



PlayStation® 2

№3 декабрь 2005

OFFICIAL magazine РОССИЯ

БОЙ-БАБЫ

ГАЛЕРЕЯ САМЫХ СЕКСАПИЛЬНЫХ
ДЕВУШЕК-БОЙЦОВ

ТЕККЕН

ТУРНИРЫ МОЛОДОСТИ
НАШЕЙ

REVIEW

- XENOSAGA EPISODE II
- SPARTAN: TOTAL WARRIOR
- X-MEN LEGENDS II
- ULTIMATE SPIDER-MAN
- SSX ON TOUR
- TONY HAWK'S AMERICAN
WASTELAND
- BURNOUT LEGENDS
- MAKAI KINGDOM

КОНКУРС
ПО SPARTAN:
TOTAL WARRIOR
ВНУТРИ

ПОБЕДИЛ СИЛЬНЕЙШИЙ

SOUL CALIBUR III

SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1816-9538



9 771816 1953002 05003

PREVIEW

- HITMAN: BLOOD MONEY
- MARC ECKO'S GETTING UP
- THE CHRONICLES OF NARNIA
- TOMB RAIDER: LEGEND
- METAL GEAR ACID 2



СМОТРИ КИНГ КОНГ. ИГРАЙ В КИНГ КОНГ.

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

**Уже в продаже.
Полностью на русском языке!**



Почувствуйте себя в шкуре Конга, ломайте челюсти и крушите врагов.



Управляйте Джеком в режиме от первого лица, используя оружие и тесно взаимодействуя с командой.

12+
TM

www.pegi.info

PlayStation®2



www.kingkonggame.com

UBISOFT™



Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



12+



PURSUIT FORCE

ЗАКОН НЕ ЗНАЕТ ПОЩАДЫ

Улицы Capital City заполнили преступники на мощных и дорогих авто. Пять районов города полностью контролируются вооруженными бандами, не знающими страха и жалости. Для борьбы с преступностью создано новое элитное полицейское подразделение — Pursuit Force. Вы — молодой сотрудник этого отряда, который должен взять правосудие в свои руки.

Pursuit Force™ © 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Nippon Ichi Studio USA. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. PS2 and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



№ 3 декабрь 2005

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

ПИ №ФС77-21940 от 07.09.2005

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:

ps2@solitary.ru

125183 г. Москва, ул. Генерала Рычагова, 26
PlayStation 2 Official Magazine Россия

Телефоны для справок: 589-11-15, 154-98-47

E-mail для справок: info@solitary.ru

E-mail отдела подписки: subscribe@solitary.ru

Информация по подписке на сайте:
www.solitary.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Олег Коровин oleg_korovin@solitary.ru

Арт-директор

Михаил Огородников

mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Заместитель главного редактора

Олег Иноземцев oleg_inozemtsev@solitary.ru

Дизайнеры

Сергей Соломоник, Екатерина Скопина

design@solitary.ru

Литературный редактор

Марина Волнорезова

Над номером работали:

Кирилл Аврорин, Иван Беляевский,

Евгений Закиров, Илья Зинин, Сергей Поваляев,

Александр Сагко, Святослав Торик, Артур

Циленко

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов

evgeny_abdrashitov@solitary.ru

тел. 504-18-63

Менеджеры отдела рекламы

Наталья Болотина, Наталья Ивановская

advert@solitary.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела

Максим Гончаров

distrib@solitary.ru

тел. 505-63-48

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY

PUBLISHING

Генеральный директор

Александр Ефимов

alexander_efimov@solitary.ru

Издатель

Сергей Лянге

serge_lange@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ

ОУ «ScanWeb»

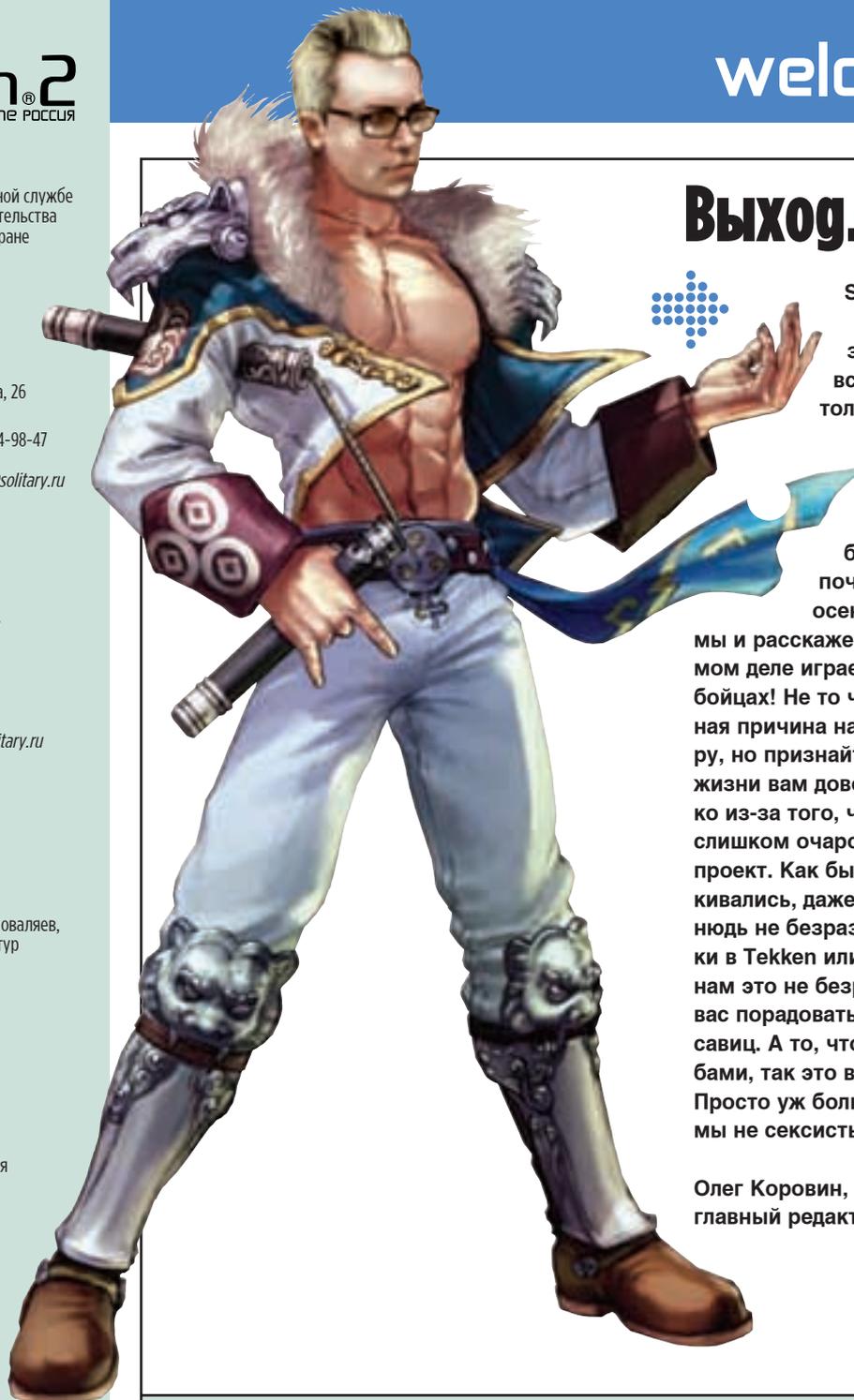
Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 46 200 экз

Цена свободная.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция жет 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.

welcome, you...



Выход...



Soul Calibur III — событие настолько долгожданное и значимое, что сразу хочется вспомнить и переиграть не только во все части самого Soul

Calibur, но и поговорить по душам о файтингах вообще. Да вот ведь проблема: найти тему банальнее этой — задача почти невыполнимая. И тут нас осенило. Соригинальничаем-ка

мы и расскажем о том, из-за чего мы на самом деле играем в файтинги. О девушках-бойцах! Не то чтобы это была единственная причина народной любви к этому жанру, но признайтесь, что хоть пару раз в жизни вам доводилось покупать игру только из-за того, что одна из ее героинь была слишком очаровательна, чтобы пропустить проект. Как бы некоторые из них ни отнекивались, даже «серьезным» файтерам отнюдь не безразлично, как выглядят девушки в Tekken или Virtua Fighter. А уж до чего нам это не безразлично! Вот и решили мы вас порадовать галереей виртуальных красавиц. А то, что называли этих нимф бой-бабами, так это вы не обращайте внимания. Просто уж больно словцо хорошее. А так мы не сексисты, нет.

Олег Коровин,
главный редактор

CONTRIBUTORS



Святослав Торик

Обозреватель,
Star Wars: Battlefront 2 (стр. 56)

Три года успешной борьбы с геймпагом в FPS привели меня к странному, но логичному симбиозу. Впервые опробованный в Red Faction 2 способ сработал и на следующих остановках игропоезда PS2. Все очень просто: вместо второго геймпада втыкаем любую USB-мышь, обе руки вооружаем этими разными, но удобными устройствами, и играем.левой руки хватает на «крестовину» и целых два шифта, а правой — на три кнопки мыши, не считая колесика. Срабатывает не всегда, зато гарантированно!



Екатерина Скопина

Дизайнер
Заявление

Прошу Вас принять меня на работу...

Вот так и началась моя творческая деятельность. Правда, «в прошлой жизни» я была

пирсером (жестко, а все-таки творчество)... Не буду рассказывать, как именно я попала в игровой журнал, скажу лишь, что ни о чем не жалею (ну, это я скромничая). На самом деле я рада до ж...ы, так как «заразилась» этой ... еще при работе в первом моем игровом издании. И еще пару слов о моих теперешних коллегах: да они просто фанаты-маньяки своего дела (в хорошем смысле, конечно же). Друзья-коллеги, вы клевые!

ОДИН ВОИН

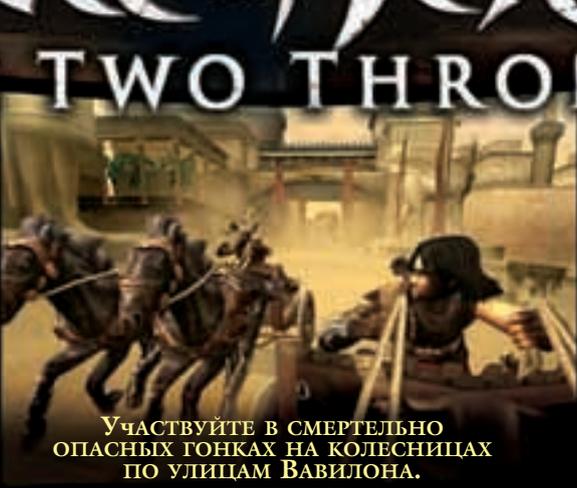
ДВЕ ДУШИ



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES



Создайте собственный боевой стиль, используя уникальные схемы ведения сражений.



Участвуйте в смертельно опасных гонках на колесницах по улицам Вавилона.



Выпустите наружу таящееся внутри вас зло — Темного Принца.

В ПРОДАЖЕ С ДЕКАБРЯ 2005 F www.princeofpersiagame.com

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



www.pegi.info

PlayStation 2



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "A" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



090

НАЧИНИТЕ
С ЭТОЙ
СТАТЬИ!

Бой-бабы



ТЕККЕН

Турниры
молодости
нашей

098



008
PETER JACKSON'S
KING KONG



010
PRINCE OF PERSIA:
REVELATIONS



022
HITMAN: BLOOD MONEY



026
MARC ECKO'S
GETTING UP



028
THE CHRONICLES
OF NARNIA



030
TOMB RAIDER:
LEGEND



033
SOCOM 3:
U.S. NAVY SEALS



034
METAL GEAR ACID 2

SPY

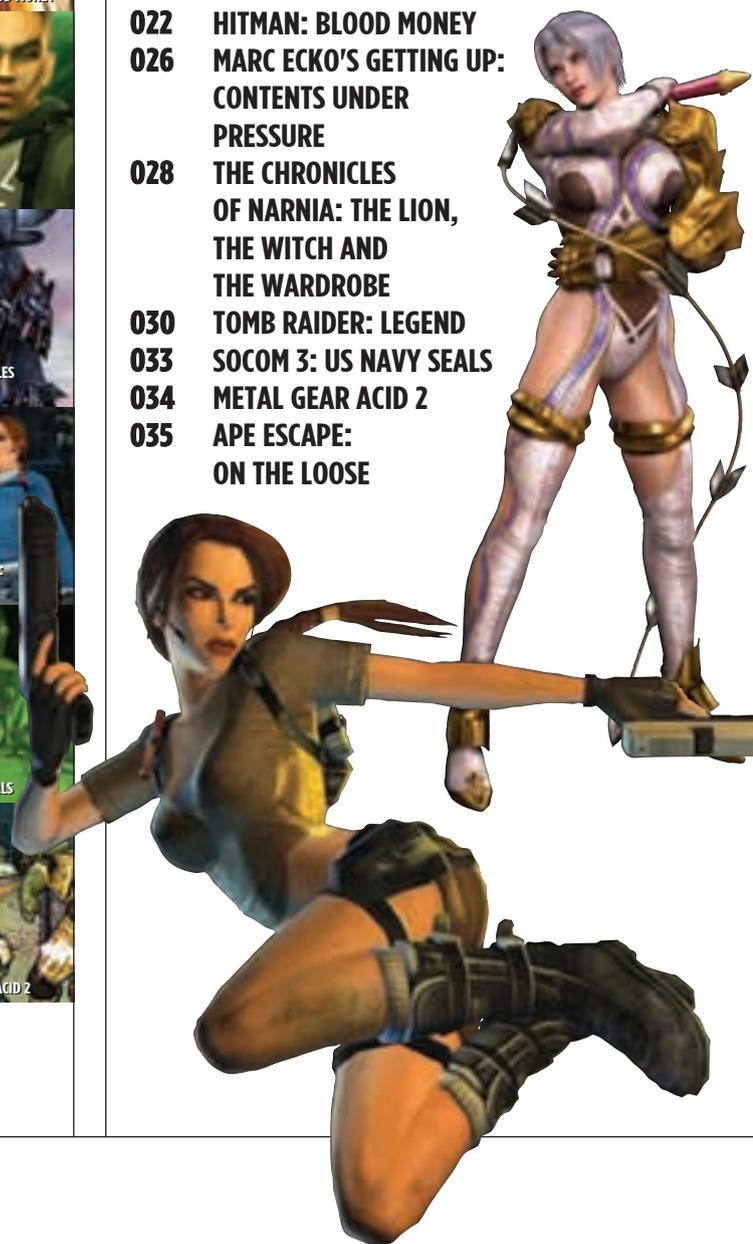
ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PLAYSTATION 2 И PSP

- 008 PETER JACKSON'S KING KONG
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- 010 PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS
КАРМАННЫЕ ОТКРОВЕНИЯ
- 014 МИЛЛИОН PSP ЕЖЕМЕСЯЧНО
В МАГАЗИНЫ ПОСТАВЛЕНО 10 МЛН. PSP

monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

- 022 HITMAN: BLOOD MONEY
- 026 MARC ECKO'S GETTING UP:
CONTENTS UNDER
PRESSURE
- 028 THE CHRONICLES
OF NARNIA: THE LION,
THE WITCH AND
THE WARDROBE
- 030 TOMB RAIDER: LEGEND
- 033 SOCOM 3: US NAVY SEALS
- 034 METAL GEAR ACID 2
- 035 APE ESCAPE:
ON THE LOOSE



review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



036

Soul Calibur III



048

SPARTAN:
TOTAL WARRIOR



052

X-MEN LEGENDS II



- 048 SPARTAN:
TOTAL WARRIOR
- 052 X-MEN LEGENDS II:
RISE OF APOCALYPSE
- 056 STAR WARS: BATTLEFRONT 2
- 058 ULTIMATE SPIDER-MAN
- 062 SSX ON TOUR

- 064 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
- 066 XENOSAGA EPISODE II:
JENSEITS VON GUT UND BOSE
- 070 MAKAI KINGDOM
- 072 FIFA 06
- 074 PRO EVOLUTION SOCCER
- 076 THE SUFFERING: TIES THAT BIND
- 078 L.A. RUSH
- 080 TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
- 084 BURNOUT LEGENDS
- 086 UNTOLD LEGENDS



replay

ПОМОЩЬ В ПРОХОЖДЕНИИ ЛУЧШИХ ИГР

088 SOUL CALIBUR III

Не обещаем, что после прочтения наших советов у вас хватит терпения открыть все бонусы в игре, но максимум информации мы вам предоставим.

104 Hardware

Обзоры «железных» новинок

104 КОЛОНКИ LOGITECH PLAYGEAR AMP

105 ТЕЛЕВИЗОР FUJITSU SIEMENS MYRICA V27-1

106 Mediateque

Рецензии на кино и музыкальные новинки

106 КИНО

108 МУЗЫКА



ПОПРОБУЙТЕ УЖЕ САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ДЕМО-ВЕРСИИ ЭТОГО МЕСЯЦА!

Давно уже выход какого бы то ни было проекта не обставлялся с такой помпой, как это происходит в случае с Peter Jackson' King Kong. Ubisoft гействует с таким размахом, который обычно присущ разве что Electronic Arts (накануне вероятной покупки Ubisoft этим гигантом обе компании становятся похожи все больше и больше). В немалой степени созданию шумихи вокруг King Kong способствовало то, что издатель очень строго контролировал поступление информации в прессу. А поиграть в игру до последнего момента и вовсе никому не удавалось. И тут вдруг Ubisoft решила выпустить демо-версию одного из самых ожидаемых проектов осени! Как тут не открыть рот от изумления? Но раз уж издатель принял такое решение, мы только за, и спешим порадовать вас эксклюзивной новинкой на нашем диске. Впрочем, все это вовсе не повод забывать об остальных сюрпризах, которые мы для вас приготовили. Если огромного материала по Genji в прошлом номере вам не хватило, чтобы принять решение о покупке, взгляните на демо-версию игры.



PETER JACKSON'S KING KONG

У вас есть совершенно уникальная возможность попробовать в действии один из самых ожидаемых хитов этой осени раньше, чем его увидит хоть кто-то. Разработчики очень долго не давали прикоснуться к игре даже журналистам. Теперь вы сможете оценить размах проекта сами.



СЕЙЧАС!



И это еще не все...

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОНТЕНТ НА НАШЕМ DVD



PS2 GENJI

Ко всеобщему увлечению, Sony сделала игру, которая вполне может тягаться по увлекательности игрового процесса и с Devil May Cry, и с Onimusha. Мы рукоплещем!



PS2 SPARTAN TOTAL WARRIOR

Поверить в то, что в игре будут настолько грандиозные сражения, какие нам обещали разработчики, невозможно, не взглянув на битвы своими глазами. Так что держайте.

Demo

Asterix & Obelix XXL2

Evil Dead Regeneration

L.A. Rush

Ratchet Gladiator



Sly 3: Honour Among Thieves

Spy Toy



Monitor

Colosseum: Road to Freedom

EyeToy Play 3



Hello Kitty Roller Rescue

Jak X

Pursuit Force



PS2 THE SIMS 2

Во второй уже раз The Sims появляется на PlayStation 2. Если первая игра вас очаровала, вторая приведет в дикий восторг. Разработчики сделали практически все, чего от них ждали фанаты.



PS2 FIFA 06

Electronic Arts не балует поклонников серии FIFA разнообразием, но качество игр остается безупречным. К тому же... это ведь FIFA!



PS2 SHREK SUPERSLAM

Гениальна сама по себе идея: реслинг с героями «Шрека» — это что-то с чем-то. Судя по концепции, это лучшая игра для вечеринок, вышедшая за последнее время.



PS2 DANCING STAGE MAX

Новая инкарнация одного из лучших танцевальных симуляторов всех времен. Хотите послушать хорошую музыку и заодно похудеть килограмм на 5? Запустите демо-версию.

▶ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБЕЗЬЯНЫ

Peter Jackson's King Kong

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Виктор Перестукин



13 октября в Москве состоялась презентация игры Peter Jackson's King Kong. Компания Vellod Impex, локализатор игры в России, представила на суд журналистов русифицированную версию проекта.

Представителям прессы открыли доступ к версии для PS2, чем мы не преминули воспользоваться. Более того, мы были единственные из всех присутствующих, кто напрямую имеет отношение к этой консоли.

Игра полностью копирует все наработки оригинального фильма. Антураж, герои, декорации — все это перекочевало со съемочной площадки. В каком-то смысле нам дали окунуться в атмосферу фильма задолго до премьеры.

Как и в оригинальном сценарии, мы оказываемся на загадочном острове Черепа вместе со съемочной группой, которая приехала для работы над документальным фильмом про «вымыслы и легенды» о гигантской обезьяне. Игроку дают управлять самым бойким и инициативным героем — Джеком Дрисколлом. Каким образом этот «Ингиана Джонс» затесался к киношникам, остается только гадать, но его участие, безусловно, спасло экспедицию. Потому как и на динозавра пойти с копьем, и на Кинг-Конга с рогатиной — все ему по плечу. Но, честно говоря, с большой обезьяной проблем особых нет. Все мы знаем, у Кинг-Конга вполне сносный характер и умеренный нрав. Чего не скажешь о местной доисторической швали, чье место в палеонтологическом музее. Мало того, что динозавры не дают житья съемочной группе, изводя Джека постоянными набегами, так эти твари настолько обнаглели, что не испытывают должного трепета перед местным царем зверей — Конгом. Каждая мелкотравчатая зубастая гагина считает своим долгом пнуть короля джунглей. Как это понимать?



■ Какая у него симпатичная игрушечка! Я тоже такую хочу!



■ Экстремальные туристы в поисках свежих впечатлений зашли слишком далеко.

ТАКОЕ ВОТ КИНО

Съемочная группа — отдельный разговор. Это и бесстрашный до огури оператор, чьи выкрутасы — «Ого, вот это монстр! Джек, держи его на расстоянии, пока я снимаю!» — запомнятся вам наолго. Это и требовательная прима Энн Дэрроу (что она забыла на документальных съемках?!), которая тоже не прочь провести вас до валидольного состояния своими выходками — «Джек, где ты? Помоги мне!» При этом повлиять на кого-то из группы невозможно. Следуя заранее запрограммированному маршруту, ваши так называемые



■ Кто не спрятался, я не виноват!



■ Вот она — правда жизни!



■ Силы были явно неравны. И отступать было некуда... Так погибли последние динозавры.



ПАРНИ! АЙДА
К НАМ! ПРИБЫЛА
СВЕЖАЯ ПАРТИЯ ТУРИСТОВ
ИЗ ШТАТОВ. ДЮЖЕ
НАХОРИСТЫЕ!



■ Только извержения вулкана нам здесь и не хватало...

напарники срываются с места при малейшей возможности и разбегаются по джунглям с призывами о помощи. Впрочем, будем справедливы, в некоторых ситуациях от сопровождающих вас NPC гораздо больше толку, чем от действий игрока. В то время как Дэрроу и оператор безбожно тупят, другие безмянные члены экспедиции (вероятно, носильщики, техперсонал и т.д.) стоят насмерть. Некоторые уровни напоминают Call of Duty, когда brave парни в пробковых шлемах, опережая ступевавшего игрока, бесстрашно отстреливаются от наседающих гогзилл.

ПАЛОЧНАЯ СИСТЕМА

Разработчики вооружили людей примитивным оружием наших предков — палкой-копалкой. Нет, винтовки и пистолеты в нашем отряде имеются, однако ограниченный запас патронов делает наш арсенал слишком сорогостым для постоянного использования. И в трудные минуты, когда очередная зубастая тварь с треском и грохотом ломится в вашу сторону сквозь непролазные джунгли, только и остается, что схватить деревянный грин и с гростью в руках ждать величественного появления живых ископаемых. Разработчики подошли к боевой системе с фантазией. Мало того, что палка в ваших руках после десятка тычков в зубастую морду натурально превращается в труху, так еще и количество оставшихся жизненных сил не поддается вычислению. Все вместе это способствует росту панических настроений у игрока. Если вы гумеете, что играть за Кинг-Конга легче по определению, вы ошибаетесь.

КАК ВЗГЛЯНЕТ — ЛЕС ВЯНЕТ

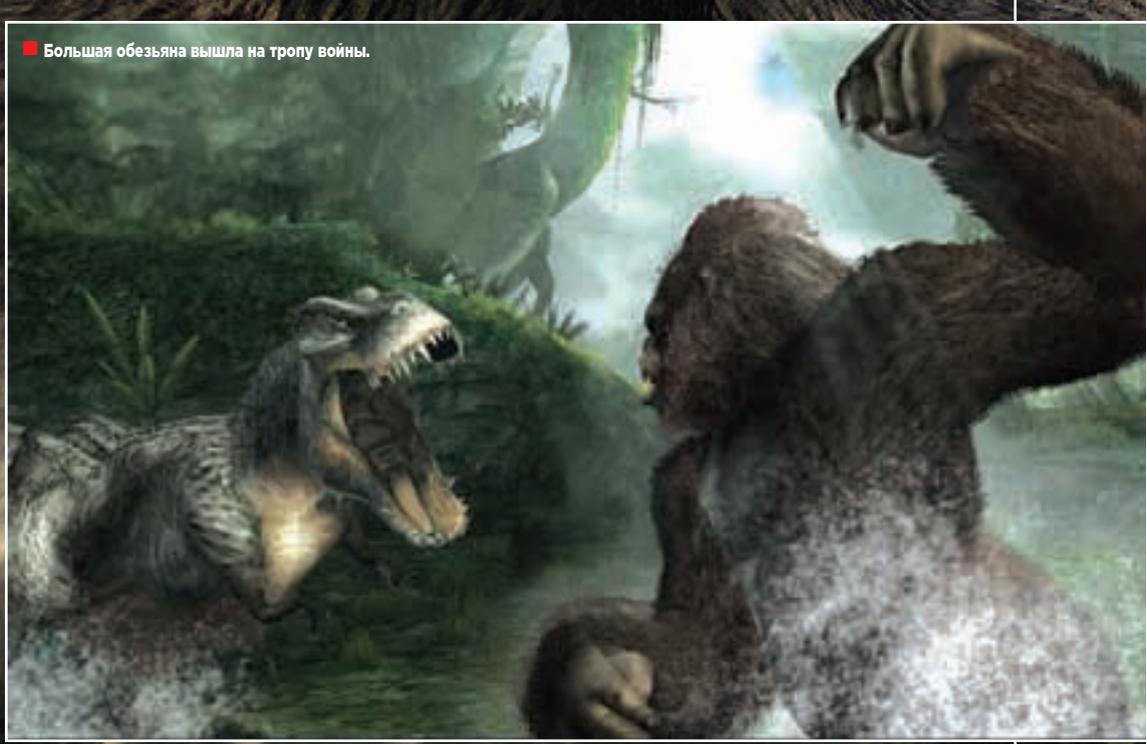
Начнем с того, что Кинг-Конг не смотрится гигантом на фоне окружающих его чудовищно огромных деревьев. Пропорции соблюдены так, что не зная, что перед нами самая здоровенная обезьяна в мире, легко можно принять Конга за средних размеров гориллу. Джунгли уходят в небеса на совсем неприличную высоту, что делает Конга ничем не выделяющимся объектом. И только людишки дают почувствовать себя действительно крупной и выдающейся особью. Но случается это крайне редко, основные противники — динозавры — ничуть не меньше царя обезьян, и это превращает игру

за Кинг-Конга в платформер по мотивам старой игрушки Primal Rage. Сходство усугубляется еще и тем, что каждая встреча с ящерами перерастает в некое подобие файтинга, где есть свои хитрости, спецудары и комбо. У игры за Конга есть одно неоспоримое преимущество — он путешествует в одиночестве, никакие горе-помощники не встают на пути. Правда, эту фишку Энн Дэрроу придется опекать и здесь, но это часть ролевой нагрузки данного персонажа. Большой волосатый и мускулистый парень заботится о хрупком и беззащитном создании. Все правильно. ■■

P.S. Городских уровней, где Кинг-Конг является именно тем, кем мы его и представляем, нам не показали.



■ Кангигат на место в Книге рекордов Гиннеса в номинации «Самый большой оживший динозавр».



■ Большая обезьяна вышла на тропу войны.

STEAMBOT CHRONICLES

К МИЛЕНЬКОЙ ДА С ПАРКОМ

STEAMBOT CHRONICLES — НОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО БОИ РОБОТОВ. НА СЕЙ РАЗ — ПАРОВЫХ.



Atlus — это не только Shin Megami Tensei. Недавно компания анонсировала Steambot

Chronicles — ролевою игрою на вечно популярную тему о войнах роботов. Проект относится к жанру steam punk. То есть роботы будут паровыми, да и все прочие технологии — в высшей степени забавными. Главных героев два — Vanilla (мальчик) и Connie (девочка), которые нашли друг друга в этом жестоком мире. Нам обещают совершеннейшую нелинейность игры и полную свободу действий. На жизнь можно зарабатывать, участвуя в боях роботов на арене, занимаясь серверством или играя в оркестре, для которого даже можно писать музыку. Выход игры ожидается весной 2006 года.



В некоторых вселенных ковбой и паровые роботы могут жить в мире.



Кажется, это начало прекрасной дружбы.



Никак, «Запорожец» попал в руки к мастерам из West Coast Customs.



ПРИНЦЕВ ПЕРСИИ Я ЕМ НА ЗАВТРАК. ЗАКУСЫВАЮ ИМПЕРАТОРАМИ КИТАЯ.

КАРМАННЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS СТАНЕТ ПЕРВОЙ ЧАСТЬЮ PRINCE OF PERSIA, ВЫШЕДШЕЙ НА PSP



Ubisoft анонсировала скорый выход Prince of Persia: Revelations на PSP. Таким образом, долгое ожидание

выхода «карманной» версии Prince of Persia скоро окончится. Признаться, пресс-релиз, посвященный игре, несколько смущает. Нам обещают новую боевую систему, доселе невиданный сюжет о противостоянии Принца и демона Дахаки, новые головоломки и т.д. В общем, все то, что было в Prince of Persia: Warrior Within. Выясняется, что Revelations будет тем же самым Warrior Within, только расширенным и дополненным. Графика, конечно, станет чуть проще (хотя и ненамного), зато добавятся новые уровни, монстры и прочие стандартные дополнения. Как бы то ни было, на PSP такая игра будет более чем уместна и желанна.



Ударить монстра в спину? На раз!



Даму охраняют свое крепких парней.



СВЕТИМ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

NAUGHTY DOG



ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

WWW.SOETCUB.RU



METAL SAGA

САГА О ТАНКАХ

СОЗДАТЕЛИ METAL SAGA ОБЕЩАЮТ
НАМ БЕСПРЕЦЕДЕНТНУЮ СВОБОДУ ДЕЙСТВИЙ



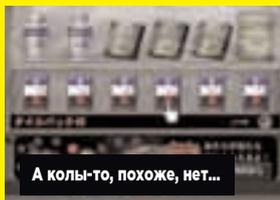
Толстый смешной профессор в очках — одна штука. Слава богу, не забыли.



Дизайн уровней в игре очень спорный. И очень японский.



Буйством красок игра явно не отличается.



А колы-то, похоже, нет...



Metal Saga — очередная ролевая игра от **Atlus** — компании, которая давно известна тем, что любит делать игры на «серьезные» темы. В основу сюжета **Metal Saga** положена история о том, как человечество, страдая от загрязненности Земли, создало суперкомпьютер **Noah**, который должен решить проблему. И он решил. Решил уничтожить человечество. Началась война... ну, а дальше вы знаете. Несмотря на банальность истории, тон она задает игре очень правильный. Главный герой **Metal Saga** возглавляет отряд лю-

дей, задача которого уничтожить не в меру умный суперкомпьютер и избавиться от его наследия. Для этой цели люди используют танки. Соответственно, воевать можно в человеческом облике или сидя в кабине боевой машины. Последние позволено модернизировать и изменять их внешний вид. Впрочем, похоже, что управлять мы сможем не одними только танками, но и группой техникой. Разработчики особо подчеркивают, что в **Metal Saga** игроку будет предоставлена полная свобода действий. Официально известно также, что у игры будет несколько концовок. ■

ПРЯМО В МОЗГ

ИГРОВАЯ РЕКЛАМА СТАНЕТ
ЕЩЕ БОЛЕЕ НАВЯЗЧИВОЙ



Создатели рекламы зрят в корень.



Компания **Demopware** разработала технологию, позволяющую значительно повысить эффективность внутриигровой рекламы. Специально разработанное программное обеспечение будет собирать информацию о геймерах, анализируя их игровые привычки, а также информацию из их профайлов. С ее помощью рекламодатели смогут четко представлять, какие игры собирают какую аудиторию, и рекламировать именно те продукты, которые будут интересны этой аудитории. Сплошная забота о людях! ■

ГНОБИТЬ BULLY!



Реалистичный симулятор школьной скамьи ожидает успех на французском рынке.

Британские политики подняли вопрос о том, чтобы резко ограничить продажу **Bully** — игры, которую сейчас разрабатывает скандально известная **Rockstar**. По вполне понятным причинам, народных избранников волнует то, что главный герой игры бьет ногами и окунает головой в унитаз своих сверстников в школе. Рассматривается даже вариант о том, чтобы вообще запретить ее продажу на территории Великобритании. **Rockstar** спокойно парирует нападки, а сама довольно потирает ручки: игра сама себя раскручивает, как и было заумано. ■



НОВЫЙ СУПЕРГЕРОЙ! ИЛИ ВСЕ ЖЕ ЗЛОДЕЙ?



ВАМ РЕШАТЬ.

Все знают ежика Соника.
Теперь предстоит узнать еще одного ежа.
Он не такой добрый и милый.
Он темный и мрачный.

Что скрывается за его действиями?



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



интернет-магазин

www.vgw.ru



PlayStation 2



www.sega-europe.com

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ПРАВОСУДИЕ ПО-НЬЮ- ЙОРКСКИ

ОЖИДАНИЕ TRUE CRIME:
NEW YORK CITY ПОЧТИ ЗАКОНЧИЛОСЬ

TRUE CRIME NEW YORK CITY

TRUE CONFLICT. TRUE POWER. TRUE NEW YORK.



Чем ближе релиз *True Crime: New York City*, тем больше игра напоминает первую часть сериала. С точки зрения графики, игра похорошела одно-значно, а вот геймплей остался почти неизменным.

Герой по-прежнему колесит по огромному мегаполису, охотится на мафиози и попутно борется с уличной преступностью, становясь в процессе «хорошим» или «плохим» копом. Впрочем, чуть более интересным обещает стать сюжет. Дело в том, что начинал наш герой как член уличной банды. Мы даже застанем этот период его жизни. Почти наверняка темное прошлое героя даст о себе знать в его новой жизни.

Издатель обнаружил список песен, которые войдут в саундтрек к игре. В него вошло аж 80 композиций! Хедлайнером будет *Redman*, который написал для *True Crime: New York City* две эксклюзивные песни. ■■



Redman не только саундтреком занимается, но и в самой игре засветился.



Нью-Йорк — самый правильный город для таких пацанов.



МИЛЛИОН PSP ЕЖЕМЕСЯЧНО

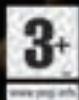
SONY УЖЕ ПОСТАВИЛА 10 МЛН. PSP В МАГАЗИНЫ



За прошедшие с момента запуска PSP 10 месяцев Sony поставила в магазины 10 млн. портативных приставок. Таким образом, PSP стала самой быстро продаваемой консолью Sony.

Огорчает только, что количество проданных игр куда меньше, чем изначально предполагалось. Сейчас в магазинах около 19,6 млн. игр для PSP. Это означает, что значительная часть покупателей портативной консоли приобретает ее не для игр, а для просмотра фильмов в формате UMD и, возможно, для прослушивания музыки. Впрочем, с PlayStation 2 в начале ее жизненного цикла была похожая ситуация. А потом ничего, народ вошел во вкус. ■■

RATCHET GLADIATOR



PlayStation 2

INSOMNIAC
GAMES



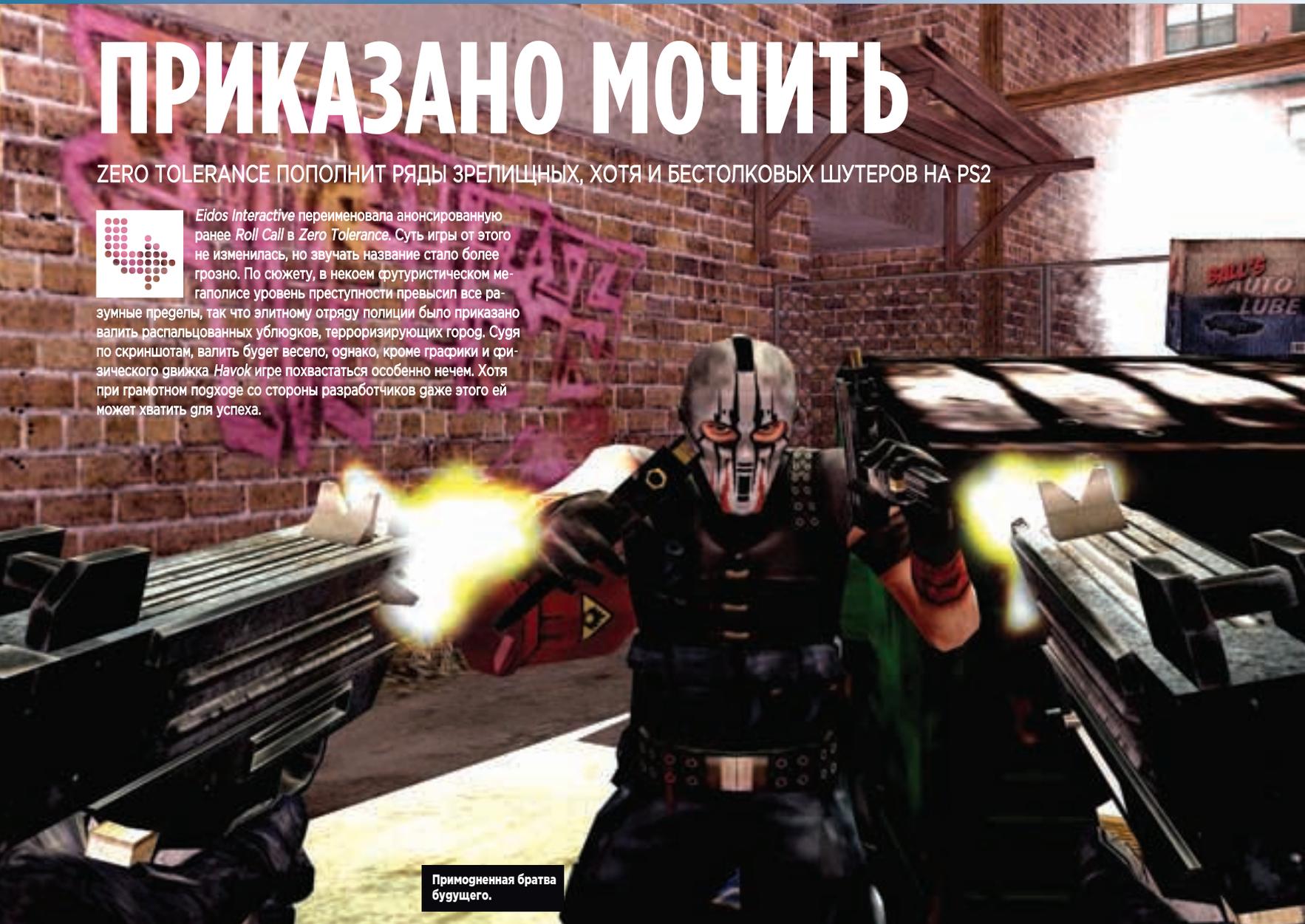
ПРИКАЗАНО МОЧИТЬ

ZERO TOLERANCE ПОПОЛНИТ РЯДЫ ЗРЕЛИЩНЫХ, ХОТЯ И БЕСТОПКОВЫХ ШУТЕРОВ НА PS2



Eidos Interactive переименовала анонсированную ранее *Roll Call* в *Zero Tolerance*. Суть игры от этого не изменилась, но звучать название стало более грозно. По сюжету, в некоем футуристическом мегаполисе уровень преступности превысил все разумные пределы, так что элитному отряду полиции было приказано валить распальцованных ублюдков, терроризирующих город. Судя по скриншотам, валить будет весело, однако, кроме графики и физического свижка *Havok* игре похвастаться особенно нечем. Хотя при грамотном подходе со стороны разработчиков даже этого ей может хватить для успеха.

Примогненная братва бугущего.



Примогненная братва бугущего.

НАСМЕШИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

DESTROY ALL HUMANS! ПРЕВРАТИТСЯ В МУЛЬТСЕРИАЛ



Эрик Картман наверняка нашел бы общий язык с этим персонажем.



Компания Fox купила права на создание компьютерного анимационного сериала по мотивам *Destroy All Humans!* («Замочи всех людей!»). Комедийный сериал должен в скором времени появиться на американском телевидении. Вот было бы забавно, если бы кто-нибудь из отечественных телевизионщиков купил права на его показ на российских каналах. Еще забавнее, если бы переводом и озвучкой сериала занялись те же люди, которые локализовали «Замочи всех людей!»

У наших законодателей появился бы великолепный повод поскандалить, позаседать и, быть может, даже прикрыть какой-нибудь канал. ■

ВСЕ ЗАЛИТЬ — И БУДЕТ МАЛО

Datel анонсировала жесткий диск для PSP емкостью 4 Гб. Создатели подчеркивают, что такого объема хватит для хранения на диске нескольких полнометражных фильмов или 1000 песен. Диск будет продаваться вместе с аккумулятором, емкость которого вдвое превышает емкость аккумулятора для PSP.

СТО МИЛЛИАРДОВ — НЕ ПРЕДЕЛ?

По прогнозам компании Informa Telecoms and Media, суммарный доход всех участников игровой индустрии к 2007 году составит \$58.9 млрд. Сейчас это «всего лишь» \$35.3 млрд.

КОНАМИ СЛИВАЕТСЯ

Угрученная сокращением доходов, Konami объявила о начале реструктуризации. В результате ее проведения японские игровые подразделения компании объединятся с зарубежными, что позволит сделать систему управления более прозрачной и эффективной.

А Я ВОТ
ВТАЙНЕ МЕЧТАЮ
ЗАМОЧИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ.
ТОЛЬКО ТСС!

НА БИС

SONY РЕШИЛА
ПЕРЕИЗДАТЬ ICO



Графика Ico
давню устарела,
однако эстети-
чески игра
совершенно
безупречна.



В связи со скорым выхо-
дом **Shadow of the
Colossus** в Европе, **Sony**
решила переиздать куль-
товую **Ico**, своеобразным
сиквелом которой и является **Shadow of
the Colossus**. Дело в том, что в Европе **Ico**
оказалась на редкость провальной игрой,
несмотря на то, что критики буквально
рассыпались в похвалах ей. **Sony** сняла ее
с производства. Часть геймеров слишком
поздно осознала, чего себя лишила, и ста-
ла искать игру, но ее уже физически ни-
где не было. Идя навстречу фанатам, **Sony**
решила переиздать **Ico**. Вероятнее всего,
в некоторых магазинах **Shadow of the
Colossus** и **Ico** будут продаваться вместе
по специальной сниженной цене. ■

TALES OF LEGENDIA



Таких забавных игро-
вых моделей мы
не видели уже давно.

ДВА КАПИТАНА

РАЗРАБОТЧИКИ РАСКРЫЛИ НЕКОТОРЫЕ
ТАЙНЫ СЮЖЕТА TALES OF LEGENDIA

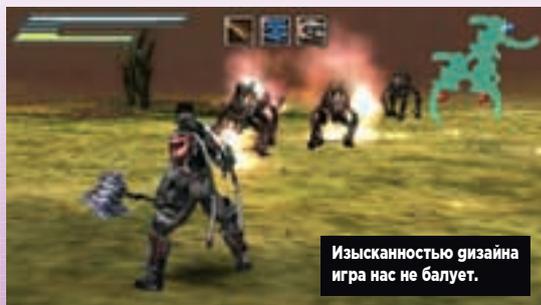


Namco погепилась информацией о
сюжете **Tales of Legendia**, новой час-
ти ролевого сериала **Tales of...** Глав-
ные герои игры — **Senel** и его сестра
Shirley, которые оказались на гигант-
ском корабле. На нем, разумеется, тут же стали про-
исходить разные загадочные происшествия. Так,
всякая нечисть стала охотиться за **Shirley**, которая,
как полагают негры, может управлять кораблем си-
лой мысли. Однажды ее похищают, и **Senel** отпра-
вляется спасать сестру.
Игровой процесс не претерпит заметных изменений
по сравнению с предыдущими частями **Tales of...** Ог-
нако разработчики немало потрудились над тем, что-
бы облагородить графику в игре. В результате мы
увидим анимешную до мозга костей, насквозь мульт-
яшную и бесконечно очаровательную игру. ■



ИНОПЛАНЕТНОЙ КРОВИ ХВАТИТ НА ВСЕХ

NAMCO ПРЕДСТАВИЛА НОВЫЙ, НЕ В МЕРУ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ШУТЕР ДЛЯ PSP — BOUNTY HOUNDS



Изысканностью дизайна
игра нас не балует.



Насекомообразные
инопланетяне.
Как это свежо!



Начав экспансию в космос, человечество
неожиданно столкнулось с враждебной
инопланетной расой. Чтобы разобраться
в вопросе, на далекую планету прибыла
группа наемников, которым предстоит
уничтожить упрямых гуманоидов. Для этих целей им пре-
доставлено пятьсот (га-га, именно пятьсот) видов ору-
жия и четыре десятка видов брони. Заниматься уничто-
жением инопланетян на этот раз предстоит на **PSP**.
Так в кратком пересказе звучит пресс-релиз по игре
Bounty Hounds. По мнению редакции, комментарии тут
излишни. ■

STEVEN SPIELBERG

СПИЛБЕРГ ОТДАЛСЯ ELECTRONIC ARTS

СТИВЕН СПИЛБЕРГ БУДЕТ УЧАСТВОВАТЬ В РАЗРАБОТКЕ ТРЕХ ИГР ELECTRONIC ARTS



Спилберг однажды спас рядового Райана, и с тех пор повторение этого подвига стало едва ли не основным его занятием. Уж в играх-то точно.



Electronic Arts объявила о том, что подписала соглашение со Стивеном Спилбергом, согласно которому тот обязуется принять участие в создании трех проектов EA. Причем все права на игры остаются у издателя. Спилберг же получает права на организацию игр. Сами проекты пока не названы, однако работа над первым из них уже ведется. Удивительнее всего то, что Спилберг «продался» именно Electronic Arts, вместо того, чтобы заниматься компанией DreamWorks Interactive, которую он сам же и основал.



Я УЗНАЛ, КАКУЮ НОВУЮ ИГРУ ДЕЛАЕТ СПИЛБЕРГ. ЭТО ЕДВА НЕ СТОИЛО МНЕ ПРАВОГО ГЛАЗА.

НАШЕСТВИЕ КОНАНОВ

«КОНАН-ВАРВАР» ОБРЕТЕТ ОЧЕРЕДНОЕ ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ СТАРАНИЯМИ THQ



Шварц не Дизель — лицензию на свою внешность не продаст.



Компания THQ купила права на создание игр по лицензии Conan the Barbarian.

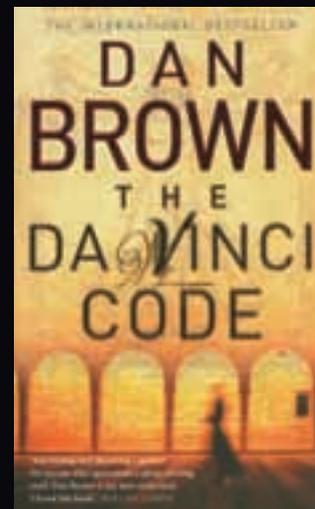
Судя по всему, они будут связаны лишь с легендарной серией книг о знаменитом киммерийце. На фильмы же о Конане, в которых снялся сам мистер Калифорния, действие лицензии не распространяется. Тем не менее, THQ верит в успех будущих игр, о которых пока не известно решительно ничего.

РАСКОДИРОВАТЬ ДА ВИНЧИ!

THE DA VINCI CODE — ИГРА ПО ФИЛЬМУ ПО КНИГЕ. К ДОБРУ ЛИ?



Take 2 купила права на издание игры The Da Vinci Code. Как чаще всего и бывает в таких случаях, игра основана на одноименном фильме, снятом, в свою очередь, по книге Дэна Брауна, на которой сейчас помешано ползющего шара. Игру обещают сделать захватывающим триллером (коим и является книга), но с экшн-эпизодами. Пока именно наличие этих эпизодов и пугает, хотя без них игра едва ли вызвала бы интерес у публики.



СМЕРТЬ ПОВСЮДУ, КУДА НИ БРОСИШЬ ВЗОР

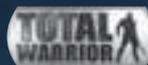
«ПО ЗАМЫСЛУ, РЕАЛИЗАЦИИ И ЭПИЧНОСТИ ИГРА SPARTAN МОЖЕТ СРАВНИТЬСЯ С СОЧИНЕНИЯМИ САМОГО ГОМЕРА!» XS MAGAZINE



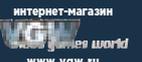
Ты — прирожденный воин. Сирота, воспитанный спартамцами для битв, избранный богами для побед. Теперь тебе предстоит показать, чего ты стоишь в самых эпических битвах, какие только появлялись на консоли за все время ее существования.

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

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



Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



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

SQUARE ENIX НАКОНЕЦ-ТО ЗАРАБОТАЛА НА FINAL FANTASY

ФИЛЬМ FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN СТАЛ ХИТОМ ПРОДАЖ В ЯПОНИИ



Прически в стиле Final Fantasy – это святое.



Square Enix отчиталась, что поставила в японские магазины 700 тыс. копий **Final Fantasy VII: Advent Children**. Сюда включены копии фильма на DVD, UMD, а также его коллекционное издание за \$260. Предыдущая попытка Square превратить **Final Fantasy** в кино с треском провалилась. **Final Fantasy: The Spirits Within** собрал чуть больше \$30 млн. при бюджете в \$135 млн. Сейчас уже очевидно, что **Advent Children** не повторит судьбу прешественика. Однако перспективы фильма за пределами Японии по-прежнему остаются неясными. Официально пока не названа даже дата американского релиза. Не говоря уже о европейском, который может не состояться вовсе. ■■



Пистолетище нашей мечты. Нашей финальной фантазии...

КОНКУРС КОНКУРС КОНКУРС КОНКУРС КОНКУРС

PS2OM РАЗДАЕТ ПРИЗЫ! ПОЛУЧИ PLAYSTATION 2 И МОРЕ ДРУГИХ ПОДАРКОВ!

Внимание! Суперакция!

Журнал PS2 совместно с компанией Logitech объявляет конкурс!

Всего лишь ответив на вопросы нашей анкеты, вы можете выиграть один из множества призов!

Каждый тридцатый ответивший получит бесплатную полугодовую подписку на журнал PlayStation 2 Official Magazine Россия.

Каждый пятидесятый - лицензионную игру для PlayStation 2.

Каждый сотый - игровой контроллер от Logitech.

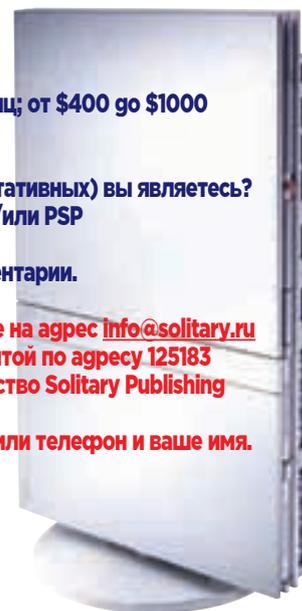
Все присланные ответы принимают участие в лотерее, победитель которой получит главный приз - PLAYSTATION2!!!

ВОПРОСЫ:

1. Сколько вам лет?
2. Каков ваш род занятий и должность?
3. Каков ваш уровень дохода (менее \$ 400 в месяц; от \$400 до \$1000 в месяц; больше \$1000 в месяц)?
4. Как вы проводите свободное время?
5. Обладателем каких консолей (в том числе портативных) вы являетесь?
6. Сколько лицензионных игр для PlayStation 2 и/или PSP вы покупаете в месяц?
7. Ваше мнение о журнале, предложения и комментарии.

Ответы просим отправлять по электронной почте на адрес info@solitary.ru с пометкой «Конкурс» в теме письма, а также почтой по адресу 125183 г. Москва, ул. Генерала Рычагова, д. 26, издательство Solitary Publishing с пометкой «Конкурс PS2OM».

В письме не забудьте указать контактный e-mail или телефон и ваше имя. Ответы принимаются до 1 февраля 2006 года.



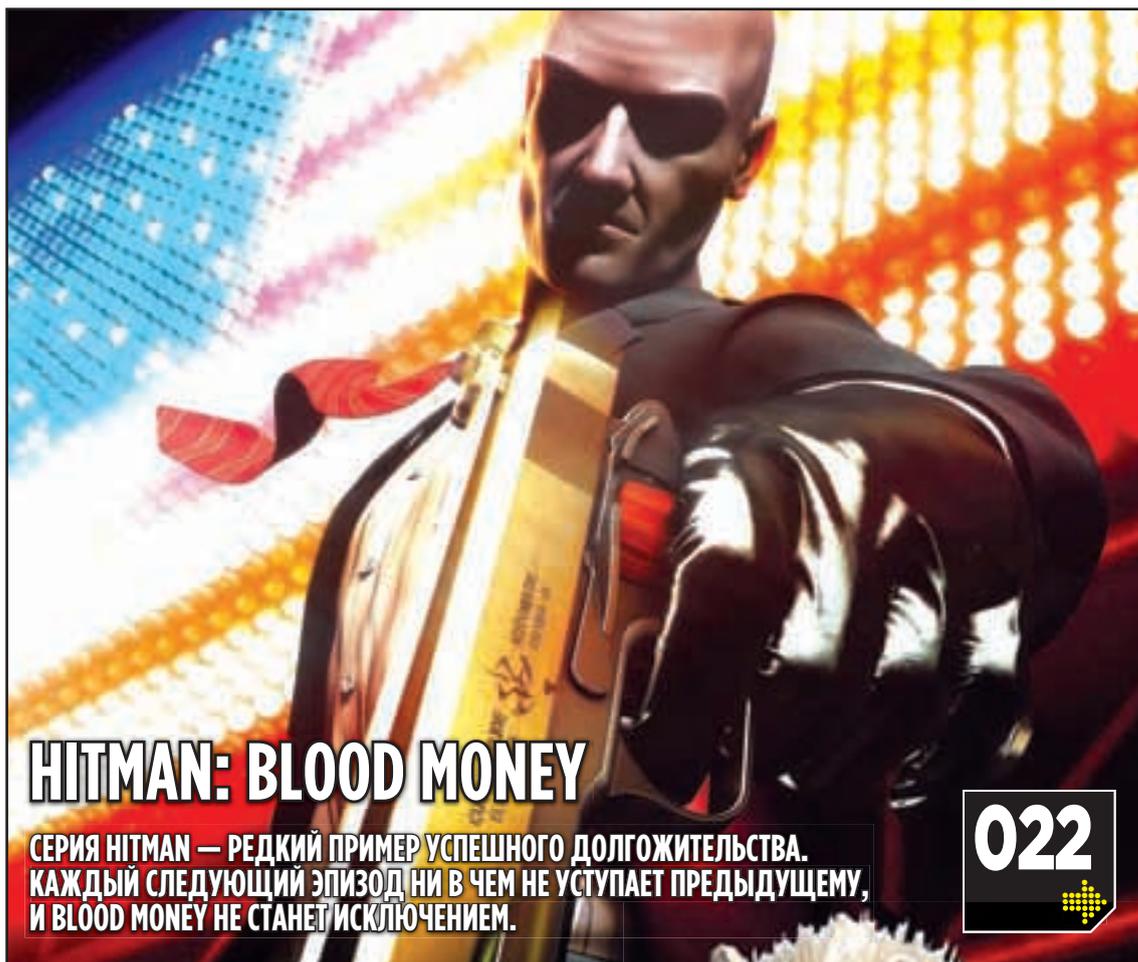
monitor

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

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ



Ну, вот и дождались. Хотя делаем мы этот номер в октябре, лавина осенних релизов уже началась. В ноябре вообще будет что-то страшное. И хотя релизы — это, конечно, хорошо, осенью практически всегда бывает очень мало анонсов. Зачем что-то анонсировать сейчас, когда у всех на уме лишь одно: Рождество. А то, что будет после, — гори огнем. Вот наступит декабрь, тогда и поговорим. А сейчас нам приходится довольствоваться новой информацией лишь о немногих потенциальных хитах, которые выйдут в следующем году. Впрочем, и этих немногих иногда бывает достаточно. Например, когда в их числе Hitman: Blood Money и Tomb Raider: Legend. Оба сериала сколько угодно могут себя компрометировать, но народная (и, что характерно, редакционная) любовь к ним не ослабевает. Очень может быть, что оно и к лучшему.



HITMAN: BLOOD MONEY

СЕРИЯ HITMAN — РЕДКИЙ ПРИМЕР УСПЕШНОГО ДОЛГОЖИТЕЛЬСТВА. КАЖДЫЙ СЛЕДУЮЩИЙ ЭПИЗОД НИ В ЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ПРЕДЫДУЩЕМУ, И BLOOD MONEY НЕ СТАНЕТ ИСКЛЮЧЕНИЕМ.

022

026

MARC ECKO'S GETTING UP

На первый взгляд, свежий, необычный проект. Сочетание рисования и мордобоя действительно неожиданно.

028

THE CHRONICLES OF NARNIA

Харкдорный ролевой экшн для тех, кто вырос на «Хрониках Нарнии».

030

TOMB RAIDER LEGEND

Лара стала еще очаровательнее и грациознее. А нововведения в игровом процессе... Да пес с ними!

033

SOCOM 3: US NAVY SEALS

Многочисленные нововведения и славная история сериала дают повод надеяться на лучшее.

034

METAL GEAR ACID 2

Новые режимы привлекут в свои сети новых поклонников и надолго удержат старых.

035

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

Ловить беглых обезьян на PSP — еще более увлекательное занятие, чем на PS2.



ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE | РАЗРАБОТЧИК: IO INTERACTIVE | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: WWW.HITMANBLOODMONEY.COM | ДАТА ВЫХОДА: ЯНВАРЬ 2006 ГОДА

HITMAN: BLOOD MONEY

ОПЫТ РАБОТЫ ЕСТЬ, ИЩУ ОПЫТ ЗАРПЛАТЫ

▶ Безымянный лысый киллер со штрихкодом на затылке — пожалуй, самый несчастный персонаж во всей виртуальной реальности. Рожденный умом бесчеловечного ученого, он так и не нашел покоя в жизни. Из эпизода в эпизод 47-й убивает, убивает и убивает беспомощных остолопов, его руки по локоть в крови, а конца жестокому промыслу по сей день не видно. «Клиенты» ненасытного Агентства не иссякают, сколько бы убийца их ни сушил (резал, топил, травил — выбирайте по вкусу). Хотя у кровавой профессии есть свои плюсы, например, путешествия. 47-й облетел уже полмира, побывал в Центральной и Восточной Европе, навестил заснеженный Петербург и даже навел шороху в Колумбии.

ДЕНЬГИ ДОЛЖНЫ РАБОТАТЬ!

Правда, очередная серия убийств не сулит экзотичных командировок. Основные действия Hitman: Blood Money развернутся на территории Соединенных Штатов, лишь пару раз Лысому удастся вырваться из царства загнивающего капитализма в Старый Свет.

Впрочем, у IO в руке тузов хватает и без этого. Деньги — главный из них. Мы давно знаем 47-го как наемного убийцу, однако еще ни разу не видели, чтобы Лысому платили. В Blood Money трудовая справедливость наконец восторжествует. Каждое успешное задание будет оседать в кармане киллера твердой валютой. Значит ли это, что шампанское и



Советы начинающим

Богатство игровых возможностей приятно увивляет. В Hitman: Blood Money противостоять убийце будут даже братья наши меньшие. Один из «клиентов» 47-го постоянно пребывает в обществе маленького мопса. Самый простой способ поговорить с жертвой — прикинуться фотографом. Однако вредная собачка способна раскрыть инкогнито киллера, а потому необходимо прежде отравить скотину. Жестоко? Допустим. Зато очень жизненно!

Бесплатные экскурсии

Реалистичными в игре обещают быть не только герои, но и уровни. Работая над интерьерами казино, театра и других общественных зданий, IO старалась придерживаться их настоящей планировки. Если посетить «живой» Лас-Вегас для вас проблематично, ознакомьтесь хотя бы с его виртуальной копией в Hitman: Blood Money.



блинчики с красной икрой навсегда пропишутся в рационе героя? Не исключено, однако, что ни трапезы, ни иные повседневные хлопоты в игре так и не появятся. Разработчики доверят нам исключительно «целевые» расходы.

Перед каждой миссией Лысого обещают пускать в «магазин», где за грязные деньги можно приобрести любые пистолеты, автоматы, винтовки и даже взрывчатку. Хотя настоящие «просри» и нагишом опасны. Лишенный огнестрельного оружия киллер способен уложить противника любым подручным средством — от шариковой ручки до обыкновенного тостера. В самом крайнем случае — просто до смерти забьет кулаками.

Отдельная тема — разнообразные примочки для модернизации стволов. Коллектив студии посчитал недостаточным арсенал из нескольких десятков смертоносных игрушек и позволил нам экспериментировать с каждым отдельно взятым экземпляром. За небольшую цену можно прикрутить к штурмовой винтовке обойму повышенной вместимости или оснастить «снайперку» улучшенной оптикой. Таким образом, 47-му придется реже перезаряжать оружие, а пули будут кучнее ложиться в цель. Словом, перед нами откроется уйма возможностей повысить «производительность труда».

ВЛАДЕЕШЬ ИНФОРМАЦИЕЙ — ВЛАДЕЕШЬ МИРОМ

Однако если тратить честно заработанные доллары исключительно в «оружейке», то и на ядерную боеголовку накопить неолго, а тогда весь баланс — коту под хвост. Благо, в планах у IO далеко не одна расходная статья. Лысому предстоит платить еще и за информацию.

Способов прохождения миссий ожидается столько, что мы, по мнению разработчиков, ни за что не откроем их все. Зато недостаток сообразительности легко компенсируют деньги. За несколько хрустящих баксов студия готова подробно инструктировать начинающих убийц. Любимый пример разработчиков — «мокрое дело» в оперном театре. 47-й во время репетиции должен порешить солиста. Как убийца выполнит заказ, никого не волнует, но IO агитирует

■ Гражданских можно использовать как живой щит.



■ Спокойно, мужик, больно не будет.



за изящные способы решения проблем. Например, можно заменить бугарорскую «Беретту», из которой в певца стреляют по сценарию, на настоящий пистолет. Всегда приятнее творить добро чужими руками... Не прокатило со стволом, уроните на тенора люстру. Десять килограмм стекла и металла в организме не оставят жертве и шанса. Для небольшой шабашки в казино разработчики предлагают еще более изощренную комбинацию. 47-й минирует лифт, после чего, не таясь, расстреливает жертву. Посетители, естественно, паникуют, помятся к лифту... Ба-бах, и очевидцы драмы превращаются в фразы. Вы до сих пор считаете видеоигры детской забавой?

ДУРНАЯ СЛАВА

Имитация несчастных случаев играет и сугубо практическую роль. Разработчики вложили еще капельку жизни в виртуальный мир, поэтому устроить кровавую баню и выйти сухим из воды уже не получится. «Свидетели» и «улики» — отныне не пустые слова. Каждое задание 47-го будет сопровождаться большой шумихой в местных газетах. Если киллер выполнил работу без сучка без задоринки, журналисты оповестят население о череде трагичных случайностей. Но стоит Лысому «засветиться», и его фоторобот замелькает на первых полосах. Чем больше улики и свидетели, тем правдоподобнее портрет убийцы. «Популярность» 47-го измеряется показателем Notoriety (дурная слава). Снискав такую славу, убийца просто не сможет спокойно работать: горожане узнают его проштампованную лысину и поднимут шум. Ликвидация последствий слишком «громких» дел — еще одна выработка в нашем кармане. Агентство готово замечать следы 47-го, но лишь за щедрые пожертвования наличными.



■ Поглядывать нехорошо!

Конспирация решает все

Не только всемогущее Агентство способно замести следы за киллером. 47-й и сам может о себе позаботиться, например, купить новые документы или... полицейскую ленту! Оклейте ею место преступления, и праздношатающаяся публика не рискнет совать свой нос в ваши дела.



■ Прятки для взрослых.



■ В руках 47-го оружием становится буквально все!



■ В детстве 47-й мечтал стать строителем...



Трибуны режут, Лысый выходит на поле! Внимание... УДАР!



Лысый меломан.



Пойдем-ка в кусты. Хе-хе...

Умники и умницы

IO Interactive гордо заявляет, что не улучшала искусственный интеллект. AI для Blood Money писался с чистого листа! Обыватели теперь ведут себя го безобразия правдоподобно, а иногда, пожалуй, даже «переигрывают». Ожидается, что «гражданские» не оставят без внимания кровавый след и обязательно проверят, куда он ведет. Их также заинтересует любой оставленный без присмотра предмет, например, бесхозный чемоданчик. А вы можете похвастаться подобной бдительностью? Мы бы, например, трижды подумали, прежде чем идти по кровавому следу...



ЛЕДЯНАЯ КРАСОТА

Hitman: Blood Money выпала честь первой явить нам всю мощь нового движка Glacier Engine. Если кто-то еще сомневается в способностях PlayStation 2, очередной эпизод из жизни лысого киллера развеет все сомнения. Главную ставку программисты сделали на работу с тенями, благодаря чему все без исключения персонажи выглядят совсем как живые. Да и ведут себя соответствующе.

Опознанный на улице киллер рискует столкнуться с яростью народных героев. Ведь не все горожане бросятся врассыпную, самые сознательные безумцы могут и напасть на 47-го. «Гражданские» матерому мастеру, конечно, не противники, но шума потасовки вполне хватит, чтобы здорово осложнить выполнение миссии.

Впрочем, гробовая тишина еще не гарантирует успеха. Из-за плохо спрятанного трупа тревога может подняться в самый неподходящий момент. Благо свежая версия движка Glacier позволила разработчикам использовать функцию «картинка в картинке», так что мы всегда будем в курсе, кто, где и почему наткнулся на окровавленное тело. А понимание проблемы, как известно, уже шаг к ее решению!

ДЕНЬГИ НЕ ПАХНУТ

47-й живет и процветает уже порядка пяти лет. Армия фанатов сериала растет, а IO Interactive получает хорошие барыши с продаж. Неудивительно, что студия не желает останавливаться на достигнутом. Упорно избегая разговоров о сюжете Blood Money, разработчики негласно заявляют, что четвертый эпизод не только ответит на многие старые вопросы, но также поставит ряд новых. Ну а мы разве против? Пока IO держит марку, нам с ней по пути! **Александр Сагко**

monitor

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Серия Hitman — редкий пример успешного долгожительства. Каждый следующий эпизод ни в чем не уступает предыдущему, и Blood Money не станет исключением.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

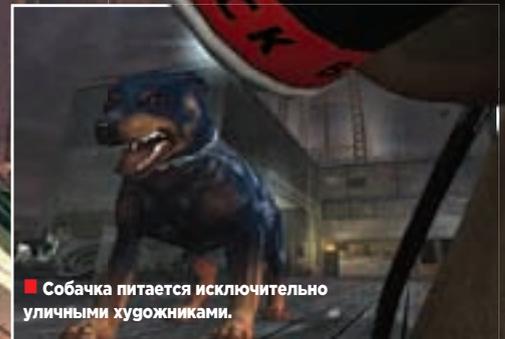
ЖАРКО

ЖЖЕТ!





■ Драться приходится не только с полицией, но и с конкурирующими группировками. Здесь это называется Style Wars.



■ Собачка питается исключительно уличными художниками.

ИЗДАТЕЛЬ ATARI | РАЗРАБОТЧИК THE COLLECTIVE | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ATARI.COM/GETTINGUP | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ПРАВДА НА ЗАБОРЕ



Помните, в GTA: San Andreas была своеобразная мини-игра — рисовать на стенах? Конечно, граффити разработчики добавили «для колорита», безо всяких далеко идущих замыслов. Ну, нарисовал Си Джей пару каракуль, пешеходам в лицо из баллончика побрызгал — ничего серьезного. А вот студия с невзвешенным названием The Collective отнеслась к «уличной живописи» совсем по-другому. Граффити лежит в самой основе игрового процесса Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure.

ЮНОШЕСКИЙ МАКСИМАЛИЗМ

Футуристичный мегаполис Нью-Радиус переживает не лучшие времена. Им руководят продажные чиновники во главе с мэром по имени (или фамилии, так сразу и не разберешь) Санг. Власть имущим плевать на дела города и его жителей, они «работают» исключительно на себя.

Молодых горячих пацанов такой расклад совершенно не устраивает, но что они могут? Оказывается, многое! Ребята объявляют коррумпированным политикам «молчаливую» войну. Они не стоят в пикетах, не размахивают плакатами и не орут до хрипоты с трибун. Но каждую ночь стены самых заметных зданий расцветают роскошными нагписями, обличающими гнилую верхушку власти. Рисовать компромат предстоит именно нам.

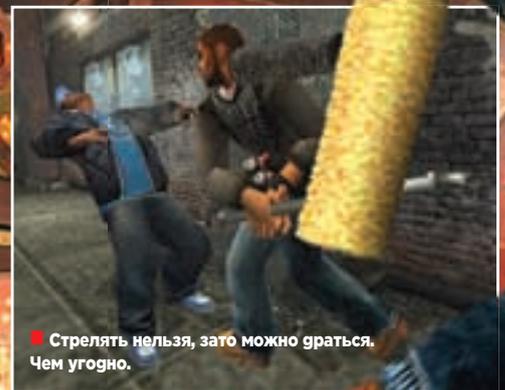
ТАЛАНТЫ ВНЕ ЗАКОНА

Вы уже представили бесценные прогулки по городу и свободное творчество? Увы, придется о них забыть.



Стиль жизни

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure обещает воссоздать целый мир уличной культуры. Граффити — лишь одна из его составляющих. В игре также будет соответствующая музыка в исполнении известных рэперов и целая плеяда звезд для озвучки героев. Среди знаменитостей замечены Adam West, The RZA, Rosario Dawson, P.Diddy и Andy Dick.



■ Стрелять нельзя, зато можно драться. Чем угодно.



■ С ребятами не церемонятся...



Что в имени тебе моем...

Марк Экко — абсолютно реальный персонаж, связанный с играми лишь постольку-потому. Молодой человек начал карьеру в середине восьмидесятых как простой художник, а сегодня в его распоряжении целая дизайн-студия.



Чем занимается ее коллектив, так сразу и не объяснишь. В сфере интересов компании *еско untd — все современные направления моды и живописи.

The Collective собирается открывать Нью-Радиус небольшими кусками, так что свобода передвижения будет здорово ограничена. Зато на доступном пятячке можно рисовать где угодно. Другое дело, что с мэром и компанией такие граффити связаны не будут.

Борьбе с коррупцией посвящены отдельные миссии, и уж там-то придется попотеть. Ведь власть имущим ваша живопись не по вкусу, поэтому готовьтесь к полицейским облавам. Разработчики не намерены превращать Contents Under Pressure в кровавый боевик, следовательно, на перестрелки рассчитывать не приходится. Главный герой, зовут его, кстати, Трейн, умеет неплохо сражаться и хорошо бегать. Какой из этих полезных способностей воспользоваться в той или иной ситуации, решайте сами.

СВОБОДА В КАРТИНКАХ

Раскраска стен — игра в игре. The Collective гонит все возможное, чтобы нас увлекла сам творческий процесс, а не только связанный с ним мордобой и погони. Для уличного художника главное, чтобы давление краски в баллончике не падало и линии получались четкими. За давление отвечает крестовина: частые нажатия заставляют Трейна встряхивать емкость. Левый эржойстик управляет рукой героя. Если дергать рычажок слишком быстро, линии будут бледными, придется к ним возвращаться. Вялые движения не лучше: краска начинает размазываться и течь. Как видите, через тят-ляп вывести мэра на чистую вогу не получится, придется постараться.

От качества картинки зависит репутация героя. Чем эфффектнее рисунок, тем больше уважения его создателю. Разумеется, на стенах проявляются не те каракули, что мы выводим на самом деле. Много ли среди игроков талантливых художников, да еще способных творить с помощью геймпада? В Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure встроена целая коллекция настоящих граффити от шестидесяти пяти мастеров уличного арта.

СВЕЖО?

Марк Экко лично участвует в разработке проекта и не боится экспериментировать. Себя он считает аутсайдером, а игру — смелой авантюрой. Тем не менее, у авантюры есть все шансы на успех. Не так уж часто виртуальный мир балует нас действительно оригинальными находками. ■ Александр Сагко



■ Обидеть художника может каждый.

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: На первый взгляд, свежий, необычный проект. Сочетание рисования и мордобоя действительно неожиданно. Будем надеяться, второй и последующие взгляды оставят то же впечатление.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ BUENA VISTA GAMES | РАЗРАБОТЧИК TRAVELLER'S TALES | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.NARNIATHEGAME.COM | ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

ДОСТУЧАТЬСЯ В ГАРДЕРОБ

➤ Длинные названия развлекательных продуктов (книг, фильмов, звукозаписей) в наше время считаются чем-то вроде моветона. Вроде как автор хотел соригинальничать в названии, потому что внутри — полный швах. Другое дело — век назад. Изящные глинные названия демонстрировали серьезный подход, глубокое внутреннее наполнение, воспитывая уважение к автору. Особенно когда это подкрепляется двумя миллионами букв.



■ **Разнообразие монстров на одном скриншоте внушает уважение к разработчикам.**

Именно в таком количестве знаков Клайв Степлз Льюис изложил приключения нескольких детей в несуществующей стране Нарнии. Семь книг-хроник не просто описывают начало, середину и конец истории — по ходу текста любознательный читатель ознакомится со всеми гранями добра и зла. Христианская мораль — главный стержень творчества К. С. Льюиса. Неудивительно, что даже всемогущий Дисней вынашивал планы съемки фильма по книге столько лет.

СОВСЕМ ДРУГОЕ ДЕЛО

На мораль разработчики, правда, глаза решили закрыть. Поверженных врагов — собивать. Словив хук слева, щеку не подставлять. Прощение Злу не положено. Ставший уже хрестоматийным пример из пресс-показа игры: Питер и Эдмунд привязывают гнома к дереву и начинают его безжалостно пинать. Или, к примеру, один из самых эффефективных приемов в игре: взять маленькую девочку Люси и со всей гури шархнуть ею о врага. Звучит, мягко говоря, кошунственно, да и выглядит не лучше.

Щедрый выбор персонажей (гоступны все четверо, за исключением редких сюжетных ограничений) позволяет не только сотрудничать с ними по ходу игры, но и мгновенно перевоплощаться в любого из них. Умения героев развиваются и по мере прохождения игры становятся более многочисленными, а разбросанные по уровням бонусы гарантируют улучшение общих характеристик героев.



■ **Движок использует возможности PS2 по максимуму.**



В порядке очереди

Клайв Льюис: «Когда я писал «Льва, Колдунью и Платяной шкафа», я не задумывался о продолжениях. Затем мне пришла в голову идея описать историю возникновения Нарнии, но ее пришлось отложить до лучших времен. Так что второй книгой стал «Принц Каспиан», и я был уверен, что это последняя история. Однако потом из-под пера вышло «Плывание «Утреннего Путника»», и я совсем ничего не планировал. Опять же, ошибался. К «Племяннику Чародея» (хронологически — самая первая книга) я вернулся перед заключительной частью саги, так что, наверное, порядок прочтения не имеет особого значения».

События в Нарнии описываются в следующем порядке:

1. «Племянник чародея»
2. «Лев, Колдунья и Платяной шкафа»
3. «Конь и его мальчик»
4. «Принц Каспиан»
5. «Плывание «Утреннего путника»»
6. «Серебряное кресло»
7. «Последняя битва»

ИМПРЕССИОНИЗМ

Клайв Льюис однажды признался, что сюжет первой книги возник из трех мыслеобразов: сравн с зонтиком, ведьма на санях и величавый лев. Все эти уювительные граждана, разумеется, появятся в игре. Но образы для вдохновения пришли к разработчикам из срилма, а не из собственного воображения. Поэтому, посмотрев кино, вы можете смело рассчитывать на полное совпадение визуальных ощущений и в игре.

Окружающая среда рассчитана на интерактивное общение. Сбросив при помощи Люси снежный ком, можно погасить костер, толкнув Эдмундом камень, — завалить целый полк голодных волков. Каждому ребенку найдется задание, правда, выполнять его придется самостоятельно, в то время как остальные герои будут отбиваться от врагов — довольно посредственно из-за отсутствия прямого контроля с вашей стороны. Но когда речь идет о «новогодней» сказке, работая над которой разработчики переняли все лучшее, что было в не менее «новогодней» серии The Lord of the Rings, на такие мелочи никто не обратит внимание. ■ **Святослав Торик**



■ Магические суперприемы можно приобрести между уровнями за специальные монетки, раскиданные где ни попадя.

monitor

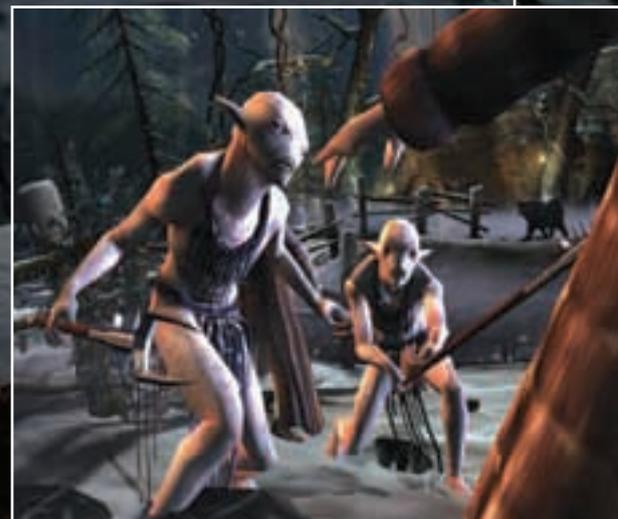
PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Харкорный ролевой экшн для тех, кто вырос на «Хрониках Нарнии». Милая и несколько неожиданная игра — для всех остальных. Короче, еще один отличный подарок на Новый Год.



ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО **ЖАРКО** ЖЖЕТ!

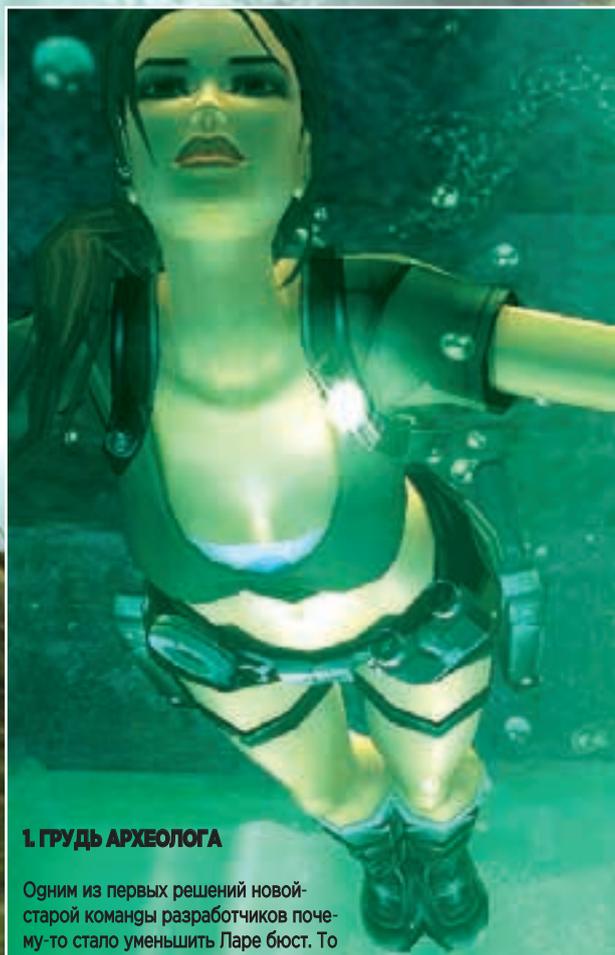


■ Злые зубастые твари мочат доброго благородного волшебника. Подолом ему!

TOMB RAIDER: LEGEND

СЕМИКРАТНО ЖЕЛАННАЯ

▶ Возрождению Tomb Raider быть! Eidos в это свято верит и о сложности этого предприятия даже слышать не желает. Мы, кстати, тоже. Потому что если уж не Tomb Raider, то что вообще возрождать? Много ли еще найдется сериалов, остающихся на протяжении долгих лет столь же дорогими сердцу геймеров, несмотря на все злоключения, происходившие с ними? Как бы публика ни осуждала последнюю часть Tomb Raider — Angel of Darkness, — большинство людей воспринимают ее не как закат серии, а лишь как госагнью (чтобы не сказать очередную) неудачу разработчиков. Впрочем, когда речь зашла о создании седьмой части Tomb Raider, Eidos решила не рисковать и поручила работу над игрой новой команде — Crystal Dynamics. И заодно пригласила Тоби Гарда — дизайнера, благодаря которому Лара Крофт вообще появилась на свет. Tomb Raider: Legend — попытка начать с чистого листа, забыв о неудачах прошлого. Так что приготовьтесь к тому, что в игре вы увидите немало новых или давно забытых элементов.



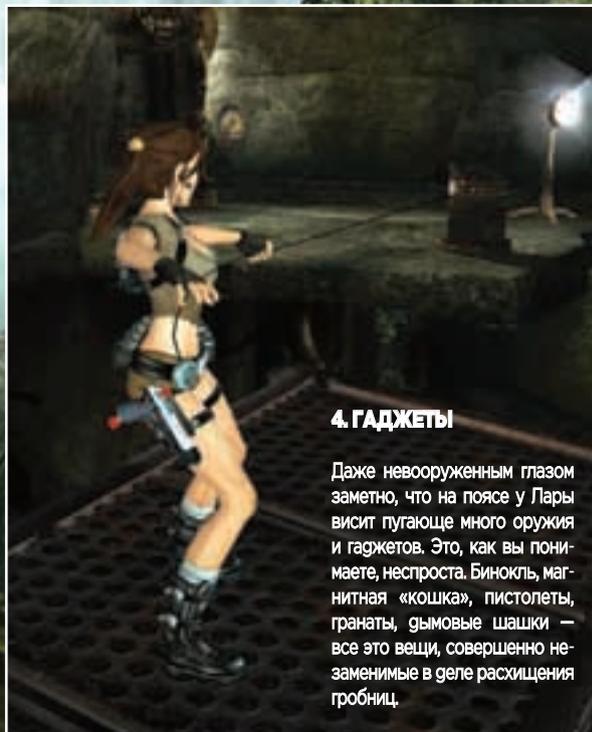
1 ГРУДЬ АРХЕОЛОГА

Одним из первых решений новой-старой команды разработчиков почему-то стало уменьшить Ларе бюст. То ли они поддались веяниям высокой моды, то ли решили, что если уж что-то и обновлять в Ларе, то именно ту ее часть, на которую все смотрят в первую очередь. А может, просто пошли от противного. Если большая грудь не помогла продать игру, возможно, маленькая (насколько это слово применимо к тому, что мы видим в итоге...) сгладит свое дело?



2. ГРОБИКИ, САРКОФАГИКИ

Работая над Tomb Raider: Legend, разработчики часто обращаются к истокам серии. Именно поэтому большая часть новой игры будет проходить в гробницах, расхищение которых и есть святая обязанность Лары Крост. По официальной версии, напомним, она археолог. По неофициальной — авантюристка, гробкопательница и безбожница.



4. ГАДЖЕТЫ

Даже невооруженным глазом заметно, что на поясе у Лары висит пугающе много оружия и гаджетов. Это, как вы понимаете, неспроста. Бинобль, магнитная «кошка», пистолеты, гранаты, сымовые шашки — все это вещи, совершенно незаменимые в деле расхищения гробниц.

3. МИНИ-ИГРЫ

Одним из самых интересных нововведений Tomb Raider: Legend станут мини-игры, го боли напоминающие те, что мы видели в недавнем Fahrenheit. В определенные моменты Ларе придется выпутываться из довольно пикантных ситуаций: начнут рушиться стены, обваливаться потолки, колонны посыплются на пол, наконец, сама земля может уйти из-под ног отважной расхитительницы. В такие моменты нужно быстро нажать определенную комбинацию кнопок, чтобы Лара смогла выбраться из переделки невредимой. Анимированы подобные сценки просто безупречно.





5. В БОЙ

Насколько мы можем судить сейчас, сражаться придется не так уж часто. Зато разработчики торжественно обещают, что в игре не будет stealth-элементов, за которые многие укоряли Angel of Darkness. Автор этих строк не видит в подобных элементах ничего криминального, но и без них игра явно сможет обойтись.



6. ГОЛОВА-НОГИ

Каждая новая серия Tomb Raider — это новый арсенал движений Лары. Причем наибольший интерес традиционно вызывают не «полезные» движения, а те, которые существуют исключительно для удовлетворения эстетических потребностей игроков. Вот на кой, скажем, Ларе стоять на руках на каменных ступеньках в тридцати сантиметрах над землей? Для красоты!

7. ПРИНЦ И ПРИНЦЕССА

Хотя обилие ловушек всегда было отличительной чертой Tomb Raider, на этот раз они go боли напоминают что-то куда более успешное и мощное по нынешним временам, чем сам Tomb Raider. А именно — Prince of Persia. Влияние этой серии на разработчиков совершенно очевидно. Впрочем, это и неплохо. Брутальный Prince of Persia у нас уже есть. Теперь будет еще и сексапильный.



monitor

PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Лара уже успела погибнуть и реально, и виртуально. Если Tomb Raider: Legend не станет возрождением сериала, его уже ничто не спасет. Но мы верим. Лара — это святое.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!



ИЗДАТЕЛЬ SCEE | РАЗРАБОТЧИК ZIPPER INTERACTIVE | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SCEE.NET | ДАТА ВЫХОДА ДЕКАБРЬ 2005 ГОДА

SOCOM 3: US NAVY SEALS

ДРЕССИРОВАННЫЕ КОТИКИ

▶ SOCOM долгое время был если не королем «спецназовских» боевиков на PS2, то как минимум претендентом на это звание. Увы, может оказаться, что создатели SOCOM раньше времени почтили на лаврах. Потому что конкуренция в этом поджанре усиливается с каждым днем. Есть ли в SOCOM 3 достаточное нововведений, чтобы игра стала успешной? Не исключено...

Как и почти всякая игра, относящаяся к обозначенному поджанру, SOCOM 3 — командный шутер. Причем командный по всем статьям. Противостоят нам не разрозненные кучки противников, а дисциплинированные отряды солдат, соблюдающих субординацию и действующих сообща. Почти всегда обещания о чудесном искусственном интеллекте оказываются самыми неправдоподобными, но сама идея того, что противники соблюдают внутреннюю иерархию и подчиняются одному лидеру (самому опытному и умному из них), кажется вполне интересной.

Важнейшим нововведением станет то, что теперь наши солдаты не только смогут плавать, но и научатся водить транспортные средства: танки, грузовики и прочее. И все было бы хорошо, если бы со дня на день мы не ждали выхода Battlefield 2: Modern Combat, где на этом завязана чуть ли не вся игра.

Благодаря тому, что разработчики используют новую технологию загрузки уровней, последние стали в несколько раз больше, чем были во второй части. Теперь локации поистине огромны. При этом в однопользовательском режиме появится долгожданная возможность сохранения посреди миссий, что наверняка окажется очень кстати.

Выглядеть игра лучше не стала, но это ей геймеры простят. А вот сможет ли SOCOM 3 тягаться с Battlefield 2, блокбастером от Electronic Arts, сказать не возьмемся. Сколько однотипных командных шутеров могут переварить игроки за раз, науке неизвестно. ■ **Олег Иноземцев**



На бис

Пройдя любую миссию в SOCOM 3, вы сможете тут же повторить подвиг еще раз. Только на этот раз вам будут предложены немного другие задачи и противники расположатся на карте иначе. С технологической точки зрения это очень простое решение, но в остроумии разработчикам не откажешь.

monitor

PlayStation.2

РЕЗЮМЕ: Многочисленные нововведения и славная история сериала дают повод надеяться на лучшее. Но обилие конкурентов едва ли лучшим образом скажется на судьбе SOCOM 3.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!



ИЗДАТЕЛЬ KONAMI | РАЗРАБОТЧИК KOJIMA PRODUCTIONS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.KONAMI.JP/GS/GAME/MGA2/ENGLISH | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

METAL GEAR ACID 2



ДВОЙНОЙ ПОКЕР ДЛЯ СНЕЙКА

После выхода первой части Metal Gear Acid этот сериал сразу же стал для PSP практически тем же, чем Metal Gear Solid является для PlayStation 2. Поэтому пристальный интерес со стороны геймеров к Metal Gear Acid 2 понять легко.

Солида Снейка совершенно неожиданно для всех утаскивает в плен некий человек, называющий себя агентом ФБР. Теперь господину Плискину нужно пробраться в очередную лабораторию, где его поджидает ловушка в лице спецотрядов США и некоей Venus — спецагента, имеющего прямое отношение (наконец-то!) к третьему поколению Metal Gear.

По оценкам счастливых обладателей MGA2 на токийской выставке, игра обрела немножко (500 вместо 200) дополнительных карт (Metal Gear Acid — это пошаговая карточная стратегия, если кто забыл), сменила вспомогательного героя и обзавелась приличным количеством новых боссов. Кодзима утверждает, что AI вкупе с новой карточной системой заставит игроков выделять больше серотонина в процессе игры. Для тех, кто только что к нам присоединился, MGA2 предоставит большой и удобный тренировочный уровень. Для тех, кто уже давненько в теме — интерфейс станет приятнее, динамическая система позволит управлять Снейком напрямую.

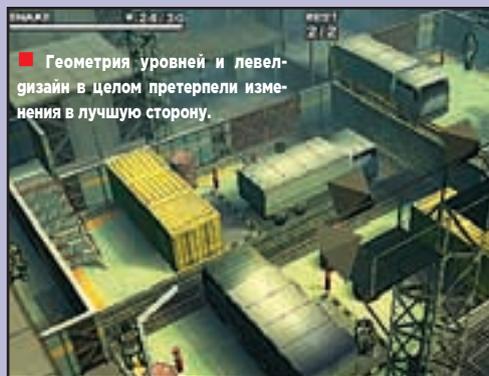
А фанатам будет особенно приятно узнать, что новый режим Arena Mode позволяет сразиться с любым боссом из любой серии Metal Gear Solid.

Еще один шагок в сторону 3D не просто привел к тому, что игра стала выглядеть существенно лучше; комиксоидная стилистика — этакий мини-cel-shading для PSP — выглядит как естественное развитие идеи Кодзимы. Да и количество цветов разнообразили: мрачные индустриальные ландшафты MGA остались в прошлом.

Ждать? Без сомнения. Tактических игр, подобной этой, до сих пор вышло всего... одна. Удержаться от покупки MGA2 не то чтобы сложно — просто невозможно. **Святослав Торик**



■ Слегка «буратиновая» модель Солида Снейка не мешает воспринимать игру.



■ Геометрия уровней и левел-дизайн в целом претерпели изменения в лучшую сторону.



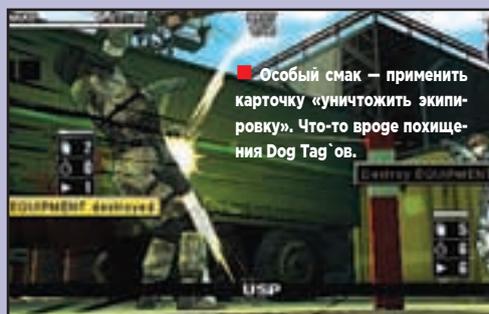
■ Глядя на картинки, трудно поверить, что все это пошаговое.



■ Мощные карточки типа «уклонение третьего уровня» позволяют с легкостью уйти от очереди из стационарного пулемета Гатлинга.

Очковый змей

В прошлом номере мы писали про специальный аксессуар SOLID EYE TOBIDACID, прилагавшийся к MGA. Теперь он будет поставляться и в коробке с MGA2. Если кто позабыл, напоминаю: очки «надеваются» на PSP, расширяя графическое восприятие игрока. И это не просто стереодевайс, это целое новое поколение аксессуаров.



■ Особый смак — применить карточку «уничтожить экипировку». Что-то вроде похищения Dog Tag'ов.



■ Шрапнель из P90 не оставляет противнику ни малейшего шанса.

monitor PlayStation 2

РЕЗЮМЕ: Полноценное продолжение стало ярче во всех смыслах этого слова. Новые режимы привлекут в свои сети новых поклонников и удержат старых, сожжет, вертящийся вокруг очередных MG, захватит надолго. И не забываем про Link Play.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО **ЖАРКО** ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ SCEI | РАЗРАБОТЧИК SCEI | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SCEI.COM | ДАТА ВЫХОДА ФЕВРАЛЬ 2006 ГОДА

ARE ESCAPE: ON THE LOOSE



ВРЕШЬ, НЕ УЙДЕШЬ!

Издревле обезьяна ассоциируется с хаосом и бесконтрольным разрушением. Любопытная зверюга хватает все, что плохо лежит, и обладает скверным характером. В Are Escape: On the Loose мы столкнемся не с одним, а с двумя сотнями хитрых приматов. Неуправляемые твари разбежались по восьми мирам и двадцати уровням, угрожая погрузить в хаос все вокруг. Злобные бестики проникли в прошлое, намереваясь изменить историю таким образом, чтобы власть над Землей принадлежала им, а не людям. Разработчики полагают, что мы и только мы сможем отловить мохнатых бандитов и спасти человечество.

Между тем, обезьяны далеко не в первый раз совершают побег. Сериал родился еще на старушке PlayStation и уже трижды засветился на PlayStation 2. Справедливости ради должны отметить, ни один проект, кроме самой первой Are Escape, хитом так и не стал. Были неплохие середняки, вроде Are Escape 2 и Are Escape 3, но случались и так себе поделки а ля Are Escape: Pumped & Primed. На PSP шаловливым приматам пока вообще не везет — выход Are Academy никоим образом не «зацепил». Тем не менее, разработчики упрямо надеются покорить рынок. Are Escape: On the Loose на подходе.

Вообще, On the Loose задумывался как ремейк оригинальной Are Escape. В главной роли — юный герой по имени Спайк (так обычно называют собак). Почему разработчики вверили судьбу цивилизации в руки простого пацана, вооруженного всего лишь сетью, — большая загадка, но тут уж ничего не поделаешь. Благо на пути к победе мы обзаведемся более внушительными средствами поимки макак. Так, в распоряжении Спайка окажется танк, автомобиль с дистанционным управлением, некий летательный аппарат, радар и гаже меч.

Ни пулеметов, ни лазерных винтовок нам не обещают. По жанру Are Escape: On the Loose ближе всего к платформеру со всеми вытекающими. Впрочем, оригинальный проект, несмотря на отсутствие кровавых потасовок, добился больших успехов, чего мы искренне желаем и его PSP-инкарнации. **Александр Сагко**



■ Взгрустнулось...



■ Макака занесет гаже в доисторическую эру.



■ Странно... Трицератопс, впрочем, вегетарианец.

Погода в доме

Вылазки по поимке опасных приматов Спайк совершает со своеобразной базы, куда возвращается после каждой миссии и где, вероятно, отдыхает. Дабы пребывание «дома» было максимально комфортным, базу можно обустроить: обставлять добытыми в путешествиях трофеями и даже сажать на ее территории полезные растения — плоды заморской флоры способны поправить здоровье героя.



■ Обезьяны атаковали корабль.

monitor PlayStation.2

РЕЗЮМЕ: Отказавшись от экспериментов, разработчики стараются перенести оригинальную Are Escape на PSP. Пока, впрочем, получается.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО ЖЖЕТ!



review

Евгений Закиров

Soul

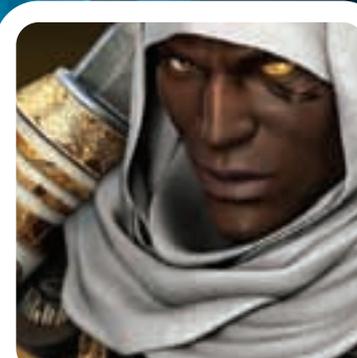
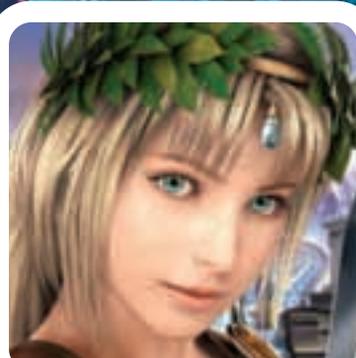
Третий размер

Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Цена: \$59
Количество игроков: 1-2
Официальный сайт:
www.soulcalibur-3.com
Режим 60 Гц: есть



Calibur III

Мы ожидали от Soul Calibur того, чего не мог дать ни один другой файтинг. Это служило поводом для бесчисленных слухов, мифов, предубеждений — но в конечном итоге мы все равно получили то, о чем могли только мечтать.



Все то, что разработчики сделали в первых двух частях Soul Calibur, лишь подвело их к тому грандиозному достижению, которым стал Soul Calibur III.

■ Что-то запахло свежим шашлычком...

■ Думал — гейша, а оказалась нинзя. Кто ж этих девок разберет, что у них на уме?





Первым делом осваиваем редактор персонажей. Потом — ролевую игру. Затем... в этой игре слишком много соблазнов, чтобы устоять перед ними!

В чем кроется обаяние сериала, понять нетрудно. Прежде всего, в удивительной, не похожей ни на что боевой системе. Ее переделывали, копировали, усложняли и разбавляли аркадными элементами, но она все равно оставалась стержнем сериала. Впоследствии к этому добавился удивительно глубокий сюжет и самые разнообразные за всю историю жанра персонажи, для которых уже тогда можно было готовить отдельную игровую серию. Потому что так делают один раз и на всю жизнь. Найдя свою аудиторию, создатели сериала могли отпирать на покой, изредка напоминая о себе дополнениями с одним-двумя новыми героями или локациями — игроки с жадностью вырвали бы из рук этот кусок счастья. Потому что они знали — лучше не сделать никто. Soul Edge был пределом технических возможностей первой PlayStation, Soul Calibur II — вершина мастерства на второй. По крайней мере, мы все так думали.

ЖИВЕМ КРАСИВО

Как оказалось, мы сильно ошибались, и Namco не стремится бросать раскрученный бренд. Tekken, основной соперник Soul Calibur, не может похвастаться наличием каких бы то ни было графических и атмосферных изысков. В этом смысле SC — полная ему противоположность. Это — одна из загадок аддиктивности геймплея. Он раскрывается так, как того хочет сам игрок, и никак иначе. В противном случае был бы он все тем же Tekken'ом, но с мечами и грудастыми гевицами. Тонкая грань, разделяющая двух конкурентов (хотя по отношению к этим сериалам термин не совсем точный), прослеживается буквально во всем: в дизайне персонажей, в их боевых стилях и, главное, в отношении к игровому процессу как таковому. В представлении Tekken — это быстрый геймплей с очевидными для любого игрока режимами. SCIII в этом плане оказывается намного масштабнее. Зрелищный геймплей не заточивался под игровые автоматы, следовательно, не страдает присущими большинству перенесенных на домашние консоли игр проблемами — все без исключения приемы и зрелищные комбинации может произвести игрок абсолютно любого уровня подготовки.

ПОКАЖИТЕ МНЕ СКОРОСТЬ

Да, справедливое утверждение о том, что Soul Calibur предназначен для любителей быстрых и динамичных файтингов, применимо и к третьей части, но здесь есть небольшой подвох. Никогда не поздно переучиться. Единожды опробовав на деле боевую модель SC, ни за что в жизни не отзовешься плохо о сериале в целом. Динамика SCIII позволяет воплощать в жизнь любые задумки, появляющиеся во время боя. Если ты повалил противника, нет необходимости как-то пинать его сбоку, лучше рубануть сверху железным обручем, ибо так больнее. Обвинения в нелогичности боевой системы сериала беспочвенны. Разумеется, тут присутствуют приемы для развлечения в кругу друзей, но их ни за что не заметишь при серьезном одиночном прохождении. Динамика SCIII позволяет оценивать мастерство игрока, его владение ситуацией, реакцию и количество допущаемых ошибок, позволяет прегулаживать его следующие ходы и заранее готовить ответные комбинации.

В очередной раз наблюдая за тем, как изящно свежеприбывшая в ряды героинь с-большим-бюстом Сэцка управляется с коротким мечом, как ловко парирует ее удары грозный самурай Мицуруги, невольно изумляешься. Все это кажется либо невозможным, либо науман-

Срубив задницей последний фрагмент перил, Тира улетает в зеленую жижу. «Оружие надо держать над головой!» — только и успела подумать она...



В очередной раз наблюдая за тем, как изящно све-жеприбывшая в ряды героинь-с-большим-бюстом Сэцка управляется с коротким мечом, как ловко парирует ее удары грозный самурай Мицуруги, невольно изумляешься.

ным. Однако в действительности правила таковы, что возможно все то (и только то), что Namco считает возможным. Вы убедитесь в этом сами, когда возьмете в руки жойпаг. Пускай вас не вводят в заблуждение обещания разработчиков усилить влияние тактического элемента на игровой процесс. Этот пресловутый элемент проявляется только там и тогда, где и когда он действительно актуален.

Я, ВИРТУАЛ

Опять же, касательно графической стороны. Знакомый со второй частью игрок может быть увлечен схожестью общего стиля, но сильным различием в общетехническом плане. В первую очередь, это касается моделей героев, которые, чего уж скромничать, и раньше были на высоте, а в SCIII выглядят на порядок лучше. Возможно, не так сногшибательно, как мы себе представляли, но тому находится разумное объяснение: невероятно комплексный редактор с широчайшими возможностями по редактированию внешности персонажей накладывает определенные ограничения на сложность моделей. Вы не ослышались, именно редактор. В нем можно найти аж 600 различных деталей, из которых можно и нужно создать практически любого персонажа — такого, о котором вы всегда мечтали.

Как работает редактор, читайте в соответствующей врезке. Стоит, правда, оговориться — несмотря на интересный внешний вид героев, сражаются они преимущественно одинаково и по всем известной схеме, выбор которой обусловлен в начале, вместе с выбором пола. В остальном — полный, ничем не ограниченный фристайл.

Пуляться друг в друга виспами, выбивать монетки из противников или искать себе гуэли, перемещаясь по трехмерной карте, как в заправской JRPG, получая опыт и повышая уровни? Нет, не это собирает у экранов телевизоров шумные компании, не это продает миллионы копий с игрой и уж, конечно же, не этим в первую очередь гордятся создатели. Разумеется, это интересно, но не более того — настанет момент, и вы перестанете думать об этом, как о способе хорошо провести время. Тогда кончатся все секретные предметы и элементы кастомизации, тогда начнет надоедать редактор персонажей, захочется чего-нибудь осмысленного, сложного, требующего большего внимания.

И СНОВА В БОЙ...

В определенный момент (он может наступить раньше или позже того, как вы откроете все секреты) начинаешь смотреть на боевую систему совсем другими глазами. Если раньше она напоминала интерактивную постановку из какого-нибудь блокбастера, то привыкнув к ней, теряешь это ощущение и начинаешь обращать внимание на трудности. Начнем с того, что любая атака в SCIII может быть заблокирована, а контратака совсем не погрозумевает смертельный удар и очень просто блокируется. Это, признаемся, и раньше бросалось в глаза, но не так сильно. Теперь, столкнувшись с противником рангом выше вас по аркадной сетке, приходится готовиться к самым неожиданным обстоятельствам — вплоть до того, что он с самого начала «поймает» вас на удачной комбинации



■ Хардкорный захват завершается колющим ударом в область шоколадного глаза.



■ Куклолка, говоришь? Щас ты у меня узнаешь, кто тут кукловог!

■ Дискотека в Шибуре.
Девочки выясняют
отношения на зонтиках.

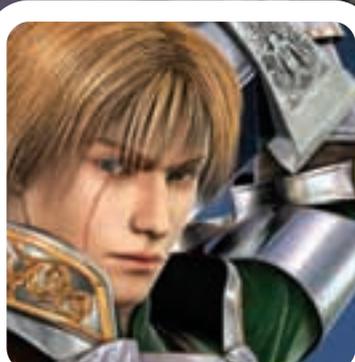
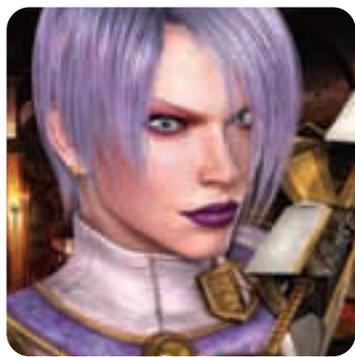
Здесь геймплей не заточивался под игровые автоматы, а потому не страдает присущими большинству перенесенных на домашние консоли игр проблемами.

Динамика SCIII позволяет воплощать в жизнь любые задумки, появляющиеся во время боя.

Оказывается, в Египте строгие правила в отношении женщин. Тире это явно не понравилось.

Мицзуруги в опасности! Египетский косарь наносит ответный удар!





Столкнувшись с противником рангом выше вас, придется готовиться к тому, что он с самого начала может «поймать» вас на удачной комбинации, а потом просто выбросить вашего героя за пределы арены.

или даже простой серии несвязанных ударов, а потом, воспользовавшись преимуществами, которые дает конкретная локация, просто выбросит вашего героя за пределы арены. Вовремя разгадать ситуацию порой бывает не так уж и просто, поэтому приходится прибегать к старой проверенной тактике — нападению. Но и с этим не все так гладко, как хотелось бы. Ловить противника огнями и теми же простыми ударами не получится, слишком хитер и ловок стал компьютерный болванчик, чтобы вестись на такие уловки. И слишком силен фактор случайности, который хоть зачастую и обусловлен управлением (не знаешь функции различных комбинаций кнопок — и все для тебя кажется либо случайностью, либо вопиющим «читерством»), далеко не всегда связан с ним напрямую.

Мицуруги, например, также легко протыкает насквозь Тиру, как когда-то он это проделывал с Таки, и тут же, едва персонаж поднимается на ноги, либо бьет катаной, либо ударяет по ногам и прокатывается по спине, чуть ли не разрезая героя на две половинки. Эта связка снимает больше половины линейки здоровья, и против нее очень и очень сложно найти блок. Та же Тира, например, вынуждена до поры до времени просто блокировать его железным обручем, выискивая брешь в атаках. Она может появиться совсем ненадолго, даже слишком ненадолго, зато именно она в конечном итоге поможет добиться победы. Казалось бы, один акробатический этюд, а как порой сложно его провести!

Вообще, все вновь прибывшие герои особой скоростью не отличаются. Сэцка, например, хороша исключительно в ближнем бою, при том, что она категорически отказывается прыгать и как-либо реагировать на выкрутасы со стороны, скажем, Таки. Тира красиво играет с обручем, умело использует его, да и вообще является одним из самых интересных персонажей за историю серии. Но изучать ее боевой стиль приходится очень долго. Тем более непонятно, как она может выполнять продолжительные серии атак, если после каждого удара вынуждена возвращать обруч в боевое положение, что съедает драгоценные секунды, снова и снова вынуждая терпеливо обороняться. Засаламел в этом плане, кстати, далеко не тормоз, и его атаки огромной косой вовсе не такие ужасные, как было принято считать. Они быстры, эффективны, но требуют внимательности. Промахнулся по противнику — что, кстати, очень легко, потому как бьет он исключительно сверху вниз — считай полученные тумачи. Впрочем, что бы там ни делали остальные герои, Мицуруги все равно в состоянии раскидать всех, как тряпичных кукол, никак при этом не нарушая баланса.

ПРОВЕРКА РЕАКЦИИ

Еще одна особенность SCIII — четкий тайминг ситуации, когда игрока специально ловят на его медленных ударах, после чего проводят одну, но длинную и очень вредную для здоровья персонажа комбинацию. Она может снимать половину линейки жизни, но ее нельзя блокировать. Попавшись в ловушку, выбраться из нее практически невозможно.

Отчасти эту проблему помогает замять внушительный список персонажей — тридцать героев, несколько от-

■ Две японские красавицы выясняют, чей маникюр круче. Мы болеем за Таки.



Имидж — ничто, или создание персонажей в редакторе

Разработчики сделали ультимативное предложение: включить в SCIII полноценный редактор персонажей.

Для удобства он был разбит на две части. Первая позволяет создать уникального героя (он также будет участвовать в игре-стратегии), вторая — «перекрашивать» уже имеющихся. Как все это выглядит? Смотрите сами!



1. Основное меню: загружаем профиль, редактируем, удаляем, тестируем. Чудеса эргономики, блин.



2. Здесь мы выбираем пол нашего героя. Их (полов), кстати, всего два. Меньшинства в полете.



3. Боевой стиль героя определяется его профессией: варвар, вор, танцор, монах, священник, нинзя. Ни один из этих стилей, вопреки опасениям, не был скопирован с уже существующих героев.



4. Меню одежды. Цепляем на будущего протагониста разнообразные шмотки, смотрим результат в окне слева.



5. В данном случае мы одели танцовщице беретик. Красавица. Прическа — «девочка с круассанами».



6. Нацепить глазок или маску — дело вкуса.



7. Пышные формы можно прикрыть мехом, так теплее...



8. Или ничем не прикрывать. Ей так, скажем, игет.



9. Ботинки тоже можно менять, как и носки. Труссы нельзя.



10. Потом всю одежду можно будет раскрасить. Удивлены палитрой?



11. Финальная стадия — наводим маршефт. Выберите самую дикую помаду — на зависть вашей девушке.



12. С цветом кожи тоже можно экспериментировать. Вау, девушка-орк. Кстати, главное меню во всей игре — выбор цвета нижнего белья. Увы, в нашем случае белья не видно.



13. Вносим свое имя в историю сериала. Золотыми чернилами.



14. Меню раскраски выглядят блекло на фоне громоздкого «братца».



15. Египетский жнец пошел лесом. Мы выбираем Тиру.



16. Здесь не на что смотреть. Всего три меню дела не меняют. Обидно.

Серп и молот

Не секрет, что оружие в Soul Calibur занимает чуть не главное место — собственно, из-за него все и началось. Поэтому мы приводим наиболее полный список вооружения всех персонажей. То, что не так-то легко было разглядеть в динамике, представлено здесь в лучшем виде.

■ Клинок Таки, как оказалось, имеет на себе таинственную печать. Мы знаем, что нинзя любят такие штуки, а потому не удивлены. Главное, что он легкий, и с ним наша красавица чувствует себя уверенно.



■ Шест, вопреки бытующему мнению, серьезный довод в любой потасовке. Позволяет быстро наступать по голове противнику, затем, ударить его по ногам и гля верности припечатать к земле. Чугеса, да и только!



■ Зонтик, если вы сомневались, тоже считается за оружие. Мы с трудом себе представляем, из чего он сделан, потому как даже удар топора Астарота не в силах сломать его.



■ Вас ведь всегда интересовало, как выглядят меч Айви? Оказывается, он состоит из множества мелких частей, надетых на... тонкую веревку. В нужный момент распадается и собирается обратно. Английская технология, гарантия качества и долгой службы.



■ Обруч, но не акробатический. Наш арлекин Тира никогда с ним не расстается. А находящиеся рядом люди после боя долго ищут пропавшие руки и ноги, но ведь мы простим эти маленьки шалости?



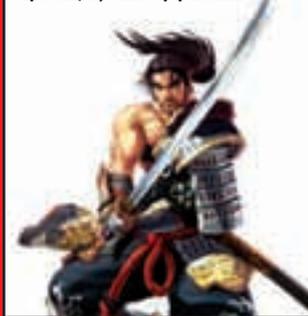
■ Свое хитрое оружие Талим использует исключительно в рукопашной. Однако при должном усердии с ним можно завалить даже владельца шеста. Мы тоже не верили, пока не убедились в этом сами.



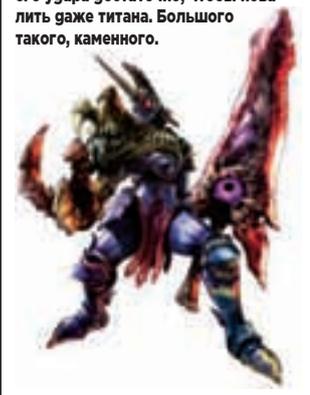
■ Зигфрид — типичный рыцарь своего времени. У них, если верить учебникам истории, должны быть большие и тяжелые мечи. Ими удобно протыкать противника насквозь, но вытащить обратно вряд ли получится.



■ Мицуруги привержен традиции, поэтому его оружие — катана. Примерно такая же, как у Йосимицу, только умеет протыкать противников насквозь и рубить наотмашь! Зрелищно, а как эффективно!



■ Меч ненавистного страшилища. Пусть вас не отвлекает вкорманный в него разумный глаз, ибо одного его удара достаточно, чтобы повалить даже титана. Большого такого, каменного.



■ Омерзительный тип Волго использует «кастеты» в качестве оружия. И использует их так ловко, что не успеваешь заблокировать его атаки.

■ Наш египетский груг привез в качестве сувенира косу самой смерти. Но гарить ее кому-либо отказался и, обидевшись на холодное приветствие, решил использовать ее как аргумент в беседе.



В чем кроется обаяние сериала, понять нетрудно. Прежде всего, в удивительной, не похожей ни на что боевой системе.

личных от основных боевых стилей, новое оружие. Если прибавить к этому еще и замечательную сюжетную линию, жизнь может показаться чересчур сладкой и липкой. Поэтому, если вы не следите за сюжетом с самого начала, лучше не обращать на него внимания — запутаетесь наверняка. Каждый герой здесь имеет свою сюжетную линию, редко пересекающуюся с другими, и обладает детально прописанной историей. Если вас когда-нибудь интересовал вопрос биографии великолепной Айви, то ответ лучше искать именно здесь — тонны фактического материала позволяют составить максимально полное представление о любимейшем герое, но гля этого необходимо проходить одиночные режимы.

Однако, несмотря на все ухищрения в однопользовательском режиме, основным и самым интересным остается простой бой один на один, причем не с компьютерным противником, который неожиданно поумнел, а с живым соперником. Ведь все эти возможности по созданию уникальных персонажей как раз гля этого и сделаны — не гля отождествления себя со сражающимся на экране героем, но гля хвастовства перед другими игроками. Это как второстепенный стимул для тех, кто на первом же свидании заинтересовался серией и захотел попробовать свои силы на многочисленных чемпионатах.

Как только в голове созревает такая мысль, сразу забываешь про визуальное великолепие игры и божественную анимацию. Начинаешь заучивать все подряд комбинации и специальные приемы понравившегося героя, список которых пополнился пускай не так основательно, как мы того ожидали, но все равно внушительно. Мы знаем, потому что именно так обстояли дела со второй частью. Судьба третьей — превзойти ее успех, стать новой киберспортивной дисциплиной на консольном фронте и еще раз доказать неверующим великолепие трехмерных файтингов на PS2. Глядя на SCIII со стороны, невольно улыбаешься над попытками двухмерных братьев по жанру как-то претендовать на внимание, да и, чего таить, бывшая угроза Tekken 5 воспринимается уже не так восторженно, как раньше.

В итоге, назвать SCIII удачным дополнением ко второй части не поворачивается язык. Но и ожидать чего-то принципиально нового тоже не стоит. Представьте себе файтинг вашей мечты: в него одинаково интересно играть как гоме, в одиночестве, так и в теплой компании. Если вам сложно поверить в существование столь близкой к идеалу игры, самое время познакомиться с Soul Calibur III.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	10	Ни единого огреха, безупречно!
Звук	8	Красиво, насыщенно, но очень однообразно.
Игровой процесс	8	Увлекательно, оригинально, местами сложно. Мультиплеер традиционно бесподобен.
Интерес к повторному прохождению	9	Сюжет, что удивительно, не основная причина пройти даже одиночный режим повторно.
<p><i>Неоспоримый лидер среди современных файтингов. Если вы никогда не любили этот жанр, попробуйте SCIII — возможно, ваше представление о нем изменится.</i></p>		<p>9 / 10</p>

ДЕКАБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
50 Cent: Bulletproof	Action	Vivendi	PS2
America's Army: Rise of a Soldier	Action	Ubisoft	PS2
Peter Jackson's King Kong	Action	Ubisoft	PS2, PSP
The Chronicles of Namia	Action	Buena Vista	PS2
Shaman King	Action	Konami	PS2
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	Action	SCEE	PS2
Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ubisoft	PS2
Gauntlet: Seven Sorrows	Action	Midway	PS2
Gripshift	Action	SCEE	PSP
Dead To Rights: Reckoning	Action	SCEE	PSP
Karakuri	Puzzle	Tecmo	PSP
Lord of the Rings: Tactics	Strategy	EA	PSP

ЯНВАРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Battlestations: Midway	Simulation	THQ	PS2
Gene Troopers	Action	PlayLogic	PS2
Panzer Elite Action: Fields of Glory	Action	JoWood	PS2
Stargate SG-1: The Alliance	Action	JoWood	PS2
State of Emergency 2	Action	PlayLogic	PS2
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategy	THQ	PS2

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

МАРТ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
24: The Game	Action	SCEE	PS2
Atelier Iris: Eternal Mana	RPG	KOEI	PS2
Bully	Action	Rockstar	PS2
Commandos Strike Force	Action	Eidos	PS2
Metal Gear Acid 2	Strategy	Konami	PSP
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action	Konami	PS2
Onimusha: Dawn of Dreams	Action	Capcom	PS2
Phantasy Star Universe	RPG	Sega	PS2
Radiata Stories	RPG	Square Enix	PS2
Sonic Riders	Racing	Sega	PS2
Splinter Cell 4	Action	Ubisoft	PS2
Starcraft: Ghost	Action	Blizzard	PS2
Tak: The Great JuJu Challenge	Adventure	THQ	PS2
Tomb Raider: Legend	Action	Eidos	PS2
Winx Club	Adventure	Konami	PS2



РАДАР

На что стоит обратить особое внимание.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIES REVENGE

Японский взгляд на нетленный шедевр Тима Бертона. Получилось на удивление неплохо и умерительно смешно. Мастры бы, наверное, одобрили.

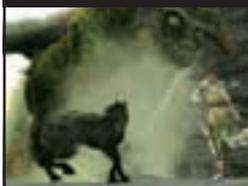
СКОРО В ПРОДАЖЕ



LORD OF THE RINGS: TACTICS

После многочисленных hack'n'slash боевиков во вселенной Lord of the Rings, никто не ждал от EA тактической игры. Тем не менее, она скоро выйдет на PSP. И, если спросите нас, это именно то, во что стоит играть на карманной приставке.

ЗА ГОРИЗОНТОМ



SHADOW OF THE COLOSSUS

Наверное, широкие массы снова недооценят новаторский проект от Sony. Поклонники же концептуальных экшенов будут просто молиться на Shadow of the Colossus. Она того стоит.



2006	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Ape Escape 3	Action	SCEE	PS2
Beatmania	Puzzle	Konami	PS2
Devil Kings	Action	Capcom	PS2
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Action	Square Enix	PS2
Final Fantasy XII	RPG	Square Enix	PS2
Hellboy	Action	Konami	PS2
Jaws Unleashed	Action	Majesco	PS2
Project Zero III	Adventure	Не объявлен	PS2
Pump It Up: Exceed	Puzzle	Не объявлен	PS2
Rogue Trooper	Action	SCI	PS2
Scarface: The World is Yours	Action	Vivendi	PS2
Sega Rally	Racing	Sega	PS2
The Godfather	Action	EA	PS2
We Love Katamari	Puzzle		EA

ДАТА ВЫХОДА НЕИЗВЕСТНА	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Arc the Lad: End of Darkness	RPG	SCEE	PS2
Bratz: Formal Funk	Puzzle	Ubisoft	PS2
Carmageddon 4	Action	2K Games	PS2
Forbidden Siren 2	Adventure	SCEE	PS2
Frogger: Ancient Shadow	Action	Konami	PS2
Just Cause	Action	Eidos	PS2
Iron Man	Action	Activision	PS2
Kingdom Hearts II	RPG	SCEE	PS2
Knights of the Temple 2	Action	TDK	PS2
London Taxi	Racing	Не объявлен	PS2
Monster Arenas	Racing	Не объявлен	PS2
Okami	Adventure	Capcom	PS2
Romancing SaGa	RPG	Square Enix	PS2
Shining Force Neo	RPG	Sega	PS2
Shining Tears	RPG	Sega	PS2
Strasky & Hutch 2	Racing	Empire	PS2
Surf's Up	Action	Ubisoft	PS2
The Movies	Simulation	Activision	PS2
The Regiment	Action	Konami	PS2
World Racing 2	Racing	TDK	PS2

Легенга:

Стоит купить	Стоит попробовать	Обойдите стороной
--------------	-------------------	-------------------

review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



Обо всех громких релизах сентября-октября вы наверняка слышали. Из-за их обилия менее громкие (но зачастую ничуть не менее значимые) проекты традиционно оказываются незамеченными большинством геймеров. В этом году такая судьба постигла Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose. Во-первых, потому, что ни Namco, ни Sony особенно не вкладываются в продвижение игры, во-вторых, потому что выходит второй эпизод саги в такой момент, когда о ней уже успели позабыть (особенно если учесть, что первый эпизод в Европе так и не вышел). Таким образом, хотя по факту игра решительно ничем не уступает самым именитым японским ролевым сериалам, о ней мало кто вообще знает. Усугубляется положение еще и тем, что воспринять ее адекватно сможет далеко не всякий. Жаль. По большому счету, этот проект достоин внимания даже в большей степени, чем осенние блокбастеры.



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

SPARTAN – ДОВОЛЬНО СМЕЛЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ РАЗРАБОТЧИКОВ, КОТОРЫЕ ДО СИХ ПОР СПЕЦИАЛИЗИРОВАЛИСЬ НА СОЗДАНИИ СТРАТЕГИЙ. СОХРАНИВ В ИГРЕ ВСЕ ЛУЧШЕЕ, ЧТО ПРИСУЩЕ ЭТОМУ ЖАНРУ, ОНИ, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, СМОГЛИ СДЕЛАТЬ SPARTAN: TOTAL WARRIOR ЗАХВАТЫВАЮЩИМ ЭКШНОМ.

048

052

X-MEN LEGENDS II

Raven уже дважды доказала, что на основе комиксов можно создавать интересные серьезные игры.

058

ULTIMATE SPIDER-MAN

Невероятно стильный экшн про любимца гетворы с неповторимой графикой и приятным геймплеем.

062

SSX ON TOUR

SSX On Tour — это невероятный фран, которым серия SSX всегда и отличалась.

066

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

Едва ли не самая масштабная ролевая игра в истории. Поистине грандиозный проект.



ПЛЮС

056

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

064

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

070

MAKAI KINGDOM

072

FIFA 06

074

PRO EVOLUTION SOCCER 5

076

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

078

L.A. RUSH

080

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

084

BURNOUT LEGENDS

086

UNTOLD LEGENDS



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

PlayStation 2



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК
CREATIVE ASSEMBLY
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.
TOTALWARRIORGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Dynasty Warriors скрестили с Lord of the Rings. Только противников нереально много, а тактическое мышление от игрока не требуется вовсе.



Греческий салат

В свое время Creative Assembly тихо сидела и выпускала стратегии для PC, объединенные в серию Total War. Потом компания перешла под крыло SEGA и сделала экшн для консолей, который по изначальной задумке должен был сохранить атмосферу, масштаб и эпичность предыдущих тайтлов компании.

С играми про спартанцев (да и не только с играми) есть одна небольшая проблема — о населении Спарты известно крайне мало. Потому что сами они созданием летописей не занимались, а мнению греков на сто процентов доверять слож-

**О НАСЕЛЕНИИ СПАРТЫ ИЗВЕСТНО
КРАЙНЕ МАЛО. САМИ СПАРТАНЦЫ
СОЗДАНИЕМ ЛЕТОПИСЕЙ НЕ ЗАНИМА-
ЛИСЬ, А МНЕНИЮ ГРЕКОВ НА 100%
ДОВЕРЯТЬ СЛОЖНО. ПОТОМУ ЧТО
ГРЕКИ СО СПАРТАНЦАМИ НИКОГДА
НЕ БЫЛИ ОСОБЕННО БЛИЗКИ.**

■ Молот какой-то уж очень квадратный.



■ Арена — самое правильное место для выяснения отношений.

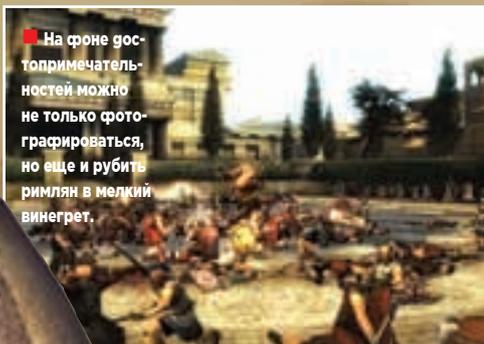


■ Римляне каким-то образом оживили огромную статую и наеются с ее помощью взять Спарту штурмом.





■ Столб огня — это магическое оружие. Одно из самых эффектных в игре.



■ На фоне достопримечательностей можно не только сфотографироваться, но еще и рубить римлян в мелкий винегрет.

■ По-моему, толстяк не очень волнуется по поводу исхода поединка.



БОССЫ

Битвы с ними в Spartan довольно зрелищны, но чувства вызывают очень и очень смешанные. Если часть поединков исполнены действительно достойно, то некоторые из них весьма топорны, неочевидны и издевательски сложны за счет спецспособностей отдельных боссов. Один такой поединок может легко отнять у вас больше двух часов времени и вызвать желание разбить обо что-нибудь геймпад. Хотите играть в Spartan — запаситесь крепкими нервами.



■ Какой-то странный расклад сил...

но. Потому что греки со спартамцами никогда не были особенно близки, хоть и объединялись иногда в войнах с персами. И в случае со Spartan разработчики пошли по самому простому и, пожалуй, самому правильному пути — игра не столько историческая, сколько мифологическая. Скорее, вообще не историческая, несмотря на нескольких реальных персонажей, присутствующих в качестве NPC.

NO NAME

Итак, у нас есть главный герой, мрачный и кровожадный воин. Имя свое он никому не сообщает, поэтому все называют его просто «спартамцем». Он с радостью откликается на призывы соратников в духе «Давайте их всех замочим!» (почти дословная цитата из игры). Собственно, мочить нереальные

ТОЛПЫ ВРАГОВ (КАК, ВПРОЧЕМ, И СОЮЗНИКОВ) — ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ОБЪЕДИНЯЕТ SPARTAN С СЕРИЕЙ TOTAL WAR.

толпы врагов — это, по большому счету, единственная вещь, которой придется заниматься по ходу всей игры. А сами по себе толпы врагов (как, впрочем

и союзников) — единственное, что объединяет Spartan с серией Total War. Но никакой стратегичности здесь нет и в помине — в «Спартамце» царит тупой и угарный button-bashing. Главный герой лихо врывается в толпы противников и месит их сразу десятками — благо набор комбо-ударов довольно неплох. На первый взгляд все это может напомнить Dynasty Warriors, но это впечатление обманчиво. На самом деле Spartan — «древнегреческая» вариация на тему Lord of the Rings (игры).

БОЛЬШЕ / ЛУЧШЕ

Одним из основных пунктов пиара Total Warrior было то, что новая игра, дескать, сохраняет всю эпичность и масштабность стратегического предшественника. Тут нас слегка обманули, потому что эпичности в Spartan минимум. Если, конечно, не измерять ее количеством одновременно отображаемых на экране персонажей. Вместо эпика тут самый натуральный муравейник, в котором сложно что-то разглядеть и еще сложнее проводить хоть сколько-то осмысленные телодвижения. Все это, впрочем, и не нужно. Мы видим скопище навсдвигающихся врагов (поодиночке тут ходить не принято), с разбегу в них влетаем и начинаем с дикой скоростью



■ Вечеринка в самом разгаре.

момолить по клавишам, время от времени зажимая один из ширтов для проведения «комбо» — а если говорить точнее, то просто «продвинутой атаки». Главное, на что надо обращать внимание во всей этой мясорубке, — уровень здоровья. Время от времени не мешает подбежать к стоящему где-нибудь в уголке идолу и помолиться, восполнив таким образом зеленую шкалу в углу экрана.

ПО ПУТИ

Второе, на что следует обращать внимание, — ценные указания соратников. Дело в том, что миссии в Spartan номинально не сводятся к заурядному kill 'em all. Каждый уровень — это последовательность сюжетно обоснованных заданий, увы, не сильно варьирующихся. Сначала мы защищаем военачальника, потом открываем ворота, через которые прибудет подкрепление, потом стреляем из катапульты в зловредную хорящую статую, потом еще кого-нибудь eskortируем, и так далее. Все это время, разумеется, на нас прут орды тупых как пробки врагов, которых надо уничтожать десятками, если не сотнями. Главное во всем этом — не увлечься и не пропустить момент, когда очередная толпа врагов начнет организованно атаковать какого-нибудь сюжетно важного NPC.

НАЖМИ НА КНОПКУ

Такие наборы мини-заданий, как правило, оказываются интересными миссиями, в каждой из которых происходит что-то неожиданное и увлекательное. Однако разнообразия, которые добавляют мини-задания, явно не хватает, чтобы игру можно было назвать глубокой и по-настоящему многоликой. Потому что во время абсолютно любой миссии в Spartan игрок совершенно четко понимает, что в промежутке между одним триггером и другим обязательно будут толпы противников и единственно возможный путь. Триггеры могут формально означать абсолютно все, что угодно, но на деле все сводится к тому, чтобы прибежать в нужное место и нажать одну единственную кнопку. И что все многообразие Total Warrior — лишь видимость. Впрочем, иллюзия эта создана очень грамотно.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ

Зато есть некоторая «разнокалиберность» в плане локаций. Спарта, стены Трои, военные лагеря римлян и, под конец игры, мрачные места, где обитают, грубо говоря, зомби. В общем, есть на что посмотреть. Причем локации сделаны весьма качественно и со вкусом. Равно как и боссы — колоритные и злобные противники. О персонажах такого, увы, сказать не получится — деревянные буратины, неважно анимированные и весьма средне затекстурированные, прямо скажем, впечатляют несильно. Безусловно, этому можно найти внятное логическое объяснение — влихнуть в одну сцену такое количество персонажей невозможно без определенных жертв. А единственное, чем можно пожертвовать, — полигоны и текстуры. С другой стороны, в суматохе боя засматриваться на персонажей особо некогда, а когда на экране телевизора персонажей находится сразу штук двадцать, то засматриваться, в общем-то, бесполезно — деталей в такой куче все равно не разглядеть.

Впрочем, по сравнению с озвучкой графика Spartan находится на достаточно приличном уровне. Звук же — просто беда. Мало того, что занятые в озвучании актеры играют крайне посредственно, так еще и диалоги просто-таки нечеловечески отвратительны. «Hey, there's Romans! Let's Slaughter them all!» — не самый ужасный перл из игры, но общий уровень уже виден. Саундтрек же, судя по всему, сочинялся для совершенно другой игры и в атмосферу не вписывается никак.

СМАЧНО

Из всего вышесказанного читатель, вероятнее всего, заключит, что Spartan: Total Warrior — игра, мягко говоря, так себе. И будет не совсем прав. Потому что Spartan — это ни в коем



ВМЕСТО ЭПИКА ТУТ САМЫЙ НАТУРАЛЬНЫЙ МУРАВЕЙНИК, В КОТОРОМ СЛОЖНО ЧТО-ТО РАЗГЛЯДЕТЬ И ЕЩЕ СЛОЖНЕЕ ПРОВОДИТЬ ХОТЬ СКОЛЬКО-ТО ОСМЫСЛЕННЫЕ ТЕЛОДВИЖЕНИЯ.

МОЗГИ

Искусственный интеллект в Spartan порой ставит, мягко говоря, в тупик не совсем адекватным поведением персонажей. В основном это касается союзников главного героя, которые и против обычных противников воюют крайне вяло и, по большому счету, особой пользы не приносят. Но когда на сцену выходят боссы — начинается натуральный цирк. Ситуация, когда наши соратники толпятся вокруг огромного босса, но даже и не думают его атаковать, — далеко не исключительный случай.



■ Нападать испуганно — очень по-спартански.



■ Похоже, у обоих есть повод для радости.



■ Думаете, отрубит ему ножку?

В СУМАТОХЕ БОЯ ЗАСМАТРИВАТЬСЯ НА ПЕРСОНАЖЕЙ НЕКОГДА, А КОГДА НА ЭКРАНЕ ТЕЛЕВИЗОРА ИХ ШТУК ДВАДЦАТЬ, ТО ЗАСМАТРИВАТЬСЯ, В ОБЩЕМ-ТО, БЕСПОЛЕЗНО.



■ С корабля на бал.

случае не плохая игра. Просто у нее много заметных недостатков, а достоинства — из разряда тех, что входят в список обязательных требований к нормальным играм, и которые в принципе не принято особо выделять. Spartan — это вполне себе крепкий безмозглый экшн с идиотическим сюжетом. В нем можно найти массу приятных особенностей, геймплей на самом деле довольно увлекателен — хотя бы для тех, кому не противны тупые (в лучшем смысле этого слова) прямолнейные мясные игры. По меньшей мере половина схваток с боссами сделана реально хорошо и вполне достойна ознакомления. Проблема со Spartan заключается в том, что нам обещали эпическую игру высочайшего качества, а выдали крепкого середняка с тысячей противников в каждой миссии. Если изначально относиться к игре как к нормальному слэшеру без изысков, то и некоторую порцию удовольствия получить можно. Если очень хочется чего-то уровня Lord of the Rings, тогда да, тогда «Спартак» лучше пропустить.

■ Александр Лашин

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Могели персонажей очень средние, а вот боссы сделаны неплохо.
Звук	5	Озвучка, диалоги и саундтрек — полный провал по всем фронтам.
Игровой процесс	8	Тотальный безостановочный массакр — это очень даже весело.
Интерес к повторному прохождению	5	В игре нет ничего, что могло бы привлечь после прохождения.
<i>Разработчики сдержали не все свои обещания, но динамичный зрелищный экшн про спартакцев все же выкатили.</i>		8/10

ОНКУРС КОНКУРС КОНКУРС КОНКУРС КОНКУ

PlayStation 2 Official Magazine Россия и компания Vellod Impex объявляют конкурс, победители которого получат экземпляр игры Spartan: Total Warrior. Чтобы стать участником конкурса, необходимо ответить на вопросы и как можно скорее прислать ответы по адресу: 125183 г. Москва, ул. Генерала Рычагова, PlayStation 2 Official Magazine Россия. Призы получат первые 10 человек, приславших правильные ответы.

1. В какой области Греции находилась Спарта?

- А) Остров Итака
- Б) Лакедемон
- В) Македония
- Г) Элизиум

- А) «Приди и возьми».
- Б) «О времена, о нравы!»
- В) «Боги устроили так, что всякий может отнять у нас жизнь, но никто не в состоянии избавить нас от смерти».
- Г) «Падно, мы сдаемся».

2. В каком году (согласно классической истории) состоялось сражение при Фермопилах, где спартакцы под предводительством Леонида встретили армию царя Дария?

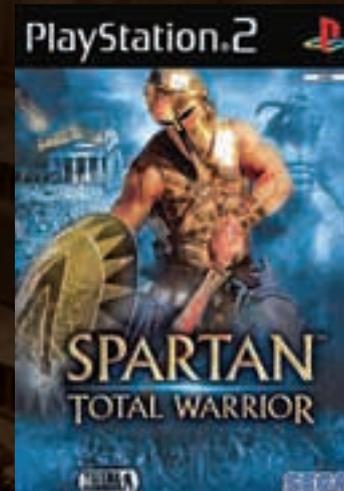
- А) 214 год до н.э.
- Б) 434 год до н.э.
- В) 480 год до н.э.
- Г) 512 год до н.э.

4. Кто такой Ликург?

- А) Спартакский законодатель
- Б) Спартакский полководец
- В) Сын Леонида из предыдущего вопроса
- Г) Сын Дария из предыдущего вопроса

3. Как, по легенде, Леонид ответил на требование Дария сложить оружие?

- А) Честно говоря, это понятно уже из названия
- Б) Спартакские преступники
- В) Огня из спартакских социальных групп
- Г) Мои соседи





X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

PlayStation 2



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
RAVEN SOFTWARE
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.XMENLEGENDS2.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Сначала отходишь от потрясающего вступительного ролика, а затем с головой окунаешься в игру, вроде бы такую знакомую, но в то же время совсем другую.

Мутанты бранятся – только тешатся

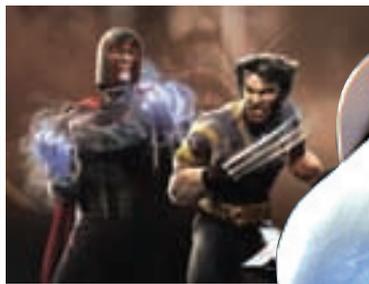
Герои комиксов гавно и основательно разместились в виртуальном мире. Правда, очень часто проекты о Спайдермене & Со повторяют судьбу игр «по мотивам». Разработчики клеют на коробки громкие названия и обеспечивают высокие продажи не качеством, а именем своей поделки. Впрочем, не бывает правил без исключений. Появившаяся в прошлом году X-Men: Legends выделилась из толпы не только увлекательным игровым процессом, но и жанровой принадлежностью. Чаще всего мы встречаем супергероев и знаменитых мутантов в экшнах, но Raven Software предложила нечто большее. X-Men: Legends органично совместила в себе ураганный боевик и вдумчивую ролевою игру. Конечно, смелый эксперимент не был безупречен. Огни сетовали на громоздкость ролевой системы, другие жаловались на недостаток тактики, и все вместе требовали мультиплеера. Raven не первый год делает игры — за ее плечами десяток безоговорочных хитов, поэтому нет ничего удивительного в том, что разработчики точно угадали желания общественности. Итогом скрупулезной работы над ошибками стала X-Men Legends II: Rise of Apocalypse.

ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО!

Трудно поверить, но распри непримиримых врагов — команды «X» профессора Ксавье и «братства» головорезов Магнето — остались в прошлом. Raven объединила противников перед лицом об-

ПРЯНИК БЕЗ КНУТА

Большие свершения в игровом мире поощряются массой сюрпризов. В их числе эффектные скриншоты от разработчиков, эксклюзивные концепт-арты, небольшие комиксы и сногсшибательные видеоролики. За них программистам отдельный поклон.



**X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE
МОЖНО ЧЕТЫРЕЖДЫ ПРОЙТИ
ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА, НИ РАЗУ
НЕ ПОВТОРИВШИСЬ В ВЫБОРЕ ГЕРОЕВ.**





■ Спецэффекты не фонтан, но атмосферу жаркой схватки все же поддерживают.



■ Если бы взглядом можно было убивать...



■ Ментальная атака — страшная сила.

К ИГРЕ ПРИКОВЫВАЮТ ОТНЮДЬ НЕ ТРОГАТЕЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ ЗЛЕЙШИХ ВРАГОВ. СОЮЗ ХОРОШИХ И ПЛОХИХ ПРОТИВ ОЧЕНЬ ПЛОХИХ ДАРУЕТ НЕБЫВАЛОЕ РАЗНООБРАЗИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ.

щей угрозы. Сам Апокалипсис, один из наиболее могущественных героев Marvel, бросает вызов всему человечеству. Однако первыми от его рук голжны пасть мутанты — как наибольший источник опасности. Подельники Апокалипсиса уже разрушили город Геноша и захватили четверых его жителей. Волею судьбы среди пленников оказался Квиксилвер, сын Магнето. Доведенный до отчаяния отец пошел на поклон к «Иксменам», и Ксавье торжественно призвал обе команды объединиться ради большой и светлой цели. Так, под скупые слезы сентиментальных зрителей, родилось Перемирие Века.

Впрочем, отнюдь не трогательные отношения злейших врагов приковывают к игре. Союз хороших и плохих против очень плохих дарует небывалое разнообразие персонажей. Под нашим контролем по-прежнему лишь четверо бойцов, из которых только один подчиняется велениям сужейстика. Остальные действуют по прихоти электронного разума и терпеливо ждут, когда мы захотим поменять главного героя. Благо, переключаться между персонажами разрешено в любое время. Всего же в игре представлено целых шестнадцать мутантов. Несложно подсчитать, что X-Men Legends II: Rise of Apocalypse можно четырехжды пройти от начала до конца, ни разу не повторившись в выборе героев.

КТО ВО ЧТО ГОРАЗД

Игра разделена на пять эпизодов. Четыре венчаются битвой с одним из Всадников Апокалипсиса (Гологом, Войной, Чумой и Смертью, если кто незнаком с библейским сюжетом), а в конце пятого нас встречает господин Кердык, в смысле — Апокалипсис собственной персоной. Разумеется, путь к каж-



■ Вариация на тему колобка...



■ Росомаха в гневе...



■ А ну отошли все!

СОБРАЗИМ НА ЧЕТВЕРЫХ

Сколько бы ни был хорош однопользовательский режим X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, мультиплеер вдвое веселее. Совместная игра рассчитана на четверых. Когда за каждым членом группы стоит живой человек, бои приобретают совсем другой оттенок. Правда, радость коллективных сражений немного отравляет камера. Экран не делится на части, поэтому, когда четверка разбредается в разные стороны, оператор поднимается так высоко, что наблюдать за битвой становится непросто.





■ Местный аналог «Царя горы».

А НА PSP БОЛЬШЕ...

Владельцы PSP пользуются особым доверием Raven. Портативная версия X-Men Legends II: Rise of Apocalypse укомплектована четырьмя дополнительными персонажами (это вдобавок к основным шестнадцати!) и девятью эксклюзивными миссиями. Многопользовательский режим PSP-версии также рассчитан на четырех игроков.



ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ ХВАТАЕТ «СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ», ЧТОБЫ АКТИВНО МУТУЗИТЬ НЕДРУГОВ И БЕЗ НАШЕЙ УКАЗКИ.

гому большому боссу преграждают орды разномастных супостатов с главарями помельче.

Что могут противопоставить мутанты врагам? Естественно, свои экстраординарные способности! Правда, базовая атака у всех героев сводится к простому мордобою, зато коронные приемы отличаются. Именно уникальность каждого члена партии заставляет периодически переключаться между бойцами, выбирая наиболее подходящего из них. Скажем, Шторм здорово раскидывает молниями живую силу противника, но пасует перед стационарными орудиями. Зато грозные пушки живо рассыпаются под ударами когтей Росомахи.

УЧЕНЫЕ — СВЕТ

Пока мы сеем добро и причиняем радость руками одного бойца, другие не стоят без дела. Улучшенному искусственному интеллекту хватает «сообразительности», чтобы активно мутузить недругов и без нашей указки. Тем не менее, контролировать AI можно и даже нужно. Грамотная расстановка приоритетов в поведении команды добавляет ту самую тактику, недостаток которой чувствовался в X-Men Legends. Мы, например, вправе указывать мутантам, какую атаку использовать в первую очередь. Таким образом, героев с сильными дистанционными способностями, вроде Циклопа с его испепеляющим взглядом, можно держать на расстоянии от общей свалки, а свирепых животных, например, Росомаху и Саблезубого, бросать в самый центр рукопашной. Дополнительно указав подопечным, когда отступать и лечиться (целебная микстура употребляется непосредственно в ходе



■ Эта симпатичная зверюшка умеет телепортироваться.

сражения), вы оградите себя от ненужных потерь в личном составе. Вот так, просто и элегантно!

В жестоких схватках герои матереют, копят опыт и повышают уровень. X-Men Legends II: Rise of Apocalypse — это, конечно, не Shin Megami Tensei, однако возня с очками опыта в игре присутствует. Распределять их можно по четырем дисциплинам, отвечающим за зроровье персонажа, его скорость, способности в ближнем и дистанционном бою. Эффективность суперспособностей повышается отдельно. Однако если вам претит отрываться от жаркой потасовки, можно доверить распределение опыта компьютеру. Ключевым доводом в пользу такого решения для многих наверняка станет слишком голгая загрузка. Переход с места боевых действий на экран менеджмента героев занимает немало времени, что при подобной насыщенности действий совершенно неопустимо.

ДА ЗДРАВСТВУЮТ МУЛЬТФИЛЬМЫ!

Столь зрелищные баталии зачастую просто не хочется прерывать. Когда бойцы идут вразнос, уровни буквально трещат по швам. Бочки взрываются, мебель разлетается в щепки, рушатся стены — сохранность окружающей среды мутантов не беспокоит. В основе одного из суперприемов Магнето как раз лежит манипулирование шкасами и стульями: телекинет буквально заваливает недрюгов тяжелыми предметами.

Жаль, Raven не привнесла ничего нового в игру. Спецэффекты остались на прежнем уровне, то есть постарели на год. Cel-shading никуда не денется, но кого сейчас им удивишь? Главные герои неплохо детализированы, но мы и раньше на них не жаловались. Впрочем, сиквел достаточно хорош собой, чтобы поглощенная игровым процессом публика не обращала внимания на визуальные огрехи.

ЗНАЮЧИ ДА УМЕЮЧИ...

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse покоряет не красотой, а воспитательным богатством содержания. Когда еще доведется увидеть Ксавье с Магнето в одной команде и обратить в свою пользу способности «плохих» мутантов? К тому же сценаристы отменно потрудились над сюжетом — сенсационным союзом добра и зла его перипетии отнюдь не исчерпываются. В общем, мы в очередной раз убедились — комиксы не безнадежны, нужно лишь, чтобы руки у разработчиков не из... спины росли. ■ Александр Сагко

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	«Нарисованные» герои милы, но не более.
Звук	6	Неплохая озвучка персонажей, остальное — посредственно.
Игровой процесс	9	Симбиоз экшна и RPG говели го ума. Бои потрясающе динамичны.
Интерес к повторному прохождению	9	Множество героев, отличный мультиплеер — чего еще желать?
<p><i>Комиксы в виртуальном мире жили, живут и жить будут. Raven уже дважды доказала, что на их основе можно создавать интересные серьезные игры.</i></p>		<h1>7</h1> <p>ЛО</p>



■ Слышь, ты, зеленый! Лицом к стене, руки за голову!



■ Потасовкам не хватает панических криков и звона оружия.



■ Здесь бойцы «прокачиваются».

РАБОТА ГОЛОВОЙ

В мире безжалостных монстров и удивительных мутантов ценится не только физическая сила, но и интеллектуальные способности. В игре есть гаже специальная викторина, в которой можно проверить свои знания о вселенной X-Men и заработать немного опыта. Каждый правильный ответ стоит пятьдесят очков. Вопросы же в основном связаны с конкретными персонажами. Кто, например, является злейшим врагом Саблезубого? Так уж и быть, подскажу — Россоха. Теперь вы мне полтинник «торчите»!



КОГДА БОЙЦЫ ИДУТ ВРАЗНОС, УРОВНИ БУКВАЛЬНО ТРЕЩАТ ПО ШВАМ. БОЧКИ ВЗРЫВАЮТСЯ, МЕБЕЛЬ РАЗЛЕТАЕТСЯ В ЩЕПКИ, РУШАТСЯ СТЕНЫ.

STAR WARS: BATTLEFRONT II



Повторение пройденного

Берем велосипед известной узнаваемой марки Battlefield. Перекрашиваем все железные части, меняем форму руля, подтягиваем сиденье — на выходе имеем точно такой же по функциональности велосипед под названием Star Wars: Battlefront. Затем целый год привариваем к раме крепежи для насоса и обзываем получившуюся конструкцию Star Wars: Battlefront 2.

Ну а что погелать? Pandemic Studios — знатный изобретатель велосипедов, только странно, что этого никто не замечает. Какой их проект ни возьми, обязательно выяснится, что при его создании разработчики базировались на совершенно сторонней идее. Хотя даже такой опыт можно посчитать полезным. Полезным для кого угодно, только не для конечного потребителя.

КЛОНЫ ПО ОРУЖИЮ

Первый взгляд на оформление вызывает уважение: растут ребята над собой, ой как хорошо растут. Режим одиночной игры не ограничивается монотонным Galaxy Conquest с однообразными миссиями и рутинными заданиями. Разработчики открыли для себя огромные просторы Его Величества Сюжета. Главный герой — безмянный клон, входящий в

ДЕТАЛИ
ИЗДАТЕЛЬ LUCAS ARTS
РАЗРАБОТЧИК PANDEMIC STUDIOS
ЦЕНА \$56
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-24
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONTII
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

РАЗРАБОТЧИКИ ОТКРЫЛИ ДЛЯ СЕБЯ ВСЮ ПРЕЛЕСТЬ СЮЖЕТА. ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ — БЕЗМЯННЫЙ КЛОН, ВХОДЯЩИЙ В 501-Ю ДИВИЗИЮ ИМПЕРСКОЙ АРМИИ.

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Сплошное режаво. Кашиик, Геонозис, Хот, Камино — я там был и я там сражался, еще в первой части. Поискал чего-нибудь новенькое и нашел: от сражений в космосе захватывает дух.

ДЕСАНТНЫЙ НАШ «НОЛЬ ПЕРВЫЙ» БАТАЛЬОН



501-я дивизия («Кулак Вейдера»), фигурирующая в SWB2, была придумана не Лукасом и даже не разработчиками. Ее виртуально создали поклонники Star Wars. В дивизию входит более 2500 человек, практически у каждого из них есть костюм штурмовика. Эта своеобразная лига стала настолько популярной, что даже вошла в список официальных событий и объектов вселенной Star Wars. В частности, она увековечена в повестях Тимоти Зана, в визуальном словаре Эпизода III и, как видно, в SWB2. Кому интересно — www.501st.com



ОТ МСТИ ДО УДАРА

История про 501-ю дивизию берет начало в Episode II: Clone Wars (создание клонов), а заканчивается в Episode V: The Empire Strikes Back (разгром повстанцев на планете Хот). Атмосферный рассказ от лица клона показывает бунтничную жизнь «злых имперцев» и раскрывает невероятным образом на цинизм и безразличие по отношению к жизни, свободе и повстанцам.



■ Чем больше народа, тем веселее.



■ До сих пор нечто подобное было просто немыслимо в Star Wars: Battlefront.

В ИГРУ ВВЕЛИ ДЖЕДАЕВ! НЕ ТЕХ СУБТИЛЬНЫХ ГЕРОЙЧИКОВ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, А САМЫХ НАСТОЯЩИХ ГУМАНОИДОВ С ЛАЗЕРНЫМИ САБЕЛЬКАМИ И СВЕРХСПОСОБНОСТЯМИ. ОДИН ВЗМАХ МЕЧА — И НЕТ ДРОИДА. ОДИН FORCE PUSH — И ПОВСТАНЦЫ ЛЕЯТ В ВАКУУМ.

■ Помогать Кашкику надо силами всеми. Афтэр, возьми Йоду.



■ Достаточно вылететь из ангара, как в эфире появляются вражеские вопли типа: «Уничтожьте этот бомбардировщик!»



501-ю дивизию республиканской/имперской армии. Из военкомата Камино его в добровольно-принудительном порядке отправили воевать за целостность Республики/Империи, отвоюывая у сепаратистов планету за планетой — и все это под чутким руководством верховного канцлера Палпатина. Каждый уровень, будь то наземные сражения или бой в космическом пространстве, прегваряется небольшой историей: вот в этой миссии похитили Палпатина, а вот на этом уровне нужно отстоять фабрику Вуки. Справедливости ради следует отметить, что в шкуре клона можно пройти несколько интересных поворотов истории Star Wars, включая прегательство Палпатина, захват Леи Органы и так далее.

Чувствуете творческий размах вселенских размеров?

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДАЯ

Многочасовые бгения за игрой показали, что в ней, оказывается, есть очки и бонусы. Если сделать шесть хедшотов, ни разу не умерев, то вам подарят улучшенную снайперскую винтовку, а если набрать кучу очков (гаются за фраги, выполненные задания и т.п.), то улучшат и усилят персонажа в целом. Бонусы гляятся лишь одну жизнь — все равны перед respawn'ом.

Но самое главное — событие, из-за которого сранаты обязательно купят игру: в игру ввели джедаев. Не тех субтильных геройчиков, которые в прошлой части отличались разве что повышенным здоровьем и броней, а самых настоящих гуманоидов с лазерными сабельками и сверхспособностями. Один взмах меча — и нет дроида. Один Force Push — и пара повстанцев летит в вакуум. Правда, есть одно маленькое «но»: джедай живет некоторое время, а затем внезапно умирает. Видимо, от старости. Зато какой-никакой баланс соблюден. В мультиплеере, по выполнению определенных заданий на уровне, команда мгновенно получает джедая в свое распоряжение — и тут же выпускает его на поле боя. Шансы, что после этого она выигрывает, очень высоки. Хотя все зависит от умений и опыта.

ВО СЛАВУ ИМПЕРИИ

Задания в синглплеерной кампании серьезно расширены. От прямолинейности и тотального «захвати точку, убей всех, го-терпи го конца раунда» разработчики перешли к многоуровневым заданиям. Одна миссия может вмещать самые разнообразные упражнения: захватить точку, удерживать ее в течение двух минут, потом забить го смерти пару танков, а затем поджечь бомбу под склад с оружием. Сражение в космосе, когда повстанцы пытаются сбежать с Явина-4, будет приходить к вам в самых беспокойных снах: за десять минут надо выполнить целую гору не самых легких поручений. Зато этот мощный игротет помогает четко освоить разницу между TIE Bomber, TIE Fighter и TIE Interceptor.

Так что если вы не играли в первый Battlefront, не пропустите второй — ощущения будут самыми приятными.

■ Святослав Торик

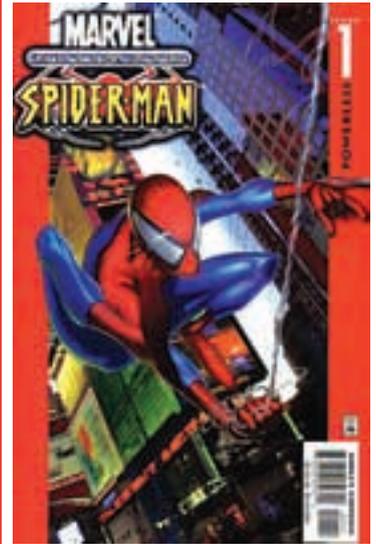
PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	9	Отличные модели техники и героев, великолепные пейзажи.
Звук	9	Это же Star Wars, у разработчиков с этим строго.
Игровой процесс	8	В сингле нагоегает, зато в мультиплеере — самое оно.
Интерес к повторному прохождению	5	Одноразовая кампания — это неинтересно.
<p>Те, кто вигел SWB2, делятся на два лагеря: одни говорят, что это вторично и скучно, а другие — просто тихо тащатся.</p>		<h1>8</h1>



ULTIMATE SPIDER-MAN

ПАПЫ КАРЛЫ

Ultimate Spider-Man основывается на одноименной серии комиксов, которые с 2000 года сочиняет Брайан Майкл Бендис, а рисует Марк Бэгли. Главный герой и антигерой Веном появляется и уходит в шестом сборнике, но в то же время в игре присутствуют другие злодеи. Таким образом, этот двуликий экшн охватывает практически все события комиксов. Главными дизайнерами проекта выступили все те же Брайан Майкл Бендис и Марк Бэгли, так что игру можно назвать наиболее аутентичной относительно этой серии комиксов про Спайдермена.



Герой в коротеньких штанишках

В середине осени Activision гостала со склада слегка затертую лицензию Marvel на игроизданию различных комиксов этого издательского дома и показала ее общественности. В качестве дополнительного аргумента она вытащила из широких штанин сразу две коробки: X-Men Legends 2 и Ultimate Spider-Man. Народ радостно возопил — последний «Спайди», созданный по фильму, публику не впечатлил. Что же нам принесла новая волна приключений Человека-Паука?

Двое героев, которых так активно свигает реклама и восхищенные отзывы уже поигравших, селят игровое время-пространство из расчета 1 к 4. Дело в том, что поиграть за Венома можно в половине миссий. Во второй половине миссий и в дополнительных заданиях всю ответственность на себя берет красно-синий мутант со встроенным генератором паутины. Впрочем, все равно вышло неплохо.



■ Некогда оживленный перекресток пустует — район перекрыт из-за вторжения очередного мутанта-злодея.

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК TREYARCH
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ: ЕСТЬ

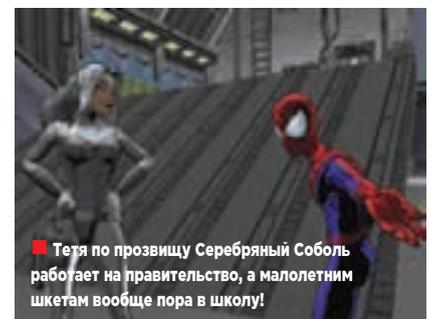
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Захватывающий дух полет Спайди на паутине вглубь улиц мегаполиса. Приятные на вид и простые в обращении комбо-удары. Неповторимая, просто уникальная графика.

ПЕТЬКИНО ДЕТСТВО

Сюжет черпает свои истоки от первых сней Спайдермена. Питера Паркера буквально на снях укусил радиоактивный паук, и он еще не совсем свыкся с ролью спасителя человечества. Более того, в городе к нему относятся неприязненно, и даже когда он спасает очередного неудачника, то слышит вместо «Спасибо» язвительное «Я и не глумал, что ты на это способен» или «Оказывается, ты не так уж и плох». Но его

КАЖДЫЙ ПОЛЕТ ВДОЛЬ ДЛИННОГО ПРОСПЕКТА СОПРОВОЖДАЕТСЯ МЫСЛЕННЫМ «АХ! ВАУ! БЛИН! КРУТО!»; ПОЛЕТ НАД КРЫШАМИ АВТОМОБИЛЕЙ НЕПРЕМЕННО ДОЛЖЕН СОПРОВОЖДАТЬСЯ ОБЪЯВЛЕНИЕМ: «ДЕТИ, НЕ ПОВТОРЯЙТЕ ЭТО ДОМА!»



■ Тетя по прозвищу Серебряный Соболь работает на правительство, а малолетним шкетам вообще пора в школу!





■ Веном пытается отвернуть голову Росомахе. Кстати, Марк Бэгли, помимо прочего, рисовал и серию X-Мен.



■ Нимб, окольцевавший голову Спайди, предупреждает о том, что его сейчас атакуют. Как правило, вовремя.



■ Спайди спасает тетеньку, но она — явно не его размерчик.

**ПИТЕРА ПАРКЕРА
БУКВАЛЬНО НА ДНЯХ
УКУСИЛ РАДИОАКТИВНЫЙ
ПАУК, И ОН ЕЩЕ НЕ СОВСЕМ
СВЫКСЯ С РОЛЬЮ
СПАСИТЕЛЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.**

тревожит другое. Эгги Брок, давний приятель Спайди, превратился в мутанта по имени Веном, и теперь представляет угрозу окружающей среде и населению города.

Пока Человек-паук спасает город от зловредных мутантов типа Шокера и Носорога, Веном пытается выяснить, как ему избавиться от своего проклятия или, на худой конец, как стать еще круче. Без свежей человеческой крови ему нездоровится, поэтому он вынужден постоянно себя попитьывать, несмотря на все усилия полиции и спецотдела S.H.I.E.L.D.

Спайди еще очень юн (на тот момент ему было всего 15 лет), поэтому он слаб, но быстр и точен. К тому же он вовсе использует паутину: то противника спеленает в кокон, то с небоскреба на небоскреб перепрыгнет. Веном же быстро чувствует вкус силы, в его распоряжении возможность запрыгнуть на высотное здание, похлестать щупальцами по ногам неосторожных солдат, закусить случайным прохожим и так далее. Правда, он довольно неуклюж. Ох, скольких бесплодных попыток мне стоила погоня за Электриком!

Тема двойного приключения, на самом деле, не раскрыта. Питеру Паркеру уделается гораздо

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

Ядовитый Веном обладает несколькими свистельствами о рождении. В версии Ultimate отцы Эгги Брока и Питера Паркера работали над секретным «костюмом», меняющим метаболизм. И если Ричард Паркер хотел превратить его в лекарство от рака, то Эгги Брок-старший возжелал пустить «костюмчик» на военные нужды. Брок-младший нашел опытный образец Веном и примерил его на себя...



■ В углу притаился завсегдатай бара, по совместительству — будущая попитка для Венома.



■ Супербоевик «Закусочная на колесах». В главной роли: Спайди Чан.

ОХОТА НА МУХ

Бонусами игра не обделена. По всему городу разбросаны жетоны, открывающие образы героев, обложки комиксов и так далее. На крышах небоскребов, во дворах частных домов, в парках и на парковках — везде эти секретки, божественные откровения глянцевых сранатов Спайди. Также по городу раскиданы внесюжетные миссии, которые делятся на три типа, причем для открытия сюжетного задания необходимо выполнить некоторое количество побочных. Скушать не придется.



больше экранно-геймплевого времени, нежели Эдди Броку. К тому же пересекаются они всего два-три. Однако, и злодеи, и миссии настолько разрознены у обоих героев, что порой кажется, что вот-вот и произойдет воссоединение. Увы и ах, слезной драмы у разработчиков не получилось.

Зато атмосфера выше всяких похвал. Каждый полет вдоль глинного проспекта сопровождается мысленным «Ах! Вау! Блин! Круто!», возникает непередаваемое чувство скорости; полет над крышами автомобилей непременно должен сопровождаться объявлением: «Дети, не повторяйте это дома!» Раз — паутина, два — паутина; чувствуешь себя, как на уроке фризкультуры, строго выдерживая темп прыжков. Единственное нарекание — поведение камеры, которая так и норовит выбрать неудачный ракурс, но к этому вполне можно привыкнуть.

ДВИГАЮЩИЕСЯ КАРТИНКИ

Разработчики из Treyarch снисходительно улыбаются каждый раз, когда им рассказывают про восхитительную технологию cel-shading. Она им не нужна, эта технология. У них есть 3D Comic Inking Technology. Это такое... такая... в общем, это когда игра выглядит как комикс до последней строчки кода. Нет, правда, описать сложно — просто посмотрите на скриншоты. Ролики на свичке, которые показывают между уровнями, это самый настоящий трехмерный свижущий комикс. Просто представьте себе, что страницы вашего любимого комикса вдруг ожили — и вы, возможно, поймете, о чем речь.

Если у вас есть знакомый, который сранатеет от Spider-Man в любом его проявлении, коробка с Ultimate Spider-Man в качестве подарка на Новый Год станет для него залогом вашей крепкой дружки. Ибо это — самая глубокая, самая продуманная и, чего греха таить, самая интересная игра про Человека-Паука. ■ **Святослав Торик**



ПОКА ЧЕЛОВЕК-ПАУК СПАСАЕТ ГОРОД ОТ ЗЛОВРЕДНЫХ МУТАНТОВ ТИПА ШОКЕРА И НОСОРОГА, ВЕНОМ ПЫТАЕТСЯ ВЫЯСНИТЬ, КАК ЕМУ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ СВОЕГО ПРОКЛЯТИЯ ИЛИ, НА ХУДОЙ КОНЕЦ, КАК СТАТЬ ЕЩЕ КРУЧЕ.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	10	Оригинальная, мультяшная, непогрязаемая.
Звук	7	Озвучка на уровне, редкие «боевые» мелодии тоже.
Игровой процесс	8	Устать от прыжков по небоскребам невозможно.
Интерес к повторному прохождению	4	Практически отсутствует, бонусы и так найти можно.
<p>Невероятно стильный экшн про любимца детворы с неповторимой графикой и приятным геймплеем. «Живые» комиксы — настоящая находка.</p>		<p>8 <small>ЛО</small></p>



■ Рождение Венома в глухой поворотке. Чем-то напоминает прибытие Терминатора из одноименного кинофильма.





BUZZ!

Музыкальный
Поединок



PlayStation 2

© 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



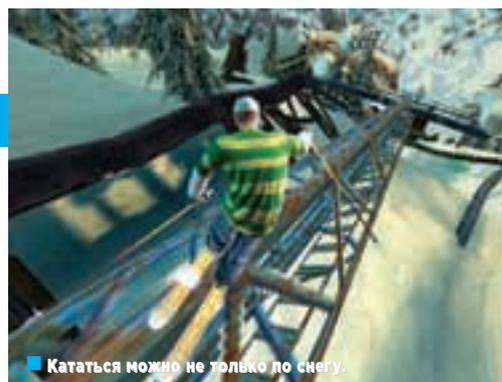
SSX ON TOUR



■ На подъемнике слева сверху видны другие лыжники, к сожалению, спрайтовые.



■ Камера нередко выдает эффектные ракурсы.



■ Кататься можно не только по снегу.

Ветер, но не перемен

По снежку с ветерком га под горочку — что может быть лучше? Разве только подруга под боком... Впрочем, если личная жизнь устроена у многих, то горнолыжный спорт открыт не всем. Конечно, видеоигра — лишь подобие скоростного спуска, но ведь погодия бывают очень качественными. Вот SSX, например.

НОВОЕ — ЭТО МНОГО ЗАБЫТОГО СТАРОГО

Первая часть серии вышла на PlayStation 2 пять лет назад и была встречена более чем благосклонно. Разработчики неплохо передали скорость и азарт стремительного полета по

снежному склону. Затем последовал спад в лице SSX Tricky, но студия проделала солидную работу над ошибками, поэтому SSX 3 получилась уже веселее. Теперь, выходит, по расписанию снова упадок? К счастью, обошлось, хотя в шедевры четвертый эпизод зимних развлечений тоже не метит.

Разочаровывает, главным образом, ничуть не изменившаяся игровая концепция. Что стоило разработчикам придумать интересный сюжет, развить «покатушки» какими-нибудь мини-играми... Впрочем, продолжение явно ориентировано на фанатов, а им такие собавки гаром не нужны. Другое дело — новые трюки, свежие трассы и прочие вкусности, связанные непосредственно со спортом. Возрадуйтесь, этого добра здесь навалом.

ЛЫЖИ — ЗА УШИ, ПАЛКИ — НА ПЛЕЧИ

В глаза сразу бросаются лыжи. Да-га, самые обыкновенные лыжи, с палками в комплекте — не сноубордом единым, как говорится. Правда, большой разницы между спуском на двух узеньких дощечках или одной широкой госке обнаружить не удалось. Разве что в списке трюков лыжника присутствует скольжение вперед спиной, ну и прочие фристайлерские штучки анимированы немного иначе, чем у сноубордиста.

Ни тот, ни другой на недостаток акробатических этюдов не жалуются. Хитро вывернутые приемы гелятся на обычные и продвинутые, так называемые Monster Tricks. Впрочем, простым смертным я бы не рекомендовал пов-



ПРОСТЫМ СМЕРТНЫМ Я БЫ НЕ РЕКОМЕНДОВАЛ ПОВТОРЯТЬ ДАЖЕ САМЫЕ НЕСЛОЖНЫЕ ТРЮКИ ИЗ ИГРЫ, ВЕДЬ ПЕРЕЛОМ ШЕИ — ШТУКА СЕРЬЕЗНАЯ.

ЛЫЖНИК С ТУРБОНАДДУВОМ

Главный герой умеет спускаться быстро и очень быстро. Максимальной скорости спортсмен достигает, используя «турбонаддув», принцип действия которого еще не выяснен. Известно лишь, что пополняется таинственная сила так же, как нитро в Need for Speed, а именно — рискованным «вождением». Проскакивая впритирку к препятствиям и группам лыжникам, вы обеспечиваете себе ускорение. Может быть, виной всему химические реакции, вызываемые выбросами адреналина?



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК EA CANADA
ЦЕНА \$30
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.EASPORTSBIG.COM/GAMES/SSXONTOUR
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Первые часы — лучшие. Сидишь в уютном кресле, наслаждаешься морозной свежестью, красивыми пейзажами, головокружительной скоростью. А уж если добавить к антуражу сигару с коньяком...



ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

В основе SSX On Tour, как ни странно, лежит некий Тур, на протяжении которого придется доказывать, что вы — не верблюд. В смысле, демонстрировать свое превосходство над соперниками, набранными, к слову, из предыдущих частей серии. Кроме традиционных трюковых и скоростных соревнований турнир включает в себя несколько экзотических аттракционов. Например, «бесснежный» спуск с горы. Необходимо съехать к подножию, как можно реже касаясь руками снега. Таких мероприятий немного, но они исправно разгоняют скуку.



■ Сталактиты, легяной коридор... Это уже ближе к бобслею.



■ Кепку чудом не сдуло.

торять даже обычные, ведь перелом шеи — штука серьезная. Об «эксклюзивных» выкрутасах и говорить нечего, хотя выглядят они потрясающе.

Оттачивать свое безрассудство нам предлагают на гюжине головоломных трасс, изобилующих трамплинами, лихими виражами и коварными препятствиями. Упорная борьба с трудностями ведет к вершине горнолыжного Олимпа, в смысле, к первому месту в списке чокнутых спортсменов.

СДЕЛАНО СО ВКУСОМ

По большому счету, хорошему дополнению хватило бы и названных изменений, однако SSX On Tour подается как са-

и форму прически. Конечно, изобразить себя любимого не получится, но придать альтер-эго кое-какие знакомые очертания вполне реально.

Стремительное скольжение вниз навстречу соснам протекает под аккомпанемент не только ветра, но и музыки. Меломаны из EA не подкачали, соорудив весьма достойную подборку композиций: Scorpions и Diva International спокойно уживаются с Motorhead и Iron Maiden.

ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ, ЛЮБИ И САНОЧКИ ВОЗИТЬ

В дизайне трасс и оформлении меню чувствуется твердая рука профессионалов из EA, прекрасно осознающих, что,

МЕЛОМАНЫ ИЗ EA СООРУДИЛИ ВЕСЬМА ДОСТОЙНУЮ ПОДБОРКУ КОМПОЗИЦИЙ ДЛЯ САУНДТРЕКА: SCORPIONS И DIVA INTERNATIONAL СПОКОЙНО УЖИВАЮТСЯ С MOTORHEAD И IRON MAIDEN.

мостоятельное блюдо. Разработчики приправили игру букетом интересных мелочей, без которых радость была бы неполной.

В предыдущих эпизодах SSX нам приходилось вести к победе совершенно незнакомых молодых людей. Четвертая часть, наконец, покончила с этим безобразием. Перед игрой мы сами создаем своего героя, выбирая тип лица, разрез глаз

зачем и сля кого они делают. Вообще, вся SSX On Tour сделана очень добротнo, как горнолыжный костюм от Columbia (интересно, мне премия за рекламу полагается?), только чего-то все равно не хватает. Наверно, свежести. Снег есть, горы есть, а свежести — дефицит. Впрочем, это еще как посмотреть, свою аудиторию проект найдет.

■ Александр Сагко

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Стильно и живописно, от SSX большего не требуется.
Звук	9	Озвучка самая обыкновенная, зато музыка на высоте.
Игровой процесс	8	Кататься с горок здорово, но не хватает новаций в геймплее.
Интерес к повторному прохождению	7	Играйте, пока не надоест. Правда, с кем-то это произойдет быстрее.
<p>SSX On Tour — типичная игра из разряда «полчаса на сон грядущий». Типичная, но очень качественная. Как и почти все, что делает EA.</p>		<h1>8</h1>

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



■ Кто-то прячется, а кто-то переряжает прямо на виду у противника.

Пушечный деликатес

Я очень долго терпел постоянное обсаживание высадки в Нормандии. Фильмы, книги, игры — все, что шло из-за океана, обязательно касалось захолустной французской провинции. С одной стороны, не моя вина, что более успешных операций у союзников не было, но с другой, посмотрите на Call of Duty — там даже оборона Сталинграда есть!

На самом деле, хитроги из Ubisoft успели погусетиться с первой частью игры в момент, когда мегауспешный телесериал Band of Brothers гремел по всему миру. Схожесть не только в названии, но и в сюжетной канве, и даже в атмосфере. Парашютная высадка в Нормандии за линией фронта, поиск своих, отстрел редких фашистских патрулей и все такое прочее. Во второй Brothers in Arms нам предстоит заниматься ровно тем же самым. «Стопервые» десантники — это леса Нормандии, леса Нормандии — это «стопервые» десантники. Впрочем, вы и так знакомы.

С КРИКАМИ «УРА!», ДИКИМ СТРЕЙФОМ И МОЛИТВАМИ К ВЕЛИКОМУ НЕБЕСНОМУ ГЕЙМЕРУ ПРОБЕЖАТЬ ВПЕРЕД И ПОПЫТАТЬСЯ РАССТРЕЛЯТЬ ВРАЖИН — ТАКТИКА НЕ ДЛЯ СЛАБОНЕРВНЫХ.

PlayStation 2



ДЕТАЛИ

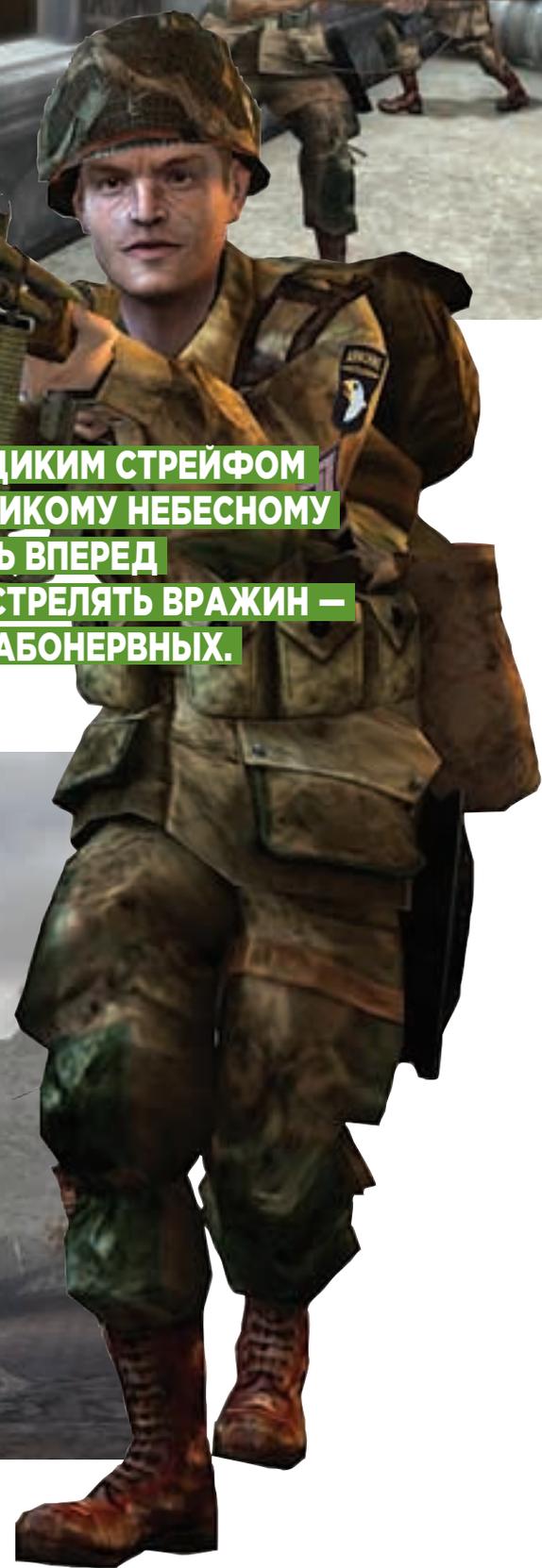
ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК GEARBOX SOFTWARE
ЦЕНА \$46
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.BROTHERSINARMS.GAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

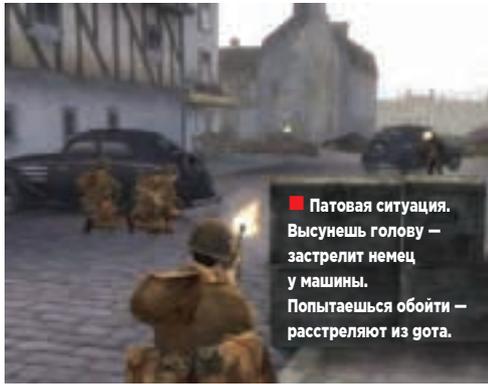
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Приказы приходится отгадывать, не успевая их обдумать. Неожиданно они могут оказаться эсфрективными. Тупейший в мире AI — он же самый сообразительный. Тошнит от Нормандии.



■ Пора посылать парламентаря.





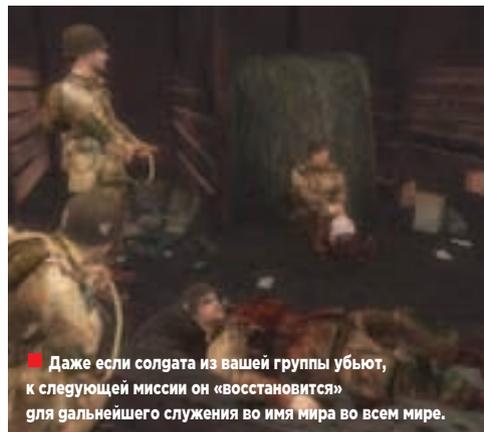
■ Патовая ситуация. Высунешь голову — застрелит немец у машины. Попытаешься обойти — расстреляют из гота.



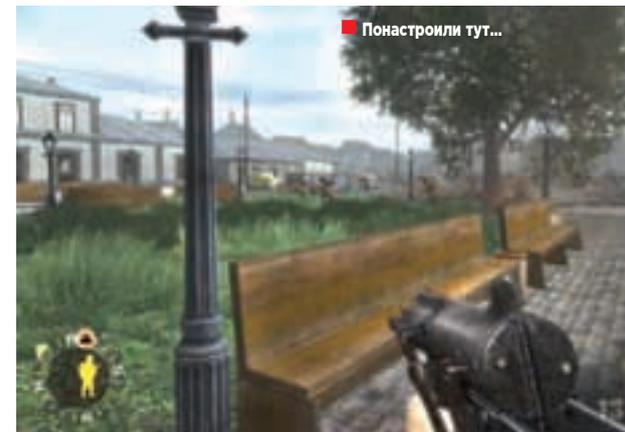
■ Глаза — как у щенка. Того и гляди, расплачешься от умиления, глядя на него.

СТОПЕРВЫЕ

Как ни странно, серия Brothers in Arms построена на реальных событиях. 6 июня 1944 года во время операции «Оверлорд» части 101-й десантной дивизии высадились в Нормандии за линией фронта. Смелость и хладнокровие ребят позволили им не только не попасть в плен или погибнуть, но и нанести несколько мощных ударов по немецкой обороне. Многие подразделения этой дивизии умудрились получить благодарности от президента.



■ Даже если солдата из вашей группы убьют, к следующей миссии он «восстанет» для дальнейшего служения во имя мира во всем мире.



■ Понастроили тут...

КРУПНАЯ ФОРМА

Разработчики Earned in Blood правильно сделали, что не вклинули манящую цифру «2» в название. Потому что никаких изменений геймплея не претерпел. ЕйВ, как и ее знатный предшественник, пытается усидеть сразу на двух стульях, совмещая ураганный экшн от первого лица и вдумчивую тактическую стратегию. Звучит очень привлекательно, а выглядит — просто отвратительно. Экшн как таковой слабоват по причине того, что враги обучались в снайперских школах вермахта. Стратегия не выдерживает критики, потому что ваше присутствие и реакция все равно необходимы на поле боя. Собственно, игра предполагает, что вы будете совмещать эти два пункта, но на деле оказывается, что Истинный Геймплей, задуманный разработчиками, проблему не решает — как было скучно играть, так и остается.

Дабы не быть голословным, приведу пример. Вы и два напарника идете по дороге. Впереди — шлагбаум. За ним — два фрица, один из которых прилег у станкового пулемета. В лоб идти неразумно — сразу завалят, причем всех. Обойти — большой риск, потому что там могут быть другие засады.



■ С таким лицом ему воевать противопоказано.

ГДЕ БЫ МЫ НИ НАХОДИЛИСЬ, ВЕЗДЕ НАС ЖДЕТ ОДНА БОЛЬШАЯ КОЛЕЯ, СВЕРНУТЬ С КОТОРОЙ НЕВОЗМОЖНО.

Экшн-вариант: с криками «Ура!», диким стрейфом и молитвами к Великому Небесному Геймеру пробежать вперед и попытаться расстрелять обоих врагов. Стратегический вариант: приказать своим открыть подавляющий огонь, а самому в это время бочком-бочком прорваться и завалить хотя бы пулеметчика.

Срабатывает и тот вариант, и другой. Только следует учесть несколько деталей. Оружие постоянно трясется в руках, нормально прицелиться — абсолютно нереально. AI бойцов бешено мечется от значения «непроходимый тупица» до «мегагоз» — они могут либо три часа в упор расстреливать обломы в занявших фрицев, либо завалить сразу всех противников с первых выстрелов. То же касается и фриштов. Никогда не знаешь, как себя поведет очередной бот, увидев твою физиономию в радиусе обстрела.

ФРАНКО-НЕМЕЦКАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

Но даже если предпочесть стратегический вариант, столь навязываемый разработчиками, можно упереться в такую незаметную на первый взгляд проблему, как дизайн уровней.

Собственно, это даже не проблема, ибо нет дизайна — нет и проблемы. Практически каждая стычка проходит так: ваши ребята открывают огонь, заставляющий противника уйти в укрытие, затем вы ищете, где же здесь, черт возьми, тот самый проход, по которому можно обойти с фланга. Как правило, он один на каждую схватку. И не делайте такие угивленные глаза. Сами уровни такие же линейные. Будь то широкая дорога, провинциальный городок или бескрайнее поле — везде есть одна большая колей, свернуть с которой невозможно.

Так что если вы предпочитаете сиккий замес на грезине с элементами стратегии, то пожалуйста. Но я не рекомендую. ■ **Святослав Торик**

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	6	На движке Unreal могли бы и лучше сделать.
Звук	7	Музыка так себе, голоса оцифрованы неважно.
Игровой процесс	5	Геймплей очень специфичен, а местами — откровенно плох.
Интерес к повторному прохождению	9	Самый смешной пункт данного вердикта.
<p><i>Поначалу затягивает необычность геймплея, а потом понимаешь, что это не то. Ради экшна играйте в Call of Duty 2, а для тактиков есть Full Spectrum Warrior.</i></p>		<h1>6</h1> <p>ло</p>

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE



На века

Благодарить Namco или ненавидеть? На этот вопрос придется ответить каждому, кто решит купить себе Xenosaga Episode II, появления которой в европейских магазинах многие даже и не ждали.

Благодарить, конечно, есть за что. Если отбросить ненужную риторику, Xenosaga — один из лучших ролевых сериалов в истории. Точка. Выход такой игры — повод для любого ценителя JRPG закатить гулянку дня эдак на три. Вот только не поздно ли Namco решила представить свое геттище европейской публике?

Любям, которые пристально следят за развитием игровой индустрии, еще до выхода Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht стало понятно, что в игровом мире скоро грянет грандиозное событие. Родится новый ролевой сериал, на который будут равняться и о котором будут помнить еще долгие годы. И сериал этот не будет иметь никакого отношения к Square Enix. Такие сериалы можно пересчитать по пальцам одной руки. В свете всего этого настоящим шоком стало то, что первая часть игры не выйдет в Европе. Мы, конечно, привыкли, что японские RPG появляются у нас с большим опозданием, но чтобы настолько большой проект вовсе не добрался до наших берегов... Это действительно из ряда вон. Тем, кто не следил за событиями, вероятно, трудно будет даже вообразить, насколько

ИМЯ И СУДЬБА

Подзаголовки всех трех частей Xenosaga — названия произведений Фридриха Ницше: «Воля к власти», «По ту сторону добра и зла» и «Так говорил Заратустра». Возможно, озаглавив игры таким образом, Namco преследовала не только творческие, но и вполне утилитарные цели: человеку, которого отпугивает глянущий подзаголовок на немецком (да еще такой!), Xenosaga не понравится никогда.

XENOSAGA — ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ СЕРИАЛОВ В ИСТОРИИ. ТОЧКА. ВЫХОД ТАКОЙ ИГРЫ — ПОВОД ДЛЯ ЛЮБОГО ЦЕНИТЕЛЯ JRPG ЗАКАТИТЬ ГУЛЯНКУ ДНЯ ЭДАК НА ТРИ.

ДЕТАЛИ

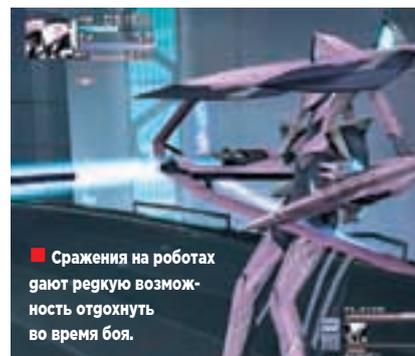
ИЗДАТЕЛЬ SCEE
РАЗРАБОТЧИК MONOLITH SOFTWARE/NAMCO
ЦЕНА \$39
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.XENOSAGA.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Эпический масштаб игры чувствуется с первых же секунд, даже если вы не видели первую часть. Неповторимый графический стиль очаровывает поразительно быстро.



■ Как и во всяком эпическом аниме, в Xenosaga хватает и сентиментальных сцен.



■ Сражения на роботах дают редкую возможность отдохнуть во время боя.





ДА, ЭТО НЕОХВАТНАЯ ГЛЫБА, НО ПОСЛЕ МИЛЫХ И БЕСКОНЕЧНО НАИВНЫХ ИСТОРИЙ ЛЮБВИ И СПАСЕНИЯ МИРА ОТ ОГРОМНЫХ МОНСТРОВ ОНА — НАСТОЯЩЕЕ ОТКРОВЕНИЕ.

■ Моя героиня!



■ В Xenosaga погодные сцены всегда исполнены глубочайшего символизма.

ВРАГ МОЙ

Xenosaga относится к той редкой категории JRPG, где мы видим врагов еще до того, как те нападут. Чисто теоретически от них даже можно убежать, если нет желания сражаться. На практике, правда, это оказывается либо невозможным (противник может стоять в узком коридоре, так что пройти мимо незамеченным нельзя), либо бессмысленным. Боссы в игре такие, что перед сражением с ними лучше накопить как можно больше опыта.



большой скандал разразился стараниями фанатов, жаждавших заполучить игру. Они писали петиции, обращались к разработчикам... Немалую поддержку им оказала и пресса. Вероятно, в конце концов все это возымело эффект. Как-никак, вторая часть Xenosaga у нас вышла. И за это Namco земной поклон. Но даже этот факт ничуть не умаляет праведности того гнева, который фанаты испытывают по отношению к разработчикам. Величайшее достоинство Xenosaga в том, что она не имеет практически ничего общего с Final Fantasy, у которой, в силу очевидных причин, практически каждый значимый ролевой сериал позаимствовал хоть что-нибудь. Xenosaga — это не набор разрозненных серий, имеющих самое отдаленное отношение друг к другу. Это трилогия. Сага. Легенда. Столь необъятная, что разработчикам потребовалось три огромных игры, чтобы рассказать ее всю. Увы, первую часть мы пропустили. Вернее, голжкны были пропустить. Самые хардкорные геймеры, конечно, не устояли, обзавелись импортными приставками и прошли американскую или японскую версию Xenosaga Episode I (в их числе и ваш покорный слуга), но это уже совсем другая история.

ЛИШЕННЫЕ ИСТОРИИ

В качестве бонуса (или запоздалого извинения, это как посмотреть) обладатели европейской версии Xenosaga Episode II получают диск с сюжетными роликами из первой части сериала. Таким образом, вы будете иметь довольно неплохое представление о том, что же произошло и с чем вам придется иметь дело. Если даже после просмотра этого диска вы почувствуете, что по-прежнему блуждаете в потемках, не спешите винить за это Namco. Сюжет Xenosaga настолько грандиозен, аллегории столь сложны, а уровень эрудиции, необходимый для полного понимания всех аллюзий, столь высок, что это вполне нормальное чувство практически для любого, кто сталкивается с этим сериалом. Если хотите понять Xenosaga, ее нужно не просто пройти. Ее нужно изучать, обложившись томаами со священными писаниями нескольких народов мира и не забыв пригласить на вечеринку одного-двух специалистов по истории религий и антропологии. Такова уж Xenosaga. Кто-то ее за это возненавидит, но большинство людей именно за это ее и обожают. Да, это неохватная глыба, но после милых и бесконечно наивных историй любви и спасения мира от огромных монстров она — настоящее откровение.

Вина Namco не в том, что не имевшие возможности пройти



■ Хореография поединков выше всяких похвал.

ВОЙНА РОБОТОВ

Для любого японца (а также увлекающегося японской культурой европейца) важный аргумент в пользу покупки Xenosaga Episode II — наличие боев роботов. В определенных эпизодах герои забираются в кабины гигантских мехов и воюют уже в них. Тактика при этом меняется достаточно существенно. В Episode II, кстати, роботы наконец-то стали часто появляться и в видеороликах. И посмотреть там есть на что!



первую часть геймеры не поймут вторую. Об этом как раз можно не волноваться. Но разработчики лишили значительную часть европейских поклонников сериала чувства причастности к легенде, сознания того, что они были свидетелями становления поистине великого сериала. Для кого-то это чувство не имеет никакой ценности. Тем лучше для них, пожалуй. Остальные же едва ли смогут до конца простить Namco.

В ПЕРВОМ РЯДУ

Есть одна деталь, характеризующая Xenosaga, которую зачастую знают даже те, кто до сих пор не имел счастья лично посмотреть игру. Речь идет о том, что Xenosaga — проект, где сюжету уделяется намного (действительно намного!) больше внимания, чем игровому процессу. Так что если вам привычнее что-то в духе Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, где сражения занимают процентов восемьдесят игрового времени и случаются каждые 30-40 секунд, Xenosaga Episode II как минимум удивит. Здесь нередки ситуации, когда в течение часа, а то и двух нет никакого «экшна» (если, конечно, не считать таковым диалоги и видеоролики). Впрочем, учитывая безупречность сценария и поистине потрясающую режиссуру, едва ли вы заметите, как пролетит время.

Несмотря на то, что Xenosaga Episode II требует немалой работы ума от играющего для понимания того, что хотят ска-



■ Некоторые сцены откровенно фантастичны.



XENOSAGA НУЖНО ИЗУЧАТЬ, ОБЛОЖИВШИСЬ ТОМАМИ СО СВЯЩЕННЫМИ ПИСАНИЯМИ НЕСКОЛЬКИХ НАРОДОВ МИРА И НЕ ЗАБЫВ ПРИГЛАСИТЬ НА ВЕЧЕРИНКУ ОДНОГО-ДВУХ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ИСТОРИИ РЕЛИГИЙ И АНТРОПОЛОГИИ.



■ Дизайн некоторых персонажей по меньшей мере умиляет.

ВЕЛИЧАЙШЕЕ ДОСТОИНСТВО XENOSAGA В ТОМ, ЧТО ОНА НЕ ИМЕЕТ ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕГО ОБЩЕГО С FINAL FANTASY, У КОТОРОЙ, В СИЛУ ОЧЕВИДНЫХ ПРИЧИН, ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДЫЙ ЗНАЧИМЫЙ РОЛЕВОЙ СЕРИАЛ ПОЗАИМСТВОВАЛ ХОТЬ ЧТО-НИБУДЬ.

ВЕЛИКИЙ КОСМОС

Центральным персонажем всей серии является девушка-андроид по имени КОС-МОС. Без преувеличения можно сказать, что это один из самых необычных игровых персонажей, которых мы когда-либо видели. КОС-МОС не просто космически красива, она — хранительница многих тайн космологии и, судя по всему, имеет вполне точное представление о смысле жизни как таковой.



■ Философия философией, но и о спецэффектах разработчики не забывают.



■ В лучших традициях советских мультфильмов...

зать разработчики, игре вовсе не чужды традиционные «рагости», за которые мы любим JRPG. Есть здесь и девочки-ангелочки с бездонными глазами, и потрясающие гуэли «хороших» парней с «плохими», и гигантские роботы (тут Xenosaga определенно обошла Final Fantasy), и самое главное, глубочайшая проработка характера каждого персонажа и отношений между героями. Xenosaga повествует о конфликте космического масштаба — в самом буквальном смысле этого слова. При таком размахе, казалось бы, разработчики были обречены оказаться в ситуации, когда их герои, очень человечные и такие «некосмические», смотрелись бы неадекватно на фоне разворачивающейся драмы. Однако каким-то совершенно необъяснимым образом им удалось этого избежать. Не жертвовав при этом ничем.

ДОЛГАЯ ДОРОГА

Впрочем, пусть все сказанное о сюжете и роли, отводимой ему разработчиками, не вводит вас в заблуждение. Качество игрового процесса Xenosaga Episode II таково, что, говоря о величии этого сериала, нет никакой необходимости гелать какие бы то ни было оговорки. Игра практически безупречна по всем статьям.

В то время как большинство разработчиков сейчас ищут по пути упрощения боевой системы (даже Square Enix поддалась этому веянию), Xenosaga Episode II создана для геймеров «старой закалки». В боях здесь все решает тактика и еще раз тактика. Поединки с боссами могут длиться минут по 20-30. Каждую победу придется вырывать зубами, зато по окончании битвы вы точно будете знать, что победил достойнейший.

Как и положено любой уважающей себя японской RPG, в Xenosaga Episode II есть огромное количество побочных заданий. По сравнению с первой частью их стало больше в разы. И если решите покорить игру полностью, приготовьтесь потратить на нее часов 80-100. Но если уж есть на свете RPG, которая того стоит, то это именно Xenosaga Episode II.

■ Олег Коровин

PlayStation.2	ВЕРДИКТ	
Графика	7	Стилистически игра безупречна, но технологии успели устареть.
Звук	9	Сказочно красивый саундтрек и отличная озвучка — признаки настоящего хита.
Игровой процесс	9	Боевая система продумана до мелочей; вас удивит количество оригинальных находок в игре.
Интерес к повторному прохождению	9	Не всякий осилит эту игру дважды, но секретов здесь столько, что найти сразу даже половину практически невозможно.
<p><i>Едва ли не самая масштабная ролевая игра в истории. Поистине грандиозный проект.</i></p>		<p>9 / 10</p>



МАКАИ KINGDOM: CHRONICLES OF THE SACRED TOME

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KOEI
РАЗРАБОТЧИК
 NIPPON ICHI SOFTWARE
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
 WWW.NISAMERICA.COM/G
 AMES/MK
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Главный герой — книга. Его помощники — девочки с белыми волосами и женоподобный дьявол. Да-да, поднимите челюсть.

Сам себе сумасшедший

Все представленные Nippon Ichi проекты созданы на одном и том же движке, проиллюстрированы одним художником и причислены к одному жанру. Более того, все ее игры безумно популярны за пределами Японии — уже это должно повергнуть в шок. Аляповатые трехмерные локации и «картонные» человечки, весьма скромные спецэффекты и всепоглощающая тактика. Мы бы не стали проходить это дважды, если бы не множество «но»...

ЗЕТТА ВСЕМОГУЩИЙ

Тактические ролевые игры занимают на PlayStation 2 двойное положение. С одной стороны, их много и почти все они весьма интересны, с другой — во Европы доходит едва ли половина, да и то не самых лучших представите-

лей жанра. Начинать знакомиться с серией от середины — неинтересно, с начала — не всегда возможно раскрыть весь свой потенциал.

К нашему большому счастью, Makai Kingdom не требует от игроков знания истоков серии — проект так же самобытен, как и три ролевых ему тайтла. Несмотря на визуальную похожесть (чтобы не сказать идентичность), его боевая и ролевая системы кардинально отличаются от предыдущих, он предлагает абсолютно новый сюжет и, соответственно, свежий геймплей. В это долго не хочется верить, но сюжет как таковой здесь не обязателен — переж каждой сюжетной вставкой вас спросят о том, желаете ли вы наблюдать очередную рисованную перепалку (заметьте, никаких видеороликов — максимум, на что вы можете рассчиты-



ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Когда мы обсуждали концепцию нашего нового проекта, Кобаяси-сан заявил, что новый герой должен быть «сильнейшим демоном во вселенной». Позже он пояснил: «В самом начале герой — сильнейший персонаж в игре, такого еще нигде не было». Чуть-чуть подумав, добавил: «А потом он превратится в большую говорящую книгу и будет править миром». Хорошо, сказали мы. Когда пришло время концепт-набросков, нас вдруг осенило: «Книга? Главный герой — книга?! Какого черта?! Ему слишком много платят!» Вскоре, правда, все мы прониклись этой идеей. Ведь главное в игре — хорошо продуманные характеры героев. Игрок должен хотеть контролировать своего героя, персонаж должен понравиться ему. Как быть, если он не нравится нам, мы решили уже позже. Тот Зетта, которого вы видите в игре, стоил нам много — посмотрите, какой он планировался изначально и как выглядит сейчас.





■ Похоже, у Мики и компании проблемы...



ОНИ НЕ ЛЮБИЛИ ЧИТАТЬ

LORD ZETTA

Долгое время правил в своем царстве, не зная скорби и печали. Хладнокровный, жестокий и аморальный демон, который в ответ на услугу лучше ответит «Вот идиот, как я его развел!», чем поблагодарит. Над его издевками смеешься от души — заносчивый правитель не оставит ни одно событие без внимания.

LORD VALVOGA

Всем хорошо известный персонаж, состоящий из трех демонов. Первый, что наверху — Mickey, гоброта всего человечества. Скорее ангел, чем черт. Над ним любит подшутить Olphase — падший ангел, время от времени срывается на истеричное «I'll kill you, bitch!» Наконец, третий — дракон Dryzen. Любит огонь, зло, разрушения и хаос, о чем так и норовит поведать каждому встречному.

PRAM THE ORACLE

Ясновидица, предсказавшая Зетте скорое уничтожение его мира. Тот, естественно, в это не поверил и сделал все по-своему, за что сам жестоко поплатился. Может, выглядит она немного странно (а кто здесь выглядит нормально?!), но в ее силе сомневаться не приходится. Любимое занятие — издеваться над беднягой Зеттой.

LORD SALOM

Некогда была ученицей и по совместительству любовницей Зетты — как оказалось, одно другому не мешало. Узнав о том, что мир Зетты разрушен, а сам он теперь говорящий фролиант, тут же прибежала на помощь. Которой, кстати, чуть.

ALEXANDER

Бог разрушений и хаоса. Ненавидит Зетту, что послужило поводом для 6413 войн между ним и нашим героем. В перерывах посылал к нему своих наемных убийц, но все 20846 ассасина были пойманы и казнены.



вать, так это на красивый фрон) между героями или нет. Самому главному игроки обучаются в процессе, слушая ненавязчивые комментарии Порга Зетты.

ГЕНИАЛЬНОСТЬ, ВЫРОСШАЯ ИЗ БЕЗУМИЯ

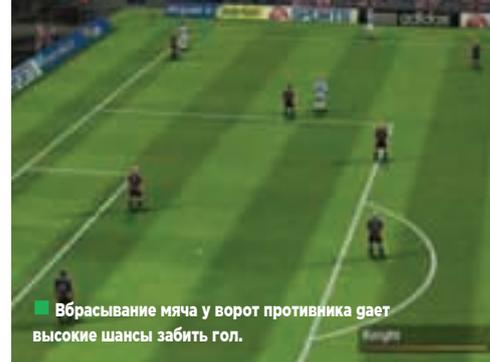
Как и в любой другой тактической RPG, именно сражения здесь играют решающую роль. Каждый раз приходится приспосабливаться к новым правилам, оживать какого-нибудь подвоха. Планирование боевых действий не ограничивается простой вербовкой солдат: с этим как раз все просто — подошел к камню, поколдовал, вот вам и воин; осталось одеть, обути да пустить воевать. Локации в Makai Kingdom имеют обыкновение увеличиваться, едва вы расправитесь с главарем местной шайки, да и вражеские юниты тоже умеют прокачиваться. В итоге какие-то битвы могут показаться вам слишком легкими и быстрыми, какие-то — го безумия сложными и затянутыми.

Вообще говоря, вопрос именно «безумия» стоит в Makai Kingdom ребром. Начиная с интересного, но откровенно бредового сюжета и заканчивая материализацией на поле боя не только юнитов, но целых фабрик — такое можно встретить только здесь. Так же, как и весьма специфичный, но ничуть не отталкивающий саундтрек, очень точный баланс диалогов-сражений, ярких и запоминающихся героев. Это не нишевая игра, как многие ошибочно полагают. Как раз наоборот — яркая, смешная, атмосферная и увлекательная, не похожая на других. Чудо, что она добралась до Европы.

■ Евгений Закиров

НА ПОЛЕ БОЯ МАТЕРИАЛИЗУЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО ЮНИТЫ, НО ЦЕЛЫЕ ФАБРИКИ — ТАКОЕ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ ТОЛЬКО ЗДЕСЬ.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Миловидно, разнообразно, но... прошлый век!
Звук	8	Оригинально, не утомляет.
Игровой процесс	8	Если бы не завышенная сложность, геймплей был бы почти идеальным.
Интерес к повторному прохождению	7	Если вы пропустили все монологи Зетты, вам обязательно нужно переиграть.
<p><i>Как приятное воспоминание о старых временах, где геймплей и атмосфера ценятся больше, чем графика, — идеальный вариант. Но знакомиться с жанром лучше начинать с чего-нибудь друтого.</i></p>		<h1>8</h1> <p>ло</p>



■ Вбрасывание мяча у ворот противника дает высокие шансы забить гол.



■ Всего через минуту начнется ожесточенная схватка. Гимны перед матчем в FIFA 06 не поют.



FIFA 06



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК EA CANADA
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.FIFA06.EA.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Невероятный азарт, матерная ругань в адрес игроков своей команды, которыми управляет компьютер. Долгие размышления над тактикой игры, сочувственное понимание Семина.



Стометровка

Как только вы включите игру, пройдете стандартные ритуалы (Memory Card, 60 Hz) и выберете команду, вас сразу выбросит на знакомое клетчатое поле с двумя десятками суровых мужчин и одним несчастным мячиком. Слоган «It's in a game», который обожают EA, срабатывает настолько неожиданно, что времени на вопросы не остается. Ворота противника — на той стороне.

В футбол можно играть ровно столько, сколько позволяет зроровье. Играть в FIFA 06 можно бесконечно. Чтобы написать этот обзор, мне пришлось собрать всю силу воли — чемпионат среди британских клубов, который я самолично затеял, подходил к концу: в финал вышли «Арсенал» и «Ливерпуль». Я пока еще не знаю, за какую из команд буду играть, когда закончу этот текст. За двое суток непрерывного футбольного экшна я так и не выбрал клуб, которому стоит симпатизировать. Ведь из лицензированных EA команд относительно российской может считаться только «Шахтер» (Донецк). Других «наших» в игре нет.

ГЕНЕРАЛЫ В ШОРТАХ И МАЙКЕ

Пинать мячик нужно уметь. FIFA 06 учит тому, что без тактики и командной игры победа недостижима. Подкаты, обводки, распасы — это не просто красивые приемы, а насущная необходимость. Разумеется, тактические маневры не являются панацеей: подкат в боль-

шинстве случаев приводит к желтой карточке, обводку можно «сбить», а любой пас перехватывается коварно подкравшимся оппонентом. Поэтому в игре появились такие полезные функции, как «позвать второго защитника», который будет отчаянно помогать отбирать мяч у вражеского форварда; «выход вратаря» из ворот, чтобы тот смело бросился грубым на штрафную площадку, и т.п. Учитывая количество доступных приемов и финтов ушами (как вам фирменная Рональдовская обводка?), сориентироваться сначала трудно, но со временем складывается оптимальный набор знатных оксюморонов, приводящих в изумление искусственный интеллект.

РЕЖИМНАЯ СТАТИСТИКА

Лицензии от FIFA распространяются на 21 лигу и порядка 10 тыс. игроков, данные по трансферам действительны на июль 2005-го. Это означает 21 чемпионат (не считая тех, которые можно организовать «вручную»), столкновение на поле двух любых команд — за что я вам рассказываю? Вы все это и так прекрасно знаете, если играли в FIFA 2005. Особых изменений в этой области не внесено, хотя режим менеджера серьезно расширен и дополнен. Конечно, го FIFA Manager 06 ему галеко, но неискушенному футбольному фанату хватит и наличествующих возможностей: 15 сезонов, трансферы игроков, определение тактики и бюджета клуба, набор тренеров и так далее.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОЧЕТ ВНЕДРИТЬ СЕБЯ САМОГО В ПОПУЛЯРНЫЙ КЛУБ, ЕСТЬ РЕЖИМ CREATE-A-PLAYER.

ПОЛНЫЙ ЦИКЛ

Первый футбольный симулятор по лицензии FIFA вышел в 1994 году благодаря Electronic Arts. На тот момент издатель испытывал финансовые трудности, и новая игра, занявшая в сердцах футбольных фанатов не последнее место, позволила компании встать на ноги. Китайский календарь предусматривает 12-летнюю цикличность, так что FIFA 06 можно смело называть венцом творения погрязления EA Sports.





■ «Шахтар» — это такие специальные гонецкие шахтеры по-канадски.



■ Тупое пробивание мяча по центру может привести к неожиданному результату — например, к голу в три касания.



ПИНАТЬ МЯЧИК НУЖНО УМЕТЬ. ПОДКАТЫ, ОБВОДКИ, РАСПАСЫ — НЕ ПРОСТО КРАСИВЫЕ ПРИЕМЫ, А НАСУЩНАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ.



■ В хороших руках даже «Арсенал» будет забивать голы.

Кстати, для тех, кто хочет внедрить себя самого в популярный футбольный клуб, есть режим Create-A-Player со всеми необходимыми настройками.

Параметры игроков — это не только низкие/высокие шансы попасть с 18 метров в «севятку», но и поведение футболистов на поле. Одна из команд, с которой я имел честь играть, по-моему, натурально сошла с ума. Каждый второй удар мастеров кожаного шарика заканчивался вбрасыванием мяча моими спортсменами. Один раз вражеский вратарь умудрился выбить его точно в трибуну. Хотя, может, просто искусственный интеллект решил пошалить. Тем не менее, навыки играют не меньшую роль, чем характеристики.

ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ FIFA

Графика, как обычно, на уровне. Свистелки, шумелки, сопелки и другой аккомпанемент болельщиков традиционно взят с реальных матчей. Комментаторские фразы, будучи записаны раздельно, звучат в основном правдиво, хотя бывают и смешные моменты: когда вратарь выбил мяч, а я тут же вернул его с центра поля, комментатор заявил, что голкипер еле справился с ситуацией. Однообразная интонация рано или поздно надоедает, но, с другой стороны, и не мешает — просто звуковой фрон.

И обязательно загляните в раздел EA Extra — там вас ждет парочка приятных сюрпризов. ■ **Святослав Торик**

ВИД НА БИТВУ С ВЫСОТЫ

К двадцати реальным стадионам из FIFA 2005 прибавились еще девять. Вымышленные спорткомплексы представлены в виде четырех полей собирательного образа. В общем и целом, стадионы как всегда великолепны. Другого и не ждали.



PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Ничего особо выдающегося, все как и прежде.
Звук	5	Саундтрек ужасный, комментаторы нудные.
Игровой процесс	9	Оторваться невозможно, попробуйте с друзьями.
Интерес к повторному прохождению	9	Каждый матч — это отдельная игра.
<p><i>Если вы не купили FIFA 2005, то перед вами реальный шанс реабилитироваться. К тому же это отличный адреналиновый стимулятор.</i></p>		<p>8 / 10</p>

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Профессиональный спорт



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК KONAMI
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-6
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.KONAMI.COM/GS/G/AMEINFO.PHP?ID=164
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Сложно, непривычно. Как тут играть вообще? За что какая кнопка отвечает? Зато красиво, анимация вообще выше всяких похвал. И настроек хватает за глаза.

Виртуальный футбол — тема вечная. Каждый разработчик, считающий себя экспертом по вопросу стометрового разлинованного поля, просто обязан наваять свой симулятор. Но сколько ни было попыток, вперед всегда вырываются два фронтварга, которые ни за что не переагудат друг другу голевой пас: FIFA Football и Pro Evolution Soccer.

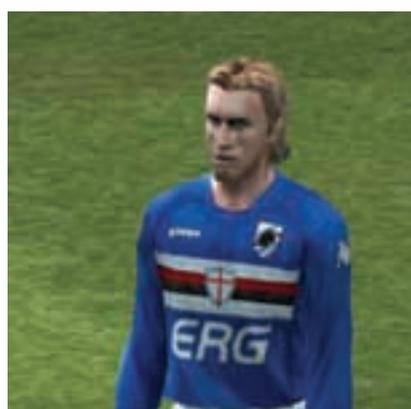
Различий между ними примерно столько же, сколько между кефиром и молоком. Один продукт — тягучий, не самый вкусный, но исключительно полезный для желудка. Второй — веселый, легкий и хорошо разрекламированный. Но молочнице уже сказали «прощай», так что перейдем к 0.5% спирто-содержащему продукту.

СТЕЧЕНИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

Серьезный подход практикуется разработчиками в каждой серии Pro Evolution Soccer (к слову, их девять, а не пять). Если модели — то тщательно вылизанные, детализованные по максимуму. Если свижок — то оптимизированный по самое не балуйся. Если анимация — то motion capture, причем для каждой серии «съемки» производятся заново. Если погодные условия — то на всю катушку: от солнечной



■ Как ни странно, карточки судьбы показывает крайне редко. Тем не менее, травмы игроки получают весьма часто.



погоды до грозы и снега, причем в морозную погоду изо рта маленького футболиста четко вырываются облачка пара; а что самое интересное — гождь может неожиданно хлынуть прямо посреди игры. Ну, а если режимы — то абсолютно все, включая тренировки, кубки, чемпионаты лиг и мировые соревнования.

Кто еще может сделать такую обстоятельную игру, рассчитанную на требовательного, опытного в пинании мяча игрока? Только Konami.

С другой стороны, количество лицензированных клубов не впечатляет. Нет многих команд, столь обожаемых любителями футбола всех возрастов. Учтены не все трансферы даже этого года, не то что месяца. Эту скользкую проблему хитрые японцы решили самым простым путем: вот вам редактор игроков и команд, развлекайтесь, дорогие телезрители. Ибо фанатов российского спорта вряд ли утешит и маловразумительная сборная России, и «Динамо-Киев», и даже «Локомотив». Что ж, отличная возможность поработать напильничком.

ЛОСЬОН ОККАМА

Всемогущая кнопка Edit позволяет редактировать практически все: от названий стадионов до цвета формы команды. Как насчет переименовать клуб Chelsea в Abramoviches? Или обозвать Европейский Кубок, скажем, Russian's Way to Glory? А для гурманов припасена лицензированная у Adidas возможность поменять стиль кроссовок и их цвет.





Опасайтесь тварей на потолках и стенах.



Что-то меня настораживает, но вот что?..



Нет, братцы, этой грязью я не балуюсь.



Во всех страшилищах чувствуется легкий оттенок саго-назо.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ MIDWAY
РАЗРАБОТЧИК
SURREAL SOFTWARE
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.SUFFERINGTI-
ESTHATBIND.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Знакомый Торк, знакомые демоны, однако, от городской свободы Балтимора поначалу теряешь голову. Увы, эйфория быстро проходит.

Балтиморский уикенд

Итак, Торк благополучно сбежал. Вы ведь знаете Торка? Это такой добрый плечистый мальч, загремевший в камеру смертников якобы за убийство собственной жены и детей. Правда, приговор в исполнение так и не привели. Тюремный доктор гоигрался с оккультными экспериментами и наводнил места заключения кровожадными демонами. Побег Торка из кутузки затянулся на весь The Suffering, но ему таки удалось спастись. На протяжении игры главный герой пребывал в тягостной неопределенности — он или все-таки не он совершил убийство? Ответ на вопрос зависел от нас самих. Принимая те или иные решения в ключевые моменты игры, мы определяли, каким выйдет Торк на свободу: невиновным мстителем или кровожадным маньяком.

НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ

Если с Торком вы знакомы не понаслышке и рука об руку прошли с ним сквозь все страдания, Suffering: Ties That Bind вряд ли расскажет

вам много нового. Независимо от того, как вы завершили оригинальную игру, цель в новом Suffering огна — найти некоего Блэкмура, ответственного за демоническое вторжение, и наградить его сами-знаете-что. Впрочем, если сохранения первой части еще остались у вас на карте памяти, Ties That Bind с удовольствием ими воспользуется и предложит тот вариант начала, который соответствует образу вашего Торка. В противном случае пойдете как все, — разница невелика.

СТРАХ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Выбравшись из зоны, терзаемый жуткими видениями, герой попадает на улицы Балтимора, а вслед за ним туда вырываются орды нежити. Ей ведь тоже взаперти сидеть не по нраву. Сражаться в поворотах оказалось куда интереснее, чем бросить по мрачным коридорам, пусть даже улицы города лежат в руинах. Восстанавливать порядок и укрощать бесчинствующую нежить прибыли войска. Правда, под замес по-

СТАРЫЙ ЛОМ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

В распоряжении Торка богатейший арсенал огнестрельного оружия: пистолеты, винтовки, автоматы и пулеметы. Однако ожидаемого светопреставления устроить не получается. Разработчики намурили с балансом, сделав смертоносные игрушки какими-то хилыми. Всадив пистолетную обойму в надвигающегося монстра, вам все равно придется угрихать от чужих выстрелов ему — что комариные укусы. Боеприпасы, таким образом, утекают как песок сквозь пальцы, поэтому нередко приходится отбрасывать бесполезный автомат и метель врагов по старинке — огрызком водопроводной трубы. Если, конечно, таковой у вас имеется, ведь Торк может носить только два вида оружия.



БЛАГОДАря «НАСТОЯЩИМ» ПРОТИВНИКАМ БОИ СТАЛИ КУДА ЖИВЕЕ. К ТОМУ ЖЕ БЫВШИЙ ЗЕК НАУЧИЛСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНО ПРИСЕДАТЬ И ПРЫГАТЬ.

ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ МУТАНТА

The Suffering: Ties That Bind гораздо чаще требует от Торка перевоплощения в монстра, нежели оригинальная игра. Некоторых противников не берет обычное оружие, а ряд вырастающих на пути героя стен рушатся только под ударами кулака свирепой зверюги. Зато многих «рядовых» исчадий ада уничтожать в таком виде крайне неудобно. Ведь демонический Торк теряет возможность стрелять, а враги активно используют преимущества дистанционного боя.



пали и сам Торк, поэтому отстреливаться в Ties That Bind приходится не только от монстров. Благодаря «настоящим» противникам бои стали куда живее. К тому же бывший зек научился самостоятельно приседать и прыгать. Но вот силушки у него поубавилось. Если в The Suffering Торк богдро таскал на горбу весь необъятный арсенал, то в Ties That Bind больше двух стволов и связки гранат он не унесет. Так что выбор теперь приходится делать не

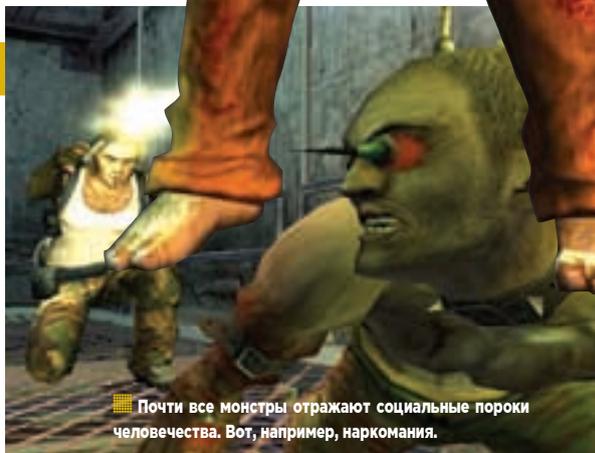
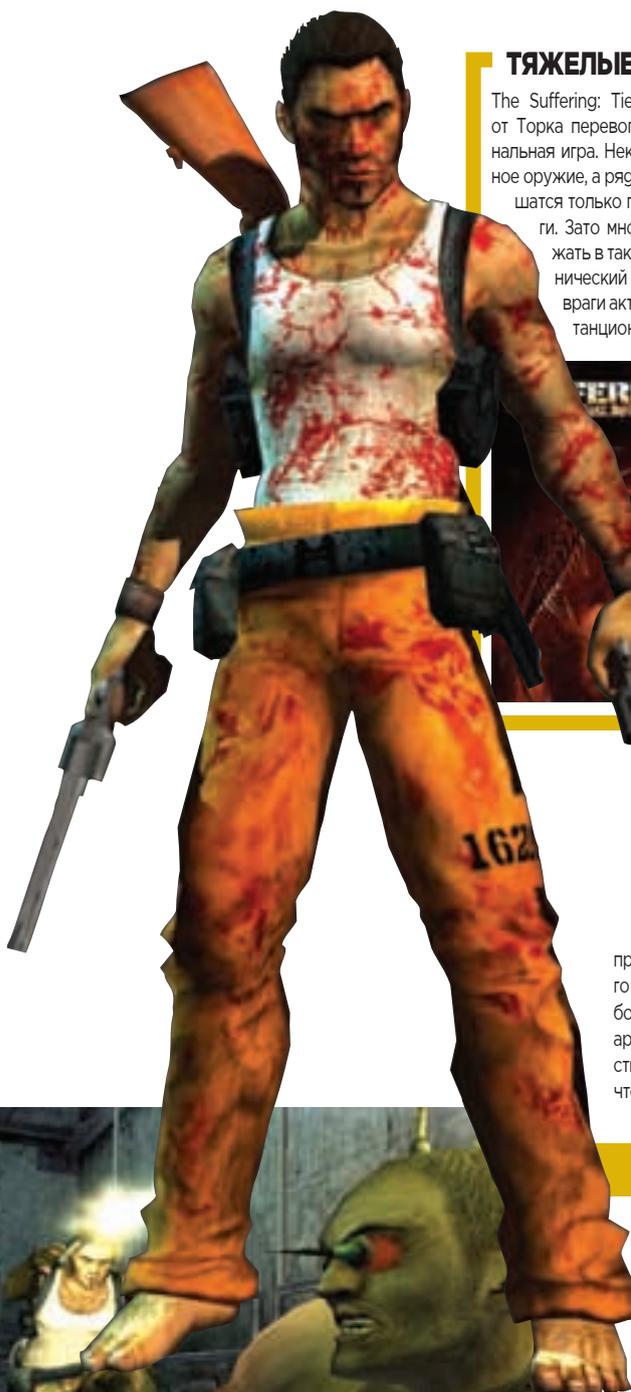
только моральный, но и практический.

Хотя психологический аспект в игре все еще очень важен. Вам по-прежнему нужно отвечать на вопрос «убить или не убить», превращая тем самым героя в благородного рыцаря или неуравновешенного маньяка. Внутренний мир Торка определяет внешность живущего в нем демона. Еще в тюрьме наш бравый неврастеник научился превращаться в жуткого мутанта, и на воле столь полезная способность его не покинула.

КАКОЙ УЖ ЕСТЬ

В остальном Suffering: Ties That Bind го боли похожа на предшественницу. Разработчики не стали заморачиваться с графикой, оставив картинку даже без косметических улучшений. Атмосфера тихого ужаса, медленно сводившая с ума в лабиринтах тюрьмы, сдала позиции под натиском энергичных перестрелок с военными. Если в кровавых кляксах Ties That Bind вы ожидали увидеть полноценный сиквел, разочарование, увы, неизбежно. А вот желающих просто всыпать нечисти по первое число здесь встретят хлебом-солью. Главное — принимать игру такой, какая есть, не требуя новаций и сюрпризов.

Александр Сагко



Почти все монстры отражают социальные пороки человечества. Вот, например, наркомания.

		ВЕРДИКТ
Графика	6	Нехватка детализации по-прежнему имеет место быть.
Звук	9	Именно звуки создают пугающую атмосферу игры.
Игровой процесс	7	Ничего по-настоящему нового, но старые находки работают.
Интерес к повторному прохождению	6	Пару раз пройти можно: Торк может быть плохим и хорошим.
<p>Резюме: Ties That Bind — исключительно «сранатское» дополнение, а не полноценный сиквел. Хотя игра ни в чем не уступает оригиналу.</p>		<p>7 ЛО</p>



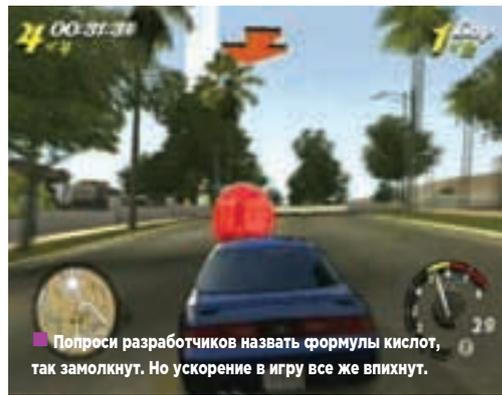
ВЫПУСТИ ЗВЕРЯ



Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



The names of all World Wrestling Entertainment licensed and live programming, talent names, logos, characters, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logo are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2005 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2005 THQ JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Yuke's Co. Ltd. Yuke's Co. Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co. Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



L.A. RUSH



На прокачку

Когда игровые рецензенты в едином порыве начали сулить Midway второе рождение и голую и продуктивную деятельность, компания делала все, чтобы эти надежды оправдать. По крайней мере, видимость была создана соответствующая, и народ в это верил, как в Санта-Клауса. Но мы уже не дети и понимаем, что в один прекрасный момент щедрый старик обязательно застрянет в вымоходе.

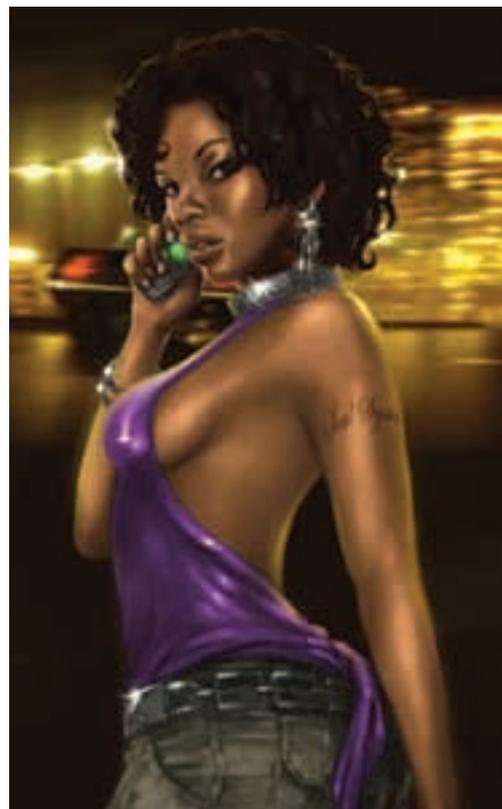
В МОЛОКО

Аудитория, под которую так старательно подгонялась концепция L.A. Rush, может уже сейчас бежать в магазины, ибо все ее требования и пожелания исполнены. Обширный автопарк роскошных, неестественно блестящих тачек — есть; суровые черные парни из West Coast Customs, которые эти самые тачки тюнингуют, — действительно здесь присутствуют. Для счастья нужен хороший,

разнообразный саундтрек и какая-нибудь модель повреждения, сошла бы самая простая — и честно заработанные деньги у авторов в кармане.

Так оно, собственно, и получилось. Потому что изначально концепция под это и создавалась, считая, что максимально упрощенный и нетребовательный игровой процесс сработает куда лучше навороченных и сложных аркадных гонок, где помимо желания ездить нужно еще и умение. Нет, здесь все просто — завел мотор и погнался, куда тебе покажет указатель. Но гелать, что захочется, не получится по многим причинам. Зачастую «миссии» совершенно линейны, и свобода самостоятельно принимать решения престоавляется только между гонками, когда игрок сам выбирает, ехать ему по встречной полосе или лучше все-таки соблюдать правила дорожного свижения.

Как бы то ни было, пресный геймплей наеоедает быстро, а пополнить его нечем. Бесконец-



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ MIDWAY
РАЗРАБОТЧИК
 MIDWAY
ЦЕНА \$49
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
 WWW.MIDWAY.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

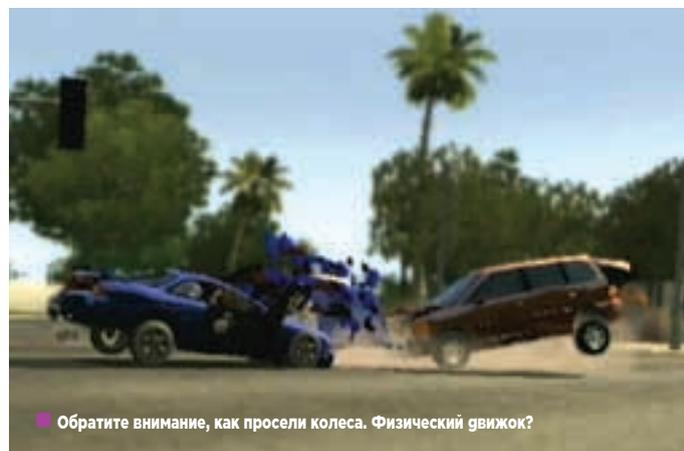
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Такого красивого Лос-Анжелеса мы еще не видели, равно как и таких безыдейных гонок.

В ГОСТЯХ У ДЖО

West Coast Customs — это те MTV/шные ребята, которые мозолят вам глаза, превращая «Запорожец» в центр интерактивных развлечений. Здесь они выступают в той же роли — чинят, тюнингуют, доводят до ума тачки игрока. Что интересно, делают это преимущественно сами, игрока к своей деятельности не привлекая. Отвез к ним машину — будь спокоен, они сделают все, как надо. Иными словами, тюнинг в L.A. Rush был убит в зачатке.





РАЗДОЛБАЙ СВОЮ ТАЧКУ...

Пример Burnout оказался заразительным, и теперь каждый уважающий себя релиз в жанре старается погрязать королю беспредела на дороге. L.A. Rush в этом смысле пошел чуть дальше дригг — на беспределе стали делать акцент. Бывает, несешься по встречной полосе, вдруг неожиданно выскакивает воулалихач и — ба-бах! — столкновение! Камера тут же совершает быстрый облет, показывает самые интересные моменты аварии и так же неспешно возвращается на исходную позицию. Красиво, много металлолома, но как-то неуклюже. Где водители, вылетающие через лобовое стекло?

с которыми крайне нежелательны. Во-первых, это мнет в хлам железного коня, во-вторых, соревнуясь с особо спешными соперниками, можно за миг оказаться в хвосте и о месте лидера забыть круга на два.

ИСТОРИЯ ОДНОГО ГОРОДА

Зачем наш герой участвует в уличных гонках? Кто его бабушка, и какие опасности ожидают его на пути ко всеобщему респекту? Мы не имеем и малейшего понятия. Сюжет в L.A. Rush представлен традиционно скудно, раскрывает себя неохотно и всеми силами старается показать, что он здесь не к месту. Он вроде как есть, и внимания ему уделяется более чем достаточно, но ничего такого интересного в себе не несет. Для чего тогда было переносить весь этот роскош-



БЕСКОНЕЧНЫЕ ПОКАТУШКИ ТУДА-СЮДА, ПОТОМУ ЧТО «ТАК НАДО», НАСТОЛЬКО ЖЕ ПРОСТЫ И ДОСТУПНЫ, НАСКОЛЬКО СКУЧНЫ И НЕИНТЕРЕСНЫ.

ные покатушки туда-сюда, потому что «так надо», настолько же просты и доступны, насколько скучны и неинтересны. Это рай для любителей ненавязчивых гонок с уклоном в стритрейсинг — от них только и требуется, что пригнать свою тачку в отмеченный на карте-компасе район заезженного воль и поперек Лос-Анджелеса и выиграть не самый сложный, во многом специально упрощенный заезд. Вызвать сложности могут разве что случайные встречные, столкновения

ный город в виртуальную реальность, если его исследование ничем не поощряется, непонятно.

Удивительно, но с первых же моментов игры понимаешь, что по-другому L.A. Rush мы себе и не представляли. Безупречно красивые снаружи, скучные и бессмысленные аркадные гонки внутри. Здесь бывает интересно покатайся часок-другой по городу, но задерживаться не имеет смысла.

■ Евгений Закиров

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	9	Блестящие тачки никогда не выйдут из моды.
Звук	7	Пресно, не слишком выразительно, мы уже где-то это слышали.
Игровой процесс	6	Геймплей излишне упрощен и оттого быстро утомляет.
Интерес к повторному прохождению	4	Пройти игру один раз — уже испытание.
<p><i>Классическая концепция плохо сочетается с попытками сделать геймплей современным. Фееричная графика, увы, не спасает.</i></p>		<p>6ЛО</p>

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

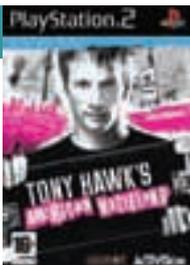


Американский игиот

Тони Хок — не тот парень, которому интересны видеоигры и тенденции их развития. Он профессиональный скейтер, подаривший миру одну, зато почти совершенную скейтерскую серию. Теперь это просто раскрученный бренд, сериал, в каждой части которого в обязательном порядке присутствует человек, упомянутый в названии. Первые части Tony Hawk's Pro Skater добились такого ошеломляющего успеха, что все последующие были просто обречены его повторять.

ТОШНОТА

За семь счастливых, лишенных конкурентной борьбы лет вездесущий Тони Хок с его талантищем к реальному и виртуальному скейтборду успел сильно надоест. Во многом благодаря успеху игры мистер Хок стал в разы чаще появляться на молодежных каналах и страницах неигровых журналов, так что примелькался он действительно порядочно. Когда же в его проекты стали приглашать одну за другой звезды MTV'шной тусовки, желание играть во что-либо с ними связанное у многих отбило напрочь. Поколение MTV и поколение PlayStation — не одно и то же. То, что нравится одним, обязательно должно нравиться другим. Иногда — совсем наоборот.



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК

NEVERSOFТ

ЦЕНА \$49

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

WWW.ACTIVISION.COM

РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

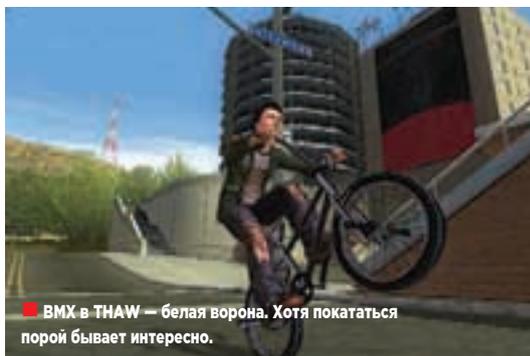
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Геймплей начал приедаться еще пару лет назад. С тех пор он ничуть не изменился.

ЗА СЕМЬ СЧАСТЛИВЫХ, ЛИШЕННЫХ КОНКУРЕНТНОЙ БОРЬБЫ ЛЕТ ВЕЗДЕСУЩИЙ ТОНИ ХОК С ЕГО ТАЛАНТИЩЕМ К РЕАЛЬНОМУ И ВИРТУАЛЬНОМУ СКЕЙТБОРДУ УСПЕЛ СИЛЬНО НАДОЕСТЬ.



■ Местный проваец выиграл конкурс «Отпугни покупателя 2005». С таким торговаться не станешь.



■ ВМХ в ТНАВ — белая ворона. Хотя покатайся порой бывает интересно.



■ Не знаете сленга — не суйтесь.



СТАНЬ ЗВЕЗДОЙ

Главный герой покидает свой родной город в поисках приключений и славы — точно так же, как го него это гелали остальные. Проживая где-то совсем далеко от цивилизованного мира, всю свою жизнь он мечтал стать скейтером-профи, достигнуть высот, кататься со знаменитостями и жить припеваючи. Так, как сейчас живет Тони Хок. Для этого ему понадобилось убежать из дома и уже в Лос-Анджелесе начинать восходить на скейтерский Олимп. Заурядная сюжетная завязка? Вот и мы так подумали. Но и здесь припасена пара сюрпризов.



ИЗМЕНА

Основное нововведение American Wasteland, которое прямо-таки бросается в глаза — зачем-то прикрученный к скейтерской игре BMX. Нет, кататься на нем так же весело, как и на доске. Более того, порой кажется, что именно велосипедной части разработчики уделили больше всего внимания. Педали крутить не заставляют, ну а остальное по мелочи. Только все равно родного скейта BMX не заменит. Да и при чем здесь Тони Хок? Или в следующей части нас будет жгать уже сноуборд?



■ Они прокачали мою тачку.

КОГДА СЮЖЕТНЫЕ РЕЛЬСЫ НЕОЖИДАННО ОБРЫВАЮТСЯ, ИГРОК НЕ МОЖЕТ НАЙТИ СЕБЕ МЕСТА, ПОТОМУ КАК ВСЕ, ЧТО САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ, ОН СУМЕЛ УГЛЯДЕТЬ В ПРОЦЕССЕ ПРОХОЖДЕНИЯ, А НИЧЕГО НОВОГО РАЗРАБОТЧИКИ ДЛЯ НЕГО НЕ ПРИПАСЛИ.



■ Вы гумали, Лос-Анджелес — это только виллы и голливуд-бульвары?

Положа руку на сердце, признаемся: Tony Hawk's American Wasteland — тот редкий случай в игровой индустрии, когда с вылизанным до блеска и оттого порядком поднаоевшим геймплеем в комплекте идет весьма неуртственный сюжет, которого никто не ждал. Тот, кто знаком со Street Skater, знает, что любая спортивная игра по своему определению исключает требование в сюжетной мотивации. Это лишняя нагрузка на игрока. Он обязательно посмотрит, как же обстоят дела по замыслу разработчиков, но забудет про мелочные интрижки, едва встав на доску и оттолкнувшись ногой от земли.

Еще более удивительно, что основная часть геймплея «завязана» на сюжет. Нам не дают ступить и шаг в сторону от задуманной разработчиками линии. Сильное влияние истории, возможно, сказывается не столько на самом игроке, сколько на неожиданно изменившем курс геймплея. С первого взгляда это не так заметно: стандартные разезды по городу с выполнением заданий, ставших привычными за долгие годы, ничем особенно не выделяющийся магазинчик и вытекающий из его наличия вполне достойный режим кастомизации персонажа несколько притупляют желание разбираться в чем-либо глубоко, основательно. Когда же сюжетные рельсы неожиданно обрываются, игрок уже не может найти себе места, потому как все, что могло его заинтересовать, он сумел углядеть в процессе прохождения, а ничего нового и интересного разработчики для него не припасли. Не поймите неправильно, тот жалкий временной отрезок, который вы затратите на прохождение одиночного режима, оставит самые положительные воспоминания, но обратно вы уже не вернетесь. Ибо незачем.



ПРОСТО ОНИ ТАК ПАХНУТ

Если вы играли в предыдущие части Tony Hawk's Pro Skater, то наверняка представляете себе, какой в игре саундтрек. Да, он именно такой, каким вы его себе представляете. Альтернатива и панк-рок здесь определенно правят бал. И последний явно преобладает. Старый, новый, быстрый, тяжелый — любой! Вот только если вы по каким-либо причинам не питаете теплых чувств к этому излюбленному Activision жанру, впечатление от American Wasteland будет сильно порчено.

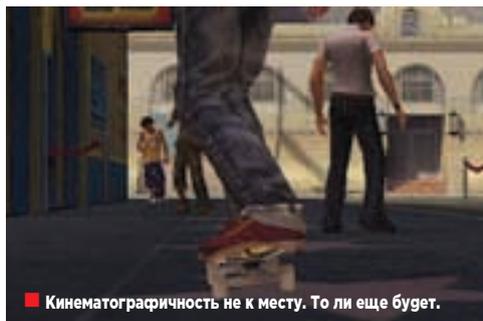


ПОЯВИЛАСЬ ТА ИСКРА ОРИГИНАЛЬНОСТИ, КОТОРУЮ МЫ ТАК ДОЛГО ТРЕБОВАЛИ ОТ СЕРИИ, НО СЛИШКОМ ПОЗДНО.

МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ ЖИЗНИ

Если, разумеется, вы еще в процессе гонгааетесь не лезть на рожон и не требовать чего-либо сверх меры. Другая проблема, способная раз и навсегда отбить желание играть в American Wasteland, — вереница мелких багов, способных вывести из себя кого угодно. Это не просто мелкие ошибки камеры, периодически теряющей персонажа, но также и неудачная постановка сложных трюков и скачущая скорость кадров, на скорую руку слепленные диалоги и корявые закриптованные сценки.

В общем, American Wasteland не раз заставит вас понервничать. Оставаясь, по сути, все тем же Tony Hawk's Pro Skater, он нацепил на себя ворох никому не нужной мишуры, что, однако, не затронуло основ геймплея. Появилась та искра оригинальности, которую мы так долго требовали от серии, но слишком поздно. Безусловно, American Wasteland — лучшее развлечение для виртуальных скейтборгистов на сегодняшний день, но только потому, что какие-либо весомые конкуренты отсутствуют. Появись малейшая альтернатива — и о Тони Хоке забудут. Несколько лет назад это было немислимо. Теперь — вполне реальный сценарий. Интересно, куда смотрит Electronic Arts? ■ **Евгений Закиров**



■ Кинематографичность не к месту. То ли еще будет.



■ В лица персонажей лучше не всматриваться. То есть совсем. Но заставят.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	6	Восторгаться нечем, ошибок и багов ворох. Схалтурили.
Звук	6	По-старому: всего навалом, но послушать отдельно от игры нечего.
Игровой процесс	7	За семь лет геймплей не изменился ни на йоту.
Интерес к повторному прохождению	5	Мало интересных бонусов, однообразно.
<p><i>Ожидания оправдались лишь наполовину, про самое интересное разработчики забыли. Шаг вперед? Не в этот раз.</i></p>		<p>7 /10</p>



■ По лицу похоже, что шмотки его интересуют мало.



НИКОГДА НЕ ЗНАЕШЬ,
ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ В ПУТИ

fun,
anyone?
PlayStation.2



■ Удивительно, но пламенный катафалк способен обогнать и вмять в бордюр молодого «жеребца».



■ Запретельные скорости могут вскружить голову особо впечатлительным особам.

BURNOUT LEGENDS



РАЗМЫТЫЕ ОЧЕРТАНИЯ ОБЪЕКТОВ НА СКРИНШОТАХ НЕ ХИТРЫЙ ТРЮК, МАСКИРУЮЩИЙ ТЕХНИЧЕСКИЕ СЛАБОСТИ КОНСОЛИ, А ПОЛНОЦЕННЫЙ ЭФФЕКТ СКОРОСТИ, РЕДКО ВСТРЕЧАЮЩИЙСЯ ДАЖЕ НА ДОМАШНИХ ПРИСТАВКАХ.

Гроза улиц вашего города

Все без исключения разработчики решают осваивать новую платформу через те проекты, в чьих продажах они уверены наверняка. Тем более это заметно сейчас, когда среди уже вышедших и готовящихся к изданию игр очень мало свежих тайтлов. Что говорить о Criterion Studios? Их первое слово — Burnout. Он самый, легендарный Burnout.

Как и раньше — разработчики называют такой подход «традиционным». Игрока завлекают старой концепцией, поганной в ключе «ничуть не хуже оригинала». Фактически, перед нами тот же Burnout, что параллельно существует и на PS2, но с урезанной комплектацией, подходящей только для портативных консолей.

МОЙ УДАР СПРАВА

Как было заведено в сериале-прародителе, аркадные гонки как таковые в Burnout Legends отступают на второй план. Их место занимает настоящий, ничем не разбавленный экшн — выносить противника за трассу, устраивать изящные столкновения так же увлекательно, как и на PS2. Делать скидки на портативность не нужно. Геймплей остался таким, каким мы привыкли его видеть — агрессивным и динамичным.

Впрочем, назвать это положительным качеством получается лишь с оговоркой — PSP на то и считается карманной, чтобы проекты под нее подходили для игры по время поездок. Очевидно, именно это утверждение разработчики восприняли как основополагающее, избавившись от «ненужных» режимов. Остались самые основные: погоня (Pursuit), аварии (Crash) и аварии с погонями (Road Rage). Что они собой представляют, ясно и так — мы миллион раз порезали соперника, бортовали в самый опасный момент, сбивали перед самым финишем, устраивали заторы на дорогах и, в общем-то, от души веселились.

ОТКРОЙ СЕБЕ СЧАСТЬЕ

Как когда-то предупреждали разработчики, каждая коробка с игрой содержит всего пять машин из 25 секретных. Чтобы открыть остальные, бесполезно насиловать однопользовательские игровые режимы — специально для бонусов существует режим многопользовательский, который сам по себе хороший подарок. Четыре игрока по Wi-Fi, быть может, и не так уж много, зато система работает очень стабильно. NFS Rivals со своим ворохом негорючих отбывает — мультиплеер в Burnout работает как часы.



■ Победа здесь гается очень дорогой ценой.



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
CRITERION STUDIOS
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.EA.COM

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Поначалу соперники кажутся пацифистами и в драку не ввязываются. Зато потом они умудряются вытворять такое!..





■ На следующей кочке он не досчитается бензобака, потом водителя...



■ Искры — красиво и феерично.

БОЛЬШИЕ СЕСТРЫ

В честь негавно вышедшего Burnout Revenge издатель расщедрился на плакаты с развратными девицами, якобы имеющими отношение к крутым хромированным тачкам и опасному поведению на дороге. Burnout Legends почему-то ничем подобным похвастаться не может. Основное отличие Legends от оригинала — повторяющийся геймплей, который рано или поздно обязательно наскучит. Это большой промах создателей, на который не так-то легко закрыть глаза.



■ Пока против копа замышляют нехорошее, мы любимся на почти трехмерные деревья. Те, что на переднем плане.



■ Фантастика: мы никого не собираемся угарить. Редкий кагр!



■ Менты хамяют, но это только раззадоривает. Не повторять за пределами своего дома!



■ Привыкайте, эту картину вы будете наблюдать очень часто.

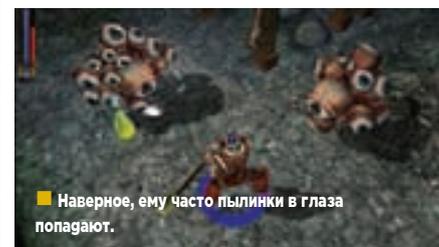
PlayStation.2		ВЕРДИКТ
Графика	10	Мы не кусаемся и за ТАКУЮ графику позволим себе поставить десятку.
Звук	9	Грамотный саундтрек — стимул к прохождению до конца!
Игровой процесс	8	Через месяц игра покажется скучной. Но до того вы успеете насладиться ею по полной.
Интерес к повторному прохождению	9	Мультиплеер, что удивительно, спасает положение.
<p>На PSP гонки — что в Японии танцевальных автоматов. И, тем не менее, Burnout Legends определенно достоин вашего внимания.</p>		8 _{ло}



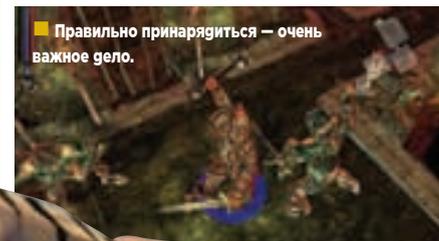
А губинкой по роже?



■ Немного оккультной символики — для полноты картины.



■ Наверное, ему часто пылинки в глаза попадают.



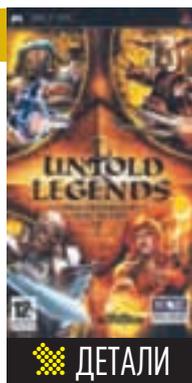
■ Правильно принарядиться — очень важное дело.

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE



Внуки подземелий

PSP



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT
ЦЕНА \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.UNTOLD
LEGENDS.COM

ПЕРВОЕ
ОЩУЩЕНИЕ

Собирание шмоток, многочисленное оружие и целебные красные склянки навевают немало приятных воспоминаний. Да и полюбоваться есть чем.

Даже такая замечательная система как PSP вряд ли сможет нормально функционировать, имея в запасе лишь безумное количество всевозможных автогонок (которых на момент запуска консоли было больше, чем всего остального). С другой стороны, широкой аудитории нужно что-то знакомое, к чему не надо долго привыкать и осваиваться, а можно просто взять и играть. В такой ситуации Sony Online Entertainment выпустила под стартом PSP вполне себе традиционную Untold Legends.

ВТОРАЯ СВЕЖЕСТЬ

Однако проблема Untold Legends — традиционность, что перестает быть плюсом. В ней нет ничего такого, чего мы не видели бы в Baldur's Gate: Dark Alliance и десятках похожих на него hack'n'slash-игр. И уж конечно, в ней нет ничего, что могло бы заткнуть эти проекты за пояс. Все просто и цинично — выбираем одного из четырех персонажей, даем ему имя и отправляемся в первый же погвал воевать с гигантскими пауками. Потом в следующий погвал. Потом немного болтовни — и на поиски сюжета. Который в Untold Legends есть, но крайне паршивый, заштампованный, да еще и с трудом поддающийся обнаружению.

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

С другой стороны, поначалу впечатления как раз самые позитивные. Тут и эрфрект узнавания могели «однокнопочного» геймплея (аналоговая «таблетка» для перемещения, «X» для атаки), и крайне симпатичная графика. Картинка четкая, достаточно детализованная и вообще оставляет крайне приятное впечатление. Персонажи отлично прора-

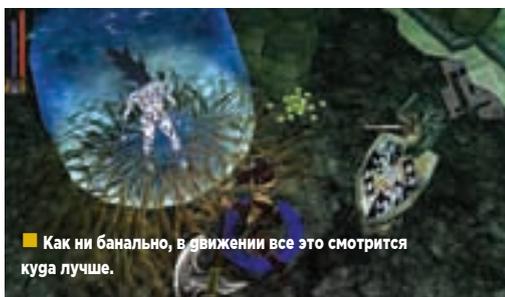
ПРОДОЛЖЕНИЕ

Несмотря на то, что Untold Legends, мягко говоря, не оправдала ожиданий, Sony уже готовится выпустить вторую часть, в которой собирается исправить большую часть недостатков первой UL. В частности, появится большее количество боевых приемов, игра обзаведется катсценами и озвученными диалогами. Плюс 45 честно созданных вручную подземелий.

ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ НУЖНО ЧТО-ТО ЗНАКОМОЕ, К ЧЕМУ НЕ НАДО ДОЛГО ПРИВЫКАТЬ И ОСВАИВАТЬСЯ, А МОЖНО ПРОСТО ВЗЯТЬ И ИГРАТЬ. В ТАКОЙ СИТУАЦИИ SONY ВЫПУСТИЛА ПОД СТАРТ PSP ВПОЛНЕ СЕБЕ ТРАДИЦИОННУЮ UNTOLD LEGENDS.



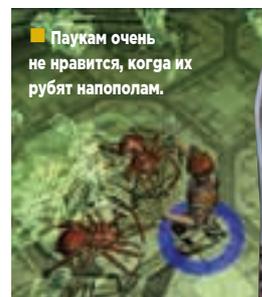
В небольших дозах яд скорпиона не является смертельно опасным...



■ Как ни банально, в движении все это смотрится куда лучше.



■ Добавим хай-тека в суровые фэнтезийные буги.



■ Паук очень не нравится, когда их рубят напополам.



ботаны и даже при максимальном приближении камеры не выглядят пугающими угловатыми буратинами. С анимацией и эффеками все тоже очень неплохо. Впечатление несколько портят собственно поземелья, которые выглядят собранными из тайлов на рандомизаторе, но там положение спасают приличные текстуры. Но, к сожалению, графика — главное из не слишком многочисленных достоинств Untold Legends.

ПРОВАЛ

Все остальное поначалу еще как-то радует, но очень быстро начинает раздражать. Мочить монстров в подвалах довольно весело, но, учитывая, что этих подвалов более сотни и все они, по большому счету, одинаковые, до финала игры пойти смогут только сильные духом. Благо сюжет повышению интереса к игре не способствует совершенно, а диалоги однообразны, вымученны и штампами насыщены так, что дальше некуда. Плюс в Untold Legends как-то совершенно не ощущается прокачка персонажа. Если в том же Baldur's Gate рост уровня у персонажа можно было прочувствовать, то здесь распределение очков по разным скиллам и характе-

ПОНАЧАЛУ ВПЕЧАТЛЕНИЯ КАК РАЗ САМЫЕ ПОЗИТИВНЫЕ: ТУТ И ЭФФЕКТ УЗНАВАНИЯ МОДЕЛИ «ОДНОКНОПЧНОГО» ГЕЙМПЛЕЯ, И КРАЙНЕ СИМПАТИЧНАЯ ГРАФИКА.

ристикам действует больше как эффект плацебо. Насколько сильнее на самом деле становится персонаж, понять крайне сложно.

Зато Untold Legends может похвастаться на удивление грамотным балансом. Если обычно в ролевых играх класс персонажа фактически означает сумму сильных и слабых сторон, то здесь все гораздо более гармонично и, простите за выражение, по-ролевому. Для всех классов есть достаточно комплексная стратегия боя и продуманные линейки развития. Плюс некоторое количество эксклюзивного оружия — не бог весть что, но тоже приятно.

НЕДОСЛУШАННЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Из Untold Legends получается в лучшем случае развлечение для любителей классического го зубной боли hack'n'slash, которые готовы терпеть неприлично долгие загрузки уровней и умопомрачительно тупых противников. И все исключительно ради того, чтобы зачистить от монстров очередные катакомбы и прочитать с экрана (потому что диалоги не озвучены) новую порцию душеспасательной истории о всеобщем зле. После чего пойти в группу и конец мира в новые катакомбы, к новым монстрам, за новым куском мараматической истории. Все остальные забросят игру, пройдя ее в лучшем случае на четверть.

■ Александр Сагко

ОНЛАЙН

Единственное, что может хоть как-то разбавить однообразие Untold Legends — кооперативный режим. Здесь, правда, есть одна небольшая тонкость — монстры в поземельях создаются, исходя из уровня наиболее прокачанного персонажа в партии. По понятным причинам это доставляет неудобства, если один из играющих прокачан сильно, а второй находится на ранних уровнях, но даже в этом можно найти определенную прелесть и выработать по таким ситуациям специальные стратегии. По крайней мере, мультиплеер Untold Legends весьма популярен и в сети можно найти несколько френ-сайтов, посвященных именно этому аспекту игры.

PlayStation 2	ВЕРДИКТ	
Графика	9	Едва ли кто-то ожидал, что hack'n'slash на PSP может выглядеть настолько впечатляюще.
Звук	5	Звук есть, и это его единственное достоинство.
Игровой процесс	6	Всеобщее однообразие и убогий сюжет очень быстро убивают интерес к игре.
Интерес к повторному прохождению	2	Дело не спасает даже мультиплеер. Пройти игру даже один раз — задача для настоящих фанатов.
<p><i>Вместо проекта эпических масштабов из Untold Legends вышло форменное занудство, к тому же без малейших отступлений от канонов жанра.</i></p>		<p>6ло</p>

Евгений Закиров

Soul Calibur III

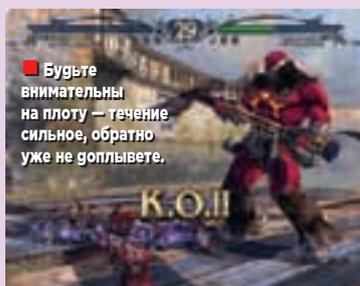
О сколько нам открытий чудных...

Как и поговбает любому хитовому файтингу, в Soul Calibur III есть огромное количество секретов и бонусов. Не обещаем, что после прочтения наших советов у вас хватит терпения открыть их все, но максимум информации мы вам предоставим.

КАК ОТКРЫТЬ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ

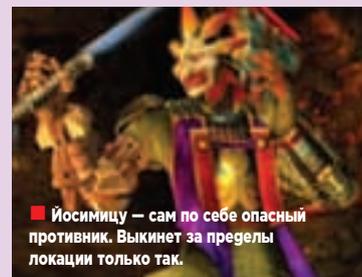
В приведенных ниже таблицах указаны два способа открыть всех персонажей. Будьте внимательны, SCIII оказалась в этом плане очень нелинейной — не удивляйтесь, если получится не сразу. Прежде чем основательно взяться за это дело, лучше лишний раз пройти обучающий режим. Ничего зазорного в этом нет: это важнейший источник информации о боевой системе. Он разбит на три главные части, которые подробно расскажут и покажут все приемы выбранного вами персонажа. Пройти его до конца —

лишний раз проверить свои навыки. Учтите, что внутриигровой счетчик записывает все ваши битвы. Иными словами, это не зависит от того, выиграли вы или проиграли, играли в Tales of Souls или с другом просто так, «фродным» персонажем или созданным в редакторе — засчитываются абсолютно все дуэли.

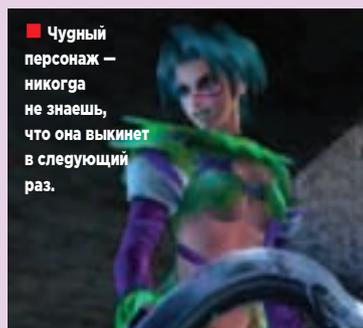


Условия открытия персонажей

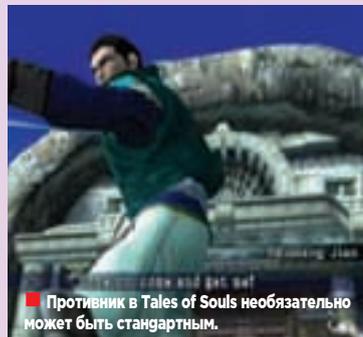
Персонаж	Условия получения	Альтернативный способ
Sophitia	Победить ее в Tales of Souls (встречается достаточно часто, особенно у Tira)	Пройти 525 битв
Rock	Победить его в Tales of Souls (у Taki это один из первых противников)	Пройти 475 битв
Yoshimitsu	Победить его в Tales of Souls (чаще всего встречается у Seong Mina; нужно выбрать два раза вторую опцию, затем первую)	Пройти 425 битв
Greed	Победить его в Tales of Souls	Пройти 500 битв
Abyss	Победить его в Tales of Souls (Yoshimitsu, Rock, Sophitia, Olcadan, Cervantes и Lizardman голжны быть уже открыты)	Пройти 725 битв
Aurelia	Завершить 12 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 900 битв
Hualin	Победить его в Tales of Souls (встречается крайне редко, и не за всех героев)	Пройти 750 битв
Miser	Победить его в Tales of Souls	Пройти 750 битв
Valeria	Победить ее в Tales of Souls (встречается у Mitsurugi, если выбрать второй путь и ни в коем случае не проигрывать)	Пройти 700 битв
Strife	Завершить 20 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 1000 битв
Hwang	Победить его в Tales of Souls	Пройти 600 битв
Luna	Завершить 11 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 650 битв
Chester	Завершить 19 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 950 битв
Demuth	Завершить 10 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 850 битв
Abelia	Завершить 18 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 1050 битв
Giradot	Завершить 15 хронику в Chronicles of the Sword	Пройти 800 битв
Arthur	Победить его в Tales of Souls (лучше получать его в самом конце, по числу сражений, ибо встречается крайне редко)	Пройти 550 битв
Amy	Soul Arena — получить необходимый балл, уровень сложности Easy	Пройти 1250 битв



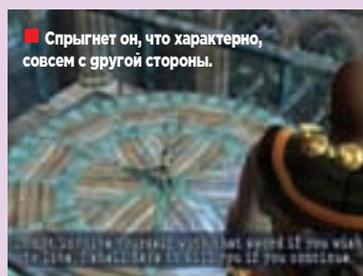
В идеале любого персонажа можно получить, поучаствовав в определенном количестве битв или просто встретив его в Tales of Souls (пройдя хронику в Chronicles of the Sword соответственно). Тем не менее, в связи с особой нелинейностью прохождения первого, на пути у начинающих бойцов попадаются далеко не все нужные ему герои. В следующих таблицах подробно описаны пути, по которым нужно вести персонажа, чтобы открыть остальных героев.



■ Чуждый персонаж — никогда не знаешь, что она выкинет в следующий раз.



■ Противник в Tales of Souls необязательно может быть стандартным.



■ Спрыгнет он, что характерно, совсем с другой стороны.

Дополнительные условия открытия персонажей

Имя героя	Правильный путь	Комментарии
Seong Mina	<ul style="list-style-type: none"> - Follow Yun-seong's trail - Continue searching for Yun-Seong - Investigate rumours of the grave of a wealthy merchant - Stop and fight Will-o-Wisp - «I've come this far already, so why not pay a visit to the old sword master?» - Proceed further in Fight Unknown Soul - Approach the presence - Победить Olcadan - Победить Night Terror 	<p>Так проще всего открыть Olcadan и Night Terror — у грубых персонажей гля этого пришлось бы попотеть.</p> <p>В принципе, если и это покажется вам слишком сложным, можно пройти 575 битв гля получения первого.</p> <p>Получить Night Terror иначе никак нельзя.</p>
Voldo	<ul style="list-style-type: none"> - Search for Soul Edge - Search for any remaining scent - Follow the extremely faint scent - Stop 	<p>Тут будет битва с Ivy, ее нужно обязательно выиграть.</p> <p>Три формы Charade, их тоже нужно обязательно победить.</p>
Lizardman	<ul style="list-style-type: none"> - Investigate the presence - Proceed further in 	<p>Так можно открыть Sophitia, Cervantes, Yoshimitsu. Olcadan, Night Terror.</p> <p>Получилось много, но и сложность соответствует.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Всегда выбирайте первую опцию. - Остановитесь, когда персонаж почувствует, что за ним наблюдают. - Выиграйте все мини-ивенты. - Нельзя проигрывать, это собьет героя с пути и придется начинать сначала. 	<p>Самый простой и одновременно весьма интересный способ получить Li Long и Revenant.</p>

ДРУГИЕ БОНУСЫ

● ЛОКАЦИИ

С секретными локациями все просто: они либо открываются в Tales of Souls (кроме Egyptian Temple), либо за число сыгранных битв.

● МАГАЗИН LYNETTE

Здесь можно приобретать дополнительные предметы одежды для режима создания персонажей. Как бы то ни было, изначально он предстает перед нами с каким ассортиментом, предлагая все это сначала открыть. Как это сделать? Достаточно просто пройти весь Chronicles of the Sword. Что-то будет открываться по ходу, но самый быстрый и верный спо-

соб — побить те самые хроники. Это совсем несложно, главное — внимательно изучить тьюториал.

● ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОФЕССИИ

Их можно либо купить в магазине, либо открыть, достигнув в каждой основной профессии тридцатого уровня. Цепочка выглядит так:

Условия открытия локаций

Название локации	Условия открытия
Chaos — Spiritual Realm	Пройти 775 битв; победить Night Terror
Egyptian Temple 1	Пройти 825 битв
Egyptian Temple 2	Пройти 1025 битв; пройти Sudden Death Rally на уровне сложности Easy
Eurydice Shrine	Пройти 525 битв
Grand Labyrinth 1	Пройти 575 битв
Grand Labyrinth 2	Пройти 925 битв
Grand Labyrinth 3	Пройти 975 битв
Lakeside Coliseum	Пройти 475 битв
Pirate Raid	Пройти 625 битв
Sacred Mt. Fuji	Пройти 425 битв
Silk Road Ruin	Пройти 675 битв
Lost Cathedral -Ruin	Пройти 725 битв

Условия открытия дополнительных профессий

Ninja	Assassin	410 битв
Barbarian	Gladiator	410 битв
Gladiator	Knight	610 битв
Thief	Pirate	410 битв
Saint	Sage	410 битв
Assassin	Samurai	610 битв
	Swordmaster	610 битв

● МАГАЗИН VALERIA

Здесь нельзя купить что-либо гля своего персонажа, только арт-ворк с ним и дополнительные гемы. Чтобы получить арт с любимым героем, нужно всего лишь пройти за него режим Tales of Souls. Для получения гемы-битв необходимо открыть соответствующих персонажей. Специальный арт открывается через World Competition (или 1500 битв, что ой как много) — здесь не нужно никаких специальных советов, достаточно просто пройти первый тур в каждом турнире.

БОИ БАБЫ!

Евгений
Закиров

Файтинги — это прекрасно. Сколько на свете людей, которые купили себе PlayStation 2 ради Tekken или Virtua Fighter! И если может быть что-то прекраснее файтингов самих по себе, то только персонажи-девушки, которые встречаются почти в каждом из них. О, музы! Зачастую именно возможность лицезреть этих грациозных воительниц и заставляет играть снова и снова. Вот мы и решили, почему бы не вспомнить самых прекрасных из них поименно, а заодно (ага, заодно — прим. ред.) и сделать небольшую галерею с их изображениями. Разумеется, мы не можем рассказать обо всех сериалах и обо всех девушках-бойцах, которые в них появлялись, так что? Если ваша любимица не попала в наш список, покорнейше просим нас простить. Ну, и раз пошла такая пьянка, вспомним заодно и сами файтинг-сериалы: за что мы их полюбили, за что играем до сих пор, почему не забываем.



**ISABELLA «IVY»
VALENTINE (СЛЕВА)**

Грозная англичанка с большущим мечом — такую лучше не злить (хотя иногда очень хочется). Выделяется, прежде всего, исполинским ростом. Ее атаки, возможно, не так быстры, зато куда сильнее, чем у остальных персонажей. В пылу битвы меч Ivy может распадаться и соединяться, подобно хлысту обвивая врагов, причиняя тем самым огромный урон их здоровью. Говоря о чисто женских качествах, нельзя не отметить того факта, что Ivy на пару с Taki считаются одними из самых популярных героинь за историю видеоигр. После Софитии, разумеется.

SOUL CALIBUR

Отличительной чертой второго по важности файтинг-сериала от Namco по праву считаются две вещи: обязательное оружие гля каждого персонажа и никем еще не превзойденная динамика. В Soul Calibur мечами и шлагами орудуют чуть ли не с большей скоростью, чем мелькают кагры в каком-нибудь Burnout. Это позволяет позиционировать сериал не как явного конкурента Tekken, а как альтернативное решение: мол, устали от рукопашных схваток — возьмите в руки заостренный обруч. Кстати, об обручах. Каждое оружие в SC является не просто весомым аргументом в решении споров, но и обладает уникальными функциями. Тяжеленный меч Айви, к примеру, способен распадаться на несколько отсеков, превращаясь в некое подобие хлыста. Конечной целью, разумеется, выступает уничтожение вселенского зла и получения, вы не поверите, того самого меча, чье имя возведено в название. Между тем, однопользовательский режим остается интересным благодаря гругим особенностям. Во-первых, речь идет о некоем «сюжетном» режиме, за прохождение которого выдается новое оружие для героев. В третьей части была введена продвинутая система создания героев, что лишний раз доказывает — главное в SC не герои, а их оружие.



■ Ты скажи, ты скажи —
че те надо, че те надо.
Может дам, может дам...

ТАКИ

Легендарная охотница на демонов, раскрывшая себя только во второй части Soul Calibur. Орудует двумя короткими мечами, как настоящий синоби, что автоматически исключает затяжной ближний бой. Основная тактика при игре за нее — не дать противнику поймать тебя во время выполнения приемов, действовать быстро и неожиданно. Стараться особенно не нужно, ибо, управляя Taki, по-другому играть просто не получится.



■ Эта гевушка может
вывернуться еще
и не так.

XIANGHUA

Эта гевушка знает историю Китая как свои пять пальцев. А все потому, что семья ее с начала времен снабжала страну сильными и ловкими, неуязвимыми в бою воинами. Причем гевушки почему-то воинами становились чаще. Не обошла судьба и предков Xianghua (не русский язык транскрибируется кошмарно) — вместе с сестрой они были признаны лучшими бойцами на деревне. Более того, благодаря мечу Krita-Yuda, уследить за движениями которого невозможно в принципе, она может вынести любого противника с пяти ударов. И это, что характерно, не фантастика.



■ Знал бы, где упаду,
PAUSE бы нажал!

VIRTUA FIGHTER



Облагая превосходным графическим исполнением и «взрослой» боевой системой, этот представитель жанра не может похвастаться такой армией фанатов, как Soul Calibur, но в тройке лидеров держится уверенно. Виной тому неугасающий интерес к игре со стороны любителей менее динамичных файтингов. Дело в том, что в Virtua Fighter работает четкая весовая и стилевая система, привыкнуть к которой очень и очень сложно. Персонажи здесь, возможно, не так оригинальны, как в том же Tekken, зато серьезно отличаются друг от друга в боевом плане. Практически на каждый прием здесь можно найти блок или контратаку, но провести ее получится лишь после долгих изматывающих тренировок. Кроме этого, вес персонажа не просто определяет скорость его передвижения и наносимый урон, но также отвечает за его реакцию в тех или иных ситуациях — на деле это еще сложнее, чем звучит. То, что в играх сериала отсутствует сюжетная мотивация, красочные заключительные ролики с драконами и возможность использовать в бою какое-либо оружие, на популярность не влияет. Домашняя версия VF предлагает пройти по аркадам, выигрывать чемпионаты с «призраками» реальных игроков, по ходу выполняя специальные задания, вроде «ударь противника пять раз об стенку» или «дерись только ногами». За это полагаются приятные бонусы — возможность менять внешность своего героя, одевать его в новые костюмы и т.д.

SARAH BRYANT

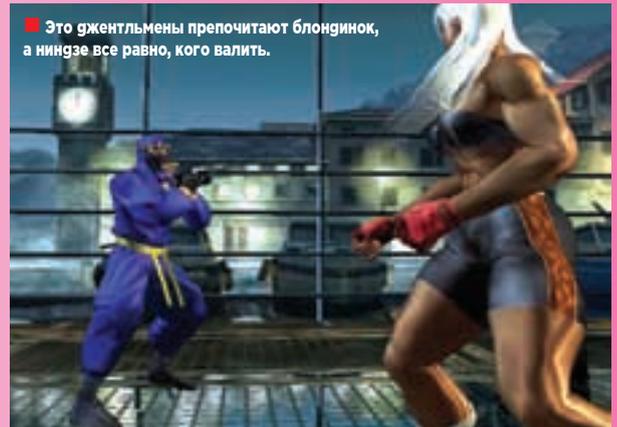
Несмотря на то, что здешняя Сара не выдерживает никакого сравнения с другими роковыми блондинками из соседствующих файтингов, ее роль в самом сериале весьма велика. Достаточно того, что она присутствует в нем с самой первой части, следовательно, в индустрии она более десяти лет! Как и красавица Аой, эта девушка не может похвастаться значительной амплитудой подпрыгиваниями сами-знаете-чего. В недавнем анонсированном Virtua Fighter 5 этот недостаток, как мы очень надеемся, должен быть исправлен.

AOI UMENOKOUJI

Возможно, эта девушка не так привлекательна в плане дизайна, но как боец она даст фору любому, в том числе и своему главному сопернику, Акире, по-совместительству являющемуся другом ее детства. Традиционная одежда скрывает вожделенные прелести, которые принято демонстрировать в других файтингах, но это не мешает ей оставаться одной из любимейших героинь видеоигр. Во многом благодаря графическому скачку с третьей VF до четвертой, где наша героиня наконец-то стала и на лицо приятной, и бить научилась ловчее.



■ Даю установку на доброту!



■ Это охотники предпочитают блондинок, а ниндзя все равно, кого валить.

Я ТЕБЯ НЕ БОЛЬНО ЗАРЕЖУ. ЧИК — И ВСЕ!



MILEENA

Носит откровенные наряды, но почему-то отчаянно скрывает свое лицо. Жестокая женщина, способная за малейший проступок проткнуть острыми «вилками» надоедливому ухаю. Мы тщетно пытались вычислить размер ее бюста — от серии к серии он становился все больше, и уже в Deception превышал изначально заданный размер в два раза. А еще нам было интересно, не холодно ли ей разгуливать в нижнем белье по глубоким подземельям, да еще и ночью, но даже Эг Бун не нашелся что ответить на этот вопрос.



MORTAL KOMBAT

Легендарный сериал, единственный из всей «великолепной восьмерки» разработанный в Америке, но безумно популярный по всему миру. Если вы в свое время не заучивали фразы Лю Кэнга и не забавлялись с огнем из приемов Джонни Кейджа, то вы первый раз в жизни видите игровую консоль.

С годами, проведенными за шлифовкой сюжетной линии и игрового процесса, сериал вполне спокойно пережил переход в 3D, быстро освоился на консолях нынешнего поколения и сегодня всеми силами пытается доказать, что не исчерпал себя и еще может удивлять. Что из этого вышло, вы знаете — МК: Deception оказался очень даже неплохим файтингом, но полностью проигрывал тройке лидеров.

И причина этого кроется не в порядке поднагодевших героев, и даже не в ошеломляющей популярности сериалов-конкурентов. Просто разработчики стараются сохранить самобытность МК, что плохо сочетается с постоянным желанием публики получить что-то новое. Этот файтинг не киберспортивная дисциплина, это способ хорошо провести время одному или в компании друзей. Когда же грать надоест, вам предложат поиграть в шахматы — естественно, с элементами файтинга. До кучи есть еще и тетрис, но он в общую картину вписывается с трудом.

Последний представитель серии — МК: Shaolin Monks — оказался вполне презентабельным beat'em up'ом, единственно удачным решением в этом ответвлении жанра. Попытки были и раньше, но ничего хорошего из них не получалось. С другой стороны, что же станет с привычным МК? Ответ знает только хитрога Эг Бун, но он не спешит раскрывать все карты.

ТЕККЕН

Первый и основной файтинг-спутник Namco, который, в отличие от ряда проектов Capcom, совершенно не похож на менее раскрученный, но все же популярный Soul Calibur. Здесь не действует золотое правило «сиквелизации», оно здесь попросту не прижилось. За долгие годы существования сериал вырос, окреп и стал основной консольной киберспортивной дисциплиной. Более того, это также один из первых удачных трехмерных файтингов на домашних консолях — Tekken в свое время удалось то, чего многие не могут достигнуть и сейчас: аккуратные и полностью трехмерные герои, ненадуманная трехмерность локаций и сравнительно простой для освоения игровой процесс. Основной конкурент сериала — Virtua Fighter — гобился всего этого гораздо раньше, но аналогичную притягательность обрел лишь к четвертой части. Занимая нейтральную позицию по отношению к многочисленным трехмерным файтингам, в разное время пришедшим на PS One, сериал сумел сохранить свои уникальные черты. Боевая система пообразумевала разнообразные захваты и сложные приемы, но не ставила их во главу угла, что сделало серию популярной как среди неопытных новичков, так и у заматеревших фрайтеров. По мотивам Tekken существует одно кошмарное полнометражное аниме, просмотра которого следует старательно избегать.

JULIA CHANG

Как и положено коренному жителю Америки, любит природу и все живое. Работая биологом, принимает участие в турнире, чтобы раскрыть секрет омоложения леса, но проигрывает два раза подряд. Как оказалось, эти неудачи не смогли переубедить Джулию и, едва узнав о следующем турнире, она сразу же соглашается принять в нем участие. Интересный, но не самый выдающийся боец серии.

■ Подъем переворотом по-бразильски.



■ Школьницам палец в рот не клади. Обслюнявят!

LING XIAOYU

Очаровательная школьница, всего 18 лет от роду, уже в который раз принимает участие в турнире «Железного Кулака». Стиль — смешение различных видов китайских боевых искусств. Управлять откровенно сложно, ее угары слабы, но даже при таком раскладе она остается достойным бойцом. Везде таскает с собой любимую Панду — та тоже принимает участие в турнире.

GUILTY GEAR

Огня из самых популярных консольных киберспортивных дисциплин в России. Судя по всему, не планирует переходить в 3D, вместо чего старательно дорабатывает, казалось бы, давно нагоевшую боевую систему. Впрочем, в последней ее части — Guilty Gear Isuka — было наглядно продемонстрировано, что даже с олдскульным файтингом и рисованным графическим исполнением можно добиться нешуточной популярности.

Все дело, конечно, в погаче того самого файтинга — поместив на арену вместо двух героев сразу четверых, создатели Guilty Gear в разы увеличили динамику и как следствие — хаотичность происходящего на экране. Четыре героя дубасят друг друга в реальном времени, на одном экране, но в двух разных плоскостях, между которыми можно свободно переключаться. Это открывает небывалый простор для тактических маневров: при игре вдвоем героя можно загонять в угол, зажимать или провоцировать его напарника на более агрессивные действия, заставляя его совершать ошибки.

Кроме того, на фоне конкурентов GG выделяется еще и яркими персонажами. Большинство из них не только отличаются весьма и весьма экзотическим внешним видом, но и странным оружием. Новичок, пришедший в серию вместе с Isuka, девочка-почти-что-зомби A.B.A. использует в качестве оружия огромный ключ, а старый знакомый Faust (вы гогаетываетесь, кто это, верно?) — зловредный скальпель, который можно использовать по прямому назначению или как приспособление, позволяющее герою летать.

Guilty Gear — один из самых динамично развивающихся сериалов современности, позволяющий себе обходить все установленные модой нормы. За это, чего таить, его и любим.

DIZZY

Девушка с хвостом и крыльями. Больше всего напоминает Lilith из Darkstalkers. Несмотря на то, что ей всего три года от рождения, выглядит и мыслит она как взрослый человек. Приемные родители испугались таких темпов развития и уехали девочку погальше в лес, в пещеру, где она росла в одиночестве, не встречая людей. Любит лесных животных и терпеть не может браконьеров. Очевидно, они и ее посчитали за диковинного зверя.

MILIA RAGE

Впервые в нашем хит-параде девушка из России. Воспитывалась наемными убийцами, которые обучили ее использовать роскошные волосы как смертоносное оружие. Впрочем, вскоре она покинула организацию. А с русской мафией, как вы знаете, шутки не шутят — никто просто так из нее не уйдет. Скрытная, неразговорчивая, холодная как лед блондинка. Смешно? Посмотрите, как она управляется со своими волосами, и смех на долго покинет вас.

■ Ща как гам больно!



I-NO

Роковая женщина в прямом смысле этого слова. В красном колпаке и с гитарой. Обожает рок-музыку и души не чаёт в своей чуго-гитаре Marlene. Огня из интереснейших героинь сериала. Ее роль озвучивает Инуэ Кикуко, весьма популярная японская сею.



СНАЧАЛА Я
СЪЕМ ЕГО ЯЗЫК,
А ПОТОМ ГЛАЗА.

MORRIGAN

Эта очаровательная леги-вампир интригует поклонников сериала на протяжении вот уже четырех частей, и до сих пор никто точно не знает, кто она и откуда. Какие цели преследует и на что на самом деле способна. Lilith, другая героиня Darkstalkers, на самом деле является запечатанной половиной силы Morrigan. К счастью, это не делает ее менее искусной в бою. Будьте осторожны, ее нельзя недооценивать.

FELICIA

Девушка-кошка. С хвостом. Весьма опасный в бою противник, фетиш поклонников сериала и вообще весьма привлекательная особа: с такой грацией кромсать противников в клочья способна она и только она. Впрочем, основная ее цель — стать музыкальной звездой, выиграть множество наград и жить припеваючи. Поет она, к слову, часто. Как гик-кошка, честное слово.

■ «Столько бабла, — гдумает собачка, — бабушка ей гать не могла, однако, геньги не пахнут. Гав-гав!»



BABY BONNIE-HOOD

Мы с трудом можем охарактеризовать эту героиню как «бой-бабу» хотя бы потому, что ей всего девять лет. Это, впрочем, не отнимает у нее превосходных боевых качеств! Корзинка, в которой Красная Шапочка носила пирожки и прочую ерунду, у нее используется как бесконечный склад оружия.

В опасные моменты эта девчонка может даже позвать на помощь охотников с ружьями! Ну, кому теперь страшен серый волк?

DARKSTALKERS



■ Белорусская школьница увидела Лукашенко.



«Темная лошадка» европейского рынка, хорошо знакомая всем обладателям PSP — на сегодняшний день это чуть ли не единственный англоязычный файтинг на платформе. Как и все остальные проекты Capcom этого жанра, сериал не сумел выйти за пределы двух измерений и до сих пор напоминает в лучшем случае удачное переложение идеи Street Fighter, хорошо известное и популярное в Японии, но мало привлекающее нашу публику.

Главной отличительной чертой является «сказочный» антураж, где почти в каждом персонаже можно узнать знакомого героя. Например, та же «Красная Шапочка» — у нее в корзинке пулеметы и гранаты! — или девушка-пчелка Q Bee, которых с трудом можно сопоставить с жанром «файтинг», считаются основными персонажами и играют важную роль в истории.

И сюжет здесь, что характерно, был! По мотивам Darkstalkers выходило полнометражное аниме, 13-серийный американский мультсериал, манга и нарисованные американскими художниками комиксы — благодаря этому сериал собрал хорошую фанбазу, но не успел удержать ее в потоке сериалов-конкурентов, в том числе и от Capcom. В то время, когда другие предлагали либо полное 3D, либо еще более развернутую боевую систему, DS упорно сохраняла старый геймплей, в результате чего фактически оказалась вытесненной с рынка файтингов.

На данный момент можно отметить разве что хороший тематический сборник из всех частей, вышедший на PSP в этом году, или же похожее издание на PS2, пока изданное лишь на территории Японии. При всем при этом хоронить сериал рано, тем более когда именно на нем Capcom решает осваивать новую платформу.

ELENA

Резиновая девушка... в лучшем понимании этого выражения. Гнется под всеми углами, больно пинается и не признает какую-либо одежду, кроме... м-м-м, трусов, отвлечься от созерцания коих... невозможно. Даже

не пытайтесь. Это магия. Ее биография тщательно скрывается, но достоверно известно, что родилась она где-то в Кении, а ее отец был шаманом. Как она очутилась в Японии и какое отношение имеет к турниру — неясно.

CAMMY

Солдаты, у них на уме всегда одно и то же — война. Эта красавица, правда, решила разнообразить свою жизнь, что дало повод для — в это действительно сложно поверить! — любовной линии. В Street Fighter этот элемент, скажем так, был несколько запущен. Чтобы узнать, как же обстоят дела на самом деле, нужно смотреть аниме. Там характер Cammy раскрывается лучше всего.

ТОМУ, КТО
ЗНАЕТ ХОТЯ БЫ ОДИН
ИЕРОГЛИФ, Я, ТАК И БЫТЬ,
НИЧЕГО НЕ СЛОМАЮ. ВСЕМ
ОСТАЛЬНЫМ ПОВЕЗЛО
МЕНЬШЕ...

■ Энергия Чи? Voila!

■ Билан 2D.



STREET FIGHTER

Легендарная, безумно популярная и все еще двухмерная серия файтингов от Capcom, до сих пор способная поспорить за место на игровом олимпе. Это, как здраво рассудили создатели, классика, менять что-либо в которой бессмысленно — новые игроки не оценят попыток издателя перенести сериал в третье измерение, ну а старые поклонники купят хоть двадцатое переиздание хита.

Street Fighter — это, в своем роде, субкультура, совсем недавно определявшая моду в жанре. Все стремились делать так, как делает Capcom, не стеснялись перенимать ее достижения и слепо копировать кажущуюся идеальной боевую систему. До конца, правда, это не увалось никому — не зря эта серия считается одной из самых сложных и интересных. Динамики и азарта, конечно, было немного меньше, чем у тех же Darkstalkers, зато присутствовали зачатки тактических элементов.

По мотивам SF был снят не один аниме-сериал, американский полнометражный фильм (тот самый, с Ван Даммом), а комиксы в этой вселенной продолжают выходить до сих пор. Персонажи Street Fighter чаще всех появляются в других файтингах или даже ролевых проектах. В будущем, правда, развитие именно боевого направления маловероятно — по вполне понятным причинам спрос на него падает, а подогревать интерес бесконечными компиляциями прошлых достижений год от года становится все труднее.

CHUN-LI

Великолепный боец, существующий в мире Street Fighter почти с самого его сотворения. Сыграла чуть ли не решающее значение в судьбе игровых персонажей-женщин — в ту пору считалось, что любую игру может продать модный парень, обязательно мускулистый китаец, прошедший обучение у какого-нибудь мудрого старца. После успеха Chun-Li девушки стали неотъемлемой частью практически всех игровых жанров. Для справки: Chun-Li решила заниматься боевыми искусствами, посмотревшись фильмом с Брюсом Ли.



■ Это, гети, знаменитый венецианский мост Риальто.



LEONA

Присутствует в турнире, начиная с KoF'97. Чем-то напоминает Cammy из Street Fighter — такая же тихая и спокойная девочка, на поле битвы превращающаяся в монстра. Сбалансированный боец. Ей отведен совсем маленький сюжетный кусочек, характер прослеживается вяло, и процесс этот ничем не стимулируется. Но отрицать факта ее популярности среди игроков нельзя.



KING OF FIGHTERS

Ежегодный сборник самых популярных героев всей игровой продукции SNK Playmore. Изначально включал в себя лишь две команды — Fatal Fury и Art of Fighting, но когда обе серии стали забываться, определил себя как основной сериал. Всего насчитывает 11 эпизодов, включая первый трехмерный эксперимент KoF: Maximum Impact.

Обладает рекордным количеством женских персонажей — в последний эпизод включена даже героиня Athena, дебютировавшая в 1986 году. Домашние версии KoF всегда страдали рядом недоработок по сравнению с версиями аркадными, устранить полностью это удалось лишь совсем недавно. Да и сейчас боевая система многим покажется несовершенной и сумбурной.

Сейчас, после слияния всех отделений SNK под единым знаменем SNK Playmore, сериал обретает все более хардкорные черты, вновь набирает популярность на Западе. Но не факт, что все сложится удачно — как уже говорилось, двухмерные файтинги, равно как и трехмерные, могут запросто затеряться среди конкурентов, если не пойдут на поводу у жанровой моды. А KoF, как известно, всегда был независим. Справится ли он на этот раз?

MAI

Первая легенда мира Fatal Fury, позднее перекочевавшая в KoF — Mai Shiranui. Запомнилась как «первый за всю историю видеоигр персонаж с анимированной грудью» (это важнейший факт в истории индустрии!). Ее внешний вид часто вызывал недовольство в Европе и США, из-за чего откровенный наряд перерисовывался в футболку с шортиками. К счастью, позднее от этих глупостей отказались. Многократная победительница японских чартов «самых популярных девушек».

ATHENA

Другая известная героиня KoF — Athena — когда-то была удостоена своей собственной игры, но вскоре перешла в стан персонажей Psycho Soldier, а уже оттуда — в сам King of Fighters. Участвует в турнирах, начиная с KoF'94. Влюблена в японского поп-идола, но вскоре сама становится национальной звездой. Кому-то может показаться скучной, но несмотря на это считается основным и обязательным персонажем KoF. Иногда ведь надо и расслабиться, правда?



Tekken

Турниры молодости нашей

Евгений Закиров



■ Это не виртуальная графика и не выяснение отношений на крыше небоскреба, это — классика жанра!

ХРОНОЛОГИЯ

При всей нашей любви и уважении к *Soul Calibur*, статус убеленного сединами ветерана сериал еще не заслужил (что, впрочем, никак не сказывается на его популярности). А вот о *Tekken* такого не скажешь. Для PlayStation и PlayStation 2 это эпохальный сериал. И, кажется, не менее значимым он будет и для нового поколения приставок.

Бесменным спонсором турнира «Железного Кулака» (до *Tekken 2* он назывался *Lord of the Rave War*) является финансовая империя семьи Мисима (*Mishima Financial Empire*). Ее основатель и генеральный директор, Дзинпати Мисима, долгое время руководил ею в одиночку, пока его единственный сын не задумал переосмыслить политику отца. Хейхати Мисима, наследник, мечтал перестроить мир под собственные нужды, создав из компании отца концерн по производству новейшего вооружения. Он также понимал, что для этого нужно время и поддержка со стороны разделяющих его взгляды людей. В связи с этим основной груз ответственности он возложил на плечи юного Кагзуи Мисимы, который, согласно его плану, должен был проникнуться идеями отца и завершить начатое.

Первое испытание способностей Кагзуи обернулось для Хейхати роковой ошибкой. Когда сыну исполнилось пять лет, отец сбросил его со скалы со словами: «Если ты достоин быть моим сыном, ты взберешься об-

ратно». Кагзуя, однако, не было достаточно силен, и в последний момент, перед самой смертью, заключил договор с дьяволом, согласно которому будущий владелец *Mishima Zaibatsu* получил вторую жизнь и шанс отомстить отцу в обмен на собственную душу. Хейхати разочаровался в слабавольном сыне, но продолжил заниматься делами компании. Спустя шесть лет с поста директора неожиданно ушел Дзинпати Мисима, который, согласно официальной информации, в скором времени умрет.

В действительности же Хейхати, опасаясь не успеть воплотить свои планы, заточил отца с его демониическими силами где-то в горах Хонмару, став, таким образом, единственным и абсолютным владельцем корпорации. Спустя еще семнадцать лет он созвал первый турнир «Железного Кулака».

Победителем турнира неожиданно оказался Кагзуя Мисима, победивший своего отца в честном бою. В отместку за случившееся в детстве Кагзуя сбросил Хейхати

с той же скалы, с которой когда-то был сброшен сам. Таким образом, Кагзуя стал новым руководителем *Mishima Zaibatsu*, еще более целеустремленным и могущественным, чем его отец. В руках Кагзуи сосредоточена вся теневая власть стран Азии. Вскоре он объявляет о проведении второго турнира, сохранив порядок и правила отца. Участников отбирают из самых сильных представителей школ боевых искусств по всему миру, обязательно смелых и чистых сердцем. Пройдя девять этапов отбора, самый сильный был вынужден сразиться с демониической формой Кагзуи.

Победителем второго турнира стал Хейхати Мисима, выживший после падения и продолживший тренировки. Он вновь обрел власть над корпорацией и чтобы угодить в смерти сына, сбросил его тело в кратер извергающегося вулкана. Вскоре после этого призрак Кагзуи рассказал всю правду о своем роде молодой девушке, Дзюн Кагзама, вынашивающей его ребенка. Он попытался убедить ее отдать душу сына дьяволу, чтобы



■ Насмотрелся фильмов про Бэтмена? Щас я покажу тебе небо в алмазах!

Участников турнира «Железного Кулака» отбирают из самых сильных представителей школ боевых искусств по всему миру, обязательно смелых и чистых сердцем.



АСКА КАДЗАМА

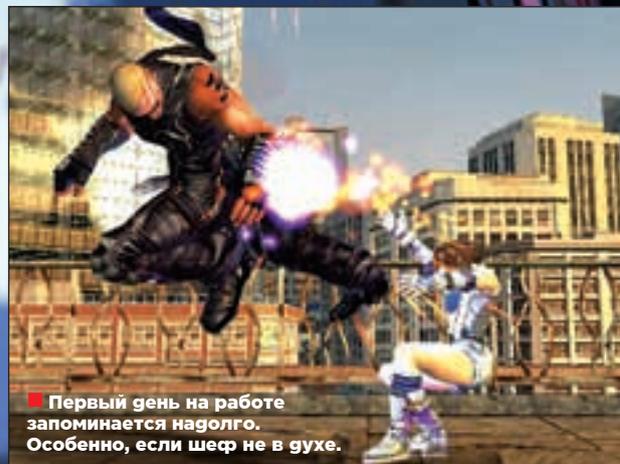
Бойкая девушка, с ранних лет занимающаяся боевыми искусствами. Вернувшись однажды домой, обнаружила, что кто-то сильно избил ее отца. Вскоре ее навесил гонконгский полицейский Лей Ву-Лонг. Он задавал странные вопросы и как бы между делом бросил сразу, что, возможно, человек, победивший ее отца в бою, будет принимать участие в пятом турнире «Железного Кулака».

ДЗИН КАДЗАМА

Последний управляющий Mishima Zaibatsu, Дзин, никогда не стремился к власти. Юноша, чья судьба была предрешена заоголо до рождения, часто теряет контроль над собой, высвобождая силу таящихся в нем генов. Более того, ему так до конца и неясна история с его отцом — то, что рассказал перед смертью прадед, Дзинпати Мисима, только еще больше запутало беднягу. Так или иначе, он является победителем пятого турнира «Железного Кулака». В его руках все, что долгие годы создавали отец и дед, и он не намерен это терять.



■ Если в реале кто-нибудь двухметровый ударит вас так...



■ Первый день на работе запоминается наолго. Особенно, если шеф не в духе.

Казуя смог отомстить за свой позор в теле еще не родившегося мальчика. Чтобы защитить сына, Дзюн сражается с Казуей и побеждает его.

Тем временем Хейхати Мисима быстро возвратил себе контроль над Mishima Zaibatsu, провел реорганизацию компании и укрепил свою власть. Расширяя сферы своего влияния (теперь официальным и теньвым правительством считается Mishima Zaibatsu), он создал специальную армейскую ячейку Tekken Force, регулировавшую обстановку в стране долгие пятнадцать лет, пока ученые-археологи, работавшие на корпорацию, не обнаружили где-то в Америке странную форму жизни. Им удалось схватить существо, но единственное сообщение, которое они успели отослать, обрывается. «...они все мертвы... Тосин...»

Между тем сын Дзюн Казамы, Дзин Казама, узнал от матери всю правду о своем роде. Она предупредила его о том, что древний бог боевых искусств Тосин на свободе, и что если он убьет ее, Дзину следует немед-

ленно обратиться за помощью к гегу, Хейхати Мисиме. Когда же бог действительно приходит, Дзин отказывается убежать и защищает свою мать, получив в схватке странный шрам на руке. Проснувшись, он обнаруживает сгоревший дом, но никаких следов матери. Обратившись к своему гегу, Дзин становится его учеником. В честь его дня рождения (парню исполнилось 19 лет) Хейхати открывает третий турнир «Железного Кулака».

Его победителем стал Дзин Казама (как альтернативная концовка — Пол Феникс). В последний момент Хейхати предаст своего внука и стреляет ему в спину, но тот выживает, превращается в демона, как и его отец, и скрывается. Хейхати, впрочем, добился того, чего хотел — в его руках находится сила «Огра» (того самого Тосина), коей он пытается воспользоваться, проводя глинную череду неудачных экспериментов. Вскоре он узнает, что привить ген «Огра» такому старому телу невозможно, и что единственным обладателем этой силы может стать только Дзин.

Проклятая себя за бессмысленное прегательство, Хейхати внезапно обнаруживает следы своего сына, Казуи. Послав отряд Tekken Force на поиски, он потерпел неудачу — все его солдаты погибают, не сумев причинить вреда Казуе. Тем не менее, Хейхати по-прежнему надеялся заполучить в свое распоряжение генетический код сына, с которым он смог бы проолжить свои эксперименты. Для этого он создал четвертый турнир, где участвовали все мужчины семьи Мисима.

Победителем снова оказался Казуя Мисима, но тот проиграл в сражении на горе Хонмару своему сыну. Таким образом, Дзин стал наследником и будущим руководителем Mishima Zaibatsu. На самом деле, это огна из мистификаций сериала: кто выиграл при сражении на горе — не показано. Если судить по финальному ролику, того сражения не было вообще. Впрочем, оставим это на совести разработчиков. Наверняка этот момент прояснится в одной из следующих частей Tekken.

Tekken

Аска с ранних лет занималась боевыми искусствами. Вернувшись однажды домой, обнаружила, что кто-то избил ее отца.



■ Может быть ты, буратинка, и гжедай, но сегодня явно не твой день!



■ А гевочка созрела!

КАДЗУЯ МИСИМА

Казуя Мисима перестал быть человеком, когда в пятилетнем возрасте согласился продать дьяволу свою душу в обмен на жизнь. С тех пор единственной целью его существования стало отмщение за несправедливость, сотворенную отцом. Но такая возможность появилась не скоро — будучи еще раз поверженным, он долгое время скрывался где-то в Америке, пока, наконец, отец его не нашел. Тогда, воспользовавшись милостью сына и старостью своего отца, он, как ему казалось, убил Хейхати Мисиму, но тот выжил. Какого же было его изумление, когда он обнаружил в горах Хонмару, где их с Хейхати оставил Дзин, своего гега, Дзинпати! От него он узнал всю правду о злодеяниях отца и поклялся уничтожить его во что бы то ни стало.

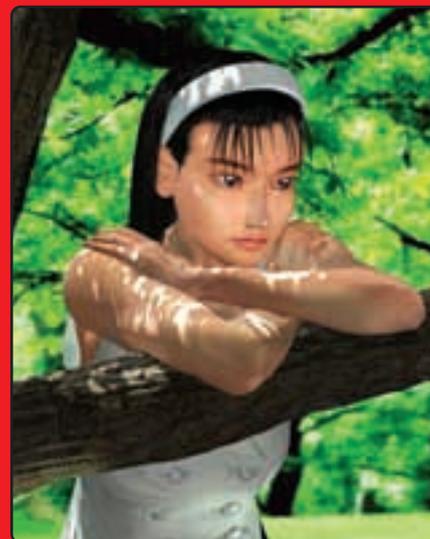


ХЕЙХАТИ МИСИМА

Чудом выживший после взрыва в горах Хонмару, он раскаивается в своих грехах, но не отступает. Ему 74 и он уже далеко не такой выдающийся боец, каким был раньше, но все же решает уничтожить отца, освобожденного после длительного заточения взрывом, устроенным неким Raven'ом и его «Ган-Джеками» четвертой модели. От своей мечты переустроить мир он, к слову, тоже не отказывается. Что с ним случилось после событий пятой части? Неужели Хейхати Мисима действительно мертв?

ДЗЮН КАДЗАМА

Мать Дзина Каззамы. Всю жизнь посвятила борьбе за сохранение японских лесов и обитающих там животных. Начала выслеживать Казузую за убийство нескольких редких видов, но вскоре влюбилась в него, не зная всей правды о его роде и замыслах его отца. К счастью, перед тем как бежать из страны, Каззую рассказал ей свою историю. После того, как в Дзине пробуждаются гены семьи Мисима, она таинственным образом исчезла. Прямых указаний, мертва она или нет, не существует. Вполне возможно, мы еще увидим ее.





■ Так вот откуда пингвины попали на проект «Магагаскар»...

Йосимицу — простой человек, скрывающийся под гонимыми самураем, а не «космический ниндзя».



ЙОСИМИЦУ

Принимает участие в турнире с самого начала. Единственный боец, имеющий возможность использовать в бою свое оружие — катану — что запрещено правилами турнира. Является главой криминального клана Мэйдзи, члены которого грабят богатых и отдают бедным. Его основная цель — украсть огромный призовой фонд. Йосимицу считается большим другом доктора Басконовича, ради спасения которого он решил принять участие во втором турнире. Йосимицу — простой человек, скрывающийся под гонимыми самураем, а не «космический ниндзя».



■ Терминатор животного мира явно переоценил свои возможности.

Tekken

Новый Tekken (пока он условно называется Tekken 6) выйдет уже на PlayStation 3. Преположительно, он должен заткнуть за пояс и Tekken 5, и Soul Calibur III.



■ Проверка на эластичность основания черепа в самом разгаре.



■ Женский реслинг — зрелище грубое. И галеко не каждому придется по вкусу. Но, если начистоту, мы же не реслинг пришли смотреть...



■ Девушки бывают разные. Но не всех одинаково хочется. И гейм-дизайнеры это прекрасно знают.

ДОКТОР БАСКОНОВИЧ



Старик, чьи дерзкие эксперименты над человеческими генами привлекли Кагзую Мисиму, мечтавшего от них избавиться. К счастью, он был спасен своим старым другом Йосимицу. После этого, когда Йосимицу предложил ему очередную долю награбленного, тот неожиданно отказался. Вскоре ненадолго исчез, а появился уже с какой-то неизвестной болезнью и ценной информацией относительно бога Тосина. По его словам, имея образец крови «Огра», он сможет открыть формулу бессмертия. Кстати, именно он создал для Йосимицу механическую руку.





■ В фильме «Разборка в стиле кунг-фу» огна тетя криком могла сдуть толпу, а тут всего лишь какой-то фрик в голубом кимоно...



■ За такую шубу она его точно урлет.



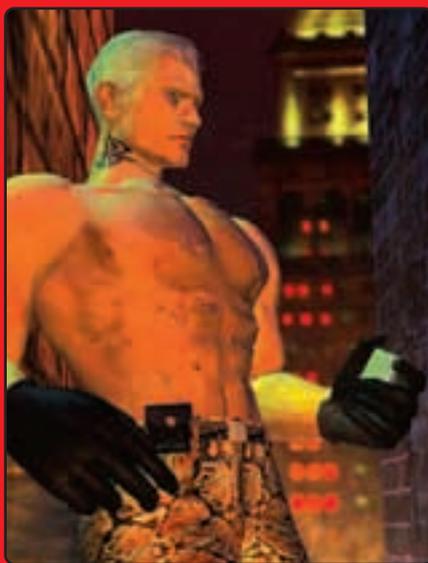
■ Атмосфера наэлектризована до предела — сейчас кто-то должен сдуться.

КУНИМИЦУ



Воришка, когда-то состоящая в клане Мейдзи, но выгнанная за непослушание и жестокое сердце. В отличие от того же Йосимицу, она никогда и не думала делиться своей го-

бычей с бедными, а потому принимает участие во втором турнире исключительно ради собственной наживы. Ее второстепенная цель — драгоценный меч Йосимицу, обладающий демонической силой.



БРАЙАН ФЬЮРИ

Военный, всю свою жизнь посвятивший армии. После того, как неизвестный застрелил его в Гонконге, был немедленно отправлен в лабораторию доктора Абеля, где его вернули к жизни. К несчастью, этот эксперимент имел несколько побочных действий, в том числе временное отключение чувства боли. Брайан принимает участие в турнире с одной лишь целью: найти Йосимицу, вывести у него местонахождение доктора Басконовича и убить зазнавшегося воришку. После нескольких «обновлений» он стал полноценным киборгом, но поймать Йосимицу так и не сумел. Во время четвертого турнира его тело начинает вести себя странно, а после и вовсе отказывает. Он просит Доктора Абеля создать ему новое, еще более совершенное тело, но тот, уйдя под опеку Mishima Zaibatsu, не желает больше заниматься его делом. Спасает его, что удивительно, все тот же добряк Йосимицу. Он тайно отвозит его в лабораторию Басконовича, где тот предлагает ему интересную сделку. Но, получив от него еще большую силу и бессмертное тело, Брайан разрушает лабораторию и убивает находившихся там членов клана Мейдзи.

■ Блондинчик ищет этого парня. Вы не видели его здесь? А если хорошо подумать?

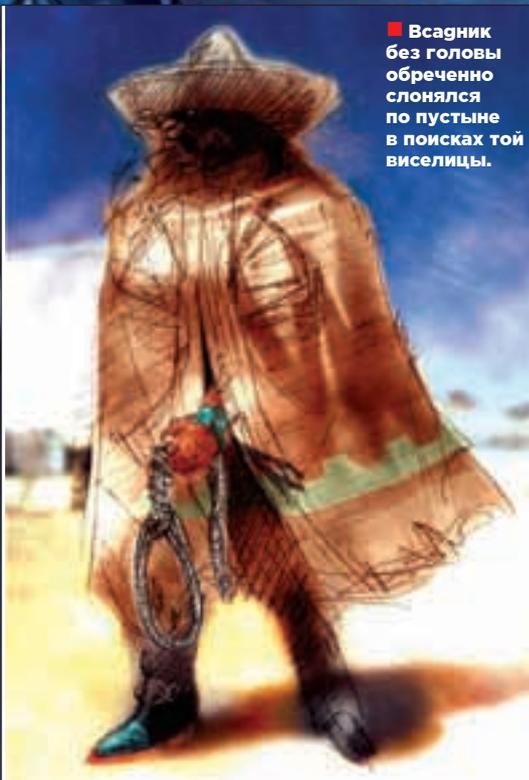


ЛЕЙ ВУ-ЛОНГ



Ву-Лонг — гонконгский полицейский, смекнувший, что «Железный Кулак» может привлечь внимание многих криминальных деятелей. Он уже успел расправиться с Синдикатом, теперь на очереди: безжалостный убийца Брайан Фьюри, за которым также охотится Mishima Zaibatsu, негавно прибывший

в страну Фен Вэй и, конечно же, Дзинпати Мисима. Последний перед своей смертью даровал ему древние манускрипты, которые когда-то украл Хейхати. Как он воспользуется ими, неясно, но это наверняка привлекло его внимание к деятельности корпорации и к ее новому руководителю, Дзину Кагзама.



■ Всадник без головы обреченно слонялся по пустыне в поисках той виселицы.

Logitech Playgear Amp

УШАСТАЯ PSP

Если вы думаете, что купив PSP ничего больше, кроме игр, к ней дополнительно приобретать не потребуется, вы глубоко ошибаетесь. Уже через несколько месяцев после официального анонса карманной приставки в Европе пошел вал пресс-релизов о различных гаджетах и аксессуарах для PSP. Одним из первых была портативная аудиосистема Logitech Playgear Amp.

Не надо задавать себе вопросов «Зачем?» и «Сколько?» PSP — это круто. PSP с крохотными, но сделанными «как настоящие» динамиками — круто вдвойне. Эта вещь адресована вовсе не 15-летним подросткам, а скорее истинным фанатам видеоигр, не желающим идти на компромиссы по качеству звука, даже находясь вдали от цивилизации. Конечно, не стоит подключать мажорный гаджет в условиях российского метрополитена, но этот вопрос выходит за рамки статьи.

Техническая часть достойна отдельного внимания, ведь Logitech Playgear Amp — трехмерная, квадросфоническая аудиосистема! Да-да, когда вы смотрите на фотографию, глаза вас не обманывают: на миниатюрных колонках смонтированы четыре отдельных динамика. Почувствовать трехмерность звучания, конечно, довольно сложно, но то, что в наушниках играть заметно скучнее — факт. Пожалуй, для большей глубины звука не хватает центрального канала и сабвуфера. Вполне вероятно, что для Logitech и прочих мастеров аудио это не шутка, и подобную штуку мы в скором времени встретим в продаже.

Не следует также цокать языком и вздыхать, глядя на ценник Playgear Amp. Ведь всем прекрасно известно, что пепельница для «Мерседеса» стоит примерно столько же, сколько двигатель «ВАЗ» в сборе. Точно такая же ситуация со многими аксессуарами для PSP. Поэтому сравнивать Playgear Amp с обычными пластмассовыми динамиками для ПК (хоть они даже и 5.1) не следует.

Другой вопрос, нужны ли они на самом деле. В том, что они достойно выглядят и хорошо звучат, сомневаться не приходится. С другой стороны, играть в таком формате на ходу практически невозможно. Да и нет необходимости: в поезде, самолете, людном месте куда удобнее использовать наушники (а еще лучше — специальные, улучшенные наушники, которые также входят в серию Logitech Playgear и в скором времени попадут на страницы нашего журнала). Другое дело — поиграть в опустевшем офисе или посмотреть кино, установив PSP на стол. Тут акустика незаменима: мощности системы достаточно, чтобы заполнить звуками большую комнату. Что удивительно, крохотные колонки прекрасно выдерживают весь спектр частот на почти максимальной громкости.

Ограниченная функциональность, безупречный внешний вид, нескромная цена. Logitech Playgear Amp — типичный аксессуар для вовсе не бюджетной портативной приставки от Sony.

Кирилл Аврорин



В том, что это достойно выглядит и хорошо звучит, сомневаться не приходится. Но вот насколько эти колонки необходимы, каждому придется решать самостоятельно.

ТАРА В КОМПЛЕКТЕ

Крохотные колонки продаются вместе с не менее крохотным футлярчиком. Осталось еще приобрести коробочку для самой PSP, пакетик для наушников, а также небольшой чехольчик для разветвителя звуковых каналов. К этому джентльменскому набору мобильного геймера в скором времени наверняка будет добавлен портативный джойстик, клавиатура и мини-телевизор. Вопрос — где все это хранить — лучше не задавать: у настоящего игрока всегда найдется место для пары килограммов приставочного скарба.



PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	5	Конструкция весьма осложняет непосредственно игру на PSP.
Полезность	7	Если вам так хочется поделиться звуками любимой стрелялки с окружающими — вперед, в магазины!
Цена/качество	7	\$80 за крохотные, невысокого класса динамики — многовато.
Надежность	8	Выглядят колонки массивно, но хватит ли их для долгих путешествий и поездок?
<p>Не очень полезный и совсем недешевый, хотя приятный и забавный аксессуар к новомодной карманной приставке.</p>		<p>7 / 10</p>

Fujitsu Siemens Myrica V27-1

ЯПОНСКО-НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО

27-дюймовая ЖК-матрица от тангема Fujitsu Siemens объединила в себе традиционное японское качество и немецкую педантичность, что особенно выразилось в сдержанном, спокойном дизайне телевизора. Ко всему прочему добавилась более чем демократичная цена, хотя, вероятно, именно за счет скромного дизайна и отсутствия дополнительных функций розничную стоимость модели удалось довести до столь низкого уровня.

В любом случае, самое главное в любом телевизоре — качество изображения. Проблем с четкостью у Myrica V27-1 не возникает: как при обычном просмотре программ, так и при игре, объекты выглядят вполне четко, размытостей на краях не проявляется. Менее оптимистично обстоит дело с яркостью и контрастностью. Даже на глаз ЖК-телевизоры Sharp, которые мы считаем одними из лучших в своем классе, показывают картинку в разы ярче, причем глаза абсолютно не устают. Картинка на Myrica V27-1 мягкая, белый цвет весьма сдержан, он, скорее, больше походит на желтый. С другой стороны, глаза не устают, даже если сидеть в метре-полтора от ТВ и играть в течение 4-5 часов. Стоит уточнить, что искажения цветов не происходит вовсе, лишь белый цвет имеет слегка желтоватый оттенок.

Отдельно хочется сказать об удобстве и эргономике. Казалось бы, достаточно простого и понятного меню да компактного пульта дистанционного управления. На деле же все намного лучше. К примеру, вам не придется мучиться со сложной конструкцией подставки: две массивные железные «ноги» занимают минимум места, при этом крепко держат внушительных размеров экран. На задней панели аккуратно размещены все необходимые разъемы, при этом не приходится возиться с массивной крышкой, скрывающей не слишком симпатичное «машинное отделение» телевизора, как на многих корейских панелях. На то, чтобы установить телевизор и подключить его к антенне и приставке, у вас уйдет не более десятка минут.

На наш взгляд, это неплохое решение для тех, кто не гонится за повышенной функциональностью и готов заплатить за качество и надежность. Не будем утверждать, что Fujitsu Siemens — безусловный лидер по этим параметрам, так как выше «чистых» японцев еще никому не удавалось прыгнуть, но своих денег телевизор стоит и жалеть о покупке вам точно не придется. ■ Кирилл Аврорин

На заметку:

- Тип матрицы: ЖК
- Диагональ: 27"
- Разрешение: 1280x768
- Яркость: 550 кд/м²
- Контраст: 900:1
- Мощность акустики: 2x5 Вт

\$ 1399



Глаза не устают, даже если сидеть в метре-полтора от ТВ и играть в течение 4-5 часов.

МИНИМАЛИЗМ — НЕ ПОРОК

Довольно сдержанный дизайн линейки ЖК ТВ Fujitsu Siemens Myrica неплохо впишется в интерьер любой комнаты, от классики до hi-tech. Минимализм проявляется во всем: строгий контур корпуса, аккуратная и прочная металлическая подставка. Отдельно стоит отметить толщину телевизора всего в 240 мм — опять-таки, не рекорд, но этим могут похвастаться далеко не все 19-27" панели.



PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	8	Компактные размеры, приятное меню, эргономичный пульт ДУ.
Полезность	8	Качественный телевизор от известного производителя может быть очень полезен в хозяйстве.
Цена/качество	8	Традиционно не очень высокая, но и не низкая цена для модели среднего класса от FS.
Надежность	6	Гарантия вполне могла бы быть 2-3 года, а не 12 месяцев.
Хорошая и недорогая 27-дюймовая матрица с достойным качеством изображения, но отнюдь не рекордными характеристиками.		7 / 10



■ Первый парень на деревне.



■ Вследствие слишком правильного питания не знавшие кариссы зубы у людей в те времена не разрушались, а наоборот, продолжали расти...



■ Очень «атмосферная» игрушка.



■ Мечта поэта!

Артур Циленко

Ван Хельсинг (коллекционное издание)

УЖАСЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ



РЕЖИССЕР:
Стивен Соммерс
В РОЛЯХ: Хью Джекмен,
Кейт Бэкинсейл
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:
CP Digital
ДАТА ВЫХОДА: 22.09.05

ФИЛЬМ: Вольная экранизация романов про графа Дракулу, профессора Франкенштейна, доктора Джекила и так далее. Ван Хельсинг в данной версии представляет собой не щуплого студента, а матерого охотника на чудовищ. Говорит — мало, бьет — сильно. Помогают ему приспособления, которые вряд ли возможны при нынешнем развитии науки, что уж тут говорить о конце XIX века. Но в кино возможно все. Особенно с режиссером, оживившим «Мумию». В данном случае Соммерс выступил и в качестве продюсера, что значительно расширило границы каких-то решений по реализации сюжета на экране. Когда отчитываться нужно только перед собой, можно делать что нравится. Из этого мы можем судить о том, что нравится Соммерсу «психически неуравновешенная» камера, которая без какой-либо логики летает вокруг персонажей и показывает действие под самыми ненормальными углами. Смотрится, конечно, весело, но к середине фильма у зрителя может начаться «морская болезнь».

Да, сюжет в плане бредовости способен посоревноваться с негавними российскими «шедеврами», но съемки — совершенно иного уровня. Тут сразу видно, куда ушло \$200 млн. Жаль, что вся эта красота порой теряется за «припадочным» монтажом, и почти всегда — из-за качества российского DVD-издания. Обещанная «режиссерская версия» оказывается обычной «театральной», да и качество издания — совсем не коллекционное. Картинка очень шумная и жутко «пережатая», часто проявляются дефекты кодирования, а по краям объектов — пилы. Обидно, что изображение совсем не впечатляющее, потому что в остальном диск можно ставить в качестве примера другим издателям. **7/10**

Хотя сюжет в плане бредовости и способен посоревноваться с негавними российскими «шедеврами», съемки здесь — совершенно иного уровня. Сразу видно, куда ушло \$200 млн.

ДОПОЛНЕНИЯ: Красочный буклет, каталог релизов, создатели и исполнители, на съемочной площадке. Диск 2: создание монстров, создание оборотней, женские образы в фильме, горящая мельница, замок Дракулы, лаборатория Франкенштейна, деревня, лаборатория Ватикана, Дракула, легенда о Ван Хельсинге, монстр доктора Франкенштейна, создание музыки. **10/10**

ВЕРДИКТ: Зрелищный, но совсем детский фильм, способный развлечь на госуге, а прекрасные дополнения помогут любопытным узнать о картине почти все.



Зеркальные войны: Отражение_1

Кривые зеркала



РЕЖИССЕР:

Василий Чигинский

В РОЛЯХ: Валерий Николаев,

Михаил Горевой, Малкольм

Макдауэлл, Арманг Ассанте,

Рутгер Хауэр,

Амалия Мордвинова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CP Digital

ДАТА ВЫХОДА: 29.09.05

ФИЛЬМ: Очередной секретный суперсамолет, способный решить исход любой войны, вызывает кучу разборок вокруг себя. Секретные службы, правительство и даже китайцы — все хотят урвать себе кусок. Казалось бы, ничего оригинального, но некоторые факты заставляют относиться к фильму с особым интересом. Например, то, что бюджет картины — около \$10 млн. Интересно то, как их доверили совсем не именитому режиссеру, и куда в итоге подевались эти деньги. Потому что в фильме не видно и десятой доли бюджета. Забавно так же то, что картина снималась сразу на экспорт — на английском языке. В итоге русский «дубляж» вообще не попадает в артикуляцию. Российские актеры говорят своими голосами и не поспевают за собственными губами! Дикость редкая, но очень забавно. Так и получается: фильм кошмарный, но смотреть забавно — как раз из-за предельной бредовости. **3/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: Каталог релизов, создатели и исполнители. **2/10**

ВЕРДИКТ: Очередной российский трэшак, принесший немало денег создателям и много скуки — зрителям.



■ Для кого-то просто летная погода...



■ Маска, я тебя знаю!



■ Если это олень, то я — охотник на оленей.



■ Птичий грипп лечится только в мультфильмах.

Вэлиант: пернатый спецназ

Хамоватый спецназ

РЕЖИССЕР: Гэри Чепмен

В РОЛЯХ: Юэн Макгрегор, Хью Лори

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CP Digital

ДАТА ВЫХОДА: 22.09.05

ФИЛЬМ: Идет Вторая мировая война. На секретной базе в пригороде Лондона готовят голубей-спецназ, которые должны будут сыграть решающую роль в победе Союзников над Германией. Среди главных героев — психический малыш, способный лишь раздражать; хамоватый бомж, практикующий воровство и предательство; медсестра, специализирующаяся на разврате и совращении. Во главе всего ведомства стоит голубь-

гей с голубеньким шарфом.

Похоже на бред? Это он и есть. Птицы, которые, по идее, должны служить примером юному поколению, на протяжении всего мультфильма ругаются, отпускают грязнейшие шутки и намеки, совращают друг друга и так далее. Героизм, проявленный во время военных действий? Ага, конечно. В первые же 30 секунд русский дубляж радует детей словом «голбаная». **2/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: Интервью с создателями, Гэри Чепмен, фильм о фильме, эскизы, каталог новинок. **7/10**

ВЕРДИКТ: Бред, который не поразит даже «под пиво».

Хроники Хуагу: лезвие розы

Как заработать на имени



РЕЖИССЕР:

Патрик Льюнг

В РОЛЯХ:

Джеки Чан,

Донни Йен

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:

CP Digital

ДАТА ВЫХОДА:

06.10.05

ФИЛЬМ: Как-то кратко пересказать сюжет этой опупеи вряд ли получится, но в наших силах предупредить, что Джеки Чана в данной картине — три секунды. Кроме него зрителя поджигают самые «веревочные» поединки последнего времени, жуткая операторская работа, актеры из психлечебницы и цветовая палитра, опасная для больных эпилепсией. **2/10**

ДОПОЛНЕНИЯ: Каталог, создатели и исполнители. **2/10**
ВЕРДИКТ: Джеки Чана здесь столько же, сколько на обложке, поэтому можно ознакомиться с фильмом, не забирая его с витрины.



■ Вынь Су Хим в роли женщины китайского лейтенанта.



t.A.T.u.
Dangerous And Moving
Interscope

2/10

КТО? Самая успешная русская группа на Западе, некогда очень популярная у нас и сейчас пытающаяся вернуть былое. Девочки уже не лесбиянки, а молодые мамы, но клипы по-прежнему пугают директоров телеканалов.

ХОРОШО: Местами модное качественное звучание.
ПЛОХО: Все остальное. Хороших песен нет, Лена и Юлия поют словно из-под пленки, и вся запись производит впечатление предельно стерилизованного и наполненного консервантами продукта. Попытки подделать успешные приемы с первого альбома не вызывают даже улыбки. Все, кто делал этот диск, явно очень устали.

ВЕРДИКТ: Если поблизости от вас принимают ставки, знайте один прогноз. Вероятность того, что группа просуществует после этого альбома долгое время, ничтожно мала.

Иван Белявский



SHAGGY
Clothes Drop
Geffen

5/10

КТО? Веселый ямайский мужик, приглянувшийся всему миру своим умением сочетать поп-музыку с ритмами гэнсхолла и однажды даже приехавший в «Лужники» с концертом.

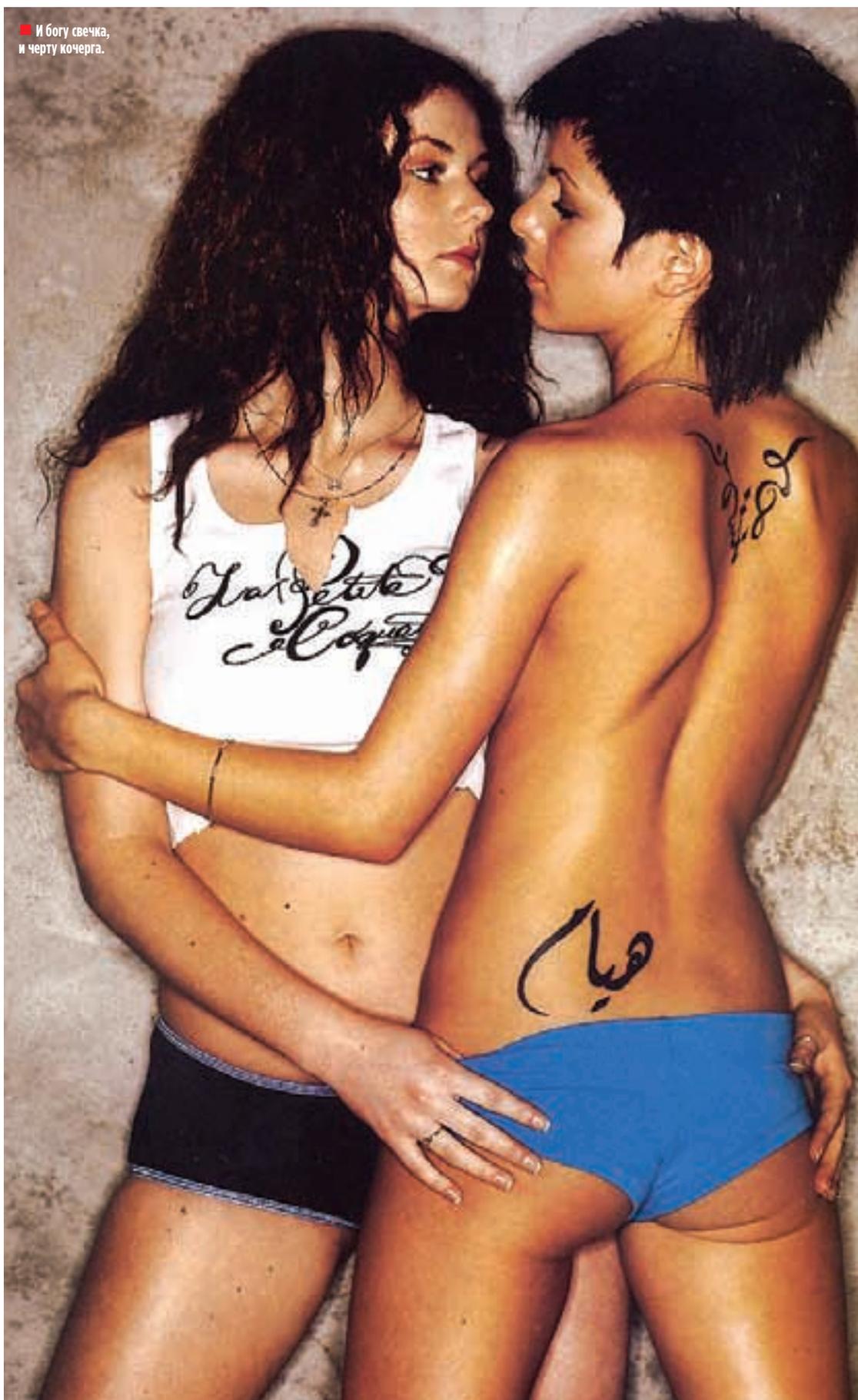
ХОРОШО: Шегги в меру беззаботен и в меру развязен. Истинный выходец с Ямайки не может пройти мимо политики и полураздетых девиц. Помимо большого количества традиционных «телег» на альбоме можно найти и несколько поп-мелодий.

ПЛОХО: Чего-то явно бросающегося в глаза на альбоме нет. Кроме того, он, выражаясь языком жителей танцпола, «не качает».

ВЕРДИКТ: В условиях жесткой конкуренции, когда то тут, то там возникают успешные хип-хоп и рагга-проекты, лезущие в поп, Шегги смотрится не так хорошо, как раньше. Но все равно он молодец, и голос у него приятный.

Иван Белявский

И богу свечка,
и черту кочерга.





PAUL MCCARTNEY
Chaos And Creation
In The Backyard
Parlophone

7/10

КТО? Пол МакКартни. Ах да, и великий продюсер Найджел Годрич, помогавший в записи лирических альбомов Беку и группам Radiohead и Air.

ХОРОШО: Очень интроспективный и тихий альбом. Немногие способны в возрасте шестидесяти трех лет записывать что-то настолько не старческое. И уж погавно мало кто смог бы сыграть на всех инструментах и держаться бодрячком.

ПЛОХО: Великих песен сэр Пол не пишет очень давно. Его последние альбомы не задерживаются в голове и только своей интимностью и притягивают. Присутствие Годрича на альбоме не по-хорошему минимально.

ВЕРДИКТ: Любопытно, что скажут об этом диске люди, которые были юны в пору Beatles, строили свою жизнь под Wings и сольные диски МакКартни и сейчас почти что сверстники автора. В любом случае, на живо спокойный альбом, под который очень приятно предаваться английскому образу жизни.

Иван Белявский



V/A
Bgox 2005
Bgox

7/10

КТО? Шум, лидер модной группы W.K.? и директор 5'nizza создал свой лейбл, на котором издает только ту музыку, которая ему нравится. Получился настоящий независимый лейбл, выпустивший свой первый сборник гостижений.

ХОРОШО: Почти все участники сборника представлены в своей наилучшей форме, подходящей для того, чтобы с ними познакомиться. 5NIZZA, Пеллагея, сами W.K., веселые Los Caparros — перечислять все 17 имен смысла не имеет. Хотите начать знакомство с настоящей альтернативной музыкой — смело берите этот сборник.

ПЛОХО: Слабовато выглядят все лаунж- и франк-коллективы. Кроме того, «Bgox» выпускает музыку на любителя, и многих отпугивает тот подход к творчеству, который исповедуют клиенты лейбла.

ВЕРДИКТ: Один из лучших сборников года, действительно рекомендуемый всем, кто ищет чего-то нового и незамыленного.

Иван Белявский



FRANZ FERDINAND
You Could Have
It So Much Better
With Franz Ferdinand
Domino/Союз

9/10

КТО? Искрометные шотландцы, совсем недавно взорвавшие общественное мнение своим себьютым альбомом, а теперь разродившиеся второй пластинкой.

ХОРОШО: На новом альбоме присутствуют все находки группы, это все тот же бодрящий и удивительно органичный гитарный коктейль из множества компонентов в диапазоне от диско до пост-панка. Franz Ferdinand узнаются с первых аккордов, но при этом вовсе не похожи на людей, эксплуатирующих однажды найденную фишку.

ПЛОХО: СМИ раздули вокруг группы такую нештучную истерию, что создается ощущение, будто это не музыкальный коллектив, а скаковая лошадь, на которую сделаны ставки, и публика с напряжением следит за развитием событий.

ВЕРДИКТ: Алекс Капранос и компания заматерели, записали лишенный былой наивности, но очень хитовый альбом и сильно выросли как мелодисты.

Илья Зинин



DEPECHE MODE
Playing The Angel
Sire/Reprise/Mute

8/10

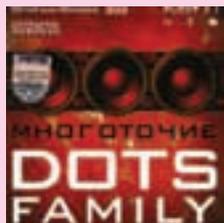
КТО? Не нуждающиеся в представлениях флагманы синти-попа.

ХОРОШО: Для поклонников группы этот диск — настоящий подарок. Кажется, что Depeche Mode вспомнили «золотой» период своего творчества, собрали воедино все свои фирменные «фришки», после чего записали простой, доступный и минималистичный альбом, способный растрогать до слез любого «депешиста».

ПЛОХО: Depeche Mode нельзя обвинить в старомодности или неактуальности, но все-таки при прослушивании диска не покидает ощущение, что он создан на базе отработанных до автоматизма старых приемов.

ВЕРДИКТ: В марте 2006-го, во время концерта Depeche Mode, «Олимпийский», скорее всего, будет трещать по швам.

Илья Зинин



МНОГОТОЧИЕ/DOTS FAMILY
Fuck It #1
Монолит/
DotsFamilyRecords

3/10

КТО? Самые злые рэпперы сегодняшнего дня, не без националистических замашек (откровенная оппозиция), абсолютно не чурающиеся мата, группа «Многоточие», как и все прочие отечественные рэп-группы, создала свой рекорд-лейбл и теперь демонстрирует, кто на нем будет выпускаться.

ХОРОШО: Среди общих тем сборника замечены борьба с наркотиками и лжерэпперами, наводнившими телеэкраны. Фонограммы звучат говольно самобытно, и попыток скопировать американскую манеру чтения рэпа не замечено.

ПЛОХО: «Многоточие» — группа популярная, но с соответствующей репутацией. Скажем прямо, это как раз тот случай, когда мат неуместен, а агрессия немотивированна.

ВЕРДИКТ: Если ваш младший брат это слушает — у вас есть серьезный повод для беспокойства.

Иван Белявский



STEREO MC'S
Paradise
Graffiti/
Play It Again Sam

7/10

КТО? Культовый лондонский хип-хоп коллектив, первым из британских артистов получивший признание на американской рэп-сцене, выпустивший лишь 5 номерных альбомов за почти 20 лет существования.

ХОРОШО: Британский мейнстримовый хип-хоп совсем не похож на американский, и искушенный слушатель будет отблагодарен сполна, услышав отголоски франка, соула, брейкбита, трип-хопа и прочих музыкальных вкусовостей.

ПЛОХО: Британский хип-хоп совсем не похож на американский, и привыкший к MTV-рэпу слушатель может просто... не понять.

ВЕРДИКТ: Мастерски спродюсированный альбом танцевально ориентированной музыки (то есть танцевать под это все-таки не обязательно). Ну и вообще, Stereo MCs слишком режко выпускают диски, чтобы пропускать этот релиз.

Сергей Поваляев

Мы продолжаем изучать ваши отзывы и предложения, которые стройным ручейком льются в наш адрес. Огни пахнут розами и благолепием, другие... гхм, полной противоположностью первых. Командир отряда химзащиты Святослав Торик доклаг закончил.



TR5
(***@mail.ru)

Первый номер очень понравился, есть всего 3 замечания.

1. Очень уж убогий получился календарь релизов, да к тому же неправильный.

Я тут тоже делаю календарик, может быть, пригодится. Мог бы и для журнала поправить.

2. Обязательно надо добавить в конец журнала письма читателей, а то он как-то неожиданно обрывается.

3. Лично для меня бесполезна рубрика replay, понимаю, что убрать ее нельзя, но все же лучше было бы забить место чем-нибудь еще.

PS20M

К нам по-прежнему собираются отзывы о первом номере, так что неудивительно, что TR5 (TR: Legend?) не был в курсе относительно появления рубрики Inbox еще во втором номере журнала. По поводу календарика — он составляется на основе официальных дат выхода на момент, как это ни странно, его составления. Если некий издатель в целях утолщения кошелька решил перенести проект куда погальше, то вы уж нас простите, чипы с автоматическим обновлением дат релизов мы в календарики пока встраивать не умеем. Но помните, наука постоянно развивается!

Alex
(***@avers.kras.ru)

Здравствуйте, уважаемый Олег Коровин.

Я тоже очень рад, что в России появилось официальное издание, посвященное PlayStation 2 — самой популярной домашней игровой консоли в мире. Вот и решил поделиться с вами своими впечатлениями, так как они неоднозначны. Прежде всего, это радость. То, что в мои 26 меня еще могут радовать издания на игровую тематику, для меня самого стало удивлением.

гость. Просто супер. Спасибо. Но не обошлось без ложки дегтя, а она, как известно, всю бочку портит.

Редакционные бочки. Огня предназначено для справедливой критики, а другая — для несправедливой.



человек, отзывы, комментарии авторов?

Я смеялся, когда после пролистывания журнала вернулся к оглавлению и увидел Финальная Фантазия 12, страница, кажется, тоже 12. Думаю, листал журнал, статьи про эту игру не видел. Открываю эту страницу и вижу рекламный постер на всю страницу и в правом верхнем углу — маленький текст, наверное, в 1/30 размера страницы. Зачем такое вносить в оглавление? Ну сгелайте просто отдельный раздел и так и пишете: SPY — с 5 по 12 страницу, и там вы не найдете, чего почитать. Или: с 5 по 25 страницу — раздел картинок с подписями. И уж если вам не о чем писать в таком журнале, то вы убогие и ленивые. На данной платформе столько грандиозных игр, про которые можно книги писать, а не заметки, как вы.

Я бы не обратил на все минусы внимания, если бы это был ваш первый журнал, но

К сожалению, сейчас у меня нет в руках вашего журнала. К сожалению, потому что не могу процитировать это гословно. Слова какого-то чувачка на второй странице журнала меня чуть ли не взбесили. Как вы такое могли напечатать? Вы издеваетесь?!!

Вы выпускаете журнал о PlayStation 2, и этот журнал будут покупать те, кому любя эта забава, а на второй странице какой-то кент говорит, что, мол, нет тут ни одного достойного проекта, ничего интересного и стоящего. Я купил журнал и мне говорят, что зря ты деньги потратил, нет ни чего интересного ни в этом журнале, ни на этой платформе. Так он мои интересы просто хает. Если бы этот тип мне сказал такое в лицо, я бы обозвал его как-нибудь неприлично, а стал бы возражать — то получил бы по голове. Вот.

Вторая неприятная сторона журнала в том, что он пустой. То есть почитать там нечего, огни картинка. Он за три минуты листается и за пять читается. Где нормальные обзоры с впечатлениями нескольких



Он не любил PlayStation 2.

В мои 126 меня уже не интересует вообще ничего. Кроме, разве что, игровых изданий.

Журнал красивый, яркий, с диском (демо-версии — это очень хорошо), все это хорошо. Диск — это еще одна отдельная ра-



«Что толку в книжке, — подумала Алиса, — если в ней нет ни картинок, ни разговоров?»

ведь у вашего издания есть уже журнал на подобную тематику, да и опытом других изданий, в конце концов, можно было воспользоваться.

PS2OM

Здравствуй вы, Алекс. Неплохую же вы нам ложку подсунули. Литра на два помянет. Признаться, не совсем понятно, что вы имели в виду под словами «кент на второй странице». Колонку Евгения Закирова, в которой он сокрушается об отсутствии в Европе достойных игр, разработанных по известным аниме? Ну так он совершенно прав. Несмотря на то, что аниме усиленно раскручивают вне государствен-

ных границ Японии, этот культурный феномен так и остается востребованным лишь горсткой (пусть и внушительной горсткой) франатов. А что уж говорить про игры? Да, некое количество граждан готовы заплатить достойные деньги за достойный проект с достойным сюжетным и атмосферным базисом. Уверяю вас, Алекс, что Евгений ни в коем случае не ставил целью охаять PlayStation 2 и проекты для этой приставки. Он имел в виду только невостребованность аниме-игр в наших краях. Точка.

Срок жизни одного номера журнала напрямую зависит от его содержания. Попробуйте представить такую ситуацию: в одном журнале обзор некой игры занимает две страницы. Из них чистого текста — полторы страницы литературной воды напояла с фраками, а остальное

место занимают три картинки в столь низком разрешении, что сопоставить их с текстом не представляется возможным. Такой материал быстро уходит — достаточно прочитать текст, и останется лишь перевернуть страницу. А в другом издании обзор той же игры занимает одну страницу чистого текста и одну страницу, усеянную картинками. Текст написан кратко, но содержательно. Картинки напечатаны так, что, прочитав текст, сопровождающую графику можно рассмотреть полчаса кряжу, представляя себе, как же в итоге выльют и, простите за тавтологию, играется этот проект. Да, конечно, в случае с Final Fantasy XII в силу отсутствия новой информации (а Sru — именно новостная рубрика) мы решили не лить воды, а лишней раз гать вам полюбиться на героев (то есть героинь)

К сожалению, замечательный сериал Naruto никогда не увидит берегов Старого Света, не говоря уж про Новый.



этой великолепной игры. Не можем, не можем мы написать про FF XII один абзац и успокоиться. Эта игра достойна того, чтобы быть замеченной при каждом удобном случае.



Осень 2006 года. В лучшем случае.

Присылайте ваши письма по адресу: 125183, г. Москва, ул. Генерала Рычагова, 26, PlayStation 2 Official Magazine Россия Или электронной почтой: ps2@solitary.ru



«Женщина смотрит в окно в ожидании гениального Аделя Салеха». Сальвадор Дали, 1925 год.

Adel Saleh

(*@yahoo.com)**

Здравствуй, я хочу предложить вам свои услуги!!!

Дизайн журнала прекрасный, но не без минусов. Как говорил великий Дали: ((не бойтесь совершенства, вы все равно его не достигните)) Я могу вам помочь!!! Готов работать почти при любых условиях!!! Я зрело ваш журнал истетичнее!!!

- 1 - Я--гений
- 2 - Хорошо рисую (Я гений)
- 3 - Отправлю рисунки по Е-почте (если надо)
- 4 - Если не согласны, то мне вас жаль...
- 5 - Прешлите ответ, откажите красиво!

П.С. (учусь в МГЛУ)

PS2OM

Ошибки не исправлены намеренно. Такие восхитительные перлы, как «истетичнее» и «я--гений» не каждый день увидишь. Ко всему прочему господин Агель цитирует Дали, готов работать почти при любых условиях, хорошо рисует, умеет пользоваться Е-почтой и предлагает свои услуги. Дорогие читатели, если вы ищете гения для приспособления оного к вашим нуждам, связывайтесь с нами, и мы погелимся контактом этого, без сомнения, мужественного героя нашего времени.

Главные темы следующего номера

PlayStation[®] 2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ



Что год грядущий нам готовит?

PlayStation 3 на горизонте

В следующем году должна дебютировать новая консоль от Sony. Чего ждать от PlayStation 3? Во что играть? Сколько это все будет стоить? Какие перспективы у приставки? Мы приоткрываем завесу тайны.

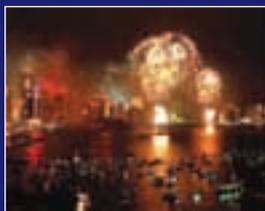


JRPG нашей мечты

Увы, далеко не все японские RPG собираются со наших берегов. Какие из них ждать в 2006 году, на какие надеяться, а о каких лучше забыть сразу, чтобы лишний раз не расстраиваться? Гадаем на эту тему под Рождество, и заодно рассказываем все, что известно на данный момент о Final Fantasy XII.

10 тенденций нового года

Игровая индустрия стремительно развивается и ее облик преобразуется с каждым годом. Каковы главные игровые тенденции наступающего года? Чего ждать от издателей и что будет в моде? Наши эксперты изучают вопрос.

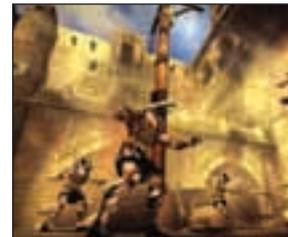


Prince of Persia: The Two Thrones

Грандиозной трилогии — грандиозный сринал. Принц добрался до родного Вавилона, пережил развоение личности и потерю любимой. К чему он придет в конце странствий? Смогли ли разработчики прыгнуть выше головы и сгелать игру лучше, чем первые две части сериала? Задача почти невыполнимая. Но гля Ubisoft нет ничего невозможного.

Peter Jackson's King Kong

Кинг-Конг с грохотом вломился в звери и обосновался на PlayStation 2. Не зря ли мы ждали? Не преувеличены ли были восторги по поводу игры? Что в итоге представили разработчики на суд общественности? Вегущие зоологи нашей редакции выносят игре окончательный вердикт.





GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ...

СУПЕР НОВИНКА !!! PSP



~~8500~~
6990

Microsoft



~~6900~~
6100

PS2



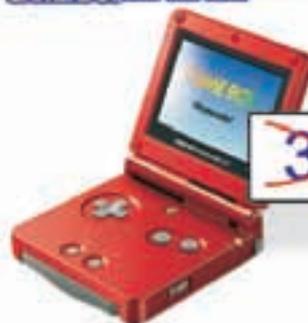
~~5100~~
4490

NINTENDO DS



~~5100~~
4490

GAME BOY ADVANCE



~~3300~~
2900

*...а на сайте больше!
gamepark.ru*

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



(095) 142-56-65
(095) 142-55-35

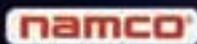
gamepark.ru

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

SOULCALIBUR III



PlayStation.2



PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a trademark of Sony Corporation. Soul Calibur © 1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. © 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD.



Топько гня PlayStation.2



№3 декабрь 2005

«КОНЯ НА СКАКУ ПЕРЕРУБИТ, НЕТЛЕННЫЕ КНИГИ СОЖЖЕТ».

PlayStation 2 Official magazine Россия



ЛАНГА ХИКОБИ
TOMBEE
LEGEND



PlayStation®2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ