лука, сидя на лошади (опасное занятие – для лошади) и охотиться на находящихся в розыске убийц в качестве наемного сыщика (и какая разница, что вашего персонажа тоже разыскивают). По сути, вы живете жизнью человека XVII века в старой столице Японии. Если вам когда-нибудь хотелось оказаться в фильме Акиро Куросавы, Yakuza 3 фактически дает вам такую возможность.

Дополнительная фишка – можно залить на жесткий диск PS3 ять гигабайт данных, что сократит время загрузки. Поверьте, дело действительно того стоит. Yakuza 3 стала одной из лучших японских игр для PS3 – в частности, потому, что она цельная. В сюжете нет дыр, графика безупречна (60 кадров в секунду от начала до конца), дизайн грамотно сбалансирован. Если еще и ожидание при загрузке сократить, это только повысит общее качество... Ну что, кто-нибудь решился пойти на курсы японского?

PlayStation 2 Official Magazine Россия 8

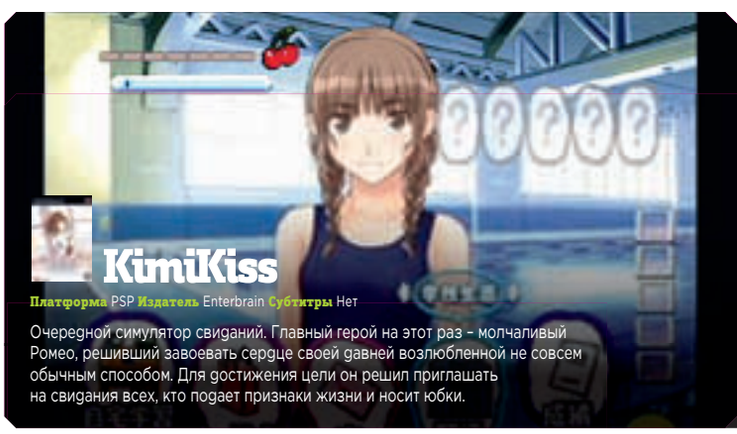
Японский связной

Коротко о развлечениях на Востоке

Zero Shiki Kanjou Sentouki Ni

Платформа PSP **Издатель** Global Entertainment
Субтитры Нет

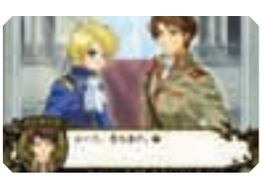
Помнится, Америка в конце Второй мировой войны сбросила на Японию пару атомных бомб, уничтожив около двухсот тысяч человек. И при этом именно японцы в итоге оказались военными преступниками. На PSP все иначе. Теперь можно слегка подкорректировать историю, полетав на японском истребителе над Перл-Харбором.



KimiKiss

Платформа PSP **Издатель** Enterbrain **Субтитры** Нет

Очередной симулятор свиданий. Главный герой на этот раз – молчаливый Ромео, решивший завоевать сердце своей давней возлюбленной не совсем обычным способом. Для достижения цели он решил приглашать на свидания всех, кто подает признаки жизни и носит юбки.

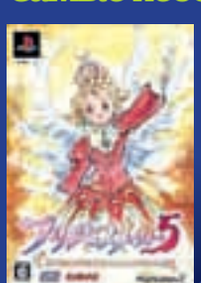


Kyou Kara Maou! Shin Ma-Kuni no Kyuujitsu

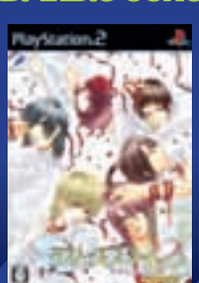
Платформа PS2 **Издатель** Namco Bandai
Субтитры Нет

Самый обыкновенный японский школьник по имени Юрии проваливается в унитаз и оказывается в альтернативном мире. Там его принимают за нового наследника трона какого-то демонического королевства. И это не шутка.

Самые необычные обложки месяца



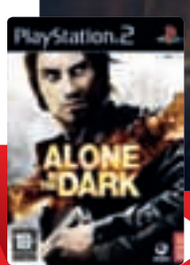
Princess Maker 5
Удивительно: раньше уже успели выпустить четыре «Создателя принцесс», а в результате вместо принцессы все равно получается вот такое уродливое существо.



Last Escort 2: Shiya no Amai Ira
Прежде чем вы начнете внимательно разглядывать людей на обложке, хотим вам сообщить, что все они – мужчины-проститутки.

Poison Pink
Вы думаете, это что-то в духе предельно откровенных фильмов, ориентированных на мужскую аудиторию? Ошибаетесь. Мы проверили, и теперь требуем возврата денег.

«Так-так... Кого тут порубить на бутерброды?»



Издатель Atari **Разработчик** Hydravision Games **Игроков** 1
Сайт centraldark.com **Попробуйте лучше** Resident Evil 4

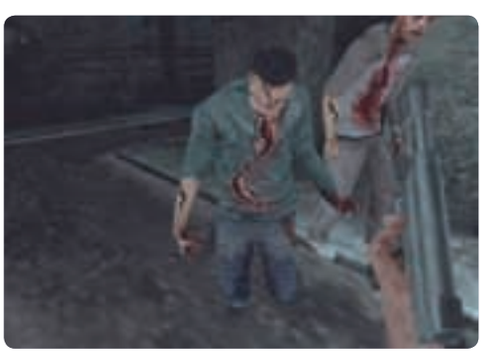
Alone in the Dark

Насколько удачным оказалось это возвращение?

Представьте себе игру, которая начинается с того, что вас заставляют моргать глазами. В буквальном смысле. То есть если вы не будете вовремя нажимать на кнопку, мир, окружающий персонажа, за пять секунд превратится в размытую фотографию – вы и собственных рук разглядеть не сможете. Поэтому вы сидите и хлопаете веками. Так начинается новая серия игры Alone in the Dark.

А ведь Alone in the Dark – игра с богатой историей. Первая часть появилась на персональных компьютерах в 1992 году и по сути стала прабабушкой всех игр жанра survival horror. И Resident Evil, и Silent Hill возникли благодаря «Одному в темноте». У AitD было два довольно удачных сиквела, но внимание общественности постепенно сфокусировалось на творениях Konami и Capcom. В результате, когда в 2001 году выпустили игру Alone in the Dark 4, игроки и критики встретили ее весьма прохладно.

Через семь лет протагонист Эдвард Карнби снова возвращается, намереваясь, видимо, чем-то нас удивить.



Зомби разочаровывают: они выглядят уныло и ведут себя глупо.

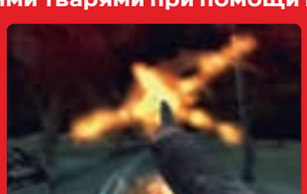
Один, совсем один

Напоминаем: по сюжету игры Карнби борется с демонами, исследует очаги паранормальной активности и решает головоломки... аж с тридцатых годов прошлого века. Когда вы наконец-то сможете протереть глаза, то увидите, что герой каким-то образом перенесся в Нью-Йорк наших дней. При этом Эдвард страдает амнезией, а здание, в котором он очутился, разрушает некая невидимая сила. Как все это случилось, неясно. Зато очевидно другое: Atari основательно перелопа-

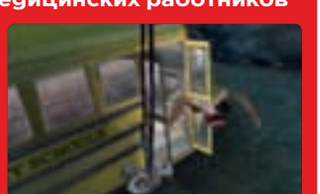
Алкоголь – штука опасная

Расправляемся с летающими тварями при помощи медицинских работников

Кровососы
В одной из самых интересных сцен вы отстреливаетесь от гигантских летучих мышей из движущейся кареты скорой помощи. Пакетики с кровью отвлекут некоторых тварей.



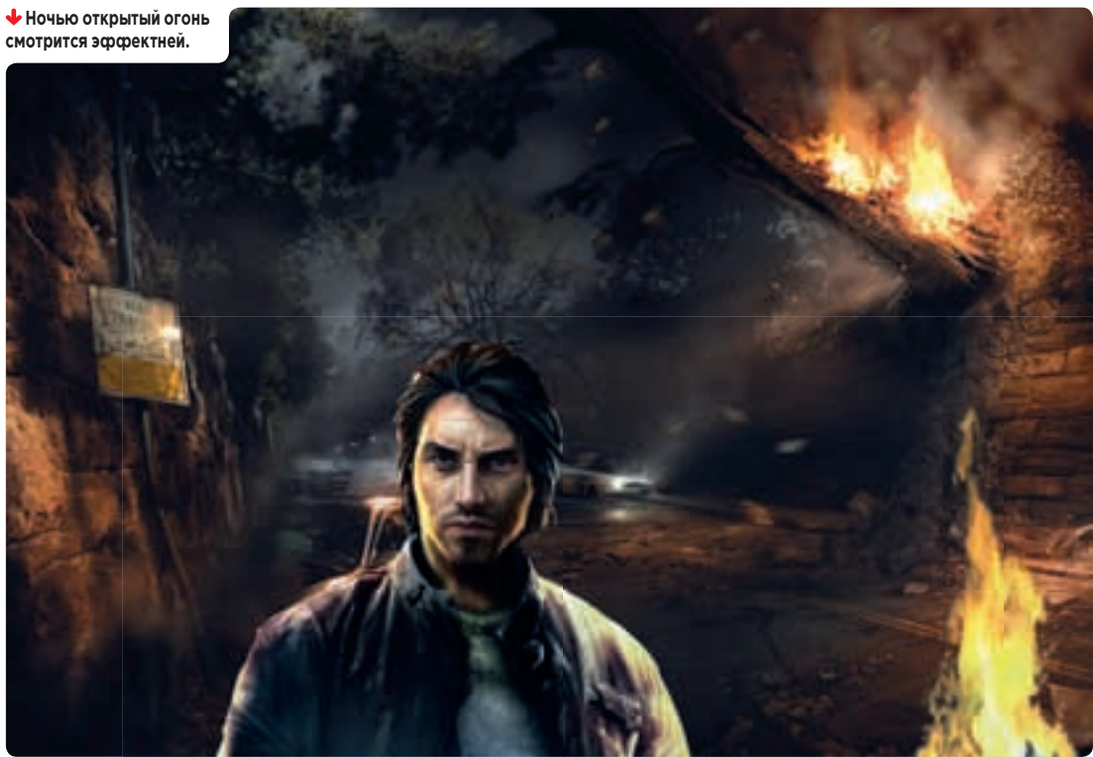
Горите в аду!
С теми, что покрупнее, расправляемся так: швыряем бутылку с зажигательной смесью, а затем стараемся попасть в нее из пистолета.



Крыша поехала
В конце эпизода нужно забраться на крышу и прикончить оставшихся тварей. Один из врачей будет снизу подавать Эдварду боеприпасы.

Карнби чем-то похож на Тарзана: карабкается по обрывкам кабелей, как по лианам.

Эпизоды с вождением отвратительные, но довольно короткие.



Ночью открытый огонь смотрится эффектней.

Карнби хмурится: еще бы, он так долго не принимал душ!

тила идеи, заложенные в изначальную Alone in the Dark.

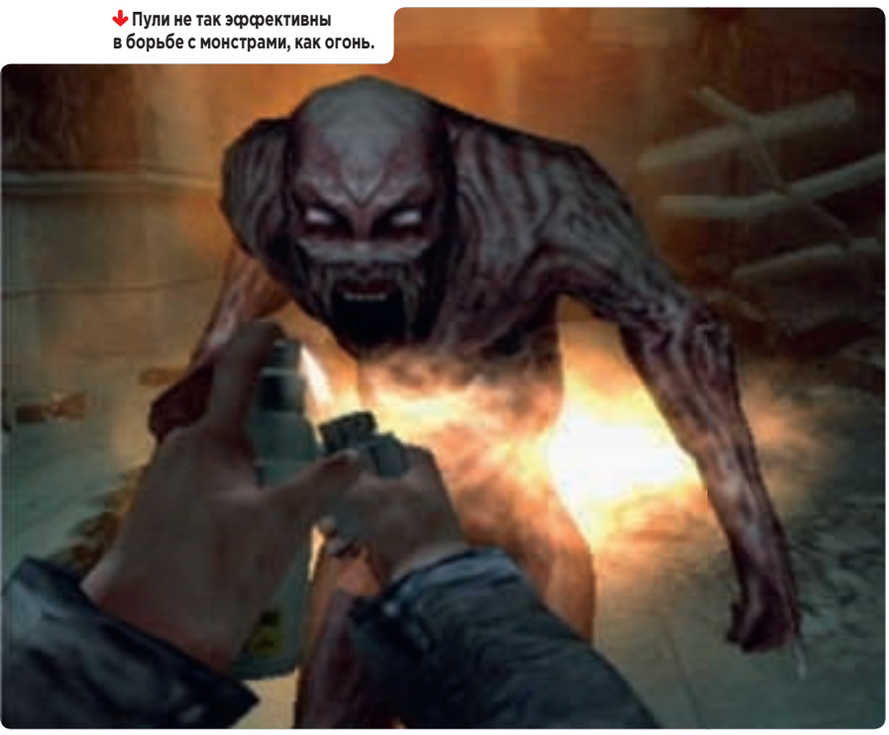
Предыдущий выпуск AitD – это поиск ключей на фоне заранее отрендеренных задников. Здесь же на первую игровую сцену вы смотрите глазами героя. Начало как минимум необычное. С одной стороны, вы сразу оказываетесь в центре событий, у вас даже нет времени подумать о причинах и мотивации. С другой стороны, моргать глазами – это не то, что принято называть быстрым стартом. Так или иначе, первым делом Карнби нужно выбраться из рушащейся башни.

Грубая сила

Кстати, разработчики игры явно старались сделать рассказ о событиях в Нью-Йорке максимально динамичным. Они даже кое-что позаимствовали у популярных телесериалов (наподобие «Остаться в живых»). Игра разбита на отдельные сцены, каждую из которых можно пройти буквально за несколько минут. Каждая такая секция отличается от предыдущих собственным темпом и новыми элементами геймплея. Пожалуй, можно даже сказать, что разнообразие – главный плюс игры.

Например, один из эпизодов представляет собой платформер: прижимаясь к стенам, вы карабкаетесь по подоконникам разрушающегося здания и уворачиваетесь от падающих предметов. Следом вы подбираете код к запертой двери, орудуете огнетушителем в горящих коридорах, стучите по головам зомби креслами и прочими предметами интерьера. А еще чуть позже вы несетесь на автомобиле по улицам Нью-Йорка, удирая от преследующего вас врага. Вы никогда не знаете заранее, что произойдет с Карнби в следующую минуту. Разнообразие стилей геймплея радует, но – увы! – ни один ▶

РАЗРАБОТЧИКИ ЯВНО КОЕ-ЧТО ПОЗАИМСТВОВАЛИ У ПОПУЛЯРНЫХ ТЕЛЕСЕРИАЛОВ (НАПОДОБИЕ «ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ»)



Пули не так эффективны в борьбе с монстрами, как огонь.

ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА

Что надо знать об Эдварде Карнби

ОН ПОТЕРЯЛ ПАМЯТЬ
Но скоро он выяснит, что его разыскивают европейские спецслужбы. Просто великолепно.

ОН ОЧЕНЬ СТАР
Последний раз мы видели Карнби, когда он сражался со злом в тридцатые годы прошлого века. Теперь он перенесся в наши дни.

У НЕГО ПОДОЗРИТЕЛЬНО БОЛЬШИЕ КАРМАНЫ
Когда вам нужно залезть в инвентарь героя, он распахивает куртку и буквально выворачивает карманы.

ВЫ НИКОГДА НЕ ЗНАЕТЕ ЗАРАНЕЕ, ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ С КАРНБИ В СЛЕДУЮЩУЮ МИНУТУ, НО НИ ОДИН ИЗ ЭПИЗОДОВ НЕ ПОЛУЧИЛСЯ ИДЕАЛЬНЫМ

из эпизодов не получился идеальным. Например, прыжки по подоконникам – прямо скажем, не Prince of Persia. Камера ведет себя не вполне адекватно, а игра не пускает вас во многие точки только потому, что ей так хочется (при этом на экране нет каких-либо очевидных препятствий). Сражения с зомби довольно унылы, ибо ваши оппоненты еле ходят и атакуют небольшими группами. А вождение – это что-то, находящееся за гранью добра и зла: такого отвратительного управления мы давно не видели.

Графика тоже далека от идеала. Сам Карнби выглядит блеклым и угловатым. Все зомби похожи друг на друга. Прочие монстры кажутся аутсайдерами, которые не сумели устроиться на работу в Resident Evil.

Кроме того, игра довольно непоследовательна. Вы никогда не можете с уверенностью сказать, что убьет вашего героя, а что – лишь покалечит. Например, Карнби выживает после того, как его несколько раз ударил когтями трехметровый монстр. Но при этом Эдвард погибает, оступившись и свалившись в яму, с точки зрения игры являющуюся бездонной. Зомби то преследуют персонажа, то не замечают в упор. Некоторые двери можно проломить при помощи огнетушителя или еще какого-нибудь тяжелого предмета, другие же нарисованы только для красоты. В некоторых ситуациях вам почему-то не позволяют переключаться между видами от первого и третьего лица. По сути, это такая игра без правил – в каждой сцене действуют законы, удобные исключительно для разработчиков.

Возьми меня за руку

Последний (но, возможно, самый главный для фанатов) факт, касающийся новой серии: Эдвард практически никогда не остается один и редко оказывается в темноте. Например, его сопровождает дама, которую вы вытаскиваете из застрявшего лифта в самом начале игры. Хватает и других персонажей – все-таки это Нью-Йорк. Подступающая паника, одиночество, жутковатая атмосфера – это не про новую Alone in the Dark.

Короче, недостатков у игры хватает, но есть и достоинства. Кроме уже упомянутого разнообразия, это головоломки. Вас не заставляют искать какие-то нелепые предметы только для того, чтобы открыть очередную

Некоторые машины можно завести с толчка – и никакой возни с проводами.

Этот замок открывается не ключом, а отрезанной рукой охранника.

запертую дверь. Вместо этого вы вскрываете автомобили, обманываете охранные системы и совершаете прочие подобные действия. Прямо скажем, весьма современный подход к загадкам.

Кроме того, вам не придется подолгу бродить по одинаковым коридорам в поисках крохотного ключа, затерявшегося в одном из пыльных углов. В Alone in the Dark все происходит довольно быстро. В каждом помещении есть довольно ограниченный выбор возможностей, и вы вряд ли будете долго размышлять над каким-то заданием. Иногда AitD становится похожей на серию мини-игр, объединенных общим «страшным» сюжетом.

Топоры, трубы, мусорные баки, стулья – в игре все становится оружием.

В самом начале игра может показаться вам платформером.

Цикл Resident Evil слишком ориентирован на экшен. Silent Hill позволяет погрузиться в жутковатую атмосферу, но иногда заставляет зевать. Компания Atari попробовала внести в жанр survival horror коррективы, и в каком-то смысле попытка оказалась успешной. Но к сожалению, новая Alone in the Dark чаще заставляет смеяться, а не бояться.

Однако хочется отметить, что мы изучали PS2-версию игры. Есть основания считать, что на PS3 игра будет более симпатичной – и куда более жуткой. ■

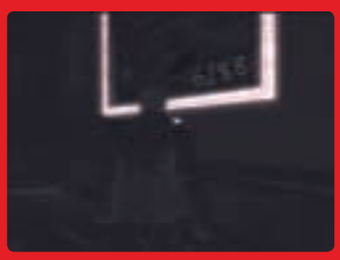
Вы будете часто долбить стены и запертые двери огнетушителями и мусорными баками.

Не пропустите

На что обратить внимание

Латайте раны
Обрабатывайте раны Карнби, иначе он погибнет от потери крови. Смажьте порез дезинфицирующей жидкостью, а затем заклейте пластырем.

Угоняйте машины
В некоторых автомобилях ключ спрятан в самом салоне. Если его нет – вам придется повозиться с проводами.



Третий глаз
Когда Карнби закрывает глаза (кнопка R3), он воспринимает предметы при помощи «внутреннего зрения». Это позволяет ему обнаруживать подсказки.

PlayStation 2 Official Magazine Россия

Вердикт

- Интересные современные головоломки
- Игра крайне разнообразна
- Сюжет абсолютно линеен
- Редкая непоследовательность

Игра обладает кучей недостатков и некоторыми достоинствами. Иногда кажется, что разработчикам просто не хватило времени...

5

С хлыстом вокруг света: встречайте Lego Indiana Jones.

Издатель Activision **Разработчик** Traveller's Tales **Игроков** 1-2
Сайт indianajones.lego.com **Попробуйте также** Lego Star Wars

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

Главный блокбастер этого лета? Все может быть

Индиана Джонс. Задержите дыхание, произнося это имя, – вы говорите об одном из величайших героев, когда-либо появлявшихся на большом экране. Воплощение небрежного очарования, первый грабитель гробниц, отважно глядящий в лицо опасности. Этим летом он вновь берется за шляпу и хлыст, но на сей раз его приключения выполнены в стиле Lego.

Постоянно мелькают персонажи из «Звездных войн».

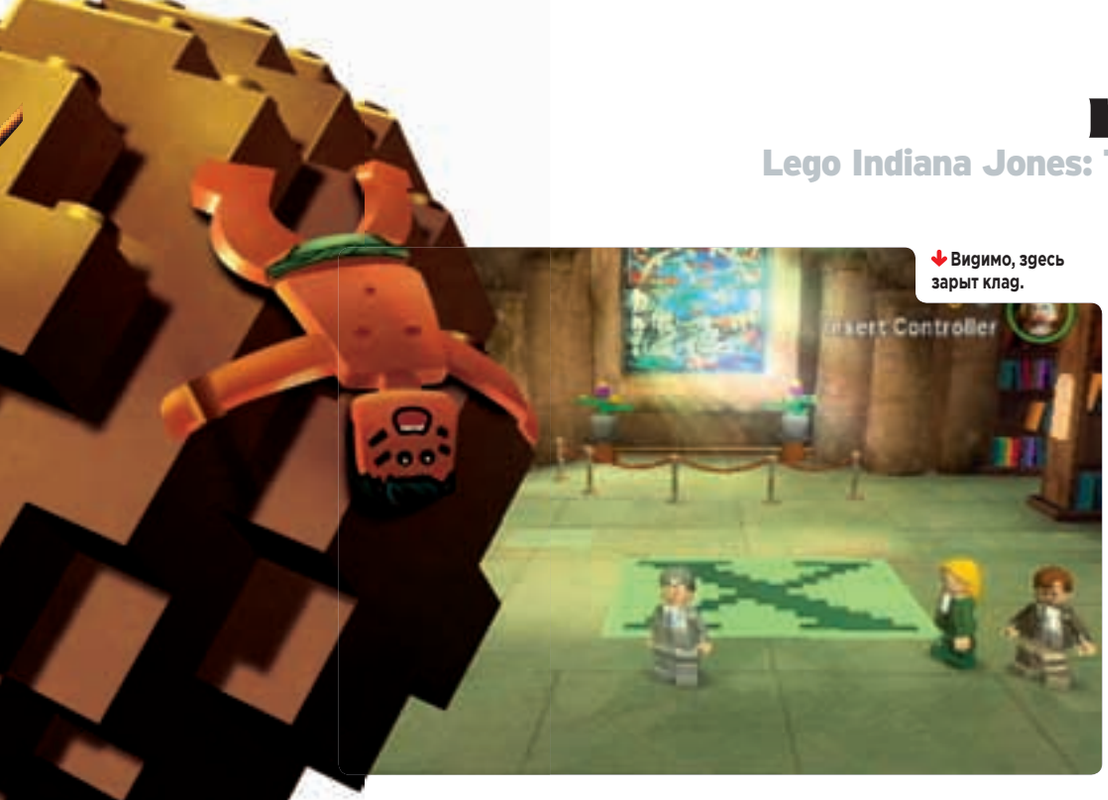
The Original Adventures объединяет увлекательный платформинг игр Lego и азартный экшен фильмов про Инди. Что мы получаем в итоге? Непростые препятствия, кучу скрытых бонусов – и, самое главное, источник отличного настроения.

Вокруг света

В новой игре задействованы сюжеты всех трех первых кинолент; каждой из них соответствует по шесть уровней. Но самое главное – пройдя первый уровень «В поисках утерянного ковчега», вы открываете локации всех трех фильмов и затем можете перескакивать из одного в другой.

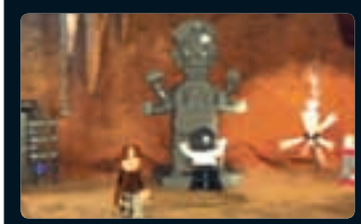
Все детали сюжета на месте. Вам придется пробираться по катакомбам Венеции, драться с солдатами в дирижабле, блуждать по индийскому дворцу и разыскивать ковчег в Египте. В какой-то момент появляется даже молодой Инди, напоминая нам о том, как он стал известным охотником за сокровищами.

Колледж Барнета, где преподает Инди, становится центром, в который добрый доктор и его команда возвращаются после каждого приключения. Причем и в самой ученой обители есть



Видимо, здесь зарыт клад.

К ЧЕМУ ОНИ ЗДЕСЬ?



СТРАННЫЕ СТАТУИ
Если обратиться к этой статуе от лица определенного персонажа, она покажет вам скрытые двери и проходы.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	84%

Прыгайте по грузовикам, пока не доберетесь до ковчега.

LEGO INDIANA JONES – ПРОСТО ПРАЗДНИК ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ РАЗРУШЕНИЙ

чем заняться. Как и поместье Крофтов, колледж напичкан тайнами и сокровищами, ждущими, чтобы вы их отыскали. В данном случае это читы, видеоролики и секретные персонажи.

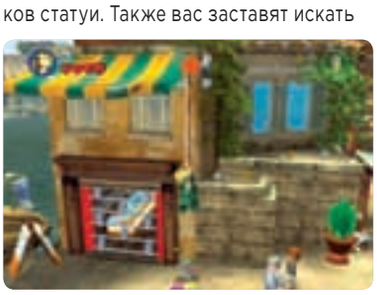
Лучшие друзья

У Инди очень насыщенный образ жизни – и геймплей полностью этому соответствует. Кроме традиционного сбора сокровищ, ему часто приходится решать головоломки – переключать рычаги или составлять из кусочков статуи. Также вас заставят искать всякие инструменты (например, гаечные ключи) для ремонта оборудования.

Знаменитый хлыст Инди – одновременно и оружие, и инструмент. С его помощью можно обезоруживать врагов или перелетать над бездонными пропастями. У других персонажей есть специальные способности – они умеют преодолевать ямы с кольями и неприступные скалы, а также справляться с запертыми дверями.

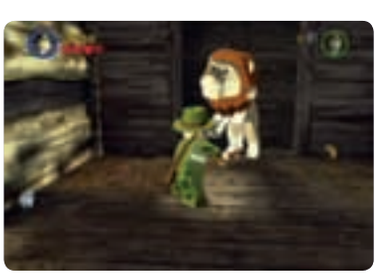
Не обошлось без знакомых клише (девочки могут прыгать выше, чем мальчики), однако и из фильмов позаимствовано много полезного. Например, Вилли может своими воплями разбивать стекла, а Коротышка пролезет куда угодно. И еще одна фишка – у некоторых персонажей есть фобии, они не пойдут туда, где водятся крысы, змеи или пауки, пока другие не разгонят этих тварей.

Многие головоломки решаются только совместными усилиями, что



В большинстве случаев девочки прыгают выше, чем мальчики.

Шутки в стиле Lego отлично сочетаются с сюжетом цикла.



Юный Инди не знает страха, даже если ему угрожают Lego-львы.

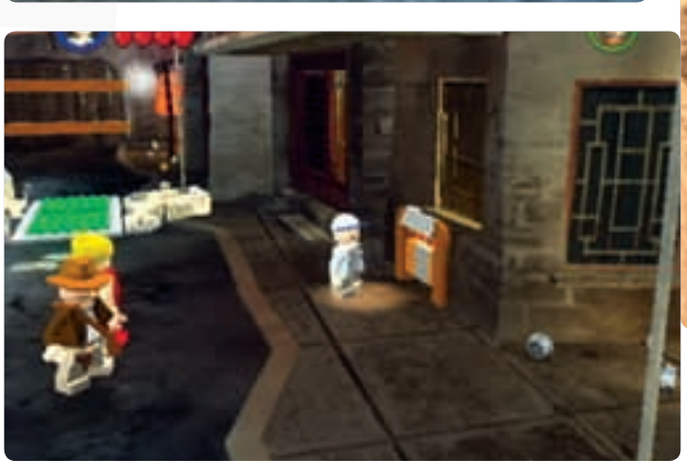
делает геймплей еще занимательнее. Например, вы прыгаете на веревку, а партнер должен толкать рычаг, чтобы переместить ее поближе к нужной платформе. Конечно, можно попросить помочь живого приятеля, но ИИ достаточно сообразителен и в силах справиться с такими задачами.

Тотальное разрушение

Главное, что можно сказать про LIJ: это праздник для любителей разрушений. От разных предметов, которые взрываются и разлетаются на мелкие кусочки, до радостного грохота, когда вы что-то бросаете, – настоящий подарок разрушителям, как начинающим, так и со стажем.

В общем-то, секрет прохождения уровней в большинстве случаев как раз и заключается в том, чтобы разнести все, что под руку подвернется. Кстати, статуи и прочие объекты интерьера распадаются на детальки, из которых потом можно собрать что-нибудь полезное.

К сожалению, вполне достойный в остальных отношениях платформер подпорчен дурацким поведением камеры. Она то и дело прирастает к одному месту, и чем дальше вы уходите, тем сложнее рассчитывать прыжки или видеть края.



Попадать по нужным объектам тоже тяжело. Например, когда вы пытаетесь выбрать правильный Грааль на полке со множеством сияющих чаш, система автонаведения упорно направляет вас не туда. Раздражает неимоверно.

Тоже в минус

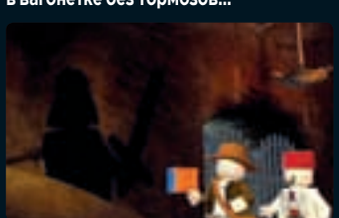
И еще одна неприятность. Путешествовать по миру Lego можно самыми разными способами, однако радость от поездки на автопогрузчике быстро угасает из-за неуклюжего управления. Обычно это не важно, потому что транспортные эпизоды требуют в основном просто проломиться на машине в закрытые ворота.

ЭТО ЛЮБОВЬ

Лучшие эпизоды из фильмов, вошедшие в игру

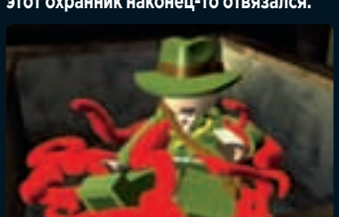
ГОНКА В РУДНИКЕ

Побег от кровожадного жреца Мола Рама: Инди несется по руднику в вагонетке без тормозов...



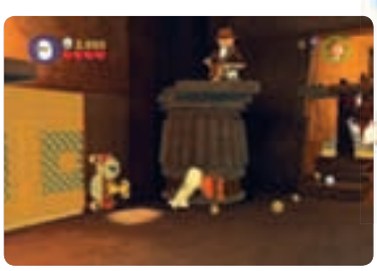
ОБРЕТЕНИЕ ГРААЛЯ

Высшая награда. Инди он нужен, чтобы спасти отца. Если бы только этот охранник наконец-то отвязался.



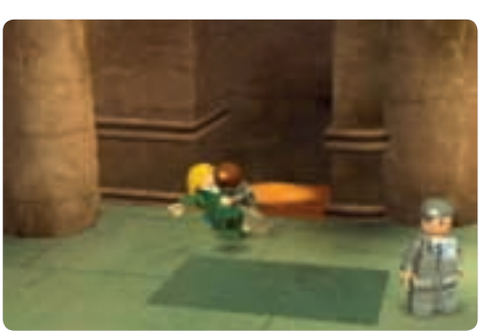
ФОБИЯ ИНДИ

Вообще-то, доктор Джонс – бесстрашный приключенец. Удивительно, что он настолько боится змей!



Ключ к успеху – сотрудничество.

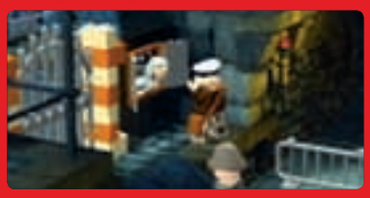
Мы прозвали его Большеногим. Ничто не устоит у него на пути.



Инди как-то осмелел по отношению к девушкам – он может захватывать их своим хлыстом.

ОСОБЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Как использовать способности персонажей в Lego Indiana Jones



ТРЮК СО ШЛЯПОЙ

Если вы подходите к запертым воротам, стяните шляпу ближайшего врага, и охранник по ошибке пропустит вас.

БА-БАХ!

А что это там такое серебристое блестит? Взорвите его гранатой или ракетой и посмотрите, что внутри.

ШИФРОВАЛЬЩИК

Ученые отлично разбираются в шифрах. Это задание – явно для таких персонажей.

Но когда в «Крестовом Походе» доходит до бегства на мотоцикле, вы сталкиваетесь с целым уровнем, во время всего прохождения которого хочется от злости сломать джойпад.

↑ Найдите подпрыгивающие блоки и соберите их, нажав ⊗.

Почти комедия

Сотрудники Traveller's Tales проявили удивительное внимание к деталям. Все персонажи двигаются и говорят именно так, как и должны. Например, папаша Инди потягивается после того, как тащил что-то тяжелое; Вилли раздает врагам яростные пощечины; солдаты маршируют, а не просто ходят.

ВСЕ – ОТ ГРУБЫХ ШУТОК ДО МЕЛКИХ ПРИКОЛОВ – ПРИЗВАНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ИНТЕРЕС

↓ Огонь и библиотека: неудачное сочетание.

И это не просто так. LIJ использует такие нюансы, чтобы развеселить вас. Все – от грубых шуток до мелких приколов – должно поддерживать интерес. Например, если в Непале засунуть в камин бомбу, из трубы выпадет Санта-Клаус. Щелкните хлыстом рядом с девушкой – и Инди притянет даму к себе для поцелуя.

Секреты и не только

Когда вы справляетесь с каким-нибудь уровнем, открывается возможность пройти его в режиме Freeplay. Тут можно переключаться между двенадцатью персонажами прямо в процессе игры, используя их способности для решения головоломок, с которыми в одиночку было не справиться, и находя все секреты до последнего.

↑ На каждом уровне можно отыскать десять сверкающих артефактов Lego.

Спрятанные бонусы варьируются от артефактов (в колледже Барнета из них можно собрать загадочную штуковину) до посылок (их можно отсылать, чтобы получать читы). Но лучшие бонусы – намеки на Star Wars. В LIJ есть даже бар Мос Эйсли.

Камера и управление создают некоторые неудобства, но это все ерунда. Перед нами – очень качественный платформер, полный искрометного юмора. Встречая каждого нового персонажа, собранного из Lego, вы наверняка улыбнетесь. Собственно, в этом и заключается суть LIJ: TOA – добротный геймплей и старые добрые шуточки. ■

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ВЕРДИКТ

- Смешно, очень смешно
- Залежи скрытого контента
- Увлекательный платформинг
- Тупая камера

Игра не идеальна, но юмор, азарт и удовольствие не дают от нее оторваться.

8

Старк спасает мир от злодеев, которым сам же продавал оружие.

Издатель Sega **Разработчик** Sega **Игроков** 1
Сайт www.sega-europe.com/ironman/en **Похожая игра** Spiderman 3

Iron Man: The Official Videogame

Груда ржавого металла

Качественные игры, созданные по мотивам кинофильмов, появляются на полках магазинов крайне редко. Скажем прямо: Iron Man – не одна из них. Разработчики все сделали неправильно – складывается ощущение, что их поджимали сроки. Графика чудовищная, геймплей однообразный и тоскливый, управление переусложненное. Пусть PS2 – приставка прошлого поколения, но выпускать такие игры – проявлять очень уж явное неуважение к этой заслуженной консоли.

ТАЙМЕР
Столько времени у нас ушло на прохождение игры. Нет, правда

Террористы вооружены автоматами и ракетницами.

Комиксовое безумие

Игра с самого начала совершает страшный грех: предполагается, что вам должно быть хорошо известно, кто такой Железный Человек. Разработчики понадеялись, что вы знакомы не только с недавним кинофильмом, но и с комиксами. По крайней мере, в игре мотивация персонажей практически не объясняется.

Напомним: человек в металлическом костюме – мультимиллионер Тони Старк. Миллионы этот парень заработал благодаря компании Star Industries, занимающейся производством оружия. Созданием костюмчика Железного Человека Старк озаботился, находясь в плену у террористов. Тем временем «главный злодей» захватил власть над Stark Industries и приступил к работе над собственным костюмом – Iron Monger.

И вот тут-то начинаются глупости. Дело в том, что работа над Iron Monger завершается только к концу игры. А до этого Старк при прохождении уровней постоянно сталкивается с какими-то левыми персонажами, упорно пытающимися его убить. Да, все эти негодяи присутствовали в комиксах, но у рядового игрока их появление неизменно вызывает вопрос: «А кто это?»

Костюм вам к лицу

Железный прикид дает Старку некоторые необычные способности. Например, когда герой собирается погибнуть, внутренний компьютер костюма пытается «перезапустить» его. На практике вам предлагают сыграть в ритмическую мини-игру. Нажимайте кнопки вовремя, и Старк оживет.

Задумка неплохая, но исполнение опять подкачало. Игру не волнует, что вы делаете ошибки. Вы можете пробовать оживить Старка снова и снова. В результате мы имеем экшен, где главный герой практически неуязвим.

Кроме того, благодаря костюму Железный Человек может стрелять лазерными лучами и летать. Вообще-то летать – это здорово, но опять-таки не в данном случае. Для управления

Открывайте двери пинками. Сила есть, ума не надо...

«Контролер» (кто это вообще такой?!) выскакивает на экран без какого-либо повода.

Уровень Flying Fortress – один из самых удачных во всей игре.

героем приходится нажимать абсолютно нелепые сочетания кнопок. Приводить их здесь бесполезно, все равно эту информацию мало кто запомнит.

Однако же игра просто вынуждает вас осваивать управление – убитые враги появляются снова с какой-то невероятной скоростью. Стоит замешкаться, запутавшись с кнопками, и вы будете окружены.

Симпатичная вилла. Жаль, через несколько минут она превратится в руины.

Все это можно было бы пережить, если бы в игре четко объяснялось, что от вас требуется в каждой конкретной ситуации. Увы, но стоит начать миссию, и на вас вместе с полчищами врагов выльют тонну бесполезной информации. Есть большая вероятность, что вы все это тут же забудете. Признаем, некоторые уровни довольно любопытны сами по себе (например, Flying Fortress), но их меньшинство.

В потолке открылся люк

Если говорить коротко – графика игры уродлива. Вам требуется развернутое пояснение? Нам показалось, что мы перенеслись в прошлое. Примитивная окружающая среда, одинаковые враги, убогие взрывы... Такое ощущение, что игра разрабатывалась для PSOne.

Вдобавок Iron Man начинает заметно тормозить, когда на экране скапливается определенное число врагов. Иногда события вообще замирают на некоторое время, а затем делают скачок вперед.

Немного о достоинствах. Сюжетные вставки в этой игре – не ролики, выдранные из фильма, а специально созданные компьютерные мультфильмы. Кроме того, часть персонажей озвучили актеры, сыгравшие в киноленте. Например, главный герой говорит голосом Роберта Дауни-младшего.

СКЛАДЫВАЕТСЯ ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКОВ ПОДЖИМАЛИ СРОКИ

Но если предыдущий абзац вызвал у вас интерес к игре, вот вам последний довод против нее. Iron Man невероятно коротка. В ней всего 12 уровней, на прохождение которых уйдет не более шести часов. Вы все еще думаете, что она вам нужна? ■

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

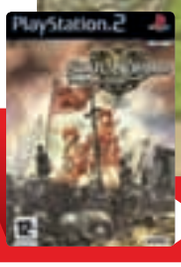
ВЕРДИКТ

- Качественная озвучка
- Ужасная графика
- Убогое управление
- Игра слишком короткая

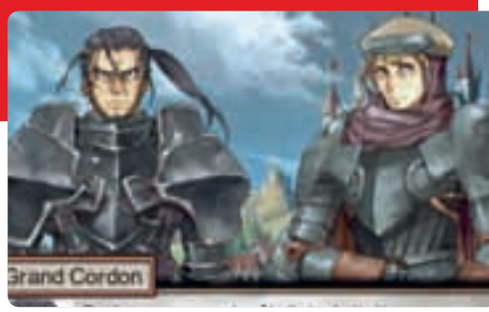
Одна из самых убогих игр по мотивам кинофильмов. Нам она совсем не понравилась; скорее всего, ваша реакция будет такой же.

5

Заберитесь на гору, и ваш юнит получит тактическое преимущество.



Издатель Koei **Разработчик** Nippon Ichi **Игроков** 1
Сайт thesoulnomad.com **Попробуйте также** Disgaea 2



Soul Nomad

Они снова возвращаются, чтобы сожрать ваш мир

Вы наверняка знаете, чего ожидать от игр Nippon Ichi – пошаговых тактических сражений. Все творения этой компании вполне предсказуемы, и это скорее хорошо, чем плохо. Да, конечно, можно было бы обойтись без десятиминутных вводных сцен (которые нельзя пропустить) и диалогов, *полных* клише. Но зато в каждой игре присутствуют еще и великолепный геймплей, впечатляющее музыкальное сопровождение и отлично прорисованные спрайты.

НА ПОЛЕ БОЯ СОБЫТИЯ РАЗВИВАЮТСЯ КАК ОБЫЧНО: «ТАКТИКА» ТУТ ДОВОЛЬНО ПРОСТАЯ

Однако Soul Nomad – это вовсе не точная копия La Pucelle Tactics, Phantom Brave или Disgaea. Она выглядит и звучит, как все остальные творения Nippon Ichi, однако в ней – в отличие от других игр компании – найдется чем заняться и между основными миссиями.

Командный подход

На поле боя события развиваются как обычно: «тактика» тут довольно простая. Следуйте правилам (во время сражения группируйте ваших бойцов,

а также повышайте их уровень при каждом удобном случае), и все будет нормально. Стратегический подход, как ни странно, нужно использовать *за пределами* поля боя. Дело в том, что каждая ваша боевая единица – маленький отряд, в который может входить до девяти человек. И состав определяете вы. Представьте футбольный симулятор, где все игроки – маленькие разноцветные человечки с большими глазами. Как в такую игру не влюбиться?

Несколько пехотинцев и лучников, а также лекарь – вот состав вполне жизнеспособного отряда. Если хотите, создайте взвод из магов. Или выстройте лучников в несколько рядов – подобная группировка способна дать врагу отпор на расстоянии. Возможностей куча, однако инновационной систему назвать трудно. Каждый отряд сражается как отдельный юнит, и присматривать за взводом так же легко, как и за единственным бойцом. Забавно с точки зрения настройки боевых единиц, да и анимация от этого становится богаче, но вот непосредственно на тактику этот подход практически не влияет.

Самое плохое, что можно сказать о Soul Nomad, – мы ранее уже неоднократно все это видели. С другой стороны, поскольку Nippon Ichi постоянно выпускает интересные игры, мы готовы встречаться с ними снова и снова.

Геймплей в Soul Nomad вполне на уровне; история сочетает забавные и серьезные моменты даже удачнее, чем Disgaea. Пусть это и не лучшая игра Nippon Ichi, однако познакомиться с ней вполне стоит. ■

PlayStation.2 Official Magazine Россия

Вердикт

- Увлекательная работа с отрядами
- Многочисленные возможности
- Забавный сюжет
- Графика так себе

Далеко не лучшая игра Nippon Ichi, но фанатам наверняка понравится, да и всех остальных может заинтересовать.

7

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
МУЗЫКА
КНИГИ
КИНО

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

Fading Shadows

PSP

Нетипичная головоломка

ДЕТАЛИ

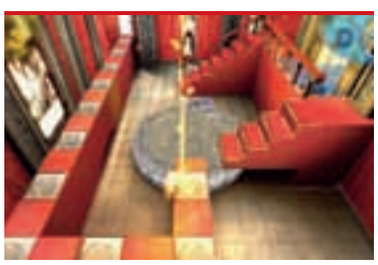
ИЗДАТЕЛЬ INVOLGAMUS
РАЗРАБОТЧИК INVOLGAMUS
WI-FI ДА

Сюжет Fading Shadows таков: злодей по имени Гардал намеревается захватить власть над Небесным Замком, для чего ему необходимо принести в жертву душу юного Эрвина (подросток крайне вовремя оказался пленником в темнице негодяя). Но сестра Эрвина, Аира, заключила душу мальчика в слезу, а затем поместила каплю в специальную защитную сферу. Теперь девушка должна, используя только луч света, провести эту сферу через уровни, уничтожить Гардала – и спасти весь мир, разумеется.

Уровни выглядят довольно симпатично и относительно разнообразны: замки, подземелья, болота и тому подобное. Хотя мы все это уже видели, и не один десяток раз. Если не вникать, может показаться, что перед вами рядовая головоломка. По крайней мере, у нас изначально возникло именно такое ощущение.

На самом деле геймплей глубже, чем кажется. Вы управляете лучом света и спасаете «душевную» сферу от опасностей и ловушек. Все привычные элементы игр-головоломок (рычаги, зеркала, водные пространства, заблокированные двери) в Fading Shadows присутствуют, но есть и относительно новая фишка – уровни с подвижными зеркалами, где нужно под правильными углами пускать световые зайчики.

Луч можно расширять и сужать – а это, в свою очередь, оказывает влияние на сферу. Сам шар тоже изменяется, становясь стеклянным, деревянным и металлическим. У каждого материала есть свои преимущества и недостатки. Дерево плавает, но легко воспламеняется. Металлическая сфера ржавеет



в воде, но способна запрыгивать на ступеньки. Стеклянным шаром можно нажимать кнопки на дне водоемов, но мощный световой луч может его расплавить.

Вот такая необычная разновидность игры «камень-ножницы-бумага».

PlayStation 2 Official Magazine Россия	ВЕРДИКТ
Головоломка, которая на деле глубже, чем кажется на первый взгляд.	7/10

Crisis Core: Final Fantasy VII

PSP

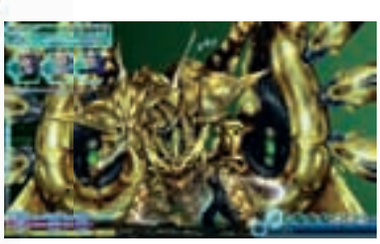
Первая глава легенды

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК SQUARE ENIX
WI-FI НЕТ

Final Fantasy VII – одна из самых главных RPG всех времен. Да, она появилась более десяти лет назад, и что с того? Значение FF VII столь велико, что Square Enix решила выпустить подборку из пяти развивающих историю игры продуктов. Туда вошли два мультфильма (Last Order и Advent Children), игры Before Crisis и Dirge of Cerberus – и, наконец, Crisis Core, рассказывающая о судьбе Зака Фэира. Этот персонаж ненадолго появлялся в оригинальной FF VII, но сыграл решающую роль в жизни Клауда.

Crisis Core – приквел к FF VII. События развиваются в те времена, когда корпорация Shinra только начала набирать обороты, понастроив реакторов, выкачивающих из планеты энергию Mako. Компания эта – военизированная; она не только пользуется услугами обычных наемников, но и создает собственное боевое подразделение – SOLDIER. Возглавляют отряд три бойца

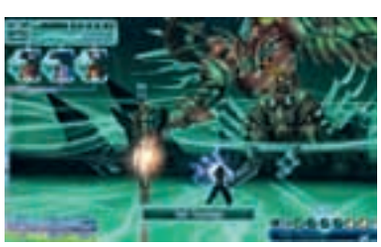


первого класса – Сефирот, Энжил и Дженезис. Вам же сначала предлагают только тренировочные и простые исследовательские задания, но затем Энжил получает травму во время спарринга с Сефиротом, куда-то пропадает, и ситуация накаляется.

Прямо скажем, Crisis Core – не самая типичная серия Final Fantasy. Например, разработчики решили избавиться от традиционных меню, ставших привычными благодаря предыдущим FF. Вместо этого используется блок с восемью слотами, где могут размещать-

ся атаки, предметы и магия (только сначала нужно экипироваться «материей» – особыми сферами, содержащими спецприемы и заклинания). Выберите нужное вам действие с помощью R1 и L1, а затем подтвердите выбор, нажав ⊗. Для использования магии требуются Magic Points, на спецприемы расходуются Action Points. Все происходит в реальном времени.

Основная инновация Crisis Core – так



называемая Digital Mind Wave. Выглядит она как миниатюрная копия автомата «Однорукий бандит» и расположена в левой верхней части экрана. Во время битв там высвечиваются три случайные картинки – их комбинации дают различные результаты. Вы на DMW влияния вообще не оказываете. На DMV завязаны как развитие вашего персонажа, так и рост «материи». Если вы являетесь поклонником RPG, вам такой подход вряд ли понравится. Любите азартные игры? Тогда, возможно, останетесь довольны.

Crisis Core – пожалуй, лучший из пяти продуктов, выпущенных по следам FF VII. Но приходится признать: скорее это не плюс данной игры, а минус прочих сиквелов и мультфильмов.

PlayStation 2 Official Magazine Россия	ВЕРДИКТ
Приквел к классической игре; Crisis Core вызывает скорее приступы ностальгии, чем чистую радость.	7/10

Chessmaster: The Art of Learning

PSP

Увлекательный шахматный симулятор

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК UBISOFT
WI-FI ДА

Сотрудники Ubisoft сумели создать электронные шахматы, на которые не жалко потратить время. Более того, игра даже получилась довольно забавной. Обычный режим Quick Play дает возможность сразиться с компьютерными оппонентами: они неглупы, но при этом не безжалостны. Другими словами, Chessmaster иногда позволяет вам выиграть.

Еще больший интерес вызывают мини-игры и шахматные головоломки, встроенные в Chessmaster. Название «Подцепи мой фрукт» кажется идиотским, но за ним скрывается любопытная мини-игра. Тут необходимо расставить определенные шахматные фигуры так, чтобы они находились напротив разложенных на доске фруктов. Затем фигурки начинают стрелять крохотными вилками и собирать еду, до которой могут дотянуться. Звучит безумно, но на деле весьма увлекательно. Кроме того, благодаря этой забаве вы начинаете внимательнее относиться к перемещению фигур по доске.

Есть еще «Шедевр» (вы создаете картинку, двигая фигуру по полю), «Минное поле» (что-то вроде «Сапера», только с шахматными фигурами) и другие не менее изобретательные задания.

Если вам захочется вернуться к корням, то вы всегда можете заняться решением классических шахматных головоломок. Имеется и режим для новичков. Начинающих буквально проводят за руку через партию, причем все это сопровождается комментариями настоящего шахматного волшебника, Джоша Вейцкина – его анимированная физиономия появляется сбоку от доски.

PlayStation 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ВЕРДИКТ

Кто бы мог подумать, что мы порекомендуем вам компьютерные шахматы?

7/10

В настроении для...

Пушек

Иногда вам просто необходимо уничтожить все, что движется

Скажем сразу: речь идет об оружии из игр, не слишком реалистичном, но зато невероятно мощном. Мы не рассматриваем существующие в действительности пушки – они слишком громкие, да еще и норовят внезапно выстрелить, когда вы пытаетесь лихо заткнуть их за пояс. Игровое оружие не такое опасное; кроме того, оно полностью подчинено вам. Вы, конечно, рискуете забыть перезагрузить свой пистолет и оказаться беспомощным лицом к лицу с врагом; но это не смертельная опасность.

M79 Grenade Launcher (Killer 7)

Многие в этой игре пользуются пистолетами, но персонаж по имени Mask вооружен гранатометом. Причем данная штуковина способна стрелять также электрическими и «гравитационными» пулями. M79 обладает невероятной разрушительной силой, но меткость оставляет желать лучшего.

M4 SOPMOD (MGS4)

Пушка, которой вооружен Снейк, – настраиваемый вариант штурмовой винтовки M4 Carbine. К ней можно привинчивать инфракрасные и оптические прицелы, глушители и другие приспособления. И даже (как вы видите на скриншоте слева) гранатомет M209.

RYNO (Ratchet & Clank)

Аббревиатура расшифровывается как Rip You a New One. Примерный перевод на русский – «Порву в клочья». Возможности пушки вполне соответствуют ее названию. Это самое мощное оружие, доступное Ратчету: окончательная версия выпускает одновременно 15 лазерных лучей, сносящих все на своем пути. Во всей Галактике имеется всего восемь таких пушек.

Blue Rose (DMC4)

Данте был вооружен двумя пистолетами – Ebony и Ivory. Нерон же орудовал одним-единственным револьвером, зато двуствольным. Capcom нередко использует похожие пушки в совершенно разных играх – Дэн Смит из Killer 7 применяет оружие, практически однотипное с Blue Rose.

Silverballers (Hitman)

Агент 47 очень любит AMT.45 Hardballers. Это – версия Кольта образца 1911 года. Благодаря никелевому покрытию пистолеты Агента 47 кажутся серебристыми, отсюда и название. Шварценеггер на рекламном плакате оригинального «Терминатора» держит именно Hardballer Longslide.

BFG9000 (Doom)

Это расшифровывается как... Впрочем, подозреваем, вы знаете, как это расшифровывается. Устройство плюется сгустками плазмы, разрушительная сила которых превышает 3000 условных игровых единиц. Одним выстрелом можно уничтожить любого босса. Для сравнения, мощность дробовика из той же игры – всего около 70.

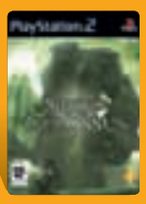
А что скажете вы?

Считаете, что список должен был получиться более обширным? Вот некоторые пушки, немного недотянувшие до вершины топа.

- Способная ловить гранаты гравитационная пушка Гордона из Half-Life 2.
- Отличная пушка, которую можно найти в упавшем вертолете в одной из миссий Call of Duty 4.
- Wess 44 Revolver, оружие Натана из Uncharted: Drake's Fortune.
- Присылайте рассказы о ваших предпочтениях на **playstation2@opsmags.ru**

Shadow of the Colossus – одна из самых красивых и впечатляющих игр всех времен

Info



Формат PS2
Издатель Sony
Разработчик Team ICO
Жанр Приключение
Вердикт Современная классика; игра, которую невозможно забыть.

Если вас попросят назвать игры, вызвавшие действительно сильные эмоции, сколько наименований вы вспомните? Нет, мы не говорим о нездоровом приливе адреналина, случившемся у вас, когда вы убивали старушку в одной из серий GTA. Речь идет о чем-то более глубоком, заставляющем отложить контроллер на пару минут и задуматься.

Shadow of the Colossus на это способна. Игра в каком-то смысле является сиквелом к ICO. Как и в культовой предшественнице, главным в Shadow of the Colossus является не только (и не столько) экшен, сколько неповторимая атмосфера.

Первое, что бросается в глаза, – необычное графическое решение. Тусклые, приглушенные цвета и ландшафты, простирающиеся до самого горизонта. Одинокий герой на коне. На протяжении почти всей игры вы не будете видеть других живых существ – не считая нескольких юрких ящериц. И, разумеется, колоссов.

Грустные големы

Колоссы – существа, тела которых состоят из живой плоти, обломков строений, травы и кустарников. Игра не объясняет, откуда появились эти гиганты. Каковы их цели – тоже не сообщается. В большинстве случаев колоссы занимаются своими делами, не проявляя никакого интереса к главному герою. Они обращают на него внимание лишь тогда, когда он начинает обстреливать их своими крохотными стрелами или пытается забраться вверх по ноге. Именно поэтому уничтожение колоссов выглядит как убийство, а не как самозащита. Компьютерный человечек, управляемый вами, – не спаситель, а охотник.

Ни одна игра для PS2 не вызывает такого ощущения чуда, которое появляется, когда вы заглядываете в грустные глаза колоссов. Эти существа огромны. Если хотите аналогий из реальной жизни – представьте, что вы карабкаетесь на семнадцатиэтажный дом. (Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что попадаются и колоссы поменьше.) Каждая схватка с таким созданием – гибрид платформера, головоломки и экшена.

Не надейтесь, что ваши стрелы смогут уязвить колосса. Лук нужен только для привлечения внимания.

Как найти колоссов? Используйте собственный меч в качестве гида!

Лучше не разжимать пальцы: до земли лететь далековато...

Shadow of the Colossus наверняка понравится фанатам ICO.

Вам необходимо обнаружить особую точку гиганта, добраться до нее и вонзить меч.

После этого исполин падает, а из раны на его теле начинают вырываться какие-то загадочные черные струи. Музыка, во время всего сражения накатывавшая волнами, вдруг становится заметно печальней. Именно такие моменты заставляют играть в Shadow the Colossus до тех пор, пока не будут убиты все шестнадцать колоссов.

Других врагов в игре нет (да и являются ли врагами эти существа?). Никаких монстров, бегающих по полям и лесам. Никаких промежуточных боссов. Только шестнадцать огромных и загадочных существ. Довольно смелый подход, прямо скажем. Видимо, именно это и отпугнуло многих игроков. Так не становитесь же одним из тех, кого легко испугать чем-то необычным. Если вы сыграете в Shadow of the Colossus, то вряд ли когда-нибудь забудете эту игру. ■

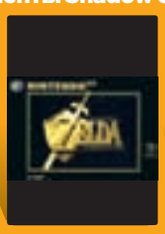
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

Многие считают, что проблемы с лошадью возникают из-за плохого управления; а на самом деле разработчики намеренно сделали животное «непослушным».

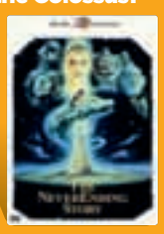
КОКТЕЙЛЬ

Каковы ингредиенты Shadow of the Colossus?

Приглушенная красота – наследие **ICO**



Поездки на коне из **Ocarina of Time**



Горьковато-сладкий финал, как в **«Бесконечной истории»**

ТРИ ПОВОДА КУПИТЬ

The Shadow of the Colossus

01 Размеры

Вы не найдете другой игры, где разница в размерах протагониста и его оппонентов была бы столь внушительной.

02 Эпичность

Хотя здесь почти нет диалогов, игровая история рассказана просто великолепно.

03 Красота

Игра не боится отличаться от большинства – цвета приглушенные, но пейзажи и персонажи все равно выглядят великолепно.

Змея, летающая над песками... Этот эпизод мы вряд ли когда-нибудь сможем забыть.

Inbox

Присылайте ваши письма по адресу: 129515, г. Москва, а/я 62, PlayStation 2 Official Magazine Россия. E-mail: playstation2@opsmags.ru

Легащев Юрий, Московская область

Здравствуйте! Хочу поблагодарить за Ваш журнал. Только благодаря ему, у меня появилась возможность помочь дочери в прохождении игры JAK 3 и я очень прошу – помогите. Мы застряли на 31 задании – «уничтожить пушки». На карте их 5, а на маршрутной карте игры – 6. Заранее Вам благодарен. Это будет замечательный подарок!

OPS2M:
На самом-то деле пушек все-таки пять. Просто чтобы задание считалось завершенным, нужно выполнить два дополнительных условия. Во-первых, необходимо справиться с предыдущей миссией (Beat Gun Course 1; там требуется стрелять по роботам, чтобы набрать 10 000 очков). Во-вторых, разделавшись с пушками, надо подойти к Торну (это такой ушастый персонаж с боевой раскраской на лице – да вы наверняка и сами знаете).

Григорий Виноградов, г. Москва

Здравствуйте уважаемая редакция OPSM! Я не так давно читаю ваш журнал (у меня есть пока только три номера, хотя если подумать то я ваш читатель, могу вас заверить постоянный, уже 6 месяцев), но у меня скопилось много вопросов. И так, по порядку:
1) Во 2-м номере (март-апрель) за этот год я узнал о том, что скоро журнал будет выходить раз в месяц. Когда это случится?
2) Не так давно откопал свою старенькую PSone. Подскажите, можно сейчас найти для нее лицензионные диски?
3) Ну и самый главный, для меня, вопрос: когда на Российском рынке появится PS3 80Gb? И случится ли это вообще? Очень надеюсь на вашу помощь.

OPS2M:
С сентября 2008 года журнал будет выходить ежемесячно. У него немного изменится название, но он по-прежнему будет содержать информацию о самых интересных играх для PS2, PS3 и PSP. Лицензионные диски для PSOne сейчас имеет смысл искать в Сети, а не в магазинах. Воспользуйтесь, например, аукционом molotok.ru – возможно, что-то найдется. И уж наверняка вы сможете обнаружить лицензионные диски на зарубежном (и более крупном) ресурсе eBay.com.
Sony, к сожалению, пока не планирует продавать в Европе модель PS3, оснащенную жестким диском на 80 Гб.

(Получено по электронной почте)

Zdorova mega gurnal PS2OM! Na vas vsya nadegda. (FFXII) Ob'yasnite, chtoza gelezyaka stoit v "great crystal", eto posle vorot "taurus 1". Esli znaete, to skagite, pogaluysta, chto s ney mogno sdelat'? I spasibo za vnimanie!

OPS2M:
По всей видимости, данная «железяка» – один из путеводных камней (Way Stone). Эти камни позволяют телепортироваться из одной зоны Great Crystal в другую. Камень под номером XXI (о котором, видимо, идет речь) позволяет вам добраться до очень сильного (но все-таки не самого мощного в FF XII) босса – Omega Mk XII. Чтобы найти этого босса, нужно не только открыть Taurus Gate I (что вы, кажется, уже сделали), но и получить задание уничтожить Yiazmat (ранг VIII).

Артем Андреевич (Получено по электронной почте)

Здравствуйте! Меня зовут Артем. Я очень люблю ваш журнал. У меня есть вопрос по поводу игры SILENT HILL ORIGINS. Что нужно сделать с куклами и разноцветными таблетками? Подскажите пожалуйсто! Заранее спасибо!

OPS2M:
Нужно внимательно осмотреть пациентов и понять, в какой комнате находился каждый из них. Например, ожоги одного из пациентов соотносятся с обожженной дверью одной из комнат. Затем выдайте каждому пациенту соответствующую таблетку.
Решение у этой головоломки такое: пациент с лезвием – красная таблетка, пациент с ожогами – синяя таблетка из комнаты с обожженной дверью, пациент с платьем – желтая таблетка, пациент с ножами – зеленая таблетка, худой пациент – синяя таблетка из комнаты, в которой осталась еда.

Орфография читателей сохранена

Подпишись сейчас!

Не пропусти свежие PS-новости!

Сэкономь время, подписавшись на PLAYSTATION® ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ - РОССИЯ, специализированное ежемесячное издание, посвященное играм и техническим возможностям платформы PlayStation. Каждый номер будет доставляться домой или в офис! Стоимость одного номера журнала по подписке с доставкой до конца 2008 года:
с DVD-диском - 160 рублей
с Blu-ray-диском - 270 рублей.

Подписной купон

На журнал
PlayStation®
Официальный журнал – Россия

с №_____ по №_____
кол-во номеров:_____

Адрес доставки журнала:

Индекс_____
Область/край_____
_____
Район_____
_____
Город/село_____
_____
Улица_____
Дом____ Корпус___ Кв.___
Наименование организации* _____
_____
Телефон_____
E-mail_____
ФИО_____
_____

* Заполните при условии доставки по Москве (в пределах МКАД)

Цена действительна только по России.
Подписка оплачивается в рублях

Платеж

Получатель: ООО \«Сан Паблишинг\»
КПП: 770401001 ИНН: 7704650618 Код ОКАТО: 81367840
Р/сч.: 40702810397050000159
в: ОАО АКБ «РОСБАНК», г. Москва
БИК: 044552272 К/сч.:30101810200000000272
Код бюджетной классификации (КБК): _____
Платеж: Подписка на журнал «PlayStation® Официальный журнал – Россия»
с №_____ по №_____
Плательщик: _____
Адрес плательщика: _____
ИНН плательщика: _____
№ л/сч. плательщика: _____
Сумма: _____ руб. ___ коп.
Подпись:_____ Дата: « » 200 г.

Квитанция

Получатель: ООО \«Сан Паблишинг\»
КПП: 770401001 ИНН: 7704650618 Код ОКАТО: 81367840
Р/сч.: 40702810397050000159
в: ОАО АКБ «РОСБАНК», г. Москва
БИК: 044552272 К/сч.:30101810200000000272
Код бюджетной классификации (КБК): _____
Платеж: Подписка на журнал «PlayStation® Официальный журнал – Россия»
с №_____ по №_____
Плательщик: _____
Адрес плательщика:_____
ИНН плательщика: _____
№ л/сч. плательщика: _____
Сумма: _____ руб. ___ коп.

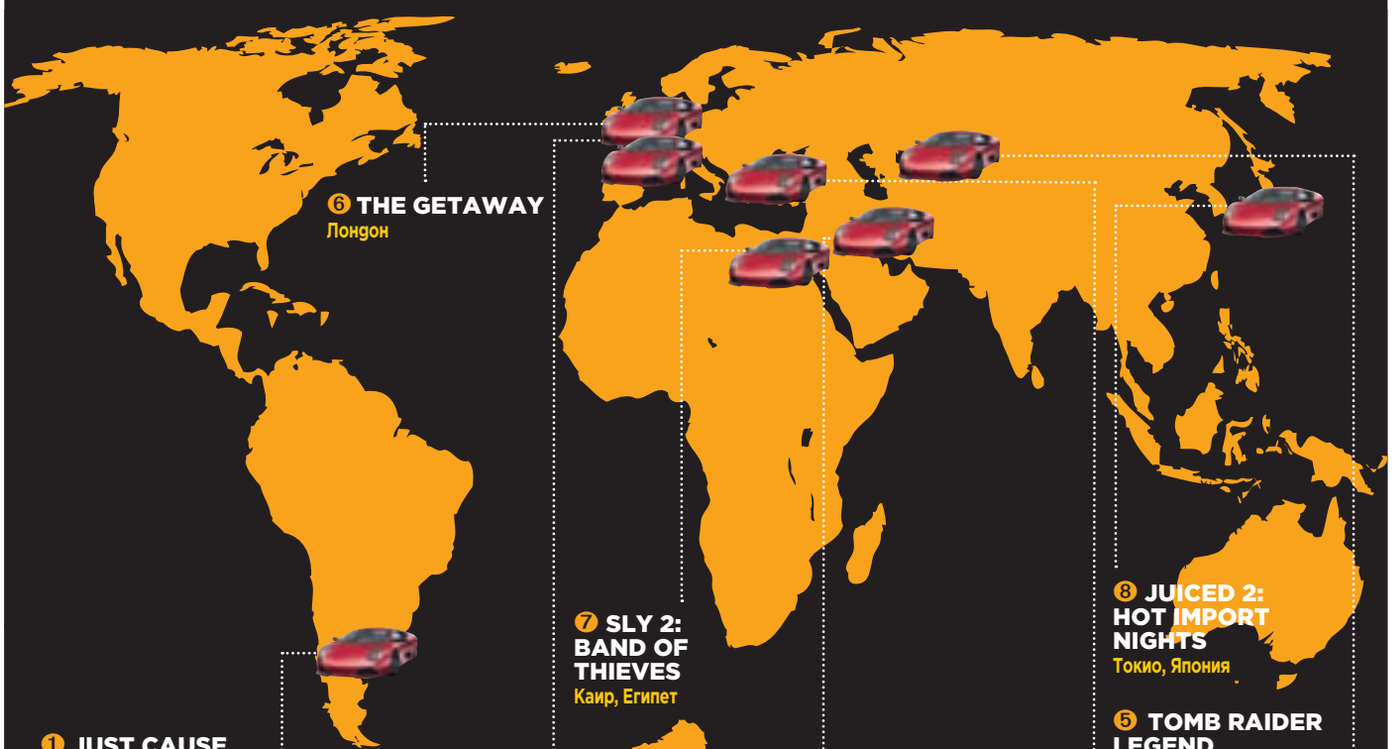
Кассир

Подпись:_____ Дата: « » 200 г.

Без получения от вас полной информации о подписчике и подписке мы не можем гарантировать правильное оформление заказа. Мы рады ответить на любой интересующий вас вопрос, связанный с подпиской, по телефонам **8 (495) 748-44-11** или **8 (499) 408-02-78**, а также по электронной почте: **subscribe@sun-publishing.ru**

МИР ПО ВЕРСИИ PLAYSTATION

Испытайте прилив адреналина от скоростной погони! Лучшие места для этого...



1 JUST CAUSE
Сан-Эсперито, Южная Америка

Агент ЦРУ Рико Родригес – на задании. Задание – свергнуть диктатора тропического острова Сан-Эсперито, поскольку у этого диктатора, предположительно, может иметься оружие массового поражения. Для начала, освободив деревни Мерекуре и Лос-Миразолес, Рико нужно убрать военачальника Франко Алифано – прежде чем тот доберется до своего отеля. Ожидайте мощной погони, в конце которой Рико перепрыгнет из своего авто прямо в транспортное средство Франко. Тому не жить!

2 РАТАТУЙ
Париж, Франция

Игра, конечно, не похожа на гонку, поскольку главный герой Реми – больше спец по приготовлению пищи. Но вдобавок он крыса – а крысы, как известно, являются разносчиками болезней, и поэтому собрать ингредиенты для готовки ему непросто. Каждый раз, когда его замечают на кухне, на него устраивают облаву собаки, кошки, кухарки, дети... И это не очень помогает ему в достижении цели – стать лучшим поваром Парижа и заработать пару звезд «Мишлен».

3 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Вавилон, Ирак

Только Принц Персии решил, что все проблемы с «песками времен» остались позади, – как все опять запуталось. Вернувшись в свой родной Вавилон, он обнаружил: Визирь разрушает город. Будучи настоящим героем, Принц хватает первую попавшуюся колесницу и отправляется на скоростные сражения с какими-то мрачными злодеями в канализации.

4 FROM RUSSIA WITH LOVE
Стамбул, Турция

Если за вами гонится Джеймс Бонд, что вы сделаете? Честно говоря, мы бы тихо и быстро сдались, безо всяких необдуманных поступков. Но некоторые граждане не могут выучить это простое правило жизни. Так что Бонду приходится носиться по улочкам Стамбула на хвосте у агентов СПЕКТР. В силу своей крутизны этот товарищ устроит настоящий скоростной экшен.

5 TOMB RAIDER LEGEND
Казахстан

Как будто недостаточно быть профессиональным скалолазом и спелеологом... Нет, Ларе Крофт недостаточно! Она вдобавок ко всему прочему может оседлать мотоцикл не хуже какой-нибудь легенды MotoGP. Поэтому, столкнувшись на просторах Казахстана с толпой размахивающих пушками солдат и оказавшись в остром цейтноте, она смеется в лицо опасности и заводит двигатель. Ее миссия: успеть на поезд, мчащийся на секретную базу «русских», – ну, и не забывать по ходу дела сексуально выглядеть.

6 THE GETAWAY
Лондон

7 SLY 2: BAND OF THIEVES
Каир, Египет

8 JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
Токио, Япония

GamePark®

www.GamePark.ru

ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722

E-MAIL: Sales@GamePark.ru

PLAYSTATION 3

Новая усовершенствованная игровая система
Официальная Российская версия

PLAYSTATION 2 (SLIM)

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAMEPARK

PLAYSTATION 2 (SLIM) PINK

ПОПУЛЯРНАЯ ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ ОШЕЛОМИТЕЛЬНОГО РОЗОВОГО ЦВЕТА

Реклама

PLAYSTATION 3 40GB

В КОМПЛЕКТЕ С

GRAND THEFT AUTO 4

PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)

ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРИСТАЯ, БЕЛАЯ

Усовершенствованная модель портативной развлекательной системы PSP, **подключаемой к телевизору**

ТОЛЬКО В GAMEPARK!

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

LIMITED EDITION

Огромный выбор игр
Лучшие цены в России
Доставка в день заказа
Доставка по всей России
Тематический форум на сайте

КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: E.Surovceva@GamePark.ru

ТЕЛ.: +7 (495) 221-2829

GamePark®

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

ТРК «Ереван Плаза» +7 (495) 542-5589 м. Тульская
ТК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская
ТЦ «Черёмушки» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черёмушки
ТЦ «Горбушка» +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская
ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м. Багратионовская
ТК «РИО» +7 (495) 980-4957 м. Академическая

СКОРО ОТКРЫТИЕ НОВЫХ МАГАЗИНОВ В ТЦ НОВОЯСЕНЕВСКИЙ (М. ТЕПЛЫЙ СТАН) И ТРЦ МЕГАПОЛИС (М. КОЛОМЕНСКАЯ) СКОРО

PlayStation.2 PLAYSTATION 3 PSP XBOX 360 LIVE

WALL•E © DISNEY/PIXAR. LICENSED BY THQ INC. THQ, PLAYTHQ.COM AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. "PS", "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PSP" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, WINDOWS, THE WINDOWS VISTA START BUTTON, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES, AND "GAMES FOR WINDOWS" AND THE WINDOWS VISTA START BUTTON LOGO ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.

THQ