



# PlayStation® 2

OFFICIAL magazine РОССИЯ

## FORBIDDEN SIREN 2

ЖУТЬ КАК ОНА ЕСТЬ

## DRIVER PARALLEL LINES

МАФИЯ  
ПРОТИВ ПДД

ЦЕНЗУРУ — К ДЬЯВОЛУ!  
*SHIN MEGAMI TENSEI*

27 РЕЦЕНЗИЙ  
В НОМЕРЕ!

## SHADOW OF THE COLOSSUS

## FIGHT NIGHT ROUND 3

ЕА ДАЕТ  
В ТАБЛО!

SOLITARY  
PUBLISHING

ISSN 1816-9538



9 771816 953002 06002

СМОТРИ КИНГ КОНГА. ИГРАЙ В КИНГ КОНГА.

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

ТЕПЕРЬ  
И НА PSP!



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



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



Версия игры для PlayStation 2 полностью на русском языке!

PlayStation®2

PSP®

[www.kingkonggame.com](http://www.kingkonggame.com)



UBISOFT™

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. PlayStation, the PlayStation logo, and "PlayStation", "PS2", "UMD" and "GO80" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation.2



СОБЫТИЯ КУЛЬТОВОГО ТЕЛЕСЕРИАЛА ПРОДОЛЖАЮТСЯ  
В НОВОЙ ВИДЕОИГРЕ "24: THE GAME".

ПРИМЕРЬТЕ НА СЕБЯ РОЛЬ СПЕЦИАЛЬНОГО АГЕНТА  
ДЖЕКА БАУЗРА И ПОГРУЗИТЕСЬ В МИР ПОЛИТИЧЕСКИХ  
ИНТРИГ, ШПИОНАЖА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА, В КОТОРОМ  
ОПАСНОСТЬ ПОДСТЕРЕГАЕТ ЗА КАЖДЫМ УГЛОМ.  
ХВАТИТ ЛИ 24 ЧАСОВ НА ТО, ЧТОБЫ СПАСТИ МИР?

[www.24-thegame.com](http://www.24-thegame.com)



©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox Television, 24, and their associated logos are trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation.



№ 2-3 (5-6) февраль-март 2006

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

**Хождение писем читателей по адресу:**

ps2@solytary.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@solytary.ru  
**E-mail отдела подписки:** subscribe@solytary.ru  
Информация по подписке на сайте:  
www.solytary.ru

**РЕДАКЦИЯ**

**Главный редактор**  
Олег Коровин oleg\_korovin@solytary.ru

**Арт-директор**  
Михаил Огородников  
mikhail\_ogorodnikov@solytary.ru

**Заместитель главного редактора**  
Олег Иноzemцев oleg\_inozemtsev@solytary.ru

**Дизайнеры**  
Сергей Соломоник, Екатерина Скопина  
design@solytary.ru

**Литературный редактор**  
Марина Волнорезова

**Над номером работали:**  
Евгений Закиров, Александр Лашин,  
Геннадий Машков, Александр Сотников,  
Александр Садко, Екатерина Ткач,  
Святослав Торик, Александр Цыганенко

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**

**Руководитель отдела**  
Евгений Абдрашитов  
evgeny\_abdrashitov@solytary.ru  
тел. 504-18-63

**Менеджеры отдела рекламы**  
Наталья Болотина, Наталья Ивановская  
advert@solytary.ru

**ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**

**Руководитель отдела**  
Максим Гончаров  
distrib@solytary.ru  
тел. 505-63-48

**УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ**  
ЗАО «Solytary Publishing»

**SOLITARY**  
P U B L I S H I N G

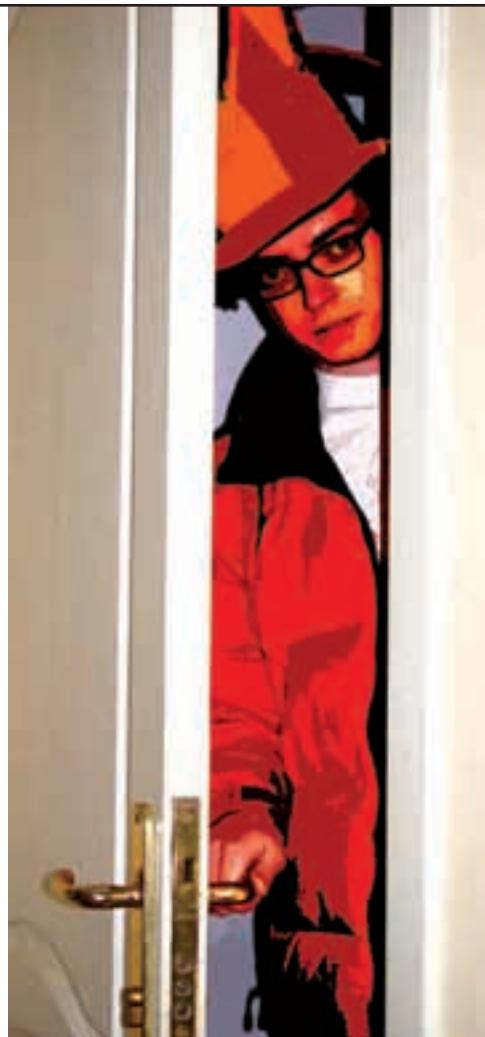
**Генеральный директор**  
Александр Ефимов  
alexander\_efimov@solytary.ru

**Издатель**  
Сергей Лянге  
serge\_lange@solytary.ru

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

**Цена свободная.**

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет отзывов 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.



## Игровая цензура —



...явление до того противоречивое, что не знаешь, как к нему подступиться. С одной стороны, само ее наличие говорит об определенной зрелости игровой индустрии. С другой — игровая цензура сама еще до смешного нелепа в силу того, что как институт существует слишком недолго. Почему в кино никого не удивляет и не шокирует расчлененка, вандализм и изнасилования, а несчастную GTA за то же самое (впрочем, там даже обошлось без изнасилований) гноят уже который год? «Детский» жанр, говорите? Несерьезно. В США, Европе и, тем более, Японии дети давно составляют играющее меньшинство. К тому же, руководствуясь ханжеской логикой, к «детскому» жанру легко можно отнести и кино.

Не будем забывать и еще об одной причине, вынуждающей не в меру ревностных блюстителей чужой нравственности нещадно «резать» игры, — самопиар. Юристы, правозащитники, политики, общественные организации, критики, средства массовой информации — все они могут заработать несколько дополнительных очков рейтинга, грамотно раскритиковав или запретив (если полномочия позволяют) какой-нибудь скандальный проект. Чем грознее лев, которого пинают, тем больше очков. И резонанс создается еще какой. Это ой как сильно способствует формированию «общественного» мнения о том, что игры аморальны, жестоки и вообще античеловечны. Привыкли люди верить тому, что говорят миловидные физиономии с экранов телевизоров, насколько бы низки ни были их мотивы, насколько бы смешно ни было само воззвание. Кстати, происходит такое лишь потому, что общественность это позволяет. Назвать кино безнравственным и уж тем более запретить по этой причине —

куда как сложнее. Если уж даже «Последнее искушение Христа» и «Королевская битва» вышли... Столь циничный и ханжеский подход нам никак не может импонировать. Если игра выходит и не содержит ничего, что бы противоречило национальному или международному законодательству, она имеет право на существование в оригинальном виде. Пока самой демократичной в этом смысле страной остается Япония. Поэтому если уж там выйдет какой скандальный проект, а до нас с вами доберется лишь в урезанном виде (как, например, сериал Shin Megami Tensei), будьте уверены, вы узнаете, кто и чего вас лишил.

Oleg Korovin

Олег Коровин,  
главный редактор



ОДИН ВОИН

ДВЕ ДУШИ



# PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES™

Создайте собственный боевой стиль, используя уникальные схемы ведения сражений.

Участвуйте в смертельно опасных гонках на колесницах по улицам Вавилона.

Выпустите наружу таящееся внутри вас зло — Темного Принца.

В ПРОДАЖЕ С ДЕКАБРЯ 2005 F [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:

ЭЛЬДОРАДО

ТЕХНОСИЛА

ЭЛЕКТРОПЛАЗА

ВИДЕОЛЕНД

GamePark®

СТАРТ

Интернет-магазин  
**VGW**  
www.vgw.ru



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

PlayStation®2



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



030

НАЧНІТЕ  
С ЭТОЙ  
СТАТЬИ!

## Ожившая легенда

098 **Shin Megami Tensei**  
Сам черт не раг



## SPY

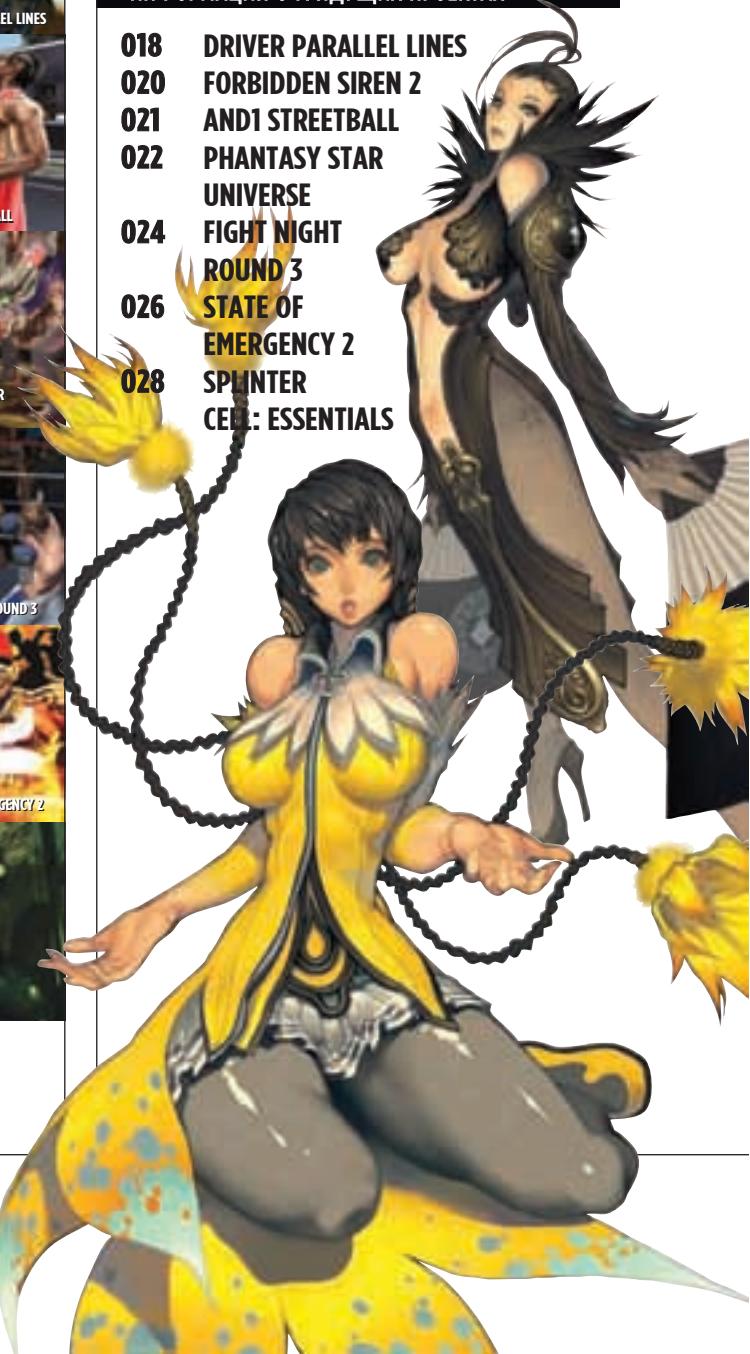
ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PLAYSTATION 2 И PSP

- 008 ПОЛИЦЕЙСКИЕ В ОПАСНОСТИ  
общественность против 25 TO LIFE
- 009 УЧИТЕЛИ СКАЗАЛИ ИГРАМ «ДА!»  
игры могут быть учебными пособиями
- 016 ГОЛЫЕ МОДЕЛИ ПОД ЗАПРЕТОМ  
на ЕЗ придется смотреть на игры...

## monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

- 018 DRIVER PARALLEL LINES
- 020 FORBIDDEN SIREN 2
- 021 AND1 STREETBALL
- 022 PHANTASY STAR UNIVERSE
- 024 FIGHT NIGHT ROUND 3
- 026 STATE OF EMERGENCY 2
- 028 SPLINTER CELL: ESSENTIALS

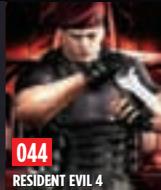


## review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ

# Prince of Persia 3

038



- 044 RESIDENT EVIL 4
- 050 JAK X: COMBAT RACING
- 052 THE WARRIORS
- 056 50 CENT BULLETPROOF

- 058 TRUE CRIME: NEW YORK CITY
- 060 MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD
- 064 GTA: LIBERTY CITY STORIES
- 066 THE MATRIX: PATH OF NEO
- 068 THE CHRONICLES OF NARNIA
- 070 THE SIMS 2
- 072 GUN
- 074 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
- 075 FROM RUSSIA WITH LOVE
- 076 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- 078 SHADOW THE HEDGEHOG
- 079 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
- 080 POPOLOCROIS
- 081 THE LEGEND OF HEROES
- 082 KEY OF HEAVEN
- 084 PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS
- 085 TOKOBOT
- 086 SMT: DIGITAL DEVIL SAGA 2
- 090 ROMANCING SAGA
- 092 SHINING FORCE NEO
- 094 SUIKODEN TACTICS

## replay

ПОМОЩЬ В ПРОХОЖДЕНИИ ЛУЧШИХ ИГР

### 096 GTA: LIBERTY CITY STORIES

Путь на вершину криминального Олимпа тернист и долгий. По крайней мере, для большинства... Мы знаем, как срезать дорогу и оказаться наверху раньше конкурентов.

### 108 Hardware

Обзоры «железных» новинок

#### 108 ТЕЛЕВИЗОР SAMSUNG LW-20M22C

#### 109 РУЛЬ LOGITECH DRIVING FORCE EX





# ПОПРОБУЙТЕ УЖЕ САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ДЕМО-ВЕРСИИ ЭТОГО МЕСЯЦА!

Electronic Arts давно взяла за правило выпускать демо-версии самых ожидаемых своих проектов незадолго до их релиза. Несмотря на это, выход демо-версии Black, одного из самых ожидаемых шутеров 2006 года, стал приятным сюрпризом. Во многом потому, что в отличие от большинства проектов EA о Black было известно очень мало. А уж о возможности поиграть в него до срока большинство геймеров и не мечтали. Как нельзя кстати пришлась и демо-версия Shadow of The Colossus. Это, безусловно, грандиозный, но очень неоднозначный проект. И принимать решение о том, покупать или не покупать игру, основываясь на одних лишь рецензиях, в данном случае непросто. Слишком уж необычна концепция, чтобы можно было достаточно полно опи- сать ее словами. Опираться на личный опыт всегда на- дежнее. Кстати, не забудьте взглянуть на ICO. Если вы не видели эту игру и не понимали, из-за чего весь сыр-бор, то не исключено, что это знакомство станет началом большого и светлого чувства.



■ Не это ли мечта настоящего гонщика?

81

## TOCA RACE DRIVER 3

TOCA Race Driver 3, пожалуй, самый амбициозный гоночный проект Codemasters за всю историю компании. А уж эти разработчики выпустили немало автомобильных симуляторов. В игре нас ждет аж 35 гоночных дисциплин и 160 чемпионатов!



# СЕЙЧАС!



И это еще не все...

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОНТЕНТ НА НАШЕМ DVD



**82**

**ICO**

ICO жил, ICO жив, ICO будет жить. Sony перевыпускает одну из самых гениальных и недооцененных игр в истории.



**83**

**URBAN REIGN**

Классический «уличный» beat-'em up от Namco. Симпатично, динамично, кроваво.

Классика есть классика.



**84**

**THE CHRONICLES OF NARNIA**

Если фильма показалось мало, спешите видеть. Ничего нового в игре вы не найдете, но пережити приключения героев по второму разу сможете.



**85**

**FAHRENHEIT**

Разработчики выпустили демо-версию, в которую можно играть хотя бы 20 минут. Этого достаточно, чтобы составить впечатление об этом прорывном проекте.



**86**

**PILOT DOWN**

1944 год. Вы оказываетесь в немецком тылу и пытаетесь добраться до своих, минуя вражеские патрули. Банально, но все еще работает.



**87**

**BLACK**

Один из самых революционных шутеров этого года теперь можно пощупать своими руками. Если вы не верите в обещанные чудеса, посмотрите сами.

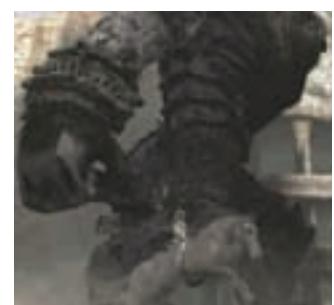


**88**

**SHADOW**

**OF THE COLOSSUS**

Революционная концепция, невероятная игровая механика, неправдоподобные графические красоты... Что тут скажешь? Грандиозно!



# Братва, не стреляйте друг в друга

ОБЩЕСТВЕННОСТЬ ПРОТЕСТУЕТ ПРОТИВ  
ПРОДАЖИ 25 TO LIFE



Активисты американской организации *The National Law Enforcement Officers Memorial Fund*, занимающейся защитой прав и помощью офицерам полиции, начали сбор подписей под петицией на запрет продажи игры *25 to Life* на территории США. «Хотя геймер может выбирать, надеть ему полицейскую форму или стать членом банды, посыл, заключенный в игре, таков: некоторым позволено угрожать жизни офицеров полиции, и это остается безнаказанным. Как бы вы ни относились к свободе слова и развитию рынка, об игре нельзя сказать ничего хорошего. Образы в ней неправильные. Посыл неправильный. И неправильно то, что эта игра продается в американских магазинах», — считают представители организации.

Показательно, что подобные скандалы никогда не разгораются вокруг действительно провальных проектов, каковым и казался *25 to Life*. Если кто-то хочет поднять за счет игры свой рейтинг, а заодно помочь разработчикам лучше ее продать, подняв бучу на пустом месте, — значит, все не безнадежно. ■



Безусловно, от одного созерцания таких картинок жизнь полицейских осложняется неимоверно.



## ▶ PLAYSTATION 3

# Японцы верят в PlayStation 3

АНАЛИТИКИ ВЫСКАЗЫВАЮТ СВОЕ МНЕНИЕ О БУДУЩЕМ КОНСОЛИ



Японские эксперты начали делать прогнозы относительно будущего

**PlayStation 3.** Значительная их часть сомневается, что Sony сдержит обещание и выпустит консоль весной. Так, Эйдзи Маэга из *Daiwa Institute of Research* полагает, что консоль выйдет в Японии между апрелем и июнем. С ним согласен и Джей Дешибо из *Credit Suisse First Boston*, который полагает, что раньше мая приставку ждать не стоит. Что касается цены, то по прогнозам японских аналитиков она должна составить около \$350 (опять же, в Японии; в Европе приставка может стоить существенно дороже). Эксперты верят, что Sony удастся заполучить не меньше 50% рынка в предстоящие годы, однако, предвидят некоторые

проблемы для PlayStation 3 на старте. Главная из них — недостаток игр, которые выйдут одновременно с приставкой и в первые месяцы после ее релиза. Сейчас более-менее конкретная дата релиза есть менее чем у десятка проектов. Кроме того, на успехе PlayStation 2 в свое время существенно сказалось то, что люди покупали ее как недорогой DVD-плеер, когда подобная техника стоила в разы больше, чем PS2. PlayStation 3 будет снабжена приводом, проигравывающим диски Blu-Ray. Однако даже в прогвинутой в техническом отношении Японии этот более чем экзотический формат евнухи можно назвать популярным. Да, PS3 будет немало способствовать его распространению, но евнахи ли многие станут покупать приставку в качестве Blu-Ray-плеера. ■

Дизайн джойстика PlayStation 3 завораживает...



# Учителя сказали играм «га!»

ДВЕ ТРЕТИ УЧИТЕЛЕЙ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ СЧИТАЮТ, ЧТО ИГРЫ МОГУТ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫ



Если бы каждому школьнику такая вот учительница сказала, что игра — благо, неиграющих людей просто не осталось бы.

EA и NESTA Futurelab провели опрос среди учителей в Великобритании. 59% респондентов сказали, что они готовы использовать игры в образовательных целях в школах. 91% участников опроса уверены, что видеоигры помогают развивать у детей двигательные и когнитивные навыки. Около трети респондентов уже использовали игровые проекты в обучении. В качестве очевидных препятствий развития системы образования в этом направлении была названа недостаточность научных исследований, посвященных этому вопросу. ■



## БОССЫ БРАНЯТСЯ — ТОЛЬКО ТЕШАТСЯ

Барбара Кажински, бывший председатель аудиторской комиссии в *Take 2*, обнародовала информацию, немало заинтересовавшую акционеров и рынок в целом. По ее мнению, отношения между членами совета директоров и менеджментом становятся «все более нездоровыми», что может привести к долгосрочному кризису. Руководство *Take 2* подчеркнуло, что это лишь личное мнение Кажински. Однако это может стать началом крупного скандала.

## STEEL HORIZON



«Приключения Капитана Врунгеля»  
остались в далеком прошлом.

# Карманная флотилия

STEEL HORIZON СТАНЕТ ПЕРВОЙ МОРСКОЙ СТРАТЕГИЕЙ НА PSP



Полку стратегических игр на PSP скоро прибудет. *Steel Horizon* обещает порадовать всех любителей вдумчивых морских сражений. Действие игры происходит во время Второй мировой. При этом разработчики не упирают на тотальную историческую достоверность, включая в расклад сил не только нацистов и союзников, но и некую мистическую суперорганизацию. В игре 20 разнообразных миссий, во время которых мы сможем поучаствовать как в пошаговых боях, так и в сражениях в реальном времени. Дата выхода *Steel Horizon* пока необъявлена. ■■■



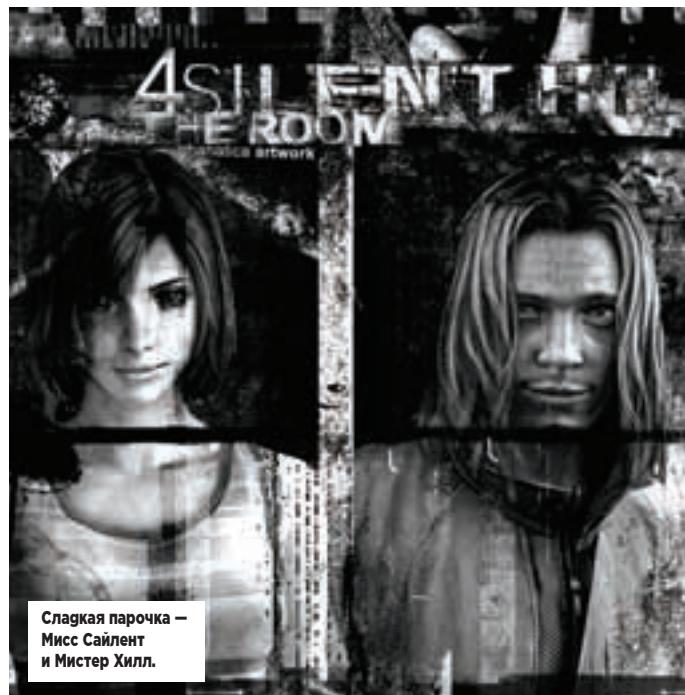
## SILENT HILL EXPERIENCE

# Интерактивные ужасы на UMD

KONAMI РАСШИРЯЕТ  
ВСЕЛЕННУЮ  
SILENT HILL



Konami анонсировала скорый выход *Silent Hill Experience* на UMD. На диске покупатели найдут интерактивный комикс во вселенной *Silent Hill*, состоящий из 6 глав продолжительностью по 15 минут, 20 композиций из саундтрека к сериалу и несколько видеороликов. Выход SHE приурочен к скорой премьере фильма *Silent Hill*, которая должна состояться в апреле. Konami заявила, что и впредь намерена выпускать не только игры, но и более оригинальные интерактивные проекты, основанные на популярных вселенных. ■■■



Сладкая парочка —  
Мисс Сайлент  
и Мистер Хилл.



## ATARI — В ДОЛГОВУЮ ЯМУ

Atari не смогла погасить в срок кредит перед HSBC Group на \$50 млн. Продолжая работать в убыток, компания приближает вероятность банкротства. С другой стороны, дела могут пойти в гору, если третий квартал финансового года принесет Atari прибыль. А это будет зависеть от продаж *The Matrix: Path of Neo*, *Marck Ecko's Getting Up* и *Driver Parallel Lines*.

## SCI ПРОДОЛЖАЕТ КОКЕТИЧАТЬ

Руководство SCI, недавно купившей Eidos, подтвердило, что само ведет переговоры о продаже издательства. Пока возможные покупатели SCI не называются, однако скоро их имена станут известными.



СУБТИЛЫ  
на  
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

NAUGHTY DOG

**JAK X**

ГОНКИ НА  
ВЫЖИВАНИЕ

WWW.SOFTCELL.RU

Jak TMX © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog, Inc.  
Jak X is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.



METAL GEAR SOLID DIGITAL COMIC

# Шпионский комикс

METAL GEAR SOLID DIGITAL COMIC – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ЧТИВО.



Всем поклонникам серии *MGS* следует обратить пристальное внимание на анонс *Metal Gear Solid Digital Comic* (рабочее название), который должен выйти на PSP (правда, пока совершенно неясно, когда). Создатели проекта уверяют: это будет не просто комикс, где мы сможем по нажатию кнопки перелистывать страницы. Нам придется некоторым образом участвовать в действии, решая головоломки и распутывая интриги сюжетной линии. Доподлинно известно, что мы увидим не только статичные картинки, но и нехитрую анимацию. Кстати, созданием арта занимается австралийский художник Эшли Вуд, известный своей работой над комиксом *Spawn*. ■



## EA РАЗДАЕТ ПОДАРКИ

**Electronic Arts** снизила цены на многие свои игры (в том числе и новинки) в США на \$10-20. Причина такого решения — не слишком впечатляющие продажи проектов EA в начале 2006 года. В Европе ничего подобного пока не планируется.

## UBISOFT СТРОИТ ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Благодаря громкому успеху *Prince of Persia: The Two Thrones* и *Peter Jackson's King Kong*, Ubisoft закончила третий финансовый квартал, увеличив объем продаж на 35% по сравнению с прошлогодним объемом. Однако компания сократила прогнозируемый доход на конец текущего финансового года с 600 млн. до 530 млн. евро.

TECMO

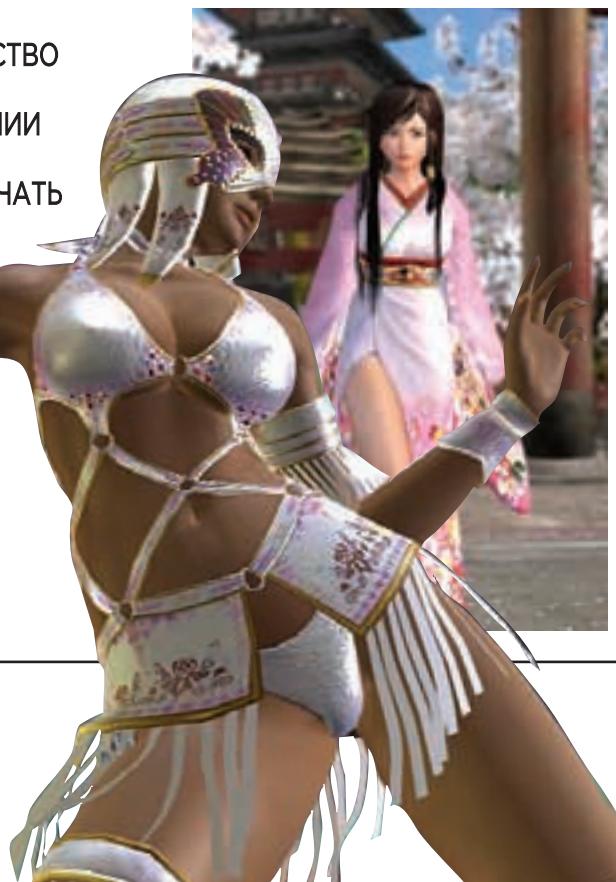
# Тексто поддержит PlayStation 3



ЯПОНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ЗАЯВИЛО О НАМЕРЕНИИ И ДАЛЬШЕ СОТРУДНИЧАТЬ С SONY



Компания **Tecmo** подтвердила, что намерена выпускать свои проекты на **PlayStation 3**. Не то чтобы это подвергалось сильным сомнениям, но и полной уверенности, что знаменитое издательство сразу станет активно поддерживать платформу, не было. На **PlayStation 2** **Tecmo** известна прежде всего как издатель великолепной серии **Project Zero**, новые части которой мы почти наверняка увидим уже на консолях нового поколения. Кроме того, **Tecmo** обладает правами и на торговую марку **Dead or Alive**. Игры из этого сериала не выходили на платформах от **Sony** уже несколько лет. Было бы отрадно увидеть этот фрайтинг на **PlayStation 3**. ■





Играй по WI-FI  
в Mortal Kombat I, II, III!



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

[www.midwayarcade.com](http://www.midwayarcade.com)

Все суперхиты!  
на твоей PSP!

Сборник суперхитов включает:

Одни игроки	Беспрецедентный (WIFI) игра
Spy Hunter	KLAX
Sinistar	Joust
Defender	Mortal Madness
Paperboy	Toobin'
Z20	Rampage
	Gangster
	Rampart
	Wizard of Wor
	Хоботы
	Championship Sprint
	Arch Rivals
	Cyberball 2072
	Хипстеры
	Mortal Kombat
	Mortal Kombat 2
	Mortal Kombat 3

РЕКОМЕНДОВАННАЯ  
ЦЕНА  
**990**  
РУБЛЕЙ



Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



Совместное © 2003 Midway Home Entertainment Inc. The following titles are trademarks and copyright Midway Home Entertainment Inc., U.S.A.: Spy Hunter © 1984; Joust © 1982; Defender © 1980; Arch Rivals © 1986; Rampage © 1986; Mortal Kombat I © 1992; Mortal Kombat II © 1993; Mortal Kombat III © 1995; and Wizard of Wor © 1982. The following titles are trademarks and copyright Midway Games Inc., Chicago, IL, U.S.A.: Toobin' © 1984; Paperboy © 1985, 1995; Mortal Madness © 1994; Joust © 1995; Wizard of Wor © 1982; Wizard © 1983; and Cyberball 2072 © 1996. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Home Entertainment Inc., U.S.A. All rights reserved. Used by permission. Licensed under license by Midway Home Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



PSP

# Samsung раскрывает планы Sony

КОМПАНИЯ МОЖЕТ ПОСТАВИТЬ 20 МЛН. PSP ДО КОНЦА 2006 ГОДА



По информации, полученной от высокопоставленного представителя компании *Samsung*, занимающейся производством чипов памяти для *PSP*, *Sony* информировала своих партнеров о том, что в течение 2006 года собирается довести количество портативных консолей, поставленных в магазины, до 20 млн. При этом сама *Sony* отказалась подтвердить эту информацию, хотя и не опровергла ее. Вероятнее всего, это хорошо спланированный пиар-ход. *Sony* информировала рынок о своих амбициозных планах, не взяв при этом на себя никаких обязательств, так как заявление сделала компания-партнер. Если по каким-либо причинам *PSP* окажется не настолько успешной, никто не сможет обвинить *Sony* в том, что она не держит обещаний. ■■■



UBISOFT



## Очень большое кино

UBISOFT  
СОБИРАЕТСЯ  
ПОКУПАТЬ  
БОЛЬШЕ  
КИНОЛИЦЕНЗИЙ



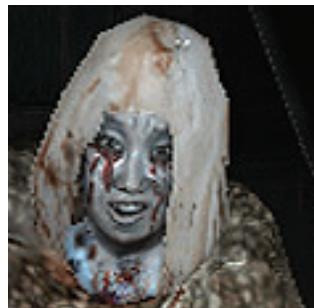
Представители *Ubisoft* заявили, что в ближайших планах компании — значительное увеличение количества издаваемых игр по кинолицензиям. Такое решение было принято после грандиозного (и легко предсказуемого) успеха игры *Peter Jackson's King Kong*. *Ubisoft* признает, что один из главных факторов успеха подобных проектов — тот факт, что создатели фильма, раскручивая свое детище, способствуют и росту продаж игр. Французское издательство планирует довести долю поступлений от проектов по кинолицензиям до 25% оборота. ■■■

## Кино про зомби — как в первый раз

FORBIDDEN SIREN СКОРО ПОЯВИТСЯ НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ



*Ghost House Pictures* приобрела права на создание фильма по мотивам игр сериала *Forbidden Siren*. Возглавляют работу Роб Тейпер и Сэм Рейми. Оба они работали над «Зловещими мертвецами», а Рейми был еще и режиссером обоих «Человеков-пауков». Пока не сообщается, когда фильм выйдет в прокат, но совершенно очевидно, что сравнивать его будут с киноадаптацией *Silent Hill*. ■■■



Бабушка пришла за внучкой.  
С того света, откуда же еще?!





WRC  
FOR WORLD RALLY CHAMPIONSHIP evolution



3+  
Mature

НИКОГДА НЕ ЗНАЕШЬ,  
ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ В ПУТИ

fun,  
anyone?  
PlayStation.2

WRC® Rally Evolved™ and translations thereof ©2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. WRC is a trademark of International Sportsworld Communications Limited. Rally Evolved is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communications Limited. All rights reserved.

# Голые модели под запретом

ЗА ПОЛУОБНАЖЕННЫХ КРАСОТОК, УКРАШАЮЩИХ СТЕНДЫ НА ЕЗ, ТЕПЕРЬ БУДУТ ШТРАФОВАТЬ



Entertainment Software Association объявила, что ЕЗ 2006 станет намного более «пристойной» выставкой, чем предыдущее, потому как отныне на участников будут наложены суровые ограничения по части демонстрации прелестей приглашенных моделей для привлечения посетителей к стенкам. Моделям запрещается находиться в купальном костюмах, полуобнаженном или обнаженном виде. Кроме того, им теперь нельзя вести себя непристойно (что бы это ни означало применительно к моделям).

Строго говоря, эти правила действовали и раньше, но участники их деликатно игнорировали. Теперь же все будет куда серьезнее. Нарушители получат одно устное предупреждение от организаторов выставки, после чего будут оштрафованы на \$5000 в случае повторного нарушения. Причем штраф подлежит выплате на месте. Уж не наличными ли? Модели же, одетые ненадлежащим образом и ведущие себя недостаточно пристойно, смогут продолжить работать только после того, как переоденутся и подумают о своем поведении. ■



Непристойное поведение и откровенные костюмы – понятия растяжимые. Уж не собираются ли устроители выставки погреть руки за счет новых правил?



## ► SHOPPING

### Купи себе немного ЭКСКЛЮЗИВА

SONY ПРИОБРЕЛА СТУДИЮ  
ZIPPER INTERACTIVE



Sony объявила о покупке Zipper Interactive, которая теперь станет частью недавно сформированной SCE Worldwide Studios. Zipper Interactive наиболее известна как создатель серии SOCOM: US Navy SEALs. Кроме того, разработчики отличились выпуском Mech Warrior 3 и Crimson Skies для PS2.

Предыдущим приобретением Sony стала голландская команда Guerrilla Games. SCE увеличивает количество внутренних студий в преддверии выхода PlayStation 3. Это может быть особенно актуально в первые месяцы жизни консоли, когда Sony может стать одним из основных поставщиков хитов. ■

# monitor

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

## ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ



Зимнее посленовогоднее затишье в игровой индустрии по своей мрачности и беспросветности вполне сравнимо с летним. Покупатели, разорившиеся на новогодние и рождественские подарки, сидят без денег, по магазинам не ходят, журналов не читают. Вот никто ничего и не анонсирует и почти не выпускает. Разве что Atari продолжает суетиться со своим Driver Parallel Lines, но зная, как бы так погать его публике, чтобы та простила ей провальную третью часть сериала. И только локомотив Electronic Arts прогоняет лететь вперед, не сбавляя скорости. На подходе очередной спортивный проект-тяжеловес — амбициозный Fight Night Round 3, который знатоки бокса ждут, буквально затаив дыхание.



### DRIVER PARALLEL LINES

ATARI ВСЕ НАДЕЕТСЯ НА НЕКОГДА ОТЛИЧНУЮ СЕРИЮ, КОТОРУЮ ОНА САМА ЧУТЬ НЕ ЗАГУБИЛА. PARALLEL LINES — ПОПЫТКА НОМЕР ЧЕТЫРЕ.

018



020

### FORBIDDEN SIREN 2

Forbidden Siren — весьма необычный survival horror. И вторая часть великолепного сериала уже на подходе.

021

### AND1 STREETBALL

Не всякий спортивный симулятор — симулятор от EA. Улицы по-прежнему принадлежат массам!

022

### PHANTASY STAR UNIVERSE

Стараниями Sega концепция, сочетающая элементы традиционной и онлайновой RPG, обретает жизнь.

024

### FIGHT NIGHT ROUND 3

Разработчики в очередной раз обещают лучший боксерский симулятор. Первые два раза не соврали.

026

### STATE OF EMERGENCY 2

Простора для маневра стало меньше, но установка осталась неизменной: мочить!

028

### SPLINTER CELL: ESSENTIALS

Splinter Cell вездесущ. Если где его и не хватало, то только на PSP. Теперь пробел заполнен.



ИЗДАТЕЛЬ ATARI | РАЗРАБОТЧИК REFLECTIONS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ATARI.COM | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

## DRIVER PARALLEL LINES

### ПОГОНЯ, ПОГОНЯ, ПОГОНЯ!

**>** Чем старше игровой сериал, тем больше надежд возлагается на его преемников. Когда же эти надежды не оправдываются, доверие теряется навсегда и восстанавливать репутацию очень и очень трудно. Приходится как-то выкручиваться: вносить изменения в концепцию, на ходу менять название или вообще объявить серию логически завершенной, т.е. умершей.

Через все это прошли создатели Driver. Подарив миру первую часть великой серии, они тут же, вдохновившись идеями GTA, собрали продолжение, где угрюмый герой научился выплезать из машины и бегать по городу на своих двоих. Толку от подобных преобразований — чуть, ибо в комплекте с линейным до крайности игровым процессом они ужились так и не смогли.

Несмотря на это, Driver 2 разошелся большим тиражом и оставил о себе в основном приятные воспоминания. Чего ни-

■ Водителя, похоже, такие мелочи, как лобовое столкновение, уже не волнуют. Привык.



как нельзя сказать о третьей части, которая оказалась не то чтобы неиграбельной, а откровенно провальной. Очередное же продолжение следует правилам, упомянутым во вступлении: оно отреклось от нумерации, подарило свободу действий и, если совсем откровенно, перестало производить впечатление того самого Driver'a, коим мы восхищались несколько лет назад.

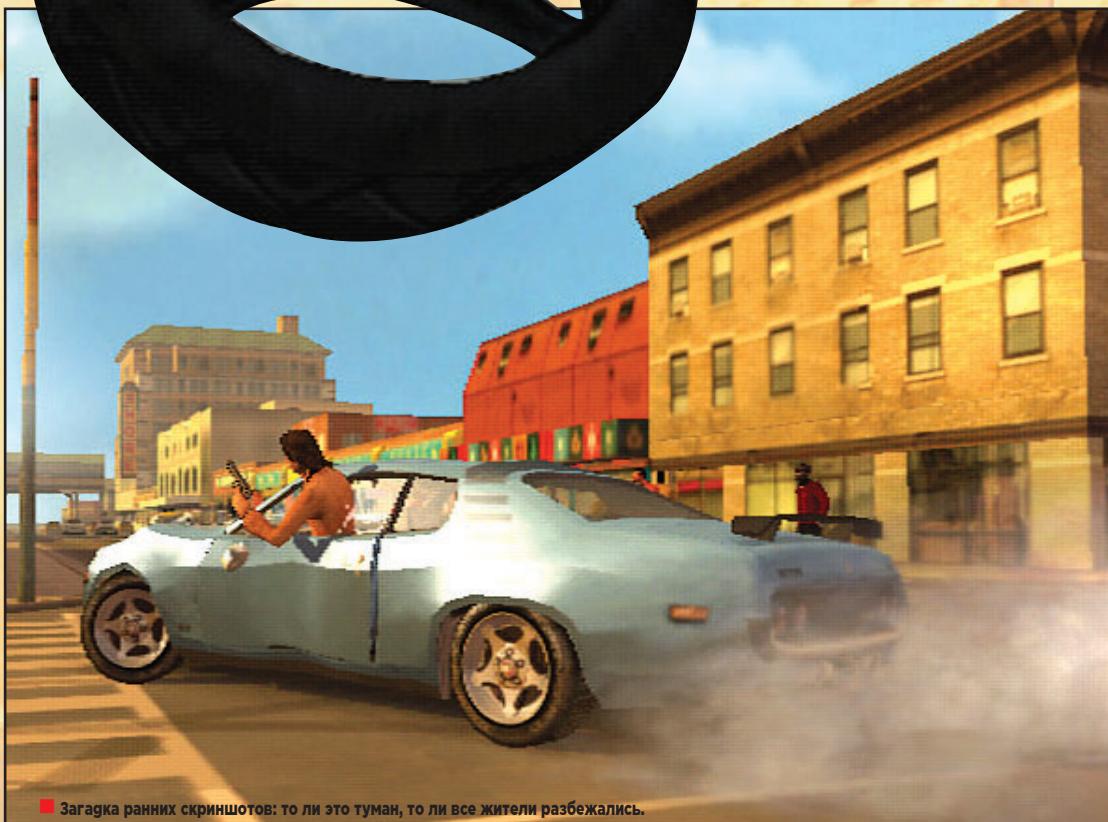
Первое достоинство Driver: Parallel Lines — наконец-то сняты оковы линейности, которые делали предшественников

#### Мейк-ап

Помимо всего перечисленного, Driver: Parallel Lines обещает вменяемую модель повреждений (разумеется, ни о какой реалистичности речи не идет) и саунтрек на 80 композиций. Чему здесь удивляться, мы, право дело, не знаем. Неужели Atari собирается восстанавливать репутацию и доверие одним лишь наличием смены времени суток, да возможностью разбить свою машину вдребезги? Если так, то слово Driver из названия лучше все же убрать. Тем более что Таннера с нами больше нет.



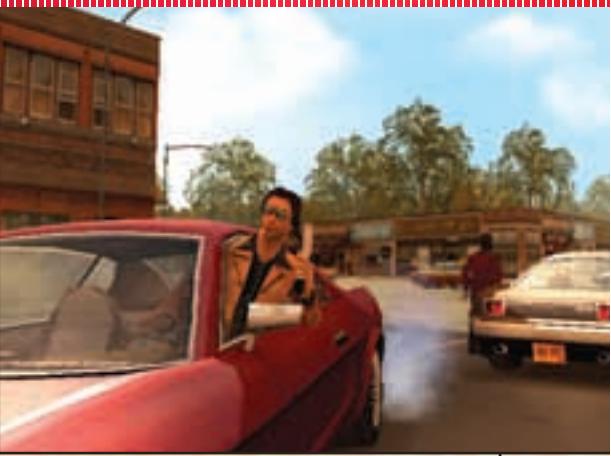
■ Раньше герою-полицейскому приходилось притворяться лихим парнем. Теперь притворяться незачем.



■ Загадка ранних скриншотов: то ли это туман, то ли все жители разбежались.

Ожидается через 1 МЕСЯЦ  
Март 2006

↓  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



■ Высунуться из машины и начать палить по прохожим — мечта любого фаната GTA.

### Игры на дороге

Хотя разработчики не очень-то охотно делятся информацией относительно своего нового проекта, содержание некоторых миссий все-таки известно. Так, в одной из них игроку предстоит освободить из тюрьмы известных авторитетов. Делается это просто: сев за руль ближайшего бульдозера, необходимо прорваться к нужному блоку и разворотить стену. Пока бывшие заключенные будут любоваться ярким солнечным светом, предлагается также отстреливать спохватившуюся охрану. Прямо как в GTA.

monitor

PlayStation®2

Резюме: Очередной Driver, очередная порция обещаний. Многое указывает, что на этот раз все может закончиться хорошо. А может и не закончиться...

ЖАЖДА?

ХОЛДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЖЕТ!



слишком сложными и однообразными. Отныне игрок может в реальном времени, без каких-либо подзагрузок и пауз, колесить по городу и по собственному желанию выбирать задания. С одной стороны, это сильно ограничивает сюжетную линию и вызывает опасения по поводу ее цельности. С другой — эта самая линия основана на желании героя стать первым бандитом в городе (подобная мотивация в этом сезоне в моде).

Иными словами, Driver: Parallel Lines в том виде, в кем его показывают сейчас, больше напоминает многообещающий клон ранних версий GTA. С поправкой на то, что здесь все-таки придется больше ездить, чем стрелять. Тем более что сами миссии базируются именно на «гоночной» основе, когда вездесущий «пример GTA» востребован лишь чтобы угадывать машины. Вкупе с более чем впечатляющими возможностями тюнинга абсолютно любого авто подобное нововведение выглядит немного спорно.

Украденную машину можно отвезти в один из многочисленных салонов, где помимо косметических изменений производятся и более основательные изменения: установка пуленепробиваемых стекол, улучшается общая защита, регулируется коробка передач, наконец, ставится «нитро», без которого ни одна гонка уже не обходится. Кроме того, каж-

ый из таких салонов за небольшую сумму обещает произвести ремонт и сменить номера любого ворованного авто. В чем подвох? Любой апгрейд стоит денег. Соответственно, чем красивее машина, тем дороже обойдется погоня по неблагополучным районам, те самые деньги приносящая.

Учитывая все это, сложно делать какие-либо прогнозы. Не возникает сомнений, что это другой Driver. Но оправдан ли риск, и чем руководствуется Atari, неизвестно. Сыграть на одном лишь имени, как в случае с DRIV3R, уже не получится. ■ Евгений Закиров



■ Погони — трагедия Driver. Лучше не сможет сделать никто.

■ Присмотревшись внимательно, мы поняли, что машина игрока обладает куда большей прочностью.



ИЗДАТЕЛЬ SCEI | РАЗРАБОТЧИК SCEI | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SCE.COM | ДАТА ВЫХОДА II КВАРТАЛ 2006 ГОДА

# FORBIDDEN SIREN 2

## АЛЫЕ ВОДЫ



Классические японские хоррор-игры не пользуются особой популярностью на родине: предлагаемые ими темы избиты и заезжены, а очередная страшная байка воспринимается на уровне детских сказок про демонов, поджидающих неосторожных малышей в туалете (да, в Японии существуют такие поверья). Тем не менее, в Америке, да и у нас подобные истории все еще в сиквике.

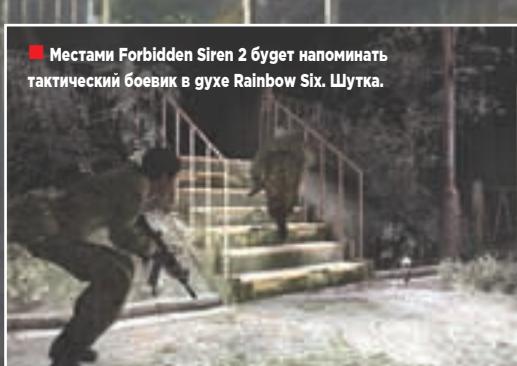
Forbidden Siren, впрочем, нельзя отнести к разряду клонов или наследников идэи «Звонка». Так же, как и ее прямой конкурент в лице Fatal Frame, «первая хоррор-игра от SCE» создает собственную «мистическую базу», на основе которой и обыгрывает уникальную формулу геймплея.

Концепция, к нашему удовольствию, осталась нетронутой: несколько людей оказываются заточенными на таинственном острове Ямидзима, население которого в один прекрасный день исчезло. Кого только не занесло на тот островок — персонажи нас ждут самые разные, от редактора модного журнала до молодого писателя с собакой. В принципе стандартная для жанра раскладка приобретает совершенно новый облик. Как вы сами понимаете, ни один из этих персонажей знать не знает, как стрелять из пистолета и зачем винтовке нужен приклад. Единственный способ выжить на острове — бежать, прятаться и всячески хитрить. В сиквеле, что характерно, хитрить придется еще больше, ибо монстры научились реагировать на свет и малейшие звуки, вроде дыхания персонажа и биения его сердца. Но этого и достаточно — уж больно хороша была первая часть, чтобы что-то в ней менять. Разработчики, очевидно, придерживаются того же мнения. ■ Евгений Закиров

Список монстров пополнился редким экземпляром — «ямибито». Они тоже любят кривляться.



Местами Forbidden Siren 2 будет напоминать тактический боевик в духе Rainbow Six. Шутка.



Простенькие модели, но превосходная работа с текстурами — вот цена успеха Forbidden Siren.



## Эти глаза

Основным «пугающим» элементом Forbidden Siren была возможность героев видеть происходящее «из глаз» своего противника. То есть, поспешно спрятавшись за ящик, можно было активировать подобную перспективу и увидеть собственную же спину. Другая характерная черта Forbidden Siren — невозможность избавиться от сибита. Кошмарного вида монстра нельзя ни застрелить, ни скечь, ни сбросить в реку с привязанным к ногам грузом. Оглушить на время иногда позволялось, для этого приходилось ити на риск: за то время, что паренек заносил трубу (как аналог однорукий geg наводил дробовик) шустрое сибите могло десять раз проткнуть его насквозь и съесть живо. Умирал персонаж, что характерно, чуть ли не с первого удара. Ну, это ли не эталон survival horror?



monitor

PlayStation®2

Резюме: Продолжение неожиданно удачной игры нововведений ожидается не так уж много, но от этого проект не теряет привлекательности.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО



Ожидается через 1 МЕСЯЦ  
Март 2006

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

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК BLACK OPS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.AND1STREETBALLGAME.COM | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

# AND1 STREETBALL

## КАК МАЙК

**►** Долгое время у любителей виртуального баскетбола не было выбора — единственным их увлечением была не самая доступная в освоении, да и откровенно скучная NBA Live. Поклонники же «стритбола» не имели даже такой альтернативы, ибо NBA Street, за создание коеи отвечает все та же Electronic Arts, мало чем отличался от своего прототипа. В этом сезоне на площадку выходит их главный конкурент — AND1 Streetball. И, похоже, у игры есть все шансы исправить ситуацию в лучшую сторону.

AND1 базируется на простоте и свободе: по словам разработчиков, чтобы играть красиво, не потребуется каких-то особых познаний в игровой механике. Стритбол как он есть, без занудных правил и в одно кольцо. Система управления подразумевает манипуляции исключительно двумя аналоговыми рычажками, что вместе с пока еще не показанной, но все равно интригующей системой трюков обещает превратить любое состязание в интуитивное и не напрягающее занятие.

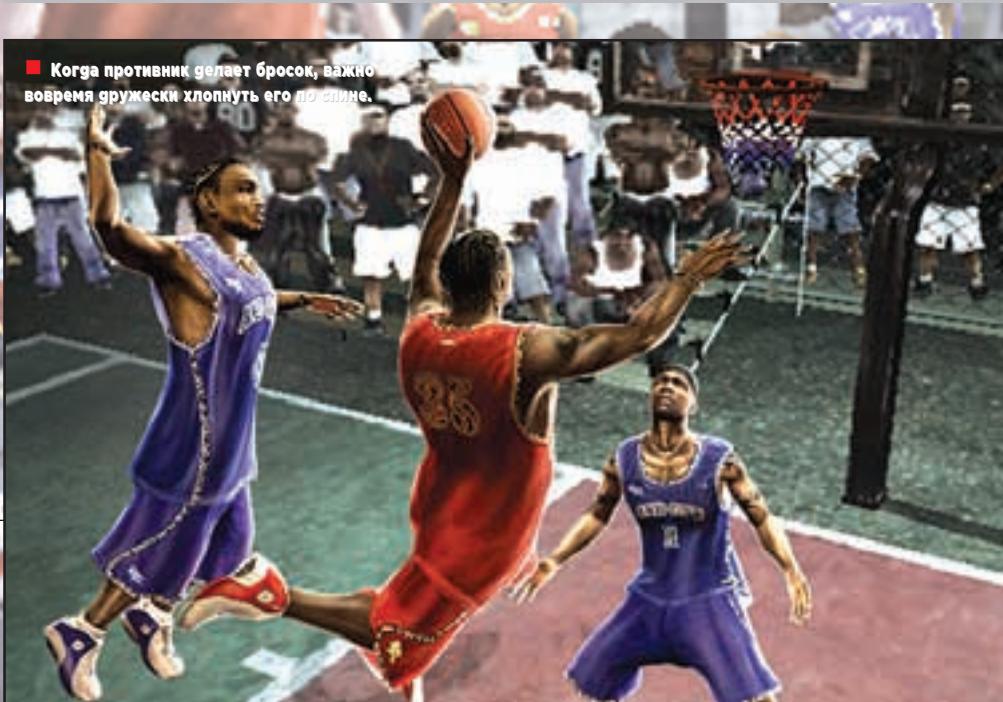
Последним доводом в привлечении покупателей служат приглашенные звезды стритбола. При желании можно попробовать сыграть с легендой один на один или же собрать команду с участием мастера и играть вместе — гибкость режимов AND1 обещает такие прелести.

Графика, что в таких случаях совсем не характерно, обещает быть на очень высоком уровне. Игровые легко узнаваемы, их движения выглядят предельно реалистичными. Насколько точно они повторяют стиль игры своих протеже — мы, правда, пока судить не беремся, с этим еще все туманно. Но намерения Ubisoft ясны. Издатель не делает альтернативу хитам от EA, но готовит настоящую замену им. ■ Евгений Закиров



## Я памятник себе воздвиг

Не такая уж уникальная, но все равно интересная опция Create-a-Move, как сообщается, сочетает в себе полноценный редактор персонажей и, собственно, его движений. И если в первом случае все понятно, то с последним много неясностей. Быть может, нам позволят выбирать из уже готовых «закадровых» движений понравившиеся и уже их прикреплять к новому игроку. То есть, никаких уникальных обводов противника ждать не стоит. Вероятно, дальше эмоций дело не пойдет.



monitor

PlayStation.2

Резюме: Виртуальный стритбол, версия Ubisoft. Предсказуемо хороший подарок как любителям, так и просто заинтересованным.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

ИЗДАТЕЛЬ SEGA | РАЗРАБОТЧИК SONIC TEAM/TOTAL ENTERTAINMENT SOFTWARE | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SEGA.COM | ДАТА ВЫХОДА IV КВАРТАЛ 2006 ГОДА

## PHANTASY STAR UNIVERSE

### ЗВЕЗДА ОНЛАЙНА

**►** Онлайновые игры на PS2 сейчас не являются такой уж большой редкостью: любой проект, претендующий на успех, обязан включать в себя отложенный мультиплер или хотя бы дополнительный сервис, тот самый мультиплер заменяющий. Из полноценных же онлайн-представителей мы можем назвать только Final Fantasy XI, немногочисленные поделки Capcom, да и прочие, совсем неизвестные эксперименты. Sega же предлагает полноценную онлайновую ролевую игру, обладающую помимо прочего еще и серьезным однопользовательским режимом.



■ Так бы выглядели «Звездные войны», если бы их делали японцы.

Зачем так много? Чтобы покупатели не чувствовали себя брошенными. Такие обещания часто встречаются на ранней стадии разработки, и позднее почему-то забываются. Phantasy Star Universe тем от них и отличается, что главенствующим режимом здесь все же назван однопользовательский: под него затачивается игровой процесс, пишется сюжет и переносится огромная вселенная. Боевая система «на два у dara» — сильный и слабый — прямое тому свидетельство. Судя по демо-версии, она достаточно функциональна и при игре непосредственно в сети нареканий не вызывает — запутаться невозможно в принципе, интерфейсведен к скромному минимуму, ну, а сильно возросшая простота отработки комбинаций пойдет только на пользу общему делу.

Для тех, кому это может показаться скучным, предусмотрено два типа оружия: бластеры и мечи. То есть в любой момент игрок может переключиться на вид от первого лица и разнести врагов как в заправском шутере. Следуя последним веяниям моды, от того, каким оружием одарен ваш персонаж, зависит его развитие.

Другой важный вопрос, интересовавший нас долгое время, — качество графики. Сейчас мы с полной уверенностью можем сказать, что ни progressive scan, ни widescreen игрой не поддерживается. Это, впрочем, несильно оказывается на том, что нам выдают за скриншоты — картинка яркая и кра-



#### No cheats

Ознакомившиеся с демо-версией открыли две характерные черты Phantasy Star Universe: игра получилась интересной и сложной. И если рядовые противники особых проблем не добавляют (их искусственный интеллект нуждается в очень серьезной доработке), то боссы кажутся почти непроходимыми. Возможно, ситуацию как-то исправит про-качка и доведенный до ума баланс. Возможно... Минуту, откуда в MMORPG вообще взялись боссы?

Ожидается не раньше, чем через **8 месяцев**  
IV квартал 2006



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



■ Прорисовка персонажей – отлично, дизайн монстров – полный провал.



■ Их много, они одинаковы и говорят на тарабарском языке.



■ Игрок без номера замахивается хоккейной клюшкой, и...

**СОРOK ЧАСОВ  
ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКО-  
ГО РЕЖИМА ОБЕЩАЮТ  
ИНТРИГИ В ДУХЕ ИГР ИЗ  
ОРИГИНАЛЬНОЙ СЕРИИ,  
КРАСИВЫЕ РОЛИКИ И,  
ЧТО НЕМАЛОВАЖНО,  
ОБЩИЙ ИТОГ.**

### Приготовления

Многих игроков очень интересует вопрос: понадобится ли для игры в Phantasy Star Online жесткий диск, как было в случае с FFXI? Ответ должен обрадовать: нет, игра не будет нуждаться в этом дорогом приспособлении и вполне обойдется картой памяти. Получается также, что игре не потребуются патчи и обновления, и в продажу она поступит в своем идентичном варианте. Европа с Америкой от этого только выигрывают: даже если со старта и не заладится, японские игроки будут первыми, кто это почувствует. И к западному релизу все исправят.



■ Этого бегемота, похоже, вообще ничем не проймешь.

сочная, персонажи аккуратные, небо завораживающее, земля размытая. В общем, графика настолько хороша, насколько это позволяют узкие рамки жанра online-RPG.

Как обстоят дела с сюжетом, пока неизвестно. Достоверная информация гласит, что сорок часов однопользовательского режима обещают интриги в духе игр оригинальной серии, красивые ролики и, что немаловажно, общий итог. После прохождения «кампании» можно насладиться EXTRA-режимом (тоже для single player'a) и перейти непосредственно к сетевым приключениям, где в команде 16-ти отчаянных ребят нужно исследовать три гигантских планеты. Однако с той же Final Fantasy XI проект Sega сравнений не выдерживает. Phantasy Star Universe – это не столько полноценная MMORPG, сколько командная ролевая игра, которую интересно проходить компанией друзей. Предыдущие игры серии сделали ставку именно на это и почти не прогадали. ■ Евгений Закиров

monitor

PlayStation®2

Резюме: Удачная комбинация однопользовательского и многопользовательского режимов в сочетании с грамотной боевой системой пророчат проекту светлое будущее.

ЖЖЕТ?

холодно

тепло

горячо

жарко

жжет!



ИЗДАТЕЛЬ ATARI | РАЗРАБОТЧИК REFLECTIONS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ATARI.COM | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

## FIGHT NIGHT ROUND 3

### ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

 Electronic Arts не привыкла делать сложных и многогранных игр: по ее мнению, если проект приносит прибыль, то он справляется со своей задачей. Впрочем, EA также не была бы собой, если бы не умела распознавать потенциал игры. Серия Fight Night расценивается именно как проект перспективный и многообещающий, а потому на него не распространяется многое из обычных правил.

Созданные ранее используют подчеркнуто аккуратно: постепенно вводят систему стилей ведения боя для боксеров, весьма сдержанно обновляют графический скрипок и совсем незаметно перерабатывают сам игровой процесс, взвешивая каждый шаг. Казавшаяся занятной, но не слишком-то единственной система распределения боксеров по «силе» и «скорости» грозит перерастти в нечто принципиально новое. Теперь выбираем не просто «бугаев» или «юрких коротышек», а подбираем бойцов, боксирующих в строго определенной манере. Чем это грозит? Во-первых, придется забыть старые тактики «удар – блок», и впредь ориентироваться исключительно на конкретных боксеров. Безумно наносить удары отныне не имеет никакого смысла, равно как и рассчитывать на удачу, бешено размахивая руками и надеясь зацепить противника.

Обещается заметно расширенный набор ударов, причем предпочтение отдается наиболее быстрым из них. Впрочем, сохранились и так называемые stun-punch. На них, к слову, демонстрируются графические возможности PlayStation 3, на которой игра также выйдет в обозримом будущем. На PS2, что вполне объяснимо, львиная доля ужимок бойцов остается за кадром. Так, в старшей версии от stun-punch'a боец щурится, закатывает глаза, бессильно опускает руки и делает страдальческую гримасу. По части же геймплея обе версии обещают несильно различаться друг от друга. ■ Евгений Закиров



■ Обратите внимание на пояс боксера в бирюзовых трусах.  
Реклама игры конкурента?

■ Фингалы и распускающие губы EA удались превосходно.



### А что на PSP?

Electronic Arts, что ей вполне свойственно, собирается запустить Fight Night Round 3 на PSP одновременно со старшими версиями и на равных правах. Но это, как можно предположить, не совсем права — нам решительно непонятно, во что превратится этот симулятор бокса без второго аналогового джойстика. Разработчики обещают разбавить игровой процесс специальным situation mode, но что он будет собой представлять в конечном итоге, пока не совсем ясно. В любом случае, все лучше мини-игры «запечи рассеченную бровь».

Ожидается через 1 МЕСЯЦ  
Март 2006



**БЕЗДУМНО НАНОСИТЬ УДАРЫ ОТНЫНЕ НЕ ИМЕЕТ  
НИКАКОГО СМЫСЛА, РАВНО КАК И РАССЧИТАЫВАТЬ  
НА УДАЧУ, БЕШЕНО РАЗМАХИВАЯ РУКАМИ  
И НАДЕЯСЬ ЗАЦЕПИТЬ ПРОТИВНИКА.**

■ Я попал в кадр, мама!  
Передавай привет родным!



monitor

PlayStation®2

Резюме: Третья редакция лучшего на сегодняшний день симулятора бокса обещает множество сюрпризов. Сплошь приятных.

ЖЖЕТ?

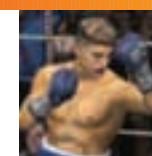
холодно

тепло

горячо

жарко

жжет!



ИЗДАТЕЛЬ PLAYLOGIC | РАЗРАБОТЧИК DC STUDIOS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.PLAYLOGICGAMES.COM | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

## STATE OF EMERGENCY 2

### ТОЛПА ПРОТИВ

**►** Громкий анонс — не признак дальнейшего благополучия проекта, но верный способ подогреть к нему интерес. Совсем хорошо, если после него накроется сначала разработчик, потом издаватель, затем найдутся новые, и в итоге перед самым стартом игра получит второй анонс, еще более громкий и удивительный.

Чем знаменит State of Emergency 2? Как раз подобной историей. Что примечательно, и оригинальный проект без должных усилий со стороны рекламного отеля мог бы остаться незамеченным — слишком негороданными оказались положенные в основу идеи, которые сами по себе весьма любопытны.

И хотя большинство покупателей игрой остались недовольны, на разработке сиквела это никак не сказалось. Однако определенные исправления в игровой процесс (он же — корень всех проблем первой части) все же были внесены. Так, свободу действия героев сильно ограничили, вырезав из игры большинство открытых локаций. Скажем больше: в демо-версии открытых уровней не было вообще. Вместо этого игроку предлагалось бегать по не такой уж и просторной тюрьме в поисках «заточенных» товарищей.

Единственной отсылкой к оригиналу в этом случае служила никуда не исчезнувшая массовка — вырвавшиеся на свободу заключенные послушно воевали с охранниками, отдавали свои жизни во имя свержения диктаторского режима и вообще вели себя весьма благородно. Сам порядок выполнения миссий не претерпел никаких изменений: за то время, что герой добирается из пункта А в пункт Б, ему попадается от трех до четырех отрядов противников, на обратном же пути — в два раза больше.

Иными словами,

### Зажигай!

Собняком от самого главного, сюжетного режима стоит простенький на вид, но более чем интересный аркадный. На отдельно взятой локации разворачивается незапланированное сражение — «толпа борцов» против «толпы нехорошего правительства». Здесь не существует предусмотренных сюжетом рамок, а, следовательно, и нет ограничений по оружию: захотели расстрелять врагов с вертолета — получите. За успешное прохождение таких вот миссий выдают медали и начисляют очки. Слабый, но стимул.



**ЕДИНСТВЕННАЯ ОТСЫЛКА  
К ОРИГИНАЛУ — НИКУДА  
НЕ ИСЧЕЗНУВШАЯ  
МАССОВКА. ТОЛПА  
ПО-ПРЕЖНЕМУ  
БЕСНУЕТСЯ.**

Ожидается через 1 МЕСЯЦ  
Март 2006

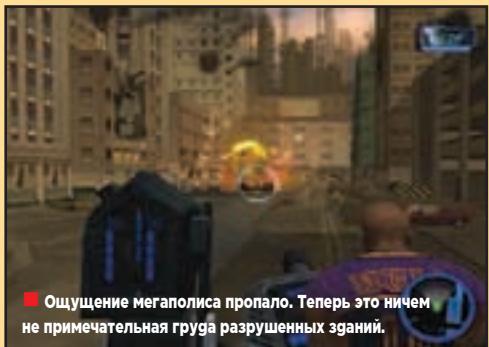
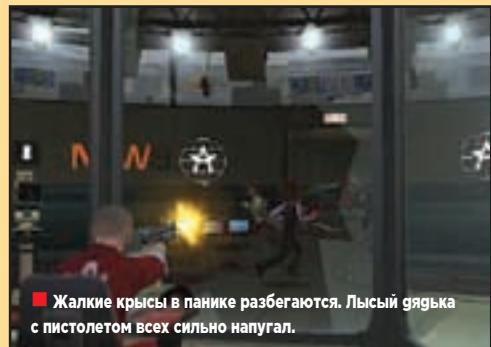
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



### В предыдущей серии

Оставаясь в душе самым обычным beat'em up'ом, игра тут же вызывала всплеск негодования со стороны прессы. Все в ней было хорошо: и персонажей на экране несчетное количество, и оружия много, и эффект паники чувствовался. Но — в это совершенно нельзя было играть. Во всем, что касалось игровой механики, State of Emergency показывал нижайшую степень готовности. Надеемся, что сиквел избавится от наследственных признаков.

**ЛИШИВШИСЬ ЛЬВИНОЙ ДОЛИ НЕДОЧЕТОВ, А ВМЕСТЕ С ЭТИМ И БОЛЬШИНСТВА ХАРАКТЕРНЫХ ЧЕРТ ОРИГИНАЛА, СИКВЕЛ БУДЕТ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, НА НОВУЮ АУДИТОРИЮ.**



сам геймплей продолжает вертеться вокруг старой идеи «убей всех на уровне, пройдешь дальше» и не собирается от этого избавляться.

Иногда, правда, разработчики обещают разбавлять безудержный экшн загадочными stealth-миссиями. Как это выглядит на самом деле — показывать отказались, но опыт других студий прямо намекает на нехорошее: вероятнее всего, это будут самые скучные и неиграбельные миссии во всей игре. В той же демо-версии предлагалось немного переключаться и пострелять из снайперской винтовки, не принимая участия в сражении. За промахи и медлительность награждали новым отрядом противников, но на сложности это никак не сказалось. Интереса, впрочем, тоже не прибавило.

Другая особенность State of Emergency 2 — возможность переключаться между героями и собственно заданиями. Разительных отличий по части игрового процесса ни первый герой, ни его приятель не несут. Разве что последний умеет взламывать замки без помощи отмычек и взрывчатки, а протагонист на такое почему-то не способен.

Что ожидает State of Emergency 2 в будущем, предсказать нетрудно. Лишившись львиной доли недочетов (а вместе с этим и большинства характерных черт оригинала), сиквел будет ориентироваться, в первую очередь, на новую аудиторию, не имевшую опыта общения с первой частью. Отчасти из-за обновленного геймплея, отчасти по вине неоднозначных отзывов о предшественнике, продолжение уже не претендует на лавры «самого масштабного beat'em up'а». Напротив, теперь его цель — показать «самый увлекательный игровой процесс». В чем суть этих различий, мы узнаем вскоре.

monitor

PlayStation®2

Резюме: Вскоре у нас появится новая возможность поучаствовать в уличных беспорядках. Хочется верить, на этот раз дело кончится добром.

Ждет?

ХОЛОДНО    ТЕПЛО    ГОРЯЧО    ЖАРКО



ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК UBISOFT MONTREAL | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.UBI.COM | ДАТА ВЫХОДА МАРТ 2006 ГОДА

## TOM CLANCY'S SPINTER CELL ESSENTIALS

### МУЖИЧОК С НОГОТОК

**>** Современные карманные консоли занимают особую нишу на игровой сцене. Парадоксально, но с увеличением их мощности стала куда-то исчезать их прежняя самостоятельность. Разработчики игр для портативных приставок стали все меньше уделять внимания оригинальным и уникальным проектам для них. Увеличение производительности сыграло с «кармановыми» консолями злую шутку: вместо возрождения и преображения они превратились в уменьшенные копии старших собратьев. Главные тайлы на PSP — это GTA, Metal Gear Acid, Burnout, Prince of Persia и вот теперь — Splinter Cell. Что это, если не поношенные вещи старшего брата — PS2? С другой стороны, игроки в накладе не останутся. Графика и геймплей — зачастую неотличимы от оригиналов. Другое дело, что вместо полноценных самостоятельных проектов мы частенько получаем набор дополнительных миссий. Однако мы еще не слышали, чтобы кто-то жаловался.

### НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НЕУЛОВИМОГО

Фактически, перед нами очередная новелла о героических буднях Сэма Фишера. Визуально игра сопоставима с лучшими представителями серии. Сюжет — попурри предыдущих и, что немаловажно, будущих частей. Игра начнется как продолжение Splinter Cell Double Agent, которая выйдет весной. Подобная преемственность демонстрирует могущество «карманника» и ставит его в один ряд с консолями нового поколения. Но не более. Essentials не является сиквелом в полной мере, а представляет собой сборник различных эпизодов карьеры Сэма. Разработчики из Ubisoft Montreal обещают, что игра не будет выглядеть набором не связанных между собой миссий. Также известно, что игровые эпизоды не будут располагаться в хронологическом порядке и что в этом есть некий тайный смысл.

### ВСЯ ЖИЗНЬ ПЕРЕД ГЛАЗАМИ

Игра любопытна уже тем, что представляет собой ретроспективу дежней Сэма Фишера. Вам лень проходить предыдущие три части? Попробуйте Essentials! Потеряете немало в гаражке, зато все сюжетные перипетии станут известны за один присест. Вы побываете в Колумбии 1992 года; в Югославии, где Сэм принимал участие в операции «Третьего эшелона»; в Варшаве, на той самой фабрике из Pandora Tomorrow. Важно заметить, не все миссии повторяют события прошлых игр, девять сюжетных эпизодов созданы специально для PSP.

### БЛЕДНАЯ КОПИЯ?

Про графические способности PSP сказано и написано немало. Обратите внимание на скриншоты. Такое качество картинки можно встретить на средней игре для PS2. Впрочем, одной графикой разработчики не ограничились. Если вы помните, Сэм Фишер — заправский каскадер и атлет, чьи ужимки и прыжки пронумерованы, названы и даже запатентованы. Так вот, ни один из фирменных приемов

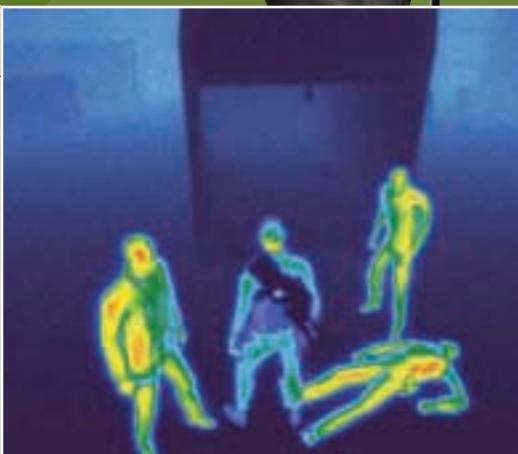


■ Очевидно, что действие одной из миссий будет разворачиваться в тюрьме.

■ Несмотря на возраст, Сэм находится в отличной форме.

### Орудие возмездия

Как мы уже выяснили, Essentials мало чем отличается от предшественников. Пластика Сэма Фишера осталась на уровне. А как насчет амуниции? С ней все в полном порядке. Традиционная штурмовая винтовка SC-20K снова при деле. Без нее не обходилась ни одна игра из серии Splinter Cell. Набор диверсанта не стал разнообразнее, но и не сократился. Сэм Фишер экипирован всевозможными новомодными приспособлениями с ног до головы. Знаменитые зеленые очки по-прежнему позволяют видеть в темноте и сквозь стены. Кроме того, шпионский арсенал Фишера украшает такая замечательная вещь, как ракетница с различными видами насадок. Встань к врагу можно запустить газовую гранату или, скажем, камеру.



Ожидается через 1 МЕСЯЦ  
Март 2006



### Жесткий контроль

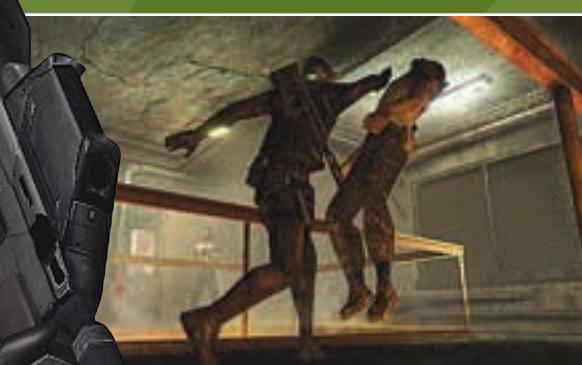
Главный вопрос, который могут задать опытные игроки о портативных приставках, всегда звучит одинаково: «Как мы сможем управлять героем без геймпада?» Действительно, PSP обладает всего лишь одним аналоговым джойстиком! В то время как на PS2 мы уже давно орудуем гвуми. PSP изящно решает эту проблему. Основная задача второго джойстика на PS2 — движение камеры. На PSP эту задачу решили следующим образом. Если игроку захочется оглядеться по сторонам, он жмет кнопку «круг» и начинает вращать аналоговый джойстик.



■ Вот так США используют свою волосатую копеечку сверхдержавы.



не был вырезан из-за недостатка мощности PSP. Вы по-прежнему в состоянии бесшумно скользить за спинами врагов, чтобы заставлять противников врасплох. Прицеливание от первого лица и вообще принцип ведения боевых действий остались без изменений. Сэм Фишер смог уместиться в нашем кармане. Спасибо, Ubisoft Montreal. ■ Сергей Могуч



■ Сэм Фишер всегда предпочитал рукопашный бой стрельбе.



■ Есть в Фишере что-то съявольское. Он появляется из ниоткуда, делает свое черное дело и растворяется в тени. Сущий черт!

monitor

PlayStation®2

Резюме: Все больше серьезных игр находит новое воплощение в карманным формате. Главное, чтобы это воплощение было действительно новым.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО    ТЕПЛО    ГОРЯЧО    ЖАРКО    ЖЖЕТ!



**ВАМ ЛЕНЬ ПРОХОДИТЬ  
ПРЕДЫДУЩИЕ  
ТРИ ЧАСТИ,  
ЧТОБЫ ВСПОМНИТЬ  
БЫЛЫЕ ДЕНЬКИ СЭМА  
ФИШЕРА? ПОПРОБУЙТЕ  
ESSENTIALS!**



■ На переднем плане происходит невероятное: бритый зек собственным животом (!) отнимает у охранника винтовку. Сэм Фишер нервно курит.

review



# SHADOW OF THE COLOSSUS

*Ожившая  
легенда*

Евгений Закиров

Первое ощущение: игра на эмоциях. Азарт схватки, ликование победы, ожидания новых свершений. Я готов играть в Shadow of the Colossus вечно!

**ИЗДАТЕЛЬ** SCEI  
**РАЗРАБОТЧИК** SCEE  
**ЦЕНА** \$45  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
[WWW.US.PLAYSTATION.COM/  
CONTENT/OGS/SCUS-97472/SITE](http://WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS-97472/SITE)  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** НЕТ

**Видеогры – искусство. Если вы внимательно следите за развитием индустрии, то наверняка обращали внимание на периодические всплески активности среди представителей играющей общественности – ситуации, когда люди объединяются в ожидании не очередного продолжения популярной серии блокбастеров, но чего-то более сильного, масштабного и, вероятно, недоступного. Мы помним ICO, робко вступившую в эру консолей текущего поколения, и вызванную выходом проекта реакцию.**

#### ИЗ ГЛУБИНЫ ВЕКОВ

ICO была шедевром и лучшей на тот момент иллюстрацией, что же такое современные видеогры. Мы с уверенностью можем говорить, что причиной тому никак не могло послужить отступление от канонов жанра или, говоря простым языком, отказ следовать моде и потребностям большинства современных геймеров. То была удивительная история. Игрок выступал скорее как читатель книги с древней легендой, чем как человек, заинтересованный в играх.

Грань, разделяющая интерактивные развлечения и искусство в традиционном его понимании, тоньше, чем порой кажется. В руках художника, такого, например, как Фумито Уэда, игры могут стать великолепным инструментом для реализации творческих идей. К счастью, после окончания работ над ICO Уэда не покинул индустрию и продолжил творить.

Для создания нового проекта потребовалось четыре года – ни больше, ни меньше. Переосмысливая концепцию современных видеогр, он заразился идеей создать что-то действительно колossalное, такое, что заставит людей застыть в изумлении, разинув рты и хлопая глазами.

Маэстро захотел и добился этого. Показав Wanda and the Colossus (позже в США и Европе игра была переименована в Shadow of the Colossus) первый раз, он заставил людей вспомнить ICO, заново пережить те ощущения, впечатления, ту магическую атмосферу дебюта революционного приключенческого проекта. Погрузиться в эту сказку еще раз, освежить в памяти изящные образы героев, подготовить себя к... расставанию.



■ После этой игры вы будете совсем иначе понимать выражение «не путаться под ногами».

#### ЯПОНСКИЙ ДУХ

Как и в случае с ICO, Shadow of the Colossus увлекает главным образом благодаря невиданной ранее атмосфере, и уже потом — инновационному геймплею, продвинутым технологиям и многочисленным остроумным аллюзиям. Иными словами, Фумито Уэга сделал невозможное: он показал на экране телевизора то, что до сих пор могло рисовать только наше воображение. За тот небольшой отрезок времени, что требуется на прохождение (около восьми часов непрерывной игры; оторваться действительно очень и очень сложно), испытываешь те ощущения, которые раньше могли подарить только книги. Равнять Shadow of the Colossus с кино — сильно грешить против истины. Кинематограф неспособен вызвать те реакции и впечатления, что дает незамысловатая, казалось бы, видеоигра.

С чем же тогда нам придется попрощаться? Со сказочным и спокойным настроем ICO. С первого взгляда на скриншоты стало понятно: это уже совсем не та история, не тот источник вдохновения. Хотя действие проектов разворачивается в одной и той же вселенной (да и герой в игре сплошь старые знакомые), Уэга сделал их предельно обособленными. Как бы противоречиво это ни звучало, но вам действительно совсем необязательно быть поклонником ICO, чтобы в полной мере насладиться историей Shadow of the Colossus.

Потому что история как таковая здесь отступает на второй план: первоочередное, то, на что игрок вынужден обратить свое внимание в первую очередь, чем должен восхищаться и о чём грезить во снах, в Shadow of the Colossus называется «киттами». За шестнадцать битв, что предстоит вынести игроку, он будет вознагражден сполна — и только после этого ему захочется узнать о вселенной больше.

#### КРАСОТА — В ГЛАЗАХ СМОТРЯЩЕГО

Скажем прямо: игра может оставить равнодушным, не понравиться с первых же минут, либо вообще вызывать исключительно негативные эмоции. Это нормально. Как ICO в свое время старалась привлечь понимающую и заинтересованную в подобных экспериментах аудиторию, так и Shadow of the Colossus не делает поправок на то, что мы сейчас называем gamer's points.

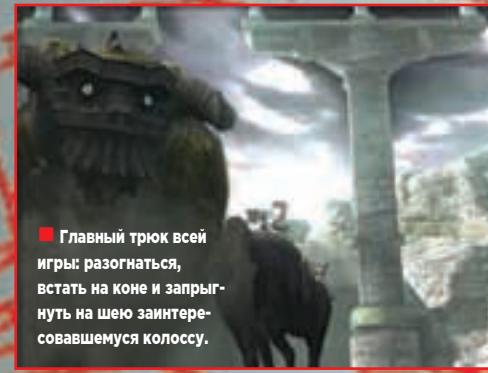
**PROHIBITED ART**

По поводу музыкального сопровождения Shadow of the Colossus необходимо сказать лишь две вещи. Первое — музыка восхитительна. Второе: любитель хорошей оркестровой музыки, неважно, играл он в игру или нет, обязан купить саундтрек. Ко Отани, композитор, заслуживает памятника у себя во дворе.

**За тот небольшой отрезок времени, что требуется на прохождение (около восьми часов непрерывной игры), испытываешь те ощущения, которые раньше могли подарить только книги. Равнять Shadow of the Colossus с кино — сильно грешить против истины.**



■ Игрок может себе позволить и побурачиться. Благо, его герой достаточно ловко уклоняется от атак колоссов. Да и здоровье со временем восстанавливается.



■ Главный трюк всей игры: разогнаться, встать на коне и запрыгнуть на шею заинтересовавшемуся колоссу.



■ Самый маленький противник, он же — самый опасный, боится огня. Пугайте факелом.



■ Вот так удали! Герой, кстати, от такой тряски может упасть.

**Shadow of the Colossus,**  
как и ICO в свое время,  
старается привлечь  
понимающую  
и заинтересованную  
в смелых экспериментах  
аудиторию.



■ Размах крыльев колосса — метров пятьдесят.



■ Сияющий меч покажет, куда врезать колоссу, чтобы тот упал замертво.

Мотивация: герой, дабы оживить принесенную им в храм девушку, должен победить шестнадцать каменных гигантов. У него есть конь Агро, чтобы преодолевать леса, поля, болота, горы, реки — все те географические шероховатости, коими так богат мир *Shadow of the Colossus*. В его ножнах ожидает своего часа меч, способный указывать лучом света местонахождение очередного колосса. За спиной — лук, не раз вытаскивавший героя из передряг. Это все, что дано нашему герою для борьбы с гигантами, чей рост достигает вершины Фудзи.

Впрочем, из шестнадцати колоссов далеко не все обладают такими размерами, иначе игра мигом бы потеряла часть шарма и, что самое страшное, — разнообразие. Однажды вам придется встретиться с колоссом, который чуть выше самого героя, что, впрочем, не делает его менее достойным противником.

#### БЕЗ ГРАНИЦ

В *Shadow of the Colossus* есть где причины для восторга: сами сражения и путешествия по новому миру. Управляя конем (что на самом деле не так уж и просто), игроку придется преодолеть множество локаций, не разделенных между собой ни загрузочными экранами, ни какими-либо паузами. Даже перед битвами с гигантами — никаких загрузок и проволочек. Разработчики создали для нас гигантский, удивительно красивый и абсолютно цельный мир.

Первое и одно из самых значимых отступлений от привычного построения игрового процесса — отсутствие врагов как таковых. Единственное, с чем игроку предстоит сражаться, так это с колоссами. До встречи!

#### КОЛОССАЛЬНО?

Графика в игре, как это сейчас принято в случае со всеми шедеврами, на таком уровне, который PlayStation 2, казалось бы, вообще неспособна демонстрировать. Впрочем, в некоторых местах игра ощутимо притормаживает. То есть, это совсем незаметно непосредственно в момент прохождения. Отдельно взятым эпизодам это даже иногда придает атмосферности и накала, но как только дело доходит до скриптовых сценок... Кроме этого, наблюдается еще и общая бедность цветовой палитры и слабая детализация тех же птиц, что нет-нет, да попадают в кадр. Или, например, ящериц. Камней, деревьев, всего чего угодно, кроме травы и, собственно, самих колоссов. Что, впрочем, быстро находит логическое объяснение: большую часть времени все равно придется провести, карабкаясь по чудищам. Кроме того, пейзажи в игре таковы, что в основном вы будете обозревать панораму в целом. И, поверьте, это зрелище стоит того, чтобы быть увиденным!



■ Выстрелить в летящего на тебя колосса из лука — лучший способ его разозлить.



■ Далеко не в каждый уголок игрового мира можно добраться на лошади.

с одним из них можно чувствовать себя в полной безопасности. Разве что от скуки попробовать пострелять из лука по ящеркам, чьи хвосты отчего-то прибавляют герою выносливости (во время первого прохождения мы об этом не знали, было тяжелее).

#### БИТВА НА РАВНЫХ

Чтобы добраться до поля битвы, необходимо преодолеть несколько препятствий, этакие головоломки в духе ICO или, если угодно, Prince of Persia. Герой может цепляться за уступы, но бегать по стенкам и выполнять тройное сальто его не научили. В связи с этим, самым важным его боевым навыком становится именно выносливость.

Даже успешно добравшись до гиганта, нужно еще суметь на него взобраться. Сам колосс может состоять из частей башен, скал, мостов, либо же быть вообще ни на что не похожей образиной. Поскольку застрелить его из лука — задача по определению невозможная, приходится изворачиваться.

К счастью, колоссы все-таки уязвимы. На его теле имеются особые, подсвеченны зеленым светом отметины. Обычно их не видно: чтобы узнать их расположение, потребуется все тот же меч, отвечающий на их присутствие сильной вибрацией. Korga все отметины будут найдены, появляется новая проблема: как залезть на колосса?

Поначалу это кажется простым — пойти к ноге, уцепиться за шерсть и ползти вверх до спины, где расположилась одна такая... кхм... «ахиллесова пятка» гиганта. Сам колосс при этом будет пытаться сбросить вас на землю. После первого же удара гигант придет в неистовство. Единственно верная тактика в таких случаях — уцепиться за его шерсть и сидеть тихо, пока исполин не успокоится. Не успели, израсходовали все силы — герой падает вниз и, возможно, умирает (на самом деле такое случается редко, и в большинстве случаев придется просто перевести дух, восстановить здоровье и снова прыгнуть на чудовище).

Но это — самое простое, ознакомление, разминка. Жалкая тень того, с чем вам предстоит иметь дело дальше. Поверьте на слово, Shadow of the Colossus нельзя пробежать, надеясь на несколько отработанных приемов. Для каждого «босса» приходится изобретать уникальную тактику, действовать решительно и без промедлений. Ближе к середине игры к этому привыкаешь, входишь в роль.

Как раз тогда и начинаешь получать настояще удовольствие от игрового процесса. Будь то подробное описание или солюшен, хорошо смонтированный ролик или фотоотчет, передать все напряжение схватки, не держа в руках жойпага, невозможно. Вы можете восхищаться высочайшего качества скриншотами без тени сомнения: это не обман, в игре все именно так и выглядит. Разве что остановиться и перехохнуть, увидеть мир в статике в Shadow of the Colossus не так-то просто.

**Shadow of the Colossus трудно сравнивать с другими проектами, ставить баллы по той же системе оценок, относиться как к «Просто еще одной хорошей игре».**

#### РЕКЛАМА — ДВИГАТЕЛЬ ТОРГОВЛИ

В отечественной игровой журналистике все реже и реже проскальзывают отчеты о рекламных акциях в поддержку той или иной игры. Мы же решили акцентировать на этом внимание. Заинтересовавшись более чем успешными продажами Wanda and the Colossus на территории Японии, мы откопали несколько интересных подробностей ее презентации. Начав с выпуска постине гигантских постеров — за четыре тысячи иен можно было приобрести картину размером в половину стены типичной российской квартиры (читай — во всю стену квартиры японской), — SCEJ развесила рекламу с тем же артом по улицам и пустила рекламу в кинотеатрах. И если первое рекламное ухищрение не кажется такой уж и редкостью (все мы помним грустную Касуми в четыре этажа), то трюк с кинотеатрами привлек заметно больше внимания. Этим дело не ограничилось, и с выходом самой игры появилась возможность заказать тематические футбольки с конем и птицами. Всего предусматривалось две расцветки — белая и черная, и два рисунка. Наго отметить, что эти самые футбольки оказались до жути популярными, даже несмотря на то, что распространялись исключительно через интернет-магазин.





■ Ну, и чего он смотрит как баран на новые ворота?



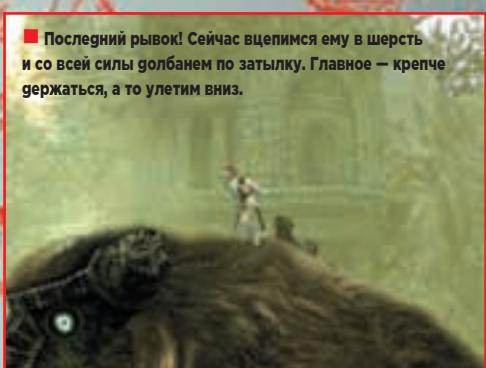
■ Если колосс не дается, можно покончить с собой, прыгнув с обрыва.



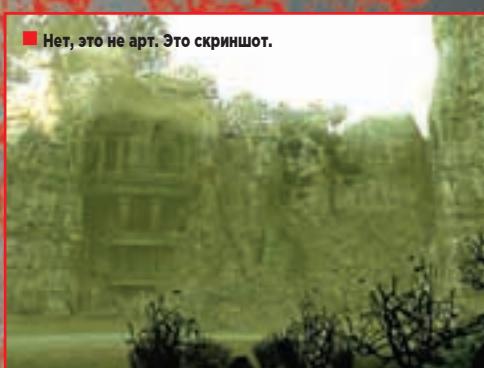
■ С одним из колоссов придется сражаться прямо в воже.



■ Очевидно, что просто так по его ноге не заберешься. Нужно изворачиваться.



■ Последний рывок! Сейчас вцепимся ему в шерсть и со всей силы долбанем по затылку. Главное — крепче держаться, а то улетим вниз.



■ Нет, это не арт. Это скриншот.



■ Обычно лошади боятся даже существа куда более скромных размеров.

## КАК ЗАЛЕЗТЬ НА КОЛОССА?

Как уже упоминалось в статье, не все колоссы обладают гигантским ростом. Большинство из них даже не ходят на двух ногах. Особенно нам запомнился экземпляр, похожий на птицу, и его брат, обладающий всеми характеристиками ящерицы. Первый долго летал над водой, занимался своими делами и совсем не замечал героя. Однако стоило запустить в него пару стрел, как тот разозлился и попытался того самого героя съесть. Ключевой момент: когда гигантская каменная птица пикирует на персонажа, необходимо прыгнуть ей навстречу и уцепиться за крыло, а лучше — за шею. У колосса несколько уязвимых мест, два из которых расположены на крыльях.

Другой колосс засел на дне огромного Колизея, плевался огнем и ловко бегал по стенкам. Спрятавшись за лестницу и выждав момент, когда глупая ящерка отправится искать вас в противоположном направлении, нужно выпустить несколько стрел в слабые точки на ее лапах. Разжав от боли пальцы, зверь с огромной высоты упадет вниз, открывая живот, который и нужно поразить. Как до него добраться? Очень просто: прыгнуть вслед за ящеркой. И чем скорее, тем лучше.

## ДЛЯ ИСТОРИИ

Напоследок нельзя не отметить еще одну важную особенность игры. *Shadow of the Colossus* нельзя сравнивать с другими проектами, присваивать баллы по той же системе оценок, относиться как к «просто еще одной хорошей игре» и т. д. Даже если вы не пройдете проект до конца, все равно поставите на самое видное место на полке. Чтобы играть в творения Фумито Уэды, очень важно понимать разницу между его играми и всеми остальными. Оставив каплю «придирок» за кадром, выделив под них одну маленькую врезку, мы хотели лишний раз напомнить на это. Мы не рекомендуем *Shadow of the Colossus* широкому кругу геймеров (хотя в отличие от ICO, у этой игры куда больше шансов понравиться не-искусенным игрокам). Но если хочется, чтобы уши развернулись, если хочется увидеть проект поистине колossalного масштаба (пусть немного странный и насквозь нетрадиционный, и вообще «неправильный»), любой ценой разобуйте *Shadow of the Colossus*.

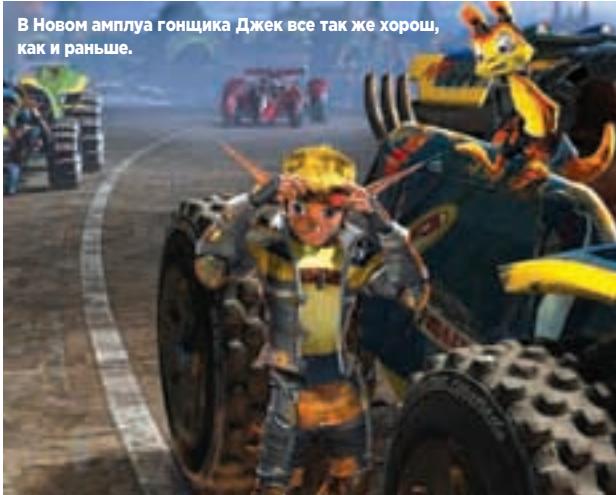
PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	<b>9</b>	За исключением мелких недочетов — идеально.
Звук	<b>8</b>	Неподражаемая работа со звуком. Саундтрек — покупать отдельным изданием для коллекции!
Игровой процесс	<b>10</b>	Второй такой игры мы уже не увидим. Ловите момент.
Интерес к повторному прохождению	<b>8</b>	Каждый колосс — загадка, которую можно решить разными путями.
Поистине достойный преемник ICO по части оригинальности, несравненное и уникальное явление в индустрии. Живая легенда. Еще один намек на то, что видеоигры все-таки искусство.		<b>9</b> ЛО

МАРТ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
24: The Game	Action	SCEE	PS2
AND1 Streetball	Sports	Ubisoft	PS2
America's Army: Rise of a Soldier	Action	Ubisoft	PS2
Ape Escape 3	Action	SCEE	PS2
Ape Escape P	Action	SCEE	PSP
Atelier Iris: Eternal Mana	RPG	KOEI	PS2
Brothers In Arms	Action	Ubisoft	PSP
Bully	Action	Rockstar	PS2
Commandos Strike Force	Action	Eidos	PS2
Drakengard 2	Action	Ubisoft	PS2
Driver Parallel Lines	Action	Atari	PS2
FIFA Street 2	Sports	EA	PS2, PSP
Field Commander	Action	Ubisoft	PSP
Fight Night Round 3	Sport	EA	PS2, PSP
Final Fight: Streetwise	Action	Capcom	PS2
Football Manager 2006	Manager	Sega	PSP
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Action	Ubisoft	PS2
Key of Heaven	Action/RPG	SCEE	PSP
Mega Man Powered Up	Action	Capcom	PSP
Metal Gear Acid 2	Strategy	Konami	PSP
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action	Konami	PS2
Metal Saga	RPG	Atlus	PS2
NBA 2K6	Sports	2K Games	PS2
NHL 2K6	Sports	2K Games	PS2
Onimusha: Dawn of Dreams	Action	Capcom	PS2
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Racing	Sega	PS2, PSP
Phantasy Star Universe	RPG	Sega	PS2
Radiata Stories	RPG	Square Enix	PS2
Samurai Warriors: State of War	Action	Koei	PSP
Sonic Riders	Racing	Sega	PS2
Splinter Cell: Double Agent	Action	Ubisoft	PS2
Starcraft: Ghost	Action	Blizzard	PS2
Street Riders	Action	Ubisoft	PSP
Tak: The Great JuJu Challenge	Adventure	THQ	PS2
Untold Legends: The Warrior's Code	Action	Ubisoft	PS2
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Action	Capcom	PSP
Winx Club	Adventure	Konami	PS2
Worms Open Warfare	Strategy	THQ	PSP

АПРЕЛЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Tomb Raider: Legend	Action	Eidos	PS2
Sensible Soccer	Sports	Codemasters	PS2
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	Action	SCEE	PS2

МАЙ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Hitman: Blood Money	Action	Eidos	PS2

2006	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Beatmania	Puzzle	Konami	PS2
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Action	Square Enix	PS2
Final Fantasy XII	RPG	Square Enix	PS2
FlatOut 2	Racing	Empire Int.	PS2



В Новом амплуа гонщика Джек все так же хорош, как и раньше.

## РАДАР

На что стоит обратить особое внимание.

### УЖЕ В ПРОДАЖЕ



#### SINGSTAR 80'S

Караоке в стиле 80-х – это, конечно, не ново, но по-прежнему удивительно актуально. Народная любовь к Singstar 80's – лучшее тому подтверждение.

### СКОРО В ПРОДАЖЕ



#### VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

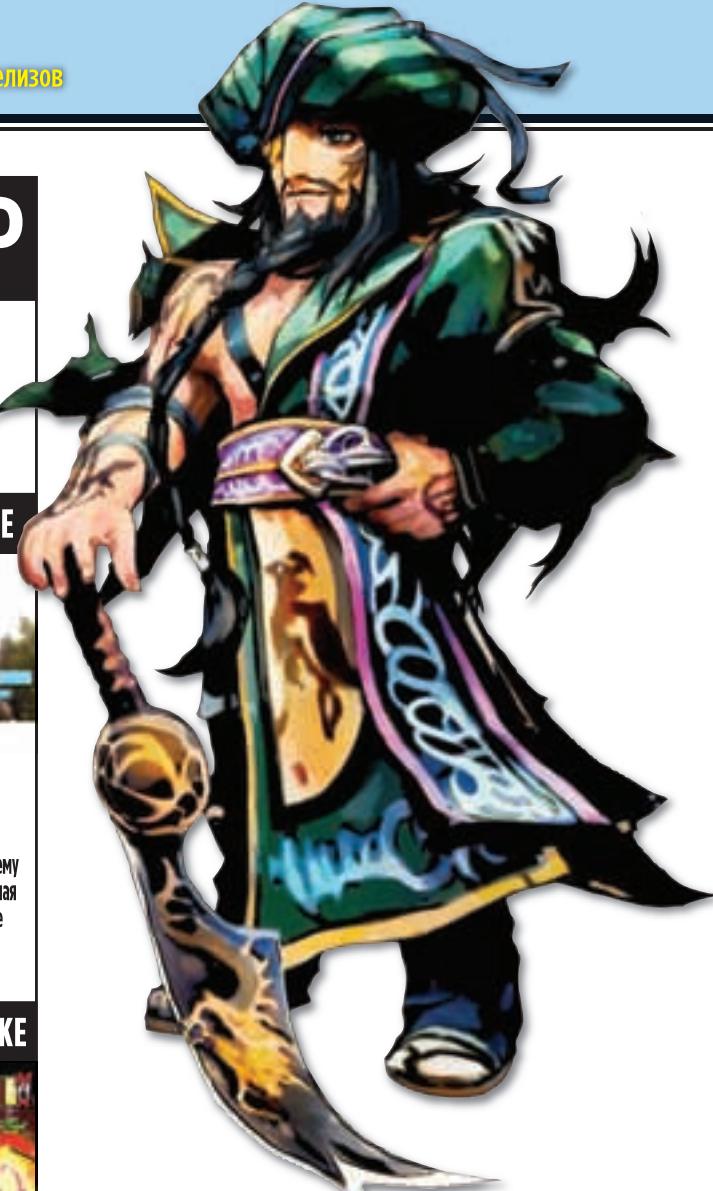
Чего на PSP реально не хватает, так это хардкорного платформера, вроде Viewtiful Joe. Очень скоро эта проблема решится стараниями Capcom.

### ЗА ГОРИЗОНТОМ



#### THE GODFATHER

The Godfather от Electronic Arts, вроде бы, совсем близко, но как-то не верится, что игра вот так взьмет и действительно выйдет весной. Уж очень большой проект, уж больно много ожиданий.



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

Легенда:

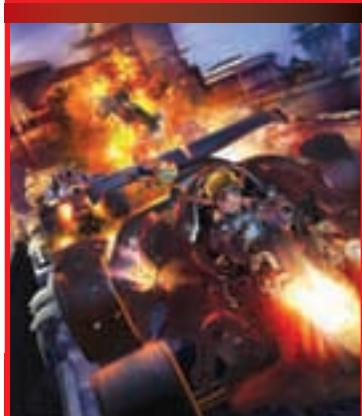
Стоят купить

Стоят попробовать

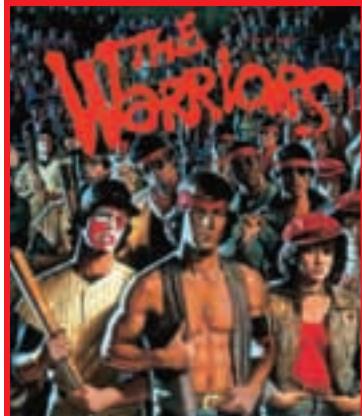
Обойдите стороной

# review

## РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ



Вот долгожданная лавина релизов и сошла. Кто-то обложился коробками с играми и погрузился в раздумья, какой же из хитов проходит в первую очередь, а кто-то до сих пор бегает по магазинам, пытаясь выбрать что-то из возмутительного разнообразия шедевров. Если вы в числе неопределившихся, спешим поделиться советами. Prince of Persia: The Two Thrones и Resident Evil 4, конечно, вне конкуренции. Проигнорировать их можно, только если вы всей душой ненавидите экшны. The Warriors и Magna Carta — идеальный выбор для маньяков-эстетов и эротоманов соответственно. Ну, а если вы соскучились по японским RPG и готовы на них потратиться, заказав их из США, обратите внимание на подборку более чем многообещающих проектов в нашей подрубрике Import Review. И купите себе уже, наконец, Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 1 и 2.



The image shows the cover art for Prince of Persia: The Two Thrones. It features two main characters in dynamic poses against a golden sunset or fire background. One character is a man in a red vest and white pants, and the other is a woman in a black top and skirt. They appear to be in a combat or acrobatic pose.

### PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

ВСЕ НАШИ ОЖИДАНИЯ ОПРАВДАЛИСЬ, ФАНАТЫ ДОЛЖНЫ ЛИКОВАТЬ.  
САГА ЗАВЕРШИЛАСЬ ТРИУФАЛЬНО.

038



044

#### RESIDENT EVIL 4

Resident Evil 4 изменил наш взгляд на survival horror. Революция свершилась!

050

#### JAK X: COMBAT RACING

Все эпизоды серии крепко держатся на уровне «выше среднего», и Jak X — не исключение.

052

#### THE WARRIORS

The Warriors не претендует на культовость GTA, но в своем жанре проект однозначно один из лучших.

064

#### GTA: LIBERTY CITY STORIES

Всем фирменным чертам GTA чудесным образом нашлось место в версии для PSP.

066

#### THE MATRIX: PATH OF NEO

До однозначного хита осталось немного. Хотя «Матрица» несколько приелась...

070

#### THE SIMS 2

Потрясающе попсовый, очень качественный проект. Хардкорщикам лучше держаться подальше.

#### ПЛЮС

056

#### 50 CENT: BULLETPROOF

058

#### TRUE CRIME: NEW YORK CITY

060

#### MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

068

#### THE CHRONICLES OF NARNIA

072

#### GUN

074

#### BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

075

#### FROM RUSSIA WITH LOVE

076

#### NEED FOR SPEED MOST WANTED

078

#### SHADOW THE HEDGEHOG

079

#### HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

080

#### POPOLOCROIS

081

#### THE LEGEND OF HEROES

082

#### KEY OF HEAVEN

084

#### PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS

085

#### TOKOBOT

086

#### SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

090

#### ROMANCING SAGA

092

#### SHINING FORCE NEO

094

#### SUIKODEN TACTICS

# PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



## Принц-полукровка

### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** UBISOFT  
**РАЗРАБОТЧИК** UBISOFT  
**ЦЕНА** \$56  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.PRINCEOFPERSIA-GAME.COM  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** НЕТ

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

В лица героям теперь лучше не смотреть. В Ubisoft это предугадали, сделав камеру максимально отзывчивой. Момент — и она за спиной героя. Чудеса!

Использовать одну и ту же концепцию в трех хитовых играх в рамках одной серии, созданной на базе хита двадцатилетней давности, — оказалось, такое возможно. Prince of Persia никогда не был первым в своем жанре, но факт феноменального успеха сериала отрицать нельзя. Он воплотил в жизнь идеи, по определению своему неспособные прижиться в трех измерениях. Он сделал невозможное возможным.

### ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

Первое, что приходит на ум уже знакомому с серией игроку — насколько сильно третья часть отличается от предыдущей, завершился ли эволюционный процесс, превратился ли Prince of Persia в нечто новое или остался верен прообразу? Эти вопросы были неоднократно заданы представителям Ubisoft, но те так и не смогли ответить достаточно вразумительно. Ведь отношение к геймплею, по сути, осталось прежним. Третья часть, равно как и вторая, не дает никаких принципиально новых ощущений от игры, но предлагает другие декорации и иную трактовку событий.

Двоякое впечатление, производимое третьей частью, не в состоянии разделить поклонников на противоборствующие лагеря — не столь сильно противоречие. Вам могут нравиться те или иные моменты, но вы не назовете их гениальными или, наоборот, провальными. На сию того, что мы видели в The Sands of Time, геймплей The Two Thrones кажется чуть более сдержаным, аккуратным и, во многом благодаря отказу от большинства характерных ловушек, свежим. На уровнях



**ДВОЯКОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ПРОИЗВОДИМОЕ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТЬЮ, НЕ В СОСТОЯНИИ РАЗДЕЛИТЬ ПОКЛОННИКОВ НА ПРОТИВОБОРСТВУЮЩИЕ ЛАГЕРЯ — НЕ СТОЛЬ СИЛЬНО ПРОТИВОРЕЧИЕ.**





**ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ, РАВНО  
КАК И ВТОРАЯ, НЕ ДАЕТ  
ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВЫХ  
ОЩУЩЕНИЙ ОТ ИГРЫ,  
НО ПРЕДЛАГАЕТ ДРУГИЕ  
ДЕКОРАЦИИ И ИНУЮ  
ТРАКТОВКУ СОБЫТИЙ.**

### COLOSSUS

Гиганты из Shadow of the Colossus, похоже, серьезно повлияли на взгляды разработчиков на создание боссов. Примером тому служит все тот же Prince of Persia: The Two Thrones. Местные боссы, во-первых, выгодно выделяются размерами на фоне прочей живности, а во-вторых, убиваются исключительно хитростью игрока. То есть принца запускают на уровень, полный всяческих балок, перекладин — всего, за что можно зацепиться, — и заставляют по ним карабкаться. Сам босс времени даром не теряет и усердно нам в этом мешает: сбивает героя, швыряет о скалы или вообще разрубает на две половинки гигантским топором. Иными словами, уровень сложности резко повышается, и приходится вспоминать все те упражнения, что мы освоили в обучающем режиме. И выполнять их как можно быстрее. Ибо если на обычных уровнях медлительность прощалась, то здесь она смерти подобна. Не заципились чертовым кинжалом за отверстие в стене? Второй промах может оказаться смертельным! Единственный совет, который может помочь начинающим игрокам — включить колонки погромче и внимательно слушать подсказки. Голос знает ответы на все вопросы, хотя не спешит ими делиться.



■ «Темный» принц расправляет с монстрами с необычайной легкостью.





появилось больше врагов, но это не означает, что со всеми придется сражаться: в большинстве случаев их можно просто игнорировать. Главное – действовать так, как это задумали разработчики. В противном случае придется отрабатывать в два раза больше, перепроходить нудные отрезки уровней и лишать себя возможности увидеть многие интересные моменты.

The Two Thrones гает нам свободу выбора, что нехарактерно для серии. Если акробатика по каким-то причинам вызывает у вас головную боль, и сложные трюки даются слишком тяжело, можно пойти напропалом. Действовать мегленно и расчетливо, убивая каждого противника на уровне. Благодаря такой системе, нельзя облегчить игровой процесс, но можно «подогнать» его под свой уровень. При этом не существует оптимальных способов прохождения одного и того же момента.

Этим не могла похвастать вторая часть, однако описанная выше система прекрасно работала бы в ее условиях. Как в простейшем механизме, в Prince of Persia можно поочередно отключать отдельные функции

**НА УРОВНЯХ ПОЯВИЛОСЬ  
БОЛЬШЕ ВРАГОВ,  
НО ЭТО НЕ ОЗНАЧАЕТ,  
ЧТО СО ВСЕМИ ПРИДЕТСЯ  
СРАЖАТЬСЯ: В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ ИХ МОЖНО  
ПРОСТО ИГНОРИРОВАТЬ.**

и приводить в исполнение новые. Каждый элемент игры специально заточен под такие манипуляции. На это работает и «комнатное» строение локаций, и удачно разбросанные по ним монстры. Разработчики старались нас убедить, что Вавилон, где и оказывается принц на этот раз, — самый настоящий «живой» город. На деле же он мало чем отличается от уровней предыдущих частей.

#### НА ЗАКУСКУ

Влияние первых двух частей сериала на The Two Thrones чувствуется постоянно. Если вы погружаете перенять в них, лишний раз в этом убедитесь. Долгое время морочившая головы игрокам Speed Kill System не тянет на хоть сколько-нибудь революционное нововведение. Даже если героя заметят все противники на уровне, ни один из них не сможет причинить ему серьезного вреда. Этому прежде всего способствует дизайн уровней. Достаточно перебраться на ярус повыше, чтобы уйти от опасности, компьютерные болванчики просто не в состоянии преследовать принца. Даже вооруженные луками монстры не всегда нападают первыми.



■ Модели персонажей действительно стали смотреться куда проще.



#### КАК ЭТО БЫЛО

О том, что в Ubisoft работают гении, мы задумались благодаря Prince of Persia: The Sands of Time. Казалось невероятным, с какой точностью разработчики передали (хорошо, «переврали») механику оригинала, используя (что казалось еще более удивительным) трехмерный движок и способность героя отмывать время назад. Проект запомнился прежде всего как яркая и интересная сказка, дратясь в которой если и приходилось, то очень редко. Большую часть времени игроки решали интересные головоломки, используя акробатические способности принца. Повиснуть на балке, раскрутиться и уцепиться за столб, пробежаться по стене, оттолкнуться от противоположной и таким образом достичь заветной платформы под потолком — это так затягивало, что все в один голос стали требовать продолжения.

Оно не заставило себя ждать. Спустя всего год на свет появился Prince of Persia: Warrior Within, моментально получивший рейтинг «самой взрослой игры Ubisoft». Кардинально изменилось отношение к геймплею, поменялся образ самого принца, ушла в прошлое сказочная атмосфера. Отныне первым, о чем приходилось заботиться герою, были назойливые враги, и только потом его должно было волновать, «как же попасть на тот уступ?». А еще там были две роковые красавицы, с одной из которых принц укатил в Вавилон...

... где ее и убили. На самом деле, мы намеренно воздержались от пересказа сюжетной линии — скажи мы по правде, что такое «клещи времени», причем тут «сва трона» и зачем, собственно, надо было убивать Кайлину, вы не получили бы удовольствия от The Two Thrones.

#### НАСТРОЕНИЕ

Вообще говоря, в третьей части Prince of Persia полно моментов, когда действия игрока не сстыковываются с общей картиной происходящего. Бывает, поставленный на патрулирование враг часами смотрит в одну точку, банально игнорируя повисшего на соседней стене принца. Он пропускает мимо ушей его попытки зацепиться кинжалом за выступ (а грехот при этом стоит еще какой!), не обращает внимания на его прыжки и беготню. Но даже если несмышленого парня насторожит ваше поведение, он не будет опасен. Чтобы облегчить игроку прохождение особо сложных моментов, он начнет старательно промахиваться и не препримет никаких попыток, как-то это исправить. Его даже убивать не обязатель но. Едва вы займете в следующую комнату, он уйдет играть в карты и больше никогда не встанет на вашем пути.

Разумеется, в таких ситуациях от монстра можно и избавиться — пробежаться по стене, повиснуть на балконе и, выждав момент, когда враг повернется спиной, нажать заветный «треугольник» и совершить тот самый Speed Kill. По сути, это предельно упрощенный «симулятор Сэма Фишера»: в моменты, когда «быстрое убийство» видится возможным, экран тускнеет и принц достает кинжал, чтобы потом самостоятельно добираться до жертвы и совершить захват. Все, что требуется от игрока — не зевать и следить за героем. Как только злодей попадет в вашу ловушку, останется только ритмично нажимать «квадрат», таким образом нанося ему смертельные раны.

Бывают ситуации, когда враг запросто отталкивает принца ногой или вырывается посреди «ритуала». В этом случае шансы снова поймать его сводятся к нулю. Что, впрочем, не так уж и важно. Монстра можно убить и по старинке. Если ориентироваться на такую тактику, геймплей покажется более динамичным: никогда не знаешь наверняка, правильно ли выбран момент для атаки и не поджидает ли вас за углом новая толпа.

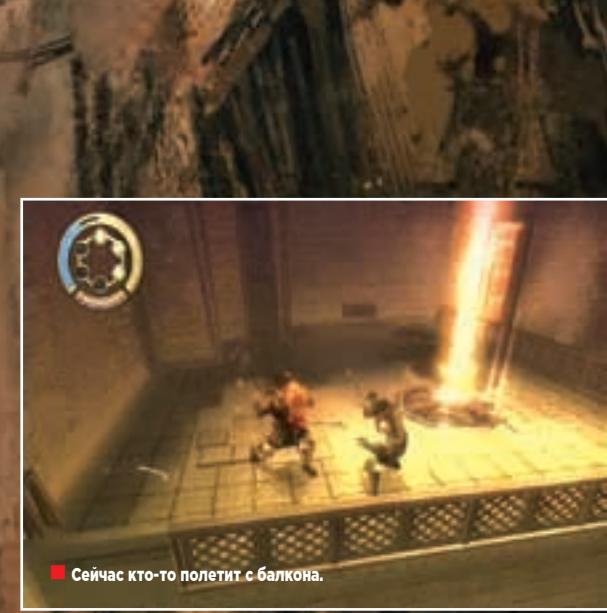
#### FAN SERVICE

Любое применение Speed Kill сопровождается фонтанами крови и уже ставшим пошлостью slow-mo. Учитывая тот факт, что от играющего не требуется даже грамотно погодить к противнику, подобный способ убийства может показаться чересчур простым. На деле же именно он пришел на смену многочисленным ловушкам. Вернее сказать, теперь поединки стали головоломками и ловушками в одном лице, а «быстрое убийство» — способом их решения. И, как бы вы к этому ни относились, выглядит это действительно впечатляюще.

Начать с того, что для освоения такой механики не требуется никакой спецподготовки. При желании можно даже не ждать сигнала, а попробовать самостоятельно угадать момент для атаки. Ведь как бы ни отговаривались разработчики, убивать все равно придется, а уж как это делать — выбор игрока.

**НЕМНОГО ОБЕСКУРАЖИВАЕТ ТОТ ФАКТ, ЧТО НИ ОДНОГО МИРНОГО ЖИТЕЛЯ В ВАВИЛОНЕ МЫ ТАК И НЕ УВИДЕЛИ.**

■ Главное — на землю повалить...



Анимация третьего Prince of Persia бесподобна. Мы долго не верили, что Ubisoft действительно переделает ее после второй части, но наши опасения оказались напрасными. Существенно понизив детализацию героев (теперь они выглядят даже хуже, чем в The Sands of Time), разработчики сделали упор на шлифовке движений принца и создании иллюзии того, что приключения разворачиваются в большом древнем городе. Свободно перемещаться по Вавилону вам не дадут, но заглядывать в окна или осматривать окрестности с крыши высокого здания никто не запрещает. Обычно сверху видно все, что не скрывают стены: море, узкие улочки, дома. Немного обескураживает тот факт, что ни одного мирного жителя мы так и не увидели. Но в целом картина складывается впечатляющая.

Сами локации немного увеличились в размерах. Первый уровень, например, успевает немножко надоест, прежде чем его пройдешь. Как уже говорилось, построены они по старому шаблону, но в зависимости от выбранного пути вас ждут разные сюрпризы. Хотя далеко не все удачны... На каких-то уровнях не хватает ярких и впечатляющих моментов, где-то они, наоборот, в избытке. То же касается и музыкального сопровождения. Ubisoft, как и обещала, на этот раз не стала заказывать весь саунтрек у Godsmack (на самом деле, очень зря — их композиции органично «влевались» в общий игровой настрой). Получилось, прямо скажем, неважно. В экшн-эпизодах, когда игроку требуется действовать уверенно и быстро, отчего-то играет классическая и до жути невыразительная мелодия.

Но все это мелкие приидрики, бессильные попытки предъявить Prince of Persia: The Two Thrones хоть какие-то претензии. Азарт, с которым на одном дыхании игры серии проходились и раньше, никак не дается. The Two Thrones стал еще более брутальным, но, как ни странно, акцента на этом не делается. Prince of Persia по-прежнему лучше всех. И на консолях нынешнего поколения ему просто нет равных.

■ Евгений Закиров

## ПРОБЕЖАТЬСЯ ПО СТЕНЕ, ПОВИСНУТЬ НА БАЛКОНЕ И, ВЫЖДАВ МОМЕНТ, КОГДА ВРАГ ПОВЕРНЕТСЯ СПИНОЙ, НАЖАТЬ ЗАВЕТНЫЙ «ТРЕУГОЛЬНИК» И СОВЕРШИТЬ ТОТ САМЫЙ SPEED KILL — ВОТ ОНО, СЧАСТЬЕ!



### PlayStation®2 ВЕРДИКТ

Графика	<b>8</b>	Мы бы назвали ее скучной, но это только на первый взгляд.
Звук	<b>8</b>	На уровне. Иногда хочется чего-нибудь более агрессивного.
Игровой процесс	<b>9</b>	Конкурентам до такого расти и расти. На высоте!
Интерес к повторному прохождению	<b>7</b>	Каждый момент PoP уникален. Многим захочется пройти еще раз.

Все ожидания оправданы, фанаты должны ликоват. Триумфальное завершение саги.

**8** ЛО



PlayStation®2

namco



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



Только для PlayStation.2

# RESIDENT EVIL 4



## На деревню дедушке

**3** а десять лет своего существования Resident Evil пережил, кажется, и расцвет, и увядание. Игра обрела мировую славу, стала легендой. С таким опытом за плечами разработчикам и на покой было бы уйти не стыдно. В конце концов, ничто не вечно под луной! Два «файла» Resident Evil: Outbreak наглядно продемонстрировали, что пора бы и честь знать. Концепция «лучшей в мире страшилки» себя исчерпала, и Capcom даже не стала с этим спорить. Однако отправлять эпохальный сериал на пенсию компания не собирается, у разработчиков есть идея получше.

### ЛЕОН – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО У НЕЕ ОСТАЛОСЬ СВОЕГО

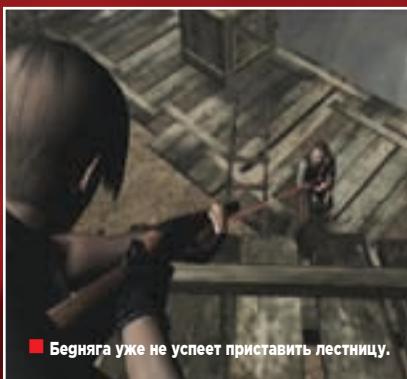
Ракун Сити списан в утиль, зомби сгорели в ядерном огне, а корпорация «Амбрелла» канула в Лету со всеми Т- и Г-вирусами, только Леон уцелел. Тот самый Леон, что служил в полицейском управлении проклятого города и от начала до конца прошел весь аг Ракуна, не без нашей помощи, конечно. Теперь, когда покой мирных граждан не угрожают смертельные вирусы и вечно голодные мертвецы, Леон вернулся к любимой работе. Правда, торчать в полицейском участке такому профессиональному не пристало, поэтому ветеран пошел дальше, прямиком в личную охрану президента.

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

За десять минут игры ощущения меняются от «Разве это Resident Evil?» до «Хм, пожалуй, все-таки Resident Evil...» и, наконец – «Это лучший Resident Evil!»



## АГЕНТА ПРЕЗИДЕНТА ПЫТАЮТСЯ УБИТЬ ОБЫЧНЫЕ ЛЮДИ, ПУСТЬ И С НЕЗДОРОВЫМ БЛЕСКОМ В ГЛАЗАХ. ЧТО ЗА ЧЕРТОВЩИНА?



С вилами на срубовик? Наивный!



Бедняга уже не успевает приставить лестницу.

### ДЕЛО ЯСНОЕ, ЧТО ДЕЛО ТЕМНОЕ

Несмотря на кажущуюся оторванность четвертого эпизода от всех остальных частей серии, Resident Evil 4 тесно связан с предшественниками. Помните Альберта Вескера из компании «Амбрелла»? Да-да, того самого Вескера, что заманил оба отряда S.T.A.R.S. в злополучный особняк Спенсера. В новом Resident Evil вы с ним обязательно встретитесь...



■ В игре неожиданно появляется Ага Вонг собственной персоной.



■ Ты на что намекаешь этим предметом, подонок?!

И дело-то ему досталось вполне заурядное, хотя и весьма ответственное. Какие-то негодяи похитили президентскую dochку, когда та возвращалась домой из университета. Событие, конечно, неприятное, но вполне предсказуемое, многие хотят прижать главу государства к стенке. По данным спецслужб, девчушку (зовут ее Эшли) заперли в какой-то европейской деревеньке, куда без промедления и отправился наш герой.

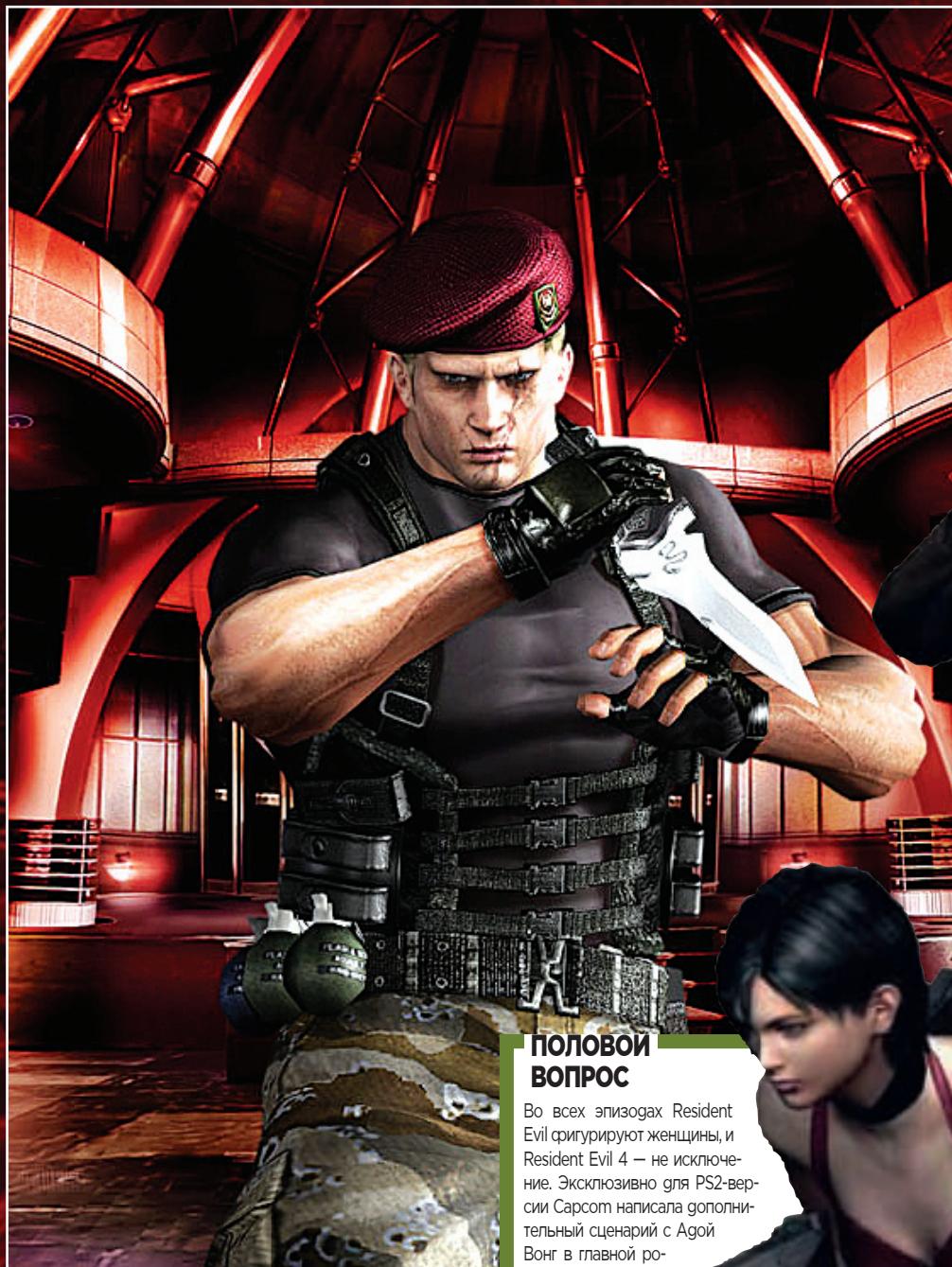
Деревня оказалась в самом отдаленном уголке Европы, среди каких-то мрачных лесов, угрюмых гор и серого неба, но по сравнению с Ракун Сити это курорт. Кажется, кто может ждать нас в покосившихся хибарках? Бородатые фанатики, решившие посредством дочери шантажировать президента ненавистной страны? По логике, да, однако в первом же доме Леона встречает заурядный крестьянин. Да не просчитывается встреча, а бросается на парня с топором!

Остальные обитатели проявляют не больше дружелюбия. Чуть завидев симпатичного юношу, грязные, оборванные селяне отпускают пару матов на чистом испанском, хватают вилы (лопаты, серпы, косы — у кого что есть) и бросаются на Леона с явным намерением применить сельскохозяйственный инструмент не по прямому назначению. Но ни в одном из нападающих бывалый коп не узнает зомби! Убить агента президента пытаются обычные люди, пусть и с нездоровым блеском в глазах. Что за чертовщина?



**АРСЕНАЛ ОСАТАНЕВШИХ КРЕСТЬЯН ГРАБЛЯМИ И ВИЛАМИ НЕ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ — У ЗЕМЛЕПАШЦЕВ ЕСТЬ ДИНАМИТ, БЕНЗОПИЛЫ И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ.**

■ Против «Узи» не попрешь...



## ПОЛОВОЙ ВОПРОС

Во всех эпизодах Resident Evil фигурируют женщины, и Resident Evil 4 — не исключение. Эксклюзивно для PS2-версии Capcom написала дополнительный сценарий с Агой Вонг в главной роли! А вы думали, она погибла?

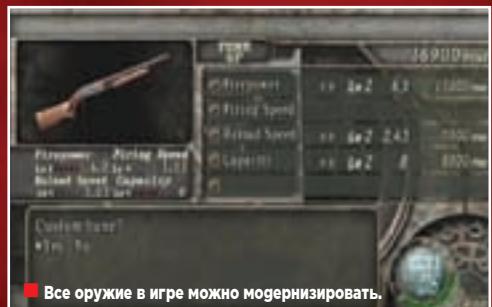
Впрочем, мы тоже так считали... «Кампания» за Agu открывается после прохождения основной части игры.

## ШОКОТЕРАПИЯ

Реанимация серии требовала решительных мер, и Capcom на них пошла. Не только отсутствие ходячих трупов отличает Resident Evil 4 от всех других представителей семейства. Сам игровой процесс изменился до неузнаваемости, причем в лучшую сторону!

Разработчики отказались от неподвижной камеры. Нет больше сурвайзерских ракурсов, где кроме главного героя ни черта не видно, нет необходимости смотреть на комнату из-под потолка и видеть атаку зомби с самого неудобного угла. Вместо них — живой оператор. Незримой тенью он неотступно следует за Леоном и по маневреню волшебного джойстика аккуратно поворачивается в любом направлении.

**ВРАГИ БЕГАЮТ, ЛЕЗУТ В ОКНА, КАРАБКАЮТСЯ ПО СТРЕМЯНКАМ, А КОГДА ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ РОНЯЕТ ЛЕСТНИЦУ, ПРИСТАВЛЯЮТ ЕЕ ОБРАТНО.**



**В ДОМЕ ЛЕОНА ВСТРЕЧАЕТ КРЕСТЬЯНИН.  
ДА НЕ ПРОСТО ВСТРЕЧАЕТ, А БРОСАЕТСЯ  
НА ПАРНЯ С ТОПОРОМ!..**



Вместе с неудобными ракурсами исчезла стрельба всплесну. Сколько раз мы выпускали «в молоко» бесценные боеприпасы, не имея возможности толком прицелиться. В Resident Evil 4 все оружие оснащено лазерной системой наведения. В вашей власти не просто палить по врагу, но целись в определенные области. Помните, в киноверсии Resident Evil бравые спецназовцы установили, что самое слабое место зомби — голова? Так вот, в отношении простых людей действует то же правило...

Впрочем, совсем простыми сельских тружеников назвать нельзя. Вряд ли обычный смертный выдержит заряд крупной сробы по корпусу. А эти ничего, падают, кряхтят, но поднимаются за второй порцией. Боевую часть Сарсот довела до совершенства, Леон гаст фуру Уиллуси и Сталлоне вместе взятым. Парень элегантно разбивает окна в прыжке, лихо отталкивает приставные лестницы, с треском распахивает ворота и рукоприкладствует, если супостаты подкрадываются слишком близко.

Аборигены, между тем, тоже весьма проворны. Они бегают, лезут в окна, карабка-

### И ЭТО PS2?!

Именно такая мысль посещает при первом взгляде на графику Resident Evil 4. Раньше подобное качество картинки мы наблюдали лишь в заставках, сейчас же межмиссионные ролики и сама игра идут на одном движке. Очень, надо сказать, хорошем движке: главные герои щеголяют высокой детализацией, головы крестьян под огнем разлетаются кровавыми ошметками, стекла бьются, пули оставляют дыры в деревьях, взрывы поднимают кучи песка и осколков... Такого мы, пожалуй, не видели не только в Resident Evil, но и ни в каком другом проекте на PlayStation 2.





### СПАСАЙСЯ КТО МОЖЕТ

Высокий уровень сложности Resident Evil 4 поначалу удивляет. Монстры прут отовсюду, норовят отпилить Леону голову бензопилами, а патронов на всех просто не хватает. Да и когда хватает, намного легче не становится. Дикие испанцы только кажутся хрупкими и нежными — отстрелил им голову, они и померли. На самом деле, когда их вокруг десяток-попара, лучшее решение — все-таки бегство.

## НЕ ТОЛЬКО ОТСУТСТВИЕ ХОДЯЧИХ ТРУПОВ ОТЛИЧАЕТ RESIDENT EVIL 4 ОТ ВСЕХ ДРУГИХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ СЕМЕЙСТВА. САМ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ИЗМЕНИЛСЯ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ, ПРИЧЕМ В ЛУЧШУЮ СТОРОНУ!

ются по стремянкам, а когда главный герой роняет лестницу, приставляют ее обратно. Спрятаться от негодяев нельзя: если Леон попал в помещение, значит, смогут и они. Более того, арсенал осатаневших крестьян граблями и вилами не ограничивается — у землепашцев есть динамит, бензопилы и многое чего еще!

### ПОДХОДИ, ПОКУПАЙ!

Правда, и Леон на арсенал не жалуется. В его распоряжении широчайший выбор опасных игрушек: пистолет, дробовик, автомат, осколочные и световые гранаты, винтовка со снайперской оптикой, даже базука имеется. Хватит трястись по углам, давно пора задать злодяям хорошую взбучку!

Боеприпасы, как обычно, валяются под ногами. Что-то оставляют после себя скончавшиеся деревенские, что-то спрятано в бочках и коробках. Однако врагов много, и патронов даже на минимальном уровне сложности может не хватить. На помощь приходит торговец! Странный персонаж напоминает ходячую рекламу Adidas — просторный баулон с капюшоном и рюкзачок за спиной. Под полами свободных одеяний таится целая сокровищница: оружие, мединаменты, специальные кейсы, увеличивающие вместимость инвентаря — у этого типа есть все необходимое для выживания в агрессивной среде. Что делает барыга в деревне, кишащей хладнокровными убийцами, неизвестно. Как неизвестно, почему из подстреленных ворон и деревенщин вываливается золото, почему в домах и на деревьях периодически встречаются драгоценности...

Помимо прочего щедрый делец оказался классным оружейным мастером. За энную сумму наличными мрачный тип усовершенствует любую пушку из арсенала героя. Оружие характеризуется четырьмя параметрами: огневой мощью, скоростью стрельбы, скоростью перезарядки и объемом магазина. Каким образом старый хрыч переделывает дробовик, чтобы в тот влезало аж восемь патронов — профессиональный секрет, но когда местные «раскольники» наседают со всех сторон, лишний свинец в патроннике спасает жизнь.





**ДЕРЕВНЯ, КУДА ПОПАЛ  
ГЕРОЙ, ОКАЗАЛАСЬ В САМОМ  
ОТДАЛЕННОМ УГОЛКЕ  
ЕВРОПЫ, СРЕДИ МРАЧНЫХ  
ЛЕСОВ И УГРЮМЫХ ГОР,  
НО ПО СРАВНЕНИЮ С РАКУН  
СИТИ ЭТО КУРОРТ.**

#### НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Даже в самых сокровенных мечтах мы не ожидали от Capcom подобной смелости. Студия решительно перечеркнула десять лет «консервативной эволюции», представив на суд общественности совершенно новый, революционный проект, каким-то чудом сохранивший дух и колорит сериала. Хочется верить, Resident Evil 4 положит начало новой волне survival horror'ов, и мы еще не раз встретимся с Леоном в его новом обличье. А пока, грузья, не упустите шанс, хватайте диск с игрой и запирайтесь в комнате. Resident Evil 4 — несомненно, лучший проект серии в частности и один из лучших на PlayStation 2 вообще.

Александр Сагко

#### СМОТРИ В ОБА!

Испанскую деревню населяют довольно коварные типы. Они не только мастерски орудуют сельхозинструментом, но и ставят ловушки! Последние варьируются от банальных капканов (судя по размеру, на медведя) до профессиональных растяжек между деревьями. Благо, «разминировать» такой сюрприз несложно, главное — вовремя заметить.



#### ВЕРДИКТ

PlayStation 2	ВЕРДИКТ
Графика	10
Кто бы мог подумать, что PS2 способна на такое!	
Звук	9
Завывания ветра, реплики крестьян на испанском — жуть...	
Игровой процесс	10
Это совершенно новый Resident Evil, и он лучше старого!	
Интерес к повторному прохождению	8
В каждом конкретном случае действовать можно по-разному.	

Resident Evil 4 перевернул  
наш взгляд на survival horror.  
Революция свершилась!

10 ЛО

# JAK X: COMBAT RACING

Покатушки для взрослых

PlayStation®2



## ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** SCEA  
**РАЗРАБОТЧИК** NAUGHTY DOG  
**ЦЕНА** \$46  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-6  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.NAUGHTYDOG.COM  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** ЕСТЬ

## ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Сидишь в приятном шоке от заставок, пребывая в полной уверенности, что Jak X стоит пройти хотя бы из-за них. А минутой позже забываешь о роликах и погружаешься в мрачный мир опасных гонок.

**Б**ольшинство платформеров рано или поздно «мутирует» в мультишные гонки. Суровая правда жизни. Игры о забавном лисенке Краше в конечном счете воплотились в Crash Team Racing, даже толстый великан Шрек умудрился сдаться на права —смотрите Shrek Swamp Kart Speedway. Теперь выход Джака. Однако к картингу и большеголовым мультишкам Jak X: Combat Racing отношения не имеет. Автомобильные соревнования от Naughty Dog суровы и мрачны.

## ТРУС НЕ ИГРАЕТ В JAK X!

Участому герою и его команде предстоит участвовать в Kras City Grand Championship Combat Racing. Не то чтобы парни рвались погонять на машинах, просто коварный организатор турнира не оставил им выбора, хитроумно отравив приятелей. Единственный способ получить противоядие — одержать победу, хотя я бы предложил альтернативный вариант — надрать эподюю задницу и отобрать лекарство силой.

Увы, наш лопоухий — культурный малый, и силу применяет только там, где дозволено, например, на трассах Combat Racing. В Jak X побеждает не са-



мый ловкий, смелый, умелый, но самый жестокий, подлый и беспощадный. Перед каждым заездом мы «купаковываем» автомобиль вспомогательным оборудованием вроде ракет, мин и пулеметов. Во время гонок весь арсенал идет в ход, и если бое-припасы тратятся с умом, главный герой уверенно побеждает.

Только не пытайтесь состязаться «честно». Противники Джака не в пример умнее пустоголовых болванов из Need for Speed: Most Wanted. Они не только быстро ездят, но и отлично стреляют. Получить в «корму» ракету за пару секунд до финиша — обычное дело, так что не пренебрегайте броней и сбрасывайте наглцов с хвоста. Благо, нечеловеческую меткость соперников компенсируют их вполне человеческие ошибки. Пихачи впечатываются в стены и «пропускают» повороты, что, правда, не задерживает их надолго.

## ДАЕШЬ ЭКСТРАОРДИНАРНОСТЬ!

Разнообразие игровых режимов приятно удивляет. Вместо не слишком оригинальных марш-бросков из пункта А в пункт В предлагается множество соревнований с самыми разными правилами. В игре нашлось место как обычным заездам, так и настоящей экзотике. Вот, например, Artifact Race заставляет гонщиков оголтело носиться по карте, собирая всякий хлам. Кто первый заграбастает арт-сфакт, тот и победил. В Sport Hunt нужно охотиться: плавовый венок получает счастливчик, подстреливший больше мишней. У Jak X есть даже собственный аналог Traffic Attack из Burnout — здесь он именуется Rush Hour.

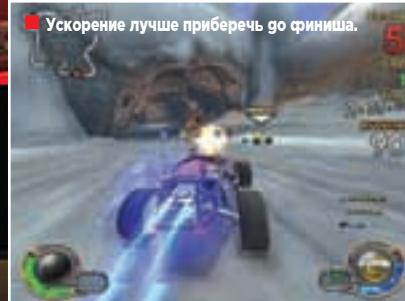
Красотой творение Naughty Dog тоже, кстати, не уступает знаменитой гоночной серии от Electronic Arts. Движок прилежно размазывает картинку на больших скоростях,

## СОВЕТЫ БЫВАЛЫХ — ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Jak X: Combat Racing — отнюдь не увеселительные покатушки, для победы понадобится сообразительность, сноровка и толика удачи. Мы со своей стороны можем пособить советом. Чтобы одолеть супостатов в режиме Artifact Race, под завязку нагрузите автомобиль ракетами — мины в этом турнире ничего не решают. Когда оппоненты преграждают путь к цели, разряжите в них боекомплект и езжайте дальше.



**УВЫ, НАШ ЛОПОУХИЙ — КУЛЬТУРНЫЙ МАЛЫЙ, И СИЛУ ПРИМЕНЯЕТ ТОЛЬКО ТАМ, ГДЕ ДОЗВОЛЕНО, НАПРИМЕР, НА ТРУССАХ COMBAT RACING.**





■ Взрывать супостатов хочется еще и потому, что это феерическое зрелище!



■ Сюжет раскрывается в изумительных роликах.



## СОВЕТЫ БЫВАЛЫХ – ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Участвуя в простых соревнованиях, не пытайтесь вырваться вперед: станете идеальной мишенью. Лучше «пасите» лидера до финиша, а в сотне метров от победной черты всадите ему заряд тротила в известное место. Вот вы уже и первые!



машины погибают в клубах огня и дыма, а водители радуют детализированной, колоритной внешностью.

Единственный серьезный недостаток – практически пустые трассы. Лишние кубометры открывают простор для маневров, но дороги смотрелись бы лучше, добавив разработчики чуть больше декораций.

Зато на межиссионных роликах дизайнеры выпложились на полную. Прекрасные анимационные вставки служат куда более ценной наградой, чем золотая медаль за первое место. Именно в этих сценах развивается сюжет и раскрываются характеры героев.

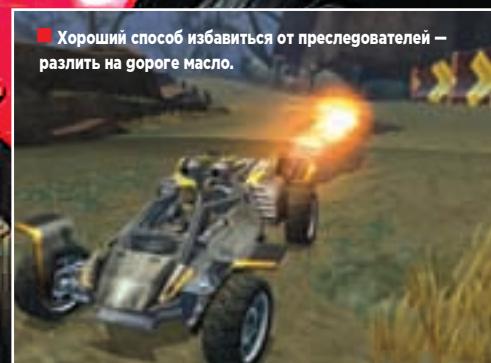
### ДЖАК В СВОЕМ РЕПЕРТАРЕ

Jak X: Combat Racing не открыла Америку и не изобрела велосипед – мы уже встречали подобные игры. Однако среди мультипликационных «водил» Джак, несомненно, лидирует. В автомобильных состязаниях имени ушастого есть стиль и азарт – главные составляющие успеха. Застряв на очередном турнире, хочется перегрызть провод от джойстика, но как раз трудности и стимулируют на дальнейшие свершения. Naughty Dog уверенно держит марку, с чем мы ее сердечно и поздравляем. ■ Александр Сако

**НЕ ТО ЧТОБЫ  
ПАРНИ РВАЛИСЬ  
ПОГОНЯТЬ  
НА МАШИНАХ,  
ПРОСТО КОВАРНЫЙ  
ОРГАНИЗАТОР  
ТУРНИРА  
НЕ ОСТАВИЛ  
ИМ ВЫБОРА.**



■ К созданию героев и их авто разработчики подошли максимально серьезно.



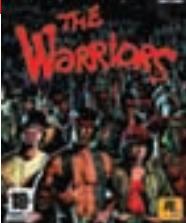
■ Хороший способ избавиться от преследователей – разлив на дороге масла.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Спецэффекты – супер, но детализация трасс недостаточна.
Звук	8	Без нареканий, но и без щенячьего восторга.
Игровой процесс	9	Jak X – это экстрем и азарт, чего еще желать?
Интерес к повторному прохождению	7	В игре есть неплохой мультиплер, а вот сюжет линеен.
Все эпизоды серии крепко держатся на уровне «выше среднего», и Jak X – не исключение. Пускай не хит, но близко.		8 / 10



# THE WARRIOR

PlayStation 2



## ДЕТАЛИ

### ИЗДАТЕЛЬ

ROCKSTAR GAMES

### РАЗРАБОТЧИК

ROCKSTAR TORONTO

### ЦЕНА \$49

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1-2

### ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS

### РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

## ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Уже в тренировочном бою понимаешь, что Rockstar снова сотворила шедевр. Ни в одной игре мы не видели столь правдоподобных уличных драк.

## На войне как на войне

Помните начало 90-х? Тогда после девяти часов вечера на улицах становилось опасно. Оторванная от жизни, какая-то бесчеловечно жестокая молодежь сбивалась в банды и до полусмерти избивала прохожих. Бритые, патальные и все вместе — безголовые, юнцы наводили ужас на крупнейшие города страны. Слишком слепо перенимало российское общество западные традиции, ведь Америка тоже пережила волну уличного беспредела, правда, на десятилетия раньше России.

### ГНИЛОЕ ЯБЛОКО

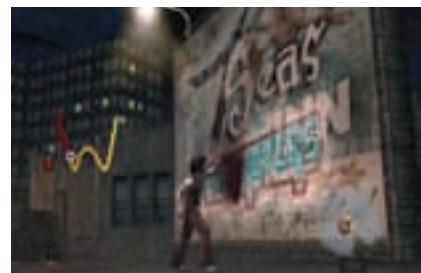
Нью-Йорк 70-х представлял собой жуткое зрелище. Молодежные группировки поделили город на сферы влияния, и полиция ничего не могла с этим поделать. Да и как урезонить бунтарей, если «фараоны» оказались в меньшинстве? Общее количество бандитов впятеро превышало личный состав полицейских управлений.

Кинокартина The Warriors, вышедшая на экраны в 1979 году, максимально достоверно показала ужас, беззаконие и анархию, царившие на улицах Нью-Йорка. Фильм быстро получил статус культового и пополнил золотую коллекцию шедевров американского кинематографа.

Четверть века спустя Rockstar вознамерилась повторить головокружительный успех картины в игре. The Warriors бросает нас в самое пекло уличной войны, туда, где с грохотом бьются витрины, а стены раненых перекрывают звериный рев обезумевших хулиганов.

### ДЕТИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

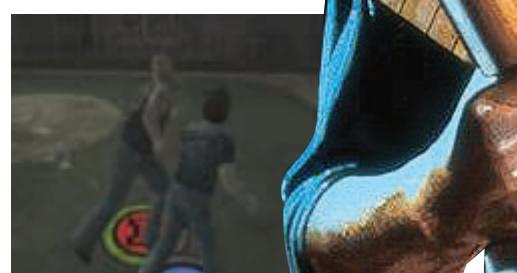
События начинают свой бег с памятного эпизода фильма, переложенного на игровой движок. Са-



Кроме банальной «W» Рембрант умеет рисовать широкие граффити, предоставленные настоящими художниками.

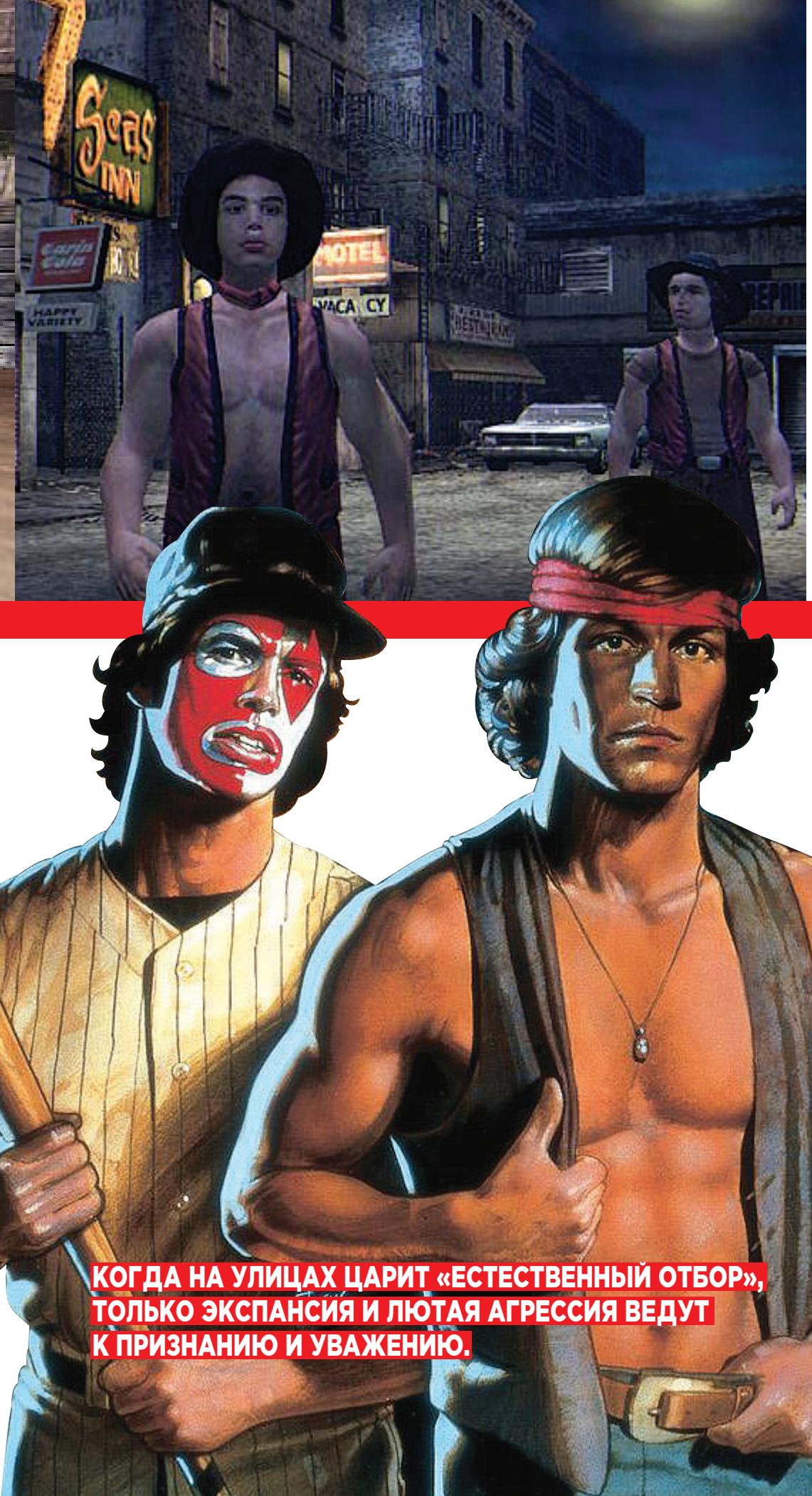
**БЕЙСБОЛЬНАЯ БИТА, ДОСКА С ГВОЗДЯМИ, МУСОРНЫЙ БАК, ЛОПАТА, ГИТАРА, КАССОВЫЙ АППАРАТ, КОСТЬЛЬ — В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ СГОДИТСЯ РЕШИТЕЛЬНО ВСЕ.**

## КУЛАК НА КУЛАК



Несмотря на многочисленные добавки и спаси, The Warriors — все-таки beat'em up, а потому проигнорировать классический спарринг-режим разработчики не могли. В поединках с виртуальным противником или «живым» другом можно неплохо набить руку для дальнейших свершений. Кстати, приятель может подсобить и в сюжетном режиме, ведь даже самые преданные AI-товарищи не сравняются с живым напарником.





**КОГДА НА УЛИЦАХ ЦАРИТ «ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР»,  
ТОЛЬКО ЭКСПАНСИЯ И ЛЮТАЯ АГРЕССИЯ ВЕДУТ  
К ПРИЗНАНИЮ И УВАЖЕНИЮ.**



■ Буэт лучше, если ты сам отдашь бумажник...

### ЛОВКОСТЬ РУК И НИКАКОГО МОШЕННИЧЕСТВА

Даже очень интересные и красивые драки могут надоест. Дабы максимально оттянуть сей скорбный момент, разработчики наводнили The Warriors мини-играми. Задания на реакцию и ловкость рук органично вписаны в игровой процесс. Чтобы снять с товарища наручники, нужно попеременно нажимать L1 и R1, а магнитола поддается лишь тога, когда вы отвинтите левым джойстиком крепежные болты. Однако самый интересный аттракцион — граффити. Город должен знать своих героев! Вооружившись баллончиками с краской, мы отправляемся рисовать на стенах. Точно повторяя контуры возникающих на экране линий, можно быстро забацать красивый рисунок. А вот промахи здорово тормозят творческий процесс, да и краски уходят гораздо больше.



мы уважаемые банды города стекаются на стадион, дабы услышать призыв Сайруса, беумца, решившего обединить вечно враждующие группировки и захватить власть над Нью-Йорком. Впрочем, новоявленный лидер не успевает зажечь толпу, чей-то меткий выстрел обрывает его никчемную жизнь. По сюжету кинокартины в смерти Сайруса обвиняют «Воинов» (тех самых ребят, на стороне которых мы выступаем в игре), против них ополчилась вся городская шпана, и горстка обреченных бойцов начинает драматичный прорыв в родной район.

Но Rockstar не была бы Rockstar, реши она спело копировать сценарий фильма. Итак, до роковых событий еще три месяца, а банда «Воинов» слаба и молода. Когда на улицах царит «естественный отбор», только экспансия и лютая агрессия ведут к признанию и уважению. Плечом к плечу с боевыми товарищами нам предстоит пройти нелегкий путь к вершинам бандитской иерархии.

Разработчики не ограничились единственным героем. История бесстрашной банды подается от лица разных ее членов. В одних эпизодах мы управляем главарем по имени Клеон, другие воспринимаем глазами Рембрандта, штатного «художника» «Воинов», третья проходит от лица Аякса, верзилы с колоритным хриплым голосом.



■ Принадлежность к той или иной банде подчеркивает одежду.

Каждый персонаж владеет уникальным стилем боя и своими приемами, хотя управление универсально. Когда основу игры составляют эфектные драки, самая большая головная боль разработчиков — система управления. Игрок должен наслаждаться бурлящим действием, а не лупить в иступлении по кнопкам, в муках рожая нужную комбинацию. Rockstar нашла лекарство от этой напасти. Нам необходимо запомнить лишь три функции: слабая атака, сильная атака, захват. Все многообразие изощренных приемов рождается из комбинирования названных действий.

Схватили ноготя за шею? Врежьте ему под гых! Ублюок усился сверху? По лицу ему! Враги окружили? Сгребаем одного в охапку и бросаем на подельников — будет время перегруппироваться. А вообще, в подобной ситуации не помешает что-нибудь тяжелое: бейсбольная бита, госка с гвоздями, мусорный бак, лопата, гитара, кассовый аппарат, костьль, пустая бутылка, полицейская субинка — перечисления хватит на пару страниц. В качестве оружия сгодится все, что можно взять в руки. Конечно, охаживать живого человека лопатой не очень-то гуманно, но в исполнении Rockstar — чертовски весело. Уличный беспредел от создателей Grand Theft Auto и Manhunt получился жестоким и кровавым. Жертвы бесчестных побоищ жалобно стонут, их тела покрыты синяками и ссадинами.



■ А вот так мы подаем мяч...



■ Увы, победит не тот, кто ноги выше загирает.

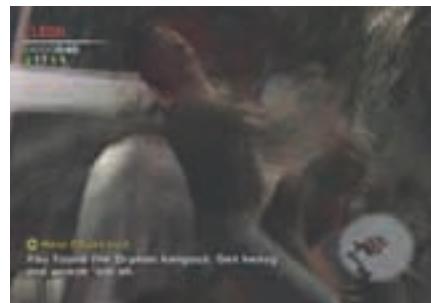
**УЛИЧНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ ПОЛУЧИЛСЯ КРОВАВЫМ.  
ЖЕРТВЫ БЕСЧЕСТНЫХ ПОБОИЩ ЖАЛОБНО СТОНУТ,  
ИХ ТЕЛА ПОКРЫТЫ СИНЯКАМИ  
И ССАДИНАМИ.**



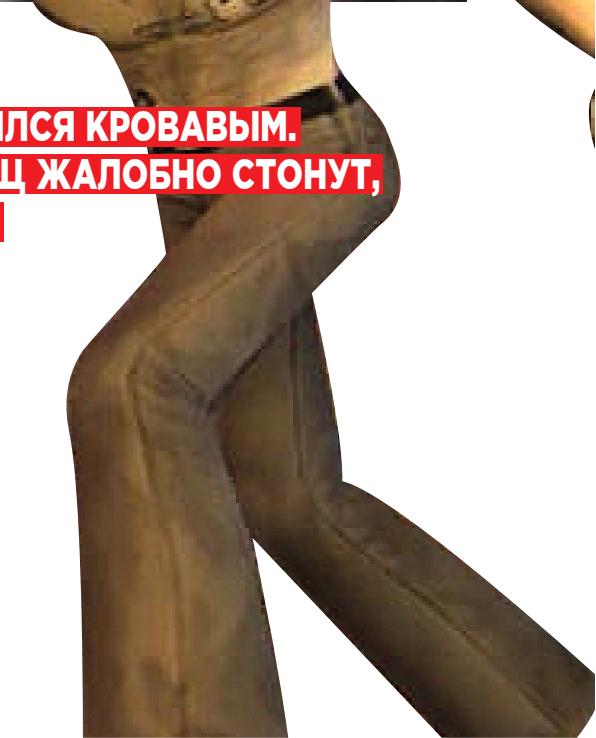
■ Где регистрация, я спрашиваю?!

## ФЭЙСОМ ОБ ТЭЙБЛ

Бесчестные бои The Warriors не имеют ничего общего с грациозными поединками Soul Calibur или трюковыми сражениями Mortal Kombat. Уличные драки куда реалистичнее и жестче. Особенно впечатляет крупный план отдельных ударов: с влажным чавканьем впечатывается в голову кирпич, хрустко сминается сломанный нос, глухо трещит раскроенный об асфальт чепец... Rockstar честно оправдывает отметку «Только для взрослых».



■ Город должен знать своих героев!



**КРОВЬ, ИЗУВЕРСТВА И АМЕРИКАНСКИЙ  
МАТ – В THE WARRIORС ЕСТЬ  
РЕШИТЕЛЬНО ВСЕ, ЧТО ДЕЛАЕТ ПРОСТО  
ИГРУ ИГРОЙ ОТ ROCKSTAR.**



■ Драки предельно реалистичны.

**БАНДИТСКОЕ БРАТСТВО**

В городе идет самая натуральная война, и у каждой банды есть своеобразная база, откуда хулиганы совершают вылазки. У «Воинов» тоже имеется «берлога» в кое-как меблированном ангаре, которая заодно служит игровым меню.

Отсюда мы отправляемся на ночную охоту за мрачной славой, здесь же можно переиграть любую из ранее пройденных миссий, посмотреть статистику или заглянуть в прошлое банды. Несколько не связанных с основным сюжетом эпизодов посвящены возникновению и формированию группировки Клеона. «Полноценным» миссиям они не уступают ни продолжительностью, ни насыщенностью.

На улицах не выживают одиночки, так что большую часть игры мы орудуем целой бандой. Действиями подельников нетрудно управлять: шести легкодоступных команд хватает на все случаи жизни. «Помогите!», «Разбегаемся!», «Круши все!» — что еще нужно в уличной драке?

**ГЛОТОК НОЧНОЙ СВОБОДЫ**

Конечно, молодежная группировка — не отряд спецназа, проводить всю жизнь на опасных заданиях парням не в радость. Молодая кровь требует свободы и прогулок. Одна из сверей ангаря веет в город. Там вас никто не обременяет «первичными и вторичными» задачами, разве что местный бомж попросит удрожить, так он потом и вознаградит за помощь.

Городок невелик, но и в нем можно неплохо развлечься. Скажем, пойти ограбить ближайший ювелирный магазин или вытряхнуть из прохожего его сбережения. Незадачливые автолюбители иногда забывают в машинах магнитолы — что делать с такими «подарками», объяснить, поплачу, не нужно,

ведь пара вечно зеленых банкнот лишними не будут. Расходные статьи в игровом мире всего две. Мутные типы в мешковатой одежде толкают дурь, способную исцелить в бою, и баллончики с краской, о предназначении которых читайте во врезке.

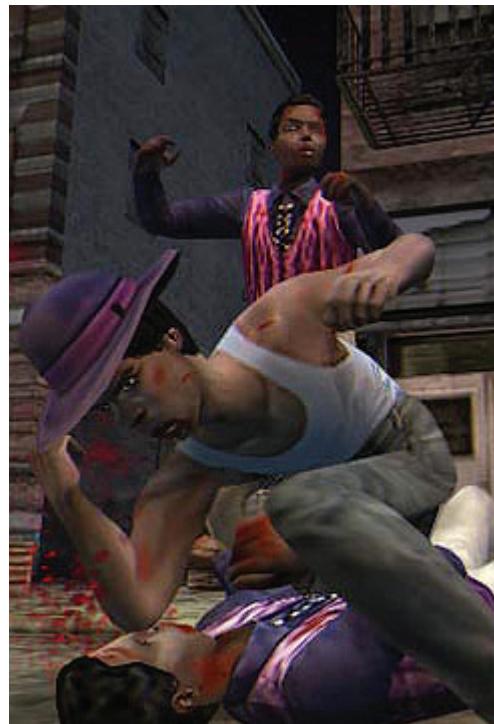
Интересно, сколько дней пройдет после релиза The Warriors до первого иска буржуйских моралистов? Кровь, изуверства и американский мат — в The Warriors есть решительно все, что делает просто игру игрой от Rockstar.

■ Александр Сагко

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Видно, что движок не новый, но Rockstar творит чудеса!
Звук	9	Разработчики воспроизвели все необходимые акценты и сленг.
Игровой процесс	10	Давно мы не видели такой азартной и насыщенной игры.
Интерес к повторному прохождению	8	В спаррингах можно драться бесконечно.
<i>The Warriors не претендует на культовость GTA, но в своем жанре проект однозначно один из лучших.</i>		9 / 10



■ Хаотичные побоища производят впечатление великолепно срежиссированных сцен.



■ Ваше непрошибаемое спокойствие достойно восхищения. Снимаю шляпу!

**НЕ ЗЛИ МЕНЯ — УБЬЮ**

Чем больше герой находится в бою, непрерывно отшиваая тумаки нападающим, тем больше он распалается. Наконец, индикатор ярости окончательно краснеет, и простой «шпаненок» превращается в берсерка. Экран затягивает кровавая пелена, а удары бойца становятся сильнее. Очень помогает в неравной схватке против четырех-пяти копов — стражи порядка разлетаются, будто кукольные.



# 50 CENT: BULLETPROOF



**ДЕТАЛИ**

**ИЗДАТЕЛЬ** VIVENDI  
**UNIVERSAL GAMES**  
**РАЗРАБОТЧИК** GENUINE  
**GAMES**  
**ЦЕНА** \$49  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
[WWW.THESOCENT.GAME.COM](http://WWW.THESOCENT.GAME.COM)  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** НЕТ

## Кабан Полтинник

**К**ак вы лодку назовете, так она и поплынет. Разработчики давно приспособили старую моряцкую пословицу под свои нужды. Сегодня ни для кого не секрет, что удачное название игры — залог успеха. Стабильно высокие продажи мусора под маркой Star Wars — прямое тому доказательство. Конечно, бывают исключения, но они только подтверждают правило: игры «по мотивам», как правило, яйца выеденного не стоят.

### ЙО, БРАЗА!

Однако 50 Cent — совсем другая тема. Это первый проект с именем известного рэп-исполнителя, единственный в своем роде. Ждало ли нас больше, нежели блеклое нечто с красивым названием?

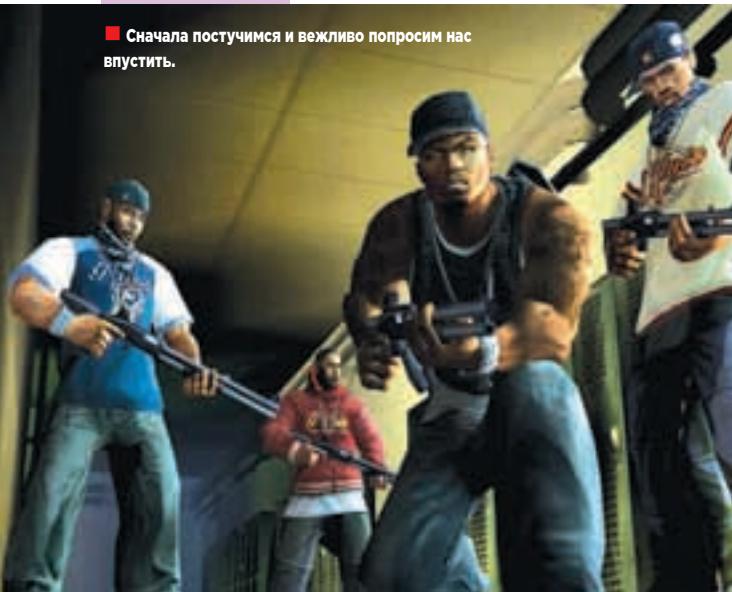
50 Cent четко делится на две части: стильную саморекламу заморских рэперов и, собственно, экшн. «Полтинник» — не единственная знаменитость в игре. Чернокожего мачо всюду сопровождает так называемая G-Unit, группа подельников в составе Лойда Бэнкса, Йанга Бака и Тони Йаво. Вас также ждет встреча с Доктором Дре, который предстает в роли барыги по имени Гризз, и самим Эминемом, играющим детектива МакВикара. Виртуальные персонажи — точные копии живых певцов. Последние не пожадничали и предоставили свойникам свои «золотые» голоса.

Виновник торжества мелькает на экране не только в полигональной форме, но и живьем. 50 Cent: Bulletproof можно смело рекомендовать к покупке поклонникам певца, даже если они далеки от виртуальных развлечений. Несколько часов эксклюзивного видео с участием Fifty и солидный набор композиций, созданных специально для игры, станут хорошим дополнением к коллекции альбомов рэпера.

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

С первых кадров понимаешь, что это не просто игра, а игра от рэпера: на экране то и дело мелькает настоящий Fifty, крутя попами фигуристые девочки, словом, все просто здорово, пока не начинаешь играть.

■ Сначала постучимся и вежливо попросим нас впустить.

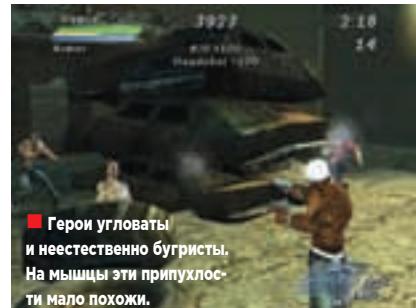


### ШМАЛЬНЕМ?

Трудно излечимой болезнью экшнов от третьего лица по сей день остается камера. Genuine Games предлагает выбор между свободной перспективой и жесткой привязкой к спине главероя. Правда, принципиальной разницы нет, ибо разработчики в целом неудачно реализовали стрельбу. Нам не разрешают бить по врагу прицельно, как в большинстве игр. Вместо этого «Полтинник» навскидку шмалляет туда, куда смотрит. Отсюда — частые промахи и затянутые перестрелки.



■ Игра готова похвастаться «честной» физикой, вот только с предметами жуткий дефицит.



■ Герои угловаты и неестественно бугристы. На мышцы эти приукрасти мало похожи.

**«ПОЛТИННИК» — НЕ ЕДИНСТВЕННАЯ ЗНАМЕНИТОСТЬ В ИГРЕ. ЧЕРНОКОЖЕГО МАЧО ВСЮДУ СОПРОВОЖДАЕТ ТАК НАЗЫВАЕМАЯ G-UNIT, ГРУППА ПОДЕЛЬНИКОВ В СОСТАВЕ ЛОЙДА БЭНКСА, ЙАНГА БАКА И ТОНИ ЙАВО.**



■ Из огня да в полымя.

### ПИФ-ПАФ, ОЙ-ОЙ-ОЙ

А вот те из нас, кому на «Полтинника» джойстик забить, оказываются в другой ситуации. За яркими именами и тоннами видео скрывается заурядный боевик из тех, что ежеминутно выходят на PlayStation 2, но совершенно не запоминаются.

В начале игры Fifty лично вводит нас в курс дела, рассказывая о себе, своей команде и городе. Если вкратце, то на ночных улицах идет война «хороших» (50 Cent сотоварищи) и «плохих». Чтобы побеждать в бесконечных перестрелках, нужно периодически покупать оружие и лекарства. Еще за деньги становятся доступным очередной видеоролик. Собственно, только ради видео и стоит ввязываться в эту войну.

Большую часть времени мы проводим во дворах и подворотнях, иногда забегаем в здания и забираемся на крыши. Уровни декорированы крайне аскетично, если не сказать бедно. Единственное, чего не пожалели разработчики, так это мусорных баков всех форм и размеров. Емкости для отходов добавлены отнюдь не извращенными эстетами — металлические бачки служат хорошей защитой от пуль. «Полтинник» умеет таскать и перекатывать увесистые урны, получая, таким образом, мобильное укрытие.

Правда, от всех врагов не спрячешься. Любая перестрелка 50 Cent — настоящий хаос, в котором главное — не останавливаться. Хотя и в движении герой то и дело «ловит» раскаленный свинец. Благо рэпер чертовски живуч и может выдержать не один десяток попаданий.

### ЗЕМЛЯ ТЕБЕ ПУХОМ

Но во благо ли идет «Полтиннику» его непробиваемость? Через час беспросветной стрельбы начинаешь скучать, через два — злиться, а на третьем даже классный рэп не в силах остановить палец, стремящийся к кнопке «Reset». 50 Cent: Bulletproof — чертовски стильная пустышка, которую, конечно, сразу не забудут, но и добрым словом лишний раз вряд ли помянут.

■ Александр Садко

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Персонажи похожи на живых певцов, но очень уж угловаты.
Звук	9	Классный рэп и голос 50 Cent — лучше не придумашь.
Игровой процесс	5	Однообразно и скучно, живешь от ролика до ролика.
Интерес к повторному прохождению	2	Разве что захочется собрать все бонусы...
Очень слабый экип, цепляющий исключительно знаменитыми рэперами и хорошей музыкой. Без Fifty и компании мы бы говорили об игре в ином тоне.		5/10



■ Парня лучше добить. Чтобы не мучился.

### СОБЛЮДАЙ ДИСТАНЦИЮ

Перестрелки можно слегка разбавить рукопашной. Подбравшись к врагу вплотную, «Полтинник» прячет пистолеты и вспарывает супостата ножом, как индейку. Другой вариант: схватить неголяя за горло и прикрыться им, словно щитом. Правда, когда огонь ведут со всех сторон, этот прием не очень помогает.

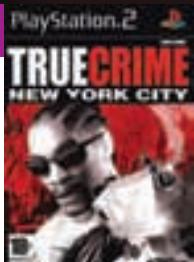


НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ  
ЭКСКЛЮЗИВНОГО  
ВИДЕО  
С УЧАСТИЕМ FIFTY  
СТАНУТ ХОРОШИМ  
ДОПОЛНЕНИЕМ  
К КОЛЛЕКЦИИ  
АЛЬБОМОВ РЭПЕРА.





# TRUE CRIME: NEW YORK CITY



## Кусок Большого Яблока

**ДЕТАЛИ**  
ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION  
РАЗРАБОТЧИК LUXOFLUX  
ЦЕНА \$49  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ [WWW.TRUECRIME2005.COM](http://WWW.TRUECRIME2005.COM)  
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

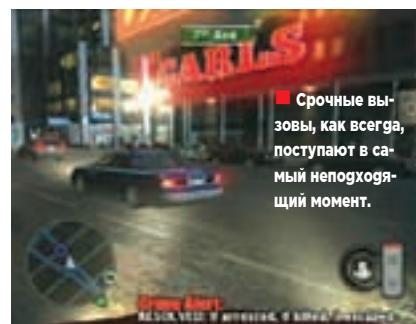
### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Старый сказ на новый лад. Ожили герои, подскочила динамика действий, дружелюбнее стало управление. Работа над ошибками выполнена на совесть.

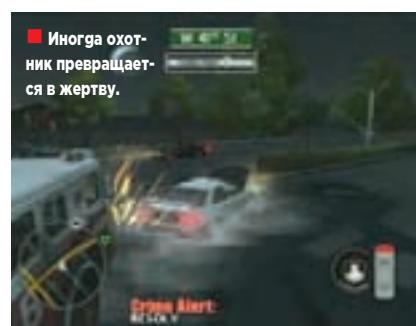
Есть Игры, а есть игры. Первые задают тон в своем жанре, рушат старые и создают новые каноны. Вторые тянутся в кильватере и вразнобой машут лопатами, угрожая бояться Великих и непременно с ними расквитаться, занять их место. True Crime: Streets of L.A. была именно такой — стремилась обскакать GTA, да так и осталась глотать пыль вместе с другими клонами. Ключевые особенности, на которые ставили разработчики, вроде увлекательного сюжета, настоящего города и сбалансированного геймплея, оказались слабо проработанными. Однако Luxoflux не смирилась с поражением, студия лишь умерила амбиции и перешла от слов к делу. В итоге мы имеем True Crime: New York City, сиквел, во многом лишенный проблем оригинала.

### ЯБЛОЧНЫЙ ПИРОГ

Из Лос-Анджелеса мы плавно переместились в Нью-Йорк. Как оказалось, преступность здесь тоже не срежмет, скорее, наоборот, цветет буйным цветом. А ведь нам даже не показывают весь город! Разработчики решили брать не количеством, а качеством, представив в игре только Манхэттен. До размеров штата Сан Андреас кусочек Нью-Йорка не дотягивает, зато претендует на фотографически точное сходство с оригиналом. По крайней мере, это можно сказать о планировке. А вот в том, что здания Манхэттена куда разнообразнее однотипных коробок, показанных в True Crime: New York City, мы не сомневаемся! Тем не менее, кататься по улицам Нью-Йорка интересно, да и размер игрового пространства хоть и не бьет рекорды, но уважение внушает — путешествие из одного конца карты в другой займет никак не меньше десяти минут при самой сумасшедшей езде.



Срочные вызовы, как всегда, поступают в самый неподходящий момент.



Иногда охотник превращается в жертву.

### КНУТ И ПРЯНИК



Разработчики добавили в игру допросы. Сохранив супостату жизнь, можно (и нужно!) узнать много интересного. Диалог строится по принципу кнута и пряника: в роли первого выступает пистолет, которым Маркус угрожает «собеседнику» (или лупит неразговорчивого типа рукоткой), а в качестве второго — срублённый тон полицейского и предложение сотрудничать на взаимовыгодных условиях. Чере́дуга гнев и милость, легко добиться положительного результата. Если же орешек окажется слишком крепким, придется искать обходные пути. Например, исти к местным гангстерам и выполнять их поручения в обмен на информацию.

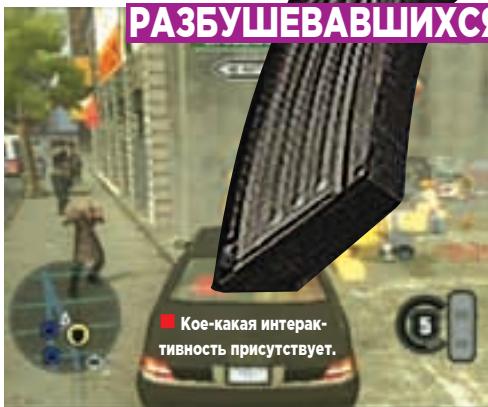
**ДО РАЗМЕРОВ САН АНДРЕАС КУСОЧЕК  
НЬЮ-ЙОРКА НЕ ДОТЯГИВАЕТ, ЗАТО  
ПРЕТЕНДУЕТ НА ФОТОГРАФИЧЕСКИ  
ТОЧНУЮ ПЛАНИРОВКУ КВАРТАЛОВ.**

## АГЕНТ ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Далеко не всегда Маркус может действовать открыто. Ряд заданий требует внедрения в криминальные круги Манхэттена. Так, вам предстоит доказывать свою лояльность преступным авторитетам в уличных гонках и даже боях без правил. Этот, казалось бы, незначительный штрих здорово преобразил геймплей. Твердая «пятерка» за идею!



**ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ В МЕРУ РАЗНООБРАЗНЫ  
И ВАРЬИРУЮТСЯ ОТ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ  
БЫТОВЫХ УБИЙСТВ ДО УСМИРЕНИЯ  
РАЗБУШЕВАВШИХСЯ БОМЖЕЙ.**



PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	6	Учитывая размеры города, достойный средний уровень.
Звук	8	Свои голоса игре «подарили» Микки Рурк и Кристофер Уокен.
Игровой процесс	6	Streets of L.A. после работы над ошибками.
Интерес к повторному прохождению	5	Сюжет линеен, но дополнительные миссии сразу не осилить.

*Luxoflux сделала верные выводы и сумела не наступить на старые грабли. Хит не получился, но играть теперь гораздо интереснее.*

**6**  
ЛО

# MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

**MAGNA CARTA  
ВЫГОДНО ВЫДЕЛЯЕТСЯ  
НА ФОНЕ ДРУГИХ  
СМЕЛЫМИ, ХОТЯ,  
ВОЗМОЖНО, НЕМНОГО  
УСТАРЕВШИМИ  
РЕШЕНИЯМИ.**

## Группа крови

**IMPORT**

**ДЕТАЛИ**

**ИЗДАТЕЛЬ** ATLAS  
**РАЗРАБОТЧИК** SOFTMAX  
**ЦЕНА** \$49  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.ATLUS.COM

**ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ**

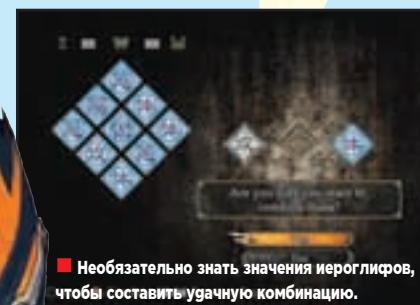
Таинственные девочки стали атрибутом всех азиатских ролевых игр. Выглядят мило, на самом же деле они — вселенское зло.

Нелинейных ролевых игр в том представлении, что нам рисуют разработчики, не существует в природе. Можно пытаться скрывать, всячески маскировать и отвлекать от этого внимания, но рано или поздно суть все равно всплывает на поверхность. В таком случается остается либо переключать внимание игроков на что-то другое, либо просто оставить как есть. Все равно впечатление от игры уже испорчено.

С другой стороны, та же Final Fantasy X держала в напряжении исключительно благодаря такому отношению к игровому процессу — получили мы свободу действий с самого начала или гарантированно забросили ее на середине, так и не разобравшись во всех сюжетных перипетиях. Обратная ситуация с Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, где условная, но все же свобода действий, решений и перемещений была дана изначально, игрок просто не мог найти в виртуальном мире свое место. И вот перед нами Magna Carta: Tears of Blood, где линейность была возведена в абсолют, доведена до совершенства. Здесь она служит ис-

пользованием для того, чтобы фантазия игрока не мешала пройти игру. И это работает.

■ Фэнтезийный мир живет по своим законам: могли мы встретить таких персонажей, скажем, в FF IX?





**ЛИНЕЙНОСТЬ ВОЗВЕДЕНА  
В АБСОЛЮТ, ДОВЕДЕНА  
ДО СОВЕРШЕНСТВА.  
ЗДЕСЬ ОНА СЛУЖИТ  
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО  
ВО БЛАГО САМОМУ  
ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ,  
НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ  
НЕ НАВЕВАЕТ СКУКУ.**

■ Да, приятель, жизнь —  
жестокая штука.

■ Важное отличие от других игр — безумный показатель HP. Говорят, что пользуясь взломщиками кодов, можно прокачать героя выше 200 уровня.

ключительно во благо самому игровому процессу, ни в коем случае не навевает скуку.

#### НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Ее секрет понятен с первых минут: не дать игроку как следует осмысливать происходящее, тем самым оберегая его от неожиданностей и неправильных, убивающих на корню все уже пройденное, поступков. Единственной ошибкой, подстерегающей неосторожного и слишком торопливого игрока, может стать пропущенный из лени NPC, который на самом деле никогда не рассматривается здесь как важный источник информации, но как склад нужных в хозяйстве вещей. В остальном же — свободный старт, спокойный полет, точное приземление на платформу все той же JRPG. По идее, мы могли бы назвать это классической ситуацией, перехитком старой школы, если бы не другие идеально подогнанные элементы.

Что еще приятнее — в англоязычную версию Magna Carta были включены изменения, улучшающие общую картину. Например, системная и боевая камера были, наконец, приведены в порядок. Они перестали хаотично показывать не-

#### ДЕЛА СЮЖЕТНЫЕ

Вступительный ролик, каким бы красивым он ни был, не дает ровным счетом никакого представления о сюжете игры. Поясним: в мире Эсферии никак не могут мирно сосуществовать две расы — люди и Ясоны (Yason). Они долгое время воюют и, кажется, никогда не уладят свои отношения. В этот момент появляется Calintz со своей группировкой Tears of Blood. Они принимают участие в ключевых сражениях, а позже встречают таинственную девочку с амнезией (опять!). С этого момента мы больше не преследуем цель восстановить мир во всем мире и сосредотачиваем свое внимание как раз на той девочке, чьи способности не могут не пугать. А уже она поможет Эсферии обрести мир. То есть, все думают, что она так сделает.



удобные ракурсы и цепляться за невидимые углы. Да и по части графики корейские умельцы превзошли самих себя.

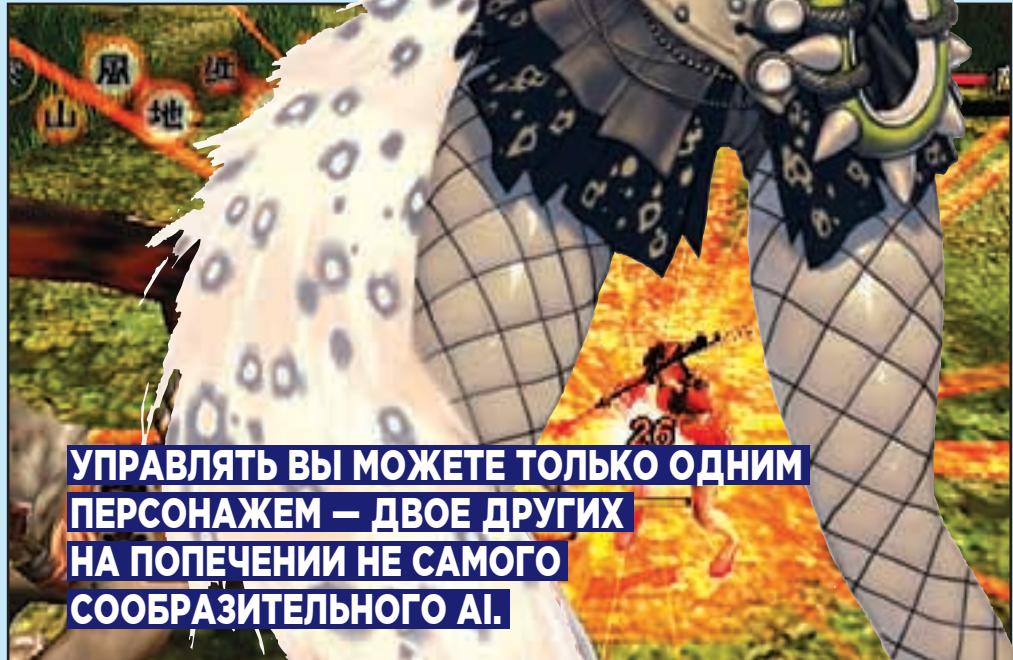
#### ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Несмотря на всю динамичность происходящего, графически Magna Carta старается придерживаться классического стиля. То есть, она не шокирует новомодными спецэффектами или какими-либо собственными изобретениями, просто старается придерживаться приемлемого уровня качества. Отсюда и размытость пейзажей, не слишком-то аккуратно выполненные второстепенные персонажи, местами слабые спецэффекты.

Впрочем, здесь нет присущей той же Final Fantasy ситуации, когда какая-то часть игры проходит исключительно ради получения новой порции сюжета и не представляет ценности сама по себе. Разумеется, в Tears of Blood присутствуют красивые видеоролики, лишний раз подталкивающие к активным действиям, но не они вызывают основной интерес. Благодаря их наличию и строгой линейности геймплея появляется возможность держать игрока в напряжении, не отвлекаясь на совершенно ненужные темы, не делая сюжет бесцветным и невыразительным. Сам он, разумеется, на лавры той же Final Fantasy не претендует, но в таком исполнении выглядит цельно и весьма пристойно.

#### В ЗУБЫ

Другой вопрос: как с такой динамично развивающейся сюжетной линией «сружит» боевая система? Ее, уже неоднократно названную уникальной, так же легко освоить, как и все остальное в Tears of Blood. Вся ее хваленая уникальность заключается в наличии «колес» (вроде того, что было в Shadow Hearts), позволяющего объединять атаки героев в мощные и, главное, разнообразные комбинации. На деле все выглядит





примерно так: персонаж побегает к монстру, и мы стараемся нажать в тakt на три сектора круга. От того, насколько вовремя и точно мы попали по «колесу», зависит наносимый урон. Если сделать все правильно, можно активировать «ковер-срайв» и снести противника одним ударом. Если же ошибиться на каждом секторе, вы пропустите свой ход. Что интересно, управлять можно только одним персонажем — свое другим на попечении не самого сообразительного AI.

Еще одно интересное нововведение в боевой системе — «лидерство» и стили. Присутствие последних позволяет с легкостью игнорировать законы «колеса» и превращает схватки во что-то обыденное и совсем неоригинальное. Впрочем, «уважение» быстро расставляет все по своим местам. В Magna Carta: Tears of Blood учитывается каждое ваше решение, принятое в битве: в зависимости от того, насколько активное участие в сражении принимаете вы сами, меняется доверие членов вашей команды. Если не следить за этим, в конечном итоге партия откажется вам подчиняться, и вы гарантированно проиграете. Палочкой-выручалочкой в этом случае служат, на первый взгляд, незаметные и проходные сценки, которые так же сильно влияют на отношение к вам, как и многочисленные подарки и мини-игры.

Если не вдаваться в дальнейшие разъяснения, боевая часть Magna Carta может показаться интригующей — так оно, в общем-то, и есть. Особенно, если вы никогда не играли ни в Final Fantasy (если это вообще возможно), ни в Shadow Hearts. На первый взгляд, их очень легко спутать, потому как никто из них не торопится раскрывать себя полностью. Тем не менее, назвать Magna Carta клоном не поворачивается язык. Игра выгодно выделяется на фоне конкурентов смелыми, хотя и немного устаревшими решениями. Определенно, это пошло ей на пользу — теперь серия официально носит титул «универсальная». Не такая, как остальные. ■ Евгений Закиров

PlayStation®2	ВЕРДИКТ
Графика	8
Звук	7
Игровой процесс	8
Интерес к повторному прохождению	4
Известнейшая, но до этого никак не представляемая западной публике серия начала свое шествие по заокеанскому рынку довольно успешно. Игра не идеальна, но многообещающая.	8 ЛО

Вы могли никогда не слышать про такие игры, как Magna Carta и War of Genesis, но восхитительный арт-ворк по ним встречали точно. Отвечает за него знаменитый корейский художник Hyung-Tae Kim. Возможно, мы никогда не встретим его работы в европейских версиях. Но не знать его таланта — непростительный грех как для игроков, так и просто для людей творческих. Приведенное ниже интервью — отличная возможность узнать побольше об этом талантливом человеке.

**В:** Когда вы впервые заинтересовались рисованием?

**О:** О, я с детства любил рисовать! Когда я еще учился в школе, у меня было много друзей, с которыми мы соревновались. Я поступил на факультет дизайна и изобразительного искусства, но постоянно разрывался между учебой и своими интересами. Позднее, как мне думалось, я стану художником или аниматором, буду рисовать мангу или участвовать

в создании аниме. Впрочем, спустя какое-то время понял, что мне это не подходит. Будущее рынка манги не позволит достичь того, о чем я всегда мечтал. Так, собственно, меня и занесло в индустрию видеоигр.

**В:** Когда и как вы стали дизайнером персонажей?

**О:** Работать непосредственно над дизайном персонажей я начал около девяти лет

назад. До этого рисовал совсем немного графики для игр и сочинял музыку (да-да, было и такое в моей жизни!). Позже меня приняли в Mantra Inc. (корейская компания, занимающаяся дистрибуцией и адаптацией зарубежных игр), где и раскрылся мой талант.

**В:** Кто повлиял на ваш художественный стиль?

**О:** Я всегда восхищался работами Рэндзи Мурато (знаменитый японский художник, работавший над такими шедеврами студии Gonzo, как Ao no Rokugo и Last Exile — в российском прокате «Последняя субмарина» и «Изгнанник» — прим. ред.). Он замечательный художник! Я никогда особо не интересо-

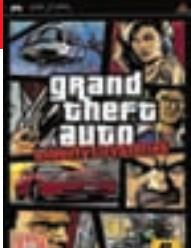
вался фильмами, но мне очень нравится Moulin Rouge. Кроме того, мне нравится манга Урасавы Наоки «The 20th Century Boys». Из игр я выделяю проекты Square Enix и Namco.

**В:** Традиционный вопрос. Вы сами играете в игры, в создании которых принимаете участие?

**О:** Как сказать — я люблю игры вообще, независимо от того, кем они созданы. Более того, для меня также не существует каких-либо жанровых рамок. Мне очень понравился Metal Gear Solid 2, но, в то же время, я большой любитель файтингов вроде Tekken.



# GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES



## Карманные разборки

PSP

**L**iberty City Stories — первая Grand Theft Auto на PSP. Не будучи уверенными, возможно ли такое, мы ждали, что игра воплотит в себе все лучшее, что есть в сериале, и перенесет на новую платформу. Оказалось, Rockstar и это по плечу.

Звучит смешно и банально, но самое адекватное описание Liberty City Stories — «настоящая GTA у вас в кармане». Не урезанная портативная версия, а полноценная GTA, со всеми ее плюсами и минусами. В Liberty City Stories есть все то, за что любят эту серию, и, разумеется, то, за что не любят.

### НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Игры, выходящие под маркой Grand Theft Auto, в общем-то, никога не отличались гениальными сюжетами, глубоко проработанными героями или какими-то особенно оригинальными миссиями. Прелест GTA в свободе и в том, что там всегда есть что делать. Но если в San Andreas была огромная куча мелких сричек и рюшечек, которые едва не «перевесили» собственно игровую механику, то Liberty City Stories — GTA «без примесей». Тут нет дурацких танцев, нет граффити и ныряния за устрицами, нет войн за территорию. Только рафинированная GTA-эссенция.

### СВОБОДА

Это не означает, что в Liberty City Stories есть сюжетная линия и ничего кроме этого. В игре есть много чего, помимо основной линейки прохождения: миссии на таксомоторе и неотложке, уникаль-

### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ**  
ROCKSTAR GAMES  
**РАЗРАБОТЧИК**  
ROCKSTAR NORTH  
**ЦЕНА** \$69  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-6  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Вряд ли возможно перенести GTA на портативные платформы более полно. Все необходимые срини на месте, ураганный геймплей — тоже.



**ТУТ НЕТ ДУРАЦКИХ ТАНЦЕВ, ГРАФФИТИ, НЫРЯНИЯ ЗА УСТРИЦАМИ И ВОЙН ЗА ТЕРРИТОРИЮ. ТОЛЬКО РАФИНИРОВАННАЯ GTA-ЭССЕНЦИЯ.**

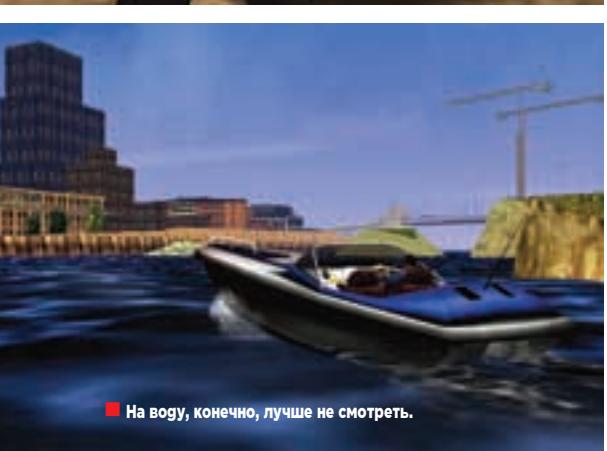
### НА ШЕСТЕРЫХ

В Liberty City Stories впервые за всю историю серии появился полноценный мультиплер. До шести человек могут посредством Wi-Fi состязаться в режимах deathmatch, capture the flag, king of the hill и еще четырех вариаций на классические темы. Причем в мультиплере, как и в одиночной игре, есть возможность исследовать город, так что каждая схватка с живыми соперниками абсолютно уникальна.





■ Бензопила — еще более грозное оружие в руках пролетариата.



■ На воду, конечно, лучше не смотреть.



■ Кто на нас со снайперкой?

ные машины, которые можно искать и коллекционировать, угарный стритрейсинг, и, разумеется, возможность просто сесть в машину и кататься по городу, сбивая зазевавшихся пешеходов. Liberty City Stories — это такая плотно упакованная GTA, из которой безжалостно выкинуто все лишнее. То есть ограничения портативных платформ иногда все же идут на пользу собственно играм. Хотя и довольно редко.

#### АТМОСФЕРА

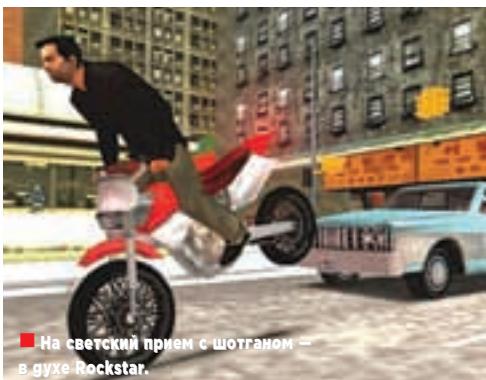
При всем этом сюжет в Liberty City Stories весьма невразумителен даже по меркам GTA. Он появляется из ниоткуда и ведет в никуда. То есть мы, конечно, знаем, что дело происходит в 1998 году в Liberty City, а главный герой по имени Тони Киприани работает на мафию. Но где-то к середине игры вы легко можете потерять нить повествования. Тем более что сюжетные ролики, хоть красивы и даже озвучены, крайне малоинформативны. Миссии тоже не отличаются разнообразием и, как правило, состоят из произвольного количества элементов в духе «поехать в нужное место», «забрать нужный предмет», «отдать предмет», «убить NPC» и, опционально, «убежать от полиции». Все это можно было бы считать недостатком, если бы не тот факт, что GTA-то мы любим не за сюжет и миссии, а за атмосферу и потрясающее ощущение свободы. А это в Liberty City Stories присутствует в полной мере.

#### ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Несмотря на отсутствие у PSP второго аналогового джойстика, в Liberty City Stories на удивление причично управление. Понятно, что о свободной камере не стоит и мечтать, но та, что есть, функционирует нормально. Стоит лишь немного привыкнуть к управлению, и все проблемы решаются сами собой.

Красот в духе San Andreas от Liberty City Stories никто и не ожидал, но игра выглядит не хуже (то и лучше), чем GTA III. Это стало чертовски приятной неожиданностью. Еще приятнее, что и игровая механика Liberty City Stories практически ничем не отличается от «больших» GTA. Именно поэтому, кстати, играть в горох не так-то удобно. В случае неудачи миссии приходится перепроходить с самого начала. А они не такие уж короткие. Спасает лишь «спящий режим» PSP. С другой стороны, после всего, что есть в Liberty City Stories, требовать еще и полноценной адаптации геймплея под карманный формат как-то нескромно. Потому как перед нами и так один из лучших проектов на PSP. ■ Александра Лашин

**СЮЖЕТ ПОЯВЛЯЕТСЯ  
ИЗ НИОТКУДА И ВЕДЕТ  
В НИКУДА. ГДЕ-ТО  
К СЕРЕДИНЕ ИГРЫ ЛЕГКО  
МОЖНО ПОТЕРЯТЬ НИТЬ  
ПОВЕСТВОВАНИЯ.**



#### БАТАРЕЙКИ

Несколько радиостанций и огромный, динамически подгружающийся город — это, мягко говоря, серьезная нагрузка на аккумуляторы PSP, и без того не отличающиеся долгожительством. Но, вопреки всем опасениям, портативная консоль справляется с LCS так же, как и с любым другим тайлом — несмотря на то, что UMD в приводе вращается практически постоянно. Стандартные четыре часа непрерывной игры гарантированы. Каким образом это удалось Rockstar, абсолютно непонятно. Но приятно, что все-таки удалось.



PlayStation®2	ВЕРДИКТ
Графика	9
Звук	7
Игровой процесс	8
Интерес к повторному прохождению	9
Десятки автомобилей и видов оружия, огромный город, фирменный ураганный геймплей GTA — всему этому чудесным образом нашлось место и в версии GTA для PSP.	9 ЛО



# THE MATRIX: PATH OF NEO

Чумазый Вань



## ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** ATARI  
**РАЗРАБОТЧИК** SHINY ENTERTAINMENT  
**ЦЕНА** \$59  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.ATARI.COM/THEMATRIXPATHOFNEO  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** ЕСТЬ

## ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Я знаю кунг-фу! Я знаю, как обращаться с пистолетами, автоматами, винтовками и гранатами! Танк, хватит спать, загружай в меня программу Path of Neo — сегодня Избранный гуляет!

**Н**еровный шрифт, зеленая гамма, напоминающая о компьютерах времен «Холодной войны», пришедшее слово «хакеры» и приведший из фэнтези термин Chosen One. Братья Вачовски бросили в один котел столько всего, что некоторые до сих пор пытаются разложить небольшую по сути вселенную на составляющие. Другие плевали на условности — они хотят быть всемогущими, пусть в пределах отдельно взятой «Матрицы».

## СКОЛЬЗКАЯ ДОРОЖКА

Path of Neo хватает преданного франата за руку и тащит по всем ухабам и ключевым эпизодам трилогии. Начав с обучения, добрая доля которого не была продемонстрирована в кинофильме, игра показывает вкусные эпизоды ленты, и даже тот, кто знаком с Нео, Тринити и Морреусом исключительно понастышике, начинает понимать, зачем нужен весь этот цирк с кунг-фу, хакерами и зелеными символами. В отличие от невнятной и ограниченной в сюжетном плане Enter the Matrix, вторая игра серии забрасывает владельца приставки всем, что только нашлось в арсенале Вачовски: оригинальная трилогия, «Аниматрица», и еще с десяток эпизодов, которые не увидеть на большом экране, зато можно лицезреть, включив приставку. Если уж ты Избранный, тебе и барабан на шею — иди спасай тех, кого еще можно спасти.

Вся хореография из фильмов напрямую перекочевала в интерактивную версию «Матрицы». Прыжки и ужимки Нео, его удары, приемы, блоки и так далее реализуются двумя кнопками. Иногда трямя. Драка с парой и более противников отличается лишь тем, что можно быть однога, а потом наклонить джойстик в сторону другого — и бойня завершится раскидыванием супостатов по разным углам. А еще лучше — обоих в одну кучу, так убогнее. Так называемый «фокус», включающий bullet-time, добавляет страстей. Серия ударов в обычном режиме и в «фокусе» различаются не только визуально, но и с точки зрения механики, хотя поначалу кукей линейки драгоценной энергии постоянно не хватает. Еще веселее становится, когда в руках Избранного оказывается холодное оружие. Уровень The Burly Brawl я проходил раза три — Нео выделявал с лопатой TAKOE!

## СЕРДЦЕ МАТРИЦЫ

Движок, доставшийся игре по наследству от Enter the Matrix, сильно улучшили. Конечно, естественные ограничения не позволяют моделировать персонажей на уровне, скажем, Soul Calibur 3 — иначе в Битве Трицати Смитов экран выдавал бы не более одного кадра в десять секунд. Но главное — не графические навороты, а то, что разработчики не успели наладить работу камеры, которая мотается из стороны в сторону, и в самые важные моменты может дезориентировать игрока.

**ПРЫЖКИ И УЖИМКИ НЕО, ЕГО УДАРЫ, ПРИЕМЫ, БЛОКИ И ПРОЧЕЕ РЕАЛИЗУЮТСЯ ДВУМЯ КНОПКАМИ. ИНОГДА ТРЕМЯ.**

■ Остановитесь, неверные! Покайтесь Архитектору, богу вашему, и мне — скромному пророку его.

■ Говори, rag! Кто построил Матрицу? Где живет Оракул? Почему я вижу мертвых людей? Какой сегодня курс евро?





#### УВЯЗШИЕ В МАТРИЦЕ

Как вы прекрасно помните, Нео не только знает кунг-фу, но и неплохо обращается с огнестрельным оружием. Управление нельзя назвать идеальным, да и сами пушки не очень-то мощные. Вряд ли вы будете стрелять больше 10% игрового времени, и в основном из шотганов, потому что они реально убойные.

По сравнению с Enter the Matrix игра выглядит более чем прилично. Хотя красивой ее не назовешь. Видеовставки из оригинальной трилогии служат склейкой между уровнями, но иногда доходит до абсурда: чтобы проиллюстрировать некий эпизод, разработчики, ничуть не смущаясь, хватали подходящие драматические кадры из разных фильмов и клепали «типа ролик».

Зато озвучка на подкачала. Несмотря на то, что из киноактеров над игрой работал лишь Лоуренс Фишбурн (Морфеус), звуко-режиссеры дорабатали записи голосов других актеров так, что Нео действительно звучит как Кеану Ривз, а Хьюго Уивинг наверняка приятно удивится, услышав пару фраз агента Сmita.

Ну и последний убийственный аргумент: финальный уровень серьезно отличается от концовки кинотрилогии, а видеоролики для него снимали отдельно.

■ Святослав Торик

**ПО СРАВНЕНИЮ  
С ENTER THE MATRIX  
ИГРА ВЫГЛЯДИТ  
БОЛЕЕ ЧЕМ ПРИЛИЧНО.  
ХОТЯ КРАСИВОЙ  
ЕЕ НЕ НАЗОВЕШЬ.**

#### СУМАСШЕДШИЕ ГЕНИИ

Некоторые считают, что Энди и Ларри Вачовски — натуралистические боги. Автор не склонен так драматизировать ситуацию, однако значимость вклада братьев в современную культуру недооценивать нельзя. Вачовски лично написали сценарии и отрежиссировали не только фильмы, но и игры по «Матрице». Так что, если вы недовольны измененной концовкой, пеньяйте не на разработчиков, а на тех, кто придумал эту удивительную вселенную.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	6	Зная Shiny, предположим, что могло быть и хуже.
Звук	8	Главная претензия — отсутствие оригинальной музыки.
Игровой процесс	8	Одни сидят в «Матрице» часами, другие — всю жизнь.
Интерес к повторному прохождению	7	Некоторые миссии хочется переигрывать не единожды.
<i>До однозначного хита осталось немного. То ли камера все испортила, то ли различия вызывают у фанатов недовольство, то ли «Матрица» уже приела...</i>		7 ЛО



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



## Все лучшее – детям

### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** BUENA VISTA GAMES  
**РАЗРАБОТЧИК** TRAVELLER'S TALES  
**ЦЕНА** \$49  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.EA.COM  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** НЕТ

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Все очень знакомо: герои, пейзажи, события... Знакомо до такой степени, что ассоциации возникают не только с «Хрониками Нарнии», но и с кучей других фильмов.

Если в сримле все разжевано до такой степени, что кажется — дальше уже некуда, значит, пришло время какому-нибудь издателю-гиганту создать по нему игру... и дожевать за кинопродюсерами то, что осталось недожеванным. Причем получается у воротил игрового бизнеса это фантастически хорошо. Если кажется, что попсовое и понятнее Гарри Поттера-сримма ничего быть не может, получите Гарри Поттера-игру. А если вы думаете, что Гарри такой один, посмотрите на «Нарнию». Там таких, как Поттер, четыре гаврика. И если в сримах разница между двумя «философиями» еще как-то ощущается, то игры получились почти идентичными. Надеть на одного из героев The Chronicles of Narnia очки, и все признают в нем Гарри, не моргнув глазом.

Отдадим должное The Chronicles of Narnia: свое родство с сримом она использует весьма грамотно. С одной стороны, это довольно тупое и прямолинейное переложение блокбастера. С другой — все лучшее по части атмосферы в игре сохранено. И герои не потеряли своего обаяния, и экшн-эпизоды не сильно уступают кинохиту в зрелищности. Проблема в том, что такая игра, по-хорошему, сама по себе должна быть одним большим экшн-эпизодом. А с этим в The Chronicles of Narnia туго.

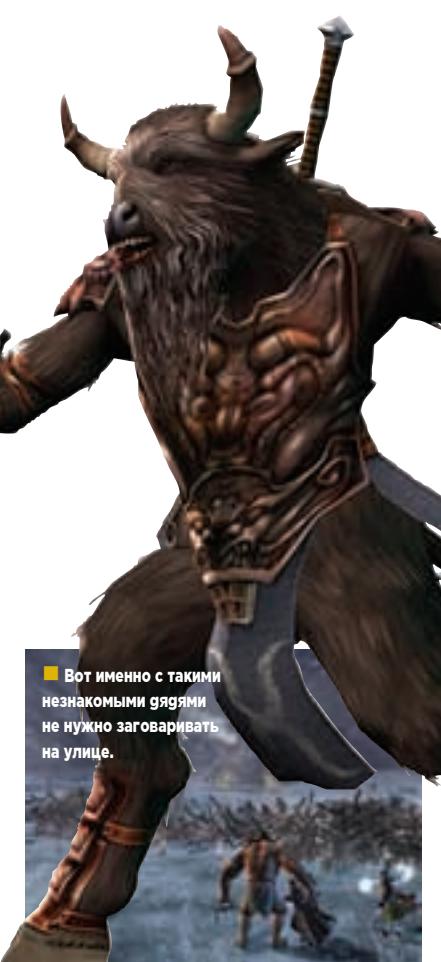
Наша «партия» состоит из четырех персонажей, которыми мы попеременно управляем. Вся игра построена на том, чтобы выбрать правильного героя в нужный момент. Это необходимо и для решения головоломок, и для битв с боссами. Впрочем, особого разнообразия не вносит. Практически всегда совершенно очевидно, кто и что должен делать. Более того, в битвах наличие трех «неуправляемых» персонажей становится весьма обременительным. Самы они не делают решительно ничего — просто ходят за главным героем хвостом. Приходится постоянно за ними присматривать, вместо того, чтобы сосредоточиться на насущных задачах.

Технологического шедевра из The Chronicles of Narnia тоже не получилось. Разработчики не стали вкладываться в движок и сгепали игру, ис-

пользуя давние проверенные методы. Получилось довольно серо.

Проект нельзя назвать неудачной адаптацией сримма. Однако и особо лестных эпитетов в его адрес не находится. Новую аудиторию, которой побогные игры никогда не были интересны, The Chronicles of Narnia явно не привлекает.

■ Александр Сотников



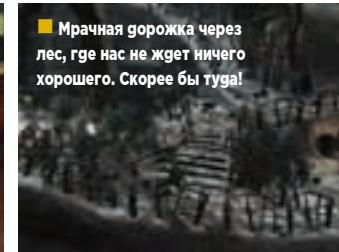
■ Вот именно с такими незнакомыми сяями не нужно заговаривать на улице.



■ Добрые дети выгребают гушу из лесных обитателей. Как это по-христиански!



■ В подушку его, в подушку!



■ Мрачная дорожка через лес, где нас не ждет ничего хорошего. Скорее бы туда!

### В СТАТИКЕ

Одним из самых больших недостатков игры является неудачная камера. На всех локациях она статична. То ли разработчики решили не утруждать себя созданием алгоритма ее движения, то ли не хотели обременять нас необходимостью ее контролировать, но получилось в итоге плохо. Сражаться неудобно, да и решение некоторых головоломок неоправданно затягивается.

С ОДНОЙ СТОРОНЫ —  
ДОВОЛЬНО ТУПОЕ  
И ПРЯМОЛИНЕЙНОЕ  
ПЕРЕЛОЖЕНИЕ  
БЛОКБАСТЕРА.  
С ДРУГОЙ — ВСЕ  
ЛУЧШЕЕ ПО ЧАСТИ  
АТМОСФЕРЫ В ИГРЕ  
СОХРАНЕНО.

### PlayStation®2

### ВЕРДИКТ

Графика	6	Запоминающиеся моменты есть, но в целом игра довольно серая.
Звук	7	Озвучка и саунтрек традиционно хороши.
Игровой процесс	5	Неплохие битвы не спасают довольно однообразную и предсказуемую игру.
Интерес к повторному прохождению	4	Даже разработчики, сужа по всему, не рассчитывали, что кто-то будет проходить игру повторно.
<i>Атмосфера фильма передана весьма удачно, однако, кроме этого The Chronicles of Narnia едва ли сможет заинтересовать сколько-нибудь искусенного игрока.</i>		<b>6</b> ло

12+  
www.psp.ru



www.yourpsp.com

## PURSUIT FORCE

ЗАКОН НЕ ЗНАЕТ ПОЩАДЫ

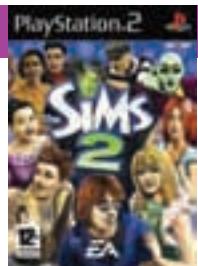
Улицы Capital City заполонили преступники на мощных и дорогих авто. Пять районов города полностью контролируются вооруженными бандами, не знающими страха и жалости. Для борьбы с преступностью создано новое элитное полицейское подразделение — Pursuit Force. Вы — молодой сотрудник этого отряда, который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

Русий Pursuit Force 2002 © Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe (Британский Publishing Division Ltd). Pursuit Force II is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.  
Sony PlayStation® и логотип PlayStation® являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. для групп компаний





# THE SIMS 2



## Дом 2: Воздержание

### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** ELECTRONIC ARTS

**РАЗРАБОТЧИК** MAXIS

**ЦЕНА** \$49

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2

**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
HTTP://THESIMS2.EA.COM/ABOUT/CONSOLE/INDEX\_P2.PHP

**РЕЖИМ 60 ГЦ** ЕСТЬ

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Игра с видом от третьего лица. За каждое выполненное желание — бонус в виде новой локации или предмета. Забавный мультиплер.

Как только в Москве выпал первый снег, а температура начала падать ниже нуля, из кузницы Maxis вышла задорная, безбашенная The Sims 2, персонажи которой живут в городе вечного лета...

Если вы следили за серией The Sims на PlayStation 2, то знаете, что все предыдущие релизы отличались друг от друга не только графическим решением, но и идеей. Эта игра — не исключение. Местные симы по складу характера напоминают Urz'зов, переехавших из гигантского мегаполиса в уютный пригород. Мир The Sims 2 исключает такие понятия, как старение, смерть и возможность иметь детей, а местное население, на 100% состоящее из молодежи, в свободное от работы и домашних дел время катается по городу в поисках развлечений.

### ИСТОРИЯ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Играть можно либо в «песочницу» (Freeplay), либо в сюжетный режим (Story Mode). Первый вариант позволяет создать всех персонажей с нуля, построить дом (что может оказаться затруднительным — интерфейс строительства проработан очень слабо) и жить в свое удовольствие. В Story Mode нам предлагают поселиться в коммуналке и, по мере исполнения желаний персонажа, открывать новые предметы, локации и даже менять место жительства. По сути, этот режим мало отличается от Freeplay (разве что не придется мучиться с постройкой дома), так как полноценной истории в игре не предусмотрено.

### ДРУЗЬЯ

В игре появилась возможность игры вдвоем в режиме split-screen. Никакие бонусы за прохождение этого режима не положены, но удовольствие от совместных приключений вам и вашим друзьям гарантировано. Что же касается виртуальнойружбы, тут тоже есть пара нововведений. Отныне, когда симы общаются, пространство вокруг них меняется в зависимости от их отношений. Картинка становится резче и приобретает оттенки красного, если отношения между собеседниками напряженные, и становится расплывчато-розовой, если это влюбленные. Многое об отношении симов друг к другу может сказать и язык жестов.



**САДИСТЫ-ЛЮБИТЕЛИ СМОГУТ СТАВИТЬ ЗАБАВНЫЕ ОПЫТЫ (ЧТО БУДЕТ С ТЕМ ПАРНЕМ, ЕСЛИ Я ШЛЕПНУ ЕГО ФОРЕЛЬЮ ПО ЛИЦУ?), А КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ БУДУТ ЧАСАМИ ПРОЧЕСЫВАТЬ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ЛОКАЦИИ В ПОИСКАХ СЕКРЕТОВ И БОНУСОВ.**



■ Игра в скок может закончиться плачевно, если сим не развит физически.

■ Инопланетяне — тоже люди... то есть симы.

■ Если приложить достаточно усилий, то совсем скоро ваши симы заживут сладкой обеспеченной жизнью.

■ Серфинг — одно из самых увлекательных развлечений в The Sims 2.

## СО ВРЕМЕН THE URBZ СИМЫ СТАЛИ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЬШЕ ПОХОДИТЬ НА РЕАЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ.

### КУЛЬТ ЕДЫ

Одним из самых интересных нововведений в The Sims 2 стала возможность полного контроля над процессом приготовления пищи. Теперь в памяти каждого сима хранится не просто набор рецептов, а целая поваренная книга. Например, перед тем как приготовить питательный супчик, нужно выбрать необходимые ингредиенты в холодильнике, затем подготовить их к варке и лишь потом бросить в кастрюлю. Рецепты можно изучать, читая поваренные книги или прокачивая Cooking skill. Помимо стандартных блюд в игре есть секретные рецепты, овладеть которыми можно, отыскав в разных локациях секретные продукты. А когда ваше кулинарное мастерство достигнет предела, станут доступны несколько рецептов тайных снадобий.



В отличие от The Urbz и The Sims: Bustin' Out, где игровой процесс строился на четко поставленных задачах (скажем, съехать из квартиры родителей или стать самым популярным человеком в округе), в The Sims 2 все внимание направлено на «желания» и «страхи» героя, тупо скопированные с PC-версии игры. Не лучшее решение, так как подобная схема требует отлично проработанного искусственного интеллекта, которым The Sims 2 для Play Station 2 похвастаться не может.

Кто наверняка останется доволен The Sims 2, так это любители поэкспериментировать и заядлые коллекционеры. Первые смогут ставить забавные опыты (что будет с тем парнем, если я шлепну его фротелью по лицу?), а вторые будут часами прочесывать многочисленные игровые локации в поисках секретов и бонусов (где бы достать тот злосчаст-



■ Мини-гольф, джакузи, мини-бар... Ну почему я не сим?

ный недостающий ингредиент для божественно вкусного жаркого?).

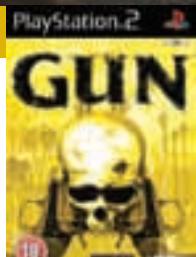
### ВЛИВАЙСЯ!

Со времен The Urbz симы стали значительно больше походить на реальных людей. При этом с точки зрения дизайна они по-прежнему несколько мультяшные. Анимация взаимодействия с объектами (большинство из которых были созданы специально для консольной версии) выше всяких похвал.

Но, как бы объективно хорошо ни был сериал The Sims (хотя и до идеала ему, конечно, далек), геймерское сообщество делится на тех, кто в нем души не чает, и тех, кто его люто ненавидит. Выход каждой новой части The Sims лишь утверждает и тех, и других в своем мнении. Maxis это вполне устраивает. Она знает свою аудиторию и делает все, чтобы полностью удовлетворить ее потребности. И справляется с этим на отлично. ■ Екатерина Ткач

PlayStation®2	ВЕРДИКТ
Графика	8
Звук	8
Игровой процесс	7
Интерес к повторному прохождению	9
Потрясающе попсовый, очень качественный проект. Хардкорщикам лучше держаться подальше.	7 ЛО

# GUN



## ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК

NEVERSOFT

ENTERTAINMENT

ЦЕНА \$49

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

WWW.CAPCOM.COM/RE4

РЕЖИМ 60 ГЦ, ЕСТЬ

## С пистолетом наголо

**В** то время как большинство издателей изображают велосипед, выпуская под Рождество игры по набившим оскомину кинолицензиям, Activision, кажется, раскапывает золотую жилу. Вестерн — «хорошо забытое старое», способное внести свежую струю в поднадоеvший жанр action. Игровая механика, знакомая по GTA и Mafia, подана в GUN с особым шармом. Огромную роль играет эстетика Дикого Запада, воссозданная с потрясающим мастерством. Скачки по прерии, разборки с местными крутыми парнями, пьяные граки в салуне, загон коров на ранчо, покер... В игре присутствуют все атрибуты качественного вестерна. Разве что специальному ножику для снятия скальпов не нашлось применения. Конечно, при желании можно «обрить» любого полумертвого противника, но ни премий, ни призовых очков за это не начислят.

### ХО-ТИМ ФИЛЬ-МУ!

Сюжет игры по качеству не уступает фильмам о Диком Западе. Однообразный, но от этого не менее захватывающий игровой процесс. Великолепная озвучка и ролики на движке.



■ Загон скота на ранчо — работа, знакомая любому ковбою.

■ Пуля — лучшее средство от головной боли.

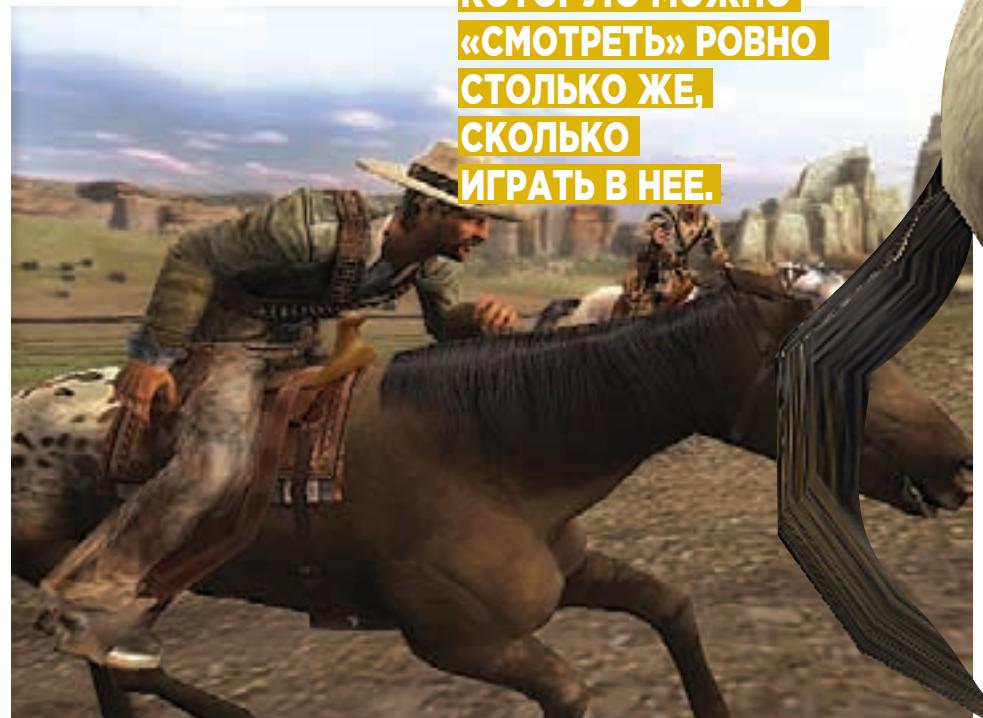


## ПОКЕР

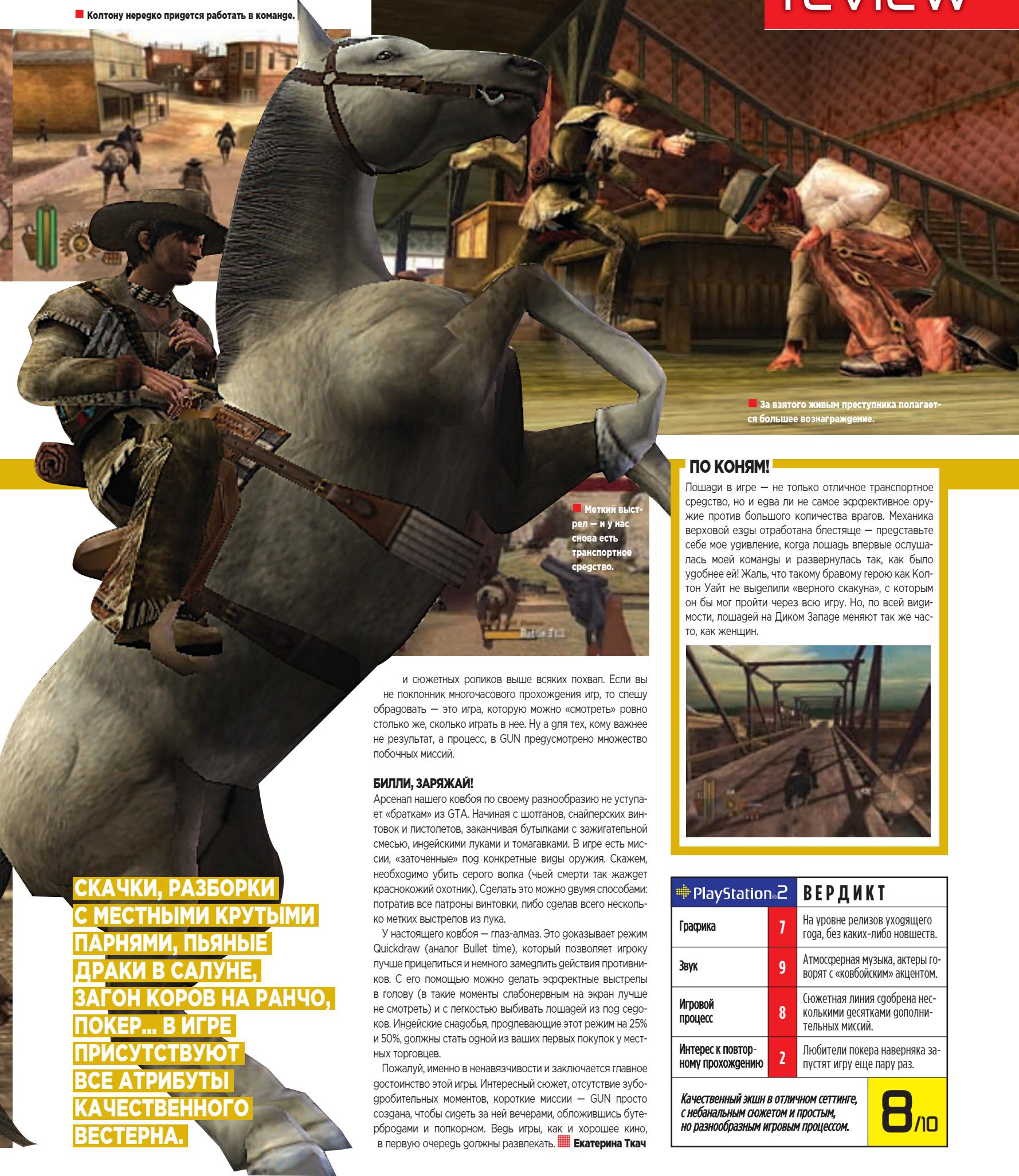
Если надоели постоянные перепалки с бандитами, то прямая дорога в салун. Там всегда ждет глоток виски и место встречи всех везучих (и невезучих) ковбоев — стол для игры в покер. Правила незамысловаты, и выиграть турнир не составит труда. Главное — не пожалеть десять долларов на участие. Но даже если сюртуна не улыбнется, всегда есть возможность начать игру сначала, не потеряв ни цента. Хорошие парни всегда в выигрыше!



**GUN — ИГРА, КОТОРУЮ МОЖНО «СМОТРЕТЬ» РОВНО СТОЛЬКО ЖЕ, СКОЛЬКО ИГРАТЬ В НЕЕ.**



■ Колтону нередко придется работать в команде.



**СКАЧКИ, РАЗБОРКИ  
С МЕСТНЫМИ КРУТЫМИ  
ПАРНЯМИ, ПЬЯНЫЕ  
ДРАКИ В САЛУНЕ,  
ЗАГОН КОРОВ НА РАНЧО,  
ПОКЕР... В ИГРЕ  
ПРИСУТСТВУЮТ  
ВСЕ АТРИБУТЫ  
КАЧЕСТВЕННОГО  
ВЕСТЕРНА.**

■ Меткий выстрел — и у нас снова есть транспортное средство.

и сюжетных роликов выше всяких похвал. Если вы не поклонник многочасового прохождения игр, то спешу обрадовать — это игра, которую можно «смотреть» ровно столько же, сколько играть в нее. Ну а для тех, кому важнее не результат, а процесс, в GUN предусмотрено множество побочных миссий.

#### БИЛЛИ, ЗАРЯЖАЙ!

Арсенал нашего ковбоя по своему разнообразию не уступает «братьям» из GTA. Начиная с шотганов, снайперских винтовок и пистолетов, заканчивая бутылками с зажигательной смесью, индейскими луками и томагавками. В игре есть миссии, «заточенные» под конкретные виды оружия. Скажем, необходимо убить серого волка (чьей смерти так жаждет краснокожий охотник). Сделать это можно двумя способами: потратив все патроны винтовки, либо сделав всего несколько метких выстрелов из лука.

У настоящего ковбоя — глаз-алмаз. Это доказывает режим Quickdraw (аналог Bullet time), который позволяет игроку лучше прицелиться и немного замедлить действия противников. С его помощью можно делать эфектные выстрелы в голову (в такие моменты слабонервным на экран лучше не смотреть) и с легкостью выбивать лошадей из под седоков. Индейские снаряда, проблевывающие этот режим на 25% и 50%, должны стать одной из ваших первых покупок у местных торговцев.

Пожалуй, именно в ненавязчивости и заключается главное достоинство этой игры. Интересный сюжет, отсутствие зубодробительных моментов, короткие миссии — GUN просто создана, чтобы сидеть за ней вечерами, обложившись бутербродами и попкорном. Ведь игры, как и хорошее кино, в первую очередь должны развлекать.

■ Екатерина Ткач

■ За взятого живым преступника полагается большее вознаграждение.

#### ПО КОНЯМ!

Лошади в игре — не только отличное транспортное средство, но и едва ли не самое эффективное оружие против большого количества врагов. Механика верховой езды отработана блестяще — представьте себе мое удивление, когда лошадь впервые ослушалась моих команд и развернулась так, как было удобнее ей! Жаль, что такому бравому герою как Колтон Уайт не выделили «верного скакуна», с которым он бы мог пройти через всю игру. Но, по всей видимости, лошадей на Диком Западе меняют так же часто, как женщин.



PlayStation®2

**ВЕРДИКТ**

Графика	7	На уровне релизов уходящего года, без каких-либо новшеств.
Звук	9	Атмосферная музыка, актеры говорят с «ковбойским» акцентом.
Игровой процесс	8	Сюжетная линия снабжена несколькими десятками дополнительных миссий.
Интерес к повторному прохождению	2	Любители покера наверняка запустят игру еще пару раз.
<i>Качественный экипаж в отличном сеттинге, с небанальным сюжетом и простым, но разнообразным игровым процессом.</i>		<b>8/10</b>



# BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



## Война как она есть

**C**ерия Battlefield дебютировала на PlayStation 2 лишь спустя некоторое время после релиза второй части серии на персональных компьютерах. Не совсем понятно, почему была обойдена стороной первая консоль Sony. Уж явно не по технологическим причинам: Battlefield 2 куда более наворочена в этом плане, чем ее предшественница. Как бы то ни было, перед нами один из самых знаковых «военных» боевиков, и это главное.

Battlefield 2 начинается в жарких степях Казахстана, хотя и зимними картами разработчики нас не обделили — как никак, Новый Год не за горами! На этот раз команды «синих» и «красных» уничтожают друг друга вполне современным оружием — в арсеналах сторон есть даже массированный артуар по спутниковому наведению.

В Battlefield 2: Modern Combat есть одна экстремально полезная функция: мгновенное переключение между бойцами команды. Угробив одного солдата, мы тут же оказываемся в шкуре другого. Впрочем, переключаться между бойцами можно и когда все они находятся в добром здравии. Это позволяет мгновенно ориен-

**КОМАНДЫ УНИЧТОЖАЮТ ДРУГ ДРУГА ВПОЛНЕ СОВРЕМЕННЫМ ОРУЖИЕМ, ЕСТЬ ДАЖЕ АРТУДАР ПО СПУТНИКОВОМУ НАВЕДЕНИЮ.**

тироваться на поле боя и всегда быть именно там, где нужнее всего.

Сетевой режим Battlefield 2: Modern Combat, как и ожидалось, — однозначно лучшая часть игры. Более качественный многопользовательский шутер еще поискать. Особенно приятно, что работает все стабильно и без лагов.

Причество Battlefield на консоли успешно состоялось. У Battlefield 2: Modern Combat есть только один достойный соперник — Star Wars: Battlefront II, хотя эти игры скорее дополняют друг друга. В Battlefront II не полетишь на вертолете, зато Battlefield 2 не выступят в космос...

■ Александр Садко

## ДАРОМ НЕ ДАЮТ!

В многопользовательских экшнах принято делить бойцов на классы, и Battlefield 2 — не исключение. Однако если в иных играх все специалисты доступны сразу, то детище Digital Illusions лучшее оставляет на гесперт. Новые «профессии» и виды оружия открываются по мере прохождения «сюжетных» миссий. Поскольку сценарий у игры аховы, только такой прием может подтолкнуть к прохождению однопользовательского режима.



## ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Все бегут... Одни — на передовую, другие — к броневикам, танкам, вертолетам, а потом — тоже на передовую.

Свистят пули, грохочут взрывы, ничего непонятно, но определенно весело!



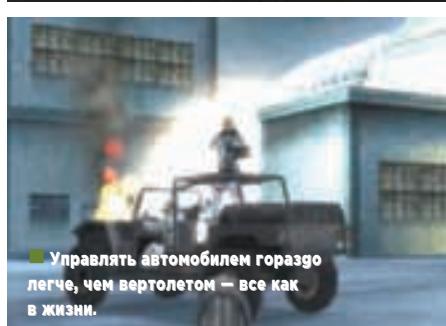
■ Спецэффекты безупречны, чего не скажешь о детализации.



■ Один в поле, конечно, не воин.



■ Новое оружие НАТО: автомат-огнемет.



■ Управлять автомобилем гораздо легче, чем вертолетом — все как в жизни.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Спецэффекты подкачали. В остальном очень симпатично.
Звук	9	Все таращится, свистит и хлопает очень натурально.
Игровой процесс	8	Не всегда идеален при игре соло, но в мультиплеере почти безупречен.
Интерес к повторному прохождению	9	С живыми товарищами можно играть до посинения.
Пусть нас лишили первой части, но Battlefield 2 позволяет наверстать упущенное. Один из лучших многопользовательских экшнов!		8 ЛО



# FROM RUSSIA WITH LOVE



## Ваше слово, товарищ Коннери

**Е**сли вам не по душе прокладывать свой путь сквозь грязь и бурелом в неудобной одежде, питаться крысами и змеями, то есть гораздо менее «пыльный» способ стать спецагентом. From Russia With Love предлагает почувствовать себя тем самым Бондом. Джеймсом Бондом.

Сюжет игры близок к оригинальной киноленте, но все же претерпел некоторые изменения. Мы не можем принять участия в знаменитой сцене, где Бонд пытается скрыться от атакующего его вертолета, многие ключевые моменты фильма были пропущены или сильно изменены... Но если закрыть глаза на эти несоответствия, игра прекрасно передает атмосферу ранних картин об агенте 007. Костюмы персонажей, место действия, великолепный саундтрек... Воспоминания о старых добрых временах, когда Бонд еще играл Шон Коннери, нахлынут на вас с первых же минут.

Бонд, без сомнения, является эталоном спецагента. Лишнее тому доказательство — огромный ассортимент супероружия, сравнимый разве что с арсеналом инспектора Гаджета. Даже если судить по одному только количеству «игрушек», можно с уверенностью сказать — перед нами игра про Бонда. Проблема From Russia With Love в том, что по большей части использовать их совершенно не обязательно. Разработчики изо всех сил стараются убедить нас, что иногда лучше действовать тихо и осторожно. Практика же показывает, что ворваться и всех перестрелять — куда быстрее и эфективнее.

From Russia With Love — далеко не худший представитель «бондиады» для игровых консолей. За семь часов, которые вы потратите на ее прохождение, вы не успеете устать от довольно однообразного игрового процесса. Если же вы убеждены, что лучше Коннери Бонда не играл никто, From Russia With Love просто создана для вас. ■ Екатерина Ткач

### ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК EA REDWOOD SHORES

ЦЕНА \$49

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-3

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/BOND/FROMRUSSIAWITHLOVE/US/  
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Первое ощущение: Джеймс Бонд не хуже, чем в фильме, несложный игровой процесс, много интересных гаджетов и игровых решений, атмосфера «золотых 60-х».



### В СТИЛЕ РЕТРО

Впервые игроки смогли почувствовать себя агентом 007 еще в конце 90-х. Korga Сэм Фишер и Солид Снейк еще ходили пешком под стол, шпионаж осуществлялся исключительно от первого лица. Классикой жанра тогда считался Golden Eye 007 от компании Rare. В 2004 году EA Games напомнила миру о знаменитом суперагенте и издала James Bond 007: Everything or Nothing с Пирсом Броснаном в главной роли. Ключевым нововведением стало использование вида от третьего лица, открывавшего новые возможности геймплея. Несмотря на то, что Everything or Nothing не привязана к конкретному фильму, большинство считают ее лучшей игрой, посвященной Джеймсу Бонду.



PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Отличная прорисовка лиц, эффектные сцены разрушения.
Звук	8	Шон Коннери неподражаем, саундтрек отлично передает атмосферу фильма.
Игровой процесс	7	Много интересных игровых решений, которыми, правда, не обязательно пользоваться.
Интерес к повторному прохождению	5	Мультиплер достаточно слабый, есть пара скрытых миссий и костюмов.
Шикарные автомобили, дорогие костюмы, куча супероружия — желающие почувствовать себя Джеймсом Бондом останутся довольны.		7 ЛО



# NEED FOR SPEED: MOST WANTED



## Разыскивается: геймплей

**P**аньше эта игра называлась Hot Pursuit. Потом — Hot Pursuit 2. Логично было бы назвать ее Hot Pursuit 3, но нет, бренг-менеджеры EA свято стерегут непорочность серии. Если в геле замешаны стритрейсеры и полиция, то это уже Hot Pursuit, это уже Most Wanted.

Можно долго и со вкусом обсуждать генеалогию Need for Speed, с пеной у рта отстаивая любимую игру серии. Можно обвинять разработчиков в рецидиве самокопирования и посыпать на них все мыслимые проклятия. Не удастся только одно: отнять у них славу создателей гонки всех времен и народов. Most Wanted была действительно самой ожидаемой игрой серии — второй Underground лишний раз доказал, что сиквел всегда хуже оригинала.

### ГОРЯЧИЙ АНДЕГРАУНД

Most Wanted — это взрывоопасная (в теории) смесь Hot Pursuit и Underground. К погоням по многочисленным трекам примкнуло нечто вроде сюжета о враждебном городе, наглых стритрейсерах и полицейском беспределе. Салат хорошо приправлен необычными по стилистике видеороликами (обычные FMV, обработанные модными эфектами). Грубо говоря, привычная NFS-попса.

Внутри, тем не менее, нас ждет приятнейший сюрприз. Привычные режимы drag-racing, circuit и sprint вернулись в полном объеме.



### 15 СМЕЛЫХ

Завязка игры тривиальная: вы нагло въезжаете в Portcity, вас тут же кидают на автомобиль, отнимают почти всю наличность и сажают в тюрьму. В итоге у вас остается стартовая тачка, немного денег и желание мстить. Суть игры — добраться до гага по имени Razor. Сделать это не так-то просто: нужно обойти 14 ведущих стритрейсеров города, чтобы получить право сразиться с главным неприятелем. Пятнадцать эпизодов состоят из одной гонки с местным чемпионом и тонны утомительных заданий, ведущих к следующему эпизоду.



### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Цветокоррекции и не пахнет. Не верю, что эти монотонные текстуры — есть самое современное, что может предложить EA. Ах, это стиль такой... Размытые видеоролики — тоже стиль? Ну ладно, зато хоть покатался.



**ПРОТИВНИК ВЕДЕТ СЕБЯ ОРГАНИЗОВАННО, УМЕЕТ И ТОЛКНУТЬ ВОВРЕМЯ, И СРЕЗАТЬ ПОВОРОТ, И НИКОГДА — НИКОГДА! — ПО-НАСТОЯЩЕМУ НЕ ОТСТАЕТ ОТ ИГРОКА.**





■ Почему эта BMW считается в игре самой желанной машиной, неизвестно.



■ Тормозить в NFS приходится крайне редко.

## САЛАТ ХОРОШО ПРИ- ПРАВЛЕН НЕОБЫЧНЫМИ ПО СТИЛИСТИКЕ ВИДЕО- РОЛИКАМИ (ОБЫЧНЫЕ FMV, ОБРАБОТАННЫЕ МОДНЫМИ ЭФФЕКТАМИ).



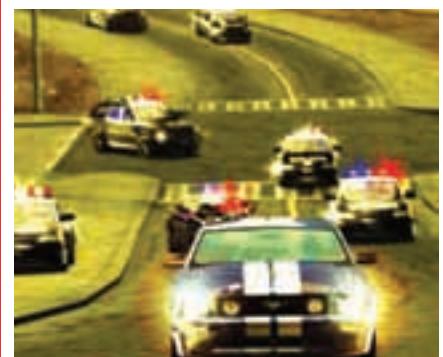
■ В тоннелях полиция очень любит устраивать засады.



■ Город в игре абстрактный, но очень американский.

## НАПЕРЕГОНКИ

Засевшая на хвосте полиция — это не повод для паники, а отличный способ развеяться. Строго разрешается таранить тачки копов, прописывая их во встречный трафик; рекомендуется неожиданно сворачивать в неприметный проулок, теряясь из поля зрения. А верх бандитизма — это перекрыть дорогу сбитой водонапорной башней, тяжелым транспортом и другими объектами. Кайф!



К ним же прибавилось целое семейство pursuit, включающее в себя множество вариантов этой бесхитростной, в общем-то, забавы. Для особо жаждных предусмотрено еще десяток увеселительных мероприятий. Не забыли и про остальные хитовые составляющие: горогущие спорткары, тюнинг, заработка денег для этого самого тюнинга и свежие музыкальные шлягеры.

Серьезных побижек в геймплее никто даже и не ожидал. Для прохождения кампании придется запастись терпением — перед тем, как приступить к следующему эпизоду, нужно выполнить массу скучных заездов и заданий. Да и деньги не просыпаются на вас дождем — гоняйте, чтобы зарабатывать; зарабатывайте, чтобы гонять.

### СЛАБОЕ ЗВЕНО

Главное разочарование (или восхищение — это уж у кого как), которое испытает искушенный поклонник NFS, связано с физикой. Теперь достаточно поменять какой-нибудь спойлер, чтобы «ощущение дороги» кардинально изменилось. Новую трассу с насока не возьмешь, нужно не только искать переулки для срезания углов, но и тщательно настраивать тачку, чтобы она идеально проходила все трудные места. То же, кстати, касается и разных режимов. На одном мастерстве не выедешь.

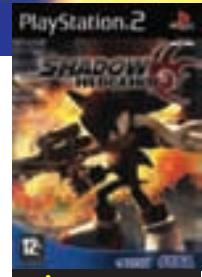
Противник ведет себя более или менее организованно, умеет и толкнуть вовремя, и срезать поворот, но от синдрома окружения игрока так и не избавился.

Как бы далеко вы ни оставили противника, вписав его в грузовик или изрядно задержав в пробке — он тут, он рядом, он за поворотом. Стоит лишь чуть притормозить, и трехлапый catch up любезно продемонстрирует неудачника в сантиметре от багажника. Правда, этим страдают практически все гонки от EA, и в угоду геймплею эта ужасная сирия вряд ли когда-нибудь оставит нас в покое.

Зато пресловутая полиция берет не столько умением, сколько количеством. Как и в GTA: San Andreas, есть несколько градаций наглости. Превышил скорость — за тобой рванет одинокий патруль. Оставил кучу вмятин на машинах чайников — охота станет напряженнее. Особо злобному бандиту противопоставят дорожные заграждения, шипы, десятки преследователей, а также местный ОМОН на джипах.

Увы, тяжела и неказиста жизнь простого стритрейсера.  
■ Святослав Торик

PlayStation 2	ВЕРДИКТ
Графика	7
Звук	9
Игровой процесс	8
Интерес к повторному прохождению	5
Самая продвинутая версия The Need for Speed. Даже если в следующей серии концепцию оставят без изменений, но подкрутят некоторые винтики, этого вполне хватит.	8 ЛО



## Еж-убийца из космоса

### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** SEGA  
**РАЗРАБОТЧИК** SEGA  
**ЦЕНА** \$49  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1-2  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.SEGA.COM/GAME-SITE/SHADOW/  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** ЕСТЬ

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Это тот же Соник, только черно-красный и... с пулеметом?! К стандартному для серии игровому процессу добавили антураж современных экшн-сериалов.

**П**оклонники всемирно известного Соника наверняка помнят Шэдоу — его главного противника в Sonic Adventure 2. Теперь этот темный ежище стал главным героем игры имени себя любимого.

От сюжета Shadow the Hedgehog за версту тянут низкопробными штампами американских фильмов о супергероях. Шэдоу, секретная военная разработка, полностью теряет память и пытается собрать информацию о своем прошлом. В это время город Вестополис оккупируют инопланетяне, возглавляемые неким Dark Doom'ом. Последний, оценив возможности Шэдоу, предлагает нашему подопечному ежу партнерство.

Делать игру только «про плохих», рискуя потерять малолетнюю аудиторию, Sega, видимо, не решилась, а потому в Shadow the Hedgehog пакостнику Шэдоу дают возможность реабилитироваться. Хотите быть хорошим? Нет ничего проще — помогайте Сонику, убивайте инопланетян и выполняйте все поручения «хорошего ежа». Считайте, что у вас появился шанс проявить свою... хм, ежиную солидарность, сообща сражаясь с инопланетным агрессором, и задача любой ценой напакостить Сонику отложена, скажем, до третьей части Sonic Adventure. Впрочем, можно ничего не откладывать. Буйте плодом, объединяйтесь с коварным инопланетянином Dark Doom и воюйте с Соником. Или не воюйте, не слушайте никого, носитесь по уровням со скоростью ошпаренного цыпленка и собирайте Изумруды Хаоса. Не сомневайтесь, сюжетная кривая рано или поздно выведет вас к одной из одиннадцати своих концовок.

Увы, в игре нет многоного из того, за что мы любили проекты про Соника. Например, скорости. Без гонок как-то скучновато. Дизайн многих уровней откровенно раздражает. Еще хуже дело обстоит с управлением. Приноровиться к нему непросто. Особенно слабой оказалась система прицеливания (а ведь главное нововведение игры — наличие огнестрельного оружия). Огорчает и то, что Sega откровенно эксплуатирует ранее созданные наработки, не добавляя практически ничего нового. Смешной ежик в главной роли есть, драйв какой-никакой тоже, простенький сюжет — на месте. С точки зрения разработчиков, этого достаточно. Нам было интереснее большего. ■ Екатерина Ткач

### ПРИХОДИТЕ ЕЩЕ...

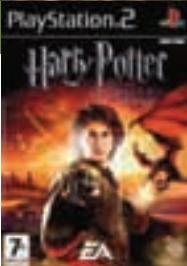
Sega объявила, что к пятнадцатилетию Соника, которое случится аккурат в 2006 году, в свет выйдет очередная серия Sonic the Hedgehog, уже на PlayStation 3. Графика радикально похорошееет, уровни станут невероятно комплексными, и весь мир Sonic засверкает новыми красками. Кто-то сомневался?



**НЕ СЛУШАЙТЕ НИКОГО, НОСИТЕСЬ ПО УРОВНЯМ СО СКОРОСТЬЮ ОШПАРЕННОГО ЦЫПЛЕНКА И СОБИРАЙТЕ ИЗУМРУДЫ ХАОСА.**

PlayStation®2	ВЕРДИКТ
Графика	6
Звук	7
Игровой процесс	5
Интерес к повторному прохождению	6
<i>Интересная попытка сделать игру а-ля «Соник для взрослых». Совсем для взрослых не вышло, а вот дети снова будут в восторге!</i>	
<b>5 / 10</b>	

# HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE



## Детям до шестнадцати

**ИЗДАТЕЛЬ**  
Electronic Arts  
**РАЗРАБОТЧИК**  
Electronic Arts  
**ЦЕНА \$49**  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**  
1-3  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
[WWW.HARRYPOTTER.EA.COM](http://WWW.HARRYPOTTER.EA.COM)  
**РЕЖИМ 60 ГЦ** ЕСТЬ

**ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ**  
Веселый детский экшн по мотивам сверхпопулярной серии книг. Консервативный, предсказуемый, детский до мозга костей.

Electronic Arts, в четвертый раз экспериментирующая со вселенной Гарри Поттера, в случае с Goblet of Fire получила... очередной в меру качественный детский продукт, который без громкого имени не представлял бы никакого интереса.

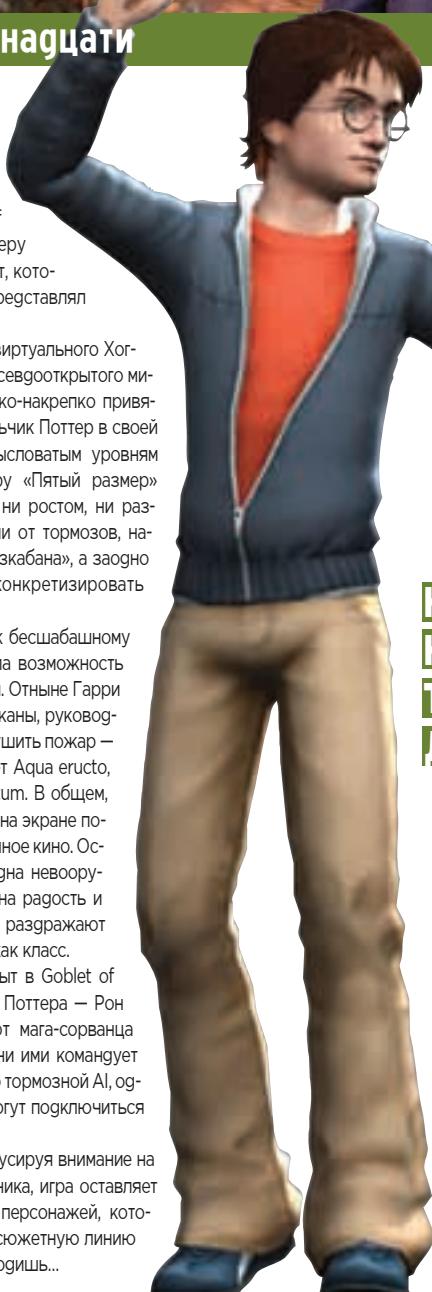
В Goblet of Fire больше нет виртуального Хогвартса, так что с концепцией псевдооткрытого мира придется расстаться. Крепко-накрепко привязанный к сюжетной линии мальчик Поттер в своей беготне вприпрыжку по замысловатым уровням все больше походит на Лару «Пятый размер» Крофт, даром что не вышел ни ростом, ни размером. Зато этим нас избавили от тормозов, набивших оскомину в «Узнике Азкабана», а заодно постарались максимально конкретизировать геймплей.

Теперь все гораздо ближе к бесшабашному экшну. Так, к примеру, исчезла возможность вручную выбирать заклинания. Отныне Гарри на автомате строит нужные арканы, руководствуясь ситуацией. Нужно потушить пожар — наш юный герой сам прочитает Aqua eructo, открыть дверь — Carpe retractum. В общем, минимум усилий от игрока — и на экране показывают со вкусом нарисованное кино. Основная идея Goblet of Fire видна невооруженным глазом — чтоб было на радость и детям, и тем, кого в принципе раздражают сложные схемы развлечений как класс.

Как уникальный игровой опыт в Goblet of Fire позиционируются грузья Поттера — Рон и Гермиона, не отстающие от мага-сорванца ни на шаг. До поры до времени ими команует сообразительный, но зачастую тормозной AI, однако в любой момент к игре могут подключиться ваши грузья.

Еще расстроило то, что фокусируя внимание на приключениях юного волшебника, игра оставляет за кадром взаимоотношения персонажей, которые так удачно вплетаются в сюжетную линию книги и фильма. Но всем не угодишь...

■ Екатерина Ткач



■ Вместо квиббича у нас теперь городки. Игра для настоящих суровых парней.

Сюжет игры во всем совпадает с книгой и фильмом.



Против огненных ящеров, разумеется, применяется водное заклинание.

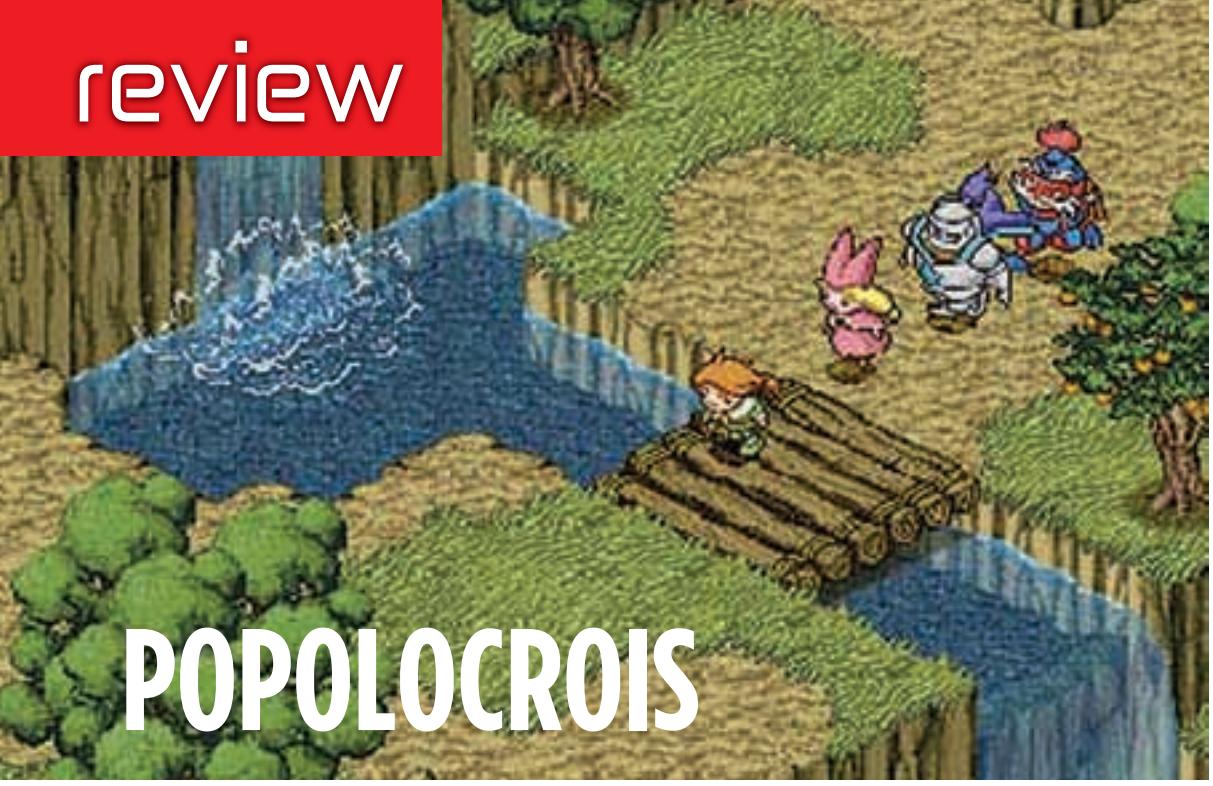
## КАРТЫ В ОБМЕН НА ДРАЖЕ

На каждом уровне разбросаны драже разных вкусов «Берти Боттс». Их можно обменивать на специальные «карты», повышающие способности персонажей в магии и защите. У каждого из трех героев ведется свой счет собранных драже, и во время покупки новых карт уделять внимание нужно не только Гарри, но и Рону с Гермионой, иначе рискуете получить в их лице не верных помощников, а обузу.



## НУЖНО ПОТУШИТЬ ПОЖАР — НАШ ЮНЫЙ ГЕРОЙ САМ ПРОЧИТАЕ AQUA ERUCTO, ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ — CARPE RETRACTUM.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Виден прогресс по отношению к предыдущим играм серии.
Звук	6	Неплохая, но надоедливая озвучка, атмосферная музыка.
Игровой процесс	6	Рассчитан исключительно на детей.
Интерес к повторному прохождению	5	Любой из предыдущих уровней можно пройти заново, разыскивая все возможные секреты.
<i>Если игра окажется вам не по душе, ее наверняка с удовольствием воспримут младшие родственники.</i>		<b>6</b> ло



# POPOLOCROIS



Не без подынкодерта

RPG

## ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** AGETEC  
**РАЗРАБОТЧИК** SCEI  
**ЦЕНА** \$59  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.AGETEC.COM

## ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Зачем так было называть игру, с первых минут и не поймешь.

А очень хочется. До того хочется, что и не до игры вовсе.

**X**орош — хоть в гроб клади. Это про название PoPoLoCrois. То есть хорошо-то оно хорошо, только среднестатистический геймер плюнет на игру раньше, чем сумеет произнести это слово. Хотя любителей псевдоинтеллектуального эпатаха наверняка зацепит.

Увы, кроме названия PoPoLoCrois ничем не выделяется на фоне прочих RPG. Ни «умным» сюжетом, ни детально проработанными персонажами, ни ошеломительной графикой. И первое, и второе, и третье на среднем, хотя и вполне приемлемом уровне. Если чем игра маломальски и отличается от конкурентов, то это дизайном. Не то чтобы мы никогда не встречались с таким подходом к «японскому фэнтези», но что-то все же есть в этих замках, в этих мордочках и костюмчиках, что определенно выделяет PoPoLoCrois из толпы.

Все элементы игрового процесса вам знакомы, если вы видели хотя бы одну традиционную японскую RPG. Собственно, элементов этих очень немного: путешествия, диалоги, битвы. Механика последних достаточно необычна, чтобы вам пришлось немного в ней разобраться и даже получить некоторое удовольствие от освоения.

Шикарной графикой PoPoLoCrois похвастаться не может. Даже и не знаем, укорять ее за это или нет. С одной стороны, на PlayStation 2 такие игры выходят до сих пор. Что уж говорить о PSP. С другой — возможностей «железа» с лихвой хватило бы, чтобы превратить PoPoLoCrois в шедевр.

Размеры игрового мира внушают уважение, однако, именно из-за них в PoPoLoCrois легко можно потеряться. Если вы забыли, куда вас послали и с каким поручением, придется возвращаться и выяснить.

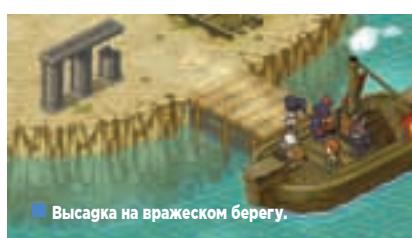
PoPoLoCrois удивительно похожа на The Legend of Heroes, но при этом все-таки проигрывает ей. Самую малость. Как бы то ни было, игры хватит на месяц, а то и на два, если играть в дороге, как и положено. А там уже и проекты посолиднее подожпют.

■ **Александр Сотников**

**УВЫ, КРОМЕ НАЗВАНИЯ POPOLOCROIS НИЧЕМ НЕ ВЫДЕЛЯЕТСЯ НА ФОНЕ ПРОЧИХ RPG. НИ «УМНЫМ» СЮЖЕТОМ, НИ ДЕТАЛЬНО ПРОРАБОТАННЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ, НИ ОШЕЛОМИТЕЛЬНОЙ ГРАФИКОЙ.**



■ Эльфы Санта-Клауса.



■ Высадка на вражеском берегу.



■ Некоторым персонажам в сиснейских мультфильмах сниматься бы.

## ОДИН В ПОЛЕ

Главная особенность боев PoPoLoCrois в том, что они проходят не на отдельном экране, как это принято в классических RPG, а прямо «в поле». Казалось бы, мелочь, но иногда это очень сильно влияет на весь ход сражения. Драться в лесу или в узком коридоре подземелья — отнюдь не одно и то же с точки зрения тактики. А тактика в боях имеет решающее значение. Особенно на поздних уровнях.

PlayStation®2

## ВЕРДИКТ

Графика	6	Уровень графики, конечно, не соответствует ожиданиям.
Звук	6	Саундтрек местами получился довольно забавный.
Игровой процесс	7	Продуманная боевая система делает свое дело.
Интерес к повторному прохождению	6	Разработчики явно не рассчитывали на то, что кто-то будет проходить игру повторно.

■ Еще одна RPG с нарочитым уклоном в ретро. Если вас это не смущает, на проект определенно стоит обратить внимание.

7/10



# THE LEGEND OF HEROES: A TEAR OF VERMILLION



## ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** BANDAI  
**РАЗРАБОТЧИК** FALCOM  
**ЦЕНА** \$59  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.BANDAIGAMES.COM/GAMES/LOH\_PSP.HTML

## Продлись, продлись очарование

Очень скоро мы и к играм для PSP начнем приглядаться по полной программе. Пока же требования к ним не настолько высоки, как могли бы быть, по той простой причине, что самих игр не так уж много. И это несмотря на всю популярность платформы. Особым раритетом уже неприлично долгое время остаются японские RPG. Поэтому тут мы рады любому пополнению. Пусть проект и окажется консервативным до полной неоригинальности и неотличимости от собратьев по жанру. Таким, как The Legend of Heroes: A Tear of Vermillion.

Поиск пропавшей сестры, забавные и смелые напарники, «вспыхивающий» по ходу дела мировой заговор... Такое впечатление, что на свете снова 90-й год. Поэтому на сюжет не обращаем никакого внимания. На диалоги тоже. Они стандартны, малоинтересны, да и к тому же плохо переведены с японского.

Tear of Vermillion почти не предлагает ничего, что должно быть в современной хитовой ролевой игре. Зато в ней полно всего того, за что мы обожали этот жанр лет 5-10 назад. И, как ни странно, этого хватает. Гигантский мультипликационный мир до того хорош, что хочется исследовать все его закоулки, даже не имея для этого особой причины. Бои не то чтобы великолепны (они могли бы проходить и поживее), но тактические битвы есть тактические битвы: если полюбил их однажды, это уже навсегда. Общаться с персонажами хочется хотя бы ради того, чтобы посмотреть на их портреты, с любовью выписанные японскими художниками.

На PlayStation 2 такую игру евва ли заметили бы. Уж слишком мы избаловались. На PSP же, как бы громко это ни произвучало, ничего лучше сейчас просто нет. The Legend of Heroes из тех игр, которые не отпускают, если однажды за них взявшись.

Александр Сотников

## КОРНИ

The Legend of Heroes — маститый ролевой сериал с богатой историей. Мало кто об этом знает, поскольку до сих пор выходил он только на PS One в Японии. Очевидно, раньше подобные проекты считались слишком хардкорными для западного рынка. Но времена меняются. Если бы японский текст в игре перевели получше, было бы совсем замечательно.



■ Уже три трупика. Сейчас будут еще.



■ Тише ешь — дальше будешь.



■ Плятиться на собеседника, между прочим, невежливо.

PlayStation®2

## ВЕРДИКТ

Графика	7	Движок простенький, но художники постарались на славу.
Звук	6	Музыка евва ли запомнится. Вся остальная озвучка стандартна.
Игровой процесс	7	Если мы что-то понимаем в «классических традициях», то это они.
Интерес к повторному прохождению	6	На прохождение игры уйдет 40-50 часов. Вряд ли вы осилите ее дважды.

Если бы игра оказалась не такой консервативной, никто бы ее не осудил. Но и в нынешнем виде The Legend of Heroes — очень актуальный проект на PSP.

7 / 10



■ Как бы мы ни тирили камеру, игра отказывалась тормозить. Багов мы тоже не выловили.



# KEY OF HEAVEN



## Попытка номер раз

**ДЕТАЛИ**  
ИЗДАТЕЛЬ SCEA  
РАЗРАБОТЧИК CLIMAX  
ЦЕНА \$49  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ  
[WWW.SCEE.COM](http://WWW.SCEE.COM)

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Герой виртуозно обращается с мечом — за каждой атакой можно следить, не отрывая глаз. А вот его противники, сужа по всему, с этой игрушкой знакомятся впервые.

Оригинальность в ролевых проектах обычно оценивается в соответствии с их статусом: кто разработчик, какую серию представляет, как выглядит и чем выделяется на фоне остальных. Редко, когда плохо разрекламированная RPG добивается успеха благодаря одним лишь стараниям создателей. Их талант зачастую оказывается просто незамеченным. С Key of Heaven могла произойти же история, если бы она не была единственной action/RPG на PSP.

Типичный представитель этого жанра, в свою очередь, обязуется обладать в равной степени и потрясающей графикой, и отличным геймплеем. Большое счастье, что Climax это учитывает. В противном случае Key of Heaven превратилась бы в простую историю в духе легенд Древнего Востока, что проходится исключительно ради галочки.

Рецепт, не позволяющий Key of Heaven стать одной из игр-однодневок, прост: задорная боевая система в духе Dynasty Warriors не дает расслабиться во время перехода от одного сюжетного куска к другому, совершенно не напрягает и, по большому счету, является главным стимулом к покупке самой игры. Ее нельзя назвать совершенной или сверх меры увлекательной, равно как и своеобразной — тут как раз прослеживаются многочисленные заимствования, которые, впрочем, не так уж сильно выделяются на общем фоне.

Боевая система условно делится на две равные по значимости части: бои на клинках и хитрые маневры с применением магических способностей героя. В первом случае любое сражение вызывает бурю положительных эмоций: несмотря на то, что поединки обычно сильно затянуты и требуют большого внимания игрока, они являются самыми эффектными из тех, что вообще когда-либо были на PSP. Дело даже не в самих клинках, а в применении:

### С ДРУЗЬЯМИ

Онлайн-возможности PSP оказались востребованными и в Key of Heaven. С помощью специального и, главное, абсолютно бесплатного сервиса можно получить доступ к новым уровням и цепочкам приемов. Это требует обновления прошивки и вместительной карты памяти. Есть ли в этом необходимость? На самом деле, есть — включенный в игру сет сойдет для ознакомления, но двигаться дальше будет не так интересно. Обновления, разумеется, не меняют ситуацию в корне, но долю разнообразия все же вносят.

**ЕДИНСТВЕННОЙ ПРЕГРАДОЙ НА ПУТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАГИИ ЯВЛЯЕТСЯ ТРАДИЦИОННО СИЛЬНЫЙ БОСС.**



■ Кarta занимает большущий кусок экрана, а пользы от нее — чуть.





■ Противник будет терпеливо ждать. Монстры вообще не начинают драку первыми.

## ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ

Что выгодно отличает Key of Heaven от остальных нераскрученных представителей жанра, так это характеры и дизайн персонажей. Не стоит ожидать причудливого дизайна Magna Carta, нет. Зато здесь каждый герой отлично «вписан» в сюжетную линию, обладает мотивацией и, конечно же, уникальным боевым стилем. В том смысле, что основа стиля остается прежней, но доступные второстепенным персонажам приемы получить нельзя. Хотя и хотелось бы.

**БОЕВАЯ СИСТЕМА В ДУХЕ DYNASTY WARRIORS НЕ ДАЕТ РАССЛАБИТЬСЯ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕХОДА ОТ ОДНОГО СЮЖЕТНОГО КУСКА К ДРУГОМУ, СОВЕРШЕННО НЕ НАПРЯГАЕТ И, ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, ЯВЛЯЕТСЯ ГЛАВНЫМ СТИМУЛОМ К ПОКУПКЕ САМОЙ ИГРЫ.**

Key of Heaven не зацикливается на использовании одних и тех же приемов, она заставляет придумывать свои собственные. Приобретенные со временем навыки необходимо объединять в мощные комбо-серии, которые впоследствии становятся основным оружием игрока. Все это достигается нажатием одной кнопки и не вызывает неудобств — уж что, а управление здесь продумано до мелочей. Сколько раз нажал на «действие», столько раз герой ударил врага. Попал в ритм, значит, противник получает дополнительный урон. Если же промахнулся, остановился, замялся или просто развернулся не в ту сторону, польза от всех этих комбинаций сводится к нулю.

Магическая часть не так азартна, зато наиболее значима. Равномерно развивая одну из школ магии, можно менять базовые скиллы на новые, что позже пригодится на поле боя. Там, где на зачистку локации с мечом в руках уходит десять минут, потребуется одно, максимум два заклинания. Спрашивается, зачем тогда создавалась эта бестолковая система ближнего боя? Чтобы тянуть время. Единственной преградой на пути использования магии является традиционно сильный босс. Для победы над ним и приходится искать дополнительные слоты для комбинаций и разучивать новые удары. А это растягивается на долгое время. Достаточное, чтобы устать от Key of Heaven. ■ Евгений Закиров

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Местами красиво, красочно. Не хватает деталей.
Звук	6	Лучше отключить, сабы склоняют энергии аккумуляторов.
Игровой процесс	8	Правильный, добротный экшн с отличной боевой системой.
Интерес к повторному прохождению	6	Собирать скиллы заново не так интересно, как в первый раз.
<i>Первый и самый значимый представитель жанра на PSP. Его выход стал неожиданностью, но вряд ли это поможет долго продержаться в фаворитах.</i>		7 ЛО

# PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS



## Детали

**ИЗДАТЕЛЬ** UBISOFT  
**РАЗРАБОТЧИК** PIPEWORKS SOFTWARE  
**ЦЕНА \$59**  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.PRINCEOPERSIA-GAME.COM

## Первое ощущение

Неужели на карманный приставке игра действительно может выглядеть так? Кажется, не может... И все-таки вот она, прямо перед глазами!

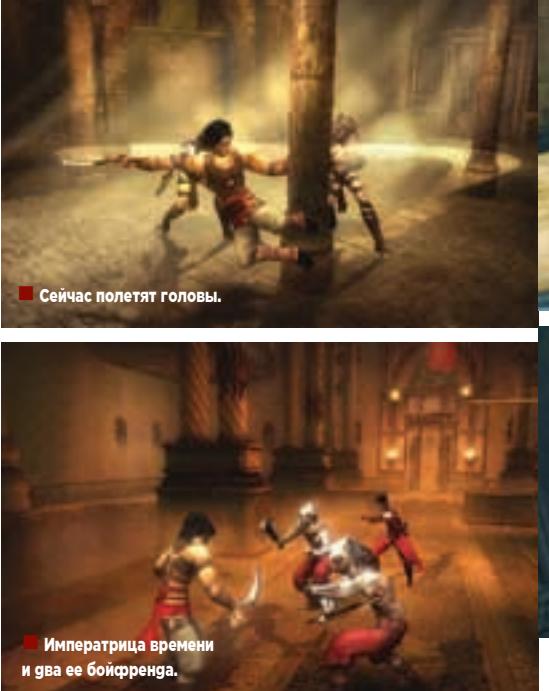
## Карманный воин

**U**bisoft прекрасно понимает, что Prince of Persia много не бывает. Понимает и то, что на волне успеха последней части трилогии тема Prince of Persia будет как никогда актуальна. Вот она, недолго думая, и приурочила релиз Prince of Persia: Revelations на PSP к выходу Prince of Persia: The Two Thrones на PlayStation 2.

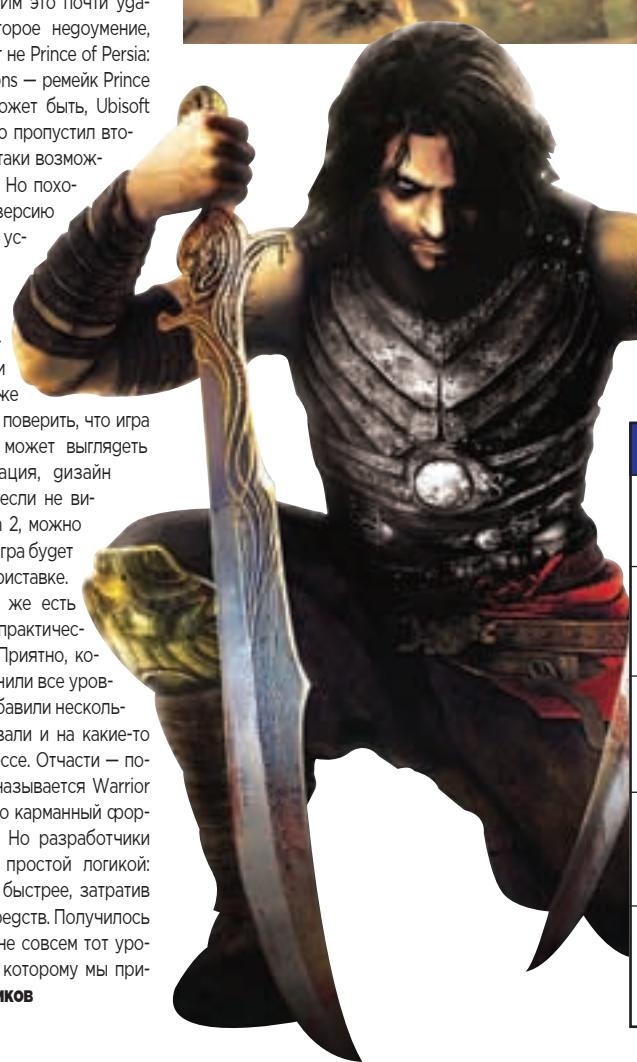
Sony и независимые издатели всеми силами стараются убедить покупателей, что PSP — полноценная (а не «младшая») игровая платформа, только карманный. Им это почти удалось. Что вызывает некоторое недоумение, ведь сейчас на PSP выходит не Prince of Persia: The Two Thrones, а Revelations — ремейк Prince of Persia: Warrior Within. Может быть, Ubisoft просто хочет, чтобы все, кто пропустил вторую часть трилогии, имели-таки возможность с ней познакомиться. Но похоже на то, что «большую» версию The Two Thrones просто не успели адаптировать под PSP.

Если же не принимать в расчет вышележенное, Prince of Persia: Revelations — великолепный порт. Почти идеальный. Хоть на своре уже 2006 год, все равно трудно поверить, что игра для портативной консоли может выглядеть настолько хорошо. Анимация, дизайн уровней, спецэффекты — если не видеть версии для PlayStation 2, можно подумать, что точно так же игра будет выглядеть и на гомашней приставке.

Хотя разработчиков все же есть за что пожурить. В игре нет практически никаких нововведений. Приятно, конечно, что создатели сохранили все уровни Warrior Within и даже добавили несколько новых, но мы рассчитывали и на какие-то изменения в игровом процессе. Отчасти — потому что игра все-таки не называется Warrior Within, отчасти — потому что карманный формат сиккетует свои правила. Но разработчики руководствовались более простой логикой: выпустить игру как можно быстрее, затратив на нее как можно меньше средств. Получилось все равно отлично, но это не совсем тот уровень качества от Ubisoft, к которому мы привыкли. **Александр Сотников**



PSP

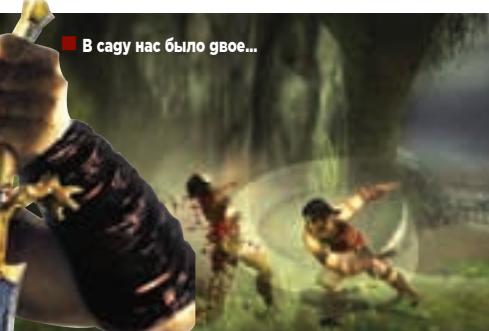


■ Вот так Горлум и умер.



## Трудности перевода

Prince of Persia: Revelations — очень хороший, но не идеальный порт. Временами игра заметно подтормаживает, что не может не раздражать. Уровни загружаются порой слишком долго. Кроме того, есть проблемы с саунтреком. Звуковая дорожка не всегда корректно считывается с UMD. Странно также, что разработчики не ввели новую систему сохранения. Записать игру можно только в строго определенных точках, что не очень удобно в дороге.



■ В сажи нас было двое...

PlayStation®2		Вердикт
Графика	9	Почти идеально. Для карманных форматов просто невероятно.
Звук	6	Озвучка и в Warrior Within была небезупречна. В Revelations она лучше не стала.
Игровой процесс	7	Игровая механика Prince of Persia великолепна. Однако полное отсутствие нововведений обескураживает.
Интерес к повторному прохождению	7	Желающих побегать — попрыгать по уровням повторно наверняка найдется немало.
<i>Игра достаточно хороша, чтобы купить ее, даже если вы прошли Warrior Within вдоль и поперек. Проект отлично демонстрирует потенциал PSP.</i>		7/10



# ТОКОВОТ

PSP®

## Теперь я Чебурашка



### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** ТЕСМО  
**РАЗРАБОТЧИК** ТЕСМО  
**ЦЕНА** \$59  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
[WWW.TECMOINC.COM](http://WWW.TECMOINC.COM)

Есть некоторые жанры, действительно оригинальные идеи в которых приходят почти исключительно японцам. Один из них – платформер. То ли так сложилось исторически, то ли западные коллеги японских разработчиков просто не воспринимают этот жанр всерьез. То ли слабо им придумать что-то настолько же необычное, как Tokobot.

Главный герой Tokobot отправился на поиски древних роботов. И нашел. Те оказались маленькими пучеглазыми чебурашками, готовыми в буквальном смысле слова бегать хвостом за своим новым «хозяином». Не то потому, что они такие милые ребята, не то потому, что он их защищает от монстров, которые охотятся на токоботов.

В компании выволоки доисторических мурзилок главный герой может без особых проблем путешествовать по развалинам древнего города. Потому что с помощью токоботов можно преодолеть практически любое препятствие. Надо лишь знать, как их использовать.

Для роботов существует три базовых формации: они могут выстроиться в линию позади героя, встать по бокам или окружить его. По нажатию правого шифтера токоботы берутся за руки. Вот тогда-то и начинается веселье. Малышей можно «бросить» в пропасть – глядишь, крайний из них ухватится за уступ на противоположной стороне, и герой сможет перебраться через бездонную пропасть из вцепившихся друг в друга роботов. Токоботов, выстроившихся по бокам от героя, можно раскрутить (в буквальном смысле) так, что они превратятся в живой пропеллер, измельчающий все на своем пути. Используя эти нехитрые, но потрясающие остроумные приемы, нам приходится решать многочисленные головоломки и сражаться с монстрами.

Конечно, это не прорыв в жанре. И в историю Tokobot не войдет. Но позитивом и креативом от игры буквально веет. И хотя проходится она довольно быстро, к ней можно возвращаться снова и снова.

■ Александра Сотникова

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Токоботы возмутительно милы и забавны. Будь проект чуть подороже, началась бы истерия по поводу новых покемонов.



### БУДЬ В ФОРМЕ

Помимо базовых сформаций токоботов по ходу игры вы сможете открыть и более интересные и сложные. Для их использования вам понадобятся Древние Запчасти от Роботов, разбросанные по уровням. Некоторые из них нужны для решения головоломок, другие помогают в бою. Например, роботы могут выстроиться вокруг таким образом, что вы на время станете неуязвимы.

PlayStation®2

### ВЕРДИКТ

Графика	7	Графика вызывает исключительно положительные эмоции, хотя технологическим шедевром игру не назовешь.
Звук	9	Мелодии из игры вы будете напевать целыми днями.
Игровой процесс	8	Остроумная и действительно необычная игровая механика делает свое дело.
Интерес к повторному прохождению	7	Игра линейна, но токоботы до того милы, что вернуться к игре все равно хочется.

Оригинальный и по-настоящему японский проект, который почти обречен на то, чтобы нравиться всем и каждому.

8/10



Gold Star



# SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2



## Avatar Tuner

**B**ыграв за релизом *Shin Megami Tensei: Nocturne* (в Европе известное как *Lucifer's Call*) на Западе, американское отделение Atlus взялось за издание одной из побочных ветвей сериала — *Digital Devil Saga*. Она имела мало общего со своим прародителем и идеально подходила западной публике. Высокие оценки прессы, хорошие продажи и, самое главное, растущий интерес к продолжению свидетельствовали, что локализация и адаптация Atlus USA оказалась удачной.

Ну а в том, насколько удачной получилась сама игра, сомневаться не приходилось. *Digital Devil Saga* мгновенно завоевала популярность среди игроков по обе стороны океана. Несмотря на то, что отступления от основных принципов были заметны при первом же взгляде, поклонники признали новый виток *MegaTen'a* как проект оригинальный и самобытный. Он не был похож на предшественников, но в то же время от родства не отказывался: продвинутый в технологическом плане, с куда более мягким отношением к игрокам, менее запутанный и, наконец, выбравший в качестве основы совершенно другую религию, он сумел остаться верным серии и не потерять корней.

### ИСТОРИЯ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Характерная черта первой DDS — пустота, с которой оставался игрок после ее прохождения. Первый Avatar Tuner (японское название, кстати, вообще не носит в себе привязки к серии *Shin Megami Tensei*) сделал большой шаг вперед и зарекомендовал себя как замечательная, но брошенная на середине JRPG. Буруни достаточно легкой в про-



**ТРАДИЦИОННО, АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ  
КАЖЕТСЯ ЧУТЬ МЕНЕЕ СЛОЖНОЙ: БОССЫ  
ВЫНОСЯТСЯ ЗА НЕСКОЛЬКО ХОДОВ, УРОВНИ  
(ПРОСТИТЕ, КАРМА) РАСТУТ БЫСТРО, НУЖДЫ  
В ДОРОГИХ СКИЛЛАХ НИКАКОЙ.**

### ДЕТАЛИ

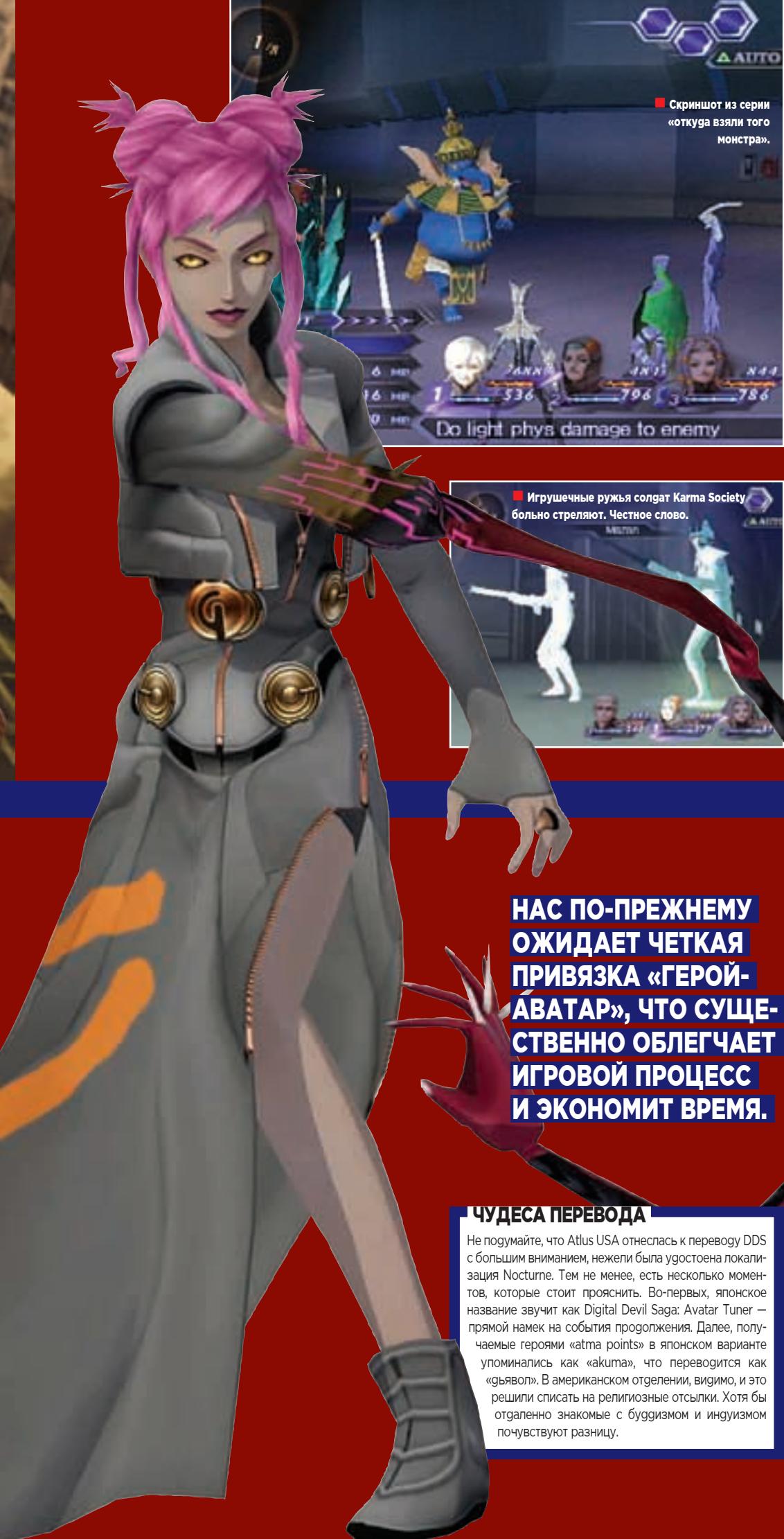
ИЗДАТЕЛЬ ATLUS  
РАЗРАБОТЧИК ATLUS  
ЦЕНА \$49  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ  
[WWW.DIGITALDEVILSAGA.COM](http://WWW.DIGITALDEVILSAGA.COM)

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Начальная команда идеально сбалансирована. Ваша задача — сохранить этот баланс до конца. Результат того стоит.



PlayStation 2  
официальный журнал



Скриншот из серии  
«откуда взяли того  
монстра».

■ Игрушечные ружья солдат Karma Society  
больно стреляют. Честное слово.

**НАС ПО-ПРЕЖНЕМУ  
ОЖИДАЕТ ЧЕТКАЯ  
ПРИВЯЗКА «ГЕРОЙ-  
АВАТАР», ЧТО СУЩЕ-  
СТВЕННО ОБЛЕГЧАЕТ  
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС  
И ЭКОНОМИТ ВРЕМЯ.**

#### ЧУДЕСА ПЕРЕВОДА

Не подумайте, что Atlus USA отнеслась к переводу DDS с большим вниманием, нежели была удостоена локализация Nocturne. Тем не менее, есть несколько моментов, которые стоит прояснить. Во-первых, японское название звучит как Digital Devil Saga: Avatar Tuner — прямой намек на события продолжения. Далее, получаемые героями «atma points» в японском варианте упоминались как «акумта», что переводится как «съявл». В американском отделении, видимо, и это решили списать на религиозные отсылки. Хотя бы отдаленно знакомые с буддизмом и индуизмом почувствуют разницу.

ходжении, первая часть занимала от силы пятнадцать часов и... не показывала логической концовки. Она обрывалась, не давая никаких намеков на то, что же ожидает героев дальше. Достигли ли они Нирваны, к которой так стремились? Что стало с их родным миром Junkyard? Наконец, чем был тот мир, что они видели в своих воспоминаниях?

Игрок не находил ответов. С выходом второй части все встало на свои места, но вряд ли это сильно обрадовало поклонников. Приготовьтесь к тому, чтобы забыть все те образы, что сложились после посещения Junkyard — то был вымышленный мир, не имеющий никакой связи с тем, что вас ожидает в продолжении. Помойка, собственно, ею и оказалась, однако недооценивать ее роли не стоит.

Начать хотя бы с того, что если вы не играли в первую часть или стерли сейв после ее прохождения, то лишили себя половины красот DDS2, в том числе и одного из персонажей. Говоря совсем уж начистоту, все решает одна из ключевых сцен, где игроку приходится делать выбор прямо в сюжетном ролике.

#### ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ

Стоит ли вообще браться за DDS2, не ознакомившись перед этим с предшественником? Даже несмотря на то, что обе части имеют вполне четкое разграничение, все же не стоит. Во-первых, теряется возможность перенести старую ветку скиллов, ограничивается доступ к новым навыкам и предметам. Во-вторых, появляется вероятность ничего не понять вообще — несмотря на всю самодостаточность продолжения, начинается оно так же неожиданно, как и обрывалось до этого. Без лишних разъяснений и малейшей наивности игрока сразу бросают в новый мир и заставляют жить по его правилам. Которые, впрочем, не так уж и сильно отличаются от тех, что действовали в первой части.

Скажем больше — обе игры схожи настолько, что



■ Gale злится — дело плохо. «Мистер Личность» обычно очень сдержан.

действительно создается впечатление, будто бы Atlus случайно разогрела на газе куска уже собранный проект. Найти десять отличий не составит труда, но их значимость для игрового процесса минимальна.

Традиционно американская версия кажется чуть менее сложной: боссы выносятся за несколько ходов, уровни (простите, карма) растут быстро, нужды в дорогих скиллах никакой. Откровенно говоря, DDS2 воспринимается больше как сюжетное дополнение к оригиналу, а потому ждать каких-либо новых впечатлений от боевой части не стоит. Игра может показаться чуть более цельной, доведенной до ума, что только сильнее связывает ее с другими представителями жанра. Вспомните SMT: Nocturne, где с самого начала у игрока была огромная свобода действий, где в каждой локации



■ Была тихоней и недрогой. Теперь, оказывается, она демон во плоти. Да, девочка определенно созрела.

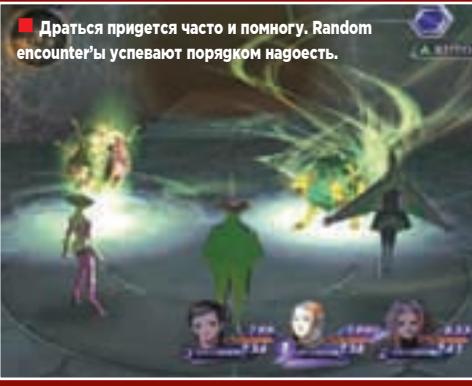
можно было бродить сутки напролет и получать при этом какие-то ценные предметы, навыки, демонов.

В DDS2 такая схема не работает. Нас по-прежнему ожидает четкая привязка «герой-аватар», что существенно облегчает игровой процесс и экономит время. Если раньше было необходимо тщательно подобрать состав для сражения с тем или иным монстром, то сейчас даже босс не может доставить особых проблем. Достаточно узнать его слабость, выставить героя со скриптом, блокирующим его атаки, и сражение не продлится больше пяти минут. К нашему счастью, это не распространяется на секретных боссов и, собственно, «главного злодея».

#### БОИ БЕЗ ПРАВИЛ

Боевая система в DDS2 не стала совершенной. Она была такой изначально. Не требовавшая быстрых решений, подразумевающая использование простой и понятной тактики, она открывала большой стратегический простор тем, кто его искал, но оставалась удобной и функциональной и для особых игроков. Она больше не бросает вызов и не ставит в тупик своей запутанностью. Наоборот, старается казаться как можно более открытой и понятной — другими словами, такой, какой ее хотели видеть на американском рынке.

Другое дело, что за простой сюжетный довесок и скопированную систему боя мы не поставили бы столь высокий балл. В списке неназванных нововведений значится чуть похорощевшая графика и куда более впечатляющие ролики. Стоит, кстати, отметить, что готовящаяся к выходу Devil Summoner: Kuzunoha Raidou создается на базе первого Avatar Tuner, что ясно видно по скриншотам: в DDS2 четкость изображения куда выше, чем в DS3. Дело в духах совершенно разных подхогах — Avatar Tuner 2 по-прежнему опирается на красивые



#### ВСПОМИНАЯ JUNKYARD...

Боевая система, как мы уже говорили, совсем не изменилась. Выбрав действующий набор скриптов, герой пускается в исследования локаций, густо населенных демонами. Если он выполняет удар по уязвимой точке или наносит критическое повреждение, то получает дополнительный ход. Одни из самых важных заклинаний в DDS2 — статусные. С их помощью можно блокировать, поглощать атаки противника или контратаковать. Никто не мешает во время боя вернуться в человеческую форму и стрелять по монстрам из ружей. Иногда так даже эффективнее. Перед этим, правда, рекомендуется купить патроны, и тогда любая ваша атака будет наносить максимальный урон.



**СТОИТ ЛИ ВООБЩЕ  
БРАТЬСЯ ЗА DDS2,  
НЕ ОЗНАКОМИВШИСЬ  
ПЕРЕД ЭТИМ С ПРЕД-  
ШЕСТВЕННИКОМ?  
ДАЖЕ НЕСМОТРЯ НА ТО,  
ЧТО ОБЕ ЧАСТИ ИМЕЮТ  
ВПОЛНЕ ЧЕТКОЕ РАЗ-  
ГРАНИЧЕНИЕ, ВСЕ ЖЕ  
НЕ СТОИТ.**





### ВСПОМИНАЯ JUNKYARD... ЕЩЕ РАЗ

Каждый герой имеет четкую привязанность к стихии. Что, однако, не делает его совсем беспомощным перед лицом сильного противника. Поскольку ветка скиллов одна на всех, вы можете разучивать любые заклинания-блоки и наносить удары той магией, что причиняет врагу наибольший вред. Не стоит также забывать, что любая магическая атака обладает побочными эффектами. Например, даже начальное Bufo Serph'a может заморозить противника, и тогда любой физический урон будет считаться за критический. Как видите, DDS2 совсем не такая сложная, если знать пару уловок.

**ЕСЛИ ВЫ НЕ ИГРАЛИ В ПЕРВУЮ ЧАСТЬ  
ИЛИ СТЕРЛИ СЕЙВ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ,  
ТО ЛИШИЛИ СЕБЯ ПОЛОВИНЫ КРАСОТ DDS2,  
В ТОМ ЧИСЛЕ И ОДНОГО ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ.**



■ Вы не ошиблись, это Sera...

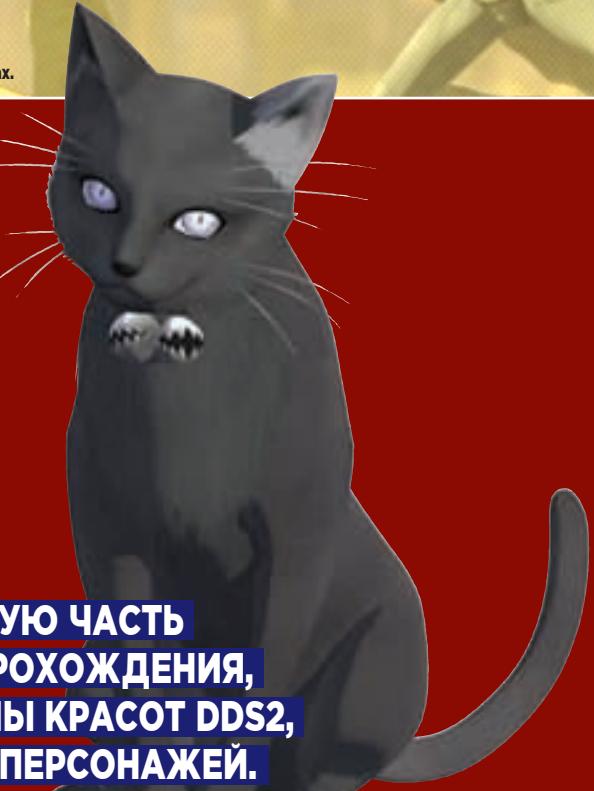


трехмерные фоны и потрясающую архитектуру. Признаемся, выглядят это даже лучше, чем в Nocturne.

Кроме того, саундтрек написан заново. Теперь композитор больше использует «техно», почти полностью исключив ингийские мотивы. Надо отметить, что это точно соответствует новому образу игры — мир, в котором оказываются герои, меньше всего напоминает мифическую Нирвану (в DDS это не столько состояние, сколько место). Это — город будущего, где каждая частичка изменяется не иначе как «каннено». Религиозные темы, разумеется, никак не делись, но теперь их влияние прослеживается исключительно в образе монстров или в конкретных диалогах.

Впрочем, со своей главной задачей DDS2 справилась. Она сумела довести дилогию до логического конца, используя все наработки предшественника, зачастую просто копируя их. Помимо этого, DDS2 является еще и просто отличной игрой в жанре JRPG. В отсутствие сильных конкурентов — даже лучшей.

■ Евгений Закиров



PlayStation®

### ВЕРДИКТ

Графика	8	С технической стороны не все идеально, но стиль безупречен.
Звук	8	И музыка, и подобранные голоса великолепны.
Игровой процесс	8	Интересно и оригинально. Боевая система очаровательна. Но новизны уже нет.
Интерес к повторному прохождению	6	Без коллекционирования демонов уже не так интересно.

Свежий взгляд на *Shin Megami Tensei* — неожиданно просто, но все так же интересно.

8 ЛО



# ROMANCING SAGA

Лейся, песня



## ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** SQUARE ENIX  
**РАЗРАБОТЧИК** SQUARE ENIX  
**ЦЕНА** \$39  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** NA.SQUAREENIX.COM/GAMES/ROMANCINGSAGA/



**3** аписавшиеся в ряды поклонников PlayStation не могли не вспомнить, как плакали над смертью Айрис Гейнсборо (Final Fantasy VII) и провожали взглядом Тиуса в финале Final Fantasy X. «Последние Фантазии» Square (ныне Square Enix) вызывали сильнейший эмоциональный отклик. В них хотелось не просто играть — ими хотелось жить.

Великолепный, хотя временами и излишне мелодраматичный сюжет, яркие характеристики персонажей — вот чем всегда отличались качественные японские RPG. Нелинейность и упор на игровой процесс оставались прерогативой европейских ролевых игр, практически не прижившихся на консолях. Возможно, именно поэтому Romancing SaGa так нелепо смотрится под брендом Square Enix.

## ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Кому-то понравится, что в Romancing SaGa практически ничего не мешает исследовать игровой мир, но, по мнению автора, играть без стимула к победе скучно.

■ Персонажи «Саги» не лишины анимешного шарма.



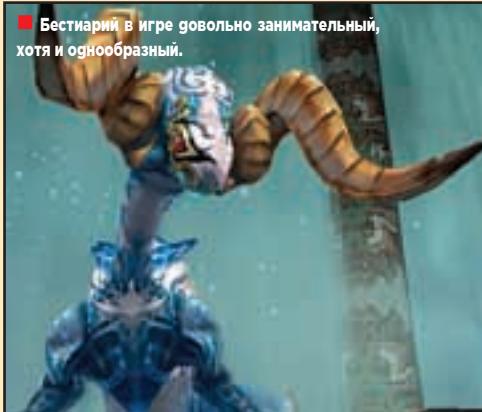
■ Некоторые заклинания завораживающе красивы.

## АРИФМЕТИКА

Количество параметров одного персонажа Romancing SaGa по меньшей мере удивляет. Во время битвы с монстрами нужно непрерывно отслеживать уровень BP (Battle Points) и DP (Durability Points). Первые влияют на сложность атаки, которую может исполнить ваш герой, а вторые — на состояние его оружия. Когда количество HP (Hit Points) персонажа упадет до нуля, он выбьется из битвы и потеряет один LP (Life Points). Если его заденут еще раз, количество LP станет еще меньше, и герой покинет партию навсегда. Учитывая, что даже у самого развитого персонажа в группе количество LP не будет превышать 3-4, придется то и дело бегать восстанавливать их в ближайшей таверне. По сравнению с остальными параметрами, отследить уровень HP, пожалуй, проще всего (они, по крайней мере, восстанавливаются после каждой битвы).



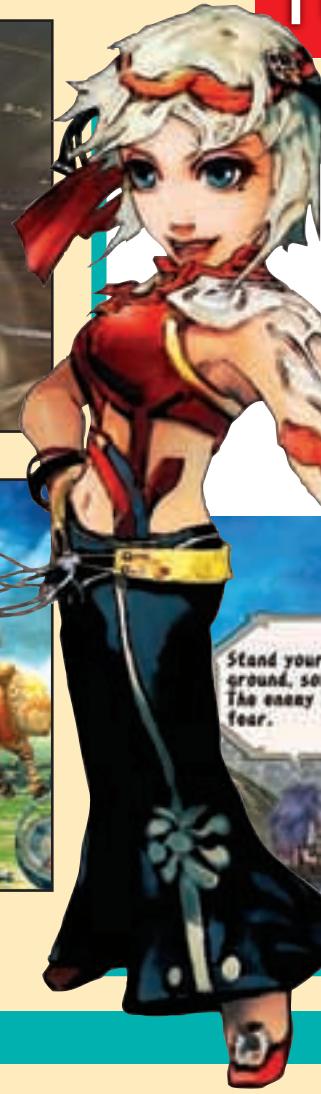
**ОТ МАСТЕРА ИНТЕРАКТИВНОЙ ДРАМЫ НИКТО НЕ ОЖИДАЛ БЕССЮЖЕТНОЙ RPG, БРОСАЮЩЕЙ ИГРОКА НА ПРОИЗВОЛ СУДЬБЫ ПОСЛЕ ВСТУПИТЕЛЬНОГО РОЛИКА.**



■ Бестиарий в игре довольно занимательный, хотя и однообразный.



■ Серия комбо-ударов гораздо эффективнее одиночных выпадов.



## В ЛЕС ПО ГРИБЫ

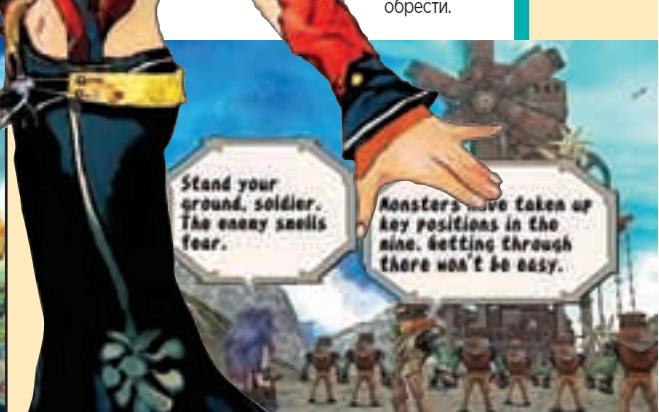
Если вы принадлежите к типу игроков, что не могут пройти игру меньше, чем на 100%, советую обратить внимание на Romancing SaGa. Игра изобилует дополнительными квестами и скрытыми бонусами, ради которых — вполне возможно — вам и захочется ее приобрести.



■ Страна Мардиас полна различных загадок. Любители исследовать каждый закоулок останутся довольны!



■ Такой вот ушастый конек-горбунок.



**МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ В ИСПОЛНЕНИИ КЕНДЗИ ИТО — ВЫШЕ ВСЯКИХ ПОХВАЛ.**

От мастера интерактивной драмы не ожидали бессюжетной поделки, бросающей игрока на произвол судьбы после вступительного ролика.

### И ДЕЛАЙ С НИМ ЧТО ХОШЬ!

Межу так называемыми главными героями игры нет принципиальных различий — все они объединены целью спасти мир от злого бога Саруина. От того, предпочтете ли вы в начале игры вора Джамила или танцовщицу Барбару, не зависит практически ничего. Сюжет все равно будет развиваться своим чередом. Romancing SaGa на 80% состоит из побочных миссий. То есть, вместо того, чтобы держать в напряжении, заставляя следить за сюжетом, игра предлагает заниматься бесконечным исследованием локаций и сражаться с однообразными монстрами.

Как нельзя хуже на этом фоне смотрится, казалось бы, хорошее нововведение — полная озвучка всех игровых диалогов. Причем большинство из них нельзя промотать или отключить. А ведь со многими персонажами придется общаться не раз и не два.

Жаль, что при всей своей разговорчивости неигровые персонажи, дающие герою квесты, не говорят о навыках, необходимых для прохождения того или иного задания. О том, что для поднятия на гору необходимы специальные умения, стало известно, уже находясь у ее подножия.

### ЭТИ ГЛАЗА НАПРОТИВ

Дизайн персонажей достаточно привлекательный, несмотря на то, что сочетание более-менее реалистичных пропорций тела и по-анимешному «раздутой» головы и большущих глаз выглядит не совсем привычно. Игровые заставки выполнены превосходно и больше напоминают этюды маслом, чем видеоролики. Музыкальное сопровождение, напи-

санное Кенди Ито, выше всяких похвал. Маэстро игровых саунтреков в очередной раз превзошел себя, наделив каждый элемент игрового процесса идеально подходящей мелодией.

Romancing SaGa не хватает того, чего всегда ждешь от игр Square Enix — динамичного, берущего за душу сюжета. Конечно, и среди приверженцев консолей есть любители RPG, в которых дается полная свобода, но сейчас, когда на подходе новая часть бессмертной Final Fantasy, младший «ребенок» Square Enix вряд ли найдет большое количество поклонников. ■ Екатерина Ткач

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Неплохие пейзажи, симпатичные герои, красивые видеоролики.
Звук	9	Музыка вызывает гораздо больше эмоций, чем сюжетная линия.
Игровой процесс	6	За отсутствием интересного сюжета другие недостатки кажутся незначительными.
Интерес к повторному прохождению	8	Судя по количеству квестов и дополнительных миссий, в Romancing SaGa можно играть бесконечно.

Square Enix не выпускает второсортных продуктов, у Romancing SaGa наверняка появятся свои приверженцы, готовые исследовать мир Мардиаса вдоль и поперек.

БЛО



■ Побег с поля боя обойдется в несколько драгоценных LP.



# SHINING FORCE NEO



## Слишком хорошо забытое старое

### ДЕТАЛИ

**ИЗДАТЕЛЬ** SEGA  
**РАЗРАБОТЧИК** NEVERLAND  
**ЦЕНА** \$45  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 1  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ** WWW.SEGA.COM

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Вперед и только вперед — чем резвее машешь мечом, тем скорее получишь новый. Фантастика!

**З**астои в игровых сериалах ликвидируются просто: либо он уничтожается, но по его образу и подобию создают новый, либо в догоняющую последние дни концепцию вносят современные идеи. Зачастую делается это настолько неаккуратно, что в подобные проекты просто не хочется играть. С Shining Force Neo все наоборот: играть-то хочется, но как — нет ни малейшего представления.

В наше время такое случается редко. Как правило, любой уважаемый издаватель старается как можно сильнее облегчить понимание геймплея, привлечь внимание игрока доступностью. Или, на совсем уж крайний случай, опираются на атмосферу и богатую историю сериала. Достаточно двух-трех хорошо известных и узнаваемых героев, несколько коронных образов или хотя бы босса из предыдущих частей, и дело в шляпе. Шедевра, разумеется, не предвидится, но интерес к проекту все же появляется, и получать удовольствие от игры действительно становится возможным.

В Shining Force Neo осталось только бессмертное имя и несколько едва заметных черт оригинала. Причем воспринимаются они не как дань уважения к корням, а как тонкая издевка. Прибавка невразумительного довеска «Neo», в понимании разработчиков, означает «больше экшна, меньше тактики» и, как самой разумеющееся, — «простой сюжет, простые герои». Откровенно говоря, такой подхod сошел бы создателям с рук, если бы мы наблюдали версию для PSP — ничего лучше на английском языке там все равно не найти. Но в случае с PlayStation 2 ситуация иная. Слишком много конкурентов, с которыми Shining Force Neo не выдерживает никакого сравнения.

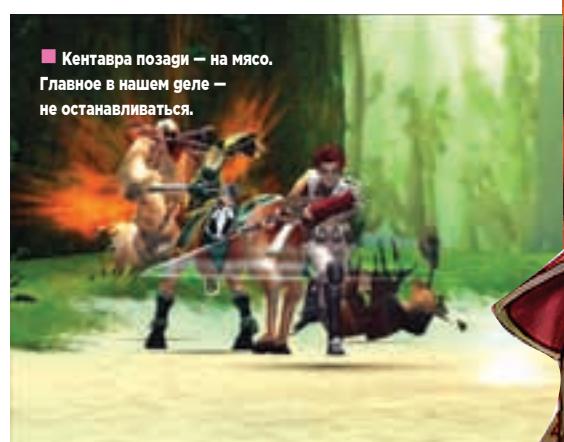
В рамках конкретного жанра игра, не скроем, смотрится пристойно. Первое время не возникает никаких проблем и непониманий с мотивацией героев, конечной целью, боевой системой. Вопросов не возникает вообще, ибо ответ на них ясен заранее. Бежать вперед, за таинственный человеком

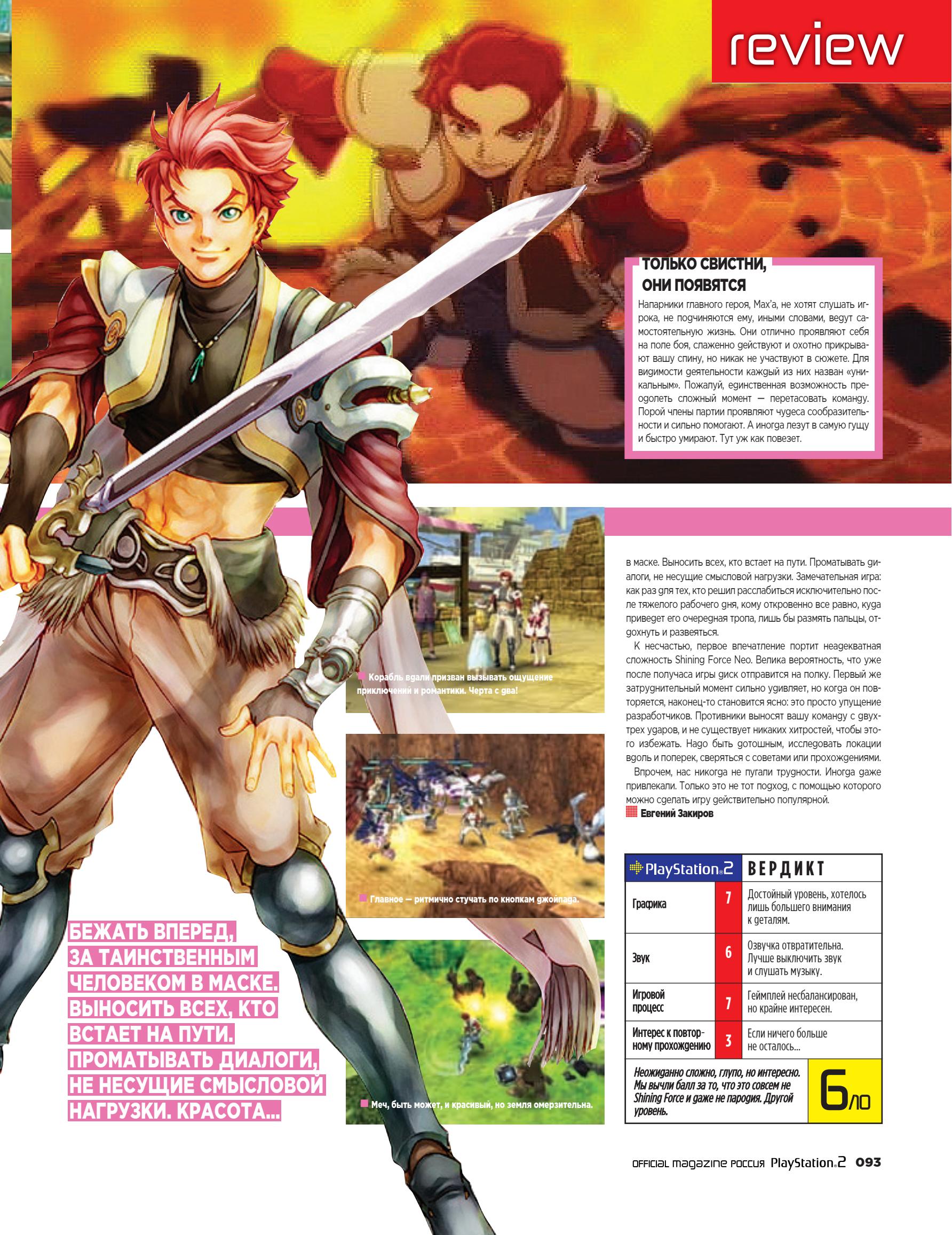
**В SHINING FORCE NEO ОСТАЛОСЬ ТОЛЬКО БЕССМЕРТНОЕ ИМЯ И НЕСКОЛЬКО ЕДВА ЗАМЕТНЫХ ЧЕРТ ОРИГИНАЛА. И ВОСПРИНИМАЮТСЯ НЕ КАК ДАНЬ УВАЖЕНИЯ К СЕРИАЛУ, А КАК ТОНКАЯ ИЗДЕВКА.**



### НАСЛЕДНИК

Оригинальные игры серии Shining Force славились простором для тактических маневров. В Shining Force Neo его нет и в помине. Дошло до того, что в нем практически отпала необходимость. Игра больше всего напоминает незамысловатый hack'n'slash, но даже там приходится обдумывать следующие шаги. Здесь этого не требуется. С одной стороны, это позволяет не напрягаться, избавляет от лишних хлопот. С другой — стоило ли тога называть игру Shining Force?





**БЕЖАТЬ ВПЕРЕД,  
ЗА ТАИНСТВЕННЫМ  
ЧЕЛОВЕКОМ В МАСКЕ.  
ВЫНОСИТЬ ВСЕХ, КТО  
ВСТАЕТ НА ПУТИ.  
ПРОМАТЫВАТЬ ДИАЛОГИ,  
НЕ НЕСУЩИЕ СМЫСЛОВОЙ  
НАГРУЗКИ. КРАСОТА...**



■ Корабль ввали призван вызывать ощущение приключений и романтики. Черта с два!



■ Главное — ритмично стучать по кнопкам джойпада.



■ Меч, быть может, и красивый, но земля омерзительна.

### ТОЛЬКО СВИСТНИ, ОНИ ПОЯВЯТСЯ

Напарники главного героя, Max'a, не хотят слушать игрока, не подчиняются ему, иными словами, ведут самостоятельную жизнь. Они отлично проявляют себя на поле боя, слаженно действуют и охотно прикрывают вашу спину, но никак не участвуют в сюжете. Для видимости деятельности каждый из них назван «куническим». Пожалуй, единственная возможность преодолеть сложный момент — перетасовать команту. Порой члены партии проявляют чудеса сообразительности и сильно помогают. А иногда лезут в самую гущу и быстро умирают. Тут уж как повезет.

в маске. Выносить всех, кто встает на пути. Проматывать диалоги, не несущие смысловой нагрузки. Замечательная игра: как раз для тех, кто решил расслабиться исключительно после тяжелого рабочего дня, кому откровенно все равно, куда приведет его очередная тропа, лишь бы размять пальцы, отдохнуть и развеяться.

К несчастью, первое впечатление портит неадекватная сложность Shining Force Neo. Велика вероятность, что уже после получаса игры диск отправится на полку. Первый же затруднительный момент сильно удивляет, но когда он повторяется, наконец-то становится ясно: это просто упущение разработчиков. Противники выносят вашу команду с двух трех ударов, и не существует никаких хитростей, чтобы этого избежать. Надо быть готовым, исследовать локации вдоль и поперек, сверяться с советами или прохождениями.

Впрочем, нас никогда не пугали трудности. Иногда даже привлекали. Только это не тот подход, с помощью которого можно сделать игру действительно популярной.

■ Евгений Закиров

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Достойный уровень, хотелось лишь большего внимания к деталям.
Звук	6	Озвучка отвратительна. Лучше выключить звук и слушать музыку.
Игровой процесс	7	Геймплей несбалансирован, но крайне интересен.
Интерес к повторному прохождению	3	Если ничего больше не осталось...
<i>Неожиданно сложно, глупо, но интересно. Мы вычили балл за то, что это совсем не Shining Force и даже не пародия. Другой уровень.</i>		<b>6</b> ло



# SUIKODEN TACTICS



## Запрещенный эксперимент

**И**стория доминирующих ныне игровых компаний-гигантов, как правило, начинается с нескольких известных во всем мире сериалов: одним суджено стать лицом компании, другим — быть смытыми потоком более современных аналогов. Компания Konami на этом фоне явно выбивается. Она не забыла своих истоков и еще усерднее работает над своим «главным» ролевым сериалом. Настолько усердно, что не сразу этому веришь.

Сказать, что серия Suikoden относится к истокам Konami, можно только условно, но в нашем случае достаточно того, что сериал пережил переход с PS One на PS2. Там, где многих его конкурентов встретили прохладно, он сумел устоять на ногах и не ударить в грязь лицом. Были спорные моменты, но ни один из них не выходил за установленные жанром рамки — интерес к Suikoden сохранился.

Как показывает практика, даже на таком проверенном временем проекте разработчики не стесняются ставить эксперименты. И если обозреваемый на соседних страницах Shining Force Neo шагнул от тактики к доступному всем экшну, то в случае с Suikoden все как раз наоборот: упор сделан на тактические вкрапления в геймплей, с ранней стадии разработки казавшиеся губительными для атмосферы.

Так оно, в общем-то, и получилось. Итоговый результат в корне отли-

### ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

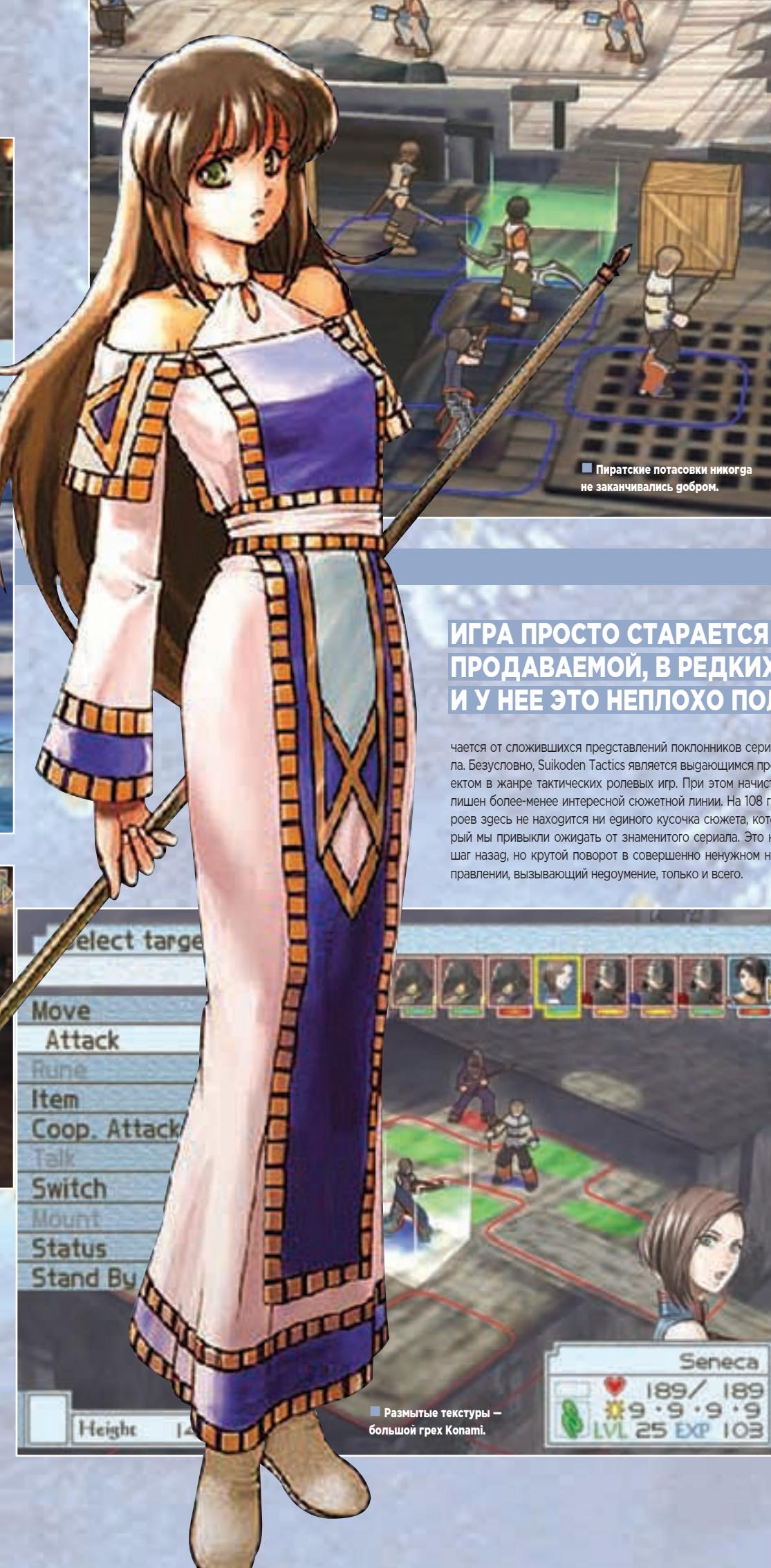
108 персонажей — мы, конечно, видели и больше, но все равно эта цифра впечатляет уважение. Или наоборот... Кто эти люди? Что они забыли в моей команде?



### РАДУГА

Каждый персонаж в Suikoden Tactics имеет четкую привязку к одной из пяти стихий. Кроме того, локации, на которых происходят сражения, делятся по тем же элементам. Удачно комбинируя оба параметра, можно на время улучшить некоторые показатели или даже заблокировать слабости. Освоив эту нехитрую науку, вы почувствуете себя спокойнее. Главное помнить: сильнее тот, кто стоит на земле своего элемента.

**SUIKODEN TACTICS — НЕ ШАГ НАЗАД, А КРУТОЙ ПОВОРОТ В СОВЕРШЕННО НЕНУЖНОМ НАПРАВЛЕНИИ, ВЫЗЫВАЮЩИЙ НЕДОУМЕНИЕ.**



### САЛОН МОДНОЙ ОДЕЖДЫ

Следуя традициям жанра, каждого персонажа можно одевать в новую броню, перчатки и носки. С оружием такая схема уже не действует. Его можно улучшать в кузницах, но особого прироста в силе это не даст. Следовательно, появляется необходимость учить руны — аналог магических зелий, повышающих отдельные характеристики. Иногда с их помощью можно разучить новые приемы, получить бонус в виде лучшей совместимости со стихиями или же дополнительную способность. Искать их, что характерно, не нужно — зачастую их просто навязывают как обязательный элемент.

**ИГРА ПРОСТО СТАРАЕТСЯ БЫТЬ ДОСТУПНОЙ, ПРОДАВАЕМОЙ, В РЕДКИХ СЛУЧАЯХ ДАЖЕ ЛЮБИМОЙ. И У НЕЕ ЭТО НЕПЛОХО ПОЛУЧАЕТСЯ.**

чается от сложившихся представлений поклонников сериала. Безусловно, *Suikoden Tactics* является выдающимся проектом в жанре тактических ролевых игр. При этом начисто лишен более-менее интересной сюжетной линии. На 108 героев здесь не находится ни единого кусочка сюжета, который мы привыкли ожидать от знаменитого сериала. Это не шаг назад, но крутой поворот в совершенно ненужном направлении, вызывающий недоумение, только и всего.

*Suikoden Tactics* неает особого повода для сравнений, не помает правил и не устанавливает собственных — она старается быть доступной, продаваемой, в редких случаях даже любимой. И у нее это очень неплохо получается! Привыкнуть к местной боевой системе, разобраться в ее тонкостях не составит никаких проблем, даже если не читать содержательный обучающий текст. Не то чтобы все было так уж интуитивно, просто, как выясняется чуть позже, ничего кардинально нового нам не предлагают, и действовать в большинстве случаев можно по памяти. Без иронии и насмешек, не сваливая все на низкий уровень сложности и предсказуемость отдельных моментов. Теория проста: если вы когда-нибудь пробовали играть в игры от Nippon Ichi, тут же разберетесь с местными установками. При этом проекты нельзя назвать даже приблизительно похожими друг на друга.

Разумеется, помимо традиционных для «сторонних» проектов недостатков найдутся и другие проблемы, как то: не очень выразительная графика, скучная озвучка, местами проявляющая себя строгая линейность. С этим можно смириться. Главное, покупая *Suikoden Tactics*, не ждите от нее откровений. ■ Евгений Закиров

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Ярко, красочно, но дальше дело не пошло.
Звук	7	Совсем не запоминается, но и не гавит.
Игровой процесс	8	Интересно, в меру доступно, местами оригинально.
Интерес к повторному прохождению	6	Сюжет вас к этому не побуждает ни в малейшей степени.
Вполне самостоятельный проект, сохранивший слабую связь с прародителем. Наследником серии назвать нельзя.		7 ЛО

Александр Цыганенко

# Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Путь наверх

Для начала немного вводных замечаний. *Liberty City Stories* — игра в целом не самая простая, а сложность ее связана с катастрофически неудобным управлением. К нему можно привыкнуть, но первое время проблем будет немало. Сами же миссии, по большей части, проходятся с помощью довольно прямолинейных методов. В этом материале — лишь способы слегка облегчить себе жизнь, то есть, не совсем очевидные способы завершения некоторых миссий. Как ни странно, ровно половина таких миссий будет вам выдана в первой трети игры.



#### КАК ПОЛУЧИТЬ ТАНК

Есть два способа сделать это — сложный и правильный. В любом случае вам придется дойти до третьей части города. Сложный способ — заработать шесть звездочек (максимальный криминальный рейтинг) и получить на свою голову армию с танками и грузовиками, после чего попытаться угнать танк. Правильный способ — начать миссию *Shogun Showdown*, в которой от вас требуется угнать у якудзы танк и уничтожить его. Сев в танк, езжайте к *Bomb Shop* (он, по счастью, расположен неподалеку), после чего заведите танк в свой гараж (совсем рядом с *Bomb Shop*). Вылезайте из боевой машины, отходите на безопасное расстояние и детонируйте бомбу. Вам засчитано успешное прохождение миссии, а гараж... отремонтирует взорвавшийся внутри танк.

#### SMASH & GRAB

##### **PORTLAND, SALVATORE LEONE**

Получив задание, садитесь в *Sentinel* возле особняка Сальваторе. По пути к месту действия запомните комбинацию поворотов до *Pay'n'Spray*. После того, как вы подъедете к месту, выберите правильную стартовую позицию — вы должны въезжать мимо полицейского фургона прямо на горящую машину. Быстро, но аккуратно въезжаете внутрь, после чего не останавливаясь и никого не подбирая, едете по кругу и вырываете с участка. Счетчик жизни ваших подопечных исчез, у вас появился

три звездочки и полиция теперь охотится на вас. Но *Sentinel* — достаточно быстрая машина, чтобы без проблем добраться до *Pay'n'Spray*. После того как перекрасите машину, возвращайтесь и подбирайте ваших незадачливых товарищ.

**Примечание:** Точно так же можно поступить и со следующей миссией (*Hot Wheels*). Машиной с наркотой тяжело управлять, поэтому не стесняйтесь пересаживаться в другие автомобили и таким образом добираться до *Pay'n'Spray*.

#### A VOLATILE SITUATION

##### **PORTLAND, JD**

Перед миссией возьмите *PCJ* (спортивный мотоцикл) и купите побольше патронов к пистолету-пулемету. Начинайте миссию с поездки в казино. *Korga* сообщат о машинах с бомбами, ни в коем случае не ждите их. Смотрите по карте, где они находятся, сами езжайте к ним и расстреливайте на ходу. В идеале машины должны взрываться, когда противники еще не успели из них выйти. Если вышли — либо расстреливайте их, не слезая с мотоцикла, либо гавите.

#### THE OFFER

##### **PORTLAND, SALVATORE LEONE**

Узнав, что ваши переговоры с лидером профсоюза не состоялись, бегите вперед и поворачивайте налево. Отрывайтесь от преследующих вас рабочих и направляйтесь к бордюру. Снова поверните налево и пребегите совсем немного по бордюру — вы покинули территорию порта, миссия пройдена. Этот маршрут гораздо проще, чем путь к nominalному выходу из порта.

#### SALVATORE'S SALVATION

##### **PORTLAND, JD**

Не вздумайте ехать на эту миссию на легковом авто или мотоцикле. Берите грузовик, лучше всего пожарную машину. *Korga* машина, за которой вы следите, прибудет





#### ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ МОТОЦИКЛ

В миссии Biker Heat вам предстоит преследовать некоего Wayne, который удаляет на мотоцикле. В целом миссия не представляет никаких проблем, за исключением Уэйна, двигающегося в переулках по чудовищной траектории. Правда, потом он спешает с мотоцикла и его можно без особых проблем ликвидировать. Если убить, пока он едет на мотоцикле, тот станет становиться сверхпрочным. Но учтите — сделать это тяжело. Очень тяжело.

в пункт назначения, начнется самое интересное. Автомобиль с захваченным Сальваторе поедет на свалку, где будетпущен в утиль. Вам нужно заблокировать грузовиком выезд из той локации, где стоит эта машина. После этого из нее выйдет водитель, а вы сможете быстро в нее усесться и отвезти спасенного Сальваторе куда требуется. Если же попытаться приехать на свалку раньше похитителей, у вас будет в лучшем случае пара секунд, чтобы увезти машину с боссом из-под магнита (скорее всего, это удастся раза с десятого-пятнадцатого). Альтернативный вариант — взять грузовик и успеть на свалку раньше противников. Нужно встать почти под магнитом и вовремя вытолкнуть машину с Сальваторе из-под него. После чего сесть в нее и отвезти Сальваторе домой.

#### GUNS OF LEONE

##### PORLAND, JD

Сама по себе миссия крайне проста, но проходить ее все равно надо не совсем так, как вам говорят. После того, как вы забрались на крышу и миссия началась, берите в руки шотган или пистолет-пулемет и смело прыгайте вниз. Уничтожьте врагов таким образом намного проще, а риск гибели Сальваторе снижается. Как вариант — можете разобраться с первыми двумя партиями противников при помощи снайперской винтовки и только потом прыгать вниз. Не стесняйтесь использовать замедляющую время пиллюлю (она лежит на той же крыше, что и винтовка). Главное в описанном способе не то, что вы сделали несложную

миссию совсем простой, а то, что у вас осталось внушительное количество боеприпасов к снайперской винтовке. Они вам очень пригодятся в следующих миссиях.

#### A WALK IN THE PARK

##### STAUNTON ISLAND, SALVATORE LEONE

От вас требуется убить мэра по имени R.C. Hole и забрать его мобильный телефон. Проблема в том, что парк, где мэр совершает прогулку, патрулируют охранники. Если вы вытащите оружие или въедете в парк на автомобиле или мотоцикле, они откроют огонь. Все решается ломовым приемом — берете пожарный грузовик и быстро давите мэра, после чего так же быстро выезжаете из парка. Расстрелять грузовик охраны не успеет и увяжется за вами в машинах, которые ваш пожарный суперкар раздолбает в момент. Не забудьте вернуться на место преступления за телефоном мэра.

#### STEERING THE VOTE

##### STAUNTON ISLAND, DONALD LOVE

Вы должны сразу продумать, в какой последовательности вы будете «окучивать» чекпоинты. Главное — быстро захватить первые четыре, чтобы потом спокойно разобраться с фургонами конкурентов. К тому моменту один или два чекпоинта у вас уже отвоюют, так что придется продолжить и, не снижая темпа, захватить еще парочку. После этого сможете, не отвлекаясь, разобраться с конкурентами (это до-

вольно просто — езжайте рядом с ними и стреляйте).

#### LOVE AND BULLETS

##### STAUNTON ISLAND, DONALD LOVE

Для начала расстреляйте врагов. Проще всего делать это при помощи снайперской винтовки. Затем садитесь в лимузин и поворачивайте налево, навстречу машине, из которой по вам будут стрелять. Отсюда открывается не самый простой путь до финального чекпойнта, зато противник потратит некоторое время на то, чтобы развернуться. Остальную часть пути вам следует лишь аккуратно и быстро ехать к цели, стараясь не перевернуться и не потерять скорость.

#### THE PASSION OF THE HEIST

##### STAUNTON ISLAND, CHURCH CONFESSONAL

Если вы правильно проходили предыдущие миссии, у вас должно было оставаться много патронов к снайперской винтовке. Здесь-то они и пригодятся. Снимайте противников с безопасного расстояния и экономьте патроны — наг обычными врагами летает вертолет с четырьмя стрелками, попасть по которым несколько сложнее, и у вас должен быть запас.

#### PANLANTIC LAND GRAB

##### SHORESIDE VALE, DONALD LOVE

По пути к аэропорту сверните к выезду к ангарам и взлетно-посадочным полосам



и пересядьте в припаркованный пожарный грузовик. После этого езжайте к цели. Пожарной машине не страшны прибывшие джипы. Разобравшись с ними, позаботьтесь и о Каррингтоне.

Прохождение остальных миссий Liberty City Stories в целом довольно очевидно, хотя и не всегда просто... Дадим несколько общих советов.

- При стрельбе из снайперской винтовки, а также пушек, установленных на лодках, активно используйте левый щифт, замедляющий перемещение прицела.

- Лучшая машина для ухода от полицейских погонь — Sentinel. Она довольно тяжелая, устойчивая и весьма быстрая.
- В миссиях с ограниченным количеством времени главное — не спешить. Собственно, времени всегдадается более чем достаточно, а спешка, как правило, приводит к потере ценных хит-пойнтов.

Старайтесь собирать все попадающиеся hidden packages. После того, как соберете двадцать штук, возле вашего дома будет постоянно появляться шотган.



#### ВЕРТОЛЕТ

В Liberty City Stories можно поправлять вертолетом. Для этого во время миссии The Calm Before the Storm не идите за вертолетом на крышу пешком, а поднимайтесь по лестнице на мотоцикле. После этого вы сможете беспрепятственно побороть к стоящему вертолету и украсть его. Правда, долго летать на нем все равно не получится.

NOSTALGIE

# Shin Megami Tensei

Сам черт не паг

Евгений  
Закиров

**Shin Megami Tensei** — едва ли не самый сладкий запретный заокеанский плод в игровом мире. Более скандальным и противоречивым игровой сериал, кажется, быть просто не может. По сравнению с *Shin Megami Tensei* скандальность «кровавой», полной нецензурщины *GTA* кажется просто несерьезной. В *SMT* все то, от чего у цензоров волосы на голове шевелятся, — не показуха, а неотъемлемые части игрового процесса. Вернее, как показала практика, все-таки отъемлемые: в США те части *SMT*, которые все-таки выходили, оказывались здорово «порезаны», но народ все равно принял их (а какой у него был выбор?). До Европы же пока добралась вообще лишь одна часть сериала. И дело не только в специфике рынка, но и в том, что в Европе цензура еще жестче. Чиновники-ханжи ни за что не пропустят такую «чертовщину». Мы расскажем и покажем, чего вас лишили блюстители нравственности. А там уж сами решайте, сожалеть об утраченных возможностях или радоваться.

#### SHIN MEGAMI TENSEI

Копаться в истории родоначальника субкультуры бесполезно — корнями она уходит в расцвет интерактивных развлечений, в бородатые 80-е годы. Он обладал всеми качествами предков, исключая размытую научно-фантастическую сюжетную линию: длинные и запутанные подземелья, возможность разговаривать с демонами и заключать с ними контракты теперь сочеталась с, прямо скажем, несетской историей. На протяжении всей игры встречались моменты, в которых весьма вольно толковались поступаты христианской религии, отсылки к нацистской идеологии — иными словами, разработчики обращались к темам, табуированным в Америке и Европе.

В Японии сериал *Shin Megami Tensei* считается культовым. По популярности он никогда сильно не уступал другим столпам жанра, вроде *Final Fantasy*, во многом благодаря бесконечной череде его переизданий. Каждый современный геймер в Японии сможет наизусть рассказать, какой командой он прошел игру и какого при этом создал персо-

нам. Собственно, так и начиналась первая часть — с поправкой на то, что в другие районы из-за убийств, совершенных прошлой ночью, игрока временно не пускали.

В вступительном ролике он видел неизвестного человека, распятого на кресте — через минуту его убивал какой-то демон. Затем — богиню, купающуюся в озере. Чуть дальше — и вот уже на рекламных щитах вместо рекламы очередного чуда техники от Sony видна физиономия местного диктатора, укрепившего свое положение вскоре после появления в городе демонов. Что интересно, в первой части *SMT* не существовало «хорошей» концовки. Герой решает создать новый мир, где люди могут жить в мире и согласии. Спустя тридцать лет после этих событий начинается вторая часть.

Город-утопия, созданный *Atlas*, отличался в плане дизайна от того, что мы видели раньше. О былом Токио пришлось забыть. Здесь всегалко не так хорошо, как рассчитывал бывший партнер богини — в *Tokyo Millennium* идет жесткая борьба за власть между

#### ЗВЕЗДА СОЛОМОНА

*Lucifer's Call* показалась вам не такой уж и скандальной игрой? Посмотрите на коробку и запомните черную пентаграмму. В оригинале она выглядела совсем по-другому. Это должно многое объяснить.



**По сравнению с *Shin Megami Tensei* скандальность «кровавой», полной нецензурщины *GTA* кажется просто несерьезной.**

нажа. И это, что характерно, не красивая шутка — игры сериала до сих пор находятся на первых строчках чартов, их герои пользуются бешено популярностью, а счастливые создатели то и дело радуют поклонников дополнительными материалами по своим творениям.

Уникальность сериала, прежде всего для японцев, в том, что действие происходит в реально существующих местах, используются актуальные в настоящее время городские легенды. Если вы видели недавний *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call*, то помните схематичную карту Токио. В третьей части (*Lucifer's Call* — третья по счету серия *SMT*) игроку не позволено бродить по ней достаточно долго, в то время как в ранних играх именно она служила «картой мира». Герой мог зайти в кафе и выпить чашку кофе, поговорить со своими знакомыми, походить по магази-

религиозными sectами, объявления о нашествиях демонов похожи на прогноз погоды, многочисленные лжемессии создают новые группировки. Все довольно мрачно...

По большому счету, конечная цель героя сводилась к тому, чтобы объявить себя единственным мессией, создать сильную власть и перестроить нынешний мировой порядок. Естественно, по пути ему мог встретиться сам Луцифер (при удачном стечении обстоятельств, о которых позднее игрок мог поговорить даже с Локи — самая проникновенная беседа за всю игру). Финальным же боссом при таком раскладе мог быть, вы не поверите, сам Яхве. Его, напомню, нужно было убить, воспользовавшись услугами демонов. Разработчики, правда, заявляли, что речь вовсе необязательно об иудейском боже, но, зная, что такое *Shin Megami Tensei*...





В *Shin Megami Tensei* все герои — безымянны и немы. Ключевые решения за них принимает сам игрок, он же вербует новых демонов в команду. Ни один из дизайнеров серии ни разу не обмолвился, что делается это для лучшего отождествления игрока с самим персонажем — проболтайся они о таком в интервью, их бы посадили на всю жизнь.

Тем не менее, герои меняются в зависимости от действий игрока. Всего существует три типа поведения, о них и пойдет речь.

Герой/Героиня: «Я не имею собственного мнения, и все, что я делаю, служит только для блага моих друзей. Меня не волнует, как будут жить люди в новом мире — это их судьба, и мне нет до этого никакого дела. Я стану тем, кем они хотят меня видеть».

Law: «Я создам мир, в котором люди будут любить друга. Мир, где не будет ненависти и злобы, зависти и корысти. Вход в новый мир будет открыт для всех, любой будет достоин прощения. Вместе с Богиней мы сможем этого добиться».

Chaos: «Я создам мир, где буду Богом. Мне не нужна Богиня — я использую ее для перерождения. Мне не нужны массы людей — те, кто этого недостоин, в новый мир допущены не будут. Это не будет мир анархии, ведь каждый человек сможет жить так, как захочет. Без демонов. Их следует истребить».

**Будучи другом главного героя с детства, Дзюн испытывал к нему самые... в общем, был в него настолько влюблен, что у дизайнёров порой срывало крышу. Признание в любви — еще полбеды, бывали и откровенные предложения возлюбленному перейти от слов к делу.**

#### MEGAMI IBUNROKU PERSONA

В промежутке между второй и третьей частью *Shin Megami Tensei*, а он составил около девяти лет, компания Atlus выпустила несколько близких по духу, но не вписывающихся в ход повествования оригинала проектов. Во-первых, это касается *Shin Megami Tensei if...* — здесь впервые была введена «школьная тема». Как оказалось, многим она пришлась по душе (у автора она вообще любимая... после *Soul Hackers*). Поскольку эта история не получила продолжения, ее идею позже использовали в создании *Megami Ibunroku Persona: Be Your True Mind* — проходной проект, заставлявший геймеров между привычным геймплеем *Shin Megami Tensei* и новыми дизайнерскими разработками. Сюжет повествовал об очередной городской легенде — игре-обряде, совершив который, герои получили возможность пробудить свои «персоны» (в SMT if... их называли *guardians*). Ничего особенно интересного серия не предлагала — в этом плане он даже несколько уступает прародителю, что во многом

способствовало его изданию в США. Изменениям подверглось все: весь арт Кадзуны Канеко пересорвался, герои получали «американизированные» имена, излишне «вольные» моменты вырезались, диалоги беспощадно переписывали. Ученый употребляет наркотики в туалете? Нет-нет, такого американской публике показывать нельзя.

Спустя два года вышла «первая часть второй части» — *Persona 2: Innocent Sin*, наделавшая столько шума, что даже японский релиз пострадал от цензуры. Сюда успешно перекочевала часть героев из предыдущей части, слегка изменилась сюжетная подоплека. Среди учеников Seven Sisters High School существует миф о «Джокере» — будто бы достаточно позвонить самому себе на мобильный и загадать желание, как тот немедленно его исполнит. К несчастью, потом он что-то потребует взамен, и если не получит этого — убьет заказчика. Тацуя, Эйкити и Лиза (Гинко! Гинко!) все же решают проверить, так ли это. «Джокер» действительно появляется, но вместо желания начинает говорить о каком-то грехе, совершен-



#### ПРИВЕТ ОТ ГИНКО!

В первой японской версии *Shin Megami Tensei: Nocturne* (не та, что *Maniac*) была возможность включить debug-меню, в котором, если хорошо поковыряться, можно было найти монолог Лизы «Гинко» Сильверман из *Persona 2: Innocent Sin*. Она стоит на том месте в госпитале, где в оригинале героя ждет Тиаки. Десять секунд ее монолога — это французского счастья. Ни в американской, ни в европейской версии этого нет. Ровно как и в самой *Persona 2: Innocent Sin*.



До Европы пока добралась лишь  
одна часть сериала. И дело не только  
в специфике рынка, но и в том, что  
в Европе цензура еще жестче, чем в США.  
Здесь такую «чертовщину» не пропустят.

Продать души всех людей дьяволу — весьма интересное решение, но поскольку особого влияния на сюжетную линию оно не оказывало, от него вполне можно было отказаться.



ном ими в детстве. Они, как и в первой части, встречают Филемона, который и пробуждает в них, собственно, «персоны».

На смену несерьезным «наркотикам» — плохо, но мы обязательно сделаем об этом диалог» пришла тайская, корейская, китайская мафия и якузда, пичкающие школьников последними химическими разработками, дарующими «власть над демонами». Сюда же вошли нацистские организации, пытающиеся вернуть власть Гитлеру. В определенный момент с ним можно будет даже поболтать о светской жизни. Возможно, это покажется смешным, но в определенный момент разработки Sony попросила убрать несколько сцен с одним из героев — Дзюном. Будучи другом главного героя с детства, он испытывал к нему самые... в общем, был в него настолько влюблён, что у дизайнёров порой срывало крышу. Признание в любви — это еще победы, бывали и откровенные предложения возлюбленному перейти от слов к делу.

В Tsumi (Innocent Sin по-японски) не было хеппи-энда. Фактически, игра вообще ничем не заканчивалась: героям давали второй шанс, поместив их в альтернативный мир. С виду он точно такой же, как и предыдущий. Разве что герои постепенно начинали вспоминать события прошлого, а вслед за этим появлялся и сам Джокер. Об этом идет повествование в Batsu (Eternal Punishment), сменившись только персонажи — Тацуко заменила Мая, Эйкити уступил место Баошу и т.д. Здесь же появляются некоторые герои первой части, вроде Кея Нангзо. Сюжет интересен, но уже не благодаря открытым сценам насилия или излишне бурной фантазии разработчиков. Исключение составляет разве что момент, где игрок должен спасти школьников из горящего здания. SCEA долго к нему присиралась, но в последний момент все же разрешила оставить сцену. Именно Eternal Punishment, кстати, издали за пределами Японии, и локализация, надо признать, получилась очень даже ничего.

## ГИТЛЕР? WTF?!

Согласно слухам — в мире Persona это единственная информация, которой можно верить, ибо мы сами их и создаем — Гитлер был спасен своим элитным отрядом «Последний Батальон». В конце Второй мировой войны он вместе с верными подчиненными уплыл на субмарине на Южный полюс, по пути успев несколько раз умереть и воскреснуть. Там, погоды Антарктики, он нашел огромный и, что немаловажно, целый и невредимый НЛО. С его помощью он хочет захватить Sumaru City, обосновав там опорный пункт. Это, конечно, натуральный бред (основанный, кстати, на реально существующих мнениях), но уже само его присутствие в игре вызвало недовольство западной публики. Стоит также отметить, что это отнюдь не единственный эксперимент Atlus на базе нацистской идеологии. В Maken X (именно в Maken X, японской версии) на этом



строилась вся игра — группа нацистов завоевывает мир, мы ковыляемся в их мозгах. Свастика на лице, спине, подмышках врагов? «Легко!» — сказали ребята из Atlus и получили оплеуху от SCEJ. На PS2 игра вышла весьма посредственная — нацисты были заменены на «корпорацию», вся свастика была убрана, любое упоминание о Гитлере вырезано. Зато игра вышла в Европе.

## Ученик школы употребляет наркотики в туалете? Нет-нет, такого американской публике видеть нельзя.

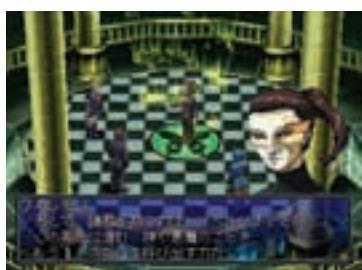


### PHONE SEX?..

«Зови меня «Джокер». Я исполню любое твоё желание! Учителя пригираются к тебе, не верят в твой талант! Только скажи, я убью любого. Ты завидуешь одноклассникам? Я могу убить их всех. Бросила девушка? Ненавидишь отца или мать? Верь мне, не у одного тебя такое горе. Я помогала и раньше. Все они заслуживают смерти. Медлить с этим — лишать себя шанса жить лучше. Я могу дать тебе то, что не может дать никто другой. Но... Есть одно условие. Ты станешь следующим. Ведь ты тоже слышишь их, правда? Им так одиноко!»



**Естественно, по пути герою мог встретиться сам Люцифер. Финальным же боссом при таком раскладе мог быть, вы не поверите, сам Яхве.**



#### DEVIL SUMMONER

Ответвление Devil Summoner кардинально отличается от всех остальных. Используется огн и та же вселенная, абсолютно идентичный набор демонов (позже вышла энциклопедия на отдельном диске, Akuma Zensho) и та же игровая механика. Однако атмосфера изменилась сильно. Заботиться о судьбе мира больше не приходилось. Религиозный подтекст тоже потерял остроту.

Первый Devil Summoner изрядно сдобрен юмором, что сразу становится понятно из сюжетной завязки. Главный герой — парень, возвратившийся в квартиру девушки, чтобы забрать билеты на концерт. К несчастью, там на него нападают демоны. Его спасает охотник на чертей, но при странных обстоятельствах погибает сам. Потом тело охотника неожиданно исчезает из морга, а

главного героя нанимают выполнять его обязанности. Персонаж знакомится с красавицей-нагариницей, и... Впереди их ожидает много приключений: шпионаж в ванной комнате, установка видеокамер в номере подруги, периодические беседы с демонами о судьбе детей...

Несмотря на то, что SMT: DS считается самым «спокойным» ответвлением основного сериала, поклонников у него едва ли меньше, чем у оригинала. На этой волне популярности было создано продолжение, с существенно похорошевшей графикой и, главное, принципиально новой для серии концепцией. Речь идет, разумеется, о Soul Hackers и ее пародии на MMORPG. Суть в том, что через новую электронную забаву — Paradigm X — стало возможно похищать души. Кто этим занимается, зачем ему это нужно и чем все это гро-

#### ГЕРОИ

Герои, перечисленные ниже, встречаются в Persona 2: Eternal Punishment, но поиграть за них не дают. Они явно важны для развития сюжета в продолжении, но — вот gosaga! — англоязычной публике оригинал по уже упомянутым причинам доступен не был. Исправляем эту оплошность. В конце концов, это один из самых значимых фрагментов за историю Shin Megami Tensei!

#### MISHINA «КАПИТАН НИЖНЕЕ БЕЛЬЕ» EIKICHI

Родился: 15 ноября 1982 года  
Знак зодиака: скорпион  
Вес: 62 кг  
Рост: 185 см  
Группа крови: О  
Аркан Таро: Death  
Начальная персона: Rhadamanthus  
Финальная персона: Hades

Любит: девичьи трусики, пожалуй, больше, чем самих девушек; увлекается рисованием; сочиняет песни.

Биография: Высокий по японским меркам и худой молодой парень, который может с абсолютной уверенностью сказать, врет человек или нет. Называет себя «Капитаном Богов Смерти», но все кличут его прозвищем от Гинко — «Капитан Нижнее Белье». С этим парнем в команде можно было напороться чуть ли не на постыльные сцены. Панк по несколько часов в день проводит перед зеркалом, разукрашивая себя во все цвета радуги. В Shin Megami Tensei if... был похожий герой — Чарли.



#### LISA «GINKO» SILVERMAN

Родилась: 4 мая 1982 года  
Знак зодиака: телец  
Вес: 50 кг  
Рост: 165 см  
Группа крови: А  
Аркан Таро: Lovers  
Начальная персона: Eros  
Финальная персона: Venus

Любит: сноубординг — потому что это можно; читать классическую литературу; фильмы про боевые искусства — нахваталась оттуда приемов, которые активно использует в битвах.

Биография: Родители Лизы — американцы, получившие японское гражданство. Девушка не любит английский язык, хотя все думают, что он для нее родной. Ненавидит, когда «всякие иностранцы с большим пузом» пытаются заговорить с ней на улице. Веселая и энергичная девушка в бою использует исключительно приемы из фильма Брюса Ли — совсем как Улала из Batsu. По мнению фанатов, Лиза больше всего напоминает Юми из Shin Megami Tensei if...



#### SUOU «ГДЕ-ТО МЫ ТЕБЯ ВИДЕЛИ» TATSUYA

Родился: 27 июля 1981  
Знак зодиака: лев  
Вес: 68 кг  
Рост: 181 см  
Группа крови: В  
Аркан Таро: Sun  
Начальная персона: Vulcanus  
Финальная персона: Apollo

Любит: бегать; свой мотоцикл; спать — может заснуть где угодно, хоть в душе или в магазине, покупая молоко с хлебом.

Биография: Молчаливый, не слишком общительный — почти такой же, как и герой первой Persona. Все думают, что он ненавидит окружающих его людей и оттого задается, но ничего конкретного не высказывают. Признан самым красивым парнем в школе. Ненавидит отца, считая его беспомощным. Также не в ладах с матерью: она не может возразить ни слова и вечно старается держать язык за зубами. Не выносит брата Кацуо Суго, потому что родители вечно упрекали Татцуо, что он не сможет достичь таких высот, как тот. И, конечно же, герой ненавидит надоедливую Гинко — иногда срывается на крик и хочет дать ей пинка. Доступен как играбельный персонаж в Batsu. Что бы вы там ни думали, никогда не был влюблен в Майю.

**Persona 2: Innocent Sin** надела  
столько шума, что даже  
японский релиз пострадал  
от цензуры.





зит, игроку и предстояло узнать. Чем же так сильно отличалась Soul Hackers от традиционной Shin Megami Tensei? Во-первых, с технической стороны она была совершенна — красивейшие CG-ролики то и дело сменяли друг друга, да и шрифт наконец-то стал читабельным (кандзи, как следствие, стало больше). Вокруг главного героя увидались сразу две подружки — Хитоми и Немисса. Специальное нововведение для PlayStation-версии — возможность скачать на PocketStation демона и вырастить из него уникального бойца, одного из сильнейших в игре.

В проекте не было характерных для старых игр серии сюжетных пробелов, кривого повествования, излишней жестокости или затянутости. Несмотря на то, что распространялась игра на двух дисках, ее вполне можно было проконтролировать за

севять часов, пропуская особенно интересные моменты. Так, прорвать сущи всех людей дьяволу — весьма интересное решение, но поскольку особого влияния на сюжетную линию оно не оказывало, от него вполне можно было отказаться.

Считается, что Devil Summoner и Soul Hackers создавались в расчете на принципиально другую аудиторию, предпочитавшую долгие рассуждения и интересное повествование хардкорным боям. Было бы неверно сравнивать эти игры с недавней Digital Devil Saga: Avatar Tuner — там как раз идет четкая привязанность к конкретной религии, а Soul Hackers этого намеренно избегает.

Ощутить это на личном опыте у вас появится шанс уже в следующем году, когда состоится выход третий части — Devil Summoner: Kuzunoha Raidou. О нем читайте в соответствующей врезке.

**Учителя придиаются к тебе, не верят в твой талант! Только скажи, я убью любого. Ты завидуешь одноклассникам? Я могу убить их всех. Бросила девушка? Ненавидишь отца или мать? Верь мне, не у одного тебя такое горе.**



### ТАТУ-САЛОН

Сравните узоры на теле Немиссы из Soul Hackers и героя из Lucifer's Call. Немисса получила их сразу после того, как ее девушка была «взломана». В Lucifer's Call герой получает их после «Концепции». Что они означают, дизайнеры Atlus не рассказывают. Лишь многозначительно кивают в сторону Kuzunoha Raidou — мол, а вы посмотрите на самого Райдо.

### ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

- ☒ Digital Devil Monogatari: Megami Tensei (1987)
- ☒ Digital Devil Monogatari: Megami Tensei II (1990)
- ☒ Shin Megami Tensei (1992)
- ☒ Megami Tensei Gaiden: Last Bible (1992)
- ☒ Megami Tensei Gaiden: Last Bible II (1993)
- ☒ Majin Tensei (1994)
- ☒ Shin Megami Tensei II (1994)
- ☒ Shin Megami Tensei: If (1994)
- ☒ Majin Tensei II: Spiral Nemesis (1995)
- ☒ Last Bible III (1995)
- ☒ Last Bible (Special edition) (1995)
- ☒ Kyuuaku Megami Tensei (1995)
- ☒ Jack Bros no Meiro de HI HO (1995)
- ☒ Shin Megami Tensei: Devil Summoner (1995)
- ☒ Devil Summoner Akuma Zensho (1996)
- ☒ Shin Megami Devil Summoner (Special edition) (1996)
- ☒ Megami Ibunroku Persona (1996)
- ☒ Giten Megami Tensei Mokushiroku (1997)
- ☒ Megami Ibunroku Persona (The Best) (1997)
- ☒ RONDE (1997)
- ☒ Devil Summoner 2: Soul Hackers (1997)
- ☒ Soul Hackers Akuma Zensho (1997)
- ☒ Persona 2: Innocent Sin (1999)
- ☒ Persona 2 Eternal Punishment (2000)
- ☒ Devil Summoner 2: Soul Hackers (The Best) (2000)
- ☒ Persona 2: Innocent Sin (The Best) (2000)
- ☒ «Akuma Shoukan» — игра для мобильных телефонов i-mode (2000)
- ☒ Shin Megami Trading Card: Card Summoner (2001)
- ☒ Shin Megami Nine (2002)
- ☒ Shin Megami Tensei: Devil Children 2 (2003)
- ☒ Shin Megami Tensei: Devil Children / Puzzle de Call (2003)
- ☒ Shin Megami Tensei III: Nocturne (2003)
- ☒ Shin Megami Tensei III: Nocturne (deluxe) (2003)
- ☒ Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniacs (2004)
- ☒ Shin Megami Tensei 20XX (2004) — игра для мобильных телефонов
- ☒ Shin Megami Tensei If... Hazama's Chapter (2004) — игра для мобильных телефонов
- ☒ Digital Devil Saga: Avatar Tuner (2004)
- ☒ Digital Devil Saga: Avatar Tuner 2 (2005)



### RAIDOU

Четырнадцатый Devil Summoner, относительно молодой, но свое дело знает. Он — детектив, разыскивает некую Каю. Отличается особенно изощренными методами допроса: вызывает демонов и с их помощью пытает подозреваемых. Прямо на улице. Средь бела дня.

# Samsung LW-20M22C

ЭКОНОМИМ НА ДЮЙМАХ

**Г**оворят, если поставить все телевизоры Samsung один на другой, высоты этой башни хватит, чтобы достать до Луны. Но даже среди такого разнообразия не так-то просто выбрать приличный телевизор в категории «до тысячи долларов» от известной фирмы со всеми сопутствующими наворотами.

Первый плюс, собственно, являет собой цена. При мерно 22 тысячи отечественных денег за компактный дисплей с приятным экраном. Но к качеству мы вернемся немногим позже. Внешне Samsung LW-20M22C – не шедевр IT-дизайна, но и глаз раздражать не будет. В некоторых интерьерах темно-серая окантовка экрана смотрится весьма выигрышно по сравнению со многими более дорогими и изящными моделями. Немалых размеров динамик не только внушительно выглядят, но и обеспечивает звук вполне приличного качества. Не просто заявляет о себе, но даже поспорит с акустикой начального уровня... Хотя если вы готовы отдать еще \$700-800 за колонки, его «голос» покажется чем-то посторонним.

Но телевизор – это в первую очередь экран. Честно говоря, ничем особенным он нас не зацепил. То есть, вообще. Если Sharp – это четкость, Hitachi – цветовая насыщенность, а JVC – яркость, то здесь просто хорошая картина и все. Хотя следует отметить отличную сбалансированность всех параметров. Мы даже порекомендуем особо не копаться в настройках, настолько удачно все подобрано уже на заводе.

Телевизор очень легок: всего 8 кг. Как 4 бутылки колы. Или 16 плюшевых мишек. На практике можно поставить его на не слишком массивную полку или подвесить на миниатюрном кронштейне, который, разумеется, придется приобрести отдельно. Да и при поездке на дачу сумка или коробка с телевизором не заставит ваш автомобиль «сесть» на задние колеса.

Перед нами средняя по всем параметрам модель. Но если попытаться ее оценить, то это скорее «хорошо», чем «удовлетворительно». ■ Геннадий Машков

#### На заметку:

- Диагональ: 20 дюймов
- Разрешение: 800x600
- Формат: 4:3
- Вес: 8 кг
- Контрастность: 600:1

#### СКУЧНО СТОИМ!

Коли инженерам удалось облегчить 20-дюймовый дисплей до скромных 8 кг, вполне можно было поиграть с формой поставки. Обычный круг, занимающий прилично места на столе, когда сам телевизор весьма компактен, не помешал бы заменить пластиной или двумя крестовинами из прочного металла.



**Первый плюс  
являет собой цена.  
Примерно 22 тысячи  
отечественных денег  
за компактный дисплей  
с приятным экраном.**

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Удобство	7	Вполне себе компактный телевизор с небольшим пультом ДУ.
Полезность	8	Самое время сменить ЭЛТ-громадину на стильный ЖК.
Цена/качество	9	20 «жижих» дюймов – всего за \$800. Еще год назад об этом можно было только мечтать.
Надежность	7	Конструкция, конечно, не из титана, но если не ронять на пол – продержится долго.
Телевизор среднего класса без особых изысков.		7 / 10

# Logitech Driving Force EX

## ПРИНЦИП ЦЕЛОСТНОСТИ

**Н**овый руль от Logitech порадовал в первую очередь необычной, бесшумной, приятной формы конструкцией. Объяснение мы легко нашли на официальном сайте компании. Для производства новых моделей инженеры использовали специальные прессы, позволяющие выплавлять сложную пластиковую конструкцию целиком. То есть, если большинство рулей состоят как минимум из двух половин, между которыми закреплено рулевое колесо, то в данном случае корпус является собой единое целое.

Это крайне важно для столь ненадежных устройств как игровой руль. Постоянныебиения, резкие повороты, в конце-концов, падения на пол крайне негативно сказываются на их жизнеспособности. Дорогой руль отличается от дешевого тем, что на крутом выраже не оставит игрока с баранкой в руках, а просто будет неприятно скрипеть. В данном случае мы смело можем преувеличить, что девайс прослужит не один год в условиях «жесткой» эксплуатации.

Нововведение заметно повлияло и на эффект отдачи. От тряски панелей эффект вибромотора не мог в полной мере ощущаться даже при его максимальном действии. Исключение составляли разве что топовые модели рулей, оснащенные поистине турбодвижком, после игры с которым пальцы реально устают. Здесь же все четко: прекрасно ощущаются как легкие столкновения, так и страшные аварии, распознать которые можно даже с закрытыми глазами.

В остальном интересных фишек нами обнаружено не было. Резиновое покрытие колеса — стандартное для рулей среднего класса. Не слишком противное и скользкое, но и особых восторгов не вызывает.

На наш взгляд, в сегменте «до ста долларов» это один из самых интересных вариантов на ближайшее будущее. Не менее известная и пафосная компания Thrustmaster в скором будущем обещает агапитировать под PlayStation 2 свою известную новую серию ражийных контроллеров, но, скорее всего, по сложившейся традиции стоить они будут как минимум в два раза дороже. В любом случае, о них вы прочитаете сразу после появления в России. Пока же, если реалистичности Dual-Shock'a вам не хватает, самое время приобрести недорогой и практичный Logitech Driving Force EX.

Геннадий Машков

### На заметку:

- Совместимость: PlayStation 2
- Эффект отдачи: есть
- Интерфейс: USB
- Педали: газ/тормоз
- Покрытие: резина

\$100



Резиновое покрытие колеса — стандартное для рулей среднего класса.

### НЕУДОБСТВА РАДИ

Нас уже не удивляет полноценный PS2-геймпад, разместившийся в центре рулевого колеса, но в данном случае стоит дать небольшой комментарий по поводу его эргономичности. Позиционный курсор и основные кнопки расположены максимально доступно: достаточно лишь отвести пальцы с обода руля. Но пара L3 и R3 была опущена вниз, и чтобы, скажем, оперативно переключить меню или выбрать оружие, придется либо тянуться, либо вовсе снимать руку с контроллера. Что помешало инженерам разместить кнопки симметрично L2 и R2 — науке неизвестно.



PlayStation 2

ВЕРДИКТ

Удобство	8	Колесо приятно держать в руках, кнопки легкодоступны.
Полезность	8	Совмещенные с джойстиками рули пригодятся во многих играх.
Цена/качество	7	Учитывая пафосность бренда, цена весьма привлекательна.
Надежность	8	На наш взгляд, в этом плане Logitech основательно прогнился вперед.

Недорогой, но качественный и надежный руль.

8 / 10

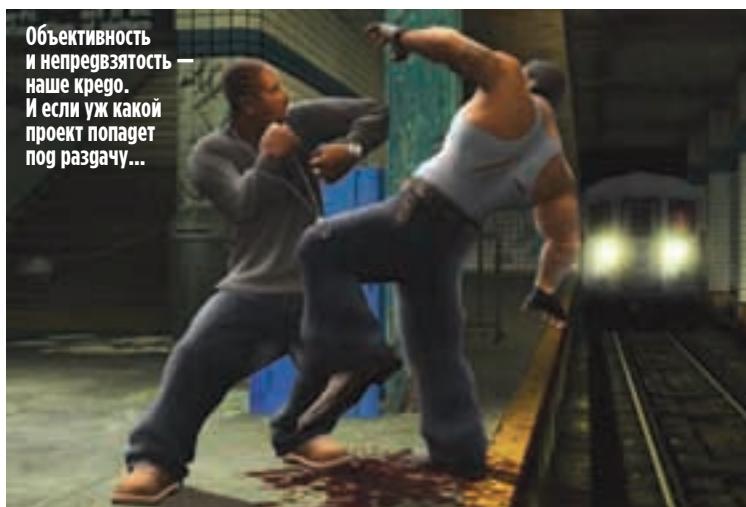
**Мы пережили Зиму 2006. Да, мы сделали это. Не без помощи нашей боевой подруги PS2. Когда за окном заполярные холода, а по ящику — сплошные прогнозы погоды, родная приставка не даст умереть с тоски. Наши читатели не только отсиживались по домам, но и не забывали нам писать. Огромное спасибо за теплые слова, в такую стужу они были как нельзя кстати.**

D \*\*\*@mail.ru

Как-то зимним субботним утром тащил свое тело в институт и, чтобы хоть как-то скрасить дорожку, решил купить что-нибудь почитать. И купил, не поверите, Ваш журнал (за ноябрь). Журналы о консолях я не покупал уже очень давно, еще со времен первого Official PlayStation. Тогда же я окончательно в них и разочаровался, ввиду полной бездушности авторского коллектива и полного непонимания тематики журнала. Я вырос на французском «Великом Драконе» и привык читать мнение народа, а не официальные пресс-релизы, в которых каждая игра — шедевр. Но у вас тут совсем другое дело: пять из десяти баллов для Beat Down!

было бы интересно узнать больше об их национальных геймерских традициях, вроде тех же симуляторов домашней живности, JRPG или срайтингов. Кстати, о срайтингах. Я, как и многие мои друзья и знакомые, являюсь их большим поклонником. Можно сказать, мое увлечение уже давно перевалило за любительское. Достаточно регулярно тренируюсь (особенно в Street Fighter III: 3rd Strike), стараюсь посещать все турниры. Короче говоря, очень радуюсь за судьбу российского срайтинг-сообщества. Было бы просто отлично, если среди ваших замечательных рубрик появится еще одна, описывающая состояние консольного спорта в России и мире. Этот раздел, я думаю, дал бы

**Объективность и непредвзятость —  
наша кредо.  
И если уж какой  
проект попадет  
под раздачу...**



Вот чем вы меня зацепили. В CAPCOM of America, наверное, обыкались, когда я вставил диск с этой игрой в приставку!!! А если серьезно, вы молодцы! Журнал интересно читать от SPY (люблю сплетни) до Mediateque. Рубрика Nostalgie, надеюсь, станет постоянной (не знаю, была ли она в первом номере) и расскажет нам про много-много старых, но от этого не менее интересных игр време ICO, Katamari Damacy или того же Def Jam. В Review очень хочется увидеть половники или даже десятые доли в рейтинге, уж больно много 8-ок и 7-ок, оценки одинаковые, а игры по уровню очень даже разные.

Что касается японских забав, считаю, что публикация статей, подобных Nippono, стала бы хорошей традицией. В конце-концов, PlayStation создавали японцы, и многим

серьезный толчок к объединению российских срайтеров и только бы приблизил PS2OM к народу, а ведь это так важно! Спасибо за внимание, мой новый друг! Оставайтесь с народом!

**PS2OM, обращение редакции к народу:**  
Народ! За столько лет ты ничуть не изменился. По-прежнему любишь скандалы, сплетни и мордобой (пускай и виртуальный). С мнением народа у нас в редакции принято считаться. К оценкам будем подходить строже, к срайтингам — регулярно, по мере их выхода. Турнирных таблиц не обещаем, освещения киберспортивных мероприятий тоже. Народ в общей своей массе пока не созрел для таких неизбежных нововведений.



**Когда в России появятся такие магазины, наступит геймерское счастье. По нашим прогнозам, это случится не позднее чем через 23 года и 11 месяцев.**

**Подеро Юрий Игоревич, \*\*\*@post.astranet.ru**

Это, конечно, замечательно, что вы пишете в обзоре игры ее «рыночную стоимость», но было бы еще лучше, если бы вы указывали адрес интернет-магазина, где ее можно купить по самой лучшей цене. Это было бы очень удобно! Причем следует отдавать предпочтение интернет-магазинам, работающим с регионами (те, которые осуществляют доставку почтой и, желательно, наложенным платежом). Я живу в Астрахани и у нас совершенно невозможно купить в магазине интересную игру, так как выбор очень ограничен (иски для PS2 продают только в нескольких местах в городе).

Если бы Вы указывали в обзоре адрес подходящего интернет-магазина, работающего с регионами, где можно купить игру, то Вам читателям было бы гораздо удобнее приобретать новинки.

P.S. Просто на поиск игры внете уходит масса времени.

**PS2OM**

Уважаемый Юрий Иванович, возможно, мы реализуем вашу просьбу в виде отдельного материала об интернет-магазинах и их услугах. Вычислять самую доступную цену, собирая информацию по всему Интернету для каждой отдельной игры, не представляется для нас возможным. К тому же, цены имеют обыкновение меняться в зависимости от множества обстоятельств. Мы не хотим обманывать читателя и информируем его о приблизительной стоимости игры. К тому же, многие читатели все равно продолжают покупать «пиратки»! Читайте следующее письмо.

**Владислав Шахматов, \*\*\*@rambler.ru**

Ну, вот и вышел Он, первый журнал о PS2 с демками на диске. Ну, что могу сказать, статьи великолепны, хорошо написаны. Отдельное спасибо за советы к играм — я ими не пользуюсь, но почитать всегда приятно. Жаль, нет ничего об аниме, а ведь игры и аниме связаны, как Агни и Рудра. Диск немного разочаровал (мало клевых игр).

Желаю процветания и много-много лет в сфере российских журналов.

**Пожалуй, про аниме мы действительно могли бы писать больше. С другой стороны, чего там писать? Смотреть надо.**

**PS2OM**

Ну, вот вы нам и написали первое письмо, правда, без демок. Ну, что можем сказать, написано отлично, сушой. Отдельное спасибо за пожелания. Мы ими не пользуемся, но почитать приятно. Жаль, нет ничего об аниме. Хотя уверяем, далеко не все игры с ним связаны.

**Саня, \*\*\*@mail.ru**

Привет, парни! Вот решил написать вам письмечко, если честно, это мой первый опыт в данном деле. Не ругайте, если че не так.

Я был нереально рад, когда узнал о появлении PS2OM. До него я о вас ничего не слышал. Я был приятно удивлен, заметив в списке работников тыла знакомые фамилии (Олег Коровин, Святослав Торик, Сергей Лянгэ, Миша Огородников), вы все работали в (game)land, который я читал до вашего появления. Вы круче их в сто раз, ваши статьи интересные, серьезные, вдумчивые, непредвзятые, в общем, чистая критика, без мишуры. А то послушаешь товарища А. Купера, мир — сплошная Final Fantasy N. Да и про пиратство вы не парите, я понимаю, что это плохо, но и лицензию на PS2 я покупать в таких количествах не могу, да и не в этом дело. Помните статью «Проклятие Старого Света»? Так вот я играю в Xenosaga Episode I благодаря пиратам (там все великолепного качества).

Именно из-за этого я покупаю паленки. Надеюсь, вы меня поймете.

Теперь про любимый PS2OM. Я очень прошу, сделайте для PSP игр отдельный раздел, а то иногда непонятно, для чего эта игра, помогает лишь небольшая эмблема PSP. Зачем вам мучиться, лепить ее каждый раз, а так красивее и проще. И один вопрос: какой именно период будет выпускаться PS2OM и что с ним будет после выпуска PS3, может, будете выпускать неофициальное издание про консоли от SONY? Если нет, то XS мне тоже по гуще.

Все, закругляюсь, славы и процветания вашему дружному дому!

Lp. Jazz, г. Мытищи

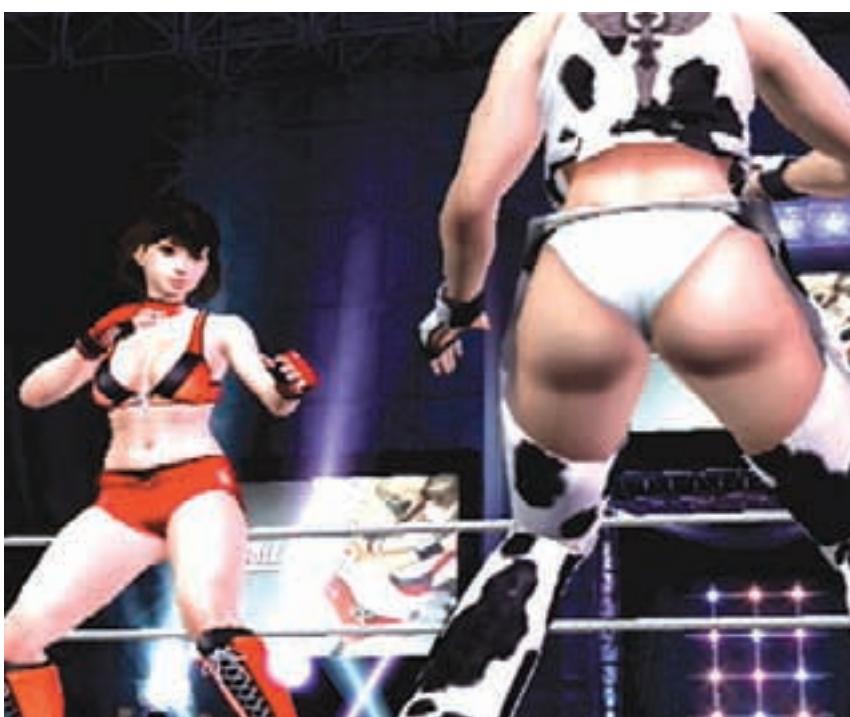
**PS2OM**

**Олег Коровин, Святослав Торик, Сергей Лянгэ, Миша Огородников — ни один из них не пользуется пиратами. Стыд и срам, товарищ Lp. Jazz. Хотите избежать проклятия Старого Света вот так вот легко? Вас, дескать, не касается?**

**Выход PlayStation 3 нас ничуть не тревожит, скорее, наоборот. С появлением новой приставки от Sony (который еще неизвестно когда состоится) наш журнал не перестанет выходить. Жить ему еще много лет. Пройдет немало времени, прежде чем PlayStation 3 станет по-настоящему популярной приставкой в нашей стране. Во-первых, потому что уж больно дорогой она получается (погорождает не только «железо», но и игры), во-вторых, слишком уж сильны позиции PlayStation 2. Игровые просто так не откажутся от этой платформы. Даже ради великолепной, но совершенно непроверенной временем и не заслужившей истинного признания PlayStation 3.**



**Этот кусочек пластика — все, что вам нужно для доступа к любым играм, где бы они ни выходили. Пираты тут ни при чем.**



Действительно, один скриншот зачастую говорит об игре больше, чем любые слова.



**Hulio baklanos, \*\*\*@mail.ru**

Я являюсь счастливым обладателем второго номера. Что же меня привлекло в вашем журнале? Во-первых, новости о сроках выхода Prince of Persia 3. Отличная статья. Мне тут же остро захотелось поиграть. Во-вторых, демо-версии игр на диске, особенно Soul Calibur III. Еще заинтересовала игрушка Beat Down. Ну да ладно, теперь о главном. В журнале несколько раз упоминалось про «бесспорного лидера среди файтингов» Tekken. Я, как поклонник файтингов, не мог просто так оставить это без внимания. Конечно, Tekken неплохая драка, но только для начинающих или тормозов. Наверное, меньше людей играли в Virtua Fighter 4: Evo или Dead or Alive 2: Hardcore, но система боя в этих играх действительно достойна уважения. Контрзахваты, всевозможные комбинации — все это возводит файтинги на совершенно новый уровень. Если VF4:Evo сложноват, то уж Dead or Alive 2: Hardcore довольно прост в усвоении, а скорости игры просто бешеные, и тут уж бездумунье стучание по кнопкам не спасает, нужно прочувствовать игру. За 20 секунд можно запросто уложить противника. Я понимаю, Tekken — самый известный, но до лучших представителей жанра ему еще далеко. Очень жалею, что на PS2 нет продолжения DoA2h! В журнале явно не обошлось без анимешников. Подозрительно знакомые диалоги в статье «Японская забава — виртуальная любовь» явно были почерпнуты из аниме, да и некоторые картинки, например, Love Hina — это хорошо. В общем, желаю дальнейшего развития и успехов. Ах да... обзоры музыки. Немного пугают и одновременно радуют высказывания о The Rolling Stones. Мне тоже понравился альбом, но слишком громко говорить обо всех остальных группах с «The», что они могут чехлить гитары. Вот, например, The Offspring, мастерство этой команды выше всяких похвал. Раздел «сериалы». О, опять аниме! Неспроста это, неспроста. Впечатление от журнала такое, как будто попал в круг людей со схожими интересами, спасибо за интересное чтиво.

P.S. Подписи под картинками советую делать пооригинальнее. Хотелось бы увидеть зверского Принца на плакате.

**PS2OM**

**Приветствуем, счастливый обладатель второго номера! Перечитайте первое письмо. Не менее счастливый обладатель второго номера, некий господин D, рассуждает на схожие темы. И про Beat Down он все сказал, и про файтинги. Думаем, вы подружитесь.**

**SickSinner, \*\*\*@mail.ru**

К сожалению, не смог купить первый номер журнала, но зато сразу приобрел второй с диском. Спасибо огромное за то, что на диске есть демка Soul Calibur 3! Журнал просто отличный, я даже ни к чему не могу придраться. Оформление мне нравится, статьи просто потрясающие: их интересно читать и в них присутствует юмор, делающий их более ироничными. Очень радует большое количество скриншотов, я считаю, что по паре скринов про игру сказать ничего нельзя, пусть даже будет большая статья. Никакой критики по отношению к вам у меня не будет, потому что журнал мне нравится на 100%, абсолютно во всем!

Желаю вам успехов и с огромным нетерпением жду следующего выпуска!

SickSinner, Москва

**PS2OM**

**Судя по вашему письму, успеха мы уже добились. Придирок нет, критика отсутствует, журнал нравится на 100%. А это всего лишь ВТОРОЙ номер! Нам остается только откупорить шампанское, собраться тесной компанией, поднять тост за полную и окончательную победу и ДРУЖНО ОТПРАВИТЬСЯ НА ПЕНСИЮ! Где претензии? Где гневный тон и недовольство? Где жалобы на авторов? Дорогие читатели, вы нас совершиенно не стимулируете к развитию!**

**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

## StarCraft Ghost

Нас долго кормили обещаниями. Игру переносили, отменяли, она меняла разработчика, но так до сих пор и не вышла. Что скрывает Blizzard? Имеет ли смысл ждать этот некогда многообещающий stealth action проект?



### Rogue Galaxy

Sony готовит ролевую игру-преемницу популярной серии Dark Cloud / Dark Chronicle. Необычный сюжет, весьма оригинальная графика, опытная команда разработчиков... быть может, на небосклоне JRPG скоро взойдет новая звезда?



### Project Zero 3: The Tormented

Создатели Project Zero 3 умеют лучше, чем кто бы то ни было, нагнетать чувство все-поглощающего страха, когда пугать начинает решительно все. Насколько им удалось это в третий раз? Мы расскажем всю правду об этом грандиозном horror-проекте.

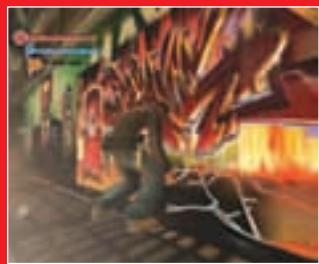


### Devil May Cry 3: Special Edition

Дань уважения великому сериалу или бесхитростная попытка нажиться на раскрученном бренде? Стоит ли раскошелевляться на Special Edition, если вы прошли Devil May Cry 3 вдоль и поперек? Станет ли игра стоящим дополнением к коллекции настоящего ценителя?

### Marc Ecko's Getting Up

«Антивандалы» начали скандалить по поводу этой игры задолго до ее выхода. Тема граффити снова набирает популярность. Обоснован ли размах пиар-акции? Ждать ли на улицах появления толп молодых анархистов, вдохновившихся Marc Ecko's Getting Up? Мы разбираемся в вопросе.



Сеть специализированных  
магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

## ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

NEW

PSP



Microsoft



NINTENDO DS.



NEW



...а на сайте больше!  
[gamerpark.ru](http://gamerpark.ru)

## ЛУЧШИЕ ИГРЫ



Имей выбор,  
знай где брать!



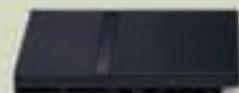
(495) 142-56-65  
(495) 142-55-35

Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamerpark.ru.



# SHADOW OF THE COLOSSUS

ТЕНЬ КОЛОССА НЕ ЗАСЛОНИТ ЛУЧ СВЕТА



Только для PlayStation.2

Shadow of the Colossus ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Live In Your World. Play In Ours." is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

PlayStation 2 Official Magazine Russia

---

“В ГОРАХ ПРОДВИГАЙСЯ МЕДЛЕННО. НУЖНО ПОЛЗИ – ПОЛЗИ”.

№2-3(5-6) февраль-март 2006



PlayStation®  
OFFICIAL magazine RUSSIA

SHIN MEGAMI TENSEI™



PlayStation®  
OFFICIAL magazine РОССИЯ