



PlayStation[®] 2

№1 (4) январь 2006

OFFICIAL magazine РОССИЯ

KING KONG

ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ РАЗБУШЕВАЛСЯ!

10

ТЕНДЕНЦИЙ
2006 — СЕКС
И РОК-Н-РОЛЛ
НАВСЕГДА!

JRPG 2006

СЧАСТЬЕ ПРИХОДИТ
С ВОСТОКА

PS3

ЛЮБИМ!
НАДЕЕМСЯ!
ЖДЕМ!



FFXII

А МЫ УЖЕ
ИГРАЛИ!...

SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1816-9538



9 771816 953002 06001



НОВЫЙ СУПЕРГЕРОЙ! ИЛИ ВСЕ ЖЕ ЗЛОДЕЙ?



ВАМ РЕШАТЬ.

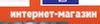
Все знают ежика Соника.
Теперь предстоит узнать еще одного ежа.
Он не такой добрый и милый.
Он темный и мрачный.

Что скрывается за его действиями?



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Эту игру вы всегда
можете найти в магазинах:



PlayStation 2



www.sega-europe.com

№ 1 январь 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:

Евгений Закиров, Геннадий Машков,
Александр Сотников,
Александр Сагко, Екатерина Ткач,
Святослав Торик

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абрашитов
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.



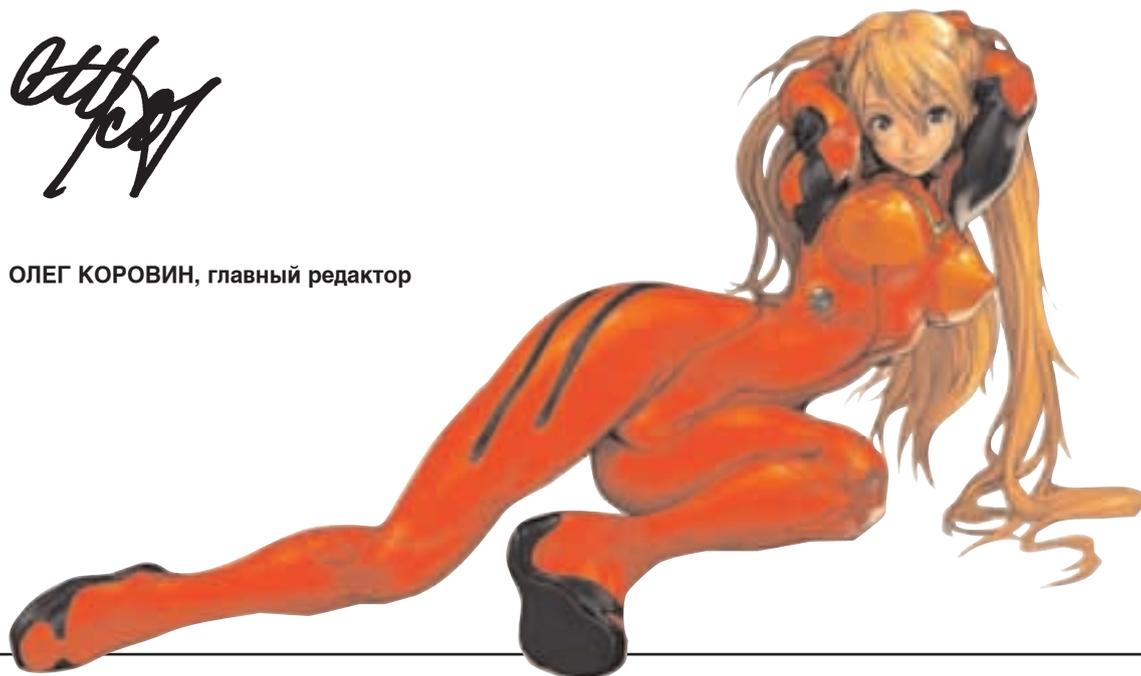
В преддверии...



...надвигающегося Рождества (а его приближение стало чувствоваться еще в конце ноября) в Европе начинается настоящее сумасшествие. Мы и раньше всегда это подозревали, но теперь прочувствовали на себе. Заводы-производители не справляются с наплывом заказов, почта перегружена, самые бесценные сотрудники в отпусках, транспортные компании едва управляют со свалившимся на них объемом работы. Когда все это наложилось друг на друга, производство и доставка диска для нашего журнала (которые и так-то обычно занимают несколько недель) растянулись на совсем уж неприличный срок. Но все это не повод огорчать читателей, поэтому мы решили сделать первый номер, вышедший в 2006 году, сдвоенным. Внутри вы, как всегда, найдете подробные рецензии, красочные спецматериалы и самые интересные анонсы. Ну,

а дальше — идем по графику. Один месяц — один журнал. Новый год, к счастью, уже наступил. Те, кто покупали наш журнал и раньше, наверняка обратили внимание на немного возросшую стоимость. Причина подорожания проста, как правда, — все тот же демо-диск. Из-за того, что создается и тестируется он самой Sony в Великобритании, а производство его же на оборудовании высочайшего класса в Австрии, себестоимость одного только DVD составляет 100 рублей. Такова плата за возможность получить единственный в России игральный демо-диск для PlayStation 2. Первые номера журнала мы отпускали распространителям по цене намного ниже стоимости производства одного номера. Само собой, долго это продолжаться не могло. Однако мы и сейчас, и впредь будем делать все, чтобы в розницу журнал стоил как можно меньше. А все ради того, чтобы дело PlayStation 2 жило и побеждало.

ОЛЕГ КОРОВИН, главный редактор



046



НАЧНИТЕ
С ЭТОЙ
СТАТЬИ!

Peter Jackson's King Kong

FINAL 026
FANTASY
XII Вселенная
наносит
двенадцатый
удар



006

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT



008

TRAPT

SPY

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PLAYSTATION 2 И PSP

- 006** ПРОВАЛ СЭМА ФИШЕРА
СЭМА ЖДУТ ТЯЖЕЛЫЕ ВРЕМЕНА В SC4
- 008** АТАРИ ПАРАЛЛЕЛЬНО
DRIVER 4 ВЫЙДЕТ ВЕСНОЙ 2006 ГОДА
- 009** ТОМПСОНА ХОТЕЛИ ПЫТАТЬ
АМЕРИКАНСКИЙ АДВОКАТ ПОЛУЧИЛ СВОЕ

new year special

НОВОГОДНЕЕ

014
2006

События. Релизы. Тенденции

023

METAL GEAR SOLID:
GUNS OF PATRIOTS

026

FINAL FANTASY XII

hardware

ОБЗОРЫ «ЖЕЛЕЗНЫХ» НОВИНОК

- 056 VIEWSONIC N3260W
- 057 BOSE ACOUSTIMASS
- 058 TOP GUN FOX 2 PRO FLIGHT STICK
- 059 THRUSTMASTER BERETTA

060 Interview

Арчи, виджей MTV РОССИЯ

«Бабло это зло, а игры — радость!»

- 016 PLAYSTATION 3:
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ
БУДУЩЕГО
- 020 PLAYSTATION 3:
БИБЛИОТЕКА
ИГР БУДУЩЕГО
- 026 2006. JRPG
В АССОРТИМЕНТЕ
- 034 2006. BEST
ORIGINAL TITLES
- 038 10 ТЕНДЕНЦИЙ
2006 ГОДА
- 042 10 ГЛАВНЫХ
СОБЫТИЙ
2005 ГОДА



▶ PROJECT ZERO 3

СЕРДЦА ТРЕХ

СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ ДЕТАЛИ БИОГРАФИЙ ГЛАВНЫХ
ГЕРОЕВ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ PROJECT ZERO



Типичная посетительница тату-салона.



Одной правой...



Иллюстрация к песне Васи Шумова «Лаборатория для фото».



Соски призракам не полагаются.



Улыбочку!



Готичная звезда Шибуй.



Девушка слева смотрит туда же, куда и мы.



Тестю поделилась с журналистами информацией о биографиях героев Project Zero 3 (рабочее название) — многообещающего японского ужастика.

РЕЙ КУРОСАВА

Рей работает фотографом. После того, как ее возлюбленный погиб в автокатастрофе, она каждую ночь стала видеть «Дом сна». В то же самое время у нее на теле появилась татуировка, которая постепенно начала расплываться. Рей пытается найти связь между «Домом сна» и татуировкой. Как игровой персонаж Рей наиболее сбалансирована. Ее спецспособность позволяет «отбрасывать» призраков назад во время съемки их на камеру.

КЕЙ АМАКУРА

Кей — писатель-документалист. Он исследует фольклор и городские легенды. Таинственным образом он вместе с Рей

Хентайный симулятор будущего.



попадает в «Дом сна», где оказывается очень полезен как человек, обладающей уймой информации о традиционных обрядах и ритуалах. Кей не очень силен в деле изгнания духов, зато обладает отличным зрением и отлично может прятаться от монстров. Кроме того, он может передвигать предметы, которые для девушек слишком тяжелы.

МИКУ ХИНАСАКИ

Мику знакома нам по первой части Project Zero. В третьей она — помощница Рей Куросавы. Мику в «Дом сна» приво- дит призрак ее погибшего брата. Она лучше всех умеет пользоваться камерой-обскуром, чтобы изгонять духов. Однако Мику не может ее улучшить. Благодаря субтильному телосложению, Мику может пролезать в локации, недоступные другим персонажам. Кроме того, она способна замечать движения призраков и в некоторых ситуациях наносить им огромный урон. ■■■

FIGHT NIGHT ROUND 3

РАУНД 3, ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

ELECTRONIC ARTS ПОКАЗАЛА ПЕРВЫЕ СКРИНШОТЫ ИЗ FIGHT NIGHT ROUND 3



Fight Night Round 3 про-
должает уже
ставшую су-
перуспешной

серию боксерских симуляторов. Как это всегда и бывает со спортивными играми, революционных изменений нет, но по мелочи — сколько угодно. Разработчики обещают, что теперь у нас появятся реальные конкуренты — такие же, как и мы, молодые и амбициозные боксеры, пробивающиеся наверх, с которыми придется регулярно выяснять отношения на ринге. Создавая бойца, мы сможем не только определять его базовые характеристики, но и выбирать стиль свижений, ударов, блоков. ■



Судя по татуировкам, у боксеров богатое прошлое.



Пот нынче актуален.



Лучшая защита — контратака. А бить надо сериями...

ПРОВАЛ СЭМА ФИШЕРА

СЭМА ЖДУТ ТЯЖЕЛЫЕ ВРЕМЕНА
В ТОМ CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Ubisoft анонсировала новую часть *Splinter Cell*. Информации о ней практически никакой. Разработчики обещают «новый тип игрового процесса, который совершит революцию в рамках серии». Что именно это значит, не сообщается. Однако представленные скриншоты весьма красноречивы. Судя по ним, Сэм таки допрыгался и попал в тюрьму. Вопрос, правда, в том, к своим или к чужим? Судя по общему настроению, игра станет намного мрачнее и brutальнее. ■



Вроде бы в американских тюрьмах так гелать не должны...

ФРАНЦИЯ ЗА ИГРЫ!

ФРАНЦУЗСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО СОЗДАЕТ БЛАГОПРИЯТНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ИГРОВОГО БИЗНЕСА



Премьер-министр Франции Доминик де Вильпен объявил, что в стране бу-

дет создан благоприятный налоговый режим для компаний, занимающихся игровым бизнесом. Для Франции игровая индустрия имеет довольно большое значение. Такие гиганты как **Ubisoft** и **Vivendi Universal** приносят в казну огромные деньги. Очевидно, французское правительство считает этот сектор экономики перспективным и хочет помочь развитию более мелких компаний. ■



В свете недавних событий во Франции некоторые виртуальные кумиры могут утратить свою былую популярность в этой стране.





НЕСЧАСТЛИВОЕ РОЖДЕСТВО

ELECTRONIC ARTS ПРЕДУПРЕЖДАЕТ РЫНОК О ПАДЕНИИ НОВОГОДНИХ ПРОДАЖ



По прогнозу **Electronic Arts**, рождественские продажи игр в этом году упадут по сравнению с прошлым на 15-18%.

Речь идет, прежде всего, об американском рынке, однако, судя по данным, поступающим из европейских магазинов, та же тенденция актуальна и для Старого Света. Учитывая, сколько хитов крупные издатели выпустили под Новый Год и сколько денег вложили, это может существенно ударить их по толстым кошелькам и отразиться на итоговых результатах за финансовый год. ■



кратко



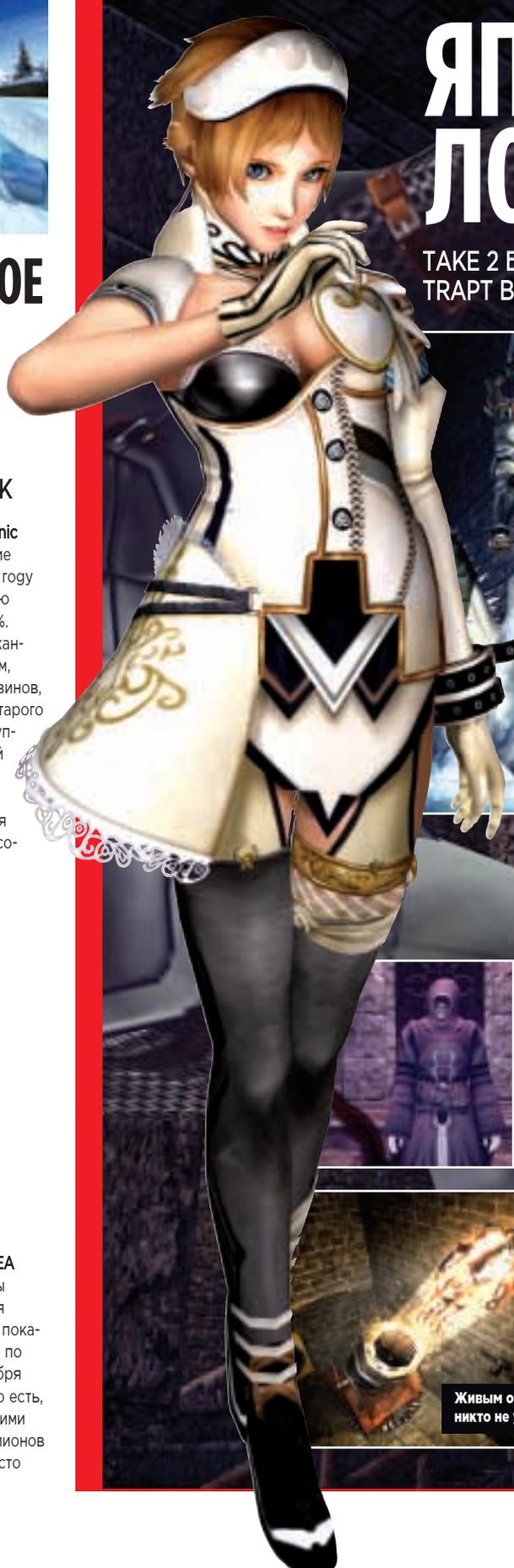
6 МИЛЛИОНОВ АМЕРИКАНСКИХ PSP

По состоянию на декабрь 2005 SCEA поставила в американские магазины 6 млн. **PSP**. Еще в октябре компания предсказывала, что выйдет на этот показатель к началу 2006 года. Однако, по данным **NPD**, в США к началу декабря было продано лишь 2.5 млн. **PSP**. То есть, если данные, предоставленные обеими компаниями, точны, несколько миллионов портативных приставок сейчас просто лежат на складах и пылятся.

TRAPT

ЯПОНСКАЯ ЛОВУШКА

TAKE 2 БУДЕТ ИЗДАВАТЬ TRAPT В ЕВРОПЕ



Снайперское падение на шипы. Учитесь!..



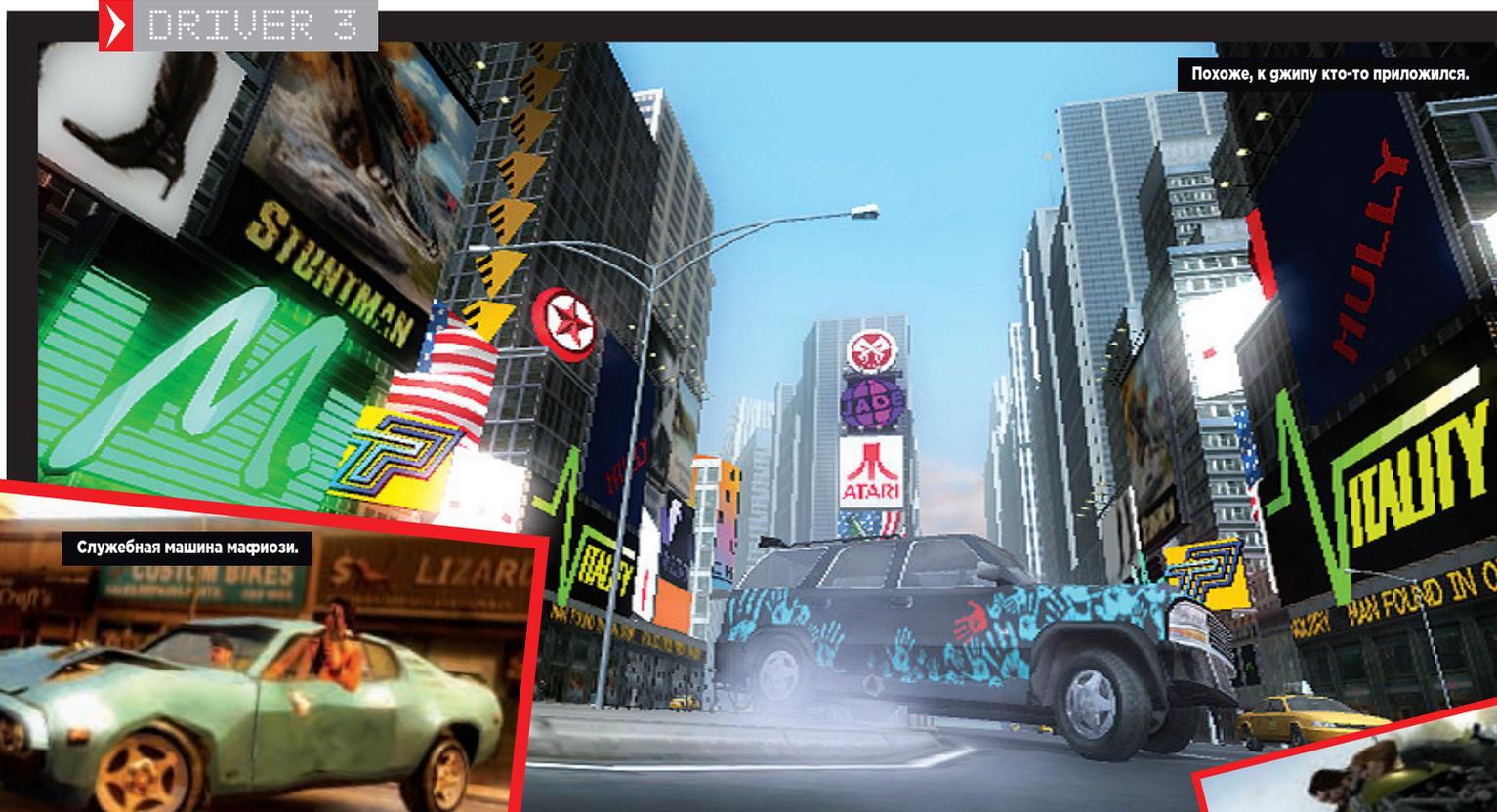
Живым от нас еще никто не уходил.



Take 2 объявила о подписании с **Тесто** соглашения об издании на территории Европы игры **Trapt**. Это в высшей степени необычный проект, который можно с некоторой натяжкой отнести к жанру головоломок. Нам предстоит играть за героиню, которая из чувства мести за старые обиды устраивает смертельные ловушки путникам в мрачном замке. Наша задача — проектировать и строить смертоносные механизмы, размещая их таким образом, чтобы ни один человек не мог покинуть замок живым.

DRIVER 3

Похоже, к гжипу кто-то приложился.



Служебная машина мафиози.



ATARI ПАРАЛЛЕЛЬНО

DRIVER PARALLEL LINES ВЫЙДЕТ ВЕСНОЙ 2006 ГОДА



Atari полна решимости выпустить четвертую часть **Driver**, несмотря на полный провал **Driver 3**, разгромленный критиками и не оцененный франтами. Действие игры разворачивается в 1978 году в Нью-Йорке. С точки зрения сюжета, игра не будет иметь никакого отношения к предыдущей части. Разработчики начинают с чистого листа. Главный герой игры — не коп, как раньше,

а самый натуральный мафиози, выполняющий задания для своего босса. Так как в третьей (провалившейся) части сериала акцент был сделан на перестрелки, на сей раз упор делается на езду. Из машины выходить можно, но часто этого делать не придется. Релиз ожидается в марте 2006 года. **Driver 3** Atari откладывала очень долго. Хочется верить, там понимают, что сейчас уже не то положение — на сей раз геймеры ждать не будут. ■



КОНАМИ ДВИГАЕТ ГОНКИ В ЕВРОПУ

STREET SUPREMACY НА PSP
ВЫЙДЕТ УЖЕ В МАРТЕ



Европейское подразделение Konami пообещало выпустить в Европе гонку **Street Supremacy** для PSP, разрабатываемую японской командой **Genki**. Хотя в ней и будет однопользовательский режим, игра ориентирована прежде всего на мультиплеер. Помимо стандартных режимов, позволяющих двум игрокам помериться силами, будет и весьма необычный **Team Battle**. Он представляет собой командные соревнования, проходящие в несколько этапов, со сложной системой подсчета очков. Выглядит игра довольно прилично, так что потенциал у нее неплохой. Релиз запланирован на март. ■



По традиции, машины можно настраивать и украшать.

EXIT

UBISOFT ДЕЛАЕТ ЯПОНИЮ БЛИЖЕ

КОМПАНИЯ ПОДПИСАЛА ЭКСКЛЮЗИВНОЕ СОГЛАШЕНИЕ С TAITO
ОБ ИЗДАНИИ ЕЕ ПРОЕКТОВ В ЕВРОПЕ



Ubisoft собирается издать в Европе три игры японской компании Taito, проекты которой мы видим не так-то часто. Увы, пока известно название только первой из трех игр. Ей станет очень своеобразная головоломка для PSP — *Exit*. Главный герой оказывается в опасных ситуациях (например, в горящих или разрушенных землетрясением зданиях), и ищет из них выход, попутно спасая попавших в беду людей. ■



Для Mr. ESC (так зовут главного героя) нет безвыходных ситуаций!



Вогная преграда в миниатюре.



Он герой. Ему можно вытворять даже такое...



ИЗ ЛОНДОНА С ЛЮБОВЬЮ

Rockstar открыла в центре Лондона новую студию, которая будет заниматься разработкой игр. До сих пор офис Rockstar в столице Великобритании занимался в основном издательской деятельностью, продвигая более чем провокационные проекты компании.

ВЫСОТА ВЗЯТА

Sony объявила о том, что наконец поставила в магазины 100 млн PlayStation 2. Из них 40.65 млн. приходится на Северную Америку, 22.2 млн. — на Азию, 37.1 млн. — на Европу. Первой консолью, проданной в количестве 100 млн. штук, стала оригинальная PlayStation.

ТОМПСОНА ХОТЕЛИ ПЫТАТЬ

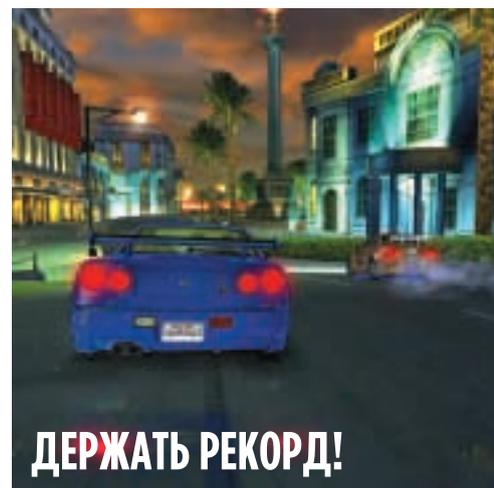
АМЕРИКАНСКИЙ ПОДРОСТОК АРЕСТОВАН ЗА ТО, ЧТО УГРОЖАЛ РАСПРАВОЙ АДВОКАТУ ДЖЕКУ ТОМПСОНУ



Джек Томпсон, адвокат, специализирующийся на исках против игровых компаний, оказался в центре очередного скандала. На этот раз в роли жертвы. Некий 16-летний американский школьник угрожал Томпсону — ни много ни мало — пытками. «Описание пытки, которой угрожали Томпсону, настолько ужасно, что его невозможно поместить в пресс-релиз», — гласит официальный заявление. — «Экзекуция должна закончиться расстрелом Томпсона, как в любимых играх подростка». Школьник был арестован на основании записи телефонного разговора, представленной Томпсоном в суд. В случае, если обвиняемый и раньше нарушал закон, ему грозит 90 года тюрьмы. Но, скорее всего, парень отделается штрафом. ■



Томпсон не описывает, чем именно ему угрожали. Но мы можем предположить.



ДЕРЖАТЬ РЕКОРД!

Electronic Arts третий год подряд лидирует в британских рождественских чартах продаж. На сей раз на первом месте оказалась ее *Need for Speed: Most Wanted*. В 2004-м в хит-парадах лидировала *Need for Speed Underground 2*, в 2003-м — жуткая *Medal of Honour: Rising Sun*.

САНИТАРЫ ЛЕСА

Спустя 4 месяца после покупки студии Rattbag, впоследствии переименованной в *Midway Australia*, Midway закрыла эту компанию, оставив 70 человек без работы. О причинах принятия такого решения ничего не сообщается.

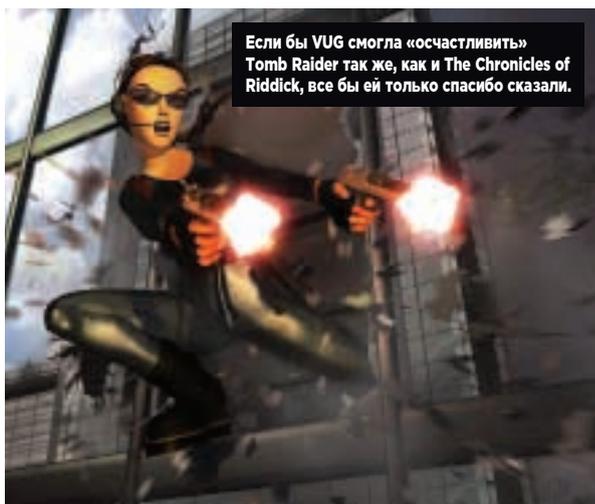
VIVENDI UNIVERSAL

VIVENDI UNIVERSAL ОТМАХАЛАСЬ ОТ SCI

VU ОПРОВЕРГЛА СЛУХИ О ВОЗМОЖНОЙ ПОКУПКЕ SCI



В конце декабря в журнале *The Business* появилась статья, где утверждалось, что **Vivendi Universal** не исключает возможность покупки **SCI**, которая сама совсем недавно купила **Eidos**. В ответ на публикацию представители **Vivendi Universal** заявили, что никаких планов покупки издательства у них нет. И тем более они не делали никаких предложений руководству **SCI**. Однако опыт подсказывает, что в 9 случаях из 10 такие публикации не появляются случайно. ■



Если бы VUG смогла «осчастливить» Tomb Raider так же, как и The Chronicles of Riddick, все бы ей только спасибо сказали.



Сейчас этой красавицей ге-фракто распоряжается SCI. А в будущем, может, и VUG.

NHL VS. NHLPA

СУРОВЫЙ БОЙ ВЕДЕТ ЛЕДОВАЯ ДРУЖИНА

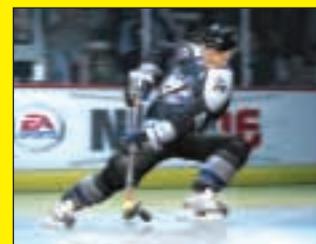
NHL И NHLPA НЕ ПОДЕЛИЛИ ДЕНЬГИ ELECTRONIC ARTS И TAKE 2



Electronic Arts, уже погмывшая под себя лицензии всех основных лиг американского футбола, теперь приценивается и к хоккею. «Ассоциация игроков НХЛ» (*NHLPA*) подписала договор с *EA*, по которому та получает эксклюзивные права на имена игроков *NHL*. При этом большая часть денег поступила самой *NHLPA*, обойдя стороной *NHL*. Последней это, естественно, не понравилось. В силу некоторых причин, *NHL* интереснее сотрудничество с *Take 2*, поэтому она пытается опротестовать сделку *NHLPA*. Таким образом, *Electronic Arts* может остаться с одними именами игроков, но без права на использование названий команд и логотипа *NHL*. ■



Такими темпами *Electronic Arts* скоро «заполучит» все самые популярные американские виды спорта.



HOLLYWOOD

ИГРЫ ШТУРМУЮТ ГОЛЛИВУД

РАЗРАБОТЧИКИ ОБЪЯВИЛИ О ТОМ, ЧТО ЕЩЕ ДВА ИГРОВЫХ ПРОЕКТА БУДУТ ЭКРАНИЗИРОВАНЫ



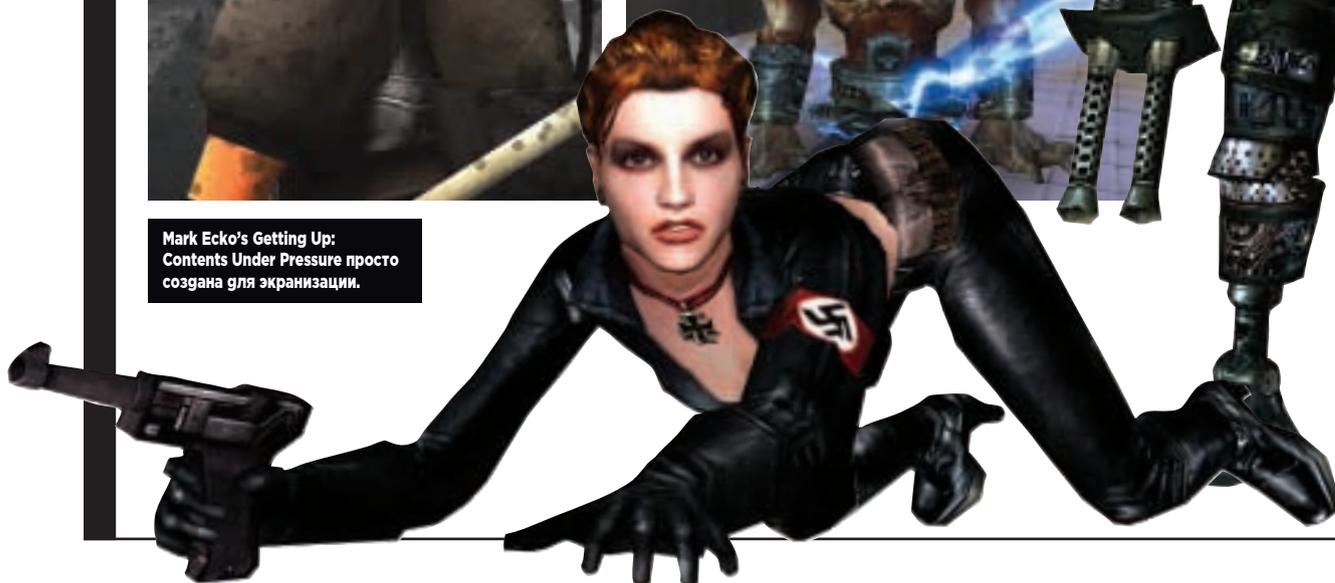
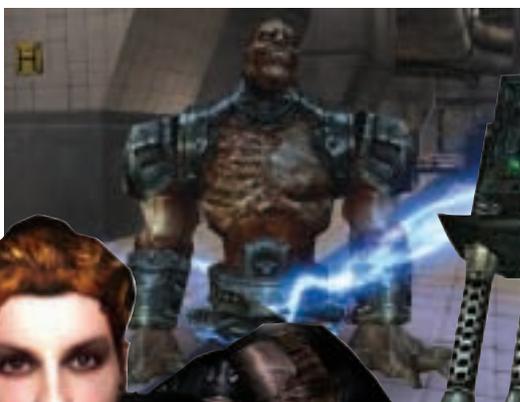
Компания **MTV Films** купила права на создание фильма по лицензии **Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** — необычной приключенческой игры, рассказывающей о суровых буднях художников-граффитчиков. Одним из продюсеров выступит сам Марк Эко. «Фильм отдает дань уважения богатой граффити-культуре — альтернативной реальности в футуристической вселенной», — считают создатели картины. Тем временем **id Software** намекнула, что в обозримом будущем мы сможем увидеть фильм по мотивам **Wolfenstein**. Довольно смелое решение, учитывая, что **Doom** в кинопрокате, в общем-то, провалился, к концу 2005 года не окупив даже расходы на создание картины. ■■



В Wolfenstein тоже есть немало моментов, которые будут отлично смотреться на большом экране.



Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure просто создана для экранизации.



MAJESCO ПОТЯНУЛАСЬ ЗА ДЛИННЫМ РУБЛЕМ



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ЧУДЕСНЫЙ МИР
ВИДЕОИГР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ!
ЗДЕСЬ ВЫ НАЙДЕТЕ МНОГО
ДРУЗЕЙ, ТАКИХ ЖЕ СЛАВНЫХ
РЕБЯТ, КАК И ВЫ.

Не знаем, что именно будет представлять собой The Darkness, но арт определенно... вдохновляет.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
ПРОДАЛО ПРАВА
НА ИЗДАНИЕ
THE DARKNESS
И GHOST RIDER



Оказавшаяся в финансовом кризисе Majesco продала права на издание *The Darkness* и *Ghost Rider* за \$8 млн.

неназванной компании. *The Darkness* представляет собой мрачный экшн-проект, создаваемый *Starbreeze Studios* для PlayStation 3 по мотивам комиксов. *Ghost Rider* — тоже адаптация комиксов, но чуть более традиционных. Игра должна выйти на PlayStation 2 и PSP. Даты выхода проектов после их продажи пока под вопросом. ■■■



KILLZONE



SONY ОБРУЧИЛАСЬ С KILLZONE

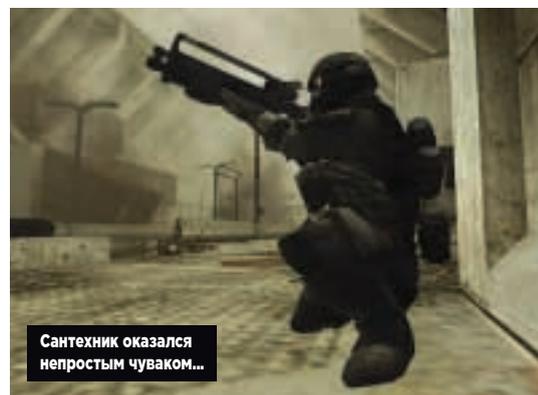
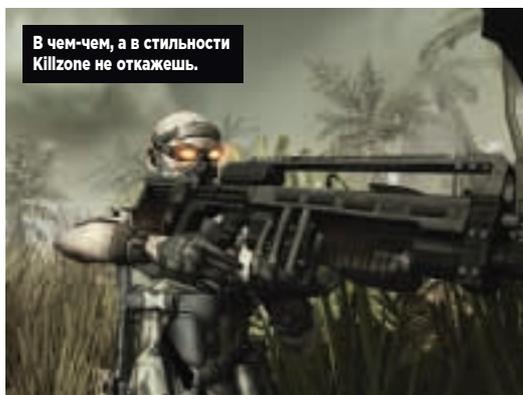
ИЗДАТЕЛЬ КУПИЛ КОМПАНИЮ, СОЗДАВШУЮ ОРИГИНАЛЬНУЮ KILLZONE



Sony Computer Entertainment объявила о покупке голландской студии Guerilla Games,

создавшей Killzone и сейчас работающей над сиквелами игры для PSP и PlayStation 3. До этого у Guerilla уже было подписано соглашение с Sony о создании игр только для ее платформ. Когда она вольется в состав SCE, было лишь вопросом времени. Теперь это, наконец, случилось, так что о будущем серии Killzone можно совершенно не волноваться. ■

В чем-чем, а в стилистике Killzone не откажешь.



Сантехник оказался непростым чуваком...

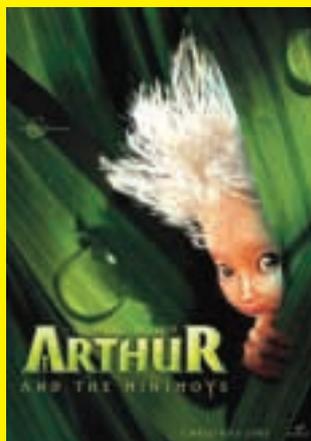
ARTHUR AND THE MINIMOYS

ЛЮК-БЕССОНИЦА

ATARI БУДЕТ ИЗДАВАТЬ ИГРУ ПО МОТИВАМ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА ЛЮКА БЕССОНА



Atari купила права на создание игры по мотивам Arthur and the Minimoys — нового анимационного фильма Люка Бессона, о котором на момент написания статьи в России не было слышно ни слуху ни духу. Игра выйдет на PlayStation 2 и PSP. Создатели игры работают в тесном сотрудничестве с авторами фильма и стараются строго придерживаться сценария. При этом заявляют, что в игре мы увидим и сцены, которых в фильме не было. В общем, похоже на довольно традиционную игру по лицензии, имеющую, тем не менее, неплохой потенциал. ■



ЭТО ЛЮБОВЬ!

Сделка по покупке Taito компанией Square Enix завершится 31 марта 2006 года. Тогда Taito полностью потеряет независимость, а Square Enix получит великолепную возможность для дальнейшего роста.



2006

СОБЫТИЯ.РЕЛИЗЫ.ТЕНДЕНЦИИ

Осенние релизы кончились, весенние еще не начались, и в свободное от прохождения Resident Evil 4 по пятому разу время невольно задумываешься, что же нас ждет в наступившем году. В январе эти мысли почти неизбежны. Мы тоже не смогли удержаться, чтобы не заглянуть в будущее. Тем более, что в новом году должны произойти поистине эпохальные события в самых разных сферах. Одних революционных проектов запланировано с десяток, а то и больше (смотря как считать). Но на сей раз внимание привлекают отнюдь не только игры. Новые инициативы Sony грозят изменить вообще весь рынок интерактивных развлечений. Как это будет и к чему приведет, мы и попытаемся разобраться.



2006

PLAYSTATION 3 КРАТКАЯ ИСТОРИЯ БУДУЩЕГО

2006 год станет эпохальным для игровой индустрии. Чтобы сказать это с уверенностью, не нужно быть провидцем или опытным бизнес-аналитиком. Sony выпускает на рынок новую консоль — и все, кто хотя бы приблизительно представляют себе положение дел в индустрии, понимают, что это значит. PlayStation 2 сделала игровой бизнес таким, каким он является сегодня, определила эпоху (без преувеличений). Запускающая PlayStation 3, Sony настроена еще серьезнее.

РОЖДЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЕЙ

Несмотря на то, что ни одна другая домашняя платформа не может сравниться по успешности с PlayStation 2, Sony не собирается почитать на лаврах. Индустрия двинется вперед, и Sony намерена быть в авангарде этого движения.

Когда 16-битную эпоху сменила 32-битная, публика ахнула. Трехмерные игры стремительно вытеснили двухмерные, у разработчиков появилась возможность делать потрясающей красоты видеовставки, диалоги в играх начали озвучиваться — это был настоящий прорыв. Именно поэтому первая PlayStation и стала в те годы самой популярной приставкой. По сравнению с теми революционными изменениями переход на нынешнее поколение приставок не был столь гран-



■ Можно даже поверить, что персонажи действительно будут выглядеть примерно так.



■ Разработчики берут если уж не качеством, то количеством.



■ Electronic Arts собирается быть лидером и на консолях нового поколения. Конкуренты отправлены в нокаут.

диозен. Поначалу заинтересованная аудитория отнеслась к этому событию достаточно прохладно. Понимание того, что без PlayStation 2 игровая жизнь немислима, пришло только когда на ней стали один за другим выходить поистине шедевральные проекты. Станет ли PlayStation 3 голгожданым прорывом? Предложат ли нам нечто принципиально новое? Здесь многое зависит не только от производителя «железа», но и от разработчиков игр, однако, Sony полна решимости сделать все от нее зависящее, чтобы революция состоялась.

ДЕЛО ТЕХНИКИ

О процессоре Cell, который будет использоваться в PlayStation 3, стало известно задолго до того, как приставка хотя бы получила официальное название. Это совместное детище Sony, IBM и Toshiba, в которое вложены баснословные деньги. Хотя он представляет собой один чип, по сути — состоит из семи процессоров. По самым приблизительным оценкам спе-

циалистов, Cell в 1000 раз превосходит по производительности процессор, используемый в PlayStation 2. Однако дело не только в производительности, но и в архитектуре. Если программисты смогут использовать все возможности Cell, пусть и не загрузив его на 100%, мы увидим такие чудеса, о которых раньше ни игроки, ни разработчики и подумать не могли. И речь идет не только о графике, но и о физической модели и искусственном интеллекте.

Все преимущества PlayStation 3 можно будет ощутить, обзаведясь HD-телевизором (поддерживающим режимы высокого разрешения). Приставка поддерживает все существующие на сегодняшний день режимы вплоть до 1080p (а это 1920x1080 пикселей!). Более того, консоль способна выводить изображение сразу на два экрана. Признаемся, не совсем понятно, насколько это актуально, ведь телевизоры, способные выводить картинку такого качества, сегодня стоят порядка \$7000-10000, и едва ли у кого-то

Все преимущества PS3 можно будет ощутить, только обзаведясь HD-телевизором. Приставка поддерживает режимы вплоть до 1080p (а это 1920x1080 пикселей!).

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ 2005

2005 год закончился, и никаких сожалений по этому поводу, в общем-то, нет. Будущее прекрасно и безоблачно. Но просто так оставить в прошлом году все те великолепные игры, которые в нем вышли, мы не можем. Поэтому сегодня обсуждаем лучших из лучших.

2005. ЛУЧШИЙ ЭКШН

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

Скоростной, зрелищный, запоминающийся, прогуманный до мелочей слэшер был обречен на успех. Да, это невероятно сложный боевик для хардкорных игроков. Но не любить его все равно нельзя. Каким бы «героическим» ни был Devil May Cry 3, в него вложено очень много труда и любви.



■ Если в сортире найду грязь, замочу!

КАНДИДАТЫ

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

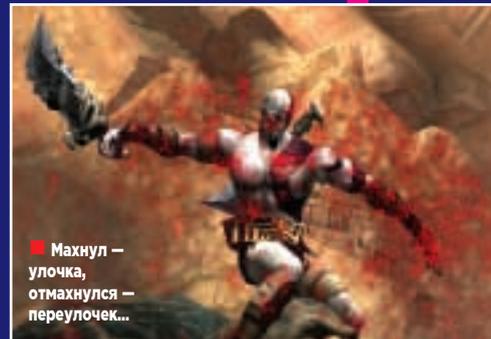
Ubisoft не могла, не голжна была превзойти саму себя, и все-таки сделала это. The Two Thrones триумфально завершила трилогию. После нее о древнем Prince of Persia, ремейк которого и взялась делать Ubisoft, никто просто не вспомнит.



■ Сделаем перестановку и все будет хорошо.

GOD OF WAR

Никто не ждал, что Sony сможет потеснить Capcom на ее же поле. Экшн-проекты такого класса, как God of War, выходят не чаще, чем 2-3 раза в год. И почти всегда от компаний, которые только такими проектами и занимаются. К счастью, бывают и исключения.



■ Махнул — улочка, отмахнулся — переулочек...

2006 PLAYSTATION 3

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ БУДУЩЕГО

■ Боевые самолеты будущего будут виртуальными — дешевле и безопаснее настоящих.

в комнате будут стоять две таких машины, но сама по себе возможность интересная. Недавно глава Sony Кен Кутараги заявил, что частота обновления кадров в играх, вполне вероятно, будет не 60 (как сейчас), а 120 кадров в секунду. В таком режиме движение любого объекта становится невероятно плавным, и эффект присутствия усиливается многократно. Осталось лишь дождаться выхода теле-

ЕМКОСТЬ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Игры для PlayStation 3 будут записываться на диски формата Blu-Ray. Главное их преимущество по сравнению с обычными DVD — значительно большая емкость. Однослойный Blu-Ray диск вмещает 25 Гб данных, двухслойный — 50 Гб. Благодаря этому разработчики смогут использовать огромные текстуры высокого разрешения, озвучивать десятки часов диалогов и делать CG-ролики невиданного доселе качества. Все это дорого и трудоемко, но крупнейшие издатели все равно не устоят перед соблазном.

■ Симуляторы роботов будут актуальны и на платформах нового поколения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PLAYSTATION 3

Процессор	Cell
Тактовая частота процессора	3.2 ГГц
Графический процессор	RSX «Reality Synthesizer»
Тактовая частота графического процессора	550 МГц
Системная память	256 Мб XDR
Видеопамять	256 Мб
Пропускная способность памяти	25.6 Гб/сек (системная память), 22.4 Гб/сек (видеопамять)
Поддерживаемые разрешения	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
Контроллеры	беспроводные, стандарт Bluetooth, поддерживается подключение до 7 контроллеров
Цифровые носители данных	совместима с форматами CR-ROM, CDR+W, DVD, DVD-ROM, DVD-R, DVD+R
Цифровые носители для игр	Blu-Ray BD-Rom
Беспроводная связь	802.11 B/G Wi-Fi, Bluetooth 2.0

По самым приблизительным оценкам специалистов, по производительности Cell в 1000 раз превосходит процессор, используемый в PlayStation 2.

ОБРАТНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ

По старой доброй традиции, PlayStation 3 будет обратно совместима с играми для PlayStation 2. То есть, чтобы поиграть в старые и новые хиты, выходящие для PS2, вам не придется держать рядом с телевизором обе приставки. Однако, по последней информации, Sony не может гарантировать, что на PS3 будут запускаться абсолютно все игры для ее предшественницы. Какие-то проекты (понятно, что их будет незначительный процент) могут оказаться несовместимыми с новым «железом».

визоров, поддерживающих этот режим.

Кен Кутараги уверен: PlayStation 3 — «не игровое устройство» и подчеркивает, что сам никогда так консоль не называл. Это «компьютер, предназначенный для развлечения». То есть, на PlayStation 3 можно будет не только играть, но и смотреть кино, слушать музыку, просматривать и обрабатывать фотографии и т.д. Такая возможность появится благодаря жесткому диску, на который будет установлена операционная система Linux. Кроме того, Кутараги не хочет, чтобы люди воспринимали новую консоль от Sony как игрушку. Возможностей у нее столько, что производитель не так уж грешит против истины, называя ее суперкомпьютером.

ЦЕНА ВОПРОСА

Самый болезненный вопрос в настоящий момент — цена этого чуда техники. Официальной информации по этому поводу нет. Аналитики предполагают — не ниже \$400-500. Sony пока хранит молча-



ЭВОЛЮЦИЯ ВИДОВ

Как это обычно бывает перед запуском новой консоли, до ее официальной презентации в Сети и в журналах появилось немало фейковых изображений, как она могла бы выглядеть, созданных умельцами от нечего делать.

Один из первых «прототипов» PlayStation 3 (справа) удивительно напоминал CD-плеер. Да и логотип наводит на мысли о Walkman'e.

Такой дизайн (внизу) в чем-то даже удачнее, чем у долбожданной PlayStation 3.



Изображение этого «прототипа» (вверху) появилось незадолго до ожидаемой презентации PlayStation 3. И многие поверили.

Умельцы прочили PS3 такой вот «олимпийский» логотип. К счастью, Sony не настолько склонна к авангарризму.



■ Square Enix сделала умолчаливо красивый ролик по мотивам Final Fantasy VII, чтобы продемонстрировать возможности PlayStation 3.



■ Гейпад для PlayStation 3 — беспроводной. От прежнего дизайна не осталось практически ничего.

«Наша цель, чтобы покупатели сказали себе: «Я буду работать больше и куплю себе консоль». Мы стремимся вызвать у людей желание купить ее, несмотря ни на что».

ние, но предупреждает: такая революционная консоль дешевой быть не может. «Наша цель, чтобы покупатели сказали себе: «Я буду работать больше и куплю себе консоль». Мы стремимся вызвать у людей желание купить ее, несмотря ни на что», — заявил Кен Кутараги. Это, кстати, еще одна причина, почему он старается представить PlayStation 3 не как игрушку.

Возможно, аналитики проявляют чрезмерный оптимизм, говоря о цене. Так, почти наверняка известно, что PlayStation 3 будет продаваться без жесткого диска в комплекте (хотя он необходим для выполнения дополнительных функций). Самое разумное объяснение — желание Sony хоть немного снизить цену базового комплекта.

Второй животрепещущий вопрос — дата выхода консоли. Сейчас Sony планирует запустить PlayStation 3 в Японии весной этого года. По некоторым данным, почти одновременно может состояться и запуск приставки в США. Однако не исключено, что в Штатах консоль выйдет

лишь осенью. О дате европейского релиза ничего неизвестно. При самом неблагоприятном раскладе он может вообще перенестись на 2007 год.

ЧТО ТЕПЕРЬ?

В свете всего сказанного невольно задаешься вопросом: «Как жить дальше?» Ждать PlayStation 3 и копить деньги, отложив все дела и отказавшись от излишеств? По нашему глубокому убеждению, пока этого делать не нужно. Sony не собирается прекращать (или даже сокращать) поддержку PlayStation 2, поскольку она-то приносит компании кучу денег, а вот от PlayStation 3, какой бы успешной она ни оказалась, в первые полгода будут огни убытки. Такова уж бизнес-модель. Кроме того, если не стремиться попасть в число первых обладателей PlayStation 3, можно и понижения цены дожидаться, да и библиотека игр станет куда богаче. Ну, а если «держаться нету больше сил», затягивайте пояс потуже. Оно того стоит.

2005. ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

Xenosaga слишком грандиозна, чтобы не простить разработчикам отсутствие первой части в Европе. Любить эту игру никогда не поздно.

КАНДИДАТЫ:

SHADOW HEARTS: COVENANT

Интереснейшая боевая система, милейшие персонажи, отличные ролики — все это меркнет на фоне того, что Covenant — великолепная сказка про Папу Карло, принцессу Анастасию, белого волка и их грузей.

SUIKODEN IV

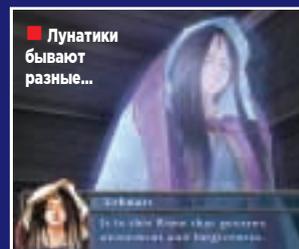
Suikoden традиционно берет размахом. Как всегда, игра получилась слишком хардкорной, чтобы ее оценили широкие массы, но знатоки моментально признали заслуги разработчиков.



■ Пегикиор на троих...



■ Реалити-шоу «Из грязи — в князи!»



■ Лунатики бывают разные...



2006

PLAYSTATION 3

БИБЛИОТЕКА ИГР БУДУЩЕГО

PlayStation 3 вот-вот нагрет, а мы еще не определились, чего на ней ждуть и зачем ее покупать. Самое время внести ясность. Представляем вашему вниманию лучшее из того, что анонсировано для новой платформы. Хотя, оговоримся сразу, сюда вошли далеко не все ожидаемые проекты, поскольку по некоторым из них нет решительно никакой информации и скриншотов. С другой стороны, и без них можно записать в самые долгожданные проекты, скажем, Tekken 6 или Virtua Fighter 5.

KILLZONE

ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: GUERRILLA
GAMES

ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

О ЧЕМ?

Представьте себе сцену высадки на побережье из «Спасти рядового Райана». Теперь замените катера на космические десантные корабли, а истинных арийцев в касках — на футуристичного вида бойцов в противогазах а la «волки» из Jin Roh. Ну и, наконец, отпустите воображение в свободный полет, увеличив зрелищность голливудских спецэффектов раз эдак в пять, а то и в десять. Примерно так выглядела демонстрационная версия Killzone для PlayStation 3 (официальное название игры еще не утверждено), которую разработчики, не краснея, выгавали за фрагмент «живого» геймплея на E3 2005.

Неудивительно, что игра произвела фурор! Любой проект следующего поколения так или иначе меняет графические стандарты, но Killzone распотала их в труху. Шутка ли, обрабатывать картинку чуть ли не качества Final Fantasy: The Spirits Within в реальном времени, да еще обильно украшать ее сногшибательными спецэффектами! От обилия мельчайших деталей рябит в глазах, густые клубы дыма выглядят естественнее настоящих, солдаты двигаются как живые и проявляют чудеса сообразительности.



■ Вы готовы с ходу поверить в такое? Мы — нет.

«Возможно ли такое?», — спрашивали себя посетители выставки.

Как это ни печально, ответ скорее отрицательный. Непосредственных доказательств грандиозного жульничества нет, однако многие детали дают повод усомниться, что продемонстрированные кадры имеют отношение к игровому процессу Killzone. Так, достоверные источники утверждают, что еще в августе 2004 года Guerilla Games не располагала даже оборудованием для создания игр на PlayStation 3. В то время как проекты столь высокого уровня годами не сходят со ступеней, студия пытается убедить нас, что сконструировала эффе́ктный эпизод за какие-то восемь месяцев (E3 проходит в мае)! То есть менее чем за год с нуля написала самый мощный в мире движок, собрала фрагмент огромного уровня, проработала искусственный интеллект, анимацию и спецэффекты. Масло в огонь подливает неправдоподобно стабильная работа игры. PlayStation 3 сильна, тут не поспоришь, но всему есть разумный предел. Похоже, нас жестко накололи, показав обыкновенный ролик, какие мы и на PlayStation 2 видали.

Что мы знаем наверняка, так это общую попоплеку событий. Человечество продолжает войну с легионами генетически модифицированных «хомо сапиенс», отстаивая свое место под солнцем. В сражениях принимает участие не только пехота, но и разнообразная техника, заимствованная из научно-фантастических романов. Судя по всему, боевыми ма-



■ Обратите внимание на оптику.

щинами можно будет управлять. Хотя вопрос доверия — главная закладка в случае с Killzone.

ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Глупый вопрос! В каждом теплится надежда, что часы пробьют двенадцать, а игра не превратится в тыкву и останется все так же невероятно хороша собой. Вдруг Guerilla совершит невозможное? Тогда всем без исключения членам команды (даже описной уборщице!) воздвигнут памятники и посвятят стихи. Ну, а если разработчики нас все-таки облапошили, подожгать Killzone стоит хотя бы для того, чтобы сравнить настоящий геймплей с сферичной картинкой и припомнить нерадивым творцам наглый обман.

В каждом теплится надежда, что часы пробьют двенадцать, а Killzone не превратится в тыкву и останется все так же невероятно хороша собой.

NEXT-GEN?

Какой бы спорной ни была демонстрация Killzone, ее название стало синонимом понятия «новое поколение видеоигр». И не столько из-за того, что все уверены, что именно так Killzone и будет выглядеть в итоге, сколько потому, что в это очень хочется верить. Проекты но-

вого поколения должны быть такими — и точка. На меньшее мы не согласны. Кроме того, есть вероятность, что Sony не просто так ставит на Killzone. Даже если нам показали фрейк, у разработчиков может быть несколько козырей в рукаве, которые они пока просто не готовы выложить.



■ Даже статичная картинка передает невероятную реалистичность анимации.

Проекты нового поколения должны быть такими — и точка. На меньшее мы не согласны.

2005. ЛУЧШИЙ ФАЙТИНГ

SOUL CALIBUR III

Самый динамичный, самый мультиплеерный, самый красивый, с самыми обворожительными девушками. Рассыпаемся в похвалах.

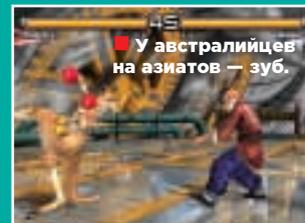


■ Спор относительно деталей брачного контракта перерос в махач.

КАНДИДАТЫ:

TEKKEN 5

Игра похорошела несказанно. Механика же осталась от старого доброго Tekken. Больше для счастья и не надо.



■ У австралийцев на азиатов — зуб.

SHREK SUPERSLAM

Шрек с грузьями избивают негругов ногами и табуретками. Не это ли квинтэссенция всего лучшего в обоих анимационных фильмах?



■ Винни-Пух наших дней.

2006

PLAYSTATION 3

БИБЛИОТЕКА ИГР БУДУЩЕГО

RESIDENT EVIL 5

ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM

РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM

ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



■ Напоминает трейлер из ожидаемого фильма: много захватывающих дух кадров, но совершенно непонятно, что же нас ждет на самом деле.



■ Интересно, что движет людьми, решившими отправиться истреблять полчища кровожадных зомби в гордом одиночестве?

О ЧЕМ?

Снова злая корпорация Umbrella, живые мертвецы, таинственные эксперименты и, что еще не подтверждено разработчиками, но ясно видно из гоступного ролика, — герой первой части Крис Редфилд.

О последнем создатели отзываются так: «Сейчас мы не можем сказать, Крис это или нет. В конце концов, с чего вы вообще взяли, что он жив?» Действительно, никакого упоминания о нем, кроме мелькающей в кадры морги, мы не видели. Зато нам попался на глаза пустынный город и скрывающийся по поворотням люд, стремящийся побыстрее скушать протагониста. Видимо, пример Resident Evil 4 оказался заразителен — противники теперь не просто резво бегают и ловко уворачиваются от пуль, но иногда даже проявляют способность действовать сообща. Это вся информация, которую может дать Capcom на данный момент. Возможно, это даже к лучшему. Многие помнят тот чудовищный «прегрелизный» ролик Resident Evil 4, где Леон бегал

«Сейчас мы не можем сказать, Крис это или нет. В конце концов, с чего вы вообще взяли, что он жив?» — заявили разработчики.

по замку от привидения с крюком, и никто не был разочарован, когда в конечном итоге все свалили на идиотский культ и историю с похищением дочери. Так оно правдоподобнее.

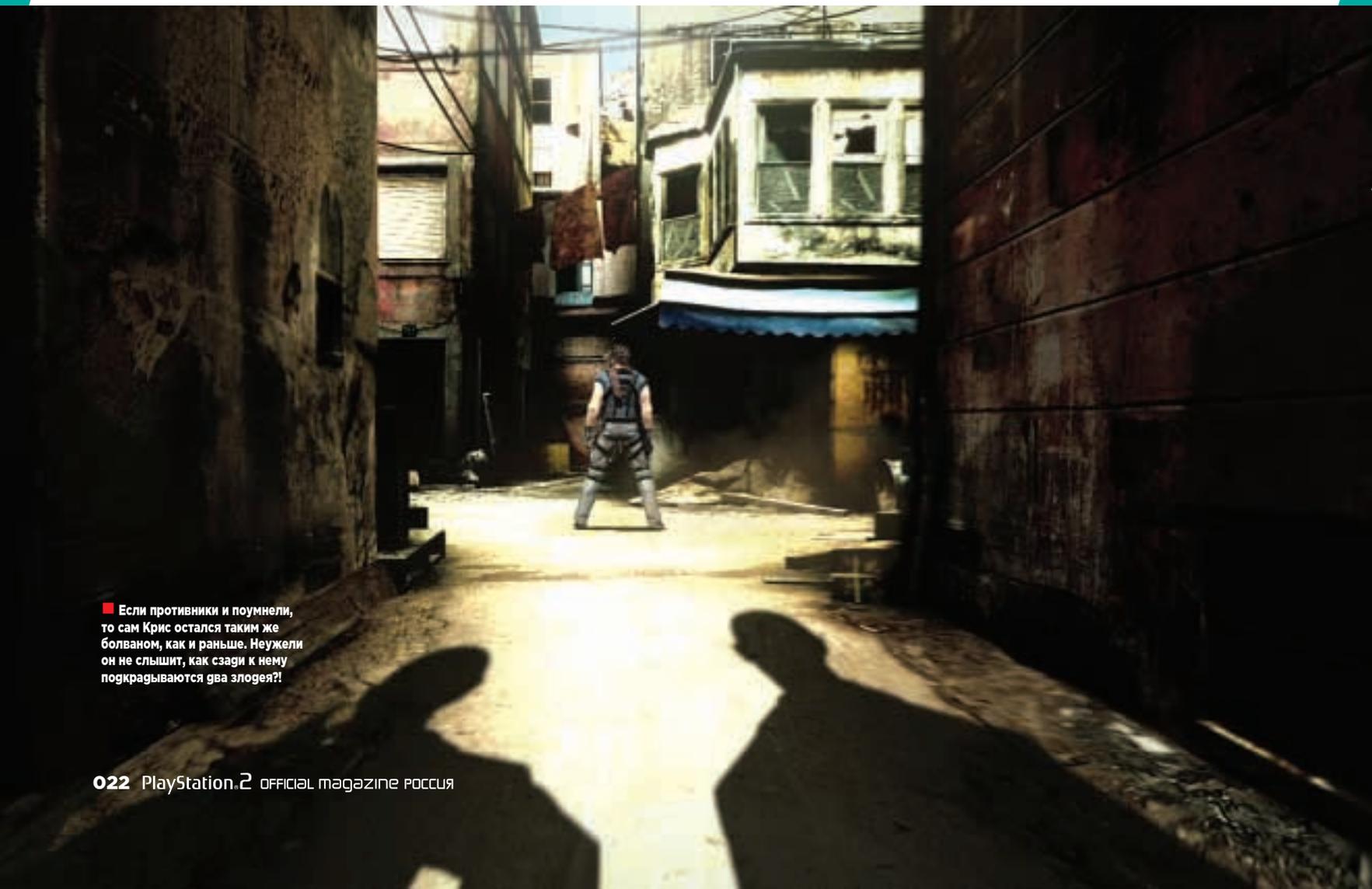
ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Во-первых, это все-таки классика и эталон жанра — туга, куда посмотрят создатели Resident Evil, двинут свои стопы конкуренты. Создатели сериала, как недавно было доказано, не боятся экспериментировать, внедрять новые идеи и отказываться от старых. Кажется, серия никогда себя не исчерпает, настолько мы уверены в его успехе. Да и его создатели вселяют надежду: ведь никто

не откажется от золотой жилы так просто, правда?

NEXT-GEN?

Графический уровень Resident Evil 5 не дотягивает до уровня второго, не менее интригующего проекта в лице MGS4, но это лишь вопрос времени. И то, и другое — технические гемки, работающие на предполагаемой конфигурации «железа» PS3. RE5 выглядит сногсшибательно — огромные, проработанные до мелочей открытые пространства, реалистичная игра теней, бесподобная модель и анимация главного героя... Замечательный подарок к запуску консоли. Если поспеет, конечно.



■ Если противники и поуменьли, то сам Крис остался таким же болваном, как и раньше. Неужели он не слышит, как сзади к нему подкрадываются два злодея?!

2006 PLAYSTATION 3 БИБЛИОТЕКА ИГР БУДУЩЕГО

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF PATRIOTS

ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
РАЗРАБОТЧИК: KOJIMA PRODUCTIONS
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

О ЧЕМ?

Resident Evil — не единственный консольный долгожитель, вот уже шесть лет с ним успешно соперничает Metal Gear Solid, плод гения Хидэо Кодзимы. Главной герой сериала, супермен по имени

Снейк, появился на свет заголово go Сэма Фишера и сегодня по праву считается самым маститым шпионом в игровой индустрии. Увы, наша очередная встреча с ним в Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots может оказаться последней. Трудно поверить, но Кодзима решил «котить от гел». Впрочем, разве мы не слышали этого раньше? Кто ж его отпустит! Со времен Big Shell (смотрите Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty) минуло X лет. Дага, именно «X» — разработчики как всег-

да оригинальны. Война за этот загадочный срок еще не кончилась, а вот Снейк постарел. Взгляните на скриншоты — старого знакомого выдает лишь характерная повязка, лицо же здорово преобразилось из-за усов. Хотя невероятная детализация тоже внесла свои коррективы. Главным отличием MGS 4 от предшественников станет именно графика — революционная, бесподобная и «ультрареалистичная», как и все на PlayStation 3.

ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Когда речь заходит о новой части Metal Gear Solid, этот вопрос по меньшей мере неуместен. Не ждуть эту игру невозможно. Даже если вы понятия не имеете о том, что это за сериал (мы отказываемся верить, что такое возможно), посмотрите на скриншоты — они красноречивее любых слов.

NEXT-GEN?

К выходу PlayStation 3 MGS 4, конечно, не поспеет, однако сам анонс игры для этой приставки — один из веселейших аргументов «за». Поэтому разработчики делают все, чтобы использовать возможности новой платформы по максимуму.

Resident Evil — не единственный консольный долгожитель, вот уже шесть лет с ним успешно соперничает Metal Gear Solid, плод гения Хидэо Кодзимы.



■ Похоже, весь сыр-бор из-за этой курицы.



■ Снейк так и не отказался от пагубной привычки.



■ Отакона гоги тоже не пощажали.



■ Военные инженеры с пользой провели эти гоги.



■ Такую картинку проецирует на глаз Снейка мини-дисплей.

2005. ЛУЧШАЯ ГОНКА

GRAN TURISMO 4

Gran Turismo 4 — прегел гоночного совершенства, которого можно достигнуть на PlayStation 2. Реалистичнее не бывает.

КАНДИДАТЫ:

BURNOUT REVENGE

Гимн автомобильному беспределу, памятник дорожным хулиганам, настоящий анти-стритрейсинг.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Гонки от Electronic Arts не так уж сильно отличаются друг от друга, зато от конкурентов — еще как: великолепной графикой и отличной игровой механикой. А Most Wanted запомнился еще и триумфальным возвращением копов на дороги.



■ G+T+4=2005



■ Крэшевание!



■ Самка в период брачных игр приобретает особый окрас...

2006

PLAYSTATION 3

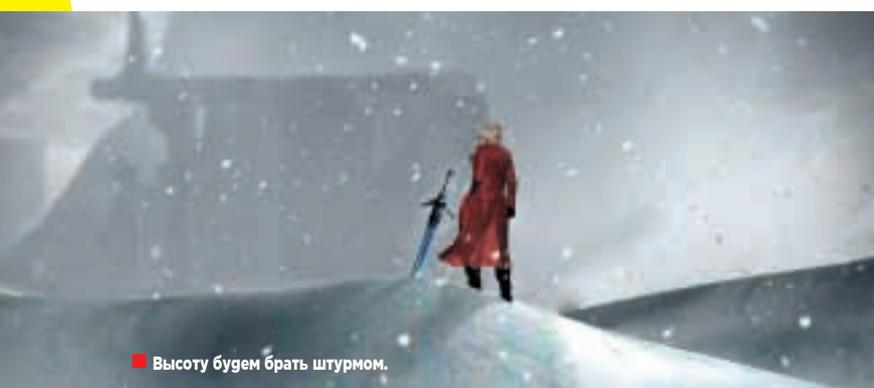
БИБЛИОТЕКА ИГР БУДУЩЕГО

DEVIL MAY CRY 4

ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



■ Меч у него, похоже, легче не стал.



■ Высоту будем брать штурмом.

О ЧЕМ?

Охотник на демонов Данте продолжает свой крестовый поход. Детали сюжета и игрового процесса держатся в тайне, но из роликов ясно: мечом и огнестрельным оружием Данте научился владеть еще лучше, чем раньше. И, если честно, сложно поверить, что механика Devil May Cry сильно изменится. Да и зачем?

ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Devil May Cry 3 оказался хорош настолько, что о неудачной второй части никто уже и не вспоминает. Может ли идеаль-

ный слэшер стать еще лучше? Конечно, может! Именно этого мы и ждем от Devil May Cry 4.

NEXT-GEN?

Достоверно сугить, насколько Devil May Cry 4 использует возможности новой PlayStation, невозможно, поскольку игровой процесс и игровую графику разработчики никому не показывали. Но четвертая часть Devil May Cry могла выйти только на приставке нового поколения. Другого мы от Capcom просто не ждали.

I-8

ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК: INSOMNIAC GAMES
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

О ЧЕМ?

Какая-то война (очень похоже на альтернативную Вторую мировую), какие-то инопланетные паукообразные монстры, какие-то богом забытые городишки, в окрестностях которых разворачивается бойня... За оригинальность сеттинга приз игра определенно не получит. Она до боли напоминает и Killzone, и Half-Life, и

еще пяток именитых шутеров. Но мы ведь такие игры не за сеттинг любим?

ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Игровой процесс I-8 не отличается особой оригинальностью: судя по роликам, Insomniac Games, создавшая серии Spyro и Ratchet & Clank, пока не придумала ничего интереснее механики «бегать и стрелять». Но с такими спецэффектами, как у I-8, им пока хочется это простить.

NEXT-GEN?

I-8 на сегодняшний день, пожалуй, самая красивая игра для PlayStation 3 из тех, в «правдивости» скриншотов и роликов из которых почти не приходится сомневаться. Так что это — самый что ни на есть проект нового поколения.



■ Мутировавшая гигра империализма.

2006 PLAYSTATION 3 БИБЛИОТЕКА ИГР БУДУЩЕГО



FIFTH PHANTOM SAGA

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
РАЗРАБОТЧИК: SEGA
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

управляет. Этот демон ведет себя весьма активно: творит заклинания, разрушает стены, воюет с врагами и т.д. На этом симбиозе, по всей видимости, и построена игровая механика.

ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Хотя ничего революционного в игре нет, ничего подобного мы еще никогда не видели. На Fifth Phantom Saga хочется взглянуть уже ради того, чтобы посмотреть, как ЭТО будет работать.

NEXT-GEN?

Некогда легендарная Sonic Team в последнее время не очень-то радует общественность. Fifth Phantom Saga выглядит как неплохая возможность реабилитироваться. И хотя игра выглядит достойно, она не производит впечатления проекта, который может выйти исключительно на PlayStation 3.

О ЧЕМ?

Sonic Team делает игру, которая не имеет никакого отношения к серии Sonic. Причем игру настолько оригинальную (по первому впечатлению), что даже и не знаешь, чего конкретно от нее ждать. По традиции, никакой информации о сюжете нет. Есть лишь непонятный персонаж (его лица мы не видим) и некий летающий демон, которым тот, судя по всему,



■ Каждый раз «новое поколение» начинается с презентации принципиально новых технологий отображения воды.

KILLING DAY

ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

О ЧЕМ?

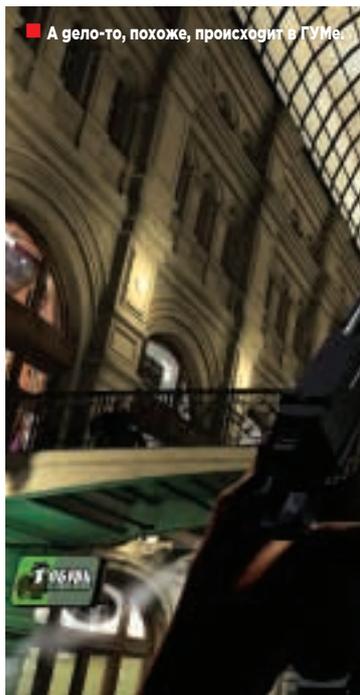
Killing Day наглядно демонстрирует, что перестрелки — это весело. Весело настолько, что кроме них можно и вовсе ничего не желать. Не то чтобы это первый проект, создатели которого пытаются проделывать нечто подобное, но, глядя на кадры игрового процесса, на этот раз почему-то веришь, как никогда. Оптимизм внушает уже то, что Killing Day создается силами Ubisoft, которая не раз и не два доказывала, что знает и умеет делать бесподобные экшн-проекты.

ЗАЧЕМ ЖДАТЬ?

Хотя шутеров на PlayStation 3 анонсировано немало, Killing Day однозначно входит в число самых многообещающих. Из-за графики, скорости геймплея, зрелищности и того франа, который обещает эта игра.

NEXT-GEN?

Еще бы! Если только Ubisoft каким-то совершенно чудесным образом не обвела вокруг пальца всех журналистов разом и не показал фрейквоый видеоролик, переименованный в игру, которая просто немыслима на консолях нынешнего поколения. Killing Day напоминает Black, похорошевший до того, что его с трудом удастся узнать.



■ А дело-то, похоже, происходит в ГТМе.



■ Сюда по размеру креста, главный герой — глубоко верующий головолез.

2005. ЛУЧШАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Несмотря на всю самоиронию, присущую серии MGS, более реалистичный stealth-режим, чем в Snake Eater, сейчас трудно себе даже представить.

КАНДИДАТЫ:

RESIDENT EVIL 4

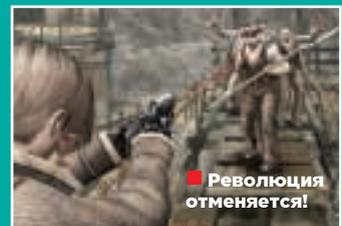
С зомби или без, Resident Evil был и остается эталоном в жанре survival horror. А четвертая часть сериала еще обречена и на то, чтобы стать недостижимым идеалом с точки зрения графики.

FAHRENHEIT

Самая кинематографичная авантюра за долгие годы. Для подавляющего большинства разработчиков — недостижимый идеал. Мы бы дали «Оскара» за режиссуру.



■ Роберт Де Ниро в фильме «Охотник на оленей».



■ Революция отменяется!



■ Леги ин рег. Нева фовет...



2006

JRPG В АССОРТИМЕНТЕ

Тема японских ролевых игр в Европе и, в частности, в России традиционно относится к болезненным. Любят у нас этот жанр, что и говорить. А вот игры, относящиеся к нему, до обидного редки. Японских RPG вообще в течение года выходит мало, а уж до нас добираются считанные единицы. На какие проекты этого жанра, выходящие в 2006 году, имеет смысл обратить внимание, и какие из них имеют шанс добраться до наших берегов? Об этом и поговорим.

FINAL FANTASY XII

Огни с нетерпением жгут новую книгу о Гарри Поттере, другие считают дни до выхода очередного творения Джорджа Лукаса. А есть те, кто уже четыре долгих года жгут продолжения своей последней фантазии — Final Fantasy XII.

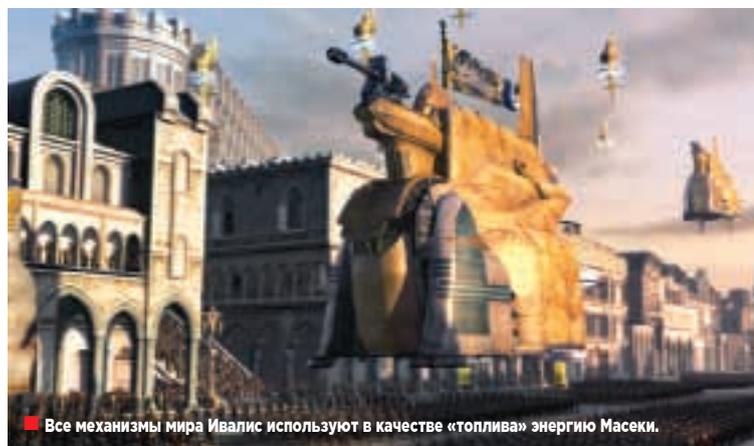
Сейчас о том, что нас ждет в игре, можно только догадываться. Интернет кишит множеством теорий, поклонники серии собирают информацию буквально по крупицам. Мы разузнали все, что только можно узнать о новом великом проекте Square Enix, и спешим рассказать о том, из-за чего многие уже давно потеряли сон. А заодно погелимся впечатлениями о вышедшей совсем недавно демо-версии Final Fantasy XII.

левство Далмаска. Его территория располагается большими запасами Масаки — матери, являющейся источником всей магии этого мира. Это и стало причиной войны, лежащей в основе сюжета.

Ивалис населяют шесть рас: Хумэ (обычные люди), Виера (внешне отличающиеся от Хумэ кроличьими ушами и высоким ростом), Ну Моу (мудрейшая раса этого мира), Банга, Сик и, конечно же, Мугглы. Поклонники серии Final Fantasy Tactics Advance наверняка увидят в этом списке знакомые названия. Это неслучайно, ведь главный продюсер игры Ясуми Мацуно ранее работал именно над FF: TA. Правда, по его словам, других сходств с этой игрой не предвидится.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Демо-версия предлагает на выбор два режима игры — Wait Mode и Active Mode. Первый отличается возможностью поставить игру на паузу во время сражения, в то время как во втором



■ Все механизмы мира Ивалис используют в качестве «топлива» энергию Масаки.

Действие очередной FF разворачивается в мире Ивалис, состоящем из трех континентов — Валентины, Оргарии и находящейся в понебесье Прувамы. На первом властвует империя Аркадия, на втором — Розалия. Между двумя сверхдержавами и находится родина главных героев — коро-

■ Даже Тигус из FFX гал повоз говорить о его нетрадиционной ориентации. А уж этот красавчик точно девочками не интересуется.



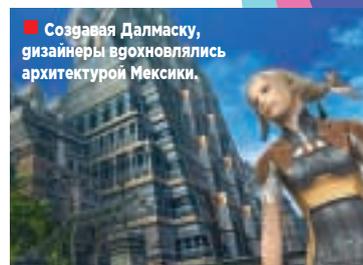
ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК: SQUARE ENIX
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: WWW.FF12.COM
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА



Война сначала отобрала у Ваана родителей, а потом и последнюю опору — старшего брата.



■ «Прототипами» персонажей послужили французы.



■ Создавая Далмаску, дизайнеры вдохновлялись архитектурой Мексики.

2005. ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

METAL GEAR ACID

Поверить в то, что Metal Gear может стать стратегией, да еще пошаговой, да еще карточной, да еще «карманной», да еще и высшего качества — невозможно, пока не увидишь Metal Gear Acid вживую.

КАНДИДАТЫ:

KESSEN III

Грандиозные битвы, экшн-элементы, использованные с умом и по делу, традиционно сильный сюжет — Kessen как всегда великолепен.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS X

Серия идет вперед мелкими шажками, но найти более качественную и комплексную стратегию на PS2 все равно почти невозможно.



■ Снейк-карманник.



■ Эй вы, трое, идите оба сюда!



■ Пантеон гегов.



ВААН (VAAN)

Возраст: 17 лет
Озвучивает: Кухей Такега
Рост: 172 см

Война между Далмаской и Аркадией сначала отобрала у Ваана (вверху) родителей, а потом и единственную опору — старшего брата. Ваан становится уличным воров и живет вместе со своей подругой Пенело. За попытку вернуть деньги, конфискованные у жителей Далмаски вражескими солдатами, его сажают в тюрьму. Там он знакомится с воздушными пиратами Балтиером и Фрэн, принцессой Эш и Бэшем. Самая большая мечта — стать воздушным пиратом и бороздить небеса на собственном корабле. Оптимизм и свободолюбие наверняка помогут ему и Эш изменить судьбу мира Иваллис.

ФРЭН (FRAN)

Возраст: неизвестен
Озвучивает: Рика Фуками (озвучивала Sailor Venus в аниме-сериале Sailor Moon)
Рост: 216 см (с учетом глины ушей), 187 см (без учета глины ушей)
Раса: Рава Виера

Напарница Балтиера. Первое, что бросается в глаза — ее принадлежность к расе Виера. Фрэн (вверху) немногословна, но от этого не становится менее привлекательной. О том, как судьба объединила представительницу древней расы и воздушного пирата, пока ничего неизвестно. В роликах Фрэн можно заметить на летающем мотоцикле, также она принимает активное участие в управлении пиратским кораблем. Как и все виеры, Фрэн умеет распознавать таинственную материю под названием Мист.



БАЛТИЕР (BALTHIER)

Возраст: 22 года
Озвучивает: Хироаки Хирата (аниме-сериалы InuYasha, One Piece Digimon)
Рост: 183 см

Воздушный пират. Помогает Ваану устроить побег из тюрьмы. Во время путешествия с ним по крепости Нальбина выясняется, что его мало волнуют происки Судей, и в войну стран Иваллис он и его напарница стараются не вмешиваться. Балтиер — любимец дизайнера персонажей Акихико Йосиды, поэтому его мимика и движения проработаны с особой тщательностью.



ПЕНЕЛО (PENELO)

Возраст: 16 лет
Озвучивает: Юна Микуни
Рост: 157 см

Хотя война оставила Пенело круглой сиротой, она находит в себе силы вести честную жизнь и продолжает работать на базаре. Несмотря на свою детскую жизнерадостность, Пенело очень рассудительна и журит Ваана за его проступки. Есть предположения, что именно она исполняет заглавную песню «Kookyooshi Kibo» («Симфония надежды»), ради которой, по словам Ясуми Матсuno, были внесены поправки в сюжетную линию. Боевым искусствам ее обучили погибшие братья, принадлежавшие к рыцарскому ордену.

БЭШ (BASH)

Возраст: 36 лет
Озвучивает: Рикия Хилл
Рост: 180 см



Преганный своей стране генерал Бэш, узнав о том, что король продал державу Аркадии, убивает его. Он же лишил жизни брата Ваана, когда тот узнал, что Бэш — царевичка. Возможно, им же было организовано нападение на лорда Раслера. После двух лет заточения Бэш бежит из тюрьмы и присоединяется к ополчению вместе с Вааном. Но его истинные намерения до сих пор неизвестны.

ЭШ (ASHE)

Возраст: 19 лет
Озвучивает: Мари Эгуро (фильм «Молния»)
Рост: 165 см

Дочь царя Далмаски. Ее отец и восемь старших братьев погибли во время войны с Аркадией. Обрученная с Лордом Раслером, который по неизвестным причинам не смог унаследовать трон Далмаски, Эш (слева) остается единственной представительницей королевской династии, способной изгнать свою страну от оккупантов. Она собирает ополчение, в которое войдет и Ваан.

РАМОН (RAMON)

Возраст: 15 лет



Его настоящее имя — Ларс Ферринас Соллидор, он сын короля Грамиса, императора Аркадии. Мальчик стесняется своего возраста и происхождения, но ополченцы видят в нем благородного человека и принимают в свои ряды. Рамон находится в поисках материи под названием Бамасеки (антипод Масеки). Известно, что к мальчику приставлен личный Судья-наставник, следящий за ним день и ночь. Возможно, именно от него скрывается Рамон (или все-таки Ларс?).

ВЭЙН (VAYNE)

Возраст: 27 лет



Кронпринц империи Аркадия, главный среди Судей. Это он убедил короля Далмаски сдаться и захватил страну, несмотря на то, что о заговоре узнал генерал Бэш. И хотя народ ненавидит Вэйна, наследник собирается до конца бороться за свою империю. Пока неизвестно, что имеет в виду Вэйна, говоря в одном из сюжетных роликов о том, что «искупит свою вину» перед страной.

2006

JRPG В АССОРТИМЕНТЕ

■ Один муггл хорошо, а целый парад — лучше!



■ Дизайн и стилистика кораблей неувеличиваются напоминают «Звездные Войны».

О том, что нас ждет в игре, можно только догадываться. Интернет кишит множеством теорий, поклонники серии собирают информацию буквально по крупицам.



■ Раса Сик во всей своей свиной красе.

режиме придется отгадывать приказы в реальном времени.

В Wait Mode мы возглавляем партию, состоящую из Ваана, Пенело и Бэша. Их задача — убить трех монстров, после чего расправиться с ящером, внешне напоминающим тираннозавра.

Более азартный и щекочущий нервы Active Mode перебрасывает нас в мрачную прогнившую Мириана. В ней мы, управляя Эш, Балтиером и Фрэн, должны отобрать у одного из монстров ключ и открыть с его помощью комнату с боссом — граконом.

ДАЛМАССКИЙ ГАМБИТ

Кроме этого, Final Fantasy XII приготовила нам новую боевую систему. Исчез отдельный «экран боя», противники больше не возникают из ниоткуда, а видны на карте, где с ними и предстоит сражаться. Последнее особенно ценно, так как дает возможность избегать нежелательной схватки, банально обходя монстров стороной.

Как только на персонажей нападает монстр, они автоматически вступают с ним в сражение. Вряд ли кто-то из вас захочет доверить управление боем искусственному интеллекту, но контролировать трех персонажей одновременно пог силу разве что шестирукому Шиве. Для этого была разработана система «гам-

бит», позволяющая назначить персонажам стандартный набор действий, подходящий для данной ситуации. В демо-версии был представлен лишь один из «гамбитов», используя который герои вели бой и изредка лечили однопартийцев. Финальная версия игры обещает множество различных стратегий-«гамбитов», которые можно будет закрепить за персонажами.

ВСТАНЬ ПЕРЕДО МНОЙ КАК ЛИСТ ПЕРЕД ТРАВКОЙ!

Претерпела изменения и система вызова существ (summon). В демо-версии эта опция доступна Ваану и Эш при условии, что у персонажа накопилось максимальное количество маны (кстати, восстанавливается она самостоятельно). Появившийся монстр заменит собой звук персонажей и будет сопровождать по уровню на протяжении отведенного ему отрезка времени. Помимо обычных атак у него есть суперудар, отнимающий у противников монструозное количество здоровья. С таким союзником местные боссы не помеха.

Регкий — будь то даже книжный, не то что игровой — придуманный мир переживает 12 перерождений, успев походить опробовать себя в нескольких жанрах. Не говоря уже о том, что мало у кого из игроделов получаются по-настоящему правильные сиквелы. Square Enix с ее Final Fantasy — как раз одно из таких исключений. А что до гигантских по меркам индустрии порядковых номеров в названии... Хорошая сказка особенно хороша тем, что никогда не заканчивается. Не верите? Пересмотрите The NeverEnding Story.



■ Король Далмаски вручает меч Лоргу Раслеру.

2005. ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ



ДАНТЕ (DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING)

Этот истребитель демонов до того хорошо знает свое дело, с такой грацией размахивает пуговым мечом и с такой невозмутимостью проходит круги ада, что не восхищаться им просто невозможно.



КАНДИДАТЫ:

СНЕЙК (METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER)

Едва ли найдется актер, который смог бы достаточно убедительно сыграть Снейка. Такое сочетание открытого стеба, жестокого цинизма и неподдельного трагизма в одном образе сыграть почти нереально.



КРАТОС (GOD OF WAR)

Мрачный, необщительный, склонный к суициду. Даже не знаем, чем цепляет этот герой, но сопереживать ему разработчики заставляют очень умело.



2006

JRPG В АССОРТИМЕНТЕ



GRANDIA III

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК: GAME ARTS
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2006 (США)

О ЧЕМ?

Маленькие розовые гоблины, смертельно скучные подземелья и разбившиеся вдребезги надежды... Нет, это не значит, что Grandia III — совсем плохая игра. Ее с успехом можно назвать образчиком классики, тем самым разрешив все споры. Другое дело, что на фоне упомянутых выше на страницах журнала проектов эта классика просто меркнет. Grandia III обладает очень многими достоинствами: современным графическим движком, множеством красивейших роликов и явно нескудными сражениями. Не хватает всего одной детали. Оригинальности. Того, что выделило бы ее на фоне разрекламированных конкурентов. Одного громкого имени тут не хватит. Игроки требуют больше аддиктивности, больше смелых идей и, наконец, больше экшна. Ничего этого в Grandia III нам не обещают.

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 50%

Туманные обстоятельства издания Grandia III на территории США не позволяют нам ничего прогнозировать с уверенностью. По слухам, в Японии игра не прижилась. Мы же, как и американцы, не хотим сырой продукт?



■ Все будет путем!



■ Называйте это застоєм серии или дефицитом оригинальных идей, но в Grandia III ничего не изменится.



■ А бои действительно будут ничего.

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК: LEVEL 5
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

О ЧЕМ?

Первая полностью трехмерная игра за историю серии. Похоже, на этот раз такой шаг заслуживает самых лестных отзывов. Даже неподготовленный игрок распознает все черты классической JRPG — постепенно развивающуюся сюжетную линию, симпатичных героев и огромный игровой мир. Где еще короля превращают в лягушку, а принцессу — в лошадь? У американцев был и еще один весомый стимул к покупке: прилагавшийся демо-диск с — кто бы мог подумать! — игравельной демо-версией Final Fantasy XII. Нас такое счастье вряд ли ждет, однако менять из-за этого мнение о DQVIII не стоит. Даже если вы никогда не слышали о серии, положитесь на репутацию разработчика — Level 5 никогда не поговорила.

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 50%

Честно говоря, шансы, как и у многих других проектов Square Enix, невелики. Например, Radiates Stories так и не анонсирована в Европе, хотя вполне успешно продавалась в Америке. С другой стороны, DQ — сериал с историей, такое событие вряд ли обойдет стороной наш игровой рынок.



■ Классические герои в 3D смотрятся нелепо.



■ Герои Ториямы живы! Десять лет назад мы не могли и мечтать о таком великолепии!



■ Атмосфера оригинала осталась на месте. В первую очередь, за счет красок.



■ Герои в сборе. По трагичности, лица у всех одно суровое другое.

ROGUE GALAXY

ИЗДАТЕЛЬ: SCEI

РАЗРАБОТЧИК: LEVEL 5

ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ 2005 (США)

О ЧЕМ?

Снова JRPG от Level 5, снова пышный букет обещаний и, что перестало казаться удивительным, снова введение action-элементов в боевую систему. Здесь, правда, можно контролировать всех членов партии — одним игроком управляет непосредственно, остальными — с помощью расширенной базы команд. Малое количество доступных для исследования планет компенсируется их размерами, красивая графика становится возможной за счет хорошо знакомой технологии self-shading, интерес к сюжету подогревается с помощью ярких персонажей (по большому счету, красивых девичьих, но об этом как-нибудь в следующий раз). Как ни посмотри — со всех сторон привлекательный, красочный и интригующий проект. Поначалу он кажется похожим на Dark Cloud, но это впечатление тает при виде первых же кадров свежего ролика.

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 80%

Вряд ли Rogue Galaxy станет жертвой региональных запретов перед выходом PS3, как это случилось с PS One. Признаться, мы уверены в издании этого проекта на территории Европы почти так же, как в выходе Kingdom Hearts 2.



■ Даже и не считаем, сколько персонажей сразу напоминает этот мажор.



まわてまを、おしいしお相手じゃない、てめえは期待使って出てきてまぞコサも。



■ Парню слева плохо видно себе-себя. Оттого он и злится.

おまえたちのような奴隷に分け与える
我々の寛大さに感謝してもらわんとな。

XENOSAGA EPISODE II: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH SOFT

ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

■ Пока скриншоты из Xenosaga III не опубликованы, представление об игре можно составить лишь по пресс-релизам и роликам.



О ЧЕМ?

Мало кто помнит ажиотаж после анонса первой части Xenosaga: продолжение эпохальной Xenogears, но от грубых разработчиков, и только для Японии и Америки. Вторая часть, к счастью, совсем недавно все-таки вышла в Европе. Обе игры обладали рядом сомнительных качеств — первая могла без остановки крутить получасовой ролик на свижке, вторая так и не разобралась с изменениями в геймпле. В заключительной (все так говорят, но это неточная информация) части мы увидели еще одно серьезное изменение в дизайне персонажей, вторую KOSMOS и кучу грубых, не менее приятных мелочей. При чем тут Ницше и его «Так говорил Заратустра», мы пока не знаем. Скорее всего, это гань традиции и просто еще один способ привлечь игроков. Или тонкий намек на серьезное фило-софское содержание.

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 60%

Сегодня, когда первая часть Xenosaga продается за жалкие \$15, а вторая только-только поступила в ближайшие «СОЮЗЫ», Namco боится предположить. Ницше бы сильно обиделся, узнав, какой дискриминации подвергается его рогина.

2005. ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

АДА ВОНГ (RESIDENT EVIL 4)

Если бы Бессон был японцем, его бесподобная Никита была бы именно такой, как Ада Вонг.

КАНДИДАТЫ:



КОС-МОС (XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE)

Последний раз столь человечных и бесконечно очаровательных андроидов мы видели в Blade Runner в далекие 80-е. Спасибо Namco, что освежила те воспоминания.

НИНА УИЛЬЯМС (DEATH BY DEGREES)

Объяснять, за что любят Нину Уильямс, нет никакой необходимости. Очень немного найдется людей, кто не разделяет этих чувств. И вот они-то и должны объясняться.



2006
JRPG В АССОРТИМЕНТЕ

TALES OF LEGENDIA

ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO
РАЗРАБОТЧИК: NAMCO
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2006 (США)

О ЧЕМ?

Очередная часть приключений в рамках огнотипной серии Tales of ..., которая на Западе выходит также неохотно, как и в Европе. Как и в старые добрые времена, вас ожидают бесконечные случайные битвы на двухмерном фоне (очень похоже на двухмерный файтинг, где помимо вашего героя по полю носятся управляемые AI напарники), увлекательная история (что характерно, тема «двух миров» осталась на месте) и необходимость готовить. Все правильно: готовить. Обучаться на повара и своей стряпней лечить побитых в боях персонажей. Впрочем, Namco старательно акцентирует внимание на восхитительном звуковом сопровождении игры и новых визуальных решениях. Которых мы, к слову, не увидели. Могели персонажей выглядят так, как мы себе и представляли, на анимацию же и раньше никто не жаловался. Иными словами, Tales of ... Снова.

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 20%

Tales of Legendia отнюдь не флагманский проект Namco, га и продаваться игра будет не ахти как. Так что весьма сомнительно, что игра доберется до Европы.



■ Отношения между героями в японских RPG всегда складываются непросто.



CODE AGE COMMANDERS

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК: SQUARE ENIX
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

О ЧЕМ?

Свежая игровая серия от Square Enix, на этот раз — в рамках целой вселенной, пока доступной в виде комиксов. Дизайнеры, по-видимому, долго не могли решить, в каком ключе преподнести Code Age Commanders. Сначала метались, пытаясь придумать боевую систему, и в результате свели ее к не слишком вразумительному экшну. Затем переписали с нуля кон-



цепцию проекта. И сейчас наотрез отказываются комментировать проделанное. Показанная на Токио Game Show 2005 демо-версия не прояснила в этой ситуации ровным счетом ничего: выглядит эффектно, но по сути — пустышка. Оптимизм внушает только то, что Square Enix не умеет делать слабых проектов. Лишь изредка получаются «непонятные».

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 20%

Поскольку Code Age Commanders еще не издали в США, сложно предсказать ее будущее в Европе. Все зависит от уровня продаж. Хотя это никогда и не было решающим фактором в политике Square Enix, задержка остальных проектов навигит на podobные мысли.



■ «Светлые» против «темных» уже как-то не очень интересно.



■ Кто эти люди? Почему они улыбаются? Почему тот парень похож на Чиполлино?



KINGDOM HEARTS II

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК: SQUARE ENIX
ДАТА ВЫХОДА: ВЕЧНА 2006

■ Появлением в Kingdom Hearts Ауруна японские персонажи однозначно «перевесят» гиснеевских.



■ Мулан помогает бить китайских драконов. Всего по скриншотам мы насчитали три штуки.



■ Сора повзрослел: детский костюмчик сменился темным одеянием. Теперь он, очевидно, гот.

О ЧЕМ?

Kingdom Hearts — это смелый эксперимент Square Enix и Disney: гремячая смесь героев и миров самых популярных JRPG и гиснеевских мультфильмов. Во второй части границы разумного, судя по всему, сотрутся окончательно. Однако при всей абсурдности идеи, оригинал оказался весьма интересным проектом. Продолжение не далеко ушло: добавились новые гиснеевские миры и несколько новых персонажей, вроде Мулан и (наконец-то!) Ауруна из Final Fantasy X. Боевая система претерпела совсем незначительные изменения, чего нельзя сказать про графический движок. Тот, наоборот, сияет новыми красками. Герои по-прежнему ищут Короля Микки, а новоприбывший Аурон намекает, что они его никогда не найдут. По крайней мере, не в этой серии.

ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 100%

Мы так же уверены в выходе Kingdom Hearts II в Европе, как и в том, что в нем перепоют вступительную песню. И заключительную, скорее всего, тоже. На самом деле, дела обстоят проще — играм от Disney везде открыты дороги. В Европе в том числе.



■ На десерт можно угарить в толстый розовый бубен.

DEVIL SUMMONER: KUZUNOHA RAIDOU

ИЗДАТЕЛЬ: ATLUS
РАЗРАБОТЧИК: ATLUS
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2006
 (ЯПОНИЯ)

О ЧЕМ?

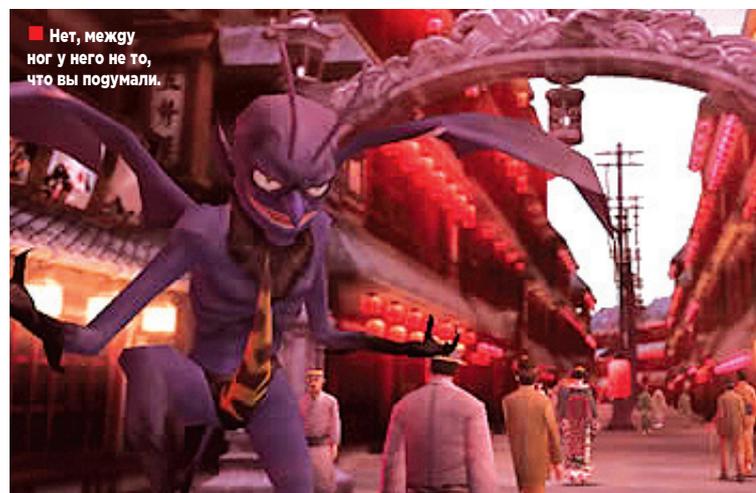
Таинственный герой семнадцати лет бежит по Токио начала двадцатого века с черной кошкой на поводке и колбочками с опасными демонами под мышкой. Из демо-версии мы узнали, что он работает на детективное агентство разгильдяя Наруми, даже баню посещает в своей шапочке и, в общем-то, совсем гаже не герой JRPG. В Kuzunoha Raidou используется старая «демоническая» система а-ля Shin Megami Tensei, но бои происходят в реальном времени. Например, в одной из сцен Райдо бегал по ночному городу от демона, похожего на гигантского краба, стучал по нему тростью и стрелял из пис-

толетов. В грубой сцене мы видели, как его кошка разговаривает с маниакальным профессором Виктором о смысле человеческой жизни. Вас тоже это увлечет?



ШАНС НА ВЫХОД В ЕВРОПЕ? 30%

Представители Atlus говорят: «Мы можем создать игру и издать ее по всему миру, но будут ли в нее играть?» Лукавят. Просто бояться холодных ножиц цензуры, исковеркавших предыдущие проекты. Ориентируйтесь на Digital Devil Saga — если издадут это, вопрос о Kuzunoha Raidou решится сам собой.



■ Нет, между ног у него не то, что вы подумали.

2005. ЛУЧШИЙ ЭКШН-ЭПИЗОД

ДУЭЛЬ СНАЙПЕРОВ (METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER)

Разработчики заставили игроков несколько часов красться по лесу, выслеживая снайпера, который выслеживал их. Не всем это пришлось по душе, но более гениальной идеи поединка с боссом мы себе даже вообразить не можем.



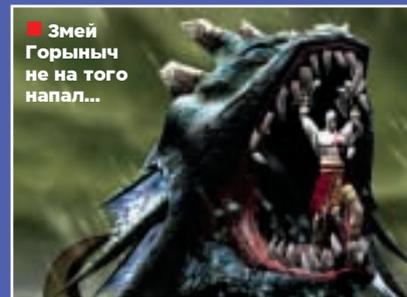
■ Greenpeace forever!

I have to thank you...

КАНДИДАТЫ:

БИТВА С ГИДРАМИ (GOD OF WAR)

Битва с гигантским ящером просто обязана отложиться у вас в памяти: шторм, застигнутый врасплох герой, гигантская голова голодного монстра и один-единственный шанс на выживание. Эту схватку надо использовать как учебное пособие по гейм-дизайну.



■ Змей Горыныч не на того напал...

BURLY BRAWL (THE MATRIX: PATH OF NEO)

Битва с сотнями Смитов в «Перезагрузке» запомнилась едва ли не больше, чем перестрелка в мраморном холле в оригинальной «Матрице». Неудивительно, что и в игре эта сцена зацепила сильнее остальных.



■ Каждой твари — по харе!

2006

BEST ORIGINAL TITLES

Сиквелы правят миром. Оригинальных проектов снем с огнем не сыскать. Почти. Но нам это удалось. Отобрали все лучшие игры 2006 года. На сто процентов оригинальные. Никаких сиквелов, приквелов, ремейков и ответвлений популярных серий. Увы, набралось не так много, но отрадно, что такие проекты до сих пор существуют.

BLACK

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: CRITERION STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2006

О ЧЕМ?

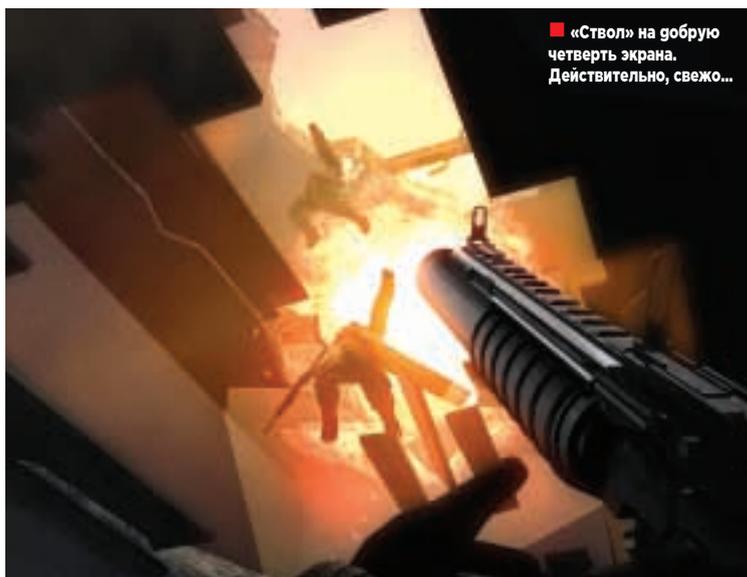
Black. Просто Black. Вряд ли найдется лучший способ выделиться свою игру, чем обозвать ее подобным образом. Среди глинных названий с кучей цифр и подзаголовков, которые так и вязнут на зубах, лаконичность бросается в глаза. Кто черный, почему черный — разработчики не сообщают, да и скажут ли после релиза —



■ При желании можно даже прочитать марку пистолета на затворе.



■ Следует ли расценивать мятый броневик как гарант наличия в игре военной техники?

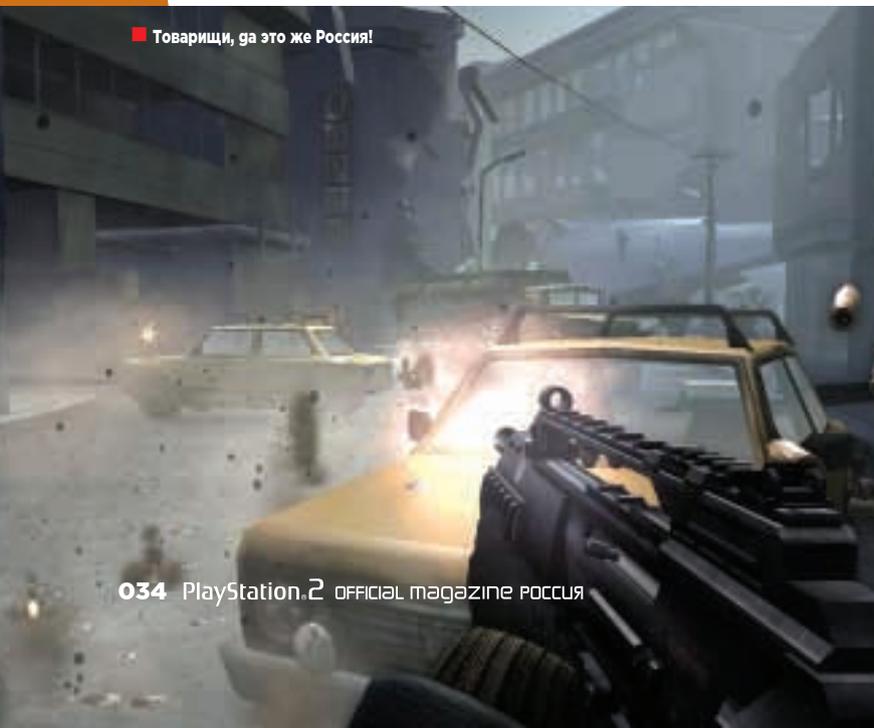


■ «Ствол» на добрую четверть экрана. Действительно, свежо...

Как показала демо-версия, расстреливать мы будем абстрактных террористов в городской среде. Бетонные стены домов, городские машины, стеклянные витрины — есть где разгуляться пироманьяку-анархисту. Пули эффектно вышибают бетонную крошку из зданий, бьют стекла и громко свистят, пролетая мимо. Если нам все же доведется увидеть конец света, он, может статься, будет очень похож на рядовую перестрелку из Black.

ЧТО НОВОГО?

В руках у разработчиков не иначе как маленькая бомба. Если она взорвется, весь жанр консольных экшенов как следует тряхнет. Глядя на картинки, откровенно не верится, что PS2 способна на такое, да и сама идея построить всю игру на одной стрельбе, пусть даже талантливо исполненной, достаточно смела, чтобы стать успешной.



■ Товарищи, да это же Россия!

В руках у разработчиков не иначе как маленькая бомба. Если она взорвется, весь жанр консольных шутеров тряхнет.

тот еще вопрос. Сюжет, главный герой и межличностные отношения у Criterion явно не на первом месте. И даже не на втором.

«Grip porno» — так за глаза прозвали Black на прошедшей E3. Нет, игра не связана с сексуальным развратом, просто центральная роль в ней отведена оружию и его взаимодействию с окружающей средой. Уже сейчас разработчики охотно демонстрируют пистолет, гранатовик, неизменный «калаш», чуть более экзотичные «Узи», противотанковый гранатомет и ручные гранаты.

СЕРИАЛ?

Вот только не зацепило бы «взрывом» саму Criterion. До выхода Black остается лишь месяц, а разработчики до сих пор и словом не обмолвились о сюжете. Неужели студия предлагает вернуться во времена «бездумного мочилова», где сотни несчастных умирают лишь для того, чтобы один психопат с автоматом дошел до двери с табличкой «EXIT»? Пожаль, это слишком смело... Хотя Electronic Arts вкладывает в игру столько денег, что почти наверняка Black все-таки превратится в серию.

ОКАМИ

ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM

РАЗРАБОТЧИК: CLOVER STUDIO

ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ 2006

О ЧЕМ?

Японское экономическое чудо успешно завершилось, а вот игровое до сих пор гадает о себе знать. Талантливые разработчики из страны суши и горячей водки первыми придумали нестандартные проекты, где весь геймплей строился на музыке и танцах. Okami — еще один шаг в сторону от банальности и мейнстрима. На этот раз в центре внимания — традиционная японская живопись. Достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы понять — Clover Studio готовит

Главную роль в интерактивной восточной сказке играет белый волк по имени Аматерасу. Хотя он на самом деле вовсе не волк, ведь Аматерасу — богиня солнца у древних японцев. Нехитрый сюжет стравливает божественного зверя с некими силами тьмы, угрожающими всему существу. Злодеев, несомненно, нужно одолеть, однако сражаться с нечистью Clover Studio предлагает не зубами и когтями (хотя ими тоже), а Божественной Кистью. Кисточка умеет как созидать, так и разрушать. Выпав посреди схватки в «режим живописи», вы, например, одним мазком сможете перечеркнуть всех нападающих, после чего те либо получают существенные повреждения, либо развалятся на части.

Злодеев, несомненно, нужно одолеть, однако сражаться с нечистью Clover Studio предлагает не зубами и когтями (хотя ими тоже), а Божественной Кистью.



нечто куда более необычное, чем ее же Viewtiful Joe — тоже, к слову, далеко не стандартный проект. Графика Okami более всего напоминает анимированный рисунок. Речь не идет о попсовом cell-shading, с их помощью получаются отличные комиксы, но и только. В Okami как будто оживают холсты японских художников. Да что я тут словоблудствую, взгляните на скриншоты — и все поймете!

Однако расчленение противников — лишь самый банальный метод применения божественного инструмента. С помощью волшебных рисунков Аматерасу беспрепятственно преодолевает самые непролазные гебры и непокоримые вершины. Но даже это — не предел. Многие возможности разработчики хранят в секрете.

ЧТО НОВОГО?

Сделать живопись частью игрового процесса — задумка гениальная. Clover Studio с японской решительностью отвергает все каноны; что ж, ей и карты в руки.

СЕРИАЛ?

Однако гальнейшая судьба Okami видится безрадостной. Редко столь необычные проекты превращаются в сериал. Ведь «мыльные оперы» — продукт общепитовский, а Okami и ей подобные — блюго для гурманов.



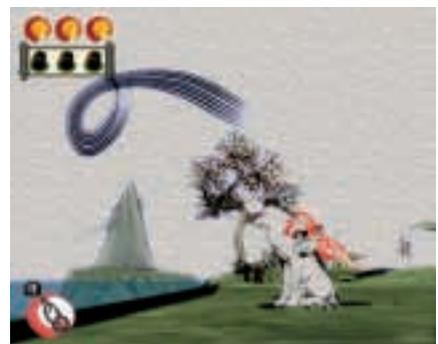
■ Повесьте картинку на стену, и все сочтут вас утонченным востоковедом.



■ Какая же японская сказка без опадающей сакуры?



■ Белый волк и ест Аматерасу.



■ Творческий процесс в разгаре.

2005. ЛУЧШИЙ ЗЛОДЕЙ

ГРИГОРИЙ РАСПУТИН (SHADOW HEARTS: COVENANT)

Более харизматичные злоеи попадались нам разве что в Final Fantasy. А вообще, само по себе наличие Распутина в качестве одного из главных негодяев в японской RPG — факт, который войдет в анналы истории.



■ Мрачная харизма Гришки Распутина — проверенный временем артефакт.

КАНДИДАТЫ:

ДЕБИЛИТАС (HAUNTING GROUND)

Обычно маньяки мрачные и депрессивные. А этот вот — веселый, толстый и удивительно соответствующий своему имени. Почти кумир.



■ Дебилность добавит вам шансов стать популярным персонажем.

БАНДА BASEBALL FURIES (THE WARRIORS)

Молчаливые, в зловещем гриме, всегда с битами — эти парни пленных не берут. Подонки из подонков. Но чем-то все-таки цепляют...



■ Я крашу губы гуталином...





2006
BEST ORIGINAL TITLES

FEAR & RESPECT

ИЗДАТЕЛЬ: MIDWAY
РАЗРАБОТЧИК: EDGE OF REALITY
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2006



■ Ну, сейчас жажнет!



■ И ведь ни в одного не попали! В упор!



■ Don't u f**king move. Snoop Dogg is in da house.

О ЧЕМ?

Когда-то гангстерские боевики были чуть ли не экзотическим игровым жанром. Да, где теперь те времена... Fear & Respect — очередное творение на тему разборок в «черных» американских гетто. Интересно то, что Midway собирается выпустить игру и на PlayStation 2, и на PlayStation 3 (скриншоты вы видите из next-gen версии). Повлияет ли это на игровой процесс? Едва ли. Хотя, справедливости ради, отметим, что сейчас о нем решительно ничего неизвестно. Однако прогемонстрированный разработчиками ролик говорит о том, что срежессирована игра будет по высшему разряду. А гля такого рога проекта это может быть важнее обычной игровой механики.

ЧТО НОВОГО?

В главной роли — Snoop Dogg. Это главное (и пока единственное), чем игра отличается от бесчисленных конкурентов. Но при правильном подходе и этого может оказаться достаточно.

СЕРИАЛ?

Нет никаких сомнений, что в случае успеха Fear & Respect Midway превратит игру в сериал. Это сугубо коммерческий проект.

BULLY

ИЗДАТЕЛЬ: ROCKSTAR GAMES
РАЗРАБОТЧИК:
ROCKSTAR VANCOUVER
ДАТА ВЫХОДА:
АПРЕЛЬ 2006



О ЧЕМ?

Школьные годы становятся золотой порой, только когда они далеко позади и уже точно знаешь, что они никогда не вернуться. Rockstar предлагает перестать лицемерить хотя бы на время и поговорить о том, что такое школьные годы на самом деле гля большинства домашних мальчиков-зайчиков. Это ад, из которого не вырваться. И ладно бы проблема была только в учителях-сагистах. Так ведь повсюду ходят хулиганы-неоумки, единственное развлечение которых — самоутверждаться за счет братьев своих меньших. За одного из таких зуболомов Rockstar и предлагает нам поиграть в Bully. Отбирать завтраки и карманные деньги у мелюзги, бить ногами по почкам школьников постарше — вот она, школьная пора. Золотые годы, говорят?

ЧТО НОВОГО?

Вот уж чего-чего, а избивать одноклассников в играх нам еще никогда не приходилось. То ли еще будет!

СЕРИАЛ?

Bully — проект, вероятнее всего, «одноразовый». Игра выйдет, будет грандиозный скандал, но потом про нее просто забудут.



■ Что значит «сегодня денег мама не дала»? А ну-ка иги сюга!



■ Отобрать мяч у младшеклассников? На раз!



THE GODFATHER

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: EA GAMES
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2006



■ Без шляпы ты не мафиози.



■ Сейчас еще одна окровавленная туша окажется на крюке...



■ За грудки можно схватить практически кого угодно.

О ЧЕМ?

The Godfather — клон великолепной Mafia, которую на PlayStation 2 погубили жуткие технические недоработки, появившиеся в результате портирования. Именно поэтому The Godfather почти обречен занять место главного мафиозного боевика на платформе. Купив горючую лицензию, Electronic Arts делает игру настолько шикарную, что от нее невозможно отвести взгляд. Сюжет-

ные ролики срежиссированы беспогобно, бандитский Нью-Йорк 40-х непогрязаем, итальянские мафиози и сам Крестный Отец — обаятельны до невозможности.

ЧТО НОВОГО?

Разработчики предлагают нам создать собственного уникального персонажа в специальном редакторе и начать карьеру мафиози, продвигаясь вверх по бангитской иерархии. Разнообразие заданий и

локаций, потрясающие диалоги, возможность свободно колесить по городу гелаят эту игру не похожей ни на что, кроме упомянутой Mafia. С GTA у The Godfather, как ни странно, почти ничего общего.

СЕРИАЛ?

Electronic Arts веников не вяжет. Если уж вкладывает деньги в новый (для игровой индустрии) бренд, то только для того, чтобы превратить его в сериал.

SHADOW OF THE COLOSSUS

ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: SCEI
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2006

О ЧЕМ?

Shadow of the Colossus — эпическая история любви и гимн гуманизму, несмотря на то, что в игре нет практически ни одного диалога и всего два персонажа (один из которых мертв). Shadow of the Colossus — монументальный шедевр, приключенческая игра, в которой нет ни одного «рядового» противника, а есть только «боссы» — гиганты таких размеров, что поначалу мысль о битве с ними кажется просто абсурдной.

ЧТО НОВОГО?

Разработчики придумали совершенно уникальную игровую механику. Таких сражений с боссами не было ни в одной игре. Таких уровней мы не видели никогда. Такого мира не создавал еще никто. Да и сюжет так, как здесь, в играх тоже не подается. Shadow of the Colossus — уникальнейший проект.

СЕРИАЛ?

Shadow of the Colossus — гуховный наследник (но не сиквел) незаслуженно забытой Ico. Не исключено, что Shadow of the Colossus ждет та же судьба. Проект настолько самобытен, что превратиться в сериал ему едва ли суждено.



■ Самое сложное — взобраться на колосса. А некоторых гигантов еще гогнать надо.



2005. ЧЕРТИ ГОДА

ДАНТЕ (DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING)

Получеловек-полугемон, истребитель чертей и просто славный парень. Раги любимого гела в аг сойдет.



КАНДИДАТЫ:

ТАЛА (DARKWATCH)

Высокие моральные принципы, преданность своему делу, кроткий нрав и обворожительная улыбка — качества, не имеющие ни малейшего отношения к тому, почему Тала попала в номинацию.



МОРРИГАН (DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER)

Какими бы ни были гухевные качества этой красотки, мы бы номинировали ее уже за огни только крылышки.



10

ТЕНДЕНЦИЙ 2006 ГОДА

Хотя год только начинается, мы уже достаточно заинтригованы информацией о грядущих проектах — тех, что выйдут весной-летом, и тех, что доберутся до нас в ноябре-декабре. Пока анонсирована лишь малая толика того, что мы увидим в 2006 году. Все самые интересные новости еще впереди. А заглянуть в будущее так хочется! И хотя нельзя предугадать, чем конкретно порауют нас разработчики, вполне можно определить направление развития игровой индустрии в целом. Итак, самые актуальные и модные тенденции 2006 года.

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ ДА ДЕШЕВЛЕ

Больше секса

**СИКВЕЛЫ
НАСТУПАЮТ**

КРОВИ И ЗРЕЛИЩ

гиганты объединяются

**СОЦРЕАЛИЗМ
НАСТУПАЕТ**

Хардкор — в подполье!

границы расширяются

Законодатели сходят с ума

ШИЗОФРЕНИЯ

В ПОДЕ

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ ДА ДЕШЕВЛЕ



■ Супергероем Metal Gear Solid 3 отнимет всего-то 6-7 часов.



■ На Final Fantasy X можно убить 150-200 часов, а можно пройти и за 30.

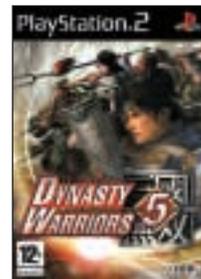


■ Проекты от Electronic Arts традиционно хвастают огромными бюджетами, а вот проходятся порой за день.

Игры становятся короче. Это факт. Еще пару лет назад даже трижды гениальным играм, отнимающим 10-12 часов жизни, пресса снижала итоговые оценки, потому что за свои деньги мы хотели большего. 20-часовое прохождение не для всякого жанра было нормой. Сейчас даже среди японских RPG попадаются проходимые часы за 15. Что уж говорить об экшнах и адвенчурах. Основных причин две. Во-первых, за последний год очень здорово расширилась аудитория интересующихся играми. Если школьники и студенты могут позволить себе проводить с геймпадом в руках по 5-8 часов в день без еды и сна, то для людей постарше это, мягко говоря, затруднительно. Да и желания такого у большинства из них не возникает. Во-вторых, существенно возросли запросы публики. Хотя мы и называем проекты, подобные Metal Gear Solid 3 или Prince of Persia, шедеврами, сами зачастую ни на что меньшее просто не соглашаемся. Баснословно сорогих, идеально срежиссированных, великолепно озвученных игр становится все больше. Бюджет в \$5-10 млн. уже давно никого не шокирует. Учитывая, насколько погорела разработка игр, не удивляет, что они становятся короче.

СИКВЕЛЫ НАСТУПАЮТ

Давайте вспомним некоторые из самых ожидаемых игр 2006 года. Metal Gear Solid 4, Devil May Cry 4, Splinter Cell 4, Hitman: Blood Money (четвертая часть сериала), Tomb Raider: Legend (седьмая часть сериала), Dragon Quest VIII, Final Fantasy XII... Мы живем в эпоху сиквелов. Большинство издателей шарахаются от оригинальных проектов как черт от лагана. Вкладывать деньги в новый бренд стало во много раз рискованнее, чем гадать, кто может это себе позволить, в большинстве случаев предпочитают воздерживаться. Плохо это или хорошо, зависит от личных предпочтений. Одна из тенденций нового года — отсутствие в названии игры указаний на то, что это сиквел. Издатели просто не ставят цифры. В результате даже знатоки рано или поздно сойдутся



со счета. А рядовые покупатели и знать не буют, что покупают восемнадцатую часть третьего ответвления ремейка некогда легендарного сериала.

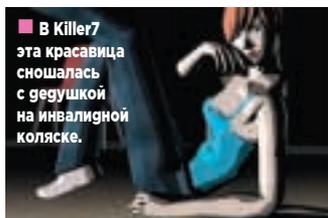
■ Только взгляните в эти цифры, то ли еще будет!

Больше секса

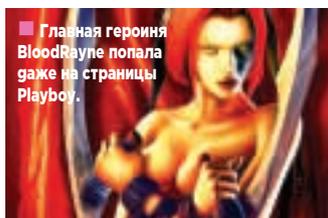
Эксплуатация женской сексуальности для повышения интереса к играм, конечно, началась не только что. Но до последнего времени под «сексуальностью» зачастую понималось наличие в игре девушки в качестве центрального персонажа или фривольные диалоги. Сейчас же, когда рейтинг «18+» только повышает продажи, секс в играх приобретает все более конкретные формы. Достаточно вспомнить хотя бы предельно откровенные сцены в Fahrenheit или Killer7. Даже разработчики до сих пор целомудренной Final Fantasy, и те поддались искушению, и с самого анонса FFXII грязнят нас весьма откровенными нарядами героинь. Впрочем, удивляться особо нечему. Игровая индустрия, равно как и потребители ее продукции, давно выросли из пеленок. Почему, в таком случае, игры в этом отношении должны чем-то отличаться от кино?



■ Новое... кхм... лицо Final Fantasy. (см. стр. 038)



■ В Killer7 эта красавица сношалась с девушкой на инвалидной коляске.



■ Главная героиня BloodRayne попала даже на страницы Playboy.



■ Сугубо «мужская» игра Prince of Persia непременно радует нас темноволосыми красавицами.

2005. ЛУЧШАЯ ПОСТЕЛЬНАЯ СЦЕНА

САМАНТА И ХАРМАН (KILLER7)

Саманта, девушка с раздвоением личности, занимается сексом в инвалидном кресле с Харманом Смитом, убийцей-паралитиком, облагающим семью alter ego. На это стоит взглянуть!

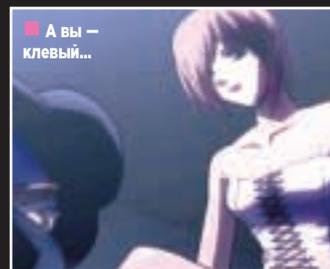
КАНДИДАТЫ:

ЛУКАС КЕЙН И КАРЛА ВАЛЕНТИ (FAHRENHEIT)

Создавая фантастическую, по сути, историю, авторы Fahrenheit ставили на безжалостный психологический реализм. Именно поэтому постельные сцены в игре предельно достоверны.

СНЕЙК И ЕВА (METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER)

Кульминация трагической истории любви — жаркая постельная сцена. Банальность? Классика! Snake Eater даже в этом остается верным себе: пародирует шпионские боевики 60-х, заставляя зрителя смеяться сквозь слезы.



■ А вы — клевый...



■ Этнический микс.



■ Больше всего Снейк любил стариков и детей. Как Штирлиц.

КРОВИ И ЗРЕДИЩ

Насилие и криминал стали едва ли не самыми привлекательными темами для геймеров, и это весьма прискорбный факт. Насилие может сделать игру хитом (как это уже неоднократно бывало), но вовсе необязательно она при этом будет стоящей. Главным пропагандистом идеи «насилия ради насилия» является Rockstar. Однако при всей скандальности игры этой компании плохими не назовешь. Даже чудовищно жестокий Manhunt, и тот для игровой индустрии стал примерно тем же, чем фильмы наподобие «Города грехов» являются для киноиндустрии. Однако на поверхности все выглядит куда проще: если кровь льется рекой, игра будет продаваться. Этот подход становится все более популярным. И далеко не все, кто захочет ему следовать, будут делать игры такого же уровня, что представляет на суд публики Rockstar.



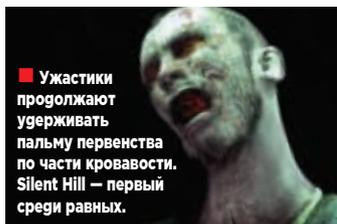
■ Удивительно, но шумиха вокруг кровавого Manhunt утихла быстро.



■ Воспринимать все, что мы видим на экране, всерьез категорически не рекомендуется.



■ Чем дальше в лес, тем «Принцы» кровожадней.



■ Ужасики продолжают удерживать пальму первенства по части кровавости. Silent Hill — первый среди равных.

ГИГАНТЫ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SQUARE ENIX™

■ В ближайшем будущем «негвойные» логотипы могут окончательно выйти из моды.

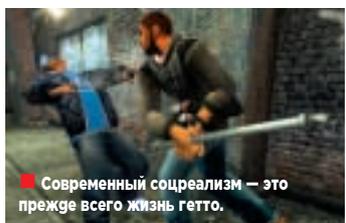
Усиление конкуренции на игровом рынке приводит к парадоксальным результатам: чтобы вести бизнес более эффективно, лидеры индустрии все чаще задумываются об объединении. До сих пор это касалось в основном японских компаний: Square и Enix, Sega и Sammy, Namco и Bandai, Capcom и Konami (по слухам, даже эти два гиганта и непримиримых соперника могут объединиться в ближайшее время), однако тенденция становится все более актуальной и на Западе. Eidos негавно потеряла независимость, со дня на день Electronic Arts может купить Ubisoft... Если так пойдет, маленькие издательства вообще могут вымереть всего за несколько лет, и всем в индустрии будут заправлять гиганты с многомиллиардными оборотами, которых волнует лишь одно: прибыльность проектов. При таком раскладе все то, что было сказано о засилье сиквелов, уменьшении продолжительности игр, их ориентации на самого массового потребителя станет несравнимо более актуальным. Как бы то ни было, практически никогда монополизация рынка на пользу не идет.

СОЦРЕАЛИЗМ НАСТУПАЕТ

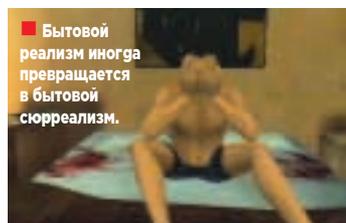
Разработчики прикладывают немало усилий, чтобы игры становились все реалистичнее. И если изначально реализм понимался исключительно технически (графика, физика, анимация), то сейчас это понятие значительно расширилось. Публика пресытилась фэнтезийными и научно-фантастическими сеттингами. Хочется настоящего реализма: политического, исторического, социального, бытового, наконец! Потому и появляются на свет и политически ангажированные сериалы, вроде Metal Gear Solid и Splinter Cell, и «правдивые» (какой-никакой, а реализм) гангстерские симуляторы — GTA, The Warriors, Marc Ecko's Getting Up, и игры, где показана жизнь как она есть — The Sims, Fahrenheit и многие другие.



■ Уличная культура как она есть.



■ Современный соцреализм — это прежде всего жизнь гетто.

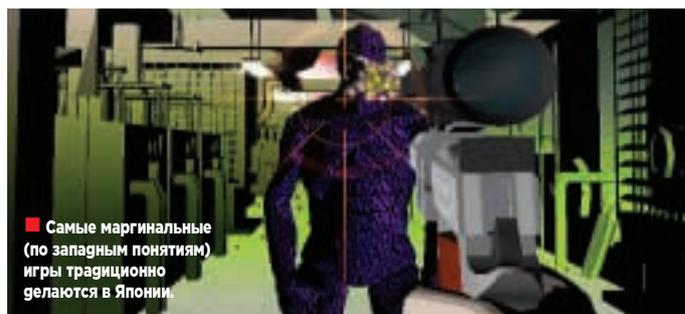


■ Бытовой реализм иногда превращается в бытовой сюрреализм.



■ Юмор юмором, а повседневная рутинка в The Sims 2 показана предельно правдоподобно.

Хардкор — в подполье!



■ Самые маргинальные (по западным понятиям) игры традиционно делаются в Японии.

По мере превращения игровой индустрии из явления маргинального в мейнстримовое, такие же метаморфозы произошли и с играми. Сегодня всем заправляют гиганты вроде Electronic Arts и Vivendi Universal. Такие компании почти не вкладывают деньги в хардкорные проекты, интересные лишь небольшой группе энтузиастов. Они продвигают то, что приносит деньги: спортивные симуляторы, поповские боевики и проекты по популярным кинолицензиям. Учитывая, насколько возросла стоимость разработки игр за последний год-два, эта тенденция становится еще более актуальной. А на PlayStation 3, может статься, мы вообще не увидим ничего, подобного Rez, Ico, Viewtiful Joe или Killer7.



■ Название Rez стало синонимом игрового хардкора.



■ Даже Sony в свое время не чуралась маргинальщины. Ico — ее геттице.

Границы расширяются



■ 50 Cent обскакал коллег-рэперов и обзавелся игрой имени себя — 50 Cent: Bulletproof.



■ Сноор Dogg засветился везде, где только мог. В том числе в игре Fear & Respect.

О тесных связях игровой индустрии с музыкальной и киноиндустрией все знают давно. Игры по фильмам вообще стали притчей во языцех. Однако очень похоже на то, что скоро граница между индустриями вообще станет эфемерной. Звезды шоу-бизнеса (особенно почему-то рэперы) все чаще появляются в качестве героев игр и пишут для них эксклюзивные саундтреки. Самые успешные проекты по фильмам порой приносят их создателям денег едва ли не больше, чем собственно фильмы. Да и само понятие «игры по фильму» стремительно меняет свое значение. 2005 стал едва ли не рекордным по количеству удачных игровизаций самых разных кинолицензий. Вспомните The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, The Matrix: Path of Neo, The Lord of the Rings: The Third Age и многие другие. А таких проектов, как Peter Jackson's King Kong, до сих пор не было в принципе.

■ Узнав, что пролетает в номинации «Нечеловек года 2005» по версии PS2OM, Халк расвирипел.



ШИЗОФРЕНИЯ В НОДЕ



■ Тсс! Кругом полно психов!

Не возьмемся сказать, почему именно это произошло, но героев, страдающих шизофренией и другими серьезными психическими отклонениями, становится все больше. У принца в Prince of Persia: The Two Thrones развоение личности. Центральный персонаж The Suffering никак не может определиться со своим прошлым, а потому периодически превращается в монстра. Герой Viewtiful Joe воображает себя киношным суперменом. Протагонистом в Fahrenheit управляет чья-то враждебная воля. Ну, а в Killer7 вообще творится такое, что крыша едет даже у играющего. К чему бы все это?

■ Принц не выдержал гавления и окончательно съехал с катушек.



■ Чего можно ждаться от игры, называющей безумие главным оружием героя?

Законодатели сходят с ума



■ Губернатор Калифорнии с ног сбился, запрещая игры, в которых сам же исполняет главные роли.

Так как количество людей, покупающих игры, исчисляется десятками (а по-хорошему и сотнями) миллионов, это явление не может не обращать на себя внимание политиков и законодателей, которые имеют великолепную возможность заешево повысить свой рейтинг, поразив немного за благополучие людей. Хотя обвинения в том, что игры провоцируют жестокость в реальной жизни, давно вышли из моды, они все еще являются основным инструментом в арсенале законодателей. Губернатор Калифорнии с ног сбился, пытаясь запретить продажу «плохих» игр детям. В Австралии сходят с ума по-своему. Там легализовали чиповку приставок. Производители «железа» и софта схватились за головы, но ничего уже не поделаешь. Новая Зеландия и Германия продолжают потихоньку запрещать продажу на своей территории то одного, то другого проекта. Масла в огонь стабильно подливает Rockstar, на которую законодатели должны просто молиться, так как без нее у них бы згорело поубавилось работы. Так как шумиха вокруг каждого нового скандала становится все сильнее, в новом году совершенно точно можно ожидать новой их порции. Вот выпустит Rockstar Bully, начнется такое!..



■ Не раз запрещавшаяся GTA: San Andreas остается одной из самых желанных игр.

2005. НЕЧЕЛОВЕК ГОДА

КИНГ КОНГ (PETER JACKSON'S KING KONG)

Этот парень давно живет в сердцах многих людей. Особенно — в сердцах инфантильных блондинок, мечтающих оказаться в объятиях Конга на месте Энн Дэрроу.



■ Вон отсюда! Нечеловеком года бугу я!

КАНДИДАТЫ:

КРИПТО (DESTROY ALL HUMANS!)

Если бы Кристо прилетел на Землю мочить человечество сейчас, тысячи его фанатов организовали бы комитет по встрече.



■ Это не нечеловек, это — античеловек!

ШРЕК (SHREK SUPERSLAM)

Самый известный в мире людогед открывает нам все новые грани своего таланта. А мы продолжим рукоплескать ему стоя.



■ В чем правда, брат?

10 ГЛАВНЫХ СОБЫТИЙ 2005

2005 год не запомнился какими-то роковыми потрясениями и судьбоносными событиями. Через несколько лет мы едва ли вспомним что-то из того, что случилось в этот год. Однако событий, обративших на себя внимания или заставивших вволю посмеяться, все же было предостаточно. Да и не можем ведь мы начать новый год, не проведив старый и не подведя его итоги. Перед вами десятка самых интересных и запомнившихся нам событий 2005.



1. Выход PSP

Портативное чудо, коим так хвалялся Кен Кутараги, все-таки вышло в свет и за год существования наделало чуть ли не больше шума, чем приход консолей нового поколения. И хотя со стартом все прошло не так гладко, как хотелось бы,

популярность PSP растет — все больше и больше компаний выражают интерес к разработке игр под эту платформу. Хидео Кодзима, например, недавно признался, что разработал настолько гениальную концепцию MGS специально под PSP, что боится показывать ее игрокам, ибо те могут не понять.

Напомним, что ранее он же заявил о намерении выпустить специальные очки для Metal Gear Acid 2, делающие изображение донельзя объемным. Помимо этого, буквально на днях была анонсирована Valkyrie's Profile: Lenneth... В общем, за PSP большое будущее. И мы этому очень рады.

■ Хотя Gran Turismo 4 на PSP еще никто не видел, это все равно самая лучшая портативная консоль в мире. По крайней мере, так считает Кутараги.



2. EA начала наступление на Ubisoft



Две крупнейшие в индустрии компании делают деньги, продавая нам видеоигры. В случае с Ubisoft мы получаем просто хорошие игры, сделанные с душой, от EA же нам

достаются хорошие игры, сделанные безупречно. Ключевое слово — деньги. Относительно недавно представители Electronic Arts выкупили 19,9% акций французского игрового гиганта. Сумма сделки составила около \$100 млн. Пытаясь как-то оправдать свое агрессивное поведение (а все мы знаем, что любая талантливая компания рано или поздно оказывается под крылышком американцев), EA отрицает возможное влияние на руководство Ubisoft. В то же время, причина покупки не называется. Что касается французского издательства, то поначалу оно отчаянно сопротивлялось, заручившись поддержкой партнеров и даже французского правительства. Однако сейчас боссы Ubisoft говорят о том, что продажа компании вполне возможна. Лишь бы цена была правильной.



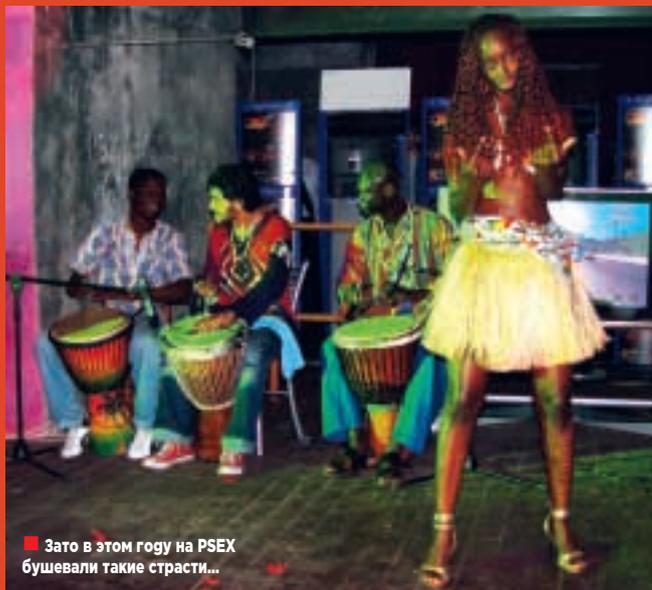
3. PlayStation Experience в Москве

После рекламы про гольфистов и амазону PlayStation Experience узнали все, кто заинтересован в развитии отечественной индустрии. Даже несмотря на то, что приглашенные ведущие периодически путались в терминах и, по большому счету, ни черта не знали о видеоиграх, это событие запомнилось как чуть ли не самое яркое за весь год. Те, кто пришел просто посмотреть на игры и заполучить первый номер нашего журнала, не ожидали увидеть такого количества хитов на стендах. Вокруг демо-юнитов с Soul Calibur 3 и Genji народ толпился с раннего утра и до поздней ночи — еще бы, ведь это был шанс первыми в Европе попробовать то, что все остальные увидели только через три месяца. Самые счастливые остались на ночную non-stop пати. И, как они сами потом признались, это была лучшая пати в их жизни.

Сам факт проведения PlayStation Experience в Москве — весьма показательный признак того, что отечественный рынок видеоигр очень быстро развивается и постепенно становится по-настоящему важным для всех ключевых участников европейского рынка.



■ Так PSEX проводилась раньше. Согласитесь, скучно.



■ Зато в этом году на PSEX бушевали такие страсти...

4. Sony покалась за задержку выхода игр в Европе

Компания Sony наконец-то признала во всеуслышание проблему задержки выхода игр в Европе, а также полное отсутствие в этом регионе некоторых долгожданных хитов, и извинилась перед жителями Старого Света за такое положение вещей. Однако представители компании напомнили, что выход игр в Европе сопряжен с целым рядом сложностей: локализация, перевод в другой видеоформат и т.д. Sony также подчеркнула, что в случае задержки релиза в Европе, как правило, выходят игры, в которых практически нет ошибок и багов, чем не могут похвастаться версии для США и Японии. Отрадно, что компания признала эту проблему, однако исправится ситуация, видимо, очень не скоро.

5. Появились слухи о возможности слияния Konami и Sega

Очевидно, экономика Японии действительно переживает не лучшие времена. Так, один из наиболее уважаемых игровых гигантов Konami заявил о намерении приобрести компании, задействованные в музыкальной индустрии и кинематографе. Кроме того, ведутся поиски возможных партнеров для расширения сферы влияния в индустрии видеоигр. Первым и единственным на данный момент претендентом на подобное «партнерство» названа компания Sega, известная своими оригинальными, а в последнее время даже скан-



■ Sega: «Мы не продаем!»

дальними проектами. Насколько эти слухи окажутся правдивыми, покажет время. Достоверно известно, что Sega Sammy Holdings тоже собиралась прибрать Sega к рукам, но пока никаких заявлений на этот счет не делала. Для Konami же этот шаг видится перспективным: до этого момента единственным их «сторонним» доходом считались игрушки.



■ Konami: «У нас свои методы».

2005 ЛУЧШИЙ КОСТЮМ



ДАНТЕ (DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING)

Этот плащ, эти перчатки, этот ремень любой уважающий себя владетель PlayStation 2 узнает где угодно. Сапоги, конечно, могли быть и позатейливее, но нет в мире совершенства.

КАНДИДАТЫ:

ФИОНА (HAUNTING GROUND)

Эту бы красавицу, да в таком бы наряде, да на страницы модного журнала. А разработчикам в пору подумать о карьере модельеров.

ТИРА (SOUL CALIBUR III)

Таким умопомрачительно шикарным штанам позавидовал бы даже Roberto Cavalli. Что касается топа, тут вообще нет слов.



6. Верховный суд Австралии признал законность чиповки PlayStation 2

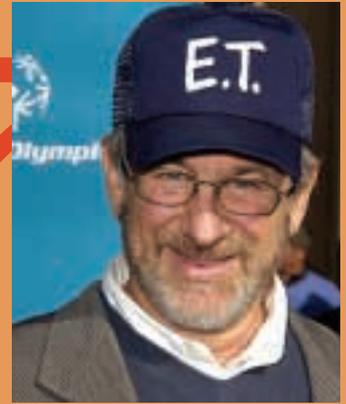


■ Чтобы заразить свою консоль такими жучками, нужно посещать уроки физики и уметь держать в руках паяльник. Оно вам надо?

Страна диких кенгуру породы Кайли Миноуг приняла очень странный закон. Начиная с этого года чиповка систем семейства PlayStation объявляется легальной, не расценивается как нарушение авторских прав и уж тем более никак не относится к незаконному копированию интеллектуальной собственности. Как отнесся к такому решению глава SCE Кен Кутараги? Предельно спокойно: даже если разрешить чиповку приставок, запуск на ней пиратских копий игр все еще вне закона. С другой стороны, Кутараги рискует потерять австралийский рынок — вряд ли кто-нибудь из зачиловавших себе приставку людей намерен запускать на ней игры других регионов.

7. Steven Spielberg сгелает для Electronic Arts

Korga в далеком 1995-м была сформирована DreamWorks Interactive, люди слабо верили в ее успех, пока не поползли слухи о том, что одним из основателей студии был Стивен Спилберг. После этого он много раз совал свой нос в дела видеоигр, вел задушевные беседы с главами Electronic Arts, что-то рассказывал в интервью, но ни разу не объявил себя страстным поклонником этой компании. И вот спустя десять лет мы узнаем о том, что гений кинематографа подписал контракт с EA о разработке трех игр для консолей нового поколения. При этом он отмечает, что всегда интересовался видеоиграми, но только сейчас технологии достигли приемлемого для него уровня развития. Что под этим подразумевается и каковы его дальнейшие планы — неизвестно. Однако стоит вспомнить недавний King Kong, и все опасения отпадут. До того момента, признаемся, в Джексоне тоже никто не верил.



■ Выражение его лица внушает смирение и покорность. Он приветует индустрию видеоигр к светлому будущему: «Я очень требовательный игрок и в своих проектах постарался учесть собственные замечания».

8. Final Fantasy XII отложили на 2006..., а то и на 2007 год



■ «Разработчикам никак не удается исправить мое косоглазие».

Final Fantasy XII снова отложили — на этот раз без объяснения причин. Предполагаемая дата выхода в Японии назначена на весну 2006 года, про Америку и Европу неизвестно вовсе. Мы склонны верить, что основной причиной задержки послужила мистическая версия для PlayStation 3, о существовании которой мы узнали совсем недавно. С другой стороны, этой осенью к американскому релизу Dragon Quest была приложена полноценная демо-версия FFXII с двумя вполне готовыми локациями. Боевая система выглядела цельно, графика — непривычно, музыка — кошмарно. По идее, проект можно было выпустить уже в таком состоянии. Зачем откладывать релиз еще на год, решительно непонятно.

■ Серилл Final Fantasy царит в информационном поле PlayStation2.



9. Square Enix гелает экшн из Final Fantasy

Наконец-то прояснилась ситуация с Dirge of Cerberus, загадочным проектом, вошедшим в линейку игр во вселенной Final Fantasy VII. Собственно, мы и раньше догадывались, что это будет совсем не RPG в привычном для Square Enix понимании. Сейчас же мы можем с уверенностью сказать, что Dirge of Cerberus оставляет похожие скорее на Devil May Cry. Подменили главного героя — и тот и другой стильные до безобразия — да вместо Бруклина поставили Миггаром. В нашем случае это совсем безобидное сравнение. Наверняка все уже успели посмотреть полнометражный Final Fantasy: Advent Children и удивиться тамшним постановкам сражений. От Dirge of Cerberus мы вправе ожидать только этого.



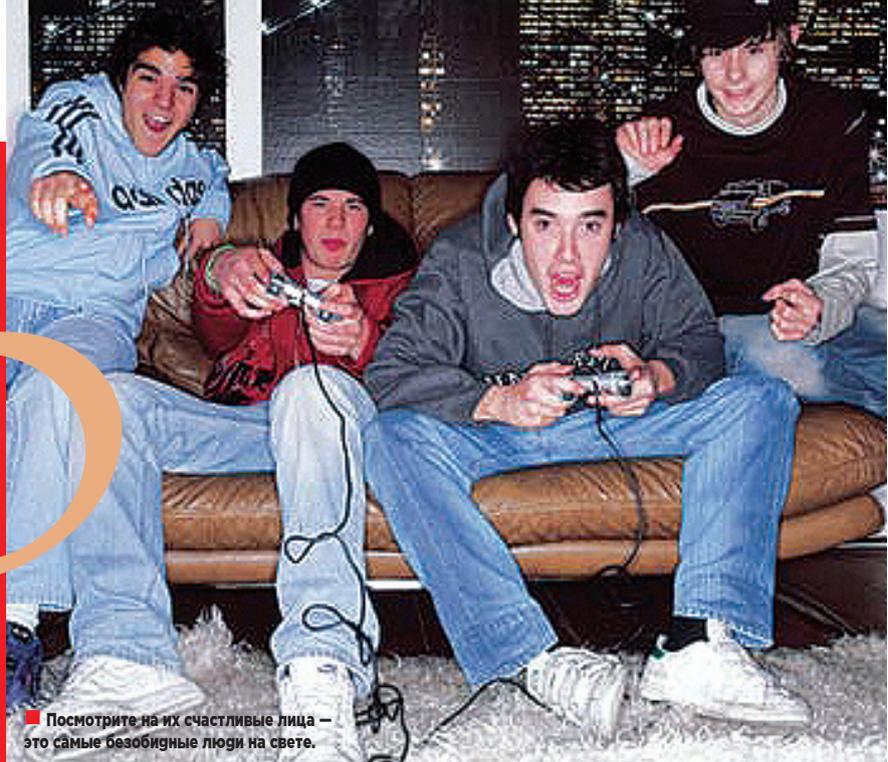
■ За качество графики Dirge of Cerberus беспокоиться не стоит.

10. Исследования показали: геймеры — ангелы во плоти

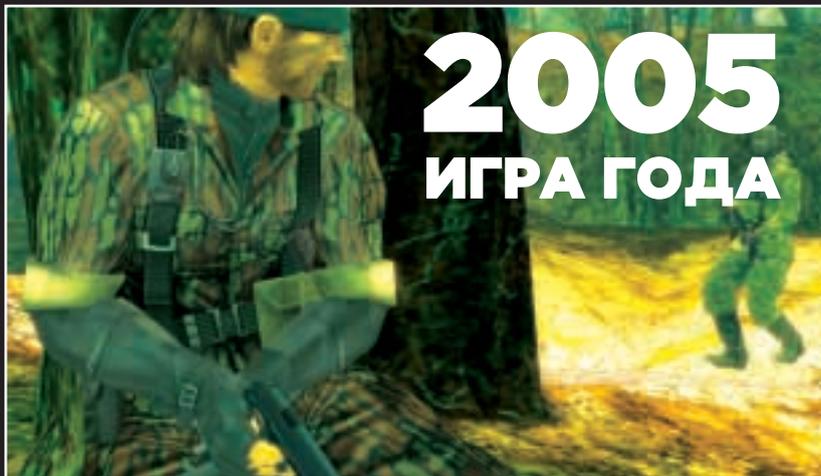
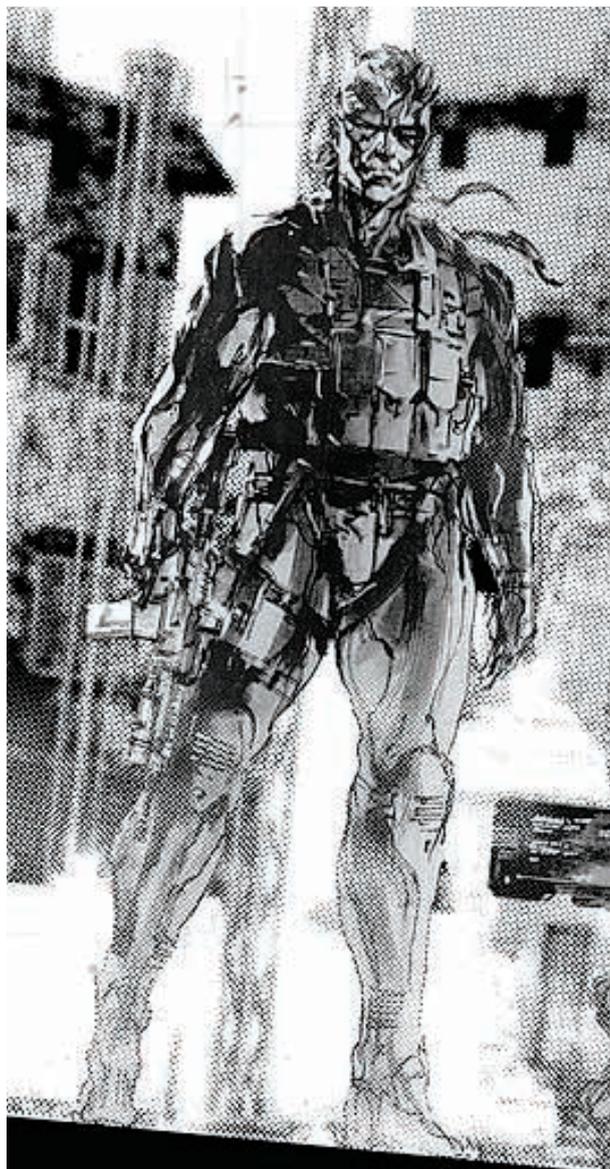


■ В душе каждый настоящий геймер именно такой.

Как показали исследования, проведенные Entertainment Software Association (ESA), любители видеоигр совсем не соответствуют сложившимся о них стереотипам. Они проявляют большую активность в спорте и культурных мероприятиях, чем все остальные. 93% взрослых, принявших участие в исследовании, читают книги и газеты, посещают церковь, интересуются мировой экономикой, а иногда даже заводят семью и ведут по-добающий добропорядочному гражданину образ жизни. Представители EAS отмечают, что интерактивные развлечения стали неотъемлемой частью современного общества, и те, кто считает игроков легкомысленными и никчемными людьми, сами живут в вымышленном мире.



■ Посмотрите на их счастливые лица — это самые безобидные люди на свете.



2005 ИГРА ГОДА

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Хидео Кодзима превзошел самого себя и представил на суд публики шедевр на все времена. Гениальный сценарий, великолепная режиссура, революционные изменения в игровой механике — Snake Eater — однозначно лучшая часть великого сериала на сегодняшний день.

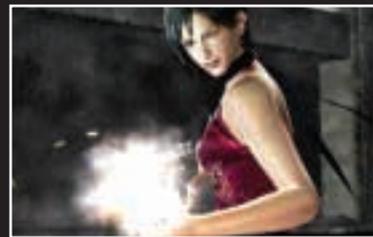
КАНДИДАТЫ:

RESIDENT EVIL 4

Расскази Сарсом, что она собирается сделать с Resident Evil, прежде чем показать саму игру публике, фанаты разорвали бы разработчиков в клочья. И сделали бы это с тем же энтузиазмом, с каким сейчас называют Resident Evil 4 лучшей частью сериала. Фанаты непостоянны, а вот Сарсом в очередной раз выпустила шедевр.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

The Two Thrones — это все лучшее, что было в великолепном сериале от Ubisoft, поэтому выдвижение в главной номинации — знак признания неоспоримых достоинств не только этой игры, но и всей трилогии.



PETER JACKSON'S KING KONG

ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT
ЦЕНА: \$59
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:
WWW.KINGKONGGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ: НЕТ

Евгений Закиров

История Кинг Конга — это история голливудского шедевра, десятка проектов-пограбителей и игр по мотивам. Они могли пользоваться немалым успехом, завоевать какие-то награды и принести деньги своим создателям. Но ни один из них не был в состоянии превзойти прародителя или хотя бы приблизиться к нему. Им не хватало шарма оригинала, атмосферы и, в конце концов, собственных идей.

К появлению на экранах версии Кинг Конга в представлении «того самого Джексона, что снял «Властелина Колец», был приурочен выход еще одного шедевра. Кинг Конг в своей игровой инкарнации успел попасть на первое место в списке самых ожидаемых рождественских релизов. Ждали его, пожалуй, не меньше, чем саму кинопремьеру. Ясно осознавая, что это будет «игра по мотивам», где нам придется управлять теми же героями, что и в фильме, но действие будет построено с учетом требований геймплея. И это было роковое заблуждение.



SKULL ISLAND

Если быть внимательным, то после прохождения Peter Jackson's King Kong вам откроются его потайные стороны: глосные ошибки, а порой и значимые просчеты разработчиков. Такие моменты есть, рано или поздно с ними предстоит столкнуться, но все они либо касаются графики, либо проявляются исключительно из-за нашего любопытства. Ведь за всю игру у вас не разу не спросят, куда же идти дальше. Все и так предельно ясно — вперед, туда, где неотмеченный на картах остров хранит свои секреты. Где гигантские крабы-переростки набрасываются на персонажей из воды, норовя откусить им какую-нибудь конечность. Никаких указателей, куда и как надо двигаться, в King Kong не существует. Вы можете заскрипсовать взгляд на сранатичном режиссере, но тот быстро от вас отмахнется — найдет какой-нибудь живописный кадр и прикажет остальной команде заткнуться и не мешать. Любая ситуация, в которую попадают герои, воспринимается им как уникальный элемент атмосферы, не снять который никак нельзя. Даже во время нападения динозавров он будет настойчиво требовать от героини истошно вопить на фоне джунглей. Впрочем, как только огна из зеленых тварюг надукает попить на вкус драгоценную камеру, он схватит копые и с мастерством охотника переубивает «посторонние факторы».



■ А что мы сегодня кушали на завтрак? Сейчас посмотрим...



■ Говорят, лицо этой актрисы голго не авалось разработчикам. Не верим.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Игрок не предоставлен сам себе, он — незаменимая часть команды. Ему приходится взаимодействовать с другими персонажами: защищать их, держать камеру и т.д. В конце концов, он прибыл на этот остров, чтобы снимать фильм, а не заниматься грессировкой насекомых-переростков. Созданию эффекта погружения немало способствует полное отсутствие каких-либо элементов интерфейса на экране. Поначалу это вызывает настоящий шок. Впрочем, если вам уж совсем непривычно так играть, покопавшись в меню, можно вернуть, например, индикатор количества патронов. Но без этих условностей, конечно, гораздо интереснее. Ведь King Kong не отпускает ни на минуту, не дает ни секунды свободного времени на то, чтобы посчитать, сколько же обойм осталось у винтовки и каким типом копыя орудует в данный момент герой. Эти мелочи вылетают из головы, едва вам дают возможность покрутить камеру и сделать свои первые шаги на «Острове черепа».

К ТЕРАПЕВТУ

Если показатель, отображающий количество патронов, еще возможно настроить в меню опций, то со здоровьем придется придумывать собственную систему. По нашим исследованиям получается, что герой в состоянии:

- Вытерпеть три укуса гикого краба средних размеров.
- Два укуса гигантского краба.
- Четыре укуса маленького паука. Теперь считайте: пауки нападают стайками по девять штук.
- Два укуса гигантского динозавра. В принципе, вам может хватить и одного, это как повезет.
- Один удар хвостом того же динозавра.
- Три укуса маленьких динозавров. Не игнорируйте их! Они, как ветконговцы, прячутся в высокой траве и норках, потом неожиданно набрасываются группой по четыре особи.
- Один укус и гобивающий удар мордой средней ящерицы. От нее как раз лучше бежать без оглядки.
- Один укус сзади и два спереди мерзкой сороконожки.
- Максимум два удара от любого крылатого существа. В них при приближении лучше кидать копыя.

Кроме того, герой не выдерживает падения с высоты, равной его росту. Если вдруг такое произошло и вы остались живы, то лучше позвоните на помощь Энн. Она притворяется врачом и быстро залечивает раны. Чтобы узнать, сколько герою осталось жить на этом свете, достаточно просто держать телевизор включенным. Как только экран зальется красной краской, а в ушах зазвонит — дело плохо и лучше где-нибудь отлежаться. Ибо здоровье героя восстанавливается буквально за считанные секунды, если тот не двигается.



■ Его ничего не волнует, кроме камеры за спиной.

■ Огна мысль их объединяет: «Не вернуться бы!»



...гигантская и отвратительная (нет, действительно безобразная!) сороконожка готовится прыгнуть вам на спину. Нужно прислушиваться к малейшему шороху, вглядываться в темноту и стараться не делать лишних движений.



■ Динозавры завтракают братцем. Но, заметьте, за добычу не дерутся.

Что немаловажно, под эти нужды создано и соответствующее управление. Первое время оно может показаться чересчур сложным. Одновременно следить за двумя аналоговыми рукоятками и двумя шифтами оказалось еще труднее, чем мы ожидали. Однако едва попадешь в джунгли, где нет возможности найти укрытие, прислониться спиной к стене и отстреливать всех нападающих тварей, как подобная система проявляет себя во всей красе. Сам геймплей выстроен весьма своеобразно, он требует от игрока четкости действий и ясного понимания происходящего. Очевидно, что голодного динозавра нельзя убить ударом копыта в лапу или выстрелом в хвост. При таком подходе, если срочно не найти укрытия, он перекусит вас пополам. Но даже если узкий проход в скале и был найден, это вовсе не означает безопасность. Вполне возможно, что в этот самый момент гигантская и отвратительная (нет, действительно безобразная!) сороконожка готовится прыгнуть вам на спину. Нужно прислушиваться к малейшему шороху, вглядываться в темноту и стараться не делать лишних движений. После затяжных погонь по джунглям Skull Island гыхание персонажа может сбиться, и плакали тогда ваши шансы хоть на секунду остановиться и решить, что же делать дальше.

ДОЗАТОР

Несмотря на необычность игровой механики и сеттинга, King Kong делится на уровни. Тут надо отдать разработчикам должное: загрузки между локациями занимают от силы секунд пять, частота смены кадров стабильная, никаких багов, вроде «нажал квадрат не в том месте — выкинуло», обнаружено не было. Хотя мы и понимаем, что время загрузки маскируется небольшим роликом, демонстрирующим все ключевые сражения и перемещения игрока по карте острова.



■ Отчего бы раньше здесь не спрятаться?



■ У страха велики не только глаза...

КИНГ КОНГ ЖИВ!

Мы очень хотели, чтобы эту врезку написал Николай Дроздов, но он в King Kong не верит и в игры не играет. Мы сами поймали в джунглях Skull Island гигантскую обезьяну и попросили устроить экскурсию. Вот как мы охотились и что увидели.



Сперва мы решили, что King Kongа заинтересуют личинки. Но они почему-то понравились паукам.



Мы спросили у Хэйлса совета, но тот ничего не ответил. Он вообще может говорить только об оружии. Ужасно скучный тип.



Тогда мы привязали Энн между двух столбов и стали орать матерные песни. Женщина, погумали мы, не может не разбудить зверя.



Затем явился наш герой. Честно говоря, мы представляли, что он будет раз в десять больше. Но не это главное. Зато теперь мы знаем, что он действительно есть в этих джунглях. В погоню!

По всем внешним признакам King Kong надо было называть шутером: вид от первого лица, постоянные перестрелки, хорошо проуманная динамика игрового процесса тоже вроде как намекает на причастность совсем не к тому жанру, что указан на коробке. Тем не менее, это лучшая в этом году авантюра на PlayStation 2. Заметьте, не экшн, а именно авантюра. После прохождения King Kong вы смело можете пропустить кинопремьеру, игровой вариант оставит у вас больше интересных впечатлений, чем творение купающегося в лучах славы Джексона. Здесь есть возможность принять непосредственное участие в событиях, в кино — второй раз наблюдать их. Это можно назвать основным достижением эпохального геттища Ubisoft.

Мы привыкли, что в шутерах выигрывает тот, кто быстрее стреляет. Здесь же победа за тем, кто быстрее соображает, как использовать раскиданные заботливыми аборигенами палки и факелы. Кружащий над островом самолет в начале игры вызывает надежду, что вот сейчас играть станет легче. В руках появится огнестрельное оружие и все зверюги на острове в ужасе разбегутся по норкам. Самообман. Чем чаще герой будет напоминать о том, что осталось только три патрона, тем больше вы будете обращать внимание на местные достопримечательности.

К счастью, если вы мыслите не в том русле, куда вас старательно пытаются завести разработчики, то всегда можете рассчитывать на помощь других персонажей. Ге-

Гигантские крабы-переростки набрасываются на персонажей из воды, норовя откусить им какую-нибудь конечность.



■ Халк по сравнению с Конгом — настоящий созидатель.



■ Улыбнитесь, вас снимают!

ДРУГ ПОЗНАЕТСЯ В БЕДЕ

Взаимодействие между персонажами — неотъемлемая часть игрового процесса. Но даже в ключевых моментах право выбора остается за игроком: следовать совету на экране или придумать что-нибудь самому. Можно спросить совета персонажа, быстро поменяться с ним оружием или попросить помочь. Кроме того, управляемые компьютером герои охотно общаются между собой, выручают в нужный момент и — невероятно! — никогда не совершают глупостей. Всегда известят вас об опасности и подсказают, с какой именно стороны лучше пойдти к проблеме. Иногда трусят идти вперед первыми и пропускают вас, но чаще всего идут сами, предварительно убедившись, что вы их прикрываете. Это настолько умиительно, что мы до сих пор не верим, что это всего лишь скрипты.



■ Этому красавцу справа пушечный выстрел — даже не то же самое, что слону гробина.



■ Ну, кто на меня?!

Даже во время нападения динозавров режиссер будет настойчиво требовать от героини истошно вопить на фоне джунглей.

роя почти никогда не оставляют одного, он всегда будет вынужден взаимодействовать с другими персонажами. Пока Карл отвлекает динозавра, есть отличный шанс вонзить представителю вымершего вида копьё в хребет. Однако предварительно, по совету же Карла, лучше натравить ящера на ползущую неподалеку сороконожку. Та, воспользовавшись внезапной слабостью своего противника, вцепится ему в горло и на какое-то время забудет о вас.

В ПЕЩЕРКЕ

Мир Skull Island живет по своим законам, полностью адаптироваться к которым невозможно. Едва вы загаетесь, как же лучше поступить в той или иной ситуации, как обойти толпы врагов и какой хитростью воспользоваться, как произойдет «неожиданное событие» и придется действовать уже по плану разработчиков. Как и любая настоящая авантюра, King Kong поощряет смелость и решительность. Если вы видите скалу на скале, его обязательно можно будет свалить на головы ничего не подозревающим врагам. С другой стороны, так вы спалите драгоценную рощицу и откроете пространство для куда более опасных зверюг, чем скорпионы-переростки.

В какой бы переряге ни оказался герой, он всегда сможет выбраться из нее как минимум двумя способами. Первое, что приходит на ум — бежать вперед, пропускать диалоги и не заботиться о том, что же нас ждет впереди. К сожалению, так поступить нельзя. Можно изловчиться, загнать всех врагов в тесную пещерку и расстрелять из гробовика. Или методично избавляться от них с помощью снайперской винтовки, стоя на каком-нибудь утесе. В любом случае патроны кончатся, и подкидывать их станут лишь в особо динамичных моментах, когда придется кого-нибудь защищать. Даже сражение с динозавром не предусматривает каких-либо поблажек. Джек будет бегать с копьём вокруг ящера, уворачиваться от его атак и всячески привлекать к себе внимание, пока остальные братья по несчастью пытаются открыть ворота. Причем это совсем несложно. Именно в такие моменты



По пути нам также попался кошмарный динозавр (режиссер-идиот снимал только обезьян). Он вопил покруче собратьев из Jurassic Park, громко топал и зачем-то разрывал людей на куски.



Позже у нас появилась возможность познакомиться с ним поближе. Мы обратили внимание, что V-Rex обладал способностью проходить сквозь стены. Эксперимента ради мы выпустили в него две обоймы из суперсовременного пулемета, но ящер оказался пуленепробиваемым. Единственное, что могло застрять в нем, так это копьё. Но ему даже не было больно от такой занозы.



На интервью King Kong пришел не в настроении. Как оказалось, его вчерашнюю погрязку Энн выкрала какая-то доисторическая птица и теперь укрывает у себя в гнезде. Он был так расстроен, что решил перенести интервью на следующий день.



Улики Конг собрал быстро: впереди маячила какая-то тварь, державшая что-то, отдаленно напоминавшее человеческое тело.



■ Если присесть пониже, динозавр, глядишь, и не заметит.

управление начинает казаться идеальным, а реализация задумок разработчиков — совершенной.

Нельзя сказать, что King Kong обладает каким-то особым шармом, присущим конкретно взятым жанрам, он выходит за эти рамки и сверкает новыми гранями. Как было показано в случае с Prince of Persia, играющему совсем необязательно вникать в тонкости управления, чтобы получать удовольствие от игры, в которой персонаж скачет по стенам и делает двойные сальто. Достаточно просто грамотно преподнести это, и тогда проблемы «заранее продуманного трюкачества» отпадут сами собой.

Кружащий над островом самолет в начале игры вызывает надежды на то, что вот сейчас играть станет легче. В руках появится огнестрельное оружие, и все зверюги на острове в ужасе разбегутся по норкам. Самообман.



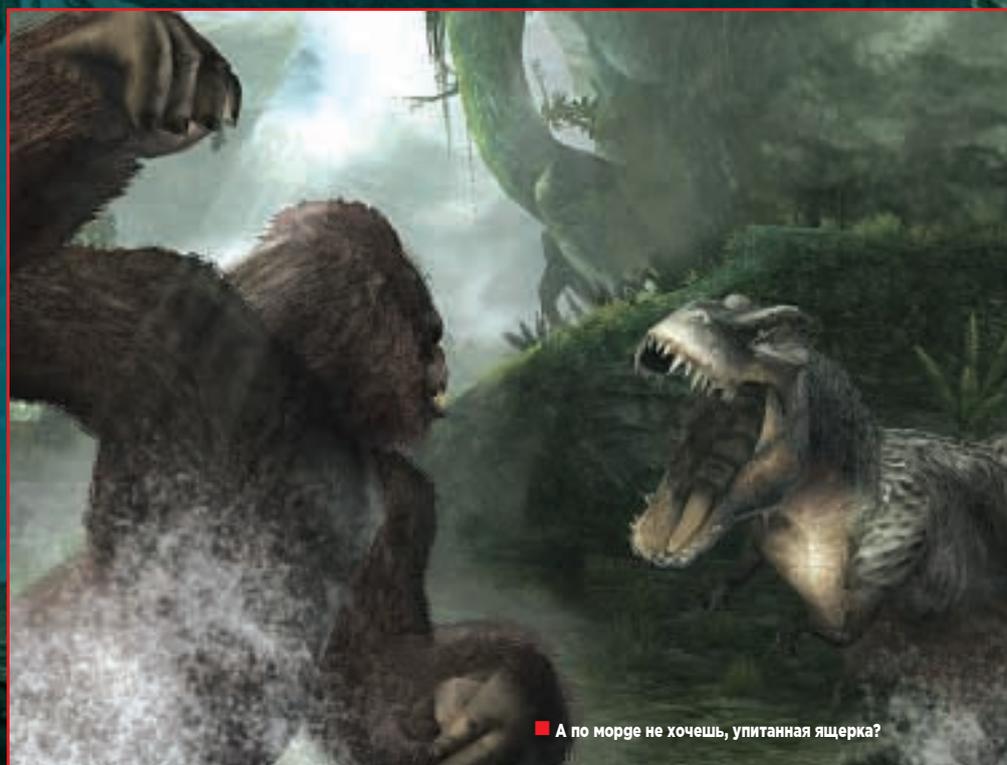
■ Пока другие меряются силами с динозаврами, режиссер отсиживается в кустах.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОБМАНЧИВО

Если судить исключительно по просмотренным видеороликам, игра может показаться однообразной. Огни и те же рычаги да палки, сражения с монстрами, монотонные и утомительные джунгли. В какой-то момент от всего этого действительно устаешь. После блужданий по подземельям возникает ощущение сырости, после затяжных игр в прятки с ящерами невольно вздрагиваешь от скрипа двери. Против атмосферы не попрешь...

В King Kong не существует заскриптованных роликов. Если персонажи заводят между собой беседу, вам позволено не слушать их и немного погулять по острову. В конце концов, свои рекомендации и советы они умудряются вставить по ходу действия, от вас лишь требуется изредка принимать их к сведению. Да и потом, их голоса будут слышны даже с другого конца острова — единственный маленький, но уж больно досадный глюк звукового оформления, в остальном просто великолепного. В некоторых моментах озвучка кажется до жути реалистичной: казалось бы, что нового можно придумать с озвучкой динозавров, а Ubisoft (не иначе как с подачи самого Джексона) даже здесь превзошла себя.

Очевидно, что голодного динозавра нельзя убить ударом копья в лапу или выстрелом в хвост. При таком подходе, если срочно не найти укрытия, он перекусит вас пополам.



■ А по морге не хочешь, упитанная ящерка?



Для этой гориллы не существует понятий «тропинка» или «правостороннее движение». Он одинаково хорошо бегает кросс и лазает по скалам. Иногда даже цепляется за ветки и раскачивается, как принц Персии.



Карл к тому моменту окончательно сошел с ума и вместе с Хэйлсом убежал в неизвестном направлении. Свое неожиданное исчезновение он объяснил так: «Я верю, что ты справишься, Джек. Не унывай. Иги огин».



Дорогу показали грузья King Konga. Они все маленькие и тупые, как грова, но джунгли знают как свои пять (ведь их пять, правильно?) пальцев.



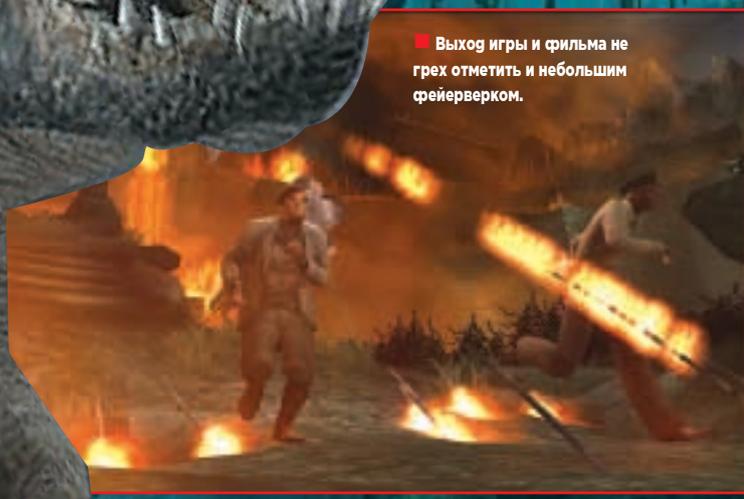
Тем временем Конг вышел на след преступника. Переминаясь с руки на руку, он распял свою ненависть к бесчестному животному. «Читер!» — зарычал он и бросился вдогонку.



■ Когда Конгу не дают побить наедине с возлюбленной, он очень раздражается. Очень!

Графика в King Kong — усадка для глаз. Высочайшая детализация объектов, сложнейшая анимация движений динозавров и Конга, красивейшая растительность в джунглях — настоящая конфектка. Хотя мы немало удивились, когда зубастая челюсть динозавра прошла сквозь скалы, да же не поцарапав их. Точно так же нас удивили и лица героев. Возможно, полигонов на них натянули не так уж и много, зато текстуры выглядят предельно реалистично.

Впрочем, все это меркнет на фоне непосредственно игрового процесса. King Kong — тот вид видеоигровых развлечений, которые показывают себя во всей красе только один раз, а потом ставятся на одну полку с лучшими



■ Выход игры и фильма не грех отметить и небольшим фейерверком.



■ Невелики засранцы. Но их много!..

Поначалу полное отсутствие элементов интерфейса на экране вызывает настоящий шок.



Хорошенько постучав по своей волосатой груди, Конг вошел в раж и отгубасил приспешников злодея. Вглядитесь, его лицо полно гнева!



После он поймал самого завистника и открыл ему голову. Все по закону джунглей, тут уж как не кричи, никто и слушать не будет.



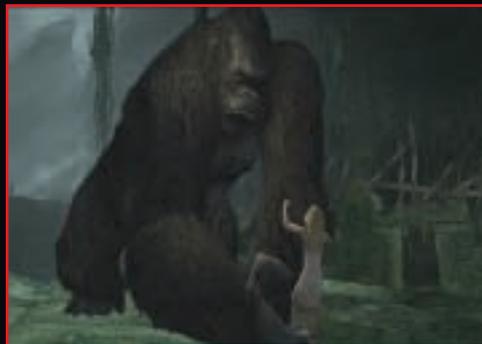
Он только что убил птичку. Ее почти жаль.



Страшные динозавры напали на возлюбленную могучей гориллы!



Но и их Конг раскидал без особых усилий. Энн не могла отвести от него взгляд: как мужественно он сражается за их общее счастье!



Бурные овации! Кинг Конг — победитель! Приз — никому не известная актриса.



Но она превидела, что их ожидает гальше, и лицо ее омрачила печаль.



Не волнуйся, детка! Все оформим в лучшем виде!



Суя по всему, он еще не догадывается, что буквально через несколько уровней его засалят в клетку и увезут в город.

Если персонажи заводят между собой беседу, вам позволено не слушать их и немного погулять по острову. В конце концов, свои рекомендации и советы они умудряются вставить по ходу действия.

из лучших. Несомненно, это тот шедевр, что нам обещали: красивый, хорошо сбалансированный, использующий множество оригинальных решений и дизайнерских заумок, призванный удивлять и покорять. Его ожидали как новое слово в жанре, но он вряд ли им стал. Если выразиться точнее, он просто показал тот идеал, на который должны были равняться другие игры по кинолицензиям. Раньше, если вы помните, подавляющее большинство таких проектов получались неказистыми, нелепыми или отвратительными. Да и после King Kong не стоит надеяться на какие-то перемены.

Просто если вы когда-нибудь вспомните про те самые «игры по мотивам», то первой ассоциацией станет именно он, King Kong. Вы могли не смотреть оригинал и ремейки, но игра должна запомниться надолго. В конце концов, это уникальное событие в родной нам с вами индустрии. Оно случается раз в десятилетие. Ubisoft — творцы истории. Вы — ее свидетели.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	9	Конг — зверь. Динозавры — шушки. Джунгли — просто не-погрязаемы.
Звук	8	В саундтрек вложено очень много денег. Это чувствуется.
Игровой процесс	9	Разнообразно и оригинально — интерактивный фильм, не меньше.
Интерес к повторному прохождению	9	Проходить по второму кругу уже не так увлекательно.
<p><i>Как оказалось, игра по кинолицензии может быть интереснее оригинала. В Ubisoft работают волшебники, не иначе.</i></p>		<p>9 / 10</p>

ViewSonic N3260W

ШИРОКИЙ ФОРМАТ

ViewSonic, начавшая свой боевой путь со сравнительно недорогих компьютерных мониторов, мощно вгрызается в перспективный сектор ЖК-телевизоров. Попавший к нам в руки N3260W может похвалиться огромной коробкой, гигантским пультом управления и весом в 22 кг. Из традиционных черт продукции ViewSonic сразу бросается в глаза классической формы корпус с небольшой шириной рамки дисплея, слегка грубоватая задняя панель телевизора, где далеко не лучшим образом разбросаны входы и выходы, а также традиционный логотипчик в виде трех жизнерадостных птичек.

При покупке телевизора вполне имеет смысл обращать внимание на поддержку оным перспективного стандарта HDTV. Во-первых, уже начинают продаваться фильмы, гружащие с режимом высокого разрешения (обычно предлагаются широкоформатные картины на 1920x1080 точек), во-вторых, не так галек тот час, когда на свет появится PlayStation 3, которая будет активно использовать все прелести нового телевидения. Само собой разумеется, на новинке от ViewSonic в самом заметном месте красуется соответствующий значок, сообщающий о полной поддержке и совместимости с HDTV.

Помимо новомодных технологий телевизор с полугаями на логотипе способен удовлетворить требования даже киномана с претензиями. С техническими характеристиками у модели N3260W все в полном порядке: яркая лампа 500 кд/м², контрастность на уровне 800:1 и даже две 10-ваттные колонки, которых вполне хватит, чтобы пожогзть пару сней, пока вам не привезут комплект внешней акустики.

Цена вопроса — \$1450. За эти деньги трудно найти приличную матрицу от более известного бренда с подобными характеристиками. Определенно, через пару лет телевизоры ViewSonic подорожают как минимум процентов на 30, если тенденция к столь частому выходу новых моделей и улучшению технических параметров сохранится. Сейчас же самый подходящий момент, чтобы приобрести отличный телевизор по слегка заниженной цене.

■ Геннадий Машков

При покупке телевизора вполне имеет смысл обращать внимание на поддержку оным перспективного стандарта HDTV.

\$1450



На заметку:

- Тип матрицы: ЖК
- Диагональ: 32"
- Разрешение: 1366x768
- Яркость: 500 кд/м²
- Контраст: 800:1
- Мощность акустики: 2x10 Вт



ПЛАВАЮЩАЯ ПОДСТАВКА

Понятное дело, что на голом энтузиазме держаться подобная машина не будет, и без массивной подставки, весящей почти 5 кг, ей не обойтись. В данном случае база телевизора выполнена столь оригинально, что экран даже немного раскачивается на ней. То есть в случае, если особо рукастый член семейства конкретно заденет рукой или туловищем дорогостоящую вещь, она лишь слегка покачнется, но не рухнет на пол.

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Удобство	8	Пульт, меню — все максимально доступно и понятно.
Полезность	8	Хотите разнообразить игровые будни? 32-ойма от ViewSonic — неплохой выбор.
Цена/качество	8	С одной стороны, это не Sony, но и ViewSonic в нашей стране уже не первые десять лет как представлен на рынке.
Надежность	7	Пусть корпус не выполнен из титанового сплава, но достаточного количества винтов и шурупов хватит для долгой жизни IT-механизма.

Прекрасный выбор за свои деньги. Не столь пафосен, как продукция Sony, а качеством не хуже Samsung и LG.

8/10

Bose Acoustimass 6

ПЕРЕХОДИМ К HI-FI

Восе — это дорого. Этими акустическими компонентами не чураются оснащать свои автомобили такие марки, как Nissan, Dodge, BMW и даже Rolls-Royce. Так что за пару сотен приобрести к одному из лучших брендов в мире звука не удастся. Зато за тысячу вполне можно произвести у себя дома небольшую революцию.

Для этой цели как нельзя лучше подойдет комплект Bose Acoustimass 6. Среди профессионалов звука его смело относят к линейке бюджетных решений, но так как нашей целью является качественное озвучивание DVD-фильмов и видеоигр, излишний пафос опустим.

Акустика высокого уровня, коей смело можно назвать Acoustimass 6, требует и аналогичного качества других компонентов системы. В первую очередь вам потребуется гостойного размера телевизор — хотя бы 34-37 дюймов.

Помимо телевизора потребуется и пятиканальный ресивер, что увеличит затраты на пару сотен долларов. И, наконец, даст ответ на вопрос «как же оно звучит?»

Bose Acoustimass 6 — «тяжелая» акустика. Гигантский сабвуфер с фирменной технологией вывода низких частот аккуратно наполняет помещение глубокими, четкими практически на любой громкости басами. Низкие ноты прекрасно слышны во всем своем спектре. При этом звук очень плавно переходит в средние и высокие частоты. Несмотря на минимальные размеры сателлитов, динамики наполняют комнату более живым и громким звуком, чем с десяток монументальных «советских» колонок.

Тысяча долларов — не планка качества для меломана. Достаточно просто любить хорошие DVD-фильмы и видеоигры, чтобы позволить себе потратиться на подобное аудиосопровождение. Будет некорректно утверждать, что PlayStation 2 может полностью использовать ресурсы Bose Acoustimass 6, но зачем ограничивать себя возможностями видеоприставки? С продвинутым DVD-плеером, поддерживающим, помимо прочего, формат MP3/WMA, этот комплект запросто заменит собой мощный музыкальный центр. **Геннадий Машков**



\$1000

Акустика высокого уровня, коей смело можно назвать Acoustimass 6, требует и аналогичного качества других компонентов системы.



МИНИАТЮРИЗАЦИЯ

Более чем скромные размеры динамиков позволяют установить их буквально в любом месте. Благодаря малому весу сателлитов (порядка 400 г) не составит труда прикрепить их к стене или полке. А вот с местоположением сабвуфера определиться будет не так-то просто. Массивная «коробочка» высотой 40 см и весом 13 кг влезет не в каждую нишу и не под каждый диван.

На заметку:

- Система: 5.1 с цифровым декодером
- Сабвуфер: 150 Вт
- Диаметр излучателя динамика: 133 мм
- Сателлиты: 25 Вт
- Диаметр излучателя динамика: 60 мм

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	9	Качество в минимальных размерах — таков девиз современной hi-fi акустики.
Полезность	9	Не стоит ограничиваться играми: эта акустика способна на многое другое.
Цена/качество	8	Цена велика, но и планка качества несравнимо выше многих комплектов этого класса.
Надежность	9	Сложно найти покупателя, недовольного качеством Bose.
Серьезная акустика для серьезных задач.		9/10

Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick

ОТ КОМПЬЮТЕРА К ПРИСТАВКЕ

Тop Gun Fox 2 Pro Flight Stick от Thrustmaster отнюдь не новинка среди приставочных аксессуаров. Но заслуженная популярность этой модели заставила нас самих убедиться в прекрасных качествах этого продвинутого, но относительно недорогого геймстика для PlayStation 2.

Внешне Fox 2 Pro не красавец. Угрюмый серый корпус, грубоватые кнопки: все это делает его похожим на древние геймстики середины 90-х. Зато, приложив к нему руку, сразу чувствуешь все преимущества перед новомодными недорогими симпатичными моделями. Массивная, крепкая прорезиненная рукоятка надежно лежит в руке, нескромных размеров подставка и не думает соскальзывать со стола, а дополнительные кнопки нажимаются четко, и ошибиться, ища их пальцем вслепую, невозможно.

Нажимая кнопку газа, чувствуешь несколько фиксированных ее положений, что помогает выбрать нужную скорость и держать ее на протяжении некоторого времени. Чуть выше есть еще одна дополнительная кнопка и ее легко нажимать указательным пальцем. При этом контролировать газ возможно средним пальцем — удачное решение для продвинутых авиасимуляторов. На самой рукоятке также расположены две дополнительные кнопки и один переключатель. Например, его можно использовать для выбора камеры, типа оружия или скорости.

На нижней части корпуса геймстика разбросаны вполне стандартные для геймпада клавиши и несколько программируемых кнопок. Но благодаря немалому количеству кнопок на самой рукоятке прибегать к ним приходится не так часто.

Вибромотор, встроенный в основание рукоятки, конечно, не позволит накачать мускулы, но и скучать во время полетов или поездок не даст. Отдача чувствуется каждый раз по-разному: вы ощущаете то постоянные еле заметные вибрации, то мощные толчки, выбивающие ручку из ладони.

Thrustmaster позиционирует геймстик Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick как модель среднего класса, причем конкуренты за эти же деньги предлагают топовые продукты. Тем не менее, мы уверены, он даст фору многим недавним новинкам от не менее авторитетных производителей за счет надежной конструкции и эргономичного дизайна.

Геннадий Машков

На заметку:

- **Количество вибраторов:** один на рукоятке
- **Переключатель обзора:** 8-позиционный
- **Количество кнопок:** 8
- **Рукоятка геймстика:** волнистая поверхность, защелка
- **Сопротивление усилию:** регулируемое
- **Ручка газа:** управление большим пальцем
- **Поверхность для захвата:** эргономичная, прорезиненная
- **Основание геймстика:** устойчивое, с резиновыми ножками
- **Дополнительное электропитание:** не требуется

Нажимая кнопку газа, чувствуешь несколько фиксированных ее положений, что помогает выбрать нужную скорость и держать ее на протяжении некоторого времени.

\$70



РЕЗИНОВЫЙ ВОПРОС

Снизу рукоятку закрывает небольшая резиновая втулка. Мы подумали, что за месяцы активной игры она вполне может порваться, и контакты микросхемы оголятся. Однако, поговорив с некоторыми владельцами подобных геймстиков от Thrustmaster, выяснили, что даже через год и больше никаких проблем не возникает. Зато во внутренности геймстика не попадает ни пылинка, что заметно продлевает срок его службы.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	10	Thrustmaster как всегда на высоте: удобная ручка с приятным покрытием.
Полезность	8	Хотите разнообразить игровые будни? 32 дюйма от ViewSonic — неплохой выбор.
Цена/качество	9	Весьма добротный и качественный для своей ценовой категории геймстик.
Надежность	8	Трудно найти негативный отзыв о проверенной временем продукции Thrustmaster.
Отличный геймстик среднего класса, лишенный каких-либо серьезных недоработок.		9/10

Thrustmaster Beretta 100Hz

ВСЕ И СРАЗУ

Световые пистолеты, впервые появившиеся лет двадцать назад на игровых автоматах и первых видеоприставках, и по сей день пользуются немалой популярностью.

К сожалению, световые контроллеры, несмотря на интерес игроков к ним, практически не развиваются. В случае с Thrustmaster Beretta мы имеем доведенный до совершенства дизайн, эргономично расположенные кнопки, поддержку современных телевизоров с частотой 100 Гц и технологию 20-летней давности. Ну, хорошо, это мы немного загнули, но лишь самую малость.

Первое впечатление от игрушки: слишком малый вес. Конечно, в какой-то степени это удобно, можно без перерыва играть на протяжении 4 часов, и рука даже не начнет уставать. Таким образом аналог реальной беретты, каким и должна быть эта модель, судя по описанию производителя, превращается в пластиковую китайскую поделку, пусть и приятную в использовании. Но несмотря на то, что сделана Beretta 100 Hz как раз в Китае, хлипкой или некачественной конструкции назвать нельзя. Аккуратная форма, отсутствие скрипящих звуков во время игры, четкая работа кнопок и переключателей: Thrustmaster в любом случае держит марку.

Если к качеству устройства пригнаться сложно, то к эргономике есть несколько вопросов. Во-первых, не очень удачно расположена кнопка «С», по совместительству отвечающая за перезарядку ствола. Находится она в нижней части рукоятки, и удобному ее нажатию мешает провод, соединяющий контроллер и приставку. Конечно, приноровиться можно, но о изящной перезарядке легким движением руки придется забыть.

Каким бы хорошим игровой пистолет ни был, со временем, как правило, эти контроллеры наедаются даже заядлым игрокам. Скромный выбор игр, общая их схожесть и примитивность процесса делают Thrustmaster Beretta развлечением на пару недель, после чего покупка кладется на полку. Неплохой контроллер за свои скромные \$50, но мы рекомендуем подумать, прежде чем отдавать их за временное развлечение.

Геннадий Машков

Не слишком удобная кнопка перезарядки и малый вес — весьма значимые недостатки.

\$50



НАШИ ПАЦАНЫ ПОДНИМАЮТ СТОЛЫ

Убедиться в истинности заявлений Thrustmaster относительно реалистичности дизайна можно, сравнив фотоприставку реальной «Беретты» с протестированным пистолетом. Будь контроллер выполнен хотя бы из жесткого пластика с алюминиевыми вставками, сходство было бы идеальным. Но со скромным весом в пару сотен граммов с реальным аналогом сравниться ему будет трудно.

На заметку:

- **Дополнительные кнопки:** 3
- **Боковые кнопки:** А, В, С
- **Наличие кнопок start/select:** есть
- **Поддерживаемая частота ТВ:** 100 Гц

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Удобство	6	Не слишком удобная кнопка перезарядки и малый вес — весьма значимые недостатки.
Полезность	5	Пистолет вряд ли станет развлечением больше чем на месяц.
Цена/качество	9	В данном соотношении Thrustmaster традиционно лидирует.
Надежность	8	За время тестирования устройство ни разу не позволило усомниться в надежности конструкции.
<p><i>Приятный игровой контроллер с мелкими недостатками в области эргономики.</i></p>		<p>7 / 10</p>

«Бабло — это зло, а игры — радость!»

Интервью с вигжеем MTV Арчи

Вигжеем MTV не чуждо ничто человеческое. После утомительного рабочего дня, бесконечных съемок и интервью они всегда выкроют часок-другой, чтобы порубиться в «Соньку». Известный вигжей Арчи рассказал нам о своей первой приставке, любимых жанрах и музыкальных пристрастиях. В своем неповторимом стиле...

ЭТО МОЯ РАБОТА — ВО ВСЯКОМ ГОВНЕ РАЗБИРАТЬСЯ, ПОЭТОМУ СЛУШАЮ ВСЕ ПОДРЯД.



PlayStation 2 Official Magazine Россия: Я читал, что на первую игровую приставку ты заработал в 15 лет. Горд был собой?

Арчи: Конечно! Это же первая!



PS2OM: Как специалист по женской части, объясни, почему девушки играют меньше парней?

Арчи: А водят лучше?



■ Водят девушки, по большей части, действительно так же, как и играют.

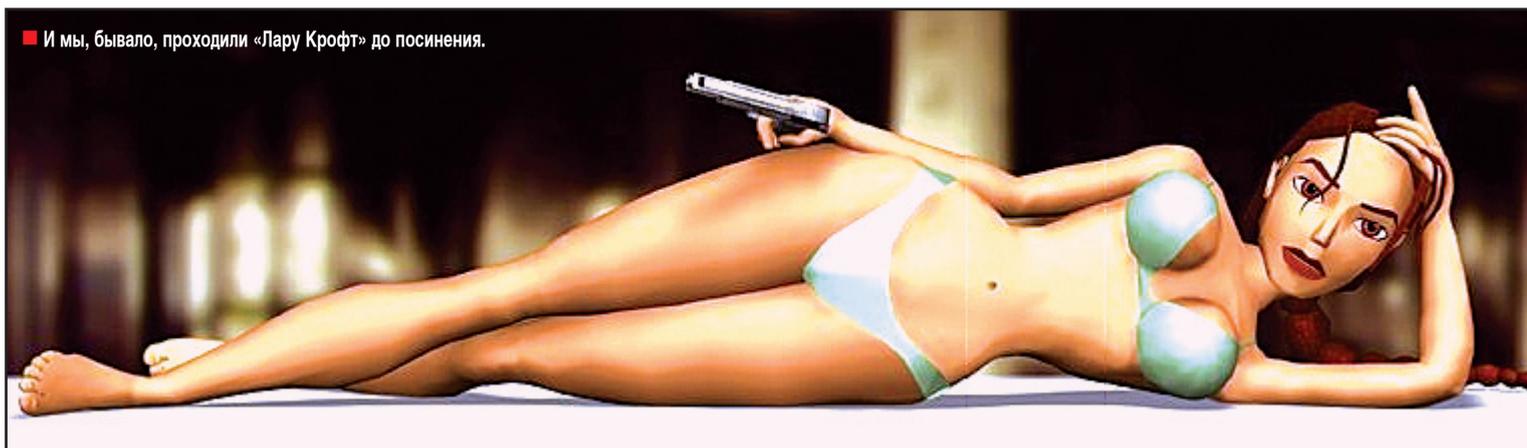


PS2OM: Есть такая точка зрения, что игры — зло. Пагубная привычка. Что ты можешь возразить?
Арчи: Бабло — это зло, а игры — радость!

PS2OM: Ты когда-нибудь проходил игру до конца?
Арчи: Ага, «Лару Крофт» всю до посинения проходил.

«Получение удовольствия от игры зависит от настроения. Ну, сами понимаете, кого-то замочил, кому-то в рыло гал...»

■ И мы, бывало, проходили «Лару Крофт» до посинения.



PS2OM: В играх у тебя есть жанровые предпочтения? Экшны, гонки, спортивные симуляторы?
Арчи: Бродилки люблю.

PS2OM: Какой ты видишь игру про MTV? В каком жанре? Ну, например, герои-виджеи сражаются с плохими и бездарными музыкантами или, быть может, игрок выступает в роли директора канала и вынужден выполнять всевозможные капризы тех же виджеев, следить за рейтингом... Есть идеи?
Арчи: Ага, Виджеи мочат Попсу!

PS2OM: Кто из виджеев MTV больше всего подходит на роль персонажа видеоигры?
Арчи: Ой, да для каждого роль найдется.

PS2OM: Как нам известно, у тебя есть PlayStation 2. Можно ли сказать, что PS2 — такой же неотъемлемый атрибут современного человека, как, скажем, сотовый телефон, DVD-плеер и т.п.?
Арчи: А то! Она и согреет, и развеселит, и разозлит, ты только начни играть...

PS2OM: Следишь за новинками игровой индустрии и ждешь ли PlayStation 3?
Арчи: Друзья обычно советуют, что приобретать.

PS2OM: От игр ты получаешь удовольствие эстетическое (визуальное наслаждение) или больше моральное (прошел миссию, завалил врагов)?

Арчи: От настроения и игры зависит. Ну, сами понимаете, кого-то замочил, кому-то в рыло гал...

PS2OM: Как относишься к насилию в играх, кино, музыке?
Арчи: Оно есть, но главное, чтобы не походило на пропаганду.

PS2OM: В последнее время звезды музыкальной индустрии все чаще становятся героями игр. Snoop Dogg засветится в гангстерском боевике Fear & Respect, а 50 Cent совсем недавно появился в качестве главного героя в 50 Cent: Bulletproof. Кого из музыкантов ты хотел бы видеть в качестве героя игры?
Арчи: Мэнсона!



■ И это желание Арчи уже исполнилось: Мэрилин Мэнсон уже озвучил доктора Крэя в Area 51. В своем истинном облике этот виртуальный инопланетянин — вылитый Мэнсон.



PS2OM: Как обычно проводишь свободное время?
Арчи: Сплю, а перед сном рублюсь в PS2.

PS2OM: Поскольку PS2 можно использовать как обычный DVD-плеер и проигрыватель музыкальных дисков, возникает закономерный вопрос: какое кино предпочитаешь и какую музыку слушаешь?
Арчи: Это моя работа — во всяком говне разбираться, поэтому слушаю все подряд. Дома не слушаю вообще, а в машине — сжаз. Обожаю ходить с срузьями в кинотеатры, а перед этим, кстати, — порубиться в автоматы.

■ Виджеи, говоришь? Мочат попсу, говоришь? Так ведь такая игра уже есть!



Видите сверху Финляндию? Она тоже в ответе за срок выхода журнала.

Несмотря на то, что второй номер к моменту сдачи журнала уже должен был появиться в продаже, «тематических» писем практически не было. То ли у владельцев самой распространенной игровой платформы нет доступа к компьютеру, то ли к почтовому ящику. Тем не менее, продолжаем отвечать на ваши вопросы и запросы.

Юрий Мирзоев [***@inbox.ru]

Здравствуйте. Купил первый номер вашего журнала еще на PSEX. Журнал ооочень понравился. Насыщенный фантастический дизайн и официальный демо-диск. Вот ваши самые явные плюсы.

Поскажите, пожалуйста, когда выйдет второй номер журнала и будет ли у него официальный сайт? И вообще, с какой периодичностью вы собираетесь выпускать журнал?

PS2OM

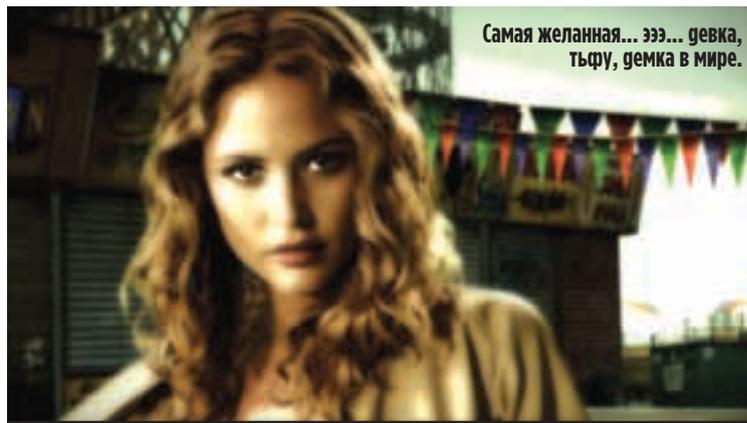
Вообще, на вопросы, начинающиеся со слова «когда», мы предпочитаем отвечать либо «никогда», либо «when it's done». Нет, мы вовсе не безответственные хулиганы, которые срывают все сроки, кормят начальство высококалорийными завтраками и убеждают всех вокруг, что ситуация под контролем. Мы никого не убеждаем, что ситуация под контролем — потому что она действительно нам не подконтрольна. Не секрет, что второй номер журнала изрядно задержался, но, поверьте, не по нашей вине. Как бы то ни было, периодичность



В английский PS2OM письма приходят прямо из процветающих почтовых ящиков.

выхода журнала — строго раз в месяц.

Что касается представительства журнала в сети — этот вопрос находится в процессе рассмотрения. В переводе на русский: шансы есть.



Самая желанная... эээ... девка, тьфу, демка в мире.

Родион Лихацкий [***@bk.ru]

Добрый день! Я тут на днях купил ваш журнал PlayStation 2 Official Magazine Россия! Мне очень понравился, особенно демо на диске! Я тут вспомнил, что был на форуме, посвященном NFS: Most Wanted, и там было выложено демо для PlayStation 2! Я был очень рад (и не я один, а все читатели) увидеть демо в вашем журнале!

PS2OM

Без ложной скромности отметим, что прекрасно понимаем чаяния народа и, когда это в наших силах, идем навстречу нашим читателям. В данном случае желание Родиона мы исполнили еще до того, как узнали о нем: демо-версия Need for Speed: Most Wanted выложена на диск ко второму номеру PS2OM.

Solid Stake [***@mail.ru]

Привет, «официалка»!

После стольких лет ожидания ты снова со мной. У меня дома лежит вся коллекция номеров Official PlayStation Magazine Russia, а теперь я собираю и OPS2M Russia! Впечатления от второго номера, который я только что купил, очень положительные! Понравилась обзоры, «монитор» и replay. Вот только зачем вы пишете про какую-то фринию типа Lumines? Кому интересен этот музыкальный тетрис? Лет десять назад я от него оторваться не мог, а сейчас типа решили старое прогнать под видом нового? Зря вы только место потратили, могли бы просто написать: «игра для тех, кто не играл в тетрис». А в остальном все супер, жду третьего номера!

P.S. Расскажите побольше про EyeToy, я собираюсь купить такую штуку, но не знаю, что именно брать.

PS2OM

Как несложно заметить, дорогой Стейк, вы держите в руках тот самый третий номер, которого так ждали. За лестные отзывы — традиционное спасибо. А вот Lumines обижать не надо. Да, это «тетрис». Да, суть осталась той же. Но атмосфера... попробуйте взять в руки PSP, отрешиться от мысли, что «это старое под видом нового» и запустить Lumines. Не ждите от нее откровений, не готовьтесь к разочарованию — просто сыграйте партейку. И не забудьте написать нам после этого эксперимента — все-таки интересно, что получится.

Что касается EyeToy, то на данный момент существует три сборника (EyeToy: Play, EyeToy: Play 2 и EyeToy: Play 3), а также восемь отдельных проектов, включая вышедший недавно SpyToy. Но в целом, если брать камеру плюс игровой весовок, идеальным комплектом станет EyeToy: Play 3.



Lumines'центный тетрис — главная электронная забава этой зимы.

Alex [***@tula.net]

Здравствуй! Наконец-то купил 1-й номер вашего журнала. У нас в Туле еле нашел его за 160 р. Журнал неплохой, но самое ценное — это гемо-диск, ведь левых дисков не стало, а отдавать 1500 р. за игру без пробы стремно. Хочу сказать пару слов по поводу срока жизни PS2 и некоторых статей. У нас в Туле пропали левые диски и чипованные PS2, но никто не бросился за родными «соньками» и дисками, желающие поиграть пошли за другими приставками и компьютерами. Для Москвы 1500 р. не деньги, хотя москвичи все время плачут, что у них все дорого, и им очень тяжело живется (я в Москве бываю часто и знаю цену этим словам), но в остальной России родные игры с графикой уровня самого чахлаго компа (например, последний NFS), да к тому же еще без перевода, брать не будут. Да и в Москве с весны игроки будут больше думать о PS3. Уже сейчас у многих игр нет PS2-версий, а если есть, то лучше бы их не было. С 2006 года игры для PS2 будут делать одни японцы, все остальные будут заняты PC и приставками нового поколения. Так что, Sony в России больше потеряет на железе, чем выиграет на софте, впрочем, им виднее. Сам я играю на чипованной PS2 в родной GT4 (за эту игру можно отгнать и больше), с рулем Logitech DFP. Кстати, большой привет «СПЕЦИАЛИСТУ» по железу Кириллу Аврорину. Фамилию он, похоже, придумал и, судя по его публикациям, правильно сделал. Так вот, руль этот я купил год назад за \$150, привинтил, и он ни разу (вы не поверите) не упал. Что у Кирюхи руки не оттуда растут — понятно, но ведь за версту видно, что он к этой теме не имеет никакого отношения. Основная особенность этого руля — угол вращения в 900 градусов, а не 180, кстати, он единственный в мире, о чем написано во всех рекламных материалах Logitech. В OFFICIAL MAGAZINE таких неточностей быть не должно. По поводу LCDTV Sharp 15: картинка на 15" в телевизоре почти всегда лучше, чем на 20", и я как-то слабо представляю ограниченного в средствах человека, выкладывающего 530 баксов за этот ничемный девайс. Извините за критическое письмо, но это все от большой любви. Спасибо за новый журнал!

Историк скажет: «Это T-72». Ребенок скажет: «Это танк». И только геймер скажет: «Это юнит».



PS2OM:

Вообще-то, помимо гемо-версий игр у нас есть еще и обзоры с оценками. Несмотря на неизбежную субъективность рецензий, они все-таки дают некоторые представления об играх. Поэтому отказываться от игр только потому, что они стоят 1500 рублей — не совсем верно. Скорее уж, следует выбирать те экземпляры, которые точно хочешь видеть в своей коллекции. Сделав выбор в пользу качества, автоматически отсекаешь неугачные проекты — это не только экономит время и деньги, но и развивает здоровую конкуренцию в игровой индустрии. И не надо смеяться, мол, один голос ничего не решает. Очень даже решает, ведь именно количество купленных игр определяет, будет ли дистрибьютор брать на распространение продукцию у издателя. Маркетинговый отдел разводит руками перед издателем, а тот, в свою очередь, обрушивает кары земные на разработчиков.

Кирилл Аврорин:

Охотно верю, что в вашем родном городе ситуация с ценами стабильная. В Москве же среди десятков тысяч магазинов цены порой отличаются в разы. Признаем, мы допустили ошибку, просмотрев несколько заведений, где контроллер предлагался за столь нескромную сумму. И лишь после опубликования материала нам попались продавцы с более демократичной маркетинговой политикой.

Что касается креплений руля, то даже после двухнедельной игры назвать их удобными я не могу. Со стола «баранка», к счастью, не падала, но во время прохождения особо крутого виража вполне могла съехать на целый сантиметр, что, на наш взгляд, весомый недостаток. Что касается поворота на 900 градусов, уточним, что этот режим может активироваться лишь в нескольких играх, а в большинстве же случаев углы остаются стандартными. Об этом написано как в инструкции к рулю, так и на официальном сайте Logitech.

Последняя же ваша мысль не совсем нам понятна. С одной стороны, вы утверждаете, что изображение на 15-дюймовом ТВ лучше, чем на 20-дюймовом. С другой же — что нет смысла брать эту модель за \$530. Без лишней субъективности заметим, что каждая модель имеет определенный набор характеристик, и именно от него зависит итоговое качество изображения, а никак не от размера диагонали экрана. Протестированный нами Sharp мы рекомендуем людям, которым важна четкость изображения, насыщенность его красками, но для кого не критичен размер дисплея.

Термины не всегда бывают понятны, поэтому зачастую мы предпочитаем пользоваться универсальным языком графики.



Ольга [***@rambler.ru]

Здравствуй, уважаемая редакция!!!

Когда увидела ваш журнал, сразу его купила. У меня консоль PS2 уже два года, и мне хотелось узнавать про новые игры. В других журналах по PS2 вообще ничего не писали или очень мало. У меня к вам большая просьба: вы не могли бы в следующем номере написать словарь терминов, а то мне очень сложно в этом разбираться.

С уважением, Ольга (Москва).

PS2OM

И вам привет, Ольга. Словарик терминов — это, конечно, круто, но все зависит от того, что понимать под терминами. Вот для вас слово «приставка» что означает? Такое устройство, подключаемое к телевизору, которое позволяет запускать игры? А для филолога, к примеру, «приставка» — это часть слова, стоящая перед корнем. Нет, это гемагогия, конечно, но в целом имеется в виду, что один с легкостью раскусит понятие «лавдей-сим», а другой даже не сможет правильно описать «джойстик». Точно так же, как есть математика и высшая математика, в видеоигровой культуре есть и сленговый базис, и даже «своя» брань. Но вы не стесняйтесь. Перечислите самые непонятные термины, а уж мы их расшифруем, будьте спокойны!

Игорь Белов [***@list.ru]

Почему у меня вылетает ваша Демка?

P.S. Остальные диски у меня работают.



Кто поймает демку, у того она и заработает.

PS2OM

Обратимся к классике: почему демки не летают как птицы? Пусть летают. Горго поднимаются со взлетной полосы, парят в безбрежном воздушном пространстве, мягко сажаются, а порой — теряют управление и вонзаются в землю. С другой стороны, полет — явление для демки нетипичное, и с авиапроисшествиями (а особенно вылетами) необходимо бороться.

Рассмотрим ситуацию. У вас есть телевизор, PlayStation 2, гемо-диск журнала PlayStation 2 Official Magazine Russia и розетка. Для начала проверьте, находятся ли все эти устройства в работоспособном состоянии. Включен ли телевизор, подсоединены ли все шнуры консоли, не залепан ли диск. Если с ними все в порядке, значит, что-то не в порядке у вас. Вигите, как все просто? Ну, тот вариант, что кто-то залезал внутрь вашей приставки и натоптал там чужеродными микроэлементами, мы отмечаем... Мы раз десять тестировали: у нас работает и «наша Демка», и все «остальные диски».

Присылайте ваши письма по адресу:

125183, г. Москва, ул. Генерала Рычагова, 26,

PlayStation 2 Official Magazine Россия

Или электронной почтой: ps2@solitary.ru

Главные темы следующего номера

PlayStation 2
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ



Magna Carta: Tears of Blood

Корейцы в который уже раз пытаются сбросить японцев с трона королей ролевых игр и выпускают умопомрачительно красивую и зрелищную **Magna Carta: Tears of Blood**. Но достаточно ли игре великолепных роликов и безумно сексапильных барышень, чтобы стать хитом?



Resident Evil 4

Самый известный horror-сериал переродился. Да так, что его едва угадается узнать. Ни тебе зомби, ни убогой грастики, ни идиотской камеры. Простят ли фанаты такие вольности Сарсом и примут ли игру, которую не фанаты уже назвали одним из лучших экшн-проектов всех времен? Об этом рассуждают наши эксперты.



The Warriors

Rockstar в очередной раз превозшла саму себя. Уличные банды Нью-Йорка выходят на улицы и... отбывают. Бьются в кровь, месят друг друга в мясо, дерутся с таким остервенением, какого мы ожидали увидеть даже в игре Rockstar. И все же, как и раньше, **The Warriors** — это не столько гениальная провокация, сколько великолепный боевик. Погробности — в нашей рецензии.

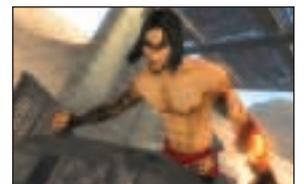


Японский бог!

Shin Megami Tensei — едва ли не самый скандальный игровой сериал в истории. Если вы думаете, что пьяные граки и сутенерство в **GTA** — это скандал, вы точно не знакомы с **SMT**. Подростки-наркоманы убивают учителей и сверстников, японцы воскрешают Гитлера, Иегова превращается в главного босса игры... И это еще цветочки! Что цензура скрывает от зрителей? Почему в Европе вышла всего одна часть сериала? Почему американцы так боятся японской трактовки всем известных исторических событий?

Prince of Persia: The Two Thrones

Принц окончательно съехал с катушек и обзавелся alter ego. Впрочем, в своей темной ипостаси он настолько хорош, что о светлой впору вообще забыть. Ubisoft выкатила последнюю часть своей великолепной трилогии, чем ее триумфально и завершила. Что делает **Prince of Persia: The Two Thrones** достойным восхищения и чем игра отличается от предшественников? Об этом — в нашем следующем номере.



Сеть специализированных
магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

СУПЕР НОВИНКА !!! PSP



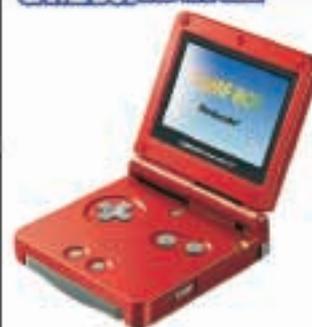
Microsoft



NINTENDO DS



GAME BOY ADVANCE



...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



**Имей выбор,
знай где брать!**

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит



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

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, поймайте челюсти и крушите врагов.



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

12+

www.pegi.info

PlayStation®2



www.kingkonggame.com

UBISOFT™



Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:

