# PlayStation® No6 (23) OKTRÓPIS 2008 PlayStation® OFFICIAL MAGAZINE POCCUS

«Приятно видеть вокруг множество цветов».

Haŭgken Kepwoy,
Evolution Studios

# Motor Storm Pacific Rift

Из пустынь Аризоны на тропический остров



Street Fighter IV

Wipeout HD DC Universe Online

# PREVIEW

- Oall of Duty: World at War
- Dead Space
- NFS Undercover
- The Last Remnant
- Silent Hill Homecoming

# REVIEW

- FIFA 09
- Ratchet & Clank Quest for Booty
- Mercenaries 2
- R-Type Tactics
- Buzz! Quiz Master



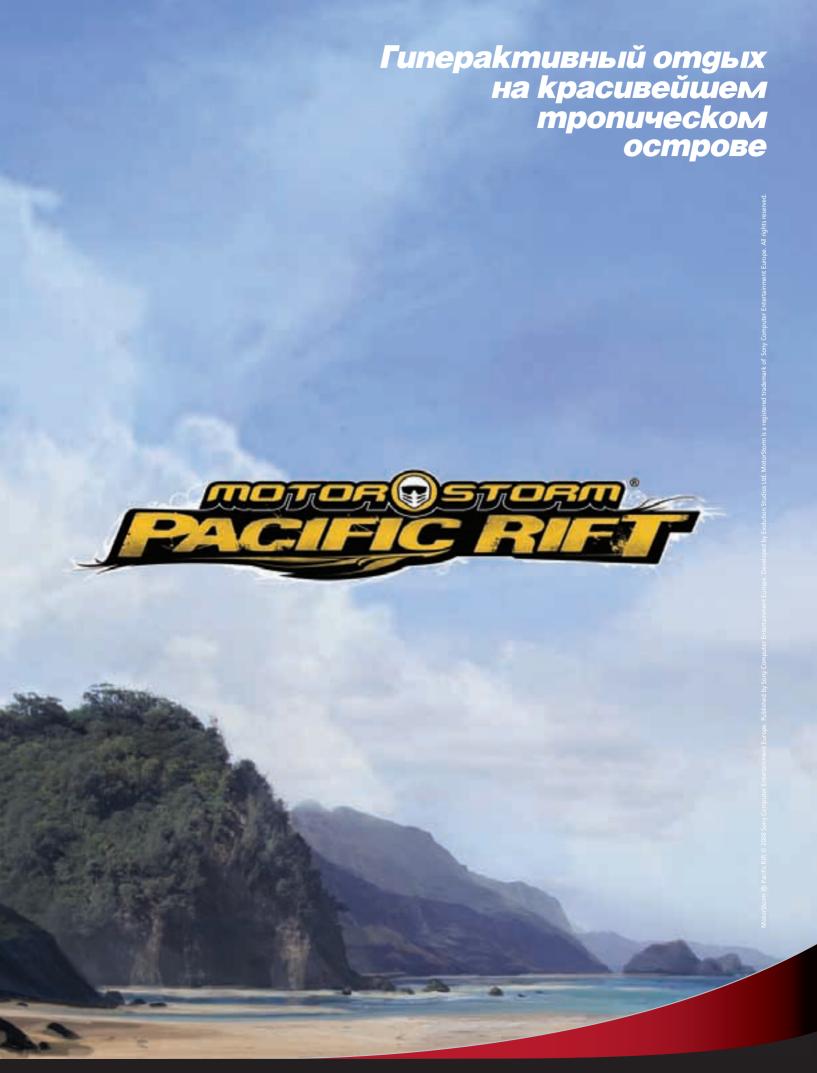




PLAYSTATION,3









# № 6 (23) октябрь 2008

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

ПИ № ФС77-21940 от 07.09.2005

Выходит ежемесячно

# 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@onsmags 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:

Георгий Биргер, Вероника Венюкова. Петр Лавыдов Николай Панков Алексей Ракогон

### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ Руководитель отдела Наталья Костюхина

distrib@onsmags ru Тел. (495) 748-44-11

# ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

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

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



Генеральный директор Андрей Бакута andrei.bakuta@opsmags.ru

# **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 н 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



«PlayStation 2 — Official Magazine UK» и «PlayStation Official Magazine UK», якимногол соосводительного или лицензией Future Publishing Limited, а Future Official Magazine UK», являются собственностью

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



# Преимущества плохой погоды



Вы любите осень? Я - не очень. Спору нет, эти внезапно пожелтевшие деревья выглядят красиво, но дни-то становятся короче и холоднее. А там, глядишь, уже и первый снег... и много, много слякоти!

С другой стороны, у всех этих перемен есть и преимущества. Во-первых, похолодание заставляет подолгу сидеть дома, где можно приятно провести время рядом с телевизором и любимой консолью. (Скажу честно, у меня это go сих пор PlayStation 2.) Во-вторых, игроделы, осознавая, что мы все вернулись из отпусков и попрятались по домам от противного осеннего дождя, активизируются и начинают выбрасывать на полки магазинов все больше и больше своих творений. Пиком этой активности, понятное дело, станут новогодние праздники, но и в ближайшее время будет чем поживиться. Очень скоро в продаже должны появиться тропические гонки MotorStorm: Pacific Rift и очередной культовый ужастик Silent Hill Homecoming. А там, глядишь, Square Enix сподобится наконец-то выпустить свою новую RPG под названием The Last Remnant. Эти игры абсолютно не похожи друг на друга, но у них есть кое-что общее: каждая из них - потенциальный хит. Подтверждения этого заявления вы найдете на страницах нашего журнала.

Так что в общем и целом осень я не люблю - но и расстраиваться из-за ее наступления тоже не считаю нужным.



Сергей Оболонков, заместитель главного редактора



# PlayStation & Conficient magazine Poccus

ИГРА С ОБЛОЖКИ

Начни с этой статьи



# ЭТО ИНТЕРЕСНО..



28 STREET FIGHTER

К нам приближаются сразу два крутых 
«уличных бойца»!



SILENT HILL HOMECOMING
Знаменитый «страшный» сериал переезжает на PS3



RATCHET & CLANK: QUEST FOR BOOTY
Объявление в газете:
«Потерялся робот небольшого размера...»



12

14

111

**REVIEWS** 

FIFA 09

**NHL 09** 

Facebreaker

Ratchet & Clank: Quest for Booty

Madden NFL 09



Да будет дождь!

Soulcalibur IV

Wipeout HD

ПОДПИСКА



THE LAST REMNANT
Square Enix готовит новую эпическую RPG

Mercenaries 2: World in Flames

70

76

80

81

82

84



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

DC UNIVERSE ONLINE Вы Супермену дорогу-то не загораживайте...



FIFA 09 Чего не хватало FIFA для победы над PES?

Новая Лара Крофт	16
<b>Devil Summoner 2</b>	18
Pure	20
PREVIEWS	
NFS Undercover	40
Call Of Duty: World At War	42
The Last Remnant	44
Thunder Force VI	46
Silent Hill Homecoming	48
Skate 2	<b>52</b>
Midnight Club: Los Angeles	<b>53</b>
Dead Space	54
Wolfenstein	55
Rage	<b>55</b>
REGULARS	
РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ	22
ЗАЛ СЛАВЫ	104
INBOX	110

Rock Band	86
PSP	
R-Type Tactics	88
Buzz! Quiz Master	90
И <u>еще</u>	
ИГРЫ, ПОДНИМАЮЩИЕ	
НАСТРОЕНИЕ	62
ЯПОНСКИЕ НОВОСТИ	87
ЗОЛОТОЙ ФОНД PSP	
Лучшие во всех жанрах	91

ЗАРАЗНОЕ НАСТРОЕНИЕ	
Самые жуткие	
игровые болезни	98
КЛАССИКА PLAYSTATION	400
R-Type Final	100
КИНО НА DVD Эта мумия	
будет вечной	102





# НА ДИСКЕ

Описание эксклюзивных демоверсий. Советы, управление, интересные факты

# **OKAMI**

ИЗДАТЕЛЬ Capcom CAЙT capcom.com/okami



**ЧТО ЭТО?** Небольшой фрагмент великолепного приключения, который позволит вам познакомиться с японским фольклором, взяв на себя роль волкообразной богини солнца. Исследуйте деревню Камики и поля Шинсу, побеждая демонов и возрождая жизнь с помощью волшебной кисти. А затем сразитесь с одним из боссов — могучим Багровым Шлемом!

СОВЕТЫ Багровый Шлем выглядит устрашающе, но у него есть слабое место. Бейте его с тыла до тех пор, пока он не станет уязвим, а затем завершите дело могучей атакой. Не забывайте лечиться в процессе боя. И помните — огонь раздувается ветром...

МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО? МОЖЕТЕ

СДЕЛАТЬ ЭТО?

УНИЧТОЖИТЬ

Багрового Шлема,

Не потеряв



# **УПРАВЛЕНИЕ**

🗆 - Атаковать/Достать оружие

🔘 - Прыжок

**Правый джойстик** - Камера **Левый джойстик** - Движение

R1 - Использовать
Божественную Кисть

# **WE ♥ KATAMARI**

ИЗДАТЕЛЬ Namco



**ЧТО ЭТО?** Уникальная и совершенно безумная головоломка. Играйте в однопользовательском режиме или соревнуйтесь с другом в создании шаров невероятных размеров.

**СОВЕТЫ** Чтобы получить по-настоящему большой шар, собирайте длинные объекты – например, бейсбольные биты или людей.



# **УПРАВЛЕНИЕ**

Ц1 и R1 - Изменить угол обзораR2 и С2 - Приблизить/ОтдалитьДжойстики - Движение

Нажмите на оба джойстика для мгновенного поворота на 180 градусов

# **CRASH OF THE TITANS**

**ИЗДАТЕЛЬ** Vivendi **САЙТ** crashofthetitans.com



**ЧТО ЭТО?** Ваша любимая сумчатая крыса возвращается. Теперь Краш умеет ездить верхом на различных существах и использовать их навыки для решения головоломок и преодоления препятствий.

**СОВЕТЫ** Многократно нажимайте на ⊗, чтобы Краш дольше находился в воздухе после прыжка.

# МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО? ройти спрятаннун

Пройти спрятанную мини-игру, не пропустив ни одного удара



# **УПРАВЛЕНИЕ**

Оседлать монстра

🛆 - Мощная атака

🗍 - Атака

**R1** - Блок

**Левый джойстик** - Движение **Правый джойстик** - Камера



# **HARRY POTTER** & TOOTP



что это? Исследуйте Хогвартс с Гарри и его друзьями, общайтесь с персонажами фильма и сыграйте партию в Плюй-камни.

# THE SIMPSONS: **HIT & RUN**



**ЧТО ЭТО?** Одна из лучших игр про Симпсонов. В этой демке вы сможете покататься по Спрингфилду в машине Гомера.

# THE INCREDIBLES: KLONOA 2: UNDERMINER



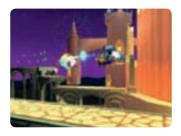
что это? Супергерои сражаются с человеком-кротом. Переключайтесь между самим мистером Невероятным и его соратником.

# **TAK & THE POWER OF JUJU**



что это? Помогите юному Таку научиться защищать себя. а потом исследуйте деревню в поиске секретов.

# **LUNATEA'S VEIL**



что это? Пара уровней из игры о вислоухом герое. В том числе и головокружительный спуск по бурной реке.

# **WALLACE** & GROMIT



**ЧТО ЭТО?** Демоверсия «Проклятия Кролика-оборотня»: исследуйте кладбище и не подпускайте мародерствующих кроликов к участку.

# ЕЩЕ НА ДИСКЕ

# **ARTHUR &** THE INVISIBLES

что это? Самое начало этого волшебного мультипликационного приключения.

# **BIONICLE HEROES**

что это? Пробейтесь через поросший джунглями уровень шутера от Lego.

# **DARK CLOUD**

что это? Отрывок занимательной RPG: расследуйте тайну исчезнувшей деревни.



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



И ЕЩЕ 19 ИГРАБЕЛЬНЫХ ДЕМОВЕРСИЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ:

Haze
Ratchet & Clank Tools of Destruction Virtua Tennis 3 Burnout Paradise Pro Evolution Soccer 2008



BATTLEFIELD BAD COMPANY™



DRAGONBALL Z® **BURST LIMIT** 

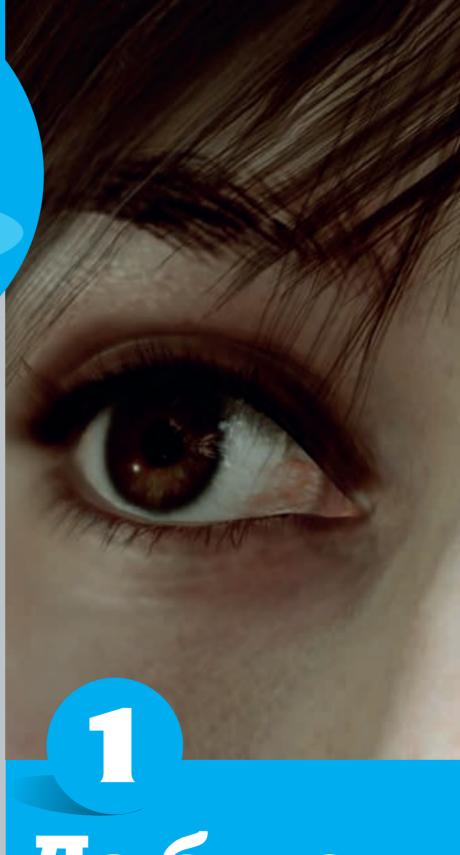


**ENEMY TERRITORY QUAKE WARSTM** 



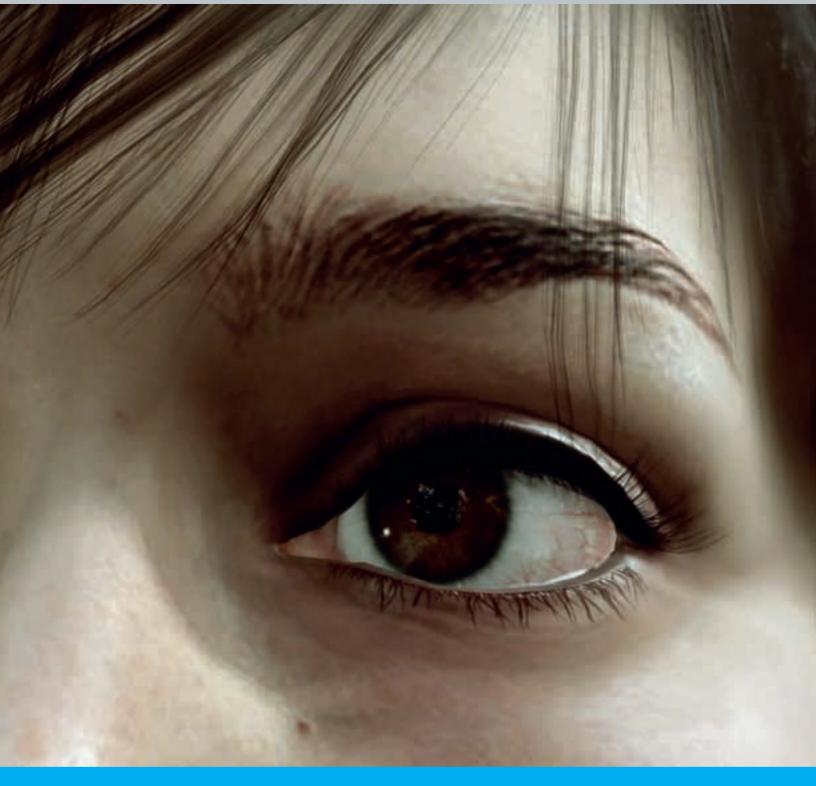
RACE DRIVER GRID™





# Дабудет дожды.

Heavy Rain и кое-что еще из увиденного нами на игровой выставке в Лейпциге



«Многие видеоигры сравнимы с порнофильмами. Все начинается с завязки, обычно не имеющей значения, а затем сразу же идет довольно бессюжетный экшен. Пора ломать стереотипы», - считает Дэвид Кейдж, основатель расположенной в Париже студии Quantic Dream. Вы можете помнить ее по великолепному приключению Fahrenheit. Теперь студия работает над еще более амбициозным проектом – по сути, целым романом, где каждая строка будет написана игроком. Называться он будет Неаvy Rain. Создается игра для PS3 – и только для PS3!

Разработчики характеризуют свое творение как «психологический триллер». Речь пойдет о шести различных персонажах. Имен большинства мы пока не знаем, однако на выставке в Лейпциге нас познакомили с героиней по фамилии Мэдисон. Она является журналисткой, расследующей серию странных убийств.

# По следам убийцы

Показывал игру сам Кейдж. Он специально подчеркнул, что увиденный нами эпизод был создан для демонстрационных целей и, возможно, не войдет в игру. Так или иначе, вот краткое содержание: Мэдисон подъезжает на мотоцикле к дому, где, как она предполагает, проживает убийца. Идет дождь; девушка снимает шлем, и мы видим, как струи воды стекают по ее лицу. Выглядит впечатляюще. Мэдисон оглядывается – движениями ее головы управ-

ляет сам Кейдж с помощью джойстика. «Теперь можно позвонить, постучать в дверь или просто втихаря пробраться в дом через незакрытое окно», - объясняет он и выбирает третий вариант.

Итак, Мэдисон внутри. Кейдж демонстрирует, что героиня может взаимодействовать практически с каждым объектом окружающей среды.
Довольно быстро мы замечаем, что
хозяин особняка любит делать чучела
животных. Странное увлечение... Нам
становится как-то не по себе. Камера
фокусируется на лице девушки, и мы
видим, что она тоже напугана. Причем
компьютерный персонаж с легкостью
переигрывает многих современных
актеров. Подобное утверждение звучит как штамп, но в данном случае это

# Что еще за Quantic Dream?

Компания, занимающаяся разработкой Неачу Rain. Выпустила свою первую игру в 1999 году. Она называлась Omicron: The Nomad Soul и была создана для персональных компьютеров и консоли Dreamacs Hoпрославилась Quantic Dream несколько позже – после выхода мистического триллера Fahrenheit для РС и PlayStation 2.







▲ Спасите девушку от маньяка или дайте ей погибнуть... Минуточку, что значит «погибнуть»?!

не преувеличение.

Внезапно Мэдисон делает открытие, окончательно убеждающее ее (и нас) в том, что она действительно забралась в дом к маньяку. Спальня хозяина жилища тоже наполнена чучелами – но не животных, а женщин. Сразу после того, как героиня обнаруживает трупы, мы видим, что убийца вернулся и уже открывает входную дверь. Пора сматываться! И вот тут наконец-то становится ясно, в чем заключена основная идея Heavy Rain.

Кейдж показывает: Мэдисон может действовать так, как заблагорассудится игроку. Тихо проберитесь за спиной у маньяка, пока он смотрит телевизор, но помните: любое неверное движение, и убийца обернется на шум. Или вступите с хозяином дома в открытую конфронтацию, задействовав настольную лампу, стул, - да любой предмет интерьера. Или спрячьтесь в шкафу и надейтесь, что убийца решит вновь покинуть дом - например, чтобы сходить в магазин за кефиром. Кейдж вообще выбирает четвертый вариант: он заставляет девушку сломя голову нестись к двери. В результате маньяк замечает ее, после чего следует короткая стычка - Дэвид долбит по кнопкам, спасая Мэдисон от психопата.

# Свобода!

«Все движения зависят не только от ситуации, но и от психологического состояния персонажа», - объясняет Кейдж. Мэдисон между тем вырывается и выскакивает на улицу. Тем не менее, она все еще находится под управлением Дэвида. Если он замешкается, убийца вновь настигнет девушку. Все это выглядит так, будто Кейдж на ходу занят режиссурой высокобюджетного голливудского триллера. Если бы он посчитал, что в данном случае смерть Мэдисон смотрелась бы эффектнее, он заставил бы героиню погибнуть.



Реплика

«Мы хотим сказать: вот вам инструменты. Возможно, они вам помогут. Возможно, они окажутся бесполезными. В любом случае — все в ваших руках».

Дэвид Кейдж основатель Quantic Dream

Да-да, мы не ошиблись: герой игры может погибнуть. У Мэдисон была масса возможностей. Кроме уже перечисленных вариантов, она могла попытаться выбраться через окно, позвонить в полицию... или стать очередной жертвой маньяка. Если один из героев погибает, история продолжается, а под вашим контролем оказывается новый персонаж. Нам пока трудно представить, как это будет выглядеть на практике, но сама идея нас интригует. До сих пор такой свободы действий игроку ни разу не предоставлялось. Да и то, что мы успели увидеть в Лейпциге, выглядело более чем впечатляюще. Есть и минус: чтобы лично познакомиться с игрой, вам придется подождать минимум до следующего года...

# Кратко о планах Sony

# Клавиатуры, жесткие диски, новые экраны...

Демоверсия Heavy Rain нас потрясла; но это не значит, что мы не обратили внимания на другие новости относительно планов Sony. А их в Лейпциге было озвучено, прямо скажем, предстаточно. Разумеется, речь шла и об играх, но нас больше заинтересовала информация, касающаяся «железа».

Во-первых, стало известно, что в самом конце октября в Европе поступит в продажу модель PS3, оснащенная 160-гигабайтным жестким диском. До сих пор, напомним, максимально возможный объем диска составлял 80 гигабайт. С точки зрения функциональности новая консоль будет соответствовать предшествующей модели. Вы скажете - не самая важная новость? Здесь есть один нюанс, 160-гигабайтную PS3 начнут продавать в Европе не позже, чем в США, как можно было бы предположить. Более того, европейские магазины выставят ее на прилавки даже не одновременно с североамериканскими - в США новая модель будет доступна только с ноября. Задержка не бог весть какая, но все же приятно...

Кроме того, для PS3 разрабатывается беспроводная клавиатура. В продажу это устройство тоже должно поступить еще в этом году. На выставке в Лейпциге клавиатуру демонстрировал Дэвид Ривс, глава Sony Computer Entertainment Europe.

«Клавиатура компактна и проста в использовании. Ее можно прикрепить к контроллерам SIXAXIS и DualShock», - объяснил Ривс. Кроме того, он пообещал, что устройство оснастят тачпадом - другими словами, можно станет эффективней использовать браузер PS3. В Европе выпустят восемь версий клавиатуры - каждая из них будет учитывать языковые особенности конкретного региона.

Тот же Ривс рассказал о метаморфозах, которые произойдут с PSP. Sony готовит к выпуску PSP-3000, новую модель портативной консоли. Что нас ждет? Прежде всего, улучшенный экран. Цвета станут ярче; размытие, связанное с быстрым перемещением объектов, практически исчезнет. Чем за это придется расплачиваться? В худшем случае срок работы PSP от аккумуляторов сократится на 15-20 минут.







# Информация о новом «железе» заинтересовала нас больше, чем сведения об играх

Кроме того, в PSP-3000 будет встроен микрофон. По словам Ривса, такое решение Sony – шаг к тому, чтобы превратить портативную консоль в «полноценное коммуникационное устройство». PSP-3000 должна появиться на полках европейских магазинов в середине октября. В Лейпциге нам продемонстрировали черную версию консоли, но уже известно, что будет и белый вариант. В любом случае, нам показалось, что PSP стала какой-то... более округлой. Устройство и раньше выглядело неплохо, а теперь стало еще элегантнее.







# Самодельные звезды в Soulcalibur IV

# Зеленый от зависти?

Если недавно появившиеся в Сети скриншоты, на которых Дарт Вейдер сражается с Йодой, вызывали у вас приятное волнение, вас ждут плохие новости. Эти картинки внушили надежду на то, что джедяя-недоростка можно будет скачать из Интернета в конце года. Но руководитель проекта Кацутоши Сасаки недавно сказал в интервыю, что «на данный момент таких планов у разработчиков нет». Но ведь планы могут же когдато и появиться, верно?

В редакторе персонажей можно создавать виртуальных звезд

В Soulcalibur IV играют два типа людей. Те, кого привлекают неземная красота, точные движения и стремительные схватки. И те, кому нравится часами одевать дамочек с нехилыми бюстами в высокие сапоги и причудливые ожерелья.

Но использовать навороченный редактор персонажей можно не только для создания женщины-воина вашей мечты. Многие поклонники Soulcalibur с помо-

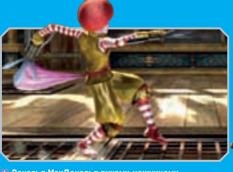
щью этой функции мастерят копии звезд. Редактор позволяет настраивать все, от обуви до стиля битвы, - так что вы можете сотворить виртуальную Бритни Спирс и заставить ее драться как Мицуруги. В Интернете легко найти картинки с кем угодно - от Мистик («Люди Икс») до Рональда МакДональда. Последний, кстати, может навсегда лишить вас желания заходить в эти общелиты... В Америке даже вспомнили

политиков - один из покпонников Soulcalibur создал Барака Обаму с обнаженным торсом и Джона Маккейна с молотом, и отправил их сражаться друг с другом.

# Самоделки

Мы тоже захотели попробовать свои силы в создании звезд - и вот результаты: Данте, Клауд и Кратос, персонажи известных игр для консолей PlayStation. Больше

всего времени ушло на Клауда из Final Fantasy VII - мы почти час бились над его «колючей» прической. Но Кратос зато оказался самым сложным. Лысая голова и груда мышц - это элементарно, но возможность наносить татуировки не предусмотрена; в результате он выглядит как уличный хулиган, а не как гордый спартанский воин. Ну извините: что выросло - то выросло...



Рональд МакДональд руками-ножницами строгает картофель фри.

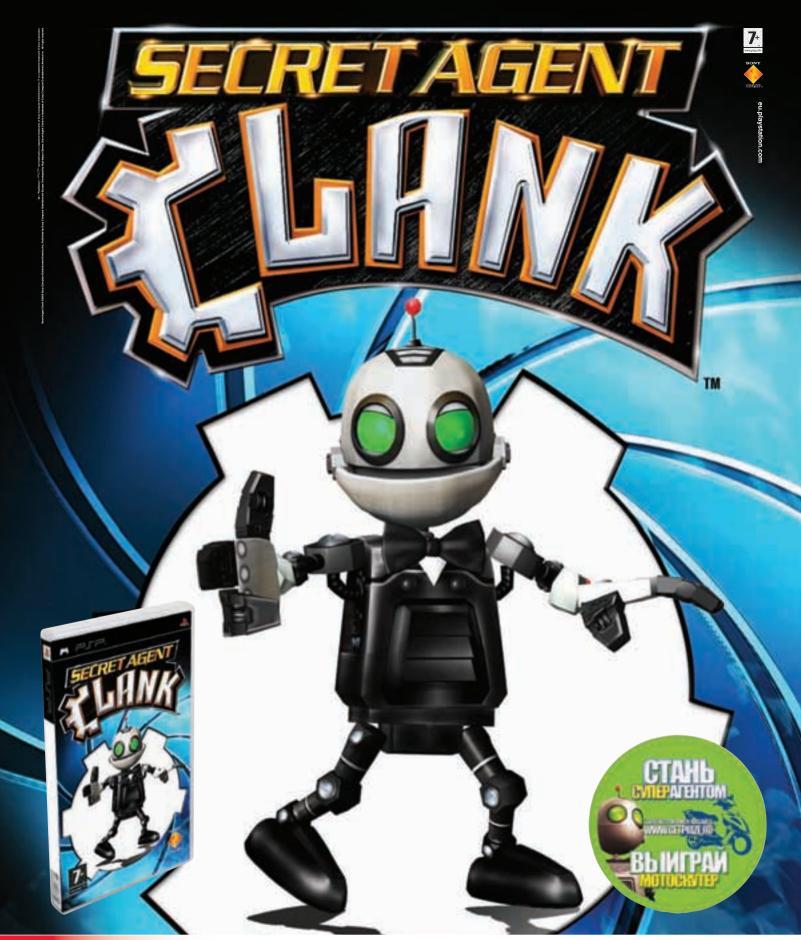




Много синего, мало одежды: Мистик из «Людей Икс».

# 











# История серии

Первенец цикла Wineout появился в Европе в сентябре 1995 года, одновременно с новой консолью PSOne. Разрабатывала игру компания Psygnosis (потом вошедшая в состав Sony в качестве Liverpool Studio) с помощью художественной студии The Design Republic. Кстати, Wipeout - первая игра для PSOne, созданная вне Японии. Было продано полтора миллиона ее копий. На PSOne появилось ава сиквела - 2097 и Wip3out. Затем была разработана новая серия, специально для PS2. Еще позже выпустили две PSP-версии - Pure в сентябре 2005 года (одновременно с самой портативной консолью) и Pulse в декабре 2007-го

Как нам обычно сообщают о том, что выпуск долгожданной игры откладывается? Присылают прессе коротенькое извещение и отключают телефон. Но президент Sony Europe Дэвид Ривс оказался куда более прямолинеен. Объясняя причину постоянных задержек в работе над Wipeout HD, он сказал: «У разработчиков определенная техническая проблема, которую необходимо решить. Я не могу вдаваться в подробности, но это действительно серьезная проблема, и пока никто не понял, с какой стороны к ней подойти».

# Техника

Это породило в Интернете волну слухов, причем даже среди достойных доверия источников - как вам, например, гипотеза, что новая версия Wipeout может вызывать приступы эпилепсии, и поэ-

тому ее сейчас приходится радикально переделывать? Но в чем бы ни заключалась реальная причина задержки, можно уверенно утверждать: разработчики из Liverpool Studio используют это время, чтобы отполировать и без того сияющий хромовый чехол игры и добавить кое-что интересненькое.

# Глянец

Было известно, что в Wipeout HD войдут лучшие треки из PSP-версий Pure и Pulse, с новыми кораблями, улучшенными текстурами и светом. Обещали также графику высокого разрешения, 60 кадров в секунду и техно-саундтрек в Dolby 5.1.

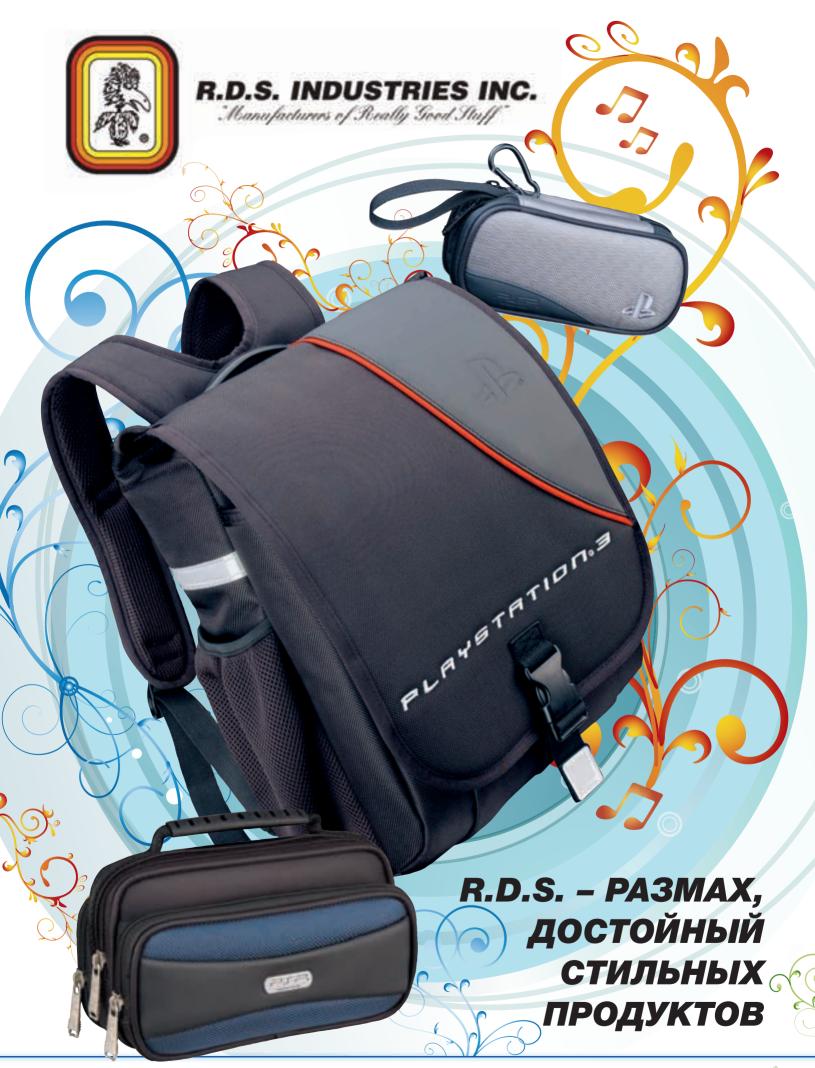
А теперь мы вдобавок знаем, что скачиваемая версия гоночной игры от Sony будет включать восемь новых реверсных треков, четыре дополнительных



Реплика разработчика «Не стоит недооценивать изменения, вносимые высоким разрешением. Все корабли – новые модели. Игра теперь выглядит в десятки раз лучше». Колин Берри Ведущий дизайнер,

корабля и две альтернативные конфигурации информационной панели. Будет и многопользовательский режим, не требующий подключения к Интернету, как в старые добрые дни PSOne, - для тех, кого еще не поглотила Сеть. Ждет нас и полная совместимость с недавно анонсированной Sony системой «Призов» (Trophies). Короче, разработчики смогли еще сильнее распалить интерес к Wipeout HD.







# Король преисподней идет на смену роботу-Распутину

# Что за сюрпризы готовит Atlus?

Компания Atlus, специализацией которой являются RPG со странностями, в этом году порадует своих поклонников не только четвертой серией Persona. 23 октября в продажу в Японии поступит игра для PlayStation 2 с чрезвычайно длинным названием – Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Kuzunoha Raidou tai Abaddon Ou.

Если разобраться, то название не такое невменяемое, как кажется на первый взгляд, а наоборот - довольно логичное. Shin Megami Tensei - пожалуй, основная серия компании Atlus. Все входящие в нее игры рассказывают преимущественно о нелегкой жизни современных людей в мире, наполненном демонами. A Devil Summoner - этакое побочное ответвление. Геймплей этих игр радикально отличается от основных частей Shin Megami Tensei. Кроме того, Devil Summoner - это, кроме всего прочего, еще и детективный сюжет: главный

герой (а вот его, кстати, как раз зовут Кузуноха Райду) – не только охотник на демонов, но еще и сыщик. И какая профессия является основной – сказать не так просто...

Kuzunoha Raidou tai Abaddon Ou переводится примерно как «Кузуноха Райду против короля преисподней». Это – сиквел к прошлогодней для PSOne: по статичным бэкграундам перемещались довольно простые трехмерные модели персонажей. А ведь в том же 2007 rogy Atlus выпустила в Европе Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 - стильную и эффектную игру!

Впрочем, кто старое помянет, тому, как говорится, глаз вон. Создатели Kuzunoha Raidou tai Abaddon Ou заяв-

# Главный герой, Кузуноха Райду, не только охотник на демонов, но еще и сыщик

игре «Кузуноха Райду против бездушной армии». События ее разворачивались в Токио в 30-х годах прошлого века. Одним из главных злодеев был, представьте себе, киборгизированный Распутин. В общем, игра вышла довольно забавной, но слишком легкой. Кроме того, выглядела она как RPG

ляют: в новой игре графика будет принципиально улучшена (хотя не стоит забывать – такие обещания по традиции дают все разработчики). Кроме того, некоторые изменения коснутся и игрового процесса.

Боевая система останется примерно той же. Вы путешествуете по улицам



Один демон - хорошо, а два - еще лучше!



По крайней мере, с фантазией у Atlus все в порядке.

Токио, заходите в магазины, разговариваете с местными жителями - а потом вдруг начинается сражение с чудовищами. Ключевое слово здесь - «вдруг». Да-да, случайные битвы никуда не делись.

Схватки проходят в реальном времени. Вы напрямую управляете только одним персонажем - самим молодым детективом. Но чтобы справиться с монстрами, Кузуноха Райду может призывать на помощь демонов (причем этих тварей нужно предварительно поймать). Ключевое отличие от предыдущей части в том, что теперь детектив умеет вызывать двух демонов одновременно (ранее на помощь к нему приходила только одна тварь). И это может сильно повлиять на ход битвы: ведь у каждого монстра есть своя «ахиллесова пята». Кто-то, например, боится огня, других приводит в ступор порыв ветра. Понятно, что два демона-союзника на поле боя дают ровно в два раза больше возможностей для различных атак.

Кроме того, вызванные детективом демоны будут следовать за ним и по улицам Токио. Ничего страшного; жители города в большинстве своем не замечают всяких мистических существ. А вот сами твари вполне способны повлиять на среднестатистического горожанина – например, прочитать его мысли, успокоить или раззадорить. Такие навыки демонов используются для решения головоломок и продвижения по сюжетной линии.





Вот такая пестрая компания собралась в предыдущей серии игры.

Наконец, о детективной составляющей. На дворе 1935 год; по Токио прокатилась серия странных убийств. Некоторые подозревают, что без вмешательства демонических сил здесь не обошлось. Это дело, с которым может справиться только Кузуноха Райду!

В заключение – ложка дегтя. К сожалению, о дате англоязычного релиза информации пока нет. Впрочем, есть основания считать, что мы сможем сыграть в Kuzunoha Raidou tai Abaddon Ou в следующем году. Ведь компания Atlus прикладывает максимум усилий, чтобы сделать свои странные игры доступными не только жителям Японии, но и всему остальному миру.



# **6**

холме в ближайшем

повторить это на

# Что такое Pure

И с чем его едят?

Pure – игра, издателем которой станет Disney Interactive Studios. В разработчиках числится студия Black Rock, ранее носившая название Climax Racing и работавшая над Moto GP и ATV Offroad Fury. Как уныло сообщила нам маркетинговая служба, Pure – это «гонки на квадроциклах по бездорожью с трюковыми элементами». Бездорожье? Трюки? Прямо скажем, это было бы увлекательно – если бы мы не сталкивались с этим ранее несколько десятков раз.

К счастью, в Москву игру Pure приехали показывать не маркетологи. Гонки были презентованы дизайнером студии Black Rock Крисом Ноулсом. Свой рассказ об игре Крис начал с того, что предупредил: «Будучи Climax Racing, мы пытались делать серьезные гоночные симуляторы. Теперь же мы попробовали сделать игру, подходящую прежде всего для того, чтобы отлично поразвлечься!»

И Pure действительно развлекает.



### Реплика разработчика

«В игру вошло тридцать лицензированных треков, от гитарного рока до композиций в стиле drum'n'bass. Мы старались сделать музыкальное сопровождение как можно более разнообразным».

Крис Ноулс

ведущий дизайнер, Black Rock Studio

Существует несколько режимов игры – взять, к примеру, Race. Это кольцевые гонки, но кататься предстоит не по унылым асфальтовым трекам. «Мы попытались отобрать для Pure самые красивые локации», – сообщает Крис. И вот перед вами предстают пыльные итальянские холмы, пустыня, расположенная где-то в Северной Америке, новозеландские предгорья... Выглядит все это действительно впечатляюще – увы, скриншоты не дают полного представления.

На каждой трассе можно обнаружить объездные пути и альтернативные маршруты. «Впрочем, чтобы прийти к финишу первым, найти кратчайший путь бывает недостаточно, – объясняет Крис. – Вам придется выполнять трюки». Все очень просто: каждый раз, когда квадроцикл подпрыгивает в воздух, можно заставить гонщика показать небольшой акробатический номер. Сначала доступны только самые простые трюки – вы активируете их, нажимая кнопку ☀. После









удачного выполнения каждого из них справа внизу заполняется специальная шкала. Два-три простых трюка – и она заполнится на треть, а это позволит вам выделывать кульбиты посложнее.

Существует три уровня сложности обычных трюков. Если ваш гонщик после очередного кувырка не успеет вернуться в седло, от удара квадроцикла о землю его может отбросить метров на двадцать вперед. Выглядит это жутковато. Затем экран на пару секунд затемняется... и водитель возвращается на квадроцикл без единого синяка! Не слишком реалистично, но нам такое отсутствие серьезности понравилось. Оно дает возможность расслабиться и просто получать удовольствие от игры.

Кстати, когда шкала заполняется целиком, вы получаете доступ к так называемым специальным трюкам. Выглядят они не менее впечатляюще, чем пейзажи, представленные в Pure. Ваш гонщик в замедленном режиме вертится над квадроциклом; при этом фоновая музыка отступает, и вы слышите, например, шум ветра. Или медитативные восточные мотивы. Кроме того, шкала позволяет активировать ускорение – то есть чем больше трюков вы выполните по пути, тем быстрее доберетесь до финиша.

Есть еще режим Sprint - он предусматривает более компактные треки. Возможностей для трюкачества здесь тоже заметно меньше. «Тут речь идет прежде всего о гонках, а не о трюках», - объясняет Крис.

Но если вам нравятся именно трюки,



то для вас имеется режим Freestyle. Трассы здесь оборудованы специальными рампами, позволяющими чаще выполнять прыжки и кувырки. Кроме того, тут и там разбросаны бонусы, от удвоения счета до повышения скорости. Мы опробовали и этот режим; кое-что нам не понравилось, а именно – новая шкала «горючее». Дело в том, что помимо всего прочего Freestyle подразумевает: у вас довольно быстро кончается топливо. Для его восстановления нужно собирать специальные бонусы.

Режим Tour - своего рода набор кампаний. Каждая кампания включает несколько гонок разных типов. Успешное прохождение открывает вам доступ к новым деталям для квадроциклов. И тут, пожалуй, будет своевременно рассказать о «гараже» - режиме, позволяющем игрокам создавать собственные транспортные средства.

«Мы очень гордимся созданным нами гаражом, - радостно сообщает Крис. - Он даст игрокам возможность собрать машину своей мечты». Все детали - лицензированные, то есть вы в прин-

ципе можете собрать аналог квадроцикла, существующего в действительности. Правда, для этого придется повозиться. Если вам лень – просто зажмите кнопку и наблюдайте, как ваше транспортное средство собирается в ускоренном автоматическом режиме.

Крис также показал нам, как нужно ездить, уточнив, что потратил достаточно много времени на обучение и тренировки. «Вам будет не так просто, но со временем вы научитесь». Ладно, решили мы и взялись за джойпад. Покатавшись с полчаса по холмам Италии, мы можем сказать следующее: управлять квадроциклом не так уж и сложно. А вот хорошо управлять квадроциклом – заметно труднее.

Мы не смогли опробовать многопользовательский режим, где на одной трассе будут встречаться до шестнадцати игроков. Однако Pure вызвала у нас интерес, и мы наверняка познакомимся с ней поближе в ближайшее время.

■ Каждому трюку дали какоенибудь название. Имеются, например, «Небоскреб» и «Нежный поцелуй скорпиона».



# РЕЙТИНГ

# **PLAYSTATION 2**

1	Tekken 5 Platinum	
2	God of War Platinum	SCEE
3	Gran Turismo 4 Platinum	SCEE
4	Killzone Platinum	SCEE
5	Mortal Kombat: Armageddon	Midway
6	Disney/Pixar Рататуй (Русская версия) Platinum	THQ
7	Spider-Man 3 Platinum	Activision
8	Area 51 (Русская инструкция)	Midway
9	TMNT: Черепашки Ниндзя (Русская коробка)	Ubisoft
10	Star Wars: Battlefront 2 Platinum	Activision
11	God of War Platinum	SCEE
12	Ratchet & Clank 3 Platinum	SCEE
13	Getaway: Черный Понедельник	SCEE
14	SOCOM III U.S. Navy SEALs Platinum	SCEE
15	Call of Duty 2: Big Red One Platinum	Activision
16	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway
17	Prince Of Persia Схватка с Судьбой	Ubisoft
18	Marvel: Ultimate Alliance	Activision
19	Mortal Kombat: Deception (Русская инструкция)	Midway
20	Transformers: The Game	Activision



Драки

# Tekken 5 Platinum

Отличный файтинг с кучей уникальных персонажей. Как вам, например, дерущаяся панда? Или медведь гризли? Разумеется, попадаются и более человекоподобные бойцы например. Мокуазин, деревянный манекен, в которого вселилось какое-то превнее зло



Экшен

# **God of War**

Комментарии излишни. Это не просто самый знаменитый боевик – это вообще одна из самых известных на сегодняшний день игр. Перед вами – первая серия саги. Вот так начинались злоключения Кратоса...



Экше

# Spider-Man 3 Platinum

Игра, созданная по мотивам одноименного фильма. В киноленте, напомним, речь шла о загадочном черном костюме, дающем Стиву Паркеру еще большую силу. В игре присутствуют и костюм, и многие другие детали фильма, - но, кроме того, объявляются еше и некоторые старые знакомые Человека-паука...

# **PSP**





Приключения

# Disney/Pixar ВАЛЛ-И

(Русская версия)

Полюбившийся многим маленький робот-уборщик возвращается! Благодря PSP вы можете принять непосредственное участие в его приключениях и увидеть эпизоды жизни ВАЛЛ-И, не вошедшие в мультоильм.



Экшен

# God of War: Chains of Olympus

Похоже, при создании этой игры не обошлось без какойто цифровой магии. Мы не можем иначе объяснить тот факт, что портативная история о приключениях Кратоса получилась не менее захватывающей, чем приквелы для домашних консолей.



Драки

# Mortal Kombat: Путь к свободе

# (Русская инструкция)

PSP-версия игры Mortal Kombat: Deception. Пожалуй, этот вариант еще лучше оригинала – по крайней мере, в нем присутствуют четыре дополнительных бойца, которых нет на PS2.

# ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ

Brothers in Arms Hell's Highway русская версия (PS3) Little Big Planet (PS3) Siren Blood Curse (PS3) MotorStorm Pacific Rift (PS3) Resistance 2 (PS3) Saints Row 2 русская версия (PS3) Far Cry 2 русская версия (PS3) Prince of Persia русская версия (PS3) Mortal Kombat vs. DC Universe (PS3) Persona 3 FES (PS2) LocoRoco 2 (PSP)

# **PLAYSTATION 3**

1	Haze (Русская версия) Ubisoft	
2	Gran Turismo 5 Prologue	SCEE
3	Resistance: Fall of Man	SCEE
4	MotorStorm	SCEE
5	Race Driver: GRID	Codemasters
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7	Grand Theft Auto IV	Rockstar
8	Assassin's Creed	Ubisoft
9	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami
10	Uncharted: Drake's Fortune	SCEE
11	Heavenly Sword	SCEE
12	Disney/Pixar ВАЛЛ-И (Русская версия)	THQ
13	John Woo Presents Stranglehold	Midway
14	Colin McRae: DIRT	Codemasters
15	Kung Fu Panda	Activision
16	Dark Sector	D3P
17	Unreal Tournament 3	Midway
18	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft
19	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	SCEE
20	Overlord: Raising Hell	Codemasters



# Шутер

# Haze

Великолепный футуристический шутер от первого лица. Игра обладает сюжетом, достойным голливудского блокбастера, и соответствующими визуальными эффектами.



# Гонки

# Gran Turismo 5 Prologue

Достойный соперник MotorStorm.
Когда выйдет
Расіfic Rift, ситуация, возможно,
изменится, а пока
первую строку
чарта занимает
именно Gran
Turismo 5.



# Шутер

# Resistance: Fall of Man

Научно-фантастический шутер, рассказывающий о сражениях с полчищами инопланетной (инопланетной ли?) нечисти, нахлынувшими на Европу откуда-то из Сибири. Во второй серии игры эти твари обещают добраться до Америки...



# Pacific Backet



Вулканы, пляжи или брошенная сахарная фабрика?

У нас появились сведения

о треках, которые войдут

в новый MotorStorm

MotorStorm Pacific Rift

# 

апуская в прошлом году новый сайт, сотрудники компании Evolution Studios признались, что раньше уделяли недостаточно внимания своей Интернет-странице. «Мы всегда считали, что разработчики игр, создающие навороченные зрелищные сайты, могут тратить свое время куда более эффективно – например, делать качественные увлекательные игры. По крайней мере, мы так и поступали. Но теперь все изменится, – заявили посетителям новой странички ее создатели. – Мы, разумеется, продолжим выпускать качественные игры, но и к сайту

будем подходить с большей серьезностью».

Ну что тут скажешь. Последнее сообщение в блоге, расположенном на упомянутом сайте, датировано маем 2008 года; на новостной странице Evolution Studios (вы можете найти ее по адресу evos.net) тоже, прямо скажем, информации небогато. Но другую половину своего обещания студия выполнила. MotorStorm: Pacific Rift, работа над которой практически завершена, выглядит не просто качественной, а самой многообещающей гоночной игрой этого года.

Кстати, подзаголовок Pacific Rift (если

хотите - «Тихоокеанский разлом») разработчики до последнего держали в секрете. Игра продолжала именоваться MotorStorm 2, хотя уже было известно, какими новыми деталями обрастет геймплей.

В частности, всем интересующимся давно сообщили, что в новом выпуске MotorStorm появится новый класс транспортных средств – большеколесные грузовики. Некоторых нововведение напугало: не нарушит ли оно игровой баланс? Ведь эти монстры запросто могут раздавить транспортные средства меньшего размера. Разработчики успокоили паникеров:



# Каждый из мини-экранчиков позволяет участнику гонки наблюдать за собственным транспортным средством

ga, переехать ATV будет можно, но для этого придется сильно постараться.

Большеколесные грузовики достаточно быстры и с легкостью подминают под себя кусты, мелкие деревья (их в игре теперь будет предостаточно) и даже другие транспортные средства, оказавшиеся на пути. Но у этих махин есть одна очевидная проблема: сильно смещенный центр тяжести. В результате монстры, управляемые неопытными водителями, часто переворачиваются.

Как и оригинал, Pacific Rift будет включать многопользовательский онлайновый режим. Но теперь вы сможете погонять с арузьями даже при наличии одной консоли PS3 и одного телевизора. Разработчики предусмотрели вариант split-screen. Он подразумевает, что экран делится на несколько частей (до четырех). Каждый из мини-экранчиков позволяет участнику гонки наблюдать за собственным транспортным средством.

И, пожалуй, самое очевидное изменение

(о нем мы тоже узнали достаточно давно): гонять придется не по североамериканским каменистым пустыням, а по пляжам, болотам и лесам тропического острова. А недавно создатели игры анонсировали три трека, которые уже наверняка войдут в Pacific Rift - и мы просто обязаны рассказать о каждом из них чуть подробнее.

Первый называется Beach Comber (примерный перевод - «Пляжи и волны»). Как следует из названия, основную часть трека составляют пляжи. Кстати, разработчики уверяют, что в новой игре значительную роль будет играть вода - в данном случае океанические волны. Но трек Beach Comber заставит вас заехать и в джунгли, чтобы вы не расслаблялись.

Второй трек носит название Rain God Spires («Пики бога дождя»). Это своего рода подарок поклонникам первого выпуска MotorStorm там, напомним, была трасса Rain God Mesa. Так или иначе, выберите «Пики» - и отправитесь в



✓ Играя в режиме split-screen, старайтесь не обращать внимания на другие экраны, что бы на них ни происходило.

# **История** Evolution Studios

Студия была создана в 1999 году в Великобритании. Ее специализацией всегда являлись гонки. В сентябре 2007 года студию приобрела компания Sony Computer Entertainment; примерно тогда же анонсировали вторую серию MotorStorm.



# World Rally Championship

По сути, игра была сделана по лицензии фран-цузской ассоциации FIA, являющейся устрои-телем многочисленных гоночных состязаний. В WRC присутствовали машины, треки и гон-щики, соответствующие реальному сезону 2001 года. Позже у игры появилось четыре сиквела.

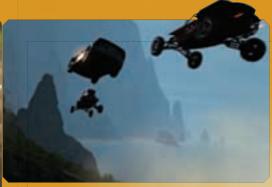
# WRC: Rally Evolved

, од Последний на сегодняшний день выпуск WRC; игра также известна под названием WRC5. Вот оно, преимущество того, что Evolution Studios - британский разработ-чик: эту серию пока не издавали нигде, кроме Европы.

# Игра появилась в Европе

# MotorStorm

одновременно с нача-пом продаж консоли PS3. MotorStorm go сих пор остается лучшими гон-ками, разработанными для данной игровой системы, - это подтверж-дается статистикой. На сегодняшний день в мире продано более трех милпионов копий



И кто сказал, что рожденные ездить летать не могут?

высокогорные районы острова.

На острове, представьте себе, имеются еще и действующие вулканы! Одна из трасс проложена по склонам такой «огненной горы». Тут, как и в джунглях, тоже есть потоки - только не освежающей воды, а смертельно опасной лавы. У нас есть информация о некоторых других

# Саундтрек

Под какую музыку вам предстоит кататься по острову в Pacific Rift, можно только догадываться. Во-первых, создатели пока ничего не общали об осрициальном саундтреке. Во-вторых, все желающие смогут подобрать к гонкам собственное звуковое сопровождени м не менее мы решили вспомнить некоторые песни, звучавшие в оригинальной MotorStorm.



Играющая drum'n'bass группа, созданная в Австралии, но затем перебравшаяся в Великобританию. В MotorStorm ританию. В глосогасотт звучит ее композиция Slam. Отметим, что один из рекламных роликов Pacific Rift озвучен тре-ком Tarantula, другим творением этого же коппектива



Культовая американская группа, если и не при**думавшая** стиль гранж то уж по крайней мере сделавшая его попу-лярным. Nirvana выпустила всего три альбома В MotorStorm звучит песня Breed с диска Nevermind, второй студийной пластинки



Шотландская группа, начавшая лет 20 назад скрещивать рок-н-ролл с танцевальными ритмами и довольно успешно занимающаяся тем же самым вплоть до сегодняшнего аня. В MotorStorm вошли сразу две композиции Primal Scream -Dolls u The 99th Floor

Наконец, трек Wildfire, то есть «Пожар».

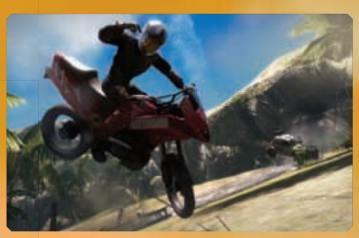
дите великолепные водопады - если, конечно. успеете их разглядеть! За разработчиков мы, разумеется, решать не можем, но несколько подходящих названий все же придумали. Как вам вариант «Долина падающей воды»?

Еще один трек пройдет по плантации сахарного тростника. На острове, кстати, имеется и сахарная фабрика. Мы пока не знаем, окажется вы сможете составить собственный плейлист. сохранив на жестком диске PS3 свои любимые композиции. ИИ компьютерных оппонен-

✓ Мы используем термин «трасса», но не ждите. что вам придется ездить по хорошему асфальту.



# Каждый из ландшафтов больше подходит для определенного класса транспортных средств



Места красивые, вот только оглядываться по сторонам некогда...



🔼 ...и на купание времени тоже не осталось, к сожалению.

треках, названий которых мы пока не знаем. Например, одна из гонок будет проходить полностью в джунглях, причем вы посетите самые живописные уголки острова. Вы уви-



■ Многие участники гонок ведут себя достаточно агрессивно.

ли она в той же локации. В любом случае, если вы предпочитаете индустриальную эстетику, а не идиллические пейзажи, заброшенная фабрика - отличная замена водопадам.

Разумеется, каждый из ландшафтов больше подходит для определенного класса транспортных средств. Нам кажется, это внесет в игру дополнительное разнообразие. (Впрочем, мы не хотим намекнуть, что первая серия MotorStorm когда-либо казалась нам скучной!)

Ну и по мелочам. Помните великолепный саундтрек из первого выпуска MotorStorm? Разработчики обещают, что в новой игре с музыкой тоже все будет в порядке. Но если прилагаемые к Pacific Rift аудиотреки покажутся вам бесцветными или надоедливыми, тов улучшится; камера тоже поумнеет и будет с еще более выгодных ракурсов показывать аварии и другие эффектные моменты. Урон, наносимый транспортным средствам, будет обсчитываться по новой системе: это позволит сделать гонки более реалистичными.

Короче говоря, всей этой информации и наших собственных воспоминаний об оригинальной MotorStorm вполне достаточно для того, чтобы Pacific Rift превратилась в одну из самых ожидаемых игр осени. Разумеется, мы ждем и другие релизы. Но когда мы в очередной раз пересматриваем ролики, где монстры с огромными колесами сталкиваются, подпрыгивают, крушат деревья и переворачиваются, прочие игры как-то... забываются.







# feature

Street Fighter



нацистская

атрибутика?

М. Бизон!

Сразу ясно, что это



вает перед игроками новые тактические возможности. Как и ранее, у каждого персонажа есть три-четыре спецприема. Чтобы активировать их, надо повернуть джойстик особым образом, а затем нажать кнопку атаки. Есть и шкала Super, пополняющаяся каждый раз, когда боец наносит удар. Но эти накопления теперь можно использовать для усиления спецприемов – например, швырнуть во врага огненный шар побольше. Для этого требуется нажать две кнопки атаки одновременно (всего их шесть: три удара рукой разной силы и три удара ногой).

# Вызовите поддержку!

Удары класса Super в игре остались - как и раньше, они активируются особенно сложными комбинациями кнопок. Но появился новый класс - Ultra. Это продолжительные комбо, состоящие из множества ударов, причем камера при их выполнении освещает



Эль Фуэрте похож на рестлера из телевизионной программы. Только игровой персонаж получился круче своих прототипов.



□ Балрог явно готовился к новому сезону, принимая стероиды... Мы хотели сказать – тренируясь в спортзале.



происходящее с самых выгодных точек. Кроме того, появилась шкала «Мести» (Revenge) – она пополняется, когда ваш боец получает оплеухи, и позволяет затем использовать удары, оглушающие оппонентов. Наконец, есть так называемые «сфокусированные движения» – для их использования

# Q&A

# Продюсер Street Fighter IV Йошинори Оно



Street Fighter IV - в некотором смысле возврат в прошлое. Кажется ли вам, что современные файтинги (например. Tekken и Virtua

Fighter) стали слишком навороченными? У каждой игры – свои правила. Это относится и к Tekken, и к Virtua Fighter. У обеих игр есть свои преимущества: их своды правил достаточно глубоки и продуманы. У нас же цели другие. Нам бы хотелось, чтобы игроки, купившие Street Fighter IV, чувствовали себя так, будто вернулись домой после долгой отлучки. Мне кажется, не стоит говорить, что прочие игры стали излишне сложными. Просто они ориентированы на другую аудиторию с иными запросами.

Расскажите, как создавались новые персонажи и разрабатывались их боевые стипи

Для начала мне хотелось бы представить нашего дизайнера, Даиго Икено. Мы попросили его тщательно проанализировать предыдущие выпуски Street Fighter и придумать персонажей, которые соответствовали бы духу серии, но оставались бы при этом достаточно оригинальными. Мы хотели, чтобы возможности новых бойцов впечатляли игроков, однако не выделялись из арсенала движений, доступных уже знакомым героям.

# Какой персонаж Street Fighter является вашим любимцем?

Наверное, это Далсим. Когда-то я был большим поклонником Кена и предпочитал играть именно им. Но встретив однажды Далсима в качестве оппонента, я поменял точку зрения.

«Сфокусированные атаки», кажется, основное нововведение в Street Fighter IV. Вы можете рассказать, как их правильно использовать?

Прелесть «сфокусированных движений» в том, что они эффективны и в защите, и при нападении. «Правильной» методики их использования не существует. Могу предположить, что новички будут в первую очередь защищаться. А вот профессионалы смогут выстраивать длинные и красивые цепочки-комбо из «сфокусированных» и прочих приемов.

A среди новых персонажей, уже анонсированных для Street Fighter IV, у вас есть савориты?

Это Эль Фуэрте. С ним пришлось повозиться: его приемы и движения корректировались до последнего момента, и в результате получился персонаж, полностью соответствующий духу Street Fighter II. Другими словами, он весьма подходит для игроков, предпочитающих предугадывать действия оппонента.

# feature

# Новые бойцы

В этом году за титул лучшего бойца сражаются новые персонажи

# Си Вайпер

Эта дама хорошо подготовилась к турниру: она экипирована реактивными ботинками и электрическими перчатками а ее карманы набиты взрывчаткой. В результате ее боевой стиль чем-то напоминает персонажей из серии King of Fighters. созданной SNK.

# Эль Фуэрте

Весьма проворный боец из Мексики, похожий на Эль Блейза из Virtua Fighter. Арсенал его движений достаточно обширен. Обычные приемы слабы, зато удар класса Ultra будет одним из самых сильных в Street Fighter IV.



Внешне он напоминает российского самбиста, но вообще-то Абель - боец из Франции. Один из его приемов называется «Дорога на Марсель». Обычно этой атакой он начинает комбо.

**Руфус** Свисающий живот, выпирающий из полурасстегнутого костюма... Выгля дит Руфус отвратительно. Даже странно, что такая комплекция не мешает ему оставаться довольно подвижным бойцом. Прямо скажем, его скорость нас

удивила.







необходимо зажать обе кнопки, отвечающие за атаки средней силы. Они позволяют блокировать удар, а также способны на некоторое время вывести вашего противника из строя.

Удивительно, но эти новшества не усложняют геймплей. Научиться выполнять каждый из приемов довольно просто. Сложнее выбрать правильный момент. Иногда это работает почти как игра «камень, ножницы, бумага»: швырните мощный (то есть активируемый двумя кнопками) огненный шар, и он пролетит сквозь снаряд послабее, запущенный в вас оппонентом. Все просто и логично.

Приемы классов Super и Ultra тоже выполняются довольно легко. Однако по сути они являются небольшими сценками, поэтому для их использования приходится ждать, чтобы противник наделал глупостей и открылся для удара. И хотя мы опробовали «сфокусированные движения», нам кажется, что система на деле гораздо глубже. Многие считают, что именно эти приемы станут в Street Fighter IV ключом к победе.

▲ Вот и старый знакомый Далсим со своими растягивающимися конечностями.



Вполне очевидно, что разработчики постарались сделать игру максимально приближенной к Street Fighter II - в конце концов, именно этот выпуск «Уличного бойца» считается самым удачным. В четвертую серию включены все двенадцать бойцов из SF II, причем их основные приемы оставлены без изменений. Все комбо и удары работают примерно так же, как в оригинале. Первые тестеры, изучавшие новую игру, заявили, что новые трехмерные модели взаимодействуют друг с другом не так, как их спрайтовые прототипы. В результате разработчики переделывали всю систему.

B SF IV постарались перенести и незначительные на первый взгляд детали, оживлявшие SF II. Помните, как бойцы уморительно таращили глаза, получая удары? Трехмерные модели делают это еще смешнее. А в оформлении уровней использованы памятные нам с давних пор юмористические элементы.









# **Turbo HD Remix**

# Street Fighter II

И все же SF IV вас чем-то не устраивает? Не переживайте! Capcom собирается сверх того выпустить потрясающий римейк SF II



Кен, спарринг-партнер Риу, раньше выглядел вот так.

Кен, издание второе, переработанное и дополненное.



Ти Хок в стойке «моя самолет!», 1993 год.

Ти Хок в стойке «моя все еще самолет!», 2008 год.

огда Джона Чои, победителя турнира Evo 2007 Street Fighter, спросили, стоит ли менять приемы, доступные Риу, он размышлял над ответом несколько недель. А потом выдал следующее:

1. Дайте ему возможность использовать фальшивые огненные шары.

2. Больше ничего менять не надо. Вот так мыслят чемпионы по Street Fighter. Да, Риу – отличный боец, но его фирменная атака делает его уязвимым для многих ударов. А с помощью фальшивого огненного шара он сможет заставить оппонента использовать какой-то конкретный прием и встретить его во всеоружии.

Эту идею учли при создании HD Remix. Поклонники серии получат новую версию Super Street Fighter: The New Challengers с косметическими изменениями, внесенными занимающейся созданием комиксов студией Udon. При этом техническую сторону (например, количество кадров анимации и те части спрайтов бойцов, по которым наносятся удары) не тронули. Такой подход должен понравиться самым упертым фанатам «Уличного бойца», оттачивавшим свои удары и комбо на протяжении долгих лет. Если им захочется, они даже смогут вернуться к старым спрайтам – простоватым, но от этого только более забавным.

Тем не менее разработчики немного поработали над балансом. Игру постарались сделать, скажем так, более честной. Самых мощных персонажей





# С бывшими слабаками произошли более заметные метаморфозы

- таких, как Далсим и Балрог - решили вообще не трогать. Возможности посредственных бойцов слегка подкорректировали. С бывшими слабаками произошли более заметные метаморфозы. Изменения не особо бросаются в глаза, но если вы профессионально играете в Street Fighter, то не оставите их без внимания. Чун Ли теперь не такая непобедимая, приемы Феи Лонга не так трудно освоить, Бланка не такой бесполезный... Ах, ну конечно: Риу научился метать фальшивые огненные шары!

#### Кадр за кадром

Конкретные изменения заметят только профессионалы. А новички обратят внимание на другое: игра теперь более дружелюбна. На выполнение некоторых приемов дается чуть больше времени – всего-то лишняя доля секунды, но играть становится чуть легче. Кроме того, для активации некоторых атак (например, Spinning Piledriver Занг-

риева и Tiger Knee Сагата) отныне не надо нажимать на джойпаде вверх – и поэтому персонаж не начинает внезапно подпрыгивать, когда вы совершаете ошибку. Разработчики ставили перед собой две цели: не разочаровать ветеранов Street Fighter и облегчить жизнь новичкам. Кажется, это им вполне удалось.

Несмотря на новый дизайн, внешний вид персонажей вполне естественен. Площадки для сражений стали более оживленными и детализированными; но, как и ранее, каждая демонстрирует чувство юмора разработчиков. Пожалуй, музыка претерпела самые заметные перемены. Вместо гитарного рока в игре теперь звучит что угодно - от хип-хопа до лаунжа и фламенко. Но так куда интересней! Это новая современная игра - и одновременно все тот же знакомый Street Fighter II. И выглядит этот «Уличный боец» просто отлично.

### Q&A

#### Продюсер SF II HD Рей Джименез



Какие перемены произошли с игрой? Есть ли бойцы, ставшие заметно сильнее или значительно ослабевшие?

Все внесенные изменения незначительны. Большую часть вы даже не заметите - не считая таких очевидных нововведений, как фальшивый огненный шар Риу. Игра, которую мы взяли за основу, была достаточно сбалансированной, так что мы почти ничего не трогали. Все перемены основаны на советах игроков-профессионалов. Можно сказать, что нашей целью было сделать игровой баланс идеальным.

#### Чьи именно советы вы учитывали при работе над балансом?

Дэвид Серлин, ведущий дизайнер, работающий над проектом, сам является большим поклонником SF и неоднократно принимал участие в турнирах. Он составил целый список пожеланий. Туда вошли не только его собственные идеи, но и предложения других игроков, собранные во время специальных опросов. Потом мы долго тестировали внесенные изменения - как своими силами, так и при помощи приглашенных профессиональных игроков в SF. Мне кажется, в результате игра стала увлекательней.

Эпилоги некоторых персонажей из Street Fighter II (например, Зангриева) на сегодняшний день не очень актуальны. А у Бланки завершение истории было просто какимто безумным. Вы поменяете эти сюжетные вставки?

Забавно, что вы об этом спросили. Мы как раз поменяли эпилоги историй двух персонажей, упомянутых вами. Кроме того, досталось и некоторым другим бойцам. Мы стараемся, чтобы новые сюжетные вставки соответствовали общему духу игры, но при этом не выглядели архаичными.

#### Как именно студия Udon работала над новым дизайном персонажей? Советы поклонников серии учитывались и тут?

С дизайном пришлось повозиться. Пожелания фанатов игры, разумеется, учитывались. Когда мы только начинали работать над проектом, мы вообще были открыты для любых предложений.

#### Кто из бойцов серии Street Fighter больше всего нравится лично вам?

Мне нравятся Чарли и Гайл. Это один и тот же архетип. Их боевые стили тоже похожи, поэтому я и назвал обоих.

#### Какую из произошедших с игрой перемен вы считаете самой интересной?

Вообще говоря, я пока не успел тщательно протестировать игру. Но из того, что я проверил, мне больше всего понравился упомянутый фальшивый огненный шар. Играя Риу, я довольно часто заканчиваю комбо файерболом. Со временем оппонент начинает предугадывать мои движения; тогда я использую фальшивку, а за ней - какой-нибудь неожиданный прием! Это отличная идея, открывающая новые возможности перед вдумчивыми игроками.





# **feature**Street Fighter

#### Позорный столб

О чем думали сотручники Сарсот. создавая этих чудиков?

#### Роленто (Street Fighter Alpha 2)

Или устроители турнира отвлеклись, или им дали взятку. Ну ладно еще Вега, сумевший пронести на соревнования металлические когти. Но Роленто использует дубинку и гранаты, а также душит противников какойто проволокой. Ваши ставки: невнимательность или взятка?

#### Opo

#### (Street Fighter III)

140-летний отшельник, живший в пещере в джунглях Амазонки, но выбравшийся в свет, чтобы найти преемника. Давно пора! Одну руку Оро держит привязанной за спиной, чтобы во время спарринга случайно не убить противника.

#### Скаломания

#### (Street Fighter EX)

Японский продавец; настоящее имя -Сабуро Нишикояма. Владельцы универмага заставили его во время карнавала переодеться в костюм скелета. Сабуро вжился в образ, решил стать героем и отправился на турнир. А куда еще ему было податься?

#### Apea (Street Fighter **EX2)**

Что делает на серьезном турнире очкастая девочка на роликах, да еще и с механической рукой? Ее туда отправил отец! Видите ли, он изобретатель, решивший таким образом протестировать свои творения. Папа сказал дочери, что ей предстоит сражаться исключительно





с роботами..





#### сеть огровых магазонов

ТЦ «Аэробус», г. Москва, Варшавское ш., д. 95, 1 этаж ТК «Медиаплаза», г. Краснодар, ул. Стасова, д. 178, 1 этаж ТЦ «Европарк», г. Москва, Рублевское ш. д. 62, 2 этаж «Мосмарт-Желмоли», г. Нижний Новгород, ул.Коллинтерна, октябрь 2008г «Мега Адыгея-Кубань», октябрь 2008г

www.gzstore.ru

48
Silent Hill Homecoming
Говорят, возвращаться плохая примета...

# Previews

### Информация о грядущих проектах

ойтесь! Зло подбирается к вам, подступает буквально со всех сторон. Из тихих американских городков ползут какието жуткие твари (см. Silent Hill Homecoming). Из глубин космоса в сторону нашей планеты движутся какие-то пришельцы, предпочитающие собирать свои тела из человеческих органов (подробности встатье про игру Dead Space). А сакраментальные нацисты, о существовании которых мы вообще предпочли бы забыть, провели некий эксперимент и призвали на Землю чудовищ из параллельного измерения (об этом идет речь в новой версии шутера Wolfenstein). Короче говоря, бойтесь! Трепещите от страха!..

Или храбро листайте страницы и читайте новости об уже упомянутых и некоторых других проектах...



NFS Undercover
Вы - полицейский, но легче
от этого не становится



The Last Remnant Оказывается, Square Enix делает не только Final Fantasy!



Call Of Duty: World At War COD4 - хорошо, a World At War - еще лучше!



Thunder Force VI Кто сказал, что горизонтальные шутеры морально устарели?



### **Need For Speed Undercover**

#### 

жон Риччитьело, глава могущественной компании Electronic Arts, открыто выражает свои мысли, касающиеся предыдущего выпуска Need For Speed. «Кому нужна ProStreet? Это плохая игра», - заявил он инвесторам в июне. И это, откровенно говоря, правда. Сейчас EA стремится избавиться от репутации фабрики сиквелов, давая своим командам больше времени и свободы. Нам сообщают, что отныне во главу угла ставится творческий подход - и Need For Speed Undercover должна продемонстрировать первые результаты новой политики EA.

#### Под прикрытием

Первоначально продолжение цикла кажется максимально далеким от пре-

дыдущих выпусков. На этот раз имеется связный сюжет, написанный одним из сценаристов телевизионного сериала «24». Кроме того, в игру включат видеоролики с участием пока не названной голливудской звезды. Мы подозреваем, что это Хейден Кристенсен - ему после «Телепорта», наверное, нужна работа. В пересказе сюжет напоминает содержание книги «Вождение для чайников»: вы - полицейский, который пытается внедриться в преступный синдикат, выдавая себя за безбашенного стритрейсера. Риччитьело ссылается на влияние «Перевозчика», но NFS скорее похожа на «Форсаж». Это понятно уже по первым кадрам, где скоростные машины проносятся по улицам города.

ЕА очень стремится подчеркнуть, что новая игра - не только гонки, но еще и экшен. Поэтому тут важна не столь отладка моторов, сколь сюжет, объединяющий гоночные состязания и другие элементы игры. Вы ловите плохого парня и покоряете девушку. Все события развиваются в новой вымышленной локации, объединяющей три района. Пейзажи достаточно разнообразны, мир открыт для исследования. Похоже на Carbon, лишенную жесткого порядка выполнения миссий. Вот, собственно, и вся информация. Есть еще загадочный трейлер (whichroadtotake. com), но вообще-то EA хранит молчание. Выпуск назначен на 18 ноября. Надеемся, уже скоро станут известны подробности.





# «С дороги, придурок! Я везу горячую пиццу, и мне не заплатят, если она остынет!»

Основная проблема полицейского, изображающего преступника: других копов не оповестили.

# Потенциальный соперник

#### Singularity



Возможно, именно эта игра станет победителем...

#### Завязка

Научно-фантастический шутер. Действие происходит в мрачной социалистической стране, где прошел не вполне удачный эксперимент с машиной времени.

#### Реальность

FPS с головорезами в шлемах, взрывающимися бочками и (куда без этого?) зловещей техникой.

#### **Фишка**

Вам придется путешествовать во времени. Например, если мост уничтожен, надо будет найти эпоху, в которой он еще стоит, чтобы перебраться через реку.

#### Источник вдохновения

Как и в случае с Bioshock, не обошлось без влияния System Shock 2. Прибавьте к этому переменчивую окружающую среду из Soul Reaver.

#### Чего ждать

Вообще-то у компании Raven большой опыт создания шутеров от первого лица - вспомните, например, Hexen и Quake 4.

**Формат** PS3 **Дата выхода** Неизвестно **Издатель** Activision **Разработчик** Raven Software





Приквелы Другие игры



**Call Of Duty: Finest Hour** (PS2, 2004)



COD2: **Big Red One** (PS2, 2005) Была лучшей в серии четвертая игра



**Call Of Duty 3** с толку польской и

**Формат** PS3 **Дата выхода** Ноябрь 2008 **Издатель** Activision **Разработчик** Treyarch

# Call Of Duty: World At War

Два лица

Вы - морпех США, ваши враги - японцы. А затем вы - советский солдат, сражающийся в Восточной Европе.

#### Команда

Играйте вчетвером, собрав собственную команду.

кажите честно: при прохождении одиночной кампании в СОD4 вы когда-нибудь мечтали о том, чтобы русские ультра-националисты вылезли из своей совершенно непроницаемой цитадели и сражались честно? Будьте осторожней в своих желаниях. Если вы привыкли к врагам, старающимся держаться подальше от поля боя, первый же японский солдат в World At War вызовет у вас шок. Судите сами: вы собираетесь снимать врагов снайперскими выстрелами с километрового расстояния, а тут какой-то безумец несется на вас с воплем, размахивая катаной - можно от страха умереть. И что бы вы ни думали о таком попсовом изображении японской военной тактики, нельзя отрицать, что геймплей получается шикарный.

Да, несмотря на возврат к привычной эпохе (опять Вторая мировая!), перед вами совершенно новая версия COD. Конечно, Treyarch позаимствовала движок, использовавшийся в Modern Warfare (включая великолепную систему Perks), но при этом новый разработчик на славу потрудился над ИИ. В результате кампания стала заметно более напряженной. И такая брутальность подходит к смене обстановки. Если действие предыдущих COD происходило на относительно цивилизованном Западном соронте, то в World At War действуют морпехи, сражающиеся с японцами на Тихом океане, и Красная Армия, которая гонит фашистов назад в Берлин, стремясь отомстить за все, что они сделали в России. Рукопашный бой, пытки, горы трупов повсюду не совсем в духе предыдущих игр.

#### Dosvidanya tovarisch

Впрочем, отрицать, что СОD4 серьезно повлияла на Treyarch, глупо. Один из новых уровней практически копирует известную воздушную миссию СОD4, только ваш бомбардировщик нацеливают на японские корабли. При выполнении другой миссии вы следуете за раненым русским снайпером, указывающим, где именно прячутся немцы. Однако появилось и кое-что оригинальное - например, огнемет. Если уж совсем откровенно, то это оружие мелькало в United Offensive, дополнении для РС. Только теперь вы можете поджигать листву и некоторые здания. Ну и, конечно же, врагов. Кроме того, персонажи научились плавать.

Была также сделана попытка улучшить и без того прекрасный многопользовательский режим. В нем теперь доступны транспортные средства, а объекты окружающей среды можно разрушать. Это расширяет тактические возможности. Не менее интересен и режим совместной онлайновой игры (до четырех игроков): когда к вам приближается вопящий японский солдат, намеревающийся вас искромсать, очень хочется, чтобы кто-то прикрывал вас с тыла.





## Быстрее бы сыграть в...



Представитель игровой индустрии рассказывает о перспективных проектах для PS3

Ральф Фултон Ведущий дизайнер, Codemasters

#### **Operation Flashpoint 2**



«Я видел ее в действии – это возрождение классики. Игра является именно тем, на что вы надеетесь: масштабные боевые действия. Экшен, где к вашим услугам – все поле боя. И выглядит отлично!»

#### **Little Big Planet**

«Классический проgyкт Sony. То, что компании сейчас нужно: игра причудливая и инновационная. Она станет глотком свежего воздуха».





«Рго Еvo 2008 была неудачной. Такое чувство, что удачные PES выходят раз в два года. Над Pro Evo 2009 необходимо еще поработать: подправить передачи, повозиться со статистикой команд... Но потенциал есть».



Формат PS3 Дата выхода Неизвестна Издатель Square Enix Разработчик Square Enix

# **The Last Remnant**

#### 

ві удивитесь, но компания Square Enix занимается не только выпуском всяческих ответвлений сериала Final Fantasy и римейков собственных игр десятилетней давности. Возможно, скоро мы увидим совершенно новую игру этого японского разработчика. Ну то есть, конечно, не принципиально новую. Вы ведь примерно знаете, чего именно стоит ожидать от Square Enix: фэнтезийной RPG с сюжетом эпического размаха.

События игры The Last Remnant будут разворачиваться в вымышленном мире, по которому разбросаны так называемые «останки» (Remnants). Это древние могущественные артефакты, причем точных сведений об их происхождении нет. «Останки» могут оказаться практически любых форм и размеров. Встречаются артефакты в виде драгоценных камней и оружия, попадаются даже «останки» в форме живых существ. И вот еще что: эти штуковины (точнее, желание разных

индивидуумов завладеть ими) неоднократно становились причинами войн.

А повоевать в придуманном Square Enix мире есть кому. Разработчики уже успели рассказать о четырех расах. Mitra - люди, на которых мы не обратили бы внимания, встретив на улице (разумеется, если бы они не начали грохотать своими доспехами и размахивать огромными мечами). Yama - земноводные гуманоиды. Qsiti - пресмыкающиеся небольшого размера. И наконец, Sovani - что-то среднее между людьми и кошками. Кроме того, на некоторых скриншотах можно разглядеть странных существ, напоминающих прямоходящих кроликов. Странно, что Square Enix пока ничего не сообщила об этой расе.

Главный герой игры - 18-летний человек (Mitra) по имени Раш. Он и его младшая сестра Ирина - дети ученых, занимавшихся исследованием «останков». В один не самый прекрасный день Ирину похищают неизвестные,

причем происходит это буквально на глазах у Раша. Желание спасти сестру (а также выяснить, кто такие похитители и чего они хотят) заставляет главного героя отправиться в путь.

Раш - типичный персонаж японских консольных RPG. Разработчики сами

#### Разработчики уже успели рассказать о четырех расах





признают, что придумывали его, имея в виду вполне определенную целевую аудиторию. Тем не менее Square Enix надеется, что, выпустив на рынок The Last Remnant, угодит широким массам. Ставки сделаны прежде всего на боевую систему.

Факт номер один: случайных битв не будет. (Тут раздается вздох облегчения.) Факт номер два: сражения окажутся крайне масштабными. Разработчики утверждают, что в схватках смогут принимать участие десятки бойцов одновременно. Команда игрока носит название «Союз» (Union), и от слаженных действий ее участников зависит исход боя. Впрочем, не только от них. Так как - внимание, факт номер три! - в игре будут использоваться так называемые Quick-time Events. Это ситуации, когда на экране высвечиваются изображения определенных кнопок, и вам достаточно вовремя их нажать, чтобы, например, весьма эффектно оторвать врагу голову.

Все это напоминает уже не RPG, а экшен. Например, выдающуюся в своем роде, но имеющую слабое отношение к ролевым играм серию God of War. Или (зачем далеко ходить?) собственное творение Square Enix -Kingdom Hearts 2.

Если вы забыли, то Kingdom Hearts 2 - такая безумная игра, в которой персонажи из мультиков Диснея (Микки-Маус, Дональд, Гуфи и т.п.) соседствовали с героями различных частей Final Fantasy. Сражения там сводились к долбежке по кнопкам.

К счастью, в The Last Remnant ушастая мышь не появится. Судя по скриншотам, разработчики вообще стараются сделать игру «серьезной». Выбранное ими графическое оформление чем-то напоминает Final Fantasy XII. Что в целом неудивительно - продюсером обеих игр является один и тот же человек, Акитоши Кавазу.

Напоследок - о неприятном. Помните,

в начале статьи мы написали «Возможно, скоро мы увидим...»? Так вот, ключевое слово тут - «возможно». Square Enix планирует выпустить версию игры для Xbox 360 уже в ноябре. А вот точная дата появления The Last Remnant на PS3 пока не сообщается. В связи с этим напомним, что недавно компания объявила: очередная (тринадцатая по счету) серия Final Fantasy появится не только на консоли Sony, но и на Xbox 360. Выводы, конечно, делать еще рано. Но не хотелось бы думать, что PlayStation перестанет быть приоритетным направлением для Square Enix.

Кавазу ранее сериалом SaGa и Final Fantasy XII. Художник Юсуке Наора принимал **участие** в созаании наших любимых частей «Последней Фантазии» - сеаьмой и десятой. Музыку для The Last Remnant пишет **Ц**уеши Секито - композитор работавший над абсолютно разноплановыми играми. от Metal Gear до приключений ниндзячерепашек.



#### **Preview**





Этот «жучок» и на экране кажется довольно крупным. Представьте себе, каковы его размеры на самом деле!



Дата выхода Октябрь 2008 (Япония) Издатель Sega Разработчик Sega Caйт thunderforce.sega.jp

# **Thunder Force VI**

ерия Thunder Force - такой привет из прошлого. Первый выпуск этой стрелялки (слово «шутер» в данном случае звучало бы слишком серьезно) появился еще в далеком 1983 году. Затем игры серии претерпели определенные изменения, но основная идея осталась той же: вы перемещаете небольшой космический корабль в двух измерениях и отстреливаетесь от полчищ врагов. И такое постоянство - безусловный плюс Thunder Force.

Впрочем, лишь на экране управляемый вами кораблик выглядел маленьким. На самом-то деле это был массивный механизм - и каждый враг, разумеется, тоже оказывался размером с дом. Сюжет был достоин габаритов кораблей: разработчики игры придумали историю эпического размаха. Начинается она с того, что некая злобная империя ORN, вступив в войну с Галактической Федерацией, соорудила гигантскую летающую



крепость под названием Dyradeizer. Но Fire Leo, один из кораблей Федерации, разрушил эту структуру. Империя конечно же не успокоилась и построила Plealos, а затем даже сумела разрушить принадлежащую Федерации планету Pega и захватить планету Небьюла...

Тут, пожалуй, стоит остановиться (хотя мы пока что добрались всего лишь до второй серии). Есть риск, что мы сами запутаемся в этих названиях, если продолжим рассказ. Кроме того, как и в большинстве подобных игр, сюжет не

Гемплей всегда был сильной стороной Thunder Force - это позволяло не думать о сюжете имеет ровно никакого значения. Вы не будете лучше отстреливаться от врагов, даже если научитесь без запинки выговаривать все наименования.

К счастью, гемплей всегда был сильной стороной Thunder Force – это позволяло не задумываться о сюжете. Причем все до смешного просто: вы летите через двухмерный уровень (в подавляющем большинстве случаев – слева направо), собираете апгрейды и уничтожаете врагов. В середине этапа часто встречае-





#### Работой над игрой руководит Тетсу Окано - ранее он сотрудничал со студией Treasure



Sega всегда любила эффектные взрывы.

тесь с каким-нибудь особо мощным монстром. В конце каждого уровня вас ждет обязательный босс.

Основная фишка игры в том, что она позволяет найти собственный подход к каждой ситуации. Вы не собираете какие-то специальные пауэр-апы, чтобы повысить скорость корабля, вместо этого можно в любой момент задать желаемую скорость перемещения, нажав на кнопку. Ваша боевая

единица обладает не одной и даже не двумя пушками - вам в любой момент времени доступны пять видов оружия (и у каждого из них имеется свой уровень). Некоторые пушки позволяют сконцентрировать всю огневую мощь в одной точке, другие - отстреливаться от врагов, подступающих с тыла. У каждого оружия есть свои преимущества и недостатки.

Еще один приятный бонус - спутники под названием CLAWS. Когда вы подбираете соответствующий пауэр-ап, эти устройства начинают вращаться вокруг корабля, защищая его от вражеского огня.

Все это (включая шкалу выбора скорости, пять разновидностей оружия и CLAWS) появится и в шестой серии игры. Но вообще-то про Thunder Force VI известно не так много. Да, благодаря трейлеру мы знаем, что вам предстоит полетать между небоскребами и над морем; появится и обязательный уровень с лавой. Кроме того, надо будет внедриться на вражескую базу. Мы также видели нескольких боссов – например, огнедышащего дракона и огромное механическое насекомое.

Еще мы знаем, что работой над игрой руководит Тетсу Окано. Этот человек ранее сотрудничал с шизофренической студией Treasure. Поэтому мы практически уверены: Thunder Force VI получится в хорошем смысле безумным.

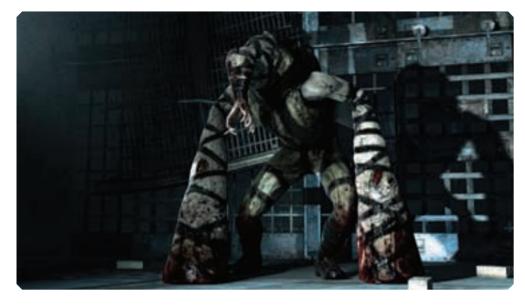
И - да, мы в курсе, что даты европейского или хотя бы североамериканского релиза Sega пока не называет. Почему же мы решили написать об этой игре? Причин три. Во-первых, новых увлекательных игр для PS2 появляется все меньше и меньше. Во-вторых, слухи о шестом выпуске ходят аж с 2000 года (предыдущая, пятая по счету часть, появилась на консолях Dreamcast и PSOne еще в 1998 году). И, наконец, серия Thunder Force позволяет нам, взрослым людям, вспомнить незамутненную радость, какую мы получали от видеоигр в 10-летнем возрасте.

#### Как все было

#### Первая игра серии Thunder Force

Первая часть серии появилась в Японии еще в 1983 году. Она довольно сильно отличалась от последующих частей. Дело в том, что уровни не были позиционированы горизонтально; игроки могли направлять Fire Leo и в gpyгую сторону. Цель тоже была иной: требовалось не просто долететь до конца уровня, а найти и уничтожить все раскарте генераторы энергии.









боевики и ужасы. В «страшных» играх главное - атмосфера, а не массовый отстрел монстров.

В настоящее время готовятся новые выпуски каждой из этих игр – что характерно, обе новинки проходят под пятым номером. И если про RE мы уже не раз подробно рассказывали, то новой серии Silent Hill, кажется, внимания уделили недостаточно. Попробуем исправиться.

#### По холмам и долинам

Герой Silent Hill Homecoming – ветеран войны Алекс Шеферд. Он возвращается домой откуда-то из-за моря. Домой – то есть в город под названием Shepherd's Glen, что можно перевести как «Долина Пастыря». Заметьте, у создателей Silent Hill в выборе наименований для населенных пунктов прослеживается определенная тенденция: то холмы, то долины...

Так или иначе, дома Алекс надеется увидеть свою семью. Однако он находит только мать, причем страдающую кататоническим синдромом. Люди с этим заболеванием находятся в одном из двух состояний: либо они переживают сильнейшее возбуждение, активно жестикулируют, беспричинно смеются, – либо впадают в ступор. Судя по трейлеру, который мы видели, у матери Алекса скорее второй случай.

Тем не менее Алекс выясняет, что его младший брат и отец пропали. Он начинает расследование - и следы, разумеется, ведут в Сайлент Хилл. В этом городе по обыкновению пустынно и туманно. Кроме того, иногда воет сирена, после чего и без того достаточно неуютный населенный пункт превращается в натуральный ад.

Впрочем, Алекс, как мы уже успели сказать, ветеран войны. Другими словами, с оружием он умеет обращаться гораздо лучше, чем все герои предыдущих серий Silent Hill, вместе взятые. Мы смогли немного поиграть в почти завершенную версию Нотесот в почти на игровой выставке, прошедшей в августе в Лейпциге, и можем сказать следующее: нет, это не Resident Evil. Но разработчики новой серии Silent Hill определенно учли опыт создате-

■ Новая ступень эволюции: пальцы уже не на руках, а прямо на подбородке — так жратву ближе в рот нести. лей «Обители зла». Герой теперь двигается быстрее и как-то свободнее, а схватки с монстрами стали более динамичными.

#### Чем больше, тем лучше

Кроме того, разработчики официально подтвердили: в игре будут боссы! В предыдущем выпуске Silent Hill с боссами, напомним, игрокам не повезло. Кроме финального врага, противники были довольно однотипны – ни один из них не потрясал своими размерами или дизайном.





Все желающие могут найти в Интернете ролик, в котором Алекс сражается с первым боссом. Если вы его еще не посмотрели, вот краткое содержание. Алекс находится в подвальном помещении. Он подходит к двери, раздается сирена, и комната транссрормируется. Все это выглядит ничуть не хуже, чем аналогичный процесс в срильме «Сайлент Хилл», вышедшем на экраны несколько лет назад. Все же консоль PS3 - штука мощная, и Silent Hill Homecoming - лишнее тому подтверждение.



За дверью Алекс видит довольно большой зал, посреди которого стоит мужчина с бутылкой чего-то крепкого. Следует довольно непродолжительный разговор. Затем помещение начинает трястись – в такой ситуации, знаете ли, не до болтовни. И вот из отверстия в полу выползает огромное чудовище, напоминающее деформированный человеческий торс. Одним движением своей гигантской руки тварь разделывается с собеседником Алекса. Ну и как вы посоветуете поступить в такой ситуации?

Впрочем, вы можете давать какие угодно советы, а тем временем в ролике вооруженный топором Алекс пытается убить монстра. Чудовище висит примерно в полутора-двух метрах над полом. В воздухе его удерживают цепи, к их концам в качестве противовесов приделано нечто,

напоминающее крупные куски мяса. Алекс разрубает противовесы, после чего монстр падает на пол. Полминуты работы топором – и тварь буквально стекает в ту самую дыру, из которой выползла.

#### Лучше один раз увидеть

Вообще говоря, за последние месяцы в Сети появилось достаточное число роликов к Silent Hill Homecoming. Фанатам серии дали возможность не только разглядеть протагониста новой игры, но и мельком взглянуть на монстров – как новых, так и уже знакомых. Кроме того, один из роликов оказался прямой отсылкой к истокам – а именно, к киноленте «Лестница Иакова». Создатели серии неоднократно признавались в любви к этому фильму – и новый трейлер, действие которого



▲ А вот и первый босс! Симпатяга, не правда ли?

происходит в госпитале, является фактически копией одного из эпизодов «Лестницы». Это скорее хорошо, чем плохо. По крайней мере, с хваленой атмосферой «Сайлент Хилла» тут все в порядке: от просмотра видео становится, мягко говоря, неуютно.

Кстати, именно благодаря таким роликам мы начинаем верить в светлое (если это слово здесь применимо) будущее Homecoming. Дело в том, что разработкой новой игры занимается не Team Silent, входящая в состав Konami, а сторонняя студия Double Helix Games. Если коротко, то появилась она после слияния Shiny Entertainment и The Collective. Первая из этих компаний прославилась, создав земляного червяка Джима. Вторая выпускала, например, игры по мотивам сериала «Баффи, победительница вампиров». Прямо скажем, земляной червяк Джим и Баффи - персонажи, трудно совместимые с ужасами Silent Hill.

Однако ролики демонстрируют, что разработчики находятся на верном пути. По крайней мере, есть основания на это надеяться. А проверить, так ли все хорошо, мы сможем довольно скоро.

#### Аборигены Тихого городка...



#### Медсестры

Это не какие-то нянечки, разносящие градусники по палатам. Взгляните на их откровенную униформу... На их великолепые бюсты... Только на лицо не смотрите.

#### **Pyramid Head**

Точной инсрормации, откуда взялось это существо и что случилось с его головой, нет. Доподлинно известно лишь, что Пирамидоголовый крайне агрессивен. Впервые он появился в Silent hill 2. Этого монстра и уже упомянутых медсестер вы могли видеть также в орильме «Сайлент Хилл».



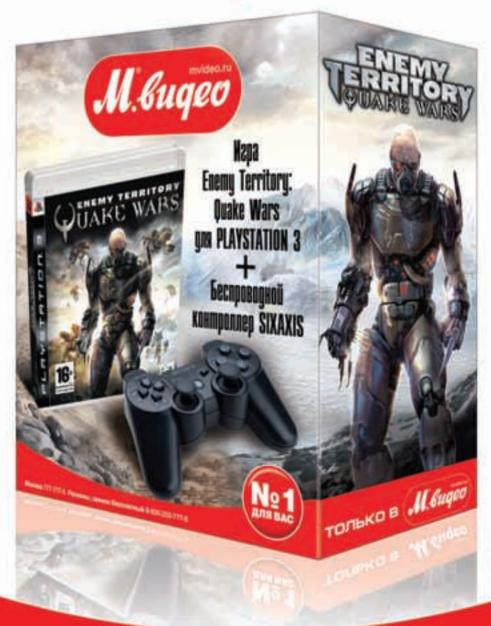
#### Акира Ямаока

Музыкант и композитор, озвучивший несколько десятков игр Копати. Во многом именно благодаря его композициям начались разговоры об «особенной атмоссрере» серим Silent Hill. Над Нотесотіпд он тоже работает.



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

# Предложение!









Формат PS3 Дата выхода Сентябрь 2008 Издатель Rockstar Games Разработчик Rock Star San Diego

### **Midnight Club Los Angeles**

#### 

а улицах Лос-Анджелеса за деньги можно купить все. По крайней мере, ходят такие слухи. Но некоторых хорошие шины интересуют больше, чем девочки и наркотики. В игре Midnight Club важны не только деньги - они вам не помогут, если у вас нет вдобавок еще и репутации. Чем она выше, тем больше открывается состязаний и машин (например, Nissan Skyline GT-R и Chevrolet Impala SS), на которые можно потратить финансовые ресурсы.

Репутацию можно повысить, побеждая в гонках (чтобы начать соревнование, достаточно подъехать к другой тачке и мигнуть фарами),

но намного веселей добиваться результата, нарушая закон. Дайте полицейским себя засечь - они прикажут вам остановиться.

Вы можете последовать указаниям и заплатить штраф (вот еще глупости!), или поднять эту самую репутацию, удирая от копов по переполненным улицам и роскошным паркам. Похоже на GTA, только без трупов пешеходов в процессе.

#### Город ангелов

Карта Лос-Анджелеса огромна; движение не прекращается ни на минуту ни днем, ни ночью. Смена времени суток создает ощущение реальности, не характерное даже для вымышленного города из блестящей Burnout Paradise. Достаточно ли этого.

чтобы Midnight Club стала лидером жанра? Поживем - увидим; а пока нас радует перспектива виражей на газонах всяких знаменитостей.





#### Midnight Club: Street Racing

(PS2, 2000) победить в зретельных гонках в Лондоне и Нью-



#### Midnight Club 3: DUB Edition

(PS2, 2005) Первая игра с реальными машинами. Создана совместно с журналом

Машины можно апгрейдить, заглядывая в автомагазины их в городе хватает.

#### Нам показалось...

Что классно, а что не очень

#### ▲ На зеленом ковре

Успокойте нервы быстрой партией в Everybody's Golf! Под «быстрой» мы подразумеваем 18 лунок за три дня. Другими словами - неспешная прогулка по лужайкам.

#### **▲ Разрушим** все

Очень весело смотреть, как любовно построенный в Elefunk мост разлетается на части при нажатии статт. Увы, в российской PSN Store этой головоломки пока

#### ▲ Подсолнеч-ное 3ло

Да, Resident Evil 5 довольно похожа на RE4, только погода теперь солнечная. Но в любом случае это, пожалуй, самая ожидаемая PS3-

#### ▼ Бог чего?

Знаете, в чем заключается главная проблема язычества? Было бы проще поверить во всех этих божеств, если бы мы их видели. Другими словами - в новое пришествие Кратоса пока не очень верится...

#### ▼ Выбыли из строя

Кажется, мы столько времени потратили на Everybody's Golf, что разу-

твуем, что Square Enix нас предала.



# **Preview**

Айзек - не боец, а инженер-неудачник.



Костюмчик можно модифицировать.



Оторвать голову - шаг первый...



...шаг второй - удалить все конечности.



Эта голограмма - ваш инвентарь.



На корабле встречаются и живые люди.



Если что, можно замедлить время.



Даже мелкие враги смертельно опасны.



Убедитесь, что тварь и впрямь мертва.



Атака огромного хлюпающего монстра! Начальство регулярно выдает задания.





Рукопашного боя лучше избегать





Кулак этого урода выглядит угрожающе. Упавший обычно не успевает подняться. «Доктор, я умру?»





Вас ждет кровь. Много крови.

#### Соперники



**Resident Evil 5** (PS3, Capcom) Крис Редфилд отправляется в Африку, чтобь узнать, откуда взялся



Alone In The Dark (PS3 Atari) Сильно запоздавший ужастик: монстры, мифы и тайны Центрального



Silent Hill (PS3. Konami) город и все его безумные кошмары глазами ветерана Алекса Шеферда..

**Формат** PS3 **Дата выхода** Зима 2008 **Издатель** EA **Разработчик** EA

# Dead Space

# 

десь за выстрелы в голову дополнительных очков не дают. Напротив, вас за это могут наказать: некоторые инопланетяне, лишившись головы, становятся только агрессивнее. Чтобы получить хоть какой-то шанс выжить, придется отстрелить им руки, ноги и щупальца.

Кровавый экшен происходит на борту шахтерского космического корабля, каждый сантиметр которого кишит инопланетными монстрами, собранными из различных деталей человеческих организмов. Герой игры - инженер Айзек - впервые знакомится с ними в гидропонной лаборатории корабля. Твари бывают разные: большие неуклюжие и маленькие подвижные, с длинными руками и со щупальцами...

Сначала смерть ждет Айзека за каждым углом, но со временем он осваивает некоторые спецспособности. Телекинез, например, дает возможность поднимать и швырять все, что плохо прибито. Но самая полезная штука - статическое поле, замедляющее время. Эффект длится всего несколько секунд, но этого достаточно, чтобы нашинковать монстров и поджарить их из огнемета.

#### Потерянные в космосе

Путешествуя в недрах корабля, вы столкнетесь с нулевой гравитацией. Она встречается в отдельных зонах там вы сможете попрыгать по стенам и потолку, используя магнитные ботинки. Для маневров достаточно выбрать цель и нажать . Чтобы Айзек не потерялся, нажмите **R3**, и курс героя будет отмечен яркой синей полосой.

Все - от понятного даже идиотам навигатора до голографического инвентаря - заставляет вас почувствовать себя персонажем из будущего. К тому же ваше оружие - не из того, что можно встретить в наши дни. Например, один девайс стреляет острыми дисками, другой похож на гигантскую лазерную терку для сыра. И это только базовые модели. Как и костюм Айзека, все оружие можно дорабатывать в мастерских корабля, используя игровую валюту. Вы сами выбираете, на что тратить деньги, - значит, можете подготовиться к любой стычке. Судя по тем кошмарам, что мы успели увидеть, подготовкой определенно стоит заняться.



Формат PS3 Дата выхода 2009 Издатель Activision Разработчик Raven Software

## Wolfenstein

△ Bygy ○ Нацисты ⊗ Майн □ Готт!

утер от первого лица с участием нацистов далеко не самая свежая идея. Но нацисты, увлекающиеся вуду... Ладно, дадим этой игре шанс. Напомним, оригинальная версия Wolfenstein по сути открыла эпоху FPS. Финальным боссом в той игре был фюрер-киборг. Новый выпуск обещает оказаться не менее бредовым - в конце концов, технологии шагнули вперед. Убогие текстуры сменились на четкую качественную графику. Вместо расходящихся под прямым углом коридоров мы увидим обширные открытые пространства. Но от сюжета все равно глаза на лоб лезут.

Видите ли, нацисты экспериментировали со сверхъестественными силами и открыли портал в другое измерение. Оттуда в наш мир быстро набежали Коллекторы - жуткие оплывшие твари. К счастью, герой игры, американец Би Джей Блажкович, тоже не лыком шит. Он отправляется в параллельный мир, где использует свои суперспособности на полную катушку - например, ищет потайные коридоры и замедляет время. Прямо скажем, эта игра - не учебник по истории. Но она кардинально отличается от других шутеров по мотивам Второй мировой и поэтому все же вызывает определенное любопытство.





**Формат** PS3 **Дата выхода** 2010 **Издатель** EA **Разработчик** id

## Rage

езусловно, многим пережить закат цивилизации будет непросто. Планету заполнят армии мутантов, да и вообще жизнь переменится. Но заодно большая часть суши превратится в ландшафт, будто бы специально созданный для гонок.

Разработчики Rage ранее уже показывали уродцев, которые станут действующими лицами этого гибрида шутера и гоночной игры. А недавно мы смогли взглянуть на сами гонки – и они напомнили нам MotorStorm. Правда, выбор транспортных

средств здесь заметно меньше. А ландшафты напоминают не только о MotorStorm, но и о киноленте «У холмов есть глаза».

Пока неизвестно, какую часть игрового времени в Rage предстоит провести за рулем. Но разработчики уже успели сообщить, что их творение - вовсе не боевик в чистом виде. Будут присутствовать еще и «элементы RPG» (куда без них?), а основу геймплея составят сюжетные миссии. Ропевая игра, где соседствуют пушки, мутанты и захватывающие гонки? Прямо скажем, это сочетание нас заинтриговало...



Летайте между небоскребами, швыряйтесь машинами, ловите пули;

помогайте людям - или, напротив, угрожайте им;

тусуйтесь с Джокером, разрушая Метрополис.

Станьте известнейшим супергероем и спасите мир

# или разрушьте его!

Когда-нибудь хотели подружиться с Суперменом? Наверняка хотели! DC Universe Online позволит воплотить в жизнь детские мечты



# **feature**DC Universe Online



аже привыкшим ко всему жителям Метрополиса сегодняшний день кажется тяжелым. Брэйниак вновь атакует город; гигантская боевая машина суперзлодея нависла над улицами. Находящиеся под контролем преступника роботы сеют хаос. Местные жители, зараженные наноботами, превращаются в зомби. Лекс Лютор тоже не сидит без дела - как и еще дюжина негодяев. Супермен прикладывает максимум усилий, чтобы спасти ситуацию. Однако ему мешают не только злодеи, но и герои-новички. Вообще-то они должны помогать, но что возьмешь с этих неумех? Один зашвыривает автомобиль не туда, другой случайно сносит фонарный столб, третий и вовсе по ошибке выводит из строя десяток копов. Добро пожаловать в DC Universe Online!

Будут, разумеется, и дни поспокойней. «Атака Брэйниака - одно из крупнейших событий, спланированных нами, - сообщает художественный руководитель проекта Крис Чао. - Такие мероприятия позволяют героям объединиться ради спасе-

#### Вам придется управлять героем, которого вы сами и создаете

ния мира, иначе планету захватят злодеи». Собственно, эта срраза объясняет основную идею, заложенную разработчиками в новую многопользовательскую игру. Korga Sony Online Entertainment анонсировала DC Universe два с половиной года назад, многие были удивлены. Что это за игра такая, где каждый сможет стать супергероем? Разве не получится так, что все захотят превратиться в Бэтмена? Но на деле Бэтменом стать не получится. Вам придется управлять героем (или злодеем), которого вы сами и создаете, – просто вы находитесь в мире, населенном персонажами из классических комиксов DC.

#### Светлая сторона, темная сторона

Вы начинаете игру никому не известным персонажем. Всего и дел-то - защитить палатку с алкоголем от грабителей (если вы герой) или украсть кошелек у старушки (если вы злодей). Всякие Супермены и Джокеры даже не подозревают о вашем существовании. Кое-чем это будет напоминать классику жанра - World of Warcraft. Чтобы обеспечить свой карьерный



#### Игрография

#### Untold Legend Dark Kingdom

Одним из главных проектов SOE на сегодняшний день является эта довольно унылая экшен-RPG. Уничтожить армию врагов, накопить опыт достаточный для получения нового уровня, повторить десять раз...



#### Everquest

(С 1999 по настоящее время, РС) Фэнтезийная многопользовательская игра. Торгуйте, сражайтесь, исследуйте мир, набитый воинами, магами и монстрами. В 2004 году была запущена вторая часть.



#### Star Wars Galaxies

(С 2003 по настоящее время, РС) Многопользовательская игра, основанная на всепенной «Звездных войн». Огромный мир, классная графика, масса возможностей. Но вы же знаете, что сранатам трудно угодить – поэтому игру часто критикуют.





рост, вам придется присоединиться к Лиге героев или Легиону злодеев - это в каком-то смысле аналоги гильдий из WoW.

С ростом вашей репутации повышается шанс получить какое-нибудь задание от самого Супермена. Бэтмен - персонаж более замкнутый; но вы, возможно, когда-нибудь пообщаетесь и с ним - если станете достаточно известны. По дороге, вам, разумеется, встретятся всякие менее популярные герои и злодеи из комиксов - уже подтверждено участие Метаморфо и Затанны (со стороны Лиги), а также Бэйна и Безумного Шляпника (со стороны Легиона).

Естественно, в процессе игры вы будете получать новые аксессуары и одежды для своего персонажа. Некоторые шмотки обладают уникальными характеристиками; но это не значит, что в результате герой превратится в пугало. «Если внешний вид какого-то аксессуара вас не устроит, вы сможете использовать только прилагающийся бонус. Постоянно носить что-то немыслимое вам не придется», - объясняет Чао.

Мы создали героиню по имени Ледяной Щелчок - даму с челкой в стиле Умы Турман времен «Криминального чтива». Способности каждого персонажа в игре основаны на каком-либо элементе - например, «Земля» или «Энергия». Легко догадаться, что в нашем случае это был «Лед». Созданная нами девушка не только умела размахивать руками и ногами, но и обладала леденящими душу и кровь геройскими способностями. В ассортименте имелись: ледяной щит, гигантские ледяные перчатки и возможность выращивать из земли огромную сосульку. Активируется все это при помощи крестовины джойпада. Каждую способность можно использовать неограниченное число раз, но на перезарядку уходит некоторое время (не слишком



### Создайте героя

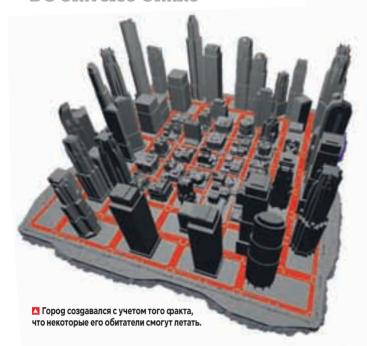
#### Откуда берутся сверхспособности

Падно, непосредственно Бэтменом вы стать не можете. Но вы можете создать героя, похожего на него. Редактор автоматически подберет персонажа в темном костюме, с навыками акробата и целым набором полезных приспособлений. Но собирать уникального героя из сотни деталей намного интересней. Правда, разработчики не предоставят вам возможности рисовать на одежде персонажей какие-либо знаки - они опасаются судебных исков от издателей комиксов. Компания Marvel вряд ли обрадуется, увидев, как Бэтмен размазывает по асфальту Капитана Америку...



PlayStation, 2 OFFICIAL MAGAZINE POCCUS 059

# **feature**DC Universe Online



продолжительное). Создатели вообще постарались сделать игру не особо сложной. Если герой погибает в битве, он практически сразу же возрождается примерно в миле от места схватки. По сути, единственный способ завалить задание – не выполнить его вовремя.

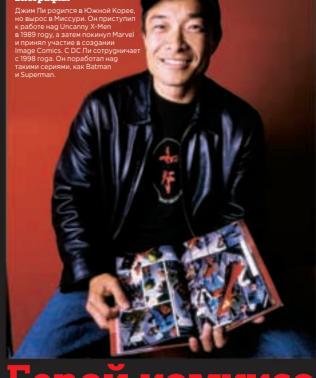
#### Костюмы и катастрофы

Со временем уровень персонажа повышается, и вам открываются новые возможности. В нижней части экрана расположена шкала - она заполняется, когда вы уничтожаете врагов. Шкала полна? Получите бонус к одному из супергеройских атрибутов (например, к здоровью или защите). Игра выбирает атрибуты так, чтобы развитие персонажа было сбалансировано. Если есть желание, автоматический выбор атрибутов можно вообще отключить - тогда развитие героя будет находиться под вашим контролем. Создайте, например, товарища, раздающего мощные оплеухи, но лишенного какой-либо защиты. Кстати, Чао подсказал нам, что Ледяной Щелчок, кроме всего прочего, еще и весьма быстрая дамочка. Если зажать 🗓, она переключается в скоростной режим и начинает бегать по стенам! Сперва управлять героиней в таком режиме было не очень просто, но кто сказал, что супергеройская жизнь лишена трудностей?

Как и Ледяной Щелчок, каждый персонаж будет обладать каким-то специальным навыком, позволяющим быстро перемещаться по городу. Бэтмен, что вполне очевидно, умеет планировать... А как насчет «Бэтмобиля»? «Пока мы не намечаем действующих транспортных средств», - сообщает Чао. Зато разбитых автомобилей на улицах города будет полно, и каждый из них можно поднять! Холодный Щелчок - тестовый герой, ее сила максимизирована (в игре стартовые персонажи окажутся заметно слабее).

Поэтому пока что она может поднять практически любой предмет - будь то уличный фонарь, почтовый ящик или школьный автобус.

Швыряться предметами довольно легко
- существует специальная система наведения.
Однако мы с непривычки все-таки задели автобусом какого-то другого героя, который поблизости разбирался с толпой роботов. «Если в игре вы



### Герой комиксов

#### Интервью с художником Джимом Ли

**OPM** Как получилось, что вы оказались в проекте DC Universe Online?

**Джим Ли** Да я принимал участие в работе над проектом еще go Sony! DC давно задумала многопользовательскую игру. Несколько раз даже пытались приступить к созданию, и только потом лицензия досталась SOE.

**ОРМ** Какие задания будут включены в игру? Появятся ли однообразные миссии – «поймайте 30 преступников» и тому подобное?

Джим Ли Все будет не так просто. Каждый герой или злодей будет отправляться на «дело». Если вы на светлой стороне - вам придется собирать улики и подсказки. Если на темной - необходимо организовать преступление так, чтобы вас не поймали.

**ОРМ** Как вы намереваетесь добиться того, чтобы персонажи были сбалансированы?

Джим Ли В самих комиксах уже есть объяснения, как Бэтмен может справиться с Суперменом. Или как лучник может попасть по человеку, перемещающемуся с бешеной скоростью. Нам просто нужно «перевести» все эти правила на игровой язык. В конечном итоге у каждого игрока будет шанс справиться с любым другим.

**ОРМ** Позволила ли вам игра сделать что-то такое, чего вы не могли добиться в комиксах?

Джим Ли Работа над игрой помогла мне понять, как увлекательно быть супергероем: все эти манипуляции с транспортом и беготня по стенам... Благодаря игре вы получаете возможность быстрее и глубже погрузиться в эту вселенную.

**ОРМ** Как именно работает редактор персонажей?

Джим Ли Для начала вы выбираете, кем именно хотите быть - героем или злодеем. Затем необходимо определить, на кого будет похож ваш персонаж: на Супермена (сверхспособности), Бэтмена (устройства) или Затанну (магия). Затем вы подбираете способность, дающую возможность перемещаться по миру - например, повышенную скорость или умение летать. Сделанные вами выборы определяют, какие навыки будут доступны персонажу.











#### Сюжетных поворотов в игре со временем будет все больше

решите встать на сторону добра, а затем будете убивать копов или разрушать здания, вас обязательно накажут», - заметил по этому поводу Чао. Кстати, вы не сможете поменять сторону - по крайней мере, пока такая возможность не предусмотрена. Возможно, эту фишку оформят в виде доступного для скачивания дополнения. Уже известно, что со временем появится также дополнение, «засекречивающее» личность персонажа: любой супергерой сможет внешне превратиться в рядового прохожего.

#### Дальше - больше

Вообще говоря, всяких дополнительных нюансов, деталей и сюжетных поворотов со временем будет становиться все больше и больше. «Мы хотели создать целый мир, но потом отбросили эту идею», - рассказывает Чао. Тем не менее Метрополис сам по себе огромен. В городе есть несколько крупных районов. Кроме того, вы сможете посетить другие населенные пункты - например, Готэм.

У вас возник вопрос, откуда в одном городе столько супергероев? Ответ вы найдете в самой игре. Между прочим, сценарии для DC Universe писал легендарный сотрудник DC Джим Ли. Так что захватывающий сюжет практически гарантирован. Суперспособности – это, конечно, замечательно, но без увлекательной истории игра все же будет не столь интересной. А теперь представьте себе: все ингредиенты смешаны в идеальных пропорциях (мы на это очень рассчитываем!), а вдобавок вы получаете возможность отправиться спасать мир бок о бок с Бэтменом. Это ли не идеальная игра?





- ▲ Будет возможность создавать собственные кланы. Разумеется, на успехе предприятия отразится ваша известность в игровом мире.
- Сотрудники Sony Online Entertainment: вицепрезидент Джон Бэйкли (слева) и художественный руководитель Крис Чао (справа). Если кто-то из ваших любимых героев комиксов в игре не появится - все претензии к ним.







□ Бэтмену, кажется, не нравится, что кто-то копался в его суперкомпьютере...





# PAJOCIFICE 5537ME

словам родителей определенно стоит прислушиваться. Иногда они говорят вполне разумные вещи. Например, когда убеждают вас, что от видеоигр едет крыша.

вас, что от видеоигр едет крыша. Судите сами: есть игры, своим садистским уровнем сложности будто бы тестирующие вашу нервную систему. Другие, напротив, настолько просты и скучны, что после пятнадцати минут общения с ними можно запросто впасть в спячку на полторадва месяца. Некоторые разработчики прикладывают максимум усилий, чтобы их творения смогли вас напугать (да-да, Копаті и Сарсот, мы смотрим в вашу сторону). А есть и такие игроделы, чья кровожадность выходит за все разумные границы. Короче говоря, вариантов масса.

Но есть также игры, вызывающие другую форму безумия - этакое радостное помешательство. Их немного - в конце концов, не так просто придумать нечто, вызывающее улыбку. Дизайнерам гораздо проще создать что-нибудь мрачное - как сейчас принято говорить, «атмосферное». Но все-таки по-корошему сумасшедшие игры время от времени попадаются, и сейчас мы попытаемся вспомнить некоторые из них.



#### Начнем, как говорил один из персонажей книги «Алиса в Стране чудес», с начала. То есть с консоли PSOne

# Vtb-Ribbon

ерный фон, нарочито примитивные ландшафты, намеченные белыми линиями, и безумная крольчиха по имени Vibri, несущаяся куда-то сломя голову. Реакцию неподготовленного человека на эту игру предугадать довольно сложно. Возможно, он начнет хохотать. Быть может, он сочтет весь этот примитивизм недостойным своего внимания.





И сделает большую ошибку. С точки зрения геймплея Vib-Ribbon - смесь платформера и ритмической игры. Вы слушаете песню, а крольчиха тем временем бежит по уровню, сгенерированному на базе музыкального трека. Вам нужно всего лишь вовремя нажимать на кнопки, чтобы Vibri успешно преодолевала препятствия. Основная фишка в том, что вся игра загружается в оперативную память PSOne. То есть затем вы можете вставить в консоль любой другой диск и бегать по уровням, создан-

ным на основе ваших любимых композиций! А в конце этапа вам в качестве вознаграждения споет сама Vibri.

Название компании-разработчика Vib-Ribbon кажется вам знакомым? Можем предположить, что вы сталкивались еще с одним творением NanaOn-Sha - ритмической игрой PaRappa the Rapper. Кстати, она тоже по-своему замечательна.



■ Интересно, на чем она споткнулась на куплете или на припеве?

# Sthouette Mirage

есто действия - Земля будущего, пережившая какую-то катастрофу...
Пока ничего нового, так? Ладно, вот вам сюрприз: с точки зрения разработчиков, все население нашей планеты после глобального катаклизма разделится на две группы - Silhouette и Mirage. Только редкие индивидуумы совмещают в



Paspa6orus Treasure 1998



себе оба атрибута. Главная героиня по имени Shyna Nera Shyna - как раз из таких уникумов. Когда Шина смотрит налево, она Mirage. Когда она поворачивается направо, атрибут меняется на Silhouette. Соответственно, в каждом из состояний удобней сражаться с врагами, обладающими противоположным атрибутом.

Вообще говоря, Silhouette Mirage - игра из тех, про которые говорят:

«Лучше один раз увидеть!» А еще лучше в нее сыграть - ведь по сути это крайне увлекательный платформенный шутер с массой разновидностей оружия и уникальными боссами. Наш любимый монстр - гигантская летающая рыба с детским лицом, непрерывно болтающая во время сражения.



Все летает, грохочет и взрывается сразу ясно, что эту игру делали японцы.















# Rakugald Showtime

akugaki - японское название смешных человечков, которых вы рисуете между делом на попавших под руку клочках бумаги. Вот стало вам скучно на работе или на лекции - и на полях тетради или какого-то документа тут же появляются маленькие фигурки. Оказывается, есть целая страна, населенная такими существами.





предмет - кружок с нарисованной на нем физиономией. Чем чаще вы используете эту штуку (или это все же какое-то существо?), тем более сердитой выглядит физиономия. Доведите ее до состояния ярости, поднимите, киньте в противника - хор пропоет «Аллилуйя!!!» и... впрочем, лучше на практике проверьте, что именно произойдет.



Управляет этим государством некая Божественная Рука (собственно, она-то и рисует жителей). Вот практически и все, что вам нужно знать о сюжете.

Если говорить о геймплее, то Rakugaki Showtime - в некотором смысле драки. Вы сражаетесь с одним или несколькими оппонентами на ограниченной территории. Только вместо пинков и зуботычин вы используете предметы, разбросанные по арене. Самый важный



# We Watemart

у, с Каtamari-то все предельно ясно – без упоминания этого сериала наша статья была бы неполноценной. Вообще говоря, для PS2 выпущено две игры цикла – Каtamari Damacy и We ❤ Кatamari. Обе они хороши, но вторая часть практически приближается к совершенству. Геймплей в обеих играх примерно одинаковый: в большинстве случаев необходимо за





ограниченное время скатать шар определенного размера из предметов, разбросанных по уровню - от скрепок и спичечных коробков до Эйфелевой башни и Годзиллы. Однако вторая серия получилась более разнообразной: вас отправляют то строить снеговика-переростка, то разжигать костер на слете какого-то клуба самодеятельной песни...

We ■ Katamari - название с претензией, но игра его оправдывает. Нам в ней нравится абсолютно все: мультяш-

#### Консоли PS2 повезло: безумных игр на ней хватает. Нам пришлось постараться, чтобы выбрать самые интересные...

ные заставки, рассказывающие о ссоре Короля Космоса со своим наследником (если совсем честно, иногда при их просмотре становится немного грустно...); песни, вошедшие в саундтрек; неленые морды кошек и собак; Королевская Радуга, являющаяся наградой за прохождение уровня; вопли школьников, паникующих при виде надвигающегося на них гигантского мусорного шара... Нам нравятся даже простоватые текстуры и модели, поскольку в этой игре они смотрятся вполне органично!







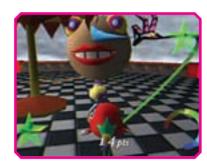




# Freak Out

снова Treasure! Мы вам настоятельно советуем следить за творчеством этой компании... Но сейчас речь о конкретной игре. Главная героиня Freak Out - девочка Линда; у нее есть двенадцать сестер... Или «было»? Дело в том, что сестер поглотила гордыня, и они превратились в монстров. В игре эти родственницы героини появляются только в





виде боссов. Собственно, сражения с ними и составляют основную часть игрового процесса.

Чтобы проникнуть в комнаты очередной сестры, надо накопить некоторое количество очков. Счет Линда повышает, посещая так называемые «эксмиры» и уничтожая там женщин с гигантскими бюстами. Да-да, все именно так. Дамочки, кстати, практически не оказывают сопротивления – только иногда пихаются или взлетают в воздух, используя собственные груди в

качестве вертолетных лопастей.

Да, самое главное. Единственное оружие, доступное Линде - ее шарфик. Правда, этот аксессуар не так прост - в него вселился демон. Линда использует шарф в качестве руки (или, если хотите, щупальца), хватается им за все, до чего может дотянуться, теребит, растягивает и таким образом разбирается с врагами. В США игра была выпущена под названием Stretch Panic, что, как нам кажется, вполне логично.



▲ «Эй, сестренка, дашь поносить шарфик?»

# 12074

та игра будто специально создана для сеансов медитации. Одинокая фигура летит через галлюциногенные туннели под психоделический трансовый саундтрек и отстреливается от абс-



United Game Artists/Sega 2001



□ Говорят, в качестве источника вдохновения создатели игры упоминали картины Кандинского...

трактных врагов. Причем все звуки, будь то выстрелы или взрывы, сливаются со общим звуковым фоном и задают ритм.

Rez - редкий пример игры, позволяющей получать удовольствие не от достижения цели, а непосредственно от процесса. Нет, боссы тут присутствуют, причем довольно оригинальные. И система апгрейдов тоже имеется - то есть это полноценный шутер. Но сам полет через уровень вызывает чуть ли не больше эмоций, чем победа над боссом. Недаром разработчики предусмотрели режим, в котором персонаж



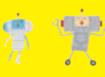
■ Речь в Rez идет о сошедшем с ума компьютере, которому необходима перезагрузка.

бессмертен - то есть можно полностью расслабиться и любоваться ландшафтами.



□ Персонаж меняется, когда вы собираете пауэр-апы. На человека он похож далеко не всегда.















# Mushimesama

озможно, включать в наш список этот шутер не совсем честно. Ведь в самом начале статьи мы подчеркнули, что не будем рассказывать об играх с запредельным уровнем сложности. А Mushihimesama («Принцесса насекомых») - как раз из таких. Более того, финальный противник, которого вам предстоит уничтожить, считается одним из самых трудных боссов за всю историю видеоигр, если не самым трудным...

Японская компания Cave вообще специализируется на довольно сложных играх. Она выпускает исключительно «маниакальные шутеры». В каждом из них количество вражеских пуль на сантиметр экранного пространства превышает все допустимые нормы. Этот жанр еще



иногда называют bullet curtain, то есть «занавес из пуль». Думаем, вы примерно поняли, о чем идет речь.

В Mushihimesama, как следует уже из названия, приходится сражаться с насекомыми. По мнению создателей игры, эти членистоногие твари беспрерывно выплевывают пули, причем исключительно сриолетового цвета. Все эти яркие снаряды летят по довольно причудливым траекториям. Поэтому на экране возникают орнаменты, за которыми бывает непросто разглядеть не только врагов, но и главного героя игры. Этакий шизосрренический калейдоскоп. Узоры гипнотизируют - после получасового сеанса игры вы, возможно, будете некоторое время замечать только сриолетовые предметы.



■ Выглядит жутковато, ведь правда? А в игре все это еще и движется...

На PSP безумия тоже жватает. Правда, его проявления не столь изобретательны - в большинстве случаев это наборы мини-игр.

# Hot Pixel

есять эпизодов полного безумства - и все они объединены сюжетом, в котором вы ни за что не разберетесь, если не изучите приложенный к игре буклет. Впрочем, кому нужен сюжет? Вам не всегда дают время даже на то, чтобы разобраться, что именно требуется сделать в конкретной мини-игре. А уж о фабуле думать просто некогда. Тем более что своим внешним видом игра всячески старается отвлечь вас вообще от каких-либо размышле-



ний. Невероятные спрайты, намекающие на всяческие проявления современной масс-культуры - граффити, чизбургеры из «МакДональдса», скейтбординг и тому подобное - сменяются уровнями, состоящими из разноцветных квадратиков... Более того, разработчики даже цитируют классические аркадные игры - Asteroids, Breakout, Space Invaders и другие.

Мини-игр в Hot Pixel собрано около 200. Качество их разнится, но в целом процесс прохождения затягивает.



☑ За пять секунд вы должны по... Все, время вышло, переходим на следующий уровень!

## 7/7/7 # 2

азвание этой коллекции мини-игр расшифровывается как Work Time Fun, то есть «Работа в удовольствие» или что-то около того. А вы что подумали?

Говорят, канадец Виктор Лукас, ведущий посвященной видеоиграм теле-



визионной программы Reviews on the Run, увидев WTF, воскликнул: «What the f\*\*k were they thinking?» (адаптированный перевод - «О чем вообще думали разработчики этой игры?»). То есть творение SCEI вполне оправдывает свое название. Возможно, Лукаса так напугали гонки лосей на выживание... Или мультяшный розовый кролик, распадающийся на две половинки под топором дровосека... Да уж, странностей в WTF хватает.





#### LocoRoco



то вам кажется более безумным: прямоходящие глаза, вооруженные копьями, или сухопутные поющие медузы? Впрочем, это не имеет особого значения - обе игры были сделаны одной и той же студией. Более того, для обеих уже создаются сиквелы, которые должны выйти в ближайшее время.





### Palapon





В Patapon 2 вы познакомитесь со страусами-убийцами.

Счастливая встреча поющих медуз и дерева с прической афро.

А вот у PS3 с безумными играми как-то пока не сложилось. Возможно, разработчики, потрясенные возможностями консоли, воспринимают ее слишком серьезно и поэтому стараются создавать разумные и рациональные игры. Тем не менее, кое-что интересное мы все же нашли.

# Nobi Nobi Boy

обі в переводе с японского значит «растягивать». Главным героем игры станет существо, способное растягиваться - вот почти все, что мы знаем о Nobi Nobi Boy. Мы видели несколько скриншотов - но они, мягко говоря, не очень внятные. На всех изображена странная тварь, похожая на зеленого дождевого червя с двумя розовыми головами.

Что заставляет нас думать, будто



Nobi Nobi Boy окажется занятной? Дело в том, что разработкой игры занимается Кеита Такахаши, - человек, придумавший серию Катаматі. Сами подумайте - на бумаге идея игры, где нужно собирать мусор при помощи липкого шара, выглядит довольно нелепо. На практике же все получилось просто замечательно. Поэтому если кто и способен сделать отличный продукт из зеленого дождевого червя, так это Такахаши!





Мы надеемся, что этот материал окажется вам полезен. Теперь, если ваши родители и прочие близкие люди опять начнут убеждать вас в крайней опасности видеоигр, вы сможете встретить нападки во всеоружии. Просто ответьте, что не все так плохо. Польза, приносимая играми, неоспорима - ведь многие из них отлично поднимают настроение!

Вы считаете, что в нашем каталоге чего-то не хватает? Поделитесь с нами вашими соображениями, прислав их по адресу:

129515, г. Москва, а/я 62, «PlayStation Official Magazine Россия»

# PERFORMANCE DESIGNED PRODUCTS



PlayStation-Portable

PSP/PSP SLIM MEGA PACK PL6035



Стартовый комплект; аргономичный чехол, авто з/у, боксы для UMD, USB data-кабель, мини-наушники, кличер-салфетка







Беспроводной геймпад, артдизайн и NERF-технология (иягное покрытие с защитой от царалин и повреждений)





Зарядная станцея для пары беспроводных контроллеров Sony Sixaxis, плос два USB порта для зарядки второй пары

#### новинка!

SMART CHARGE CABLE PL3663

Кабель для зарядки беспроводного контроллера от игровой консоли, с 4-х уровневым индикатором заряда

### **PELICAN** — НЕ ВЫПУСКАЙ ИЗ РУК; СКОРЕЕ УЛЕТИТ, ЧЕМ СЛОМАЕТСЯ





www.vellod.ru

Компания Vellod – дистрибьютор продукции PELICAN на территории России



Вообще-то вы можете выбрать любого из трех наемников – но двое других не так классно выглядят!

reviews Октябрь 2008

Рецензии наших экспертов

ы любите спорт? Вот, напри-ер, мы... Как бы объяснить... Допустим, так: наш любимый спорт - долбежка по кнопкам! Тем не менее, мы прекрасно осознаем важность настоящих спортивных состязаний и посвященных им игр. В этом номере вы найдете обзоры FIFA 09, Madden NFL 09, NHL 09 и Facebreaker. Некоторые из рассмотренных нами игр хороши (или даже *очень* хороши), другие - так себе. Статью о «симуляторе» бокса Facebreaker можете вообще считать предупреждением.

Впрочем, в мире есть и кое-что кроме спорта. Например, музыка (см. Rock Band). Или война (R-Type Tactics). Или уже упоминавшаяся долбежка по кнопкам (разумеется, сейчас мы имеем в виду Mercenaries 2).



FIFA 09

У этой игры есть все шансы стать победительницей в схватке с Pro Evo



Ratchet & Clank: Quest for Booty

Ушастый зверек возвращается правда, на этот раз без механического приятеля



R-Type Tactics

Исследование на тему «стоит ли превращать шутеры в стратегии»

#### Как мы оцениваем игры

Шедевр

Великолепно потраченных на фиск феньгах.

Очень хорошо незначительных недочетов.

Хорошо Неплохая игра, некоторы аспекты которой можно было бы улучшить.

Сойдет

Так себе Недостатков хватает, но попадается и кое-что хор

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

З **Ерунда** У этой поделки полным-полно серьезных проблем.

Очень плохо Для такого жалко даже места в мусорном баке.

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

**РАТОЛОЕ** НАГРАДА

Высший балл

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





Решающий матч

# **FIFA 09**

ЗОЛОТАЯ **НАГРАДА**PlayStation 2



## И все же кто впереди - FIFA или PES?

нас появилась новая теория, касающаяся конкуренции FIFA и PES. Сводится она к следующему: конкуренции-то как таковой и нет. Обе игры достаточно хороши. но при этом поклонники одной готовы с пеной у рта доказывать, что другая недостойна внимания. Почему так получается? Все просто: разобраться в другой игре - это примерно как выучить иностранный язык. Намного проще завалить Интернет ругательствами в адрес того, что вы не понимаете, чем расширить собственные познания. В этом году обе серии пополнились настолько удачными играми, что фанатам стоит вообще забыть про ругань. И заодно выучить какой-нибудь иностранный язык.

Если бы нас попросили охарактеризовать очередную FIFA одним словом, мы бы, пожалуй, выбрали

Реплика разработчика



«Для меня главным было – добиться реализма. Ради этого заметно улучшили ИИ». Дэвид Раттер, продюсер, EA Vancouver

«контроль». Игроки могут настроить под себя практически все – от управления и угла, под которым вы смотрите на поле, до команды и параметров игроков. Поначалу даже начинает казаться: опций больше, чем может когда-либо понадобиться. FIFA будто вывернули наизнанку: вас сначала заставляют разобраться, что к чему, и настроить все, что можно, и только потом дают поиграть.

#### Мяч в игре

Но все-таки - какова же сама игра? Для начала отметим: она является логическим продолжением Euro 2008. EA создала специальную команду, целью которой стало последовательное развитие «движка», используемого в футбольных симуляторах. И вот результат: игра получилась по-настоящему живой. Перемещения мяча больше не зависят от анимации игроков, отныне он – вполне самостоятельный объект. Разработчики подкорректировали физику, и FIFA 09 кажется одновременно и более естественной, и более спонтанной.

Разумеется, к этому приходится привыкать. Скорее всего, управляемые

Если бы нас попросили охарактеризовать очередную FIFA одним словом, мы бы выбрали «контроль»

# reviewp53

#### FIFA 09



🔼 В режиме Exhibition соревнуются предсказуемые оппоненты: где Milan, там и Inter.



■ Гамбургский стадион - одна из реальных площадок, представленных в игре.

вами игроки во время первых матчей будут отправлять мяч не совсем туда, куда вы планировали. Сами же матчи рискуют превратиться в набор беспорядочных пасов. Впрочем, такое случается и в жизни.

Сила каждого удара по мячу (будь то удар по воротам или обычный пас) теперь задается при помощи специальной шкалы. К этому нововведению тоже приходится привыкать, но оно того стоит. На практике это значит, что каждая передача отныне занимает на секунду больше времени. В качестве компенсации игра теперь



■ На поле легла тень - выглядит круто, но мешает разглядеть мяч!

буквально мгновенно отслеживает нажатия на кнопки. Поэтому осторожней обращайтесь с контроллером Sixaxis – если будете нервничать и долбить по кнопке (С), игрок отправит мяч в точку, находящуюся в 50-60 метрах от цели. Зато аккуратные скоординированные действия приведут к чрезвычайно точным ударам.

Все это делает FIFA еще более приближенной к настоящему футболу. Такого уровня реализма до сих пор не добивался ни один разработчик спортивных симуляторов. Мяч нередко попадает в ворота практически чудом,



Сеск Фабрегас − главный испанский футболист на сегодняшний день.

пролетая в миллиметре от штанги или рук вратаря. Прямо скажем, и в PES, и в предыдущих выпусках FIFA этого не было. Там чаще всего события развивались по одному из двух вариантов: либо мяч попадал прямо в руки вратаря, либо вратарь на момент гола вообще находился в метре-другом от мяча. Теперь такое тоже может слу-

### КТО ЭТО ТАМ НА ПОЛЕ?



Самир Насри 21 год, Франция. Также известен под прозвищем «новый Зидан» (или «маленький Зидан», кому как больше нравится). Пучше всего ставить его на поле справа.



Пука Модрич 23-петний хорват - полузащитник, за которым охотятся многие европейские клубы. 3gecь он вполне может сыграть в вашей команде.



Деку
Вообще-то настоящее имя
этого футболиста из Бразилии несколько длиннее.
Оно звучит как Андерсон
Луис де Суза.



Робби Кин Главный ирландский футболист; нападающий, также известный под прозвищем Кино (Keano).



Рональдиньо
Мы поставили его на левый фланг.
Возможно, реальный Рональдиньо сейчас котируется не так
высоко, как раньше. Но в FIFA 09
он вполне справляется.



# Спортсмены двигаются так естественно, что можно получать удовольствие, просто перемещая их по полю

читься - но возможен и практически любой промежуточный вариант.

#### Включаем мозги

Другой фактор, повышающий естественность, - виртуальные спортсмены стали более подвижными. Если подумать, основной проблемой FIFA 08 были именно затруднения, возникавшие при попытке провести вашего футболиста мимо защитника оппонентов. Как в ночном кошмаре: надо бежать, ибо сзади подбирается маньяк-убийца - но ваши ноги сделаны из ваты. Теперь же спортсмены двигаются так естественно, что можно получать удовольствие, просто перемещая их по полю.

Впрочем, из-за всех этих приятных



новшеств игра вовсе не стала слишком легкой. Управляемые компьютером противники заметно поумнели. Команда соперников теперь гибко реагирует на то, что происходит на поле, и



заставляет вас соответствующим образом подстраиваться под ситуацию. И от этого - опять-таки! - реализма тоже прибавляется.

ИИ спортсменов, играющих за вашу команду, в той же степени улучшился. Они способны делать осмысленные передачи и не путаются под ногами. А из-за удачного управления и подвижности игроков вы всегда можете разобраться с мячом, даже оказавшись в толпе. Теперь вы как никогда ранее ощущаете, что играете в команде.

FIFA 09 никогда не выглядит нечестной или излишне сложной. Чем ближе оппонент к вашим воротам, тем напряженней становится игра. Но подберитесь с мячом к воротам соперника, и ситуация изменится. Впрочем, расслабляться тоже не придется: места меньше, игроков больше. А уж если по вашим воротам бьют пенальти, вы буквально чувствуете, что находитесь под атакой. Ранее не один футбольный симулятор не был в состоянии держать игроков в таком напряжении. Это тоже в каком-то смысле реализм: теперь мы можем представить, какой стресс вызывают подобные ситуации у настоящего вратаря.

#### Тактическое преимущество

Также разработчики внесли некоторые изменения непосредственно в игровой процесс. Для активации какого-либо

# reviewps3





нальней футболист,

получаются всякие

тем лучше у него

трюки.

тическая польза возрастает.

Реалистичная физика тоже оказы-



Картинки и ролики ваших матчей можно размещать на специальных серверах ЕА.

И наконец, деталь, не встречавшаяся в предыдущих выпусках FIFA: система под названием «командная тактика». Откровенно говоря, нечто похожее мы встречали в играх серии PES. Вы как бы настраиваете сознание отдельных игроков, определяя, насколько агрессивно они будут играть, и принимая другие решения, касающиеся их поведения. Выберите длинные пасы, и ваши бомбардиры будут стараться бить по воротам противника издали. Поменяйте настройки - и футболисты возжелают почаще оказываться у самых ворот оппонента

Но это - теория. На практике бывает трудновато определить, влияют ли выбранные настройки на поведение игроков. Это не минус игры - просто в стандартном однопользовательском режиме вся команда в любом случае находится у вас под контролем. То есть вы влияете на поведение игроков непосредственно во время матча например, нажмите О, и дополнитель-



В прошлом году я оценил FIFA О8 на шесть баллов из десяти и до сих пор считаю, что был прав. У игры имелась масса недостатков. За прошедшее время ЕА разобралась с проблемами; можно смело сказать, что очередной выпуск FIFA хорош. Но все ж не так хорош, как Pro Evo.

**Подходит для...** Непредвзятых поклонников футбола

ный защитник направится в заданную вами точку. Полностью оценить систему «командной тактики» можно разве что в режиме Ве а Рго. Он подразумевает, что вы управляете единственным игроком, а остальные участники команды находятся под контролем компьютера. Кстати, этот режим становится все более и более популярным - например, ЕА уже вовсю включает его в другие свои спортивные симуляторы. Даже в игре-конкурентке PES 2009 появилось нечто вроде Ве а Рго - режим под названием Be a Legend. Сюжетная суть подобных режимов построение карьеры и развитие одного конкретного игрока. К сожалению, Ве а Рго, как и все хорошее, быстро заканчивается: пока предусмотрено только четыре сезона.

Впрочем, козырная карта ЕА в этом

навыка теперь необходимо зажать 🗵 и выбрать направление с помощью джойстика. Причем различные трюки совершаются в зависимости от того, в какую сторону повернут футболист. Сложные трюки в результате выполнять совсем не просто - пожалуй, эти махинации можно даже сравнить с жонглированием бензопилой. А вот легкие приемы активируются просто элементарно - следовательно, их прак-

вает непосредственное влияние на игровой процесс. Разумеется, «движок» позволяет зрелищно показывать падения игроков, но это не единственное его преимущество. Теперь, если вы хотите, чтобы ваши игроки дотягивались до мяча, вам придется учитывать ускорение и многие другие факторы.

# reviewps3



■ Некоторые действия игроки теперь выполняют автоматически.



■ Заметьте: разработчики уделили максимум внимания деталям.





году - онлайновая разновидность режима Ве а Pro. Представьте себе: на поле встречаются две команды, и в каждой все десять спортсменов находятся под контролем живых игроков! К сожалению, мы пока не смогли опробовать этот режим. В прошлогоднем выпуске уже имелся мультиплеер, дававший шанс сразиться двум командам по пять игроков каждая. Как нам кажется, ЕА движется в правильном направлении. Впрочем, справедливости ради стоит отметить: при создании FIFA 09 разработчики вообще приняли много правильных решений. Нововведения, касающиеся игрового процесса; реализм, доступность и улучшенный интерфейс; отличная графика... ЕА явно отследила реакцию игроков и критиков на предыдущий выпуск FIFA, и сделала соответствующие выводы.

Пожалуй, FIFA 09 все же является лучшим футбольным симулятором для PlayStation 3 на сегодняшний день. Можно смело сказать: компания Electronic Arts успешно совершила переход на новую платформу. ■





# Mercenaries 2 World In Flames



Наемники

# Mercenaries 2 World In Flames

Вы только взгляните на эти бомбы!

юбая игра, где вам выдают столько огневой мощи, что можно луну с неба сбить, а потом отправляют в свободный поход, не может не быть классной. Взрывы – это возможность на полную катушку радоваться жизни. Захват бункеров, артиллерийские атаки, гранаты, ядерные бомбы... Берем все, и побольше!

Бесспорно, очень весело разносить окрестности на мелкие кусочки, а потом еще и эти кусочки расстреливать. Но при этом сложно не замечать шероховатость и старомодную внешность Merc 2. Создается ощущение, что разработчики не заметили перехода на новую платформу. Отвратно проработанные текстуры фонов, непредсказуемый ИИ, однообразные миссии и постоянные помехи сильно отравляют жизнь. Меrcs 2 не испорчена безнадежно, но недостатков у игры хватает.



# Info

**Формат** PS3 **Издатель** EA **Разработчик** 

Pandemic Игроков 1-2 Сайт pandemic

mercenaries

слегка обновленную версию оригинальной игры оля PS2

#### Один в поле...

Начинается все с того, что вы в Венесуэле охотитесь на предателя по имени Солано. Увы, этот негодяй - президент страны, поэтому добраться до него непросто. Приходится сотрудничать с различными группировками, чтобы накопить достаточный объем информации и получить дополнительное снаряжение. На выбор предлагаются: Universal Petroleum - большая американская корпорация, выкачивающая природные ресурсы страны; Народная Армия Освобождения Венесуэлы (PLAV) - повстанцы в стиле Че Гевары; сомнительно-карикатурные пираты с Ямайки (неужели в наши

У вас есть три наемника на выбор. Впрочем, во время игры разница между ними не ощущается.

## Что вы делаете в... Mercs 2

5% Восхищаетесь ненатуральными, но классными поворотами на ручнике
20% Думаете, что гранаты – одно из величайших изобретений
человечества
33% Перебираете
коллекцию бомб как
товары в магазине, а потом
берете «самую большую»

3% Мечтаете решить все проблемы с помощью лазерного дезинтегратора

18% Ищете на радаре вертолеты, которые можно было бы захватить

21% Осознаете, что не стоило запускать ракету в цель, находящуюся в метре от вас



# reviewP53

### **Mercenaries 2 World In Flames**



дни кто-то так говорит?). Есть и другие но это уже был бы спойлер!

Обычно вы просто расхаживаете, изображая из себя крутого парня, и ждете, когда случится что-то интересное. Дел много; но, как и в Just Cause (сходство между играми очевидно) разнообразия почти никакого. Существует всего два-три типа побочных заданий – например, уничтожение

зданий определенных группировок

зданий определенных группировок (хороший способ подружиться с другими фракциями). Даже в основном сюжете присутствуют бессмысленные миссии. Много гонок - увлекательных, но бесцельных - и заданий, для выполнения которых требуется захватить вражескую базу.

Союзники и противники меняются постоянно, в зависимости от того, чем

▲ Езда на танке по вражеской базе помогает повысить собственную самооценку.

вы занимаетесь и на кого нападаете. Враги есть у всех, поэтому невозможно выполнять задания, не наступая никому на больные мозоли. Было бы интересно балансировать на грани, стравливая стороны друг с другом, но... это не проходит по двум причинам. Во-первых, вокруг хаос. В вас постоянно кто-то стреляет, и воспользоваться преимуществами дружеского расположения одной из группировок просто невозможно. Вы можете ворваться на базу PLAV в компании с десятком бойцов, но при этом не кажется, что вы вместе – вы просто сражаетесь рядом.

Во-вторых, тех, кто на вас злится, можно подкупить. В конечном счете все

# Ваш выбор Два способа заработать баксы

#### Старт



Найдите цель

У каждой группировки есть свои персонажи-«цели». Если вы сможете поймать или убить их, вам дадут много денег. Вот два пути к легкому заработку...



ее взрывчаткой.



Чтобы захватить цель живьем,



До самой цели ехать не стоит въезжайте на базу и выпрыгивайте.



Подойдите ближе, вырубите и свяжите жертву.



Взорвите бомбу, чтобы уничтожить цель. Это просто, но оплата вдвое



Вызывайте вертолет - и увозите свою живую (и дорогостоящую) добычу.

#### Финиш



#### Оплата

Вы получаете гонорар только после подтверждения выполнения задания. Правда, сторона, на которую вы напали, будет недовольна. Но взятки это поправят.

# reviewP53 Mercenaries 2 World In Flames



# Заминирован

ное средство взрыв-чаткой и отправьте жеской базы. Только забудьте

# Подвезете?





#### Напарник При совместной игре вы сможете натво



#### **ОТСТОЙ**

## Угнать за 60 секунд

Каждый раз, уго-няя машину, приходится играть в миниигру. Лично нам это



### Недоразвитый (

тельное препятствие! Ты его что, обойти



решает мешок денег - и к черту диплорию. Иногда получается побыть снай-пером и втихую снять врага со значительного расстояния. Но по большей чтобы взорвать все к чертовой бабушке.

#### Дешевка?

Экшен, не смотря на однотипность, поубивать солдат, рвануть большую замок, - но структура почти не меня-ется. Что хорошо: беготня и стрельба такие же увлекательные, как в старых аркадных играх. Особенно весело все

можно на пару с приятелем. А вот основная приманка игры - тотальвыдерживает сравнений с Bad Company или даже Stranglehold. Здания виновато проваливаются сквозь землю за дымо-

### Главные роли

Пьяница



## Сексуальная









# Решение проблем сводится к тому, чтобы взорвать все к чертовой бабушке

Разработчики, видимо, слышали подроб-

будь то деньги, оружие или топливо. Топливо необходимо для полетов, PlayStation 2

стоит. А сбор оружия - всего тически никогда не возникает.

#### Вы наняты

не блестящая, но и не ужасная. Она определенно веселая, однако

Mercs 2 gостаточно увлевившаяся на PS3. ■



Вратарь выглядит так, будто кроме пиццы он ничего не ест. Но на самом деле он удивительно подвижен.



 И прожженные циники будут рады увидеть свое имя на спине у хоккеиста.



■ Кажется, управление улучшилось. Это особенно заметно в напряженных ситуациях.

# **NHL 09**

Сногсшибательный спорт

## Почти безупречное творение ЕА

ля симулятора, суть которого сводится к тому, что канадцы выбивают друг другу зубы на арене с холодным твердым полом, NHL слишком хорошо выглядит. Мы даже осмелимся сказать, что это одна из самых симпатичных спортивных игр для PS3 - если не самая симпатичная.

Вы можете назвать нас поверхностными, но мы считаем, что для спортивных симуляторов внешность вообще очень важна. Именно реалистичная графика дает возможность почувствовать себя настоящим спортсменом. NHL 09 отправляет вас прямиком на матч – не в последнюю очередь благодаря вниманию, уделенному деталям. Виртуальные

Реплика разработчика



«Мы пока не в состоянии дать игрокам возможность самим подбирать саундтрек... Говорите, такая возможность есть в MLB The Show? Видимо, пора и нам попробовать...»

Дэвид Литтмэн, продюсер, EA Sports

спортсмены ведут себя как их живые прототипы, то есть проявляют почти человеческие эмоции. Лед изрезан сотнями царапин, оставленных коньками. Толпа на трибунах выглядит как крикливый многоголовый (и полностью трехмерный) монстр. Периодически вам показывают повторы каких-то эпизодов матча, не имеющих отношения к текущему моменту – совсем необязательный, но приятный штрих, все как в реальных телетрансляциях.

#### Верхушка айсберга

Что еще лучше, геймплей ничуть не уступает графике. Он достаточно глубокий; как и в любом другом качественном симуляторе, под вашим контролем находится много факторов. Но еще более важным кажется тот факт, что сами матчи протекают быстро и естественно. Для тех, кто ни разу не сталкивался с хоккеем, сообщим: спортсмены в этой игре движутся совсем не так, как, скажем, футболисты. Тут все дело в контакте со льдом. Вы не можете резко остановиться и раз-

резко остановиться и развернуться на месте - вместо этого вы поворачиваете по gyre. NHL 09 - один из первых симуляторов, где хоккеисты двигаются реалистично.

Рормат РS3
Издатель ЕА
Разработчик ЕА
Сайт еавротского/пhi09
Похоже на лучший симулятор
хоккея за всю историю жанра.

Управление тоже не подкачало,

Управление тоже не подкачало, хотя некоторым все же придется к нему привыкать. С помощью левого джойстика вы управляете самим игроком, правым контролируете движения клюшки. Удары и пасы осуществляются кнопками (ВТ) и (ВС) – то есть сдвигать большой палец с джойстика на лицевые кнопки джойпада не придется. Разработчики явно старались оптимизировать управление. Но если оно вас все же не устраивает, есть возможность перенастроить его под себя.

Ну и главная козырная карта: в этой игре есть Ве а Рго, режим построения карьеры, позаимствованный из прошлогодней FIFA. Кстати, в этом режиме проще привыкнуть к управлению - ведь вы отвечаете за действия не всей команды, а единственного игрока. Ве а Рго - пожалуй, самая захватывающая составляющая NHL 09. Правда, мы вынуждены признать, что пока не успели опробовать многопользовательский онлайновый режим «пять на пять». NHL 09 - очередная победа EA.

Игра достаточно доступна и увлекательна, чтобы заинтересовать и упертых фанатов хоккея, и новичков, которые в жизни ни разу не держали в руках клюшку. ■

■ Впервые за историю серии вы можете выполнить вот такой кунштюк с клюшкой.



# **Facebreaker**



У него синие шорты, синяя же борода, и зовут его Лед (Ice). Небывалый полет тантазии!



Блок - удар, блок - удар... Facebreaker быстро надоедает.

Грустный мордобой

# Facebreaker

## Давно не получали по физиономии?

дивительное открытие: смех заставляет закрывать глаза на многие огрехи и недостатки. Вспомним третий фильм про Остина Пауэрса - вы наверняка до колик смеялись над крошечным личиком клона главного злодея, и вас не раздражали шутки о голландцах, любящих покрывать гениталии позолотой. А вот в некоторых воскресных телепрограммах нет ничего, что оправдывало бы их сущес-

Какое отношение все это имеет к Facebreaker? Видите ли, среди персонажей там - кривляка итальянец по имени Ромео; большой и тупой русский по имени Молотов; и Вуду, такой же большой толстый чернокожий тип с лицом, раскрашенным как череп. Поэтому, чтобы преодолеть наше врожденное нежелание мириться с расовыми предрассудками, игра должна была бы оказаться чертовски веселой.

Но Facebreaker не слишком весела. И вот почему. У вас четыре атаки - высоВсе-таки нравится? Сыграйте лучше в... Fight Night Round 3

Тяжеловес не без недостатков, но все же это лучшие бои ВЕРДИКТ 7



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 Бессмысленный, но забавный мультяшный ВЕРДИКТ 6

кий удар, низкий удар, сильный удар и (что очень странно для бокса) бросок. Если вы хотите сделать противнику хук, то сначала придется блокировать его удар, нажав кнопку, соответствующую направленной на вас атаке. Еще удар можно отбить - контратака наносит больше повреждений, но и активировать ее труднее. Кроме того, вы можете выстраивать цепочки-комбо из сильных ударов и нормальных атак. Вот, собственно, и все.

#### Что это было?

Нет, правда. Вы не можете сделать хук, предварительно не парировав удар. Вы не можете принять решение не делать хук после блока или просто нанести низкий удар после высокого. Если вы блокируете и делаете хук, противник знает, вверх или вниз вы бьете, и может парировать атаку, получая таким образом преимущество. Игра задумывалась как нечто быстрое и бездумное, с долбежкой по кнопкам. Но как только вы освоите основную стратегию, матчи превратятся в затянутые схватки с многочисленными блоками - если только кто-то из игроков не выбрал персонажа с неотразимым ударом. PlayStation 2 Да, тут есть и такое.

В целом все это похоже на драку в песочнице, когда два бутуза пытаются побольней огреть друг друга. Даже



Игроков 1-2 Сайт easports.com/ Похоже на вынужденную

драку с вашим самым зануоным приятелем

пресловутая возможность разбить оппоненту лицо себя не оправдывает. Удары не так брутальны, как в Fight Night, атаки не настолько захватывающи, как в Ready 2 Rumble, а юмористические нотки (бои после финального гонга, боксеры, которые пошатываются в перерывах) быстро надоедают, ибо повторяются постоянно.

В результате мы получаем бессмысленный набор. Это еще можно было бы купить, если бы оно продавалось в PSN Store: ведь весь предложенный нам «юмор» стоит не больше, чем пара бутылок пива. Если бы издатели назначили такую цену, мы отнеслись бы к многочисленным огрехам Facebreaker более снисходительно. А так

> - игра недостаточно умная, смешная и увлекательная, чтобы оправдать покупку.

Хотя, конечно, приходилось нам видеть игры много хуже.

#### Что вы делаете в... Facebreaker

20% Ждете, пока — режим создания пер-сонажа проснется и выдаст результат

16% Пытаетесь найти, где у вас диск с Ready 2 Rumble

6% Недоумеваете, почему разработчики решили, что русские так выглядят

19% Безуспешно ищете новые типы ударов 35% Пытаетесь найти, rge у вас диск с Fight Night

4% Пока никто не видит, тихо хихикаете над шутками



Обязательное дополнение

# Ratchet & Clank **Quest For Booty**

Большие шедевры в маленькой упаковке



тличный образчик игры на ключение, которое кончается, едва успев начаться. Вы одновременно счастливы, что сыграли в него, и огорчаетесь, что все уже позади. С вами остаются воспоминания - о великолепных уровнях, непростых головоломках... Пусть игра короткая - что такое четыре часа? - но ведь небольшая продолжительность как раз и является ее фишкой. Quest for Booty хватит, чтобы скоротать вечер, а краткость означает, что скучать будет некогда: каждое мгновение драгоценно, каждый уровень - настоящий шедевр.

выходные. Увлекательное при-

главы сиквел (он же эпилог) культовой Tools Of Destruction. Кланка похитили Зони, и Ратчет пытается вернуть товарища. Однако не ждите привычных пейзажей и все тех же набивших оскомину лиц. Quest For Booty - это новые локации, более того новые идеи.

Что же это за игра? Разбитый на

появляется возможность подбирать предметы. Например, есть светящиеся насекомые - их можно использовать как фонарики, освещая путь в пещерах и разгоняя кусачих летучих мышей (эти твари нападают исключительно в темноте). Другой пример: начальный эпизод на рельсах. Когда вы мчитесь по трубам, перепрыгивая

# Вся игра такая - быстрая, изобретательная, с доступным управлением

#### Новые возможности

Крюк Ратчета стал еще лучше. Эпектрическая петля позволяет манипулировать предметами на расстоянии. Вы можете перемещать платформы, чтобы проложить путь, или активировать устройства, расположенные вдалеке. Причем управлять крюком легко и просто. Еще у вас впервые

расщелины и электрические барьеры, вам надо еще и успевать подбирать камни, а затем пробивать ими двери. И вся игра такая - быстрая, изобретательная, с доступным управлением.

Сохранились зрелищные перестрелки из Tools Of Destruction - правда, в урезанном виде. Почти пол-игры оружие вам вообще не

# reviewp53

**Ratchet & Clank Quest For Booty** 









потребуется. Но Ратчету пытается помешать призрак злобного капитана пиратов Дарквотера (и его команда), так что пострелять тоже придется. Однако выбор оружия тут меньше, и возможностей для апгрейда маловато. Сбор болтов вообще не имеет практического смысла - доспехов на продажу нет, поэтому ресурсы расходуются на предметы, необходимые для выполнения заданий (например, на ремонтное оборудование).

Основной акцент в Booty сделан на платформинг и решение головоломок. На первом уровне надо чинить воздушные турбины, затем - прыгать по клавишам гигантского органа, играя мелодии, и смешивать коктейли под наблюдением сердитого бармена. Разнообразие и частая смена темпа не дадут вам заскучать.



Странные нынче пошли светлячки...

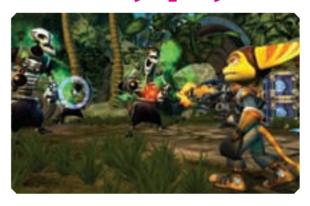
#### Мало, но много

Самое главное - игра не спишком спожная Это одно из основных достижений Insomniac. Совсем простой Quest for Booty тоже не назо-

вешь, но ни один эпизод не вызывает раздражения. В результате она так увлекает, что вы просто не сможете выпустить из рук джойпад, пока по экрану не пойдут титры. Небольшой недостаток у Quest for Booty все-таки есть: в закрытых помещениях камера иногда начинает вести себя не вполне адекватно, утыкаясь в стену или в пол.

Однако в целом видно, что над игрой потрудились на славу. Обстановка яркая и хорошо проработанная. Уровни вовсе не выглядят дешевыми поделками (в данном случае не стоит ориентироваться исключительно на цену продукта). А еще игра очень смешная - сюжет наполнен шутками, впечатление портит только то, что анимация в сюжетных роликах не всегда идеальна. Расти Пит, бывший напарник капитана Слага, тут превращается в настоящего пьянчугу. В тоске по своему погибшему капитану он постоянно разговаривает с его головой на палке. А вот про Смагглера, кажется, вспомнили в последний момент - его присутствие довольно натянуто.

# В данном случае не стоит ориентироваться исключительно на цену продукта



Черепушка на гручи призвана напугать противника, но Ратчет не из робких.

Но в целом Quest For Booty - это чистый восторг. Если вам понравилась предыдущая игра - эта тоже не разочарует, а напротив, даст возможность еще раз оторваться, ожидая полноценного продолжения.

PlayStation。2

Для новичков это - недорогой способ узнать, что они упустили. Если вы раньше не сталкивались с Ратчетом - не важно; новый эпизод вполне самостоятелен. Кем бы вы ни были, вы ничего не потеряете, сыграв в Quest for Booty.







Претендент на победу

# Madden NFL 09

## Возвращение блудного Madden'a

осле трех подряд посредственных выпусков Madden (два из них так и вовсе были чудовищными) мы уже готовы были списать со счетов некогда великолепную серию, созданную компанией Electronic Arts. Но, оказывается, мы рановато махнули на нее рукой! ЕА – пускай не с третьей, а с четвертой попытки – наконец-то выпустила хороший Madden для консолей последнего поколения.

Видимо, сотрудников ЕА внезапно озарило, и они поняли: хороший спортивный симулятор не обязан ежегодно демонстрировать игрокам какие-то новые ухищрения. (Надеемся, компания сделает выводы, и дальше будет двигаться в правильном направлении.) Игрокам, в сущности, нужна та же играс обновленным списком спортсменов и подкорректированной графикой. Именно это мы сейчас получили от

Не важно, хотите ли вы просто побегать по полю с мячом или намереваетесь контролировать весь матч – в любом случае это игра для вас. А камера (будто позаимствованная из режима Ве а Рго, в последнее время часто используемого ЕА во многих своих спортивных симуляторах) покажет все ваши достижения

# Хороший симулятор не обязан ежегодно демонстрировать какие-то новые ухищрения

Madden NHL 09. Всяких дополнительных фишек все еще довольно много – как вам, например, возможность сыграть в Madden '93, портированную с консоли Sega Mega Drive? Да, она кажется забавной – первые минут пятнадцать...

Но эти детали не имеют значения, так как геймплей все же является сильной стороной Madden 09.

под самым выгодным углом. Обойдите последнего защитника на пути к цели, и камера приблизится к вашему игроку, подрагивая, будто от волнения. Впрочем, сами пробежки в игре выглядят не менее захватывающими.

ИИ постоянно подстраивается и не дает заскучать. Когда вы впервые загружаете игру, вам предлагают

# Что вы делаете в... Madden 09 8% Кричите, чтобы подбодрить свою команду 9% Продолжаете кричать, подбадривая игроков 50% Играетов В... Маратов В.



#### ГЛАВНЫЕ ИГРЫ СЕРИИ



John Madden Football Apple II Вот так зародилась серия

Madden NFL '94 Mega Drive/SNES Первая игра Electronic Arts, вышедшая под лозунгом «It's in the game»

Madden NFL '98

ского футбола для PSOne. Упор впервые был сделан на защиту, а не на нападение



Иногие до сих пор счи гают этот выпуск лучшей игрой серии. Геймп лей на высоте; внешний вид стилизован под телетрансляцию



#### Madden NFL '07

Пебют на PS3 К сожале нию, не лучшая игра (из-за неудачного ИИ, а также ногочисленных глюков).



В этой игре не только вы подстраиваетесь под ИИ; он тоже подстраивается под вас.



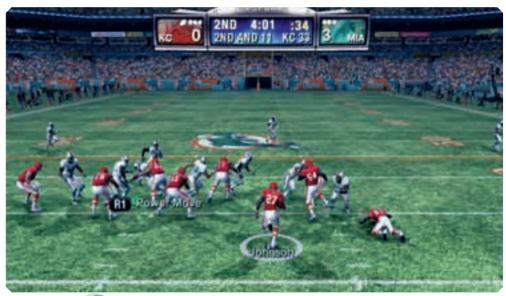
■ Функция Bactrack помогает поработать над собственными ошибками.

пройти специальный Madden Test. Оцениваются ваши навыки в трех областях: пробежки, передачи и защита. Затем игра определяет ваш Madden IQ. Этот показатель меняется после каждого сыгранного матча. Сперва нам показалось, что это довольно ненужное нововведение, но после довольно продолжительного тестирования мы решили, что Madden IQ все же работает. Матчи стабильно остаются напряженными, но не слишком сложными.

#### Меньше, да лучше

Но изобретением Madden IQ работа над искусственным интеллектом не завершилась. Один из главных минусов прошлогодней игры - управляемые компьютером сверхразумные защитники. Кроме того, копии суперзвезд реального американского футбола были настолько сильны, что казались читерскими персонажами. Теперь такого нет. Влияние на ход игры некоторых атрибутов (например, скорости) понизилось, в целом Madden 09 кажется более сбалансированным.

В результате даже команды послабее имеют шанс на победу - надо просто разработать верную стратегию и отыскать брешь в защите оппонента. К каждому сопернику есть свой подход. Против кого-то срабатывают длинные передачи; в других ситуациях эффек-





🔼 Графика в Madden 09 более реалистичная и качественная, чем в любом из предыдущих выпусков.



Мadden Test выглядит глуповато - но, поверьте, он действительно работает.

#### **Рейтингомер**



Madden 09 великолепен, но царем горы все же остается MLB. тивны косые пробежки - и так далее, и тому подобное. Американский футбол - спорт, заставляющий и силу применить, и головой подумать. И Madden 09 великолепно это отражает.

С графикой тоже все в порядке. Стадион, погодные явления, освещения - все выглядит весьма симпатично и при этом реалистично. В результате игра буквально оживает. Приходится признать, что графика предыдущих симуляторов американского футбола, выпущенных Electronic Arts, и рядом не стояла с дости-

жениями Madden 09.

К сожалению, не все элементы оформления Madden 09 сравнимы по качеству с графикой. Да, толпа на трибунах присутствует, но зрители почему-то предпочитают наблюдать за матчем, практически не издавая звуков. Комментаторы Том Хэммонд и Крис Коллинсворт порой говорят любопытные вещи (особенно во время повторов), но оба начисто лишены харизмы. А традиционный для серии режим Franchise навевает скуку. Так и хочется сказать: видели, знаем... Причем видели чуть ли не во времена PSOne!

Но все-таки Madden 09 хорош.

Лишнее тому подтверждение

- тот факт, что мы продолжали играть, игнорируя все имеющиеся недочеты. Старый goбрый Madden вернулся - и, надеемся, теперь он останется с нами надолго.

**PlayStation**.c





Стареющий рокер

# **Rock Band**

# Наконец-то пришло время для тура по Европе!

в от она, ирония судьбы: Gimme Shelter - одна из лучших песен в Rock Band. A Rock Band - своего рода «Роллинги» в мире ритмических игр.

Обоснуем эту точку зрения. Rock Band - стареющий король жанра. Ее первенство было неоспоримо, когда игра только появилась в Америке около года назад. Теперь Rock Band добралась до Европы, и что же? Она все еще выглядит привлекательной, но уже не столь яркой, как раньше. И просят за нее нерационально много. С Rolling Stones ситуация примерно та же.

Для тех, кто совсем не в курсе, объясняем: Rock Band - коктейль из Guitar Hero и SingStar. Плюс ударная установка. Плюс некоторые улучшения. В каком-то смысле Rock Band лучше упомянутых игр. Вы, например, можете оставаться в режиме Overdrive (аналог Star Power из Guitar Hero) после его активации. Микрофон обладает впечатляющей способностью распознавать отдельные слова. Возможность издать вопль, чтобы «спасти» лажающего партнера по «группе» - весьма

Radiohead
«You're so f\*\*\*ing
special». Такой припев не забывается.



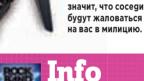


Metallica «All is said and done never is the sun». Здорово. Но и немного страшно.

забавная находка. Но кое в чем Rock Band уступает предшественникам. Например, понять, что именно происходит на экране, бывает труднее, чем в Guitar Hero. Система организации мировых туров переусложнена. Кроме того, нам не нравится дурацкая пластиковая гитара – но это уже дело вкуса. Так или иначе, мы получили все то же самое, что и жители Северной Америки год назад.

Хотя нет: за прошедший период кое-что с игрой все же произошло. Во-первых, ЕА выполнила свое обещание и предоставила американским игрокам доступ к двум сотням дополнительных треков. Все эти песни можно скачать из Интернета. Предполагается, что нечто подобное со временем произойдет и в Европе. Мы, например, были бы весьма рады получить в свое распоряжение песни из альбома Doolittle группы Pixies. Есть, разумеется, и другие пластинки, композиции с которых нам бы очень хотелось «поиграть».

Во-вторых, выяснилось, что контроллеры, необходимые для игры, довольно быстро ломаются. Если



Формат PS3
Издатель EA
Разработчик Harmonix
Сайт госкванадате.com
Похоже на создание собственной
группы, у которой даже есть

верить статистике, самыми хрупкими оказываются гитары. На втором месте в этом грустном списке – ударные установки. Да, Electronic Arts бесплатно заменяет сломавшиеся контроллеры, но будет ли она делать это в России? Кроме того, замена заменой, но поломка музыкального инструмента, даже игрушечного, – штука неприятная.

Еще немного о грустном: сейчас, когда Rock Band неспешно добралась до Европы, на рынке присутствует гораздо больше ее конкурентов, чем год назад. В Америке уже буквально в этом месяце в продажу поступает Rock Band 2, где многие недочеты предыдущей версии, разумеется, исправлены. Более того, в Rock Band 2 есть функция «обратной совместимости» – проще говоря, возможность использовать треки из первой игры. А в ско-





☑ Вы поете, друзья играют на басу, ударных и гитаре. Это ли не совершенная группа?

PlayStation。2



Деньги? Что такое деньги?
 Не в деньгах счастье...

ром времени на рынок выйдет Guitar Hero World Tour. В этой игре тоже будет задействована ударная установка – и вообще разработчики обещают включить в нового «Гитарного героя» такие фишки, которые сделают Rock Band с сухим счетом.

И, разумеется, цена. Ее сложно оставить без внимания. Сама игра стоит умеренно, но

вот контроллеры! За такие деньги можно неплохо отдохнуть где-нибудь у моря. Разумеется, все познается в сравнении.

Например, некоторые фанаты уже упоминавшихся Rolling Stones готовы заплатить за посещение концерта любимой группы еще большую сумму. А ведь концерт – это всего-то два часа удовольствия. Игры Rock Band теоретически должно хватить на большее время. Но все же завышенная цена – очевидный недостаток.

Несмотря на все перечисленные проблемы, игра все-таки хороша. Она достаточно оригинальна и способна развлечь не только вас, но и зашедших в гости друзей. Просто сейчас немного не то время. В самом деле: вы же не будете упрекать «Роллингов» в том, что они продолжают давать концерты? А виртуальная рок-группа, кстати, в чем-то будет получше

любой реальной. Скорее всего, ее участники намного спокойнее и сдержаннее живых рокзвезд, да и пафоса у них поменьше.





## HimeHibi Princess Days Portable

Платформа PSP Издатель Takuyo Субтитры Нет



Дедушка Аизаки Кои возглавляет элитный колледж для мальчиков. Он похищает собственную внучку и заставляет ее ходить в управляемое им учебное заведение, чтобы доказать:

будущее - за школами, где мальчики и девочки учатся вместе. Такая вот семейная драма.





## **DJ Max Portable**

Платформа PSP Издатель Pentavision Субтитры Нет

Диско-лихорадка все никак не уляжется! С точки зрения геймплея

DJ MAX Portable является клоном Beatmania. Нам кажется,

что PSP стоит обзавестись вторым джойстиком, и тогда мы сможем играть на ней в шутеры от первого лица...

#### Самые необычные обложки месяца



UDrastic Killer
Отличная находка:
вас заставляют подавлять
собственные импульсы,
толкающие вас на убийства.
Так-так, кто тут хочет получить
чугунной трубой по голове?



Double Clutch
Два героя неторопливо
идут в ад... Выглядит
заманчиво, особенно
если вы не видели оригинал
игру Conflict: Denied Ops.



Panic Palette Portable
Представьте, что вы забыли коробку с игрой на столе, и тут в комнату зашел кто-то из родственников. Вот это и называется «паника».



Шестиугольный шутер

# R-Type Tactics

## Иногда главное - вовремя остановиться



омпания Irem, создавая R-Туре Тастіся, проводила сразу два эксперимента. Во-первых, она проверяла – что будет, если после выпуска игры, в названии которой сригурирует слово «Final», продолжить серию? Впрочем, мы и так знаем, что бывает в таких случаях – взгляните хотя бы на Final Fantasy. Во-вторых, видимо, сотрудники Irem хотели узнать: а что будет, если классический шутер превратить в походовую «шестиугольную» стратегию? Оказывается, ничего сверхинтересного не получится.

Начнем с того, что R-Туре всегда был не самым глупым шутером. Все игры серии тестировали не только реакцию, но еще и как минимум память. Для прохождения уровней необходимо было

находить «безопасные» зоны, а к каждому из боссов требовался особый подход. Более того, в последнем «настоящем» выпуске R-Туре игрокам предлагалось на выбор около ста кораблей, каждый со своими характеристиками. Поэтому на первый взгляд смена жанра кажется более-менее обоснованной.

На каждый из кораблей навешали дополнительные характеристики, все пушки снабдили цифровыми атрибутами. Более того, теперь есть пушки, функционирующие в разных режимах: стандартная атака, контратака, блок. Игру поделили на миссии, а не на этапы. Вы спросите, какая разница? Дескать, внешне-то ничего не изменилось – все те же уровни в двух измерениях, где ваши корабли движутся



В шутерах вода была для красоты, здесь же ее приходится учитывать.

слева направо, навстречу силам противника. Но дело в том, что корабли теперь перемещаются (и стреляют) в пошаговом режиме, а не в реальном времени. Кроме того, слово «миссия» подразумевает, что на каждом из уровней вам необходимо выполнить определенное задание – и далеко не всегда







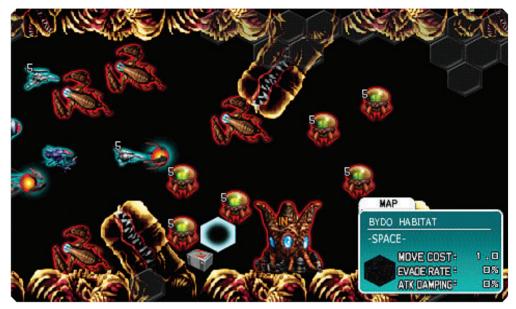




□ Графика, прямо скажем, не блещет.

это уничтожение финального босса. Кстати, во время прохождения миссий вы еще и собираете ресурсы - между уровнями этот космический мусор можно использовать для строительства дополнительных кораблей.

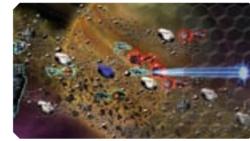
Сражаться по обыкновению приходится со злобной империей Вудо. Напомним: этот враг появился из-за ошибок самого человечества. В предыдущих играх Irem уже успела рассказать о том, что империя возникла



■ Эта зона внешне очень похожа на второй уровень из оригинальной R-Туре.







в результате экспериментов с оружием массового уничтожения. Вообще говоря, вселенная R-Туре достаточно глубока и полна деталей. Поэтому удивительно, что в основу R-Туре Tactic положена довольно плоская и банальная история, – ее запросто переплевывают сюжеты некоторых шутеров.

Впрочем, начинается все не со сражений, а с тренировочных миссий на Луне. Вы воюете с кораблями, полностью соответствующими тем, что доступны вам. Возможностей сразу же предоставляется довольно много: например, флагманский корабль, уничтожение которого предполагает мгновенное поражение, может создавать свою голографическую копию, что в начальных битвах вообще бесполезно.

Тем не менее, игра нас заинтересовала. В конце концов, тут есть те самые

#### ☑ Иногда возникает ощущение, что вы попали в футуристический улей.



# Давние поклонники серии R-Туре вряд ли вообще заинтересуются подобным геймплеем

спутники-«Силы» (Force), сделавшие серию R-Туре столь оригинальной! Некоторые пушки требуют подзарядки - эта фишка нам тоже близка. Правда, и подзарядка отныне идет в пошаговом режиме, к чему мы привыкли далеко не сразу. Хотя все события происходят на фоне двухмерных (при этом довольно корявых) ландшафтов, нам периодически показывают трехмерные сценки. В них ваши корабли сражаются с силами противника, причем отчетливо видно: некоторые пушки стреляют именно так, как мы помним по шутерам! Приятный сюрприз - хотя сценки тоже не блещут графикой. По крайней мере, никакого сравнения с R-Type Final они не выдерживают. Ах да! В игре

есть несколько довольно качественных роликов – видимо, именно на них были сконцентрированы все усилия дизайнеров. Но ведь внешний вид – не главное, не правда ли?

Однако рано или поздно мы четко осознали: эта игра - что угодно, но не R-Туре. Это довольно качественная стратегия с множеством уровней и любопытными боссами. Она дает возможность построить большой (пусть и не слишком эффектно выглядящий) космический флот. Многие корабли, пушки и противники являются прямыми заимствованиями из предыдущих игр. Но это не R-Туре.

Предъявлять претензии к R-Type Tactics довольно бессмысленно. Ставить в один ряд эту игру и предшествовавшие ей шутеры – все равно, что сравнивать вкус, скажем, мороженого и пиццы. Просто нам не очень

понятно, для кого была создана данная стратегия. Давние пок-

лонники серии R-Туре вряд ли заинтересуются подобным геймплеем. А фанаты «шестиугольных» стратегий наверняка найдут хорошие образчики и без помощи Irem.

PlayStation。2







□ Представьте себе: ваши друзья выглядят вот так, но при этом умнее вас в три раза.

Перестановка слагаемых

# **Buzz! Quiz Master**

## А ну-ка, быстро назовите столицу Мьянмы!

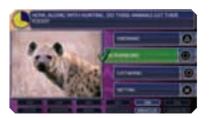


ирокоизвестная серия викторин от Sony всегда была ориентирована на то, чтобы играть с друзьями. Вы могли запросто поразить (а скорее всего - разозлить) своих приятелей обширными, но довольно бесполезными познаниями. Откуда, например, вам столько известно о певице Бейонсе? О всяких смертоносных заболеваниях? О столице Мьянмы, в конце-то концов?

В портативной викторине Buzz! Quiz Master по-прежнему первичен мультиплеер. Режимов совместной игры тут чуть ли не больше, чем в версиях для домашних консолей. Хотите, например, побыть ведущим викторины (проще говоря – почитать вопросы с экрана)? Пожалуйста, вот вам режим Quiz Host. Хотите поиграть на нескольких PSP, но

у вас в распоряжении всего один диск? Ничего страшного, такая возможность тоже предусмотрена. Наоборот, желаете передавать от игрока к игроку одну консоль, как эстафетную палочку? Да ради бога, никто вам не запрещает.

Проблема только в том, что Buzz! Quiz Master почему-то кажется не столь увлекательной, как мы предполагали. Ни в одном из режимов игра не протекает достаточно напряженно. Все как-то слишком медленно, вяло.



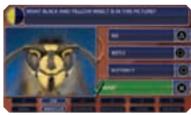
У вас не возникает желания убить приятеля, давшего правильный ответ на каверзный вопрос. Вы не рвете на себе волосы после очередной своей ошибки.

Конечно, надо отметить и очевидный

PlayStation。2

плюс новой игры: разработчики позаботились об одиноких поклонниках викторин. Для них предусмотрены специальные режимы; кроме того, можно собрать коллекцию наград, чтобы





■ Вы боитесь насекомых? Нет?
Теперь будете!



Это тот случай, когда правомерно будет сказать: «У вас руки - крюки!»

затем демонстрировать ее друзьям и родственникам. На некоторое время этот процесс увлекает, но все возможности исчерпываются примерно за два часа.

Да, и вот еще что. Самый сложный вопрос Buzz! звучит так: почему во всем мире выпуск для портативной консоли называется Master Quiz,

а в Европе его переименовали в Quiz Master?

В общем и целом, эту игру можно порекомендовать тем, у кого нет телевизоров.

...Кстати, столица Мьянмы называется Найпьидо.







#### **ЛУЧШИЕ ЭКШЕНЫ**

- God of War: Chains of Olympus
- 10
- Grand Theft Auto: Vice City Stories Ratchet & Clank: Size Matters

(9) (8) (8) (8)

- Syphon Filter: Logan's Shadow
- Killzone
- Tomb Raider: Anniversary
- **SOCOM Tactical Strike**
- GRAW 2
- Splinter Cell Essential
- Pursuit Force: Extreme Justice





# **Chains of Olympus**

Изначально мы с некоторым скепсисом отнеслись к идее создания портативной версии великолепного «Бога войны». Тем не менее, Chains of Olympus идеально работает на PSP - компания-разработчик Ready at Dawn потрудилась на славу. Игра не тормозит, у моделей нет никаких неровных краев, весь ассортимент авижений Кратоса отлично перенесен на порта-

тивную консоль - все это позволяет предположить, что тут не обошлось без какой-то цифровой магии. А крайне сложный, но чрезвычайно увлекательный режим Challenges of Hades заставит вас провести за этой игрой долгие часы.

**Издатель** Sony

Разработчик Ready at Dawn





# Ratchet & Clank: **Size Matters**

Платформеров на PSP не так много, а удачных - и того меньше. Впрочем, Matters - не традиционный платформер это дебют Ратчета и Кланка (персонажей, уже успевших создать себе положитель-ную репутацию на PS2) на портативной консоли Sony - причем дебют более чем успешный. Юмор, отличная графика и составляющие успеха. Игра высочай-

**Издатель** Sony Разработчик High Impact Games







# Grand **Theft Auto: Vice City Stories**

умудрилась на маленьком UMD уместить огромный город. Более того, эта портативная игра получилась ничуть Vice City, появившаяся в 2002 году на свобода действий в рамках обширного игрового пространства. Да, а еще тут есть Фил Коллинз.

Издатель Rockstar Разработчик Rockstar Leeds







#### ЛУЧШИЕ RPG

- 1 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
- 2 Disgaea: Hour of Darkness

10

0

**(3)** 

**(3)** 

Ö

0

- 3 Valkyrie Profile: Lenneth
- 4 Tales of the World: Radiant Mythology
- 5 Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon
- 6 Dungeon Siege: Throne of Agony
- **7** Brave Story: New Traveler
- 8 Monster Hunter Freedom 2
- 9 Gurumin
- 10 Legend of Heroes III: Song of the Ocean



# Valkyrie Profile: Lenneth

Хорошие RPG не умирают, они переходят на PSP. Например, так случилось с Valkyrie Profile, оригинальная версия которой появилась на консоли PSOne еще в 2000 году. Игра была основана на скандинавской мифологии; правда, она обошлась с первоисточником весьма вольно. Новая версия практически не отличается от исходной, разве что при портировании на PSP добавили дополнительные ролики (и они, заметим, отлично выглядят). Чем уникальна эта игра? Нелинейным развитием

сюжета (имеются три различные концовки); множеством необычных персонажей (кстати, к главной героине присоединяются исключительно погибшие герои); уровнями, структурно напоминающими платформер, а не RPG... И, разумеется, атмосферой. Мы не упомянули боевую систему, но она настолько непривычная, что лучше лично с ней познакомиться, а не читать описания.

Издатель Square Enix Разработчик Tri-Ace







# Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

Еще один римейк классической игры для PSOne, и вновь от компании Square Enix. Впрочем, это не тот случай, когда стоит жаловаться. Возможно, оригинальная Final Fantasy Tactics и не была первой представительницей жанра тактических RPG; но именно она привлекла внимание широкой общественности к этой разновидности игр. Скажем прямо: восторженные отзывы как геймеров,





так и критиков Final Fantasy Tactics собрала вполне заслуженно. А на PSP она стала еще лучше.

Издатель Square Enix Разработчик Square Enix



# Tales of the World: Radiant Mythology

Хотя Tales of... – сериал менее попупярный, чем Final Fantasy, его значение преуменьшать не стоит. Radiant Mythology – это такая играответвление, ориентированная прежде всего на давних поклонников цикла. Сюжет скорее забавный, чем увлекательный; кроме того, здесь можно встретить множество персонажей, знакомых игрокам по предыдущим сериям. Но если вы и новичок в этой игровой вселенной – переживать не стоит. Увлекательные битвы и сис-





тема создания собственных новых предметов почти наверняка вас заинтересуют.

Издатель Ubisoft Разработчик Namco Bandai



#### ЛУЧШИЕ ГОНКИ

1 FlatOut: Head On
2 Burnout Dominator
3 NFS Carbon:
9

Ö

Ö

O

- Own the City
  4 Ridge Racer
- 5 Juiced 2: Hot Import Nights
- 6 Formula One 2006
- 7 Midnight Club 3: Dub Edition
- 8 Wipeout Pulse
- 9 Test Drive Unlimited
- 10 OutRun 2006: Coast 2 Coast





# FlatOut: Head On

Не любите гонки? Все равно раздобудьте FlatOut: Head On, потому что эта игра необыкновенно хороша. То, что она великолепно выглядит, вряд ли ктото поставит под сомнение. Машины подскакивают и скользят на стертой резине, подпрыгивают и переворачиваются на неровной поверхности треков. А почти все вокруг них реалистично рушится и ломается. Более того, результаты вашей разрушительной активности будут заметны и во время

следующей гонки!..
Да, FlatOut: Head On – агрессивная игра. Здесь важно не просто доехать до финиша, но заодно нанести по дороге максимальный урон вашим соперникам и окружающей среде. И – да, это крайне весело! А какие тут мини-игры... Нет; мы не будем даже начинать рассказывать, иначе не сможем остановиться.

**Издатель** Empire **Разработчик** Bugbear/ Six by Nine





# Burnout Dominator

В Burnout Dominator разработчики совместили все пучшие элементы предыдущих серий игры: бустинг из Burnout 2, обгоны, альтернативные маршруты... При этом на PSP появился не порт, как это частенько бывает. Burnout Dominator вполне самостоятельная игра. Новые трассы (такие, например, как Busido Peak) доказывают: у разработчиков осталось достаточно фантазии для создания свежих декораций. А еще здесь есть отличный многопользовательский режим с кучей настроек.

Издатель EA
Разработчик Criterion







# NFS Carbon: Own the City

Need for Speed Carbon для PSP – эталон консольной гоночной игры. Она отличается хорошим управлением, достаточным разнообразием и захватывающим геймплеем. Прибавьте к этому отличную графику: машины детализированы, да и городские ландшафты тоже великолепно выглядят. И не забудьте про замечательный саундтрек!

**Издатель** ЕА **Разработчик** ЕА







#### **ЛУЧШИЕ ГОЛОВОЛОМКИ**

- 1 Lumines II
- 2 Patapon
- 3 Gunpey
- 4 Crush
- 5 Exit 2
- Bomberman 6
- 7 **Every Extend Extra**
- 8 **Puyopop Fever**
- Puzzle Quest: Challenges of the Warlords
- 10 Chessmaster: The Art of Learning

# 10 9 8 8 8

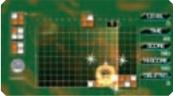


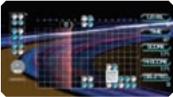
# Lumines II

«Тетрис» - игра, конечно, захватывающая; но мы видели такое количество ее клонов, что от очередного не ожидали уже чего-то хорошего. Тем не менее Lumines II - головоломка, которая должна быть в коллекции у любого уважающего себя владельца PSP. Игры, идеально сочетающие геймплей и стиль, довольно редки; данное творение Q Entertainment - одна из них. Если отвлечься от головоломной составляющей и обращать внимание только на визуальный ряд и музыку, может показаться, что вы попали на миниатюрный концерт Жана Мишеля Жарра.

Издатель Buena Vista Разработчик Q Entertainment



















# Exit 2

нуть - поверьте, через некоторое время вы просто перестанете их замечать. А вот необычные задачки, тектурных сооружений до джунглей и тонущего лайнера, атакованного гигантским спрутом.

**Издатель** Taito **Разработчик** 505 Games







**Издатель** Sega

**Разработчик** Кији

следующем: здесь вы в любой момент можете сжать трехмерный

мир в 2D - именно этот процесс и называется «взломом». Сюжет игры

тоже называется C.R.U.S.H. Это одна

из немногих игр, где простое и доступное управление сочетается с



#### ЛУЧШИЕ ПЛАТФОРМЕРЫ

- 1 LocoRoco
- 2 Ultimate Ghosts'n'Goblins

(1) (9) (9)

0

0

0

- 3 Daxter
- 4 Castlevania: The Dracula X Chronicles
- 5 Mega Man Powered Up
- 6 Powerstone Collection
- 7 Mega Man Maverick Hunter X
- 8 Sonic Rivals
- 9 Bubble Bobble Evolution
- 10 Death Jr 2: Root of Evil





## Чра пл ва -уг ж тс

# LocoRoco

Что нужно делать в платформерах? Правильно, скакать с одной площадки на другую и уворачиваться от плохишей. А LocoRoco - платформер наоборот. Вы управляете не самим персонажем, а его окружением - планетой, по которой он путешествует. Наклоняя поверхность, вы заставляете похожего на каплю героя катиться в нужную сторону. Кроме того, это странное существо можно подбрасывать в

воздух. Кстати, пока вы все это делаете, персонаж не перестает вам улыбаться, а иногда даже начинает уморительно петь. Все это кажется странным? Взгляните на Ратароп, помесь стратегии и ритмической игры, придуманную и созданную той же студией. Вот уж она-то действительно странная!

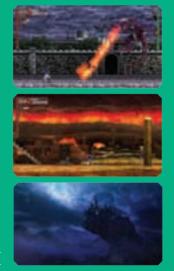
**Издатель** Sony **Разработчик** SCE Studios Japan



# Castlevania: The Dracula X Chronicles

Собственно говоря, покупая диск с The Dracula X Chronicles, вы приобретаете не одну, а целых три эпических игры. На этом UMD содержатся: Rondo of Blood (игра 1993 года, вышедшая тогда только в Японии и только для консоли PC Engine), ее римейк (собственно сама The Dracula X Chronicles), а также Symphony of the Night. И если первые две игры – вполне традиционные, но очень качественные платформеры (да-да, оригинал устарел, однако нам он все еще не кажется архаичным), – то последняя содержит вдобавок многочисленные RPG-элементы.

**Издатель** Konami **Разработчик** Konami



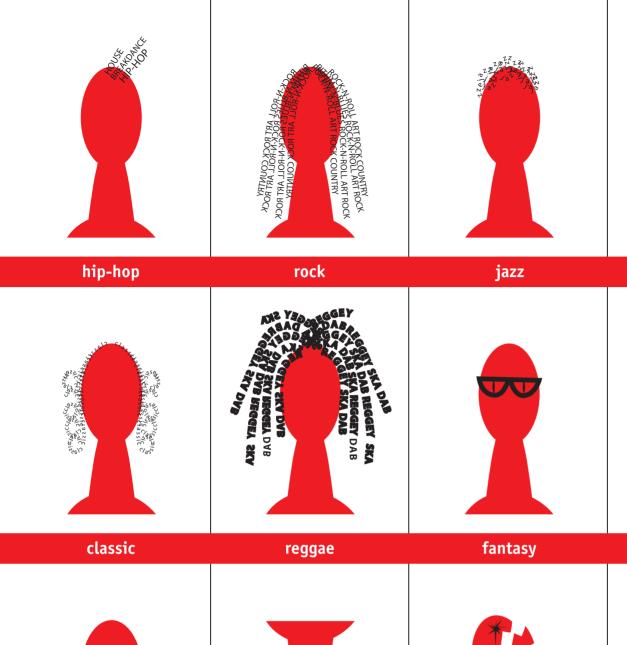


## Ultimate Ghosts'n'Goblins

Еще один превосходный римейк. Оригинальная версия появилась более двадцати лет назад и прославилась садистским уровнем сложности. Помните платформер, главный герой которого при первом же соприкосновении с врагом терял свои доспехи и был вынужден бежать через уровень в семейных трусах? Так вот, именно об этой игре и идет речь. Версия для PSP тоже достаточно сложна, но теперь у вас все-таки больше шансов добраться до финального босса. Хотя бы в связи с тем, что главный герой (его, кстати, зовут Артур) за прошедшие годы обучился новым приемчикам.

**Издатель** Capcom **Разработчик** Capcom

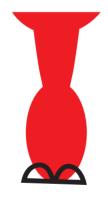




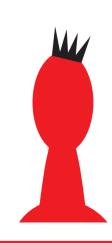


punk







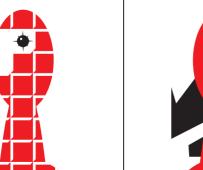


comedy

conseptual

3D action

RPG





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

медиа-салоны www.soyuz.ru



arcade·race·simulator

# Заразное настроение

Простуда? Кашель? Сыпь? Остается надеяться, что вы не подхватили один из нижеперечисленных вирусов...

Все время от времени болеют. Это неприятная неизбежность. Но в следующий раз, когда вам захочется себя пожалеть, давитесь «Колдрексом» и радуйтесь, что у вас обычный грипп, а не экзотическая зараза из числа тех, от каких страдают персонажи видеоигр. По сравнению с этими смертоносными вирусами насморк – просто способ получить отгул, а чума – легкое недомогание. В мире видеоигр полно мутагенных вирусов, способных отправить вас гулять с вывернутой наизнанку кожей и когтями вместо пальцев. Или сделать с вами что-нибудь похуже. Будьте здоровы!

#### FOXDIE (Metal Gear Solid)

Вирус FOXDIE, созданный доктором Наоми Хантер, был введен Снейку, чтобы убивать личностей, контактирующих с агентом, - например, президента ArmsTech Кеннета Бейкера и членов военного отряда Foxhound. Затем вирус должен был убить и самого носителя. Но Снейк, напомним, не простой человек, а клон; поэтому FOXDIE мутировал и научился убивать всех подряд.

# Progenitor (Resident Evil)

До Т- и G-вируса был Progenitor, «отец» вирусов. Его нашел доктор Эшфорд, довольно быстро скончавшийся от заразы. Затем безумцы из Umbrella превратили вирус в оружие. Признаки заражения: высокая агрессия и мутации. Лечение: надежнее всего пуля в голову три раза в день.

# Syphon Filter (Syphon Filter)

Воистину порождение ночных кошмаров. Syphon Filter - смертельный вирус, плод генной инженерии. Его можно запрограммировать на поражение ДНК лиц конкретной национальности. Вирус создал человек по имени Эрих Ромер. Затем этот террорист попытался устроить Третью мировую войну, запустив в США зараженную ракету. Предположительно она была настроена на «гамбургер-ген».





# R-Type Final

# Шутер против тактики



**Формат** PS2 **Издатель** Metro 3D

Разработчик Irem

жанр Шутер Вердикт Эта игра могла бы стать великолепным финалом классической

а страницах этого номера вы найдете обзор игры R-Туре Tactics, которая вроде как на сегодняшний день является последней частью знаменитого цикла. Но тактика тактикой, а R-Туре - прежде всего шутер. Поэтому игру для PSP лично мы предпочитаем считать своего рода ответвлением от основного древа. Последняя же игра для нас -

разумеется, R-Type Final.

Тут есть все, что необходимо любому качественному шутеру. Великолепно прорисованные и разнообразные уровни, множество сортов пушек и ракет, огромные боссы... Кроме того, это настоящая R-Туре следовательно, управляемый вами корабль оснащен так называемой Силой (Force). Это что-то вроде особого модуля; его можно прикрепить к кораблю спереди или сзади, а при желании – вообще отправить в автономный полет. Причем траектория движения модуля-спутника зависит от перемещений вашего корабля,

что необходимо учитывать при сражениях с некоторыми боссами. Нет, R-Туре - не какая-то тупая стрелялка. Игра заставляет вас не только эффективно использовать Силу, но и обращать внимание на безопасные зоны, запоминать их и разрабатывать особую стратегию для прохождения каждого из этапов.

# Большое космическое приключение

R-Type Final - нечто большее, чем качественный и изобретательный



 Из-за ваших действий климат на этом уровне может радикально измениться.

шутер. Эта игра - настоящее космическое приключение. Постепенно вам откроется доступ ко множеству разнообразных кораблей - и их не два-три десятка, а целых сто штук! Не все они принципиально отличаются друг от друга, но попадаются и уникальные модели. Более того, каждый корабль можно модифицировать: изменить цвет корпуса, оснастить новыми ракетами и тому подобное.

Причем в этом шутере, представьте себе, имеется еще и сюжет. Речь, как и во всех предыдущих сериях, идет о



↑ Скорость движения корабля вы можете задавать самостоятельно.



сражении с ужасной империей Bydo. Правда, теперь выясняется, что этот враг появился благодаря ошибкам самого человечества. Оказывается, в XXVI веке люди создали биологическое оружие под названием Bydo, которое позже вышло из-под контроля... Серьезность всего происходящего подчеркивается еще и тем, что на экране в самом начале некоторых этапов появляется фрагмент какойто футуристической поэмы.

Впрочем, историю можно игнорировать. А вот факт, на который не стоит закрывать глаза: в R-Type Final - три различные концовки. И к каждой из них ведет свой путь. В игре всего семь уровней, но некоторые из них при очередном прохождении могут оказаться совсем не такими, какими были в прошлый раз. Обычно это зависит от того, как именно вы расправляетесь с конкретными врагами. Подсказка: обратите внимание на устройство боссов второго и пятого уровней. Еще один совет: пройдите третий уровень, используя Crossing the Rubicon, корабль под номером 69.

и вместо четвертого уровня вас ждет сюрприз.

При этом уровни достаточно разнообразны. Начинается все с того, что вас отправляют исследовать разрушенный город - в руинах якобы поселилась какая-то гигантская тварь. (Обратите внимание: в самом начале мимо вас проносится нечто, похожее на помесь космического корабля и медузы; одна из концовок объясняет, что это было.) Затем вы посетите заболоченный лес, населенный странными мутантами (благодаря вашим действиям этот этап в дальнейшем может превратиться в пустыню), брошенную лабораторию (в конце этой зоны вас ждет босс, уже знакомый по предыдущим сериям R-Туре) и даже параллельное

Короче, достоинства R-Type Final можно перечислять достаточно

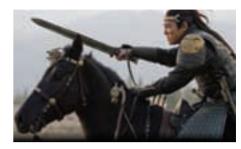


долго. Качественная графика, отличное звуковое оформление, регулируемый уровень сложности, опции «Галерея» и «Энциклопедия», дающие возможность внимательнее изучить игровую вселенную... Добавим лишь, что игра появилась в продаже в Европе еще в 2004 году. Мы довольно быстро прошли ее, но до сих пор продолжаем к ней возвращаться – чтобы вновь отправиться в









# Мумия Гробница императора драконов

#### ХОРОШАЯ МУМИЯ - МЕРТВАЯ МУМИЯ



Роб Коэн

В РОЛЯХ: Брендан Фрейзер, Джет Ли, Мишель Йео

ДИСТРИБЬЮТОР: Universal Pictures Rus ФИЛЬМ: Коротко о главном. Начинается все с того, что китайский император строит Великую стену и параллельно ищет секрет бессмертия. Примечательно, что ни то, ни другое он не делает своими силами. Со стеной-то все ясно, но поиски бессмертия он тоже перекладывает на чужие плечи – а именно, на хрупкие плечи одной знакомой ведьмы. В результате ветреная дамочка его проклинает, после чего мы переносимся на много веков вперед. Теперь нам показывают молодого человека слегка дегенеративного вида, копающегося в какой-то гробнице. Довольно быстро выясняется, что юноша является сыном Брендана Фре... Простите,

Рика О'Коннелла, знаменитого охотника на мумий. Тот вроде как вышел в отставку, но склонность к авантюризму заставляет его поехать-таки в Китай; и не ради своего отпрыска, просим заметить – ради все тех же приключений.

Вроде бы понятно, что должно произойти дальше, но есть один нюанс. Мумии как таковой и нету вовсе - вместо нее в наличии оживший император, за время пребывания в коме приобретший различные сверхспособности. В ассортименте присутствуют, разумеется, погони и несмешные натужные шутки. Много китайцев, что в целом объяснимо - события-то разворачиваются в Китае; есть хорошие, есть плохие, есть даже мертвые. В какой-то момент в кадре появляются снежные люди; с гор сходит лавина;

взрывается заминированный храм. Ведьма из далекого прошлого оказывается жива и здорова - теперь у нее есть дочь, которая кажется ровесницей матери. Короче, создатели ленты приложили максимум усилий к тому, чтобы напугать и рассмешить зрителей. Но вот ведь какая штука: за неизбежным хэппи-эндом следует заявление, что каких-то мумий нашли еще и где-то в Южной Америке. Такое вот подтверждение: сиквелу – быть! И это в фильме самое страшное. Ну, или самое смешное. Все зависит от точки зрения. 5/10

**ВЕРДИКТ:** Самый неудачный фильм не самой удачной приключенческой серии. **C.O.** 



#### СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ХОЧУ ВЕРИТЬ

Режиссер: Крис Картер В ролях: Дэвид Духовны, Джиллиан Андерсон, Аманда Пит Дистрибьютор: 20th Century Fox



**ФИЛЬМ:** Новые похождения искателей потустороннего вышли на DVD в виде «специального издания», включающего в себя также диск с первым полнометражным срильмом. И это хорошо: в итоге хоть одно относительно смотрибельное кино про инопланетян в коробке име-

ется. Потому что «Хочу верить» — это тоска смертная. Здесь усталые агенты ищут группу недобрых похитителей тел (переделанных в венгров русских врачей-томосексуалистов) с помощью усталого священника-педосрила-экстрасенса (проживающего в коммуне сксуальных насильников). Если бы это снял Родригес, получился бы забойный трешачок; но поскольку это «Секретные материалы», то... вместо былой мистики и эгленых человечков перед нами тухлый недо-детектив про заснеженные просторы. 2/10

**ВЕРДИКТ:** Вялая и тоскливая попытка срубить денег на полузабытой франшизе. **Д.Р.** 



КОРОЛИ УЛИЦ

Режиссер: Дэвид Эйер <sup>\*</sup> В ролях: Киану Ривз, Хью Лори, Форест Уайтекер Дистрибьютор: 20th Century Fox



ФИЛЬМ: Киану Ривз – не очень правильный полицейский. Он любит мочить преступников непосредственно в сортире, а потом подкладывать им пушку – якобы они, прежде чем надеть штаны, выпустили в него всю обойму. Еще он любит выпивать за рулем. Но это ниче-

го: его непосредственный босс (Уайтекер) приветствует такой подход к делу, потому что он эффективен. Зато такой подход не нравится отделу внутренних расследований, чей представитель Берти Вустер (он 
же доктор Хаус) смотрит на Киану Ривза несколько косо. Проблема в 
том, что (разумеется!) коллеги, поощряющие чрезмерное насилие, 
сами не совсем просты, и вообще в полиции творится много темных 
дел, и все это предстоит разрулить нашему герою. 6/10

ВЕРДИКТ: Энергичный полицейский детектив, лишний раз доказывающий, что плохим парням надо меньше трепать языком. Д.Р.



#### НЕФТЬ

Режиссер: Пол Томас Андерсон В ролях: Дэниэл Дэй-Льюис, Пол Дэно, Киран Хайндс Дистрибьютор: «ВидеоСервис»



**ФИЛЬМ:** В оригинале лента называется «И будет кровь», но в российском прокате почему-то решили воспользоваться названием романа, по которому она снята. Величавое, неспешное и очень немногословное кино про пионеров освоения несртяных полей Америки

и их жизненные трудности. Главный герой (Дэй-Льюис) строит свое коммерческое предприятие с нуля, в связи с чем сталкивается с кучей разных проблем и непростых людей. Да и сам он не слишком прост, не слишком добр, но и не очень злобен. Он калечится, калечит приемного сына, находит потерявшегося брата (или не брата вовсе), лицемерит, пытаясь добиться расположения религиозных срермеров... Фильм, к счастью, лишен морализаторства – это просто рассказ про жизнь, какова она есть. 8/10

**ВЕРДИКТ:** Монументальное полотно о тяжкой доле нефтедобытчиков. **Д.Р.** 



# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МУЗЫКА КНИГИ КИНО



## каталог

## Игры для консолей PlayStation

на правах рекламы

# SAI CIABI

Попробуйте назвать две главных игры прошедшего лета. Только давайте договоримся: долго над ответом не раздумывать!..

Практически наверняка вы вспомните два наименования: Grand Theft Auto IV и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Вопервых, это новинки, о которых наверняка непрестанно говорили ваши друзья, соратники по консольным играм. Обе игры вызвали пристальный интерес со стороны средств массовой информации (в том числе и далеких от игровой индустрии). На страницах нашего издания появлялись соответствующие крупные материалы.

Во-вторых, и GTA IV, и MGS4 – игры просто отличные. Оригинальные, зрелищные, увлекательные. И это куда важнее, чем возникшая вокруг них шумиха.

Теперь у вас есть возможность приобрести консоль PlayStation 3 в комплекте с одним из этих хитов. Набор включает черную модель приставки с 40-гигабайтным жестким диском и Blu-ray-диск с игрой.

Однако есть ведь еще и такие игры, которые вышли относи-



PlayStation 3 Console 40GB Black + Grand Theft Auto IV

Рекомендованная розничная цена



тельно давно, но продолжают вызывать интерес. О двух из них, MotorStorm и Heavenly Sword, вы можете подробнее прочитать на следующем развороте. Но игр, заслуживших право называться классикой PS3, на самом-то деле гораздо больше.

Вспомните хотя бы Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction. Это определенно лучшая серия приключений ушастого Ратчета и его друга-робота Кланка. Или научно-фантастический шутер про войну с пришельцами



PlayStation 3 Console 40GB Black + Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Рекомендованная розничная цена

Resistance: Fall of Man. Или Uncharted: Drake's Fortune, великолепное приключение потомка знатного пирата.

Теперь каждую из вышеперечисленных пяти игр можно приобрести в комплекте с контроллером SIXAXIS (справа).

Что такое SIXAXIS? Напомним: это беспроводной игровой контроллер, разработанный специально для консоли PlayStation 3. Свое необычное название устройство получило в связи с тем, что умеет отслеживать перемещение в пространстве в

шести направлениях (влевовправо, вверх-вниз, впередназад). Это, разумеется, делает процесс управления игровыми персонажами еще более увлекательным.

Рекомендованная розничная цена каждого из комплектов, включающих джойпад и диск с игрой, – 2390 рублей.





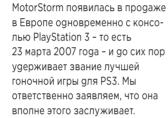






Гонки

# **MotorStorm**



Состязания проходят в Скалистой долине – каменистом пустынном регионе США, расположенном на юге штатов Юта и Аризона. Дороги здесь попадаются, но они проложены не для вас. MotorStorm посвящена

внедорожным гонкам.

Вы выбираете транспортное средство (в игре присутствует семь классов машин) и... Да, собственно, и все! Далее начинаются гонки, причем такие захватывающие, что вы не успокоитесь, пока не станете абсолютным победителем на каждой из восьми представленных трасс. Впрочем, вы и потом, возможно, тоже не успокоитесь – вас будет мучить желание скачать дополнительные трассы, распространяемые через Интернет.

Реалистичная пустыня, захватывающие гонки, великолепный саундтрек... Чего еще надо, чтобы душа развернулась? Кстати, в этом номере вы можете прочитать статью о второй серии MotorStorm - она будет называться Расіfic Rift и позволит побывать на тропическом острове с богатой растительностью, чистейшими пляжами и действующими вулканами.













Экциен

# Heavenly Sword

В Heavenly Sword есть два элемента, благодаря которым любой экшен может стать шедевром. Во-первых, главная героиня - обладающая огненной шевелюрой женщина-воин Нарико. Она столь эффектно выглядит, что Ларе Крофт остается только умереть от зависти.

Во-вторых, сам Небесный меч, заявленный в названии. В руках Нарико это оружие меняет соорму. Все зависит от того. какой боевой стиль выбирает девушка. В результате игра может похвастаться не только великолепным внешним видом, но и довольно продуманной боевой системой.

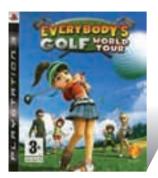
А минусы? Какие еще минусы? Падно, признаем, один недочет у Heavenly Sword все-таки есть: игра могла бы быть и подлиннее...

Рекомендованная розничная цена



## каталог

# Игры для PlayStation 3



#### Chopt Everybody's Golf

Один из самых симпатичных симуляторов гольфа, существующих на сегодняшний день. Под мультяшной обложкой скрывается достаточно глубокий и увлекательный геймплей.

Рекомендованная



## Приключения Folklore

Потрясающе красивая приключенческая игра, герои которой (блондинка Эллен и журналист Китс) исследуют потусторонний мир, населенный странными сказочными существами.

Рекомендованная розничная цена





# Formula One Championship Edition

18 треков, 11 команд, 22 гонщика. В игре представлены оба Шумахера и младший, и старший. Трассы от Бразилии до Японии со всеми промежуточными остановками.

Рекомендованная розничная цена





## Gran Turismo 5

Prologue

Последняя игра серии Gran Turismo была PS3-эксклюзивом. Полноценная пятая часть появится не раньше 2009 года, но Prologue позволяет заглянуть в будущее уже сейчас.

Рекомендованная розничная цена





# Экшен **Genji**Days of the Blade

Боевик, основанный на японской истории. Правда, разработчики подкорректировали историю, добавив демонов и прочих потусторонних существ. Но так даже интересней!

Рекомендованная розничная цена





#### <sub>Шутер</sub> Resistance: Fall of Man

Научно-фантастический шутер, повествующий о войне с пришельцами. Игра является лучшим представителем жанра на PS3. В настоящее время завершается работа над сиквелом.

Рекомендованная розничная цена





#### Экшен Lair

Симулятор полетов на драконе. Управляйте предоставленной в ваше распоряжение отнедышащей рептилией с помощью реагирующего на перемещения в пространстве контроллера SIXAXIS.

Рекомендованная розничная цена





#### Приключения

# Uncharted: Drake's Fortune

Признаем: Натан Дрейк является духовным наследником Пары Крофт, знаменитой женщины-археолога. Но и у Натана, и у игры с его участием хватает и собственных достоинств.

Рекомендованная розничная цена





# Chopt NBA 08

Отличный симулятор баскетбола с элементами ролевых игр: за определенные достижения игрок получает очки опыта - затем их можно тратить на развитие команды.

Рекомендованна





Приключения

# Ratchet & Clank Future Tools of Destruction

Помните Ратчета и Кланка? Впрочем, глупый вопрос: эту пару невозможно забыть. Так вот, Tools of Destruction – лучшая игра с участием ушастого зверя и робота-недоростка.

Рекомендованная





Гонки

## **Ridge Racer 7**

Последняя на сегодняшний день игра знаменитой гоночной серии. Основное тут, как и в предыдущих выпусках, - дрифтинг, то есть езда с контролируемыми заносами.

Рекомендованная





#### <sub>Шутер</sub> WarHawk

Римейк игры, появившейся впервые на PSOne. Кроме собственно стрельбы, в WarHawk можно еще управлять каким-нибудь транспортным средством – наземным или даже летающим.

Рекомендованна



# каталог

## Игры для PlayStation2

на правах рекламы



#### Драки Soulcalibur III

В третьей серии появилась возможность создавать собственных бойнов Конечно сейчас-то можно поиграть и в Soulcalibur IV, но предшественника забывать не стоит.

Рекомендованн розничная цена





#### Приключения Ratchet & Clank 3

Помесь платформера, боевика и приключений. Все ингредиенты - в идеальных пропорциях. А еще Кланк время от времени становится «Гигантским Кланком».





#### Платформер lak and Daxter The Precursor Legacy

Великолепная игра, породившая целый сериал. Даже не верится, что все эти простирающиеся до горизонта пейзажи были созданы на заре PS2...

490



#### Sly 3 Honor Among Thieves

Джек и Ратчет - не единственные симпатичные мультяшные герои. Знакомьтесь: молодой енот Слай Купер, сообразительный и ловкий вор.





#### Экшен

#### God of War 2

Три слова: «битва с Колоссом». Объясняем для тех, кто в танке: столь масштабных сражений с боссами вы никогда раньше не видели





#### Гонки **Gran Turismo 4**

В этой гоночной игре представлено более 700 машин от 80 производителей. Есть прямо-таки музейные редкости, например, Daimler Motor Carriage 1886 roga.

Рекомендованная розничная цена



### Шутер Syphon Filter

Игра сначала появилась на PSP, и только потом была портирована на PS2. Это ли не повод пройти ее снова, на

большом экране?



#### Викторина

#### Buzz The Big Quiz

В 2006 году игра получила престижную британскую премию ВАГТА в категории «Лучшая казуальная игра или игра, способствующая общению»



#### Драки Dead or Alive 2

Ориентируясь на мужскую аудиторию, разработчики уделили пристальное внимание анимации некоторых частей тела персонажей женского пола





#### Экшен 24: The Game

Боевик, сюжет которого основан на событиях одноименного телевизионного сериала. Герои игры выглядят и говорят точно так же, как их прототипы из фильма.





#### Шутер **SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault**

Шутер от третьего лица с кучей карт, оружия и транспортных средств. В комплект входит гарнитура для общения при многопользовательской игре





# God of War

Воин Кратос разозлился на древнегреческих богов. Вы скажете - ерунда. Но благодаря одному рассерженному воину на PS2 появилась игра эпического размаха!



## **ATV Offroad Fury 4**

Очередные гонки внедорожников с кучей треков, транспортных средств, дополнительных возможностей - и все это в сопровождении отличного саундтрека.



# The Getaway

Что-то вроде GTA, только в Пондоне. Или, если хотите, версия кинофильма «Карты, деньги, два ствола», оформленная в виде игры для PlayStation 2.

**490** 



#### Платформер **Stuart Little 3 Big Photo Adventure**

Не всем же играм быть серьезными! Эта. например. рассказывает о приключе-. ниях разумной мыши с фотоаппаратом.

Рекомендованна розничная цена





## Игры для PSP



# **Buzz! Master Quiz**

Первая портативная версия популярной викторины. Категорий вопросов и режимов игры столько, что вам надолго хватит. Кроме того, впервые можно стать ведущим.





### Платформер

#### **Daxter**

Дакстер - один из персонажей серии платформеров Jak and Daxter. На PSP появилась игра, в которой он стал не просто напарником Джека, а главным героем.



### **Echochrome**

Основная идея игры в том, что вещи не такие, какими кажутся на первый взгляд. Осторожно, эта сюрреалистическая головоломка может взломать вам мозг!



#### **Everybody's Golf 2**

Второй выпуск симулятора гольфа для PSP. На маленьком экране круглоголовые спортсмены кажутся еще более забавными и очаровательными.



#### **God of War** Chains of Olympus

Пожалуй, самая главная PSPигра. Портативные приключения Кратоса близки к тому, что можно было бы назвать «идеальным экшеном».





#### Платформер LocoRoco

Увлекательная игра, где вы спасаете забавных желтых (а также розовых, зеленых и прочих) существ, управляя целой планетой. Переведена на русский язык



#### Шутер **Killzone**

Отличный сиквел к шутеру для PS2. В отличие от оригинала, стрелять приходится в режиме от третьего лица. Игра переведена на русский язык



#### Гремучая смесь

#### **Patapon**

Барабаны бьют, маленькие черные глаза маршируют, стреляют из луков и размахивают копьями. Такого безумия вы еще не видели..





#### Приключения

## Ratchet & Clank

Дебют странной пары - ушастого зверя Ратчета и карликового робота Кланка - на PSP. Надо признать, выступили они просто отлично!

**690** 



# Драки

#### Tekken **Dark Resurrection**

Улучшенная и дополненная версия Tekken 5. Новые фишки и режимы позволили Dark Resurrection стать одной из самых успешных игр.





# Syphon Filter

Качественный боевик со всеми необходимыми атрибутами, включая правительственных агентов. новые (и крайне опасные) технологии и био-оружие.

Рекомендованн розничная цена





## **Ridge Racer**

Игра содержит 12 уникальных трасс (и зеркальные версии каждой из них). Эти гонки были столь популярны, что компания Namco быстро сделала сиквеп





#### Приключения MediEvil

Римейк классической игры для PSOne. Главный герой - рыцарь Даниэль Фортеск, скончавшийся сто лет назад, но оживленный зпобным магом



## **Smash Court Tennis**

В отличие от Everybody's Golf, в этом симуляторе вам предстоит управлять существующими в действительности звездами тенниса



#### Gangs of London Вы бывали в Лондоне?

Если нет, данная игра - ваш шанс отправиться в этот город... и присоединиться к одной из лондонских преступных группировок



# Inbox

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



#### Тихомиров Сергей,

#### г. Москва

Заравствуйте OPS2M! У меня есть вопрос по игре «Godzilla: Unleashed». Я открыл в «Store» всех монстров, фракции, галерею и города, но остались еще пустые квадраты. Когда я зашел на сайт игры то на скриншотах обнаружил монстров которые в игре почему то не открываются например «Biollante: Titanosaurus» и «Varan»: они так же упоминаются на обратной стороне коробки. Подскажите пожалуйста как их открыть если можете подскажите соответствуюший пароль.

Очень на вас надеюсь, заранее спасибо! Еще есть один маленький вопрос. Слышал что для PS3 и РС разрабатывается игра «Aliens: Colonial Marines», в Интернете читал что была версия для PS2, но ее разработку приостановили. Выйдет ли «Aliens: Colonial Marines» на PS2? Спасибо за ответы на вопросы! Пока



#### **OPSM**

Прямо скажем. Godzilla Unleashed - не самая любимая наша игра, и мы ее не проходили. Однако, насколько нам известно, в PS2-версии отсутствуют некоторые монстры, доступные в Wii-версии. Это как раз Varan, Biollante и Titanosaurus (последние два - это разные существа!). Впрочем, разработчики добавили в версию игры для консоли от Sony других уникальных чудовищ - например, есть гигантское насекомое Battra. А игра Aliens: Colonial Marines разрабатывается исключительно для консолей последнего поколения (PS3 и Хьох 360) и персональных компьютеров. Создатели не планируют выпускать версию этого шутера для PS2. Так или иначе, игра должна появиться в продаже в 2009 году.



#### Жигарловский Антон. Московская область

Уважаемая редакция! Меня зовут Антон. У меня к вам две просьбы. Я купил игру «Grand Theft Auto» (San Andreas) - для PlayStation2. Для продолжения игры мне нужны коды хотя бы от по-



лицейских. Очень вас прошу помочь мне если не вы то мне уже никто не поможет. И 2 вопрос. Есть ли коды на игру Jak 3? Заранее благодарю!

#### **OPSM**

Мы не вполне поняли. что такое «коды от полицейских», но вот вам, Антон, два облегчающих жизнь варианта

R1, R2, L1,  $\otimes$ ,  $\leftarrow$ ,  $\psi$ ,  $\rightarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\psi$ ,  $\rightarrow$ ,  $\uparrow$  -  $\sigma$  -  $\sigma$  -  $\sigma$ ря этому коду ваш персонаж мгновенно получит дополнительные 250 000 долларов, восстановит здоровье, а также отремонтирует транспортное средство, находящееся у него в рас-поряжении. [12], ↑, [R1], [R1], ←, [R1], [R2], →, • введите этот код, и все мирные жители и копы исчезнут (возможно, именно это вы и подразумевали). На улицах города останутся только члены различных преступных

группировок. Кодов для игры Јак 3 не существует (или они настолько засекречены, что не известны даже нам). Но у нас есть кое-какие подсказки. Выбрав пункт меню Secrets, вы получите возможность «купить» некоторые бонусы. Расплачиваться за них придется «сферами» (Precursor Orbs), собранными во время прохождения игры. Чем больше уровней вы пройдете, тем больше бонусов вам

откроется. В конечном итоге вы сможете улучшить каждое транспортное средство и все имеющееся в игре оружие. Также вы получите возможность выбирать любой **уровень** в каждой из глав.

Есть довольно бесполезные бонусы (например, всякие галереи), а есть и настоящие читы. Мы подразумеваем, в частности. бесконечные патроны и неуязвимость. Впрочем, эти ава бонуса довольно дорогие - за них придется заплатить соответственно 50 и 100 «сфер».

Но все-таки старайтесь проходить игры без использования чит-кодов. Так намного интереснее!



#### Кольцов О.А., Нижегородская область

Заравствуй, многоуважаемый OPS2M!

Хочу заранее поздравить с долгосрочными изменениями, которые, хочется верить, все-таки произойдут! А именно, с ежемесячным выходом и с корректировкой названия. Хотел бы вам пожелать наиболее оперативно получать и, соответственно, выдавать актуальную PS-информацию.

Хотел бы задать вопросы на тему игр.

1. Останется ли Ninja Gaiden 2

экскиюзивом X-3603 2. Когда следует ожидать выхода (заведомо лучшего для меня) симулятора бокса

Fight Night R. 4? 3. Что известно про Dark Sector, вроде бы уже вышедший на Х-360?

4. Будет ли Diablo 3 на PS? 5. Является ли PS3-версия Half-Life 2 полной, т.к. не так давно я видел старый ролик РС-версии, где использовался гранатомет (отсутствующий в PS3-версии, не путать с ЗПГ или базукой) и странные щупальца голубого цвета убивают спецназовца на глазах у Аликс и Гордона?

6. Возможно ли ежемесячно публиковывать хит-парады PS2/PS3 по России, Америке и Японии? Или же хотелось бы увидеть статью о пристрастиях в PS-играх разных народов мира.

Еще несколько вопросов. Korga выйдет Dualshock 3? Возможно ли установить в 60-ти Гб PS3 жесткий диск большего объема (120 Гб)? На этом закончу. И желаю удачи. Ваш постоянный читатель.



1. Конечно, мы не можем говорить от лица компании-издателя Тесто, но пока никаких сведений о создании PS3-версии Ninja Gaiden II к нам не поступало. Если информация появится, мы обязательно опубликуем ее на страницах нашего журнала.

2. Точная дата выхода игры Fight Night Round 4 пока не

названа, однако этот симулятор должен появиться в про**даже в 2009 году.** 3. Шутер Dark Sector появился на PS3 еще в начале 2008 года. Например, в Европе его можно купить с апреля. 4. C Diablo 3 ситуация сложная. Изначально компания Blizzard Entertainment, занимающаяся созданием этой экшен-RPG, заявила, что работы идут исключительно над версией для персональных компьютеров. Затем ктото из сотрудников Blizzard вскользь отметил, что нет ничего невозможного, и когда-нибудь игра может появиться и на консолях. Однако на сегодняшний день официальные данные таковы: игра разрабатывается для РС, и точка. 5. Содержимое всех версий сборников Orange Box (куда как раз вошла игра Half-Life 2) идентично. К сожалению, мы не знаем, о каких именно роликах идет речь. Можем предположить, что вы видели дополнительный уровень Lost Coast, который компания Valve Software выпустила в октябре 2005 года. Этот этап появился только на РС. Кроме того, вам могла попасться на глаза и какая-то другая модификация игры. 6. Хит-парады - штука трудоемкая, с ней много возни - особенно если не перепечатывать данные других издательств, а составлять свои рейтинги. Информацию, какие именно игры

вот материал о том, во что предпочитают играть жители различных государств это интересная идея. Мы над ней поразмыслим, спасибо за предложение. DualShock 3 поступил в продажу в Европе в июле 2008 года. Честно говоря, мы сами его пока в руках не держали, но очень надеемся, что это случится в ближайшее время. Заменить жесткий диск консоли PS3 вполне можно. Caмa Sony это скорее поощряет, а не порицает: скажем, в официальном блоге компании появилось однажды напоминание, что владельцы приставки вполне могут сменить HDD. Причем подходит практически любой жесткий диск (а не специальное устройство, как в случае с Xbox 360).

наиболее популярны в

настоящее время в различ-

ных регионах, проще найти

в Интернете. Например, на

сайте kotaku.com периоди-

по отдельным странам. А

чески публикуются рейтинги

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		Получатель: ООО \«Сан Паблишинг\»
На журнал	Платеж	КПП: 770401001 ИНН: 7704650618 Код ОКАТО: 81367840
PlayStation <sub>®</sub>		Р/сч.: 40702810397050000159
Официальный журнал - Россия		в: ОАО АКБ «РОСБАНК», г. Москва
с № по №		БИК: 044552272 К/сч.:30101810200000000272
кол-во номеров:		Код бюджетной классификации (КБК):
		Платеж: Подписка на журнал «PlayStation» Официальный журнал – Россия»
Адрес доставки		с № по №
журнала:		Плательщик:
Индекс		Адрес плательщика:
Область/край		ИНН плательщика:
		№ л/сч. плательщика:
Район		Сумма: руб коп.
		Подпись:
Город/село		Поличения ОООЛ «Сом Побличины»
	Квитанция	Получатель: ООО \«Сан Паблишинг\» КПП: 770401001 ИНН: 7704650618 Код ОКАТО: 81367840
Улица	КВитапции	КПП: 770401001 ИНН: 7704650618 Код ОКАТО: 81367840 Р/сч.: 40702810397050000159
Дом Корпус Кв		
Наименование		в: ОАО АКБ «РОСБАНК», г. Москва БИК: 044552272 К/сч.:3010181020000000272
организации*		
		Код бюджетной классификации (КБК):
Телефон		Платеж: Подписка на журнал «PlayStation» Официальный журнал — Россия»
E-mail		С № по №
ФИО		Плательщик:
		Адрес плательщика:
		ИНН плательщика:
* Заполните при условии доставки		№ л/сч. плательщика:
по Москве (в пределах МКАД)	Кассир	Сумма: руб коп.
Цена действительна только по России.		Подпись:

PlayStation

PlayStation .C

PlayStation.2

PlayStation 25

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

Куда вы отправитесь, если захотите стать пиратом? Разумеется, на острова Карибского бассейна! Тут долго раздумывать не приходится. Однако мы смогли вспомнить еще пару мест, где можно встретиться с морскими разбойниками.



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

Натан Дрейк вроде как является потомком того самого сэра Френсиса Дрейка (по крайней мере, пока этот факт никто официально не опроверг). Кроме того, Натан - звезда PS3, и уж с этимто никто спорить не будет. В игре Uncharted: Drake's Fortune он озабочен поисками Эльдорадо, и первым делом поднимает с морского дна где-то у панамского побережья гроб с телом своего знаменитого предка....



# SID MEIER'S

Бедная испанская семья, не способная выплатить долги. попадает в рабство к злобному маркизу ge Монталбану. Этой участи избегает только сын. Тяжелое детство дает о себе знать: через десять лет мальчик становится пиратом и получает широкую известность в Карибском бассейне



# 3 SOULCALIBUR IV

Сервантес де Леон родился в Валенсии (поэтому мы и отметили на карте Испанию). Но в принципе по велению короля Филиппа II он грабил британские корабли во всех окрестных морях. Однажды в руки Сервантесу попал меч Soul Edge; в результате у корсара съехала крыша, он порубил свою команду и всех остальных, кто под руку попался. Родной Валенсии тоже

досталось



# 4 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Ах, Карибы! Эти тропические острова не дают покоя искателям приключений! Впрочем, Гайбраш Трипвуд - не какой-то новичокнеумеха. Он - корсар со стажем. Вершинами его карьеры стали неоднократные победы над пиратом-призраком Ле-Чаком - и, разумеется, женитьба на прекрасной Элейн Марли!



#### 5 KINGDOM **HEARTS II**

Главный герой этой игры, Сора, не только сам отправляется в пиратское море, но вдобавок тащит за собой Дональда и Гуфи. Да-да, тех самых персонажей, знакомых вам по мультикам Диснея. На островах они встречаются с Джеком Воробьем из киносериала «Пираты Карибского моря». Пестрая компания собралась, не правда ли?





✓ Доставка в день заказа ✓Доставка по всей России

√ Специальные предложения √Огромный выбор игр и аксессуаров



#### NINTENDO DS LITE

Новая, более стильная версия популярной во всем нире игровой системы. Один из экранов чувствителен к нажатию



#### **XBOX 360** (ARCADE, ELITE)

Игровая платформа Microsoft спедующего поколения. Обладает мошным сетевым сервисом



#### NINTENDO WII

Игровая консоль Nintendo. Наделена инновационной системой управления за счет перенещения контроллеров. в пространстве



#### PLAYSTATION 3

Новая усовершенствованная игровая система Sony. Официальная Российская версия. Управляется джойпадом с гироскопами



#### PLAYSTATION PORTABLE (SUM)

Усовершенствованная нодель портативной развлекательной системы PSP. Подключается к тепевизору

Компании требуются продавцы-консультанты, курьеры, менеджеры в интернет магазии. Е-тай: e-surovceva@gamepark.ru Теп. +7 (495) 221-28-29

м. Тульская ТРК "Ереван Плаза" +7 (495) 542-55-89; м. Киевская ТРЦ "Европейский" +7 (495) 228-08-67; м. Багратионовская ТК "Горбушкин Двор" +7 (495) 737-49-38; м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" +7 (495) 661-45-56; м. Багратионовская ТЦ Торбушка" +7 (495) 145-66-38; м. Академическая ТЦ "Рио" +7 (495) 980-49-57

GamePark специализированные магазины игр





















TION