



PlayStation® 2

OFFICIAL magazine РОССИЯ

FINAL FANTASY

XIII ВЕК НАШЕЙ ЖИЗНИ

E3 2006

PS3, MGS4, VF5, TEKKEN 6,
ДАЛЕЕ ВЕЗДЕ

REVIEW

ONIMUSHI: DAWN OF DREAMS
DRAGON QUEST VIII
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
TOMB RAIDER: LEGEND
BLACK
DRIVER: PARALLEL LINES
SUIKODEN V
THE GODFATHER

PREVIEW

KINGDOM HEARTS II
POSSESSION
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
SONIC THE HEDGEHOG

PRO

PLAY & GO

МАРКЕТИНГ
ВОСХОДЯЩЕГО
СОЛНЦА

SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1816-9538



9 771816 953002 06006



Насекомые живут?
Насекомые нарушают ваш покой?
Мелкие паразиты наводят вас
наслаждения отдыха?
Воспользуйтесь услугами Доктора!
Этот рыжий хвостатый специалист
никогда не решает все ваши проблемы
качественно и с гарантией.
В его арсенале самые современные
инструменты по борьбе с вредителями –
электромуравилья, гадораспылители –
и другие универсальные средства.
Зовите Доктора – и вы больше
ука не о чем не пожалеете!

DAXTER

100%
эффективность
в борьбе с паразитами



Я НЕ ТОРМОЗ!

СУПЕРХИТ
НА PLAYSTATION®
И PSP!

СМОТРИ. ГОНЯЙ. ЖИВИ.

Disney® представляет фильм студии ПИКСАР

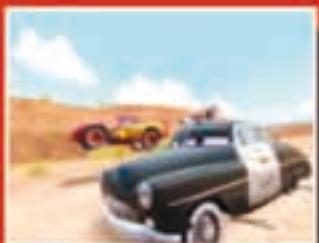
Тачки



Накорми друзей пылью из под колес
в многопользовательском режиме

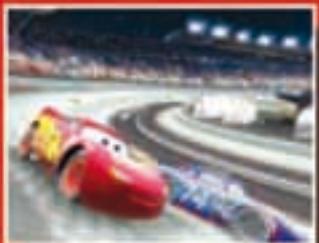


Гони к финишу в роли одного
из 10 героев



Исследуй мир Тачек!

ВИДЕОИГРА



«Сожги резину» более чем на
30 трассах и мини-играх!

ЛЕТО 2006



PIXAR
ANIMATION STUDIOS

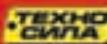
PlayStation®2

PlayStation®
Portable

THQ

Cars®Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®, Hudson Hornet™; ©Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe de Ville®; Ferrari®; Fairlane™; Petty®. "Playstation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



№ 9 (9) сентябрь 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

Ждем писем читателей по адресу:

ps2@solitary.ru
125183, г. Москва, ул. Генерала Рычагова, 26
PlayStation 2 Official Magazine Россия

Телефоны для справок: 589-11-15, 154-98-47
E-mail для справок: info@solitary.ru
E-mail отдела подписки: subscribe@solitary.ru
Информация по подписке на сайте:
www.solitary.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Коровин oleg_korovin@solitary.ru

Арт-директор
Михаил Огородников
mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Заместитель главного редактора
Олег Иноземцев oleg_inozemtsev@solitary.ru

Дизайнеры
Денис Скворцов, Павел Сизов,
Сергей Соломоник
design@solitary.ru

Литературный редактор
Марина Волнорезова

Наг номером работали:
Евгений Закиров, Марк Кузин,
Александр Сотников,
Александр Сагко, Екатерина Ткач

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела
Евгений Абрамашитов
eugeny_abramashitov@solitary.ru
тел. 504-18-63

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела
Александр Ефимов
distrib@solitary.ru
тел. 505-65-48

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY
P U B L I S H I N G

Генеральный директор
Александр Ефимов
alexander_efimov@solitary.ru

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

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



У обычного...



...(читай «самого что ни на есть нормального») игрока, не стремящегося уследить за всеми событиями на рынке интерактивных развлечений и не отслеживающего новые релизы в магазинах с ревностью стервятника, высматривающего падаль, порой может сложиться впечатление, что многие представители индустрии (и, в частности, журналисты) страшно далеки от народа. Особенно легко понять это чувство, когда все «инсайдеры» индустрии бросают свои дела и летят в Лос-Анджелес на элитарную (ибо закрытую) тусовку – Е3. Отчасти оно оправданно, потому как пока рядовые журналисты и разработчики стоят на стенах или сплюются по залам Los Angeles Convention Center, глазея на моделей в мини-юбках и время от времени поглядывая на демонстрирующиеся игры, боссы индустрии, которым зачастую нет никакого дела до игр как таковых, сидят в комнатах для переговоров и ворочают миллионами. Определяют направление развития всего рынка интерактивных развлечений.

Однако большинство «инсайдеров», оказавшись среди своих, расслабляются и ведут себя так, как будто попали в гигантский зал игровых автоматов, где все, ну решительно все бесплатно. Знай только стой в очередях. Корифеи мировой игровой журналистики режутся в Virtua Fighter, отплясывают на «волшебных ковриках» Dance Dance Revolution и пачками собирают флаеры, позволяющие бесплатно скачивать игры на мобильный телефон. Автору этих строк порой начинало казаться,

что телефоны вообще самая популярная платформа на Е3. Во всяком случае, наших японских и корейских коллег они интересовали куда больше, чем FFXIII и MGS4. А мы-то думали, что FF и MGS, при всем к ним глубоком почтении, – самая натуральная попса. Похоже, на пороге наступления новой игровой эры публика переосмысливает значение этого термина. И журналисты, которые совсем не так далеки от народа, как порой кажется, тоже. Радоваться этому или грустить, решать вам.

Олег Коровин,
главный редактор



SONY**НАПРУСАМ**

▶ Снимайте



▶ смотрите

с объемным
звуком 5.1▶ делитесь
впечатлениями

DVD Handycam ▶ Снимайте самые ошеломляющие мгновения с объемным звуком 5.1!

Великолепное изображение.**Мощный объемный звук. Небывалая простота использования.**

В новом модельном ряду DVD-камер* от Sony захватывающий реализм объемного звучания 5.1 и непревзойденное качество изображения сочетаются с удобством записи непосредственно на диск в DVD-формате.

Записывайте объемный звук прямо во время съемки и все будоражащие звуковые интонации окунут в полном объеме, как только Вы начнете смотреть записанный DVD со звуком 5.1 на Вашем домашнем кинотеатре. Это все равно, что оказаться на месте съемки вновь!



Модельный ряд DVD-камер 2006 года от Sony:



□ DCR-DVD105* □ DCR-DVD205* □ DCR-DVD305 □ DCR-DVD405

□ DCR-DVD505

*Модели DCR-DVD105 и DCR-DVD205 не поддерживают функцию записи объемного звука Dolby Digital 5.1

like.no.other™

*Как никто другой



034

НАЧНІТЕ
С ЭТОЙ
СТАТЬІ!



020 KINGDOM HEARTS II



025 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



024 THE DA VINCI CODE



026 URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE



028 POSSESSION



030 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



032 SONIC THE HEDGEHOG

Final Fantasy XII современная фантазия

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
042 Несколько слов о Миагре

SPY

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О PS2, PS3 И PSP

008 E3 2006

АНОНСИРОВАНЫ FFXIII И MGS4

009 PLAYSTATION 3 ЗА 600 ЕВРО

SONY ПРОВЕРЯЕТ ФАНАТОВ НА ПРОЧНОСТЬ

018 GOD OF WAR II ГРЯДЕТ

ВТОРАЯ ЧАСТЬ ВЫЙДЕТ НА PS2, А НЕ PS3

monitor

ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТАХ

020 KINGDOM HEARTS II

024 THE DA VINCI CODE

026 URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

028 POSSESSION

030 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

032 SONIC THE HEDGEHOG



review

РЕЦЕНЗИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ

ONIMUSHА: DAWN OF DREAMS

048

**052 DRAGON QUEST VIII:
JOURNEY OF THE CURSED KING**

056 BLACK

**058 SHADOW HEARTS:
FROM THE NEW WORLD**

**060 METAL GEAR SOLID 3:
SUBSISTENCE**

062 TOMB RAIDER: LEGEND

064 THE GODFATHER

066 DRIVER: PARALLEL LINES

068 ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

070 METAL SAGA

072 SONIC RIDERS

073 FINAL FIGHT: STREETWISE

074 SUIKODEN V

076 OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

077 TOCA RACE DRIVER 3

078 24: THE GAME

079 TOURIST TROPHY

080 COMMANDOS

STRIKE

FORCE

080
COMMANDOS
STRIKE FORCE052
DRAGON QUEST VIII:
JOURNEY OF THE CURSED KING057
BLACK

replay

ПОМОЩЬ В ПРОХОЖДЕНИИ ЛУЧШИХ ИГР

084 ONIMUSHА: DAWN OF DREAMS

Самураи сделали большой шаг навстречу простым игрокам, для которых часовое штудирование способов убийства первого босса — вершина неуважительного отношения к покупателю.

086 Special



086 PRODUCT PLACEMENT

Как в Японии продают игры методами нетрадиционной (для нас) рекламы.



092 SQUARE ENIX: ВМЕСТЕ НАВСЕГДА

Только альянс Square Enix может пообещать выпускать не менее одной игры в месяц.



098 Nostalgie FINAL FANTASY

ПОЧЕМУ ИМЕННО FINAL FANTASY? ПОТОМУ ЧТО ПРОДОЛЖЕНИЕ НЕ ПЛАНИРОВАЛОСЬ. А УСПЕХ ЭТОЙ ЗАТЕИ — СЛУЧАЙНОСТЬ.



ПОПРОБУЙТЕ УЖЕ СЕЙЧАС! САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ДЕМО-ВЕРСИИ ЭТОГО МЕСЯЦА!



81

YAKUZA

Вечно актуальная тема GTA отлично ложится на японский контекст. В Yakuza нас ждет знакомый игровой процесс, но теперь с кровавой якудзой в главной роли. Перенос места действия в Японию – как глоток свежего воздуха.



82

B-BOY

Танцевальные симуляторы эволюционируют. Если вам всегда было интересно посоревноваться с лучшими из лучших в жанре брейк-данса, полюбопытствуйте.



83

FORBIDDEN SIREN 2



84

METAL GEAR SOLID 3

Лучше поздно, чем никогда. Впрочем, даже если вы давно купили и прошли MGS3, может ли его быть много? Ну, а если вы пропустили это великое творение, спешите видеть!



85

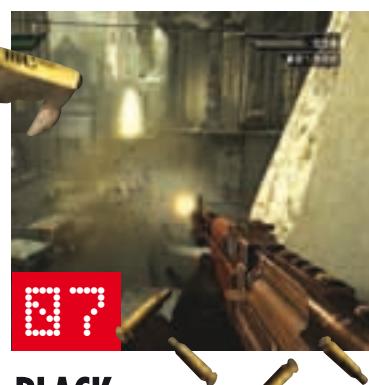
LEGO STAR WARS 2



86

SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA

По хайвею, да вдоль океана, да на Ferrari, да с большеглазой блондинкой, да без застудного реализма – да на раз!



87

BLACK

Black хорош тем, что в него можно играть практически когда угодно. Невероятно зрелищный, потрясающе динамичный, красивейший шутер – что еще нужно для простого геймерского счастья?



88

SINGSTAR ROCKS

Singstar Rocks – это караоке для серьезных парней, которым не пристало петь под Рикки Мартина и Джастина Тимберлейка. А вот Nirvana или Rolling Stones – это да...



89

FIFA 06



90

FORMULA ONE 06

И это еще не все...

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОНТЕНТ НА НАШЕМ DVD

Primal

The Mark of Kri

Jak II

Amplitude

Metal Gear Solid 2

Star Wars The Clone Wars

Star Wars Bounty Hunter

TimeSplitters 2

ZOE 2

Auto Modellista

Enter The Matrix

007: Night Fire

Silent Hill 3

Return to Castle Wolfenstein

Chaos Legion

Ford Racing 2

MOH Rising Sun

Beyond Good & Evil

LOTR Return of the King

SONY

Можно
не бояться
царапин!



like.no.other™

•Как никто другой

Диски 8 см
DVD±R(W)

www.sony.ru
www.sonystyle.ru



AccuCORE —
защита от царапин
и повреждений.

→ E3 2006

E3 2006: Next-gen как образ жизни



У кого что болит... тот за тем в Лос-Анджелес и едет. Видимо, именно поэтому нас он встречал плакатами Play Beyond — это Sony запустила новую рекламную кампанию, призванную показать потенциальным покупателям, что игровые машины от Sony — это нечто запредельное. В Los Angeles Convention Center, где который раз подряд проходит E3, влияние Sony и ее платформ тоже чувствовалось повсеместно. Вполне отчетливо ощущалось и еще кое-что. Компания вышла на принципиально новый этап развития. То же можно сказать и о ее платформах, для которых начинаются новые времена. Смена поколений, и этим все сказано. ■■■



ПОСТОЯТЬ
ПОЛУГОЛОЙ НА СТЕНДЕ
НА ЕЗ, ЧТОБЫ НА ТЕБЯ ВСЕ
ПЯЛИЛИСЬ? ДА ЗА ДЕНЬГИ?
ДА НА РАЗ!



Судя по слогану, Sony хочет убедить покупателей, что PlayStation 3 запредельно хороша.

PLAYSTATION 3: На старт

Консервативный
черный цвет
смотрится явно
эффектнее.

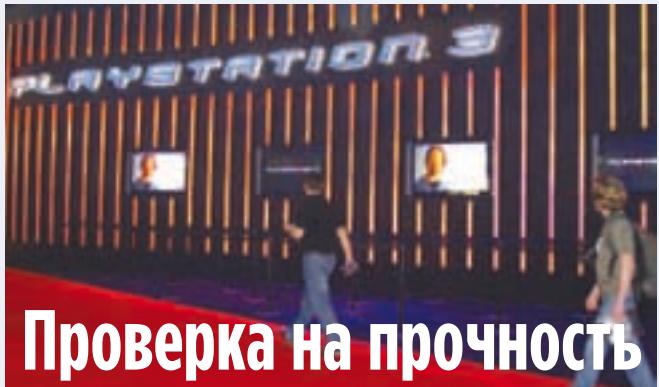


В этом году, кажется, все на E3 было так или иначе связано с PlayStation 3. Это чувствовали все, независимо от того, что именно их интересовало на выставке прежде всего. Sony наконец объявила точную дату выхода приставки. 17 ноября она одновременно стартует в Европе, США и Австралии. В Японии консоль появится на неделю раньше, 11 ноября. Хотя сам по себе анонс даты выхода, безусловно, отрадное событие, приходится признать, что правы были самые «мрачные» скептические прогнозы. В то время как Sony до последнего уверяла, что PlayStation 3 появится весной, не только конкуренты, но просто здравомыслящие аналитики выражали более чем обоснованные сомнения, говоря о том, что раньше лета приставка выйти никак не сможет. В итоге упорство Sony в отставании своей правоты вышло ей боком. Откры-

тым также остается вопрос о том, как пройдет одновременный запуск во всех ключевых регионах мира. Задача эта беспрецедентная по своей сложности. До сих пор неясно, насколько хорошо Sony удалось наладить производство консолей, и не столкнемся ли мы в первые месяцы со страшным дефицитом приставок. Опыт показывает, что в таких ситуациях при прочих равных предпочтение отдается японскому и американскому, но не европейскому рынку. ■■■



► ЦЕНА PLAYSTATION 3



Проверка на прочность



Объявила Sony и цену PlayStation 3. Обойдется она нам в 499 или 599 евро в зависимости от комплектации (американцам – в \$499 и \$599 соответственно). Когда в свое время стартовала PlayStation 2, стоившая в 2 раза дешевле, цена и то казалась совсем не низкой. Тут же нам предлагают вообще едва преодолимую планку. По данным опроса, проведенного журналом *Famitsu* среди японских геймеров, почти 90% из них считают объявленную цену слишком высокой. Более консервативные в подобных вопросах европейцы, вероятно, будут расстроены еще сильнее. Тем не менее, *Sony* уверена, что цена вполне адекватна качеству продукта, который она предлагает рынку. Компания продолжает позиционировать PlayStation 3 как домашний суперкомпьютер, а не просто игровую консоль. С определенными оговорками это действительно так. Вопрос лишь в том, нужен ли геймерам суперкомпьютер? И не предпочтли бы они «просто игровую консоль», будь у них выбор? ■

ЛУЧШЕЕ – ВРАГ ХОРОШЕГО

Принципиальных отличий между двумя версиями PlayStation 3 нет. В то же время многие считают, что разница в цене между ними не столь значительна, чтобы ради нее пренебрегать некоторыми дополнительными функциями. PlayStation 3 за 599 евро будет поставляться с жестким диском на 60 Гб, встроенным Wi-Fi-адаптером, а также иметь HDMI-выход и слоты для карт Memory Stick, SD и CompactFlash. В версии за 499 евро всего этого не будет, а емкость жесткого диска составит 20 Гб. В остальном консоли идентичны.



Все под контролем



Неожиданной стала новость о том, что «контроллер-бумеранг», потрясший всех своим совершенно неземным дизайном, канул в Лету. Геймпад для PlayStation 3 по виду практически ничем не отличается от стандартного Dual Shock 2. Однако того же никак не скажешь о его начинке. Геймпад будет беспроводным. Для передачи сигнала используется технология Bluetooth, которая хороша решительно всем, кроме энергопотребления. Ожидается, что аккумуляторов будет хватать примерно на 24 часа непрерывной игры. Известие о том, что контроллер поддерживает технологию распознавания его положения в пространстве, стало настоящим открытием. Ее применение на выставке было продемонстрировано в *Warhawk*, где летательный аппарат откликался не только на нажатие рычажков, но и на перемещение самого геймпада. Правда, в угоду этой технологии пришлось пожертвовать функцией обратной связи. Да, выбиривать наш маленький черный дружок больше не будет. ■

- ▼ ТЕЛЕФОНЫ
- ▼ ФОТО·ВИДЕО
- ▼ НОУТБУКИ
- ▼ КПК



НАСТРОИМ
ОБУЧИМ
ПОДДЕРЖИМ

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

В лучших торговых центрах Москвы

5-444-333 • I-ON.RU

▶ PLAYSTATION 3 GAMES

Play Beyond



Главное отличие E3 2006 от E3 2005 в том, что в этом году на PlayStation 3 можно было не только ролики смотреть, но и играть. Отличие, надо заметить, принципиальное. Хоть на по-востке дня «всего лишь» третья консоль от Sony, смену поколений переживаем не в первый и не во второй раз и прекрасно знаем, каким бы мощным ни было «железо», само по себе оно просто железом и остается. А нам-то нужна консоль. Игровая. Чтоб играть интересно было. Sony потребовался гог, чтобы от обещаний перейти к делу и начать демонстриро-

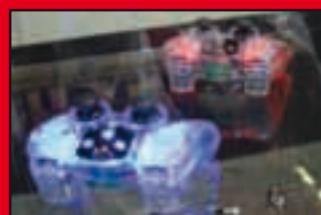
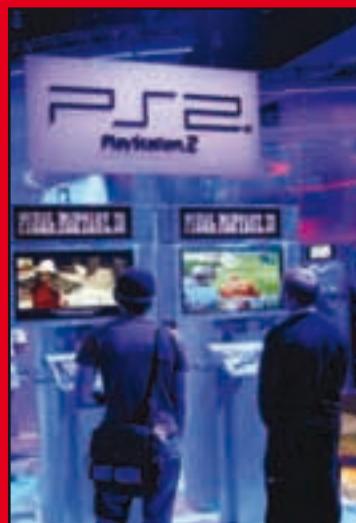
вать способности ее приставки. Кто как, а мы первым делом направились к стенам с *Heavenly Sword*. Korga проект претендует чуть ли не на лавры *Devil May Cry*, при том, что в главной роли — красотка-воительница, мы не можем пройти мимо. Ответственно заявляем: динамика в игре сумасшедшая. Как в *Devil May Cry*, ага. Причем разработчики предлагают несколько свежих (хотя и использовавшихся в других проектах) решений. Так, временами «свободный» мордобой прекращается, и нам предлагают вовремя нажать несколько кнопок, в результате чего герояня проводит головокружительную по зрелищности атаку. ■■■



Игровой процесс *Heavenly Sword* оказался не менее впечатляющим, чем ролики.



Gran Turismo узнается с первых кадров.



Демо-версия *Warhawk* особого впечатления не произвела, однако именно в ней можно было опробовать «гироскопические» функции нового контроллера. Интересно, что разработчики (как выяснилось позже) узнали о наличии этих функций всего за несколько дней до выставки и включали их поддержку буквально в последние часы. Интересно, когда же сама Sony официализировала технические характеристики нового геймпада? ■■■



Resistance: The Fall of Man (ранее известный как I-8) оказался очень высокотехнологичным шутером. В меру консервативным, но невероятно красивым. Дизайн тех нескольких уровней (как закрытых, так и открытых), что мы видели на E3, тоже на высоте. В данном случае одного этого может оказаться вполне достаточно для успеха. ■■■

Воевать в *Resistance* нам придется с инопланетной нечистью, напоминающей сразу о десятке других проектов.

SONY



**Благодаря увеличенному объему
мобильной памяти, PSP открывает для вас
безграничные возможности.**

Фото: до 5524 фотографий*

Музыка: более 69 часов**

Кино: до 17 часов***



2 гигабайта свободы!

like.no.other™
Как никто другой

* 1 Мегапиксель, режим standard, сделанных с телефона или смартфона / ** 64 kbps в формате MP3 / *** 64 kbps, стерео в формате MPEG4



MEMORY STICK PRO Duo

Увеличенная емкость карты Memory Stick PRO Duo позволяет хранить на ней большие объемы мультимедийной информации, в том числе цифровые фотографии, видеозаписи, музыкальные файлы и игры, а также подкасты и видеоблоги.

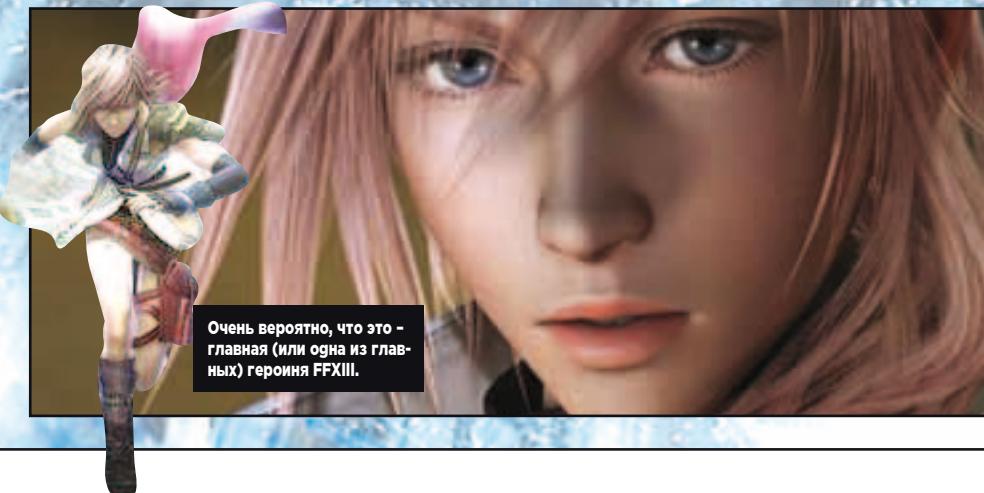
► FINAL FANTASY XIII

Аргумент на миллион долларов



Sony нужен был совершенно убийственный, абсолютно неоспоримый аргумент в пользу покупки PlayStation 3. Он был представлен на пресс-конференции Sony еще до начала E3 2006. Square Enix анонсировала Final Fantasy XIII. Из игры был показан один-единственный CG-ролик, в котором было много (очень много!) экшна и чертовски соблазнительная героиня. Сеттинг — микс хай-тек и фэнтези. Причем микс несколько иной, чем тот, к которому мы привыкли по предыдущим частям. Что будет представлять собой игровой процесс и сюжет, никто не знает. Square Enix ошарашила публику тем, что выпустит на PS3 не одну, а две Final Fantasy XIII. Второй проект будет называться Final Fantasy XIII Versus. Дополнительно известно, что это боевик. Мы знали, что эксперимент с Dirge of Cerberus не пройдет бесследно. ■■■

АНОНС FINAL FANTASY XIII ПОВЕРГАЕТ В ШОК И ТРЕПЕТ



Очень вероятно, что это — главная (или одна из главных) героиня FFXIII.

► PLAYSTATION 3 FEATURES

Втыкай

Что уже никого не удивляет, так это невообразимая мощь PlayStation 3. В том, что ни одна другая консоль не сможет в этом отношении сравниться с PS3, Sony всех убедила давно, за что ей честь и хвала. А вот список ее медиа возможностей долгое время менялся. Неизменным всегда было лишь то, что PlayStation 3 обречена стать первым массовым Blu-Ray-плеером. Именно с помощью PS3 Sony собирается продвигать этот формат. Кроме то-

го, консоль будет иметь 3 гигабитных Ethernet-порта (1 вход и 2 выхода), встроенный Wi-Fi-адаптер и отсоединяемый жесткий диск. Будет и HDMI-выход. Правда, один. Хотя год назад нам обещали два, чтобы изображение можно было выводить сразу на два HD-телевизора (реально едва ли кто-то стал бы использовать эту возможность, но зачем же было обещать?). Однако по части использования возможностей HDTV консоль PS3 впереди планеты всей: поддерживает режимы вплоть до 1080р — это картина в разрешении 1920x1080 в режиме прогрессивной развертки. ■■■



Послевкусие

Хотя Sony не смогла сдержать часть обещаний (некоторые из них были слишком фантастичны, чтобы оказаться правдой), демонстрация PlayStation 3 «вживую» (на прошлой E3 смотреть было, в общем, не на что) оставляла сильнейшее впечатление. И единственным действительно серьезным опасением остается реакция публики на беспрецедентно высокую цену. Пришло время каждому задаться вопросом, любят ли он PlayStation настолько, чтобы выложить за нее столь внушительную сумму. ■■■

Популярное ремесло

БРУТАЛЬНЕЕ ПРИНЦЕВ ПЕРСИИ



Эффектное появление — не главное для наемного убийцы.



На стенде Ubisoft раздавал практически каждый проект, будь то уже отшлифованный до блеска Splinter Cell: Double Agent или новый Rainbow Six Vegas. Но самым большим открытием стал суперамбициозный симулятор наемного убийцы Assassin's Creed. Действие игры разворачивается в средневековой Европе. Главный герой путешествует по красивейшим городам, выискивая жертв. В общем, очень похоже на Hitman, если не счи-

тать совершенно беспрецедентной свободы действий и фантастически точно воссозданных городов. Причем речь идет не об исторической точности, а о правдоподобности ощущений. Толпа зевак на улицах выглядит и ведет себя именно как толпа. Она адекватно реагирует не только на попытку убить кого-нибудь среди бела дня, но и протиснуться сквозь сгрудившихся покупателей на рыночной площади. Любопытно, что делают игры создатели Prince of Persia. Проект просто обречен на успех. ■■■

SONY



Новая карта Мира

Самый маленький в семье Memory Stick –
Memory Stick Micro сохранит для вас
1 гигабайт музыки, видео или фото



like.no.other™
Как никто другой

MEMORY STICK MICRO

Карта памяти Memory Stick Micro расширит
возможности использования вашего телефона
на 1 гигабайт.



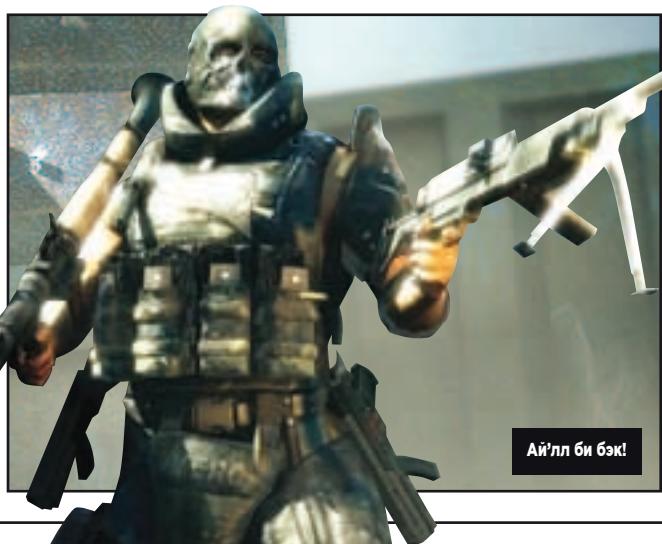
THE ARMY OF TWO

Два сапога пара

ELECTRONIC ARTS ПРЕДЛАГАЕТ ИГРАТЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ВДВОЕМ



Electronic Arts анонсировала The Army of Two — шпионский боевик в лучших традициях Splinter Cell. Особенностью проекта будет то, что все операции проводят двое агентов. В идеале оба должны управлять игроки в кооперативном режиме (который тут является основным). На худой конец, роль одного из напарников на себя может взять искусственный интеллект. Идея не настолько оригинальна, какой ее хотели бы представить разработчики, но основой геймплея ее до сих определенно никто не делал. ■



Айлл би бэк!

VIRTUA FIGHTER 5

Противостояние файтингов



Tekken 6 определенно можно отнести к числу самых ожидаемых проектов на

PlayStation 3. Увы, поиграть в него и в этом году нам не дали. Namco показала впечатляющий ролик, представила новую героиню, но ничего больше. Другое дело — Virtua Fighter 5 (которую чуть меньше группы фанатов ждет с неменьшим нетерпением). В VF5 можно было играть. Причем большинство посетителей стенда Sega предпочитали «тестировать» давно проверенных персонажей в новых декорациях (которые в меру хороши, но дух от них не захватывает) вместо того, чтобы попробовать двух новичков, среди которых есть красотка, влающая «обезьяням кун-фу». ■

VIRTUA FIGHTER 5 VS. TEKKEN 6

Такой вождь VF5 нас уже не удивит.



Пока весь MGS4 такой вот серо-зеленый.

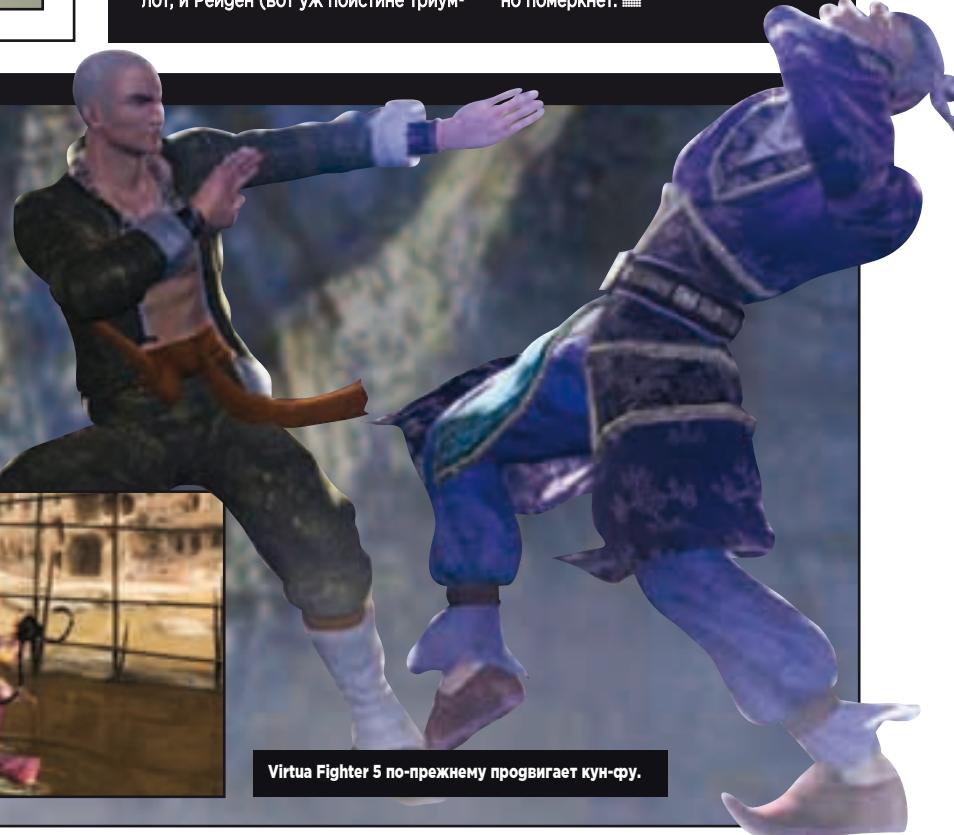
Снейк выходит из игры

КОДЗИМА ПЕРЕОСМЫСЛИВАЕТ СВОЙ ВКЛАД В ИГРОВУЮ КУЛЬТУРУ



Всего один анонс на E3 оказался в той же «весовой категории», что и объявление о разработке FFXIII. Всего одна компания смогла на равных тягаться со Square Enix. Konami. Учитывая, что она представила умопомрачительный ролик из Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, это не удивительно. Как и следовало ожидать, игра выйдет на PlayStation 3. Не удивило никого и то, что геймплей на выставке не показывали (не удивимся, если его еще просто нет), однако нам представили общую картину и некоторых персонажей. «Некоторых» — в том смысле, что в игре почти наверняка будут и те, кого мы на E3 не видели. Однако видели мы практически всех значимых героев серии. В MGS4 будут и Отакон, и Оцеплот, и Рейден (вот уж поистине триум-

фальное возвращение), и полковник Кемпбелл и многие другие. Так как действие игры происходит в недалеком будущем, все герои заметно постарели (некоторые — возмужали). Особенно Снейк. Причем герой наш не просто постарел, но и, кажется, разочаровался в жизни. Во всяком случае, этот вывод невольно напрашивается, когда он засунул в рот пистолет и... нажал на курок! Да, вот так Konami решила всех шокировать. Впрочем, в то, что со Снейком действительно что-то произошло, верится с трудом. Выстрел слышится только за кадром, когда экран уже потемнел. А значит... всяческое могло случиться. Одно ясно совершенно точно: MGS4 будет настолько шокирующим проектом, что бесподобная третья часть сериала в сравнении с ним неизбежно покажется. ■



Virtua Fighter 5 по-прежнему продвигает кун-фу.

РУССКИЙ!

настоящий стритрейсинг
теперь на PSP

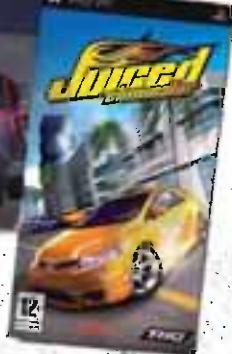
Играй с друзьями

и беспроводном

Wi-Fi режиме



Real Street Racing



WWW.JUICED-RACING.COM

© 2006 THQ Inc. All manufacturers, car make, models and associated imagery featured in this game are either registered and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juiced Games Ltd. THQ, Juiced, Juice Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

PlayStation, PSP and UMD are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



12+

www.pegi.info



WWW.THQ.CO.UK

Наглядная демонстрация того, что фильмов на UMD вышло совсем не мало.

ПОНЯТИЯ
НЕ ИМЕЮ, ЧТО ЗА ИГРУ
Я ПИАРЮ, НО КОСТЮМ
МЕНЯ СТРОЙНИТ.

Okami – игра
исключительно
для эстетов.

С виду пиарщики Atlus – нормальные ребята. На самом деле, конечно, все сплошь дьяволопоклонники.

PLAYSTATION 2 GAMES

Отцы и дети

Несмотря на грамотную и очень «стройную» маркетинговую стратегию Sony, «противостояние» PlayStation 2 и PlayStation 3 неизбежно. Конкурировать на рынке эти платформы, конечно, не будут, а вот «дрюжески соревноваться» (зачастую по волне прессы и рядовых пользователей) – непременно. Например, на E3. Всего за несколько месяцев до запуска PlayStation 3, Sony, естественно, основное внимание уделяет именно ей. PlayStation 2 тут, как ни крути, оказывается в тени. Лучше всего на выставке об этой платформе напоминал соответствующий корнер в зоне, занимаемой Sony. Однако за его пределами найти проекты для этой платформы было откровенно трудно. Новые проекты были, но по большей части они ничем не удивляли. В полной мере это можно

отнести к забавной, но абсолютно предсказуемой *Destroy All Humans! 2*. Вновь появившаяся на публике Okami по-прежнему великолепна, но теперь сама чудо-концепция уже не удивляет, а просто заставляет блаженно забыть обо всех остальных жанрах разом. Square Enix демонстрировала *Final Fantasy XII* и *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*, которые на фоне прочих анонсов (в том числе и *FFXIII*) не пробуждали особый интерес (всем и так уже все понятно с этими проектами, осталось только дождаться англоязычного релиза), и *Valkrie Profile 2*. Остальные достойные проекты в основном были мультиплатформенными (вроде *Splinter Cell: Double Agent*), а потому демонстрировались в первую очередь их версии для консолей нового поколения. ■

ИГРА ДЛЯ PSP™ – В ПОДАРОК!



КУПИ PSP™ И ВЫБЕРИ ИГРУ В ПОДАРОК!*



* При покупке комплекта PSP со специальной наклейкой.
Для получения игры в подарок необходимо заполнить анкету, вложенную в коробку.
Ассортимент игр доступен до тех пор, пока они имеются в наличии.

► GOD OF WAR II

Сам себя не похвалишь...

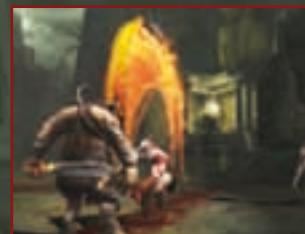
GOD OF WAR II ЗАТМИТ ПРЕДШЕСТВЕННИКА



Махнул левым рукавом – распорол брюхо супостату. Махнул правым – голову снес.



God of War II поражает уже самим своим существованием. Не то чтобы кого-то удивил тот факт, что Sony решила выпустить сиквел к потрясающему популярному проекту – совсем наоборот. Просто трудно поверить, что *God of War*, и так выживший все сошки из PlayStation 2, стал еще лучше. Принципиально ничто в игре не изменилось. Тот же герой, те же брутальные динамичные бои, тот же мрачный мир древнегреческих мифов. Только все это стало лучше, зрелищнее и вкуснее. Парадоксально, но именно Sony сумела показать, что и накануне прихода PlayStation 3 ее предшественница не собирается сдавать позиций. Релиз *God of War II* ожидается в феврале 2007 года. ■■■



► GOD HAND

Вечный жанр

САРСОМ УДИВИЛА ВСЕХ НОВЫМ BEAT-'EM UP?

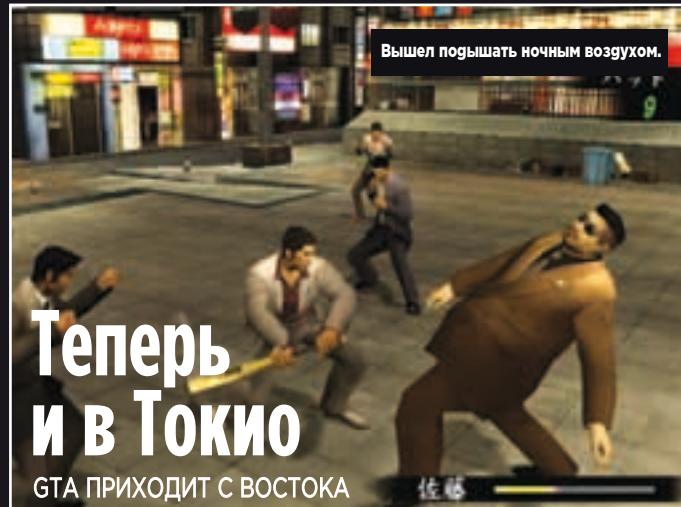


Персонажи Сарсом легко узнаваемы.



God Hand немало удивил своим появлением на E3. Это новый beat-'em up от создателей *Okami* и *Viewtiful Joe*.

Стильный, очень технологичный, но пока весьма сырой. Графикой мы насладились, смазливых героев оценили, а вот бои – не смогли. Управление отложено настолько плохо, что персонажу вolverto сложно пройти, не то что «навестись» на противника в схватке. Хотим верить, что Сарсом справится с этой бедой. Однако память о нескольких провальных проектах компании в этом жанре, вышедших за последние месяцы, все еще свежа... ■■■



Вышел подышать ночным воздухом.

Теперь и в Токио

GTA ПРИХОДИТ С ВОСТОКА

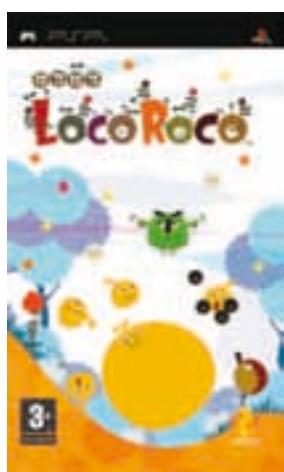


С прискорбием приходится признать, что от Sega мы давно особых чудес не ждем. Не ждали мы их и на E3. Тем приятнее удивил нас давно обсуждающийся в кулуарах проект *Yakuza*. О том, что это очередной клон GTA, не сказал только ленивый. Разработчики этого никогда и не скрывали. Тем не менее, GTA про якудзу – это как минимум любопытно. Тем более что разработчики к стандартным мафиозным разборкам добавили оригинальные элементы. Например, возможность завести подгружку в одном из специализированных «чисто мужских» заведений. Кстати, именно разборки могли бы быть и получше. Управлять персонажем довольно неудобно, хотя «кун-фу» с применением подручных мусорных баков и бейсбольных бит, конечно, впечатляет. Очень рассчитываем, что до релиза разработчики успеют отшлифовать шероховатости. ■■■



LocoRoco™

ПОКАТИЛСЯ?



В далекой-далекой галактике, так далеко,
что не видно даже в самый лучший телескоп,
есть удивительная планета.
Она покрыта зеленью, и населяют ее самые
разные существа – в том числе и веселые
Локо-роко. Локо-роко живут в полной
гармонии с планетой - они все время играют,
пют и заботятся о растениях.
Но однажды из космоса прилетели злобные
враги и все переменилось.
Локо-роко – мирные существа,
они не знают, как защитить себя от
космических пришельцев!

Наклоните планету - и Локо-роко покатятся.
Только вы сможете помочь им спасти планету!

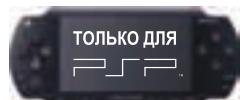
LocoRoco.com

www.mypsp.ru
www.yourpsp.com



Полностью на русском языке!

*PlayStation®, "PlayStation", "PS" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
LocoRoco™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe, Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.





ИЗДАТЕЛЬ: SCEI | РАЗРАБОТЧИК: SQUARE ENIX | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: WWW.SCEE.NET | ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

KINGDOM HEARTS II

МУЛЬТИВИТАМИН

► Несмотря на то, что Disney и Square Enix не имеют практически ничего общего, кое-что их все-таки объединяет — способность заставить людей жить историями, которые они создают. Нелегко найти человека, которого оставила равнодушным судьба львенка Симбы из «Короля львов»; есть ли есть много игроков, которые не всплакнули во время похорон Айрис в Final Fantasy VII.

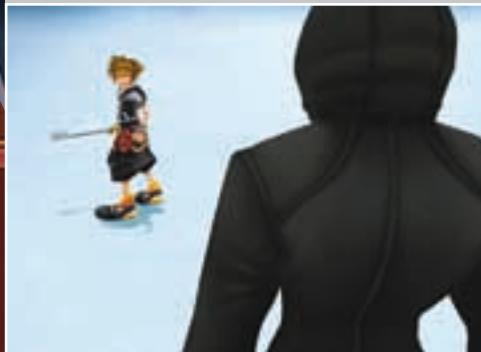
Мы уже знаем, что если смешать добрых и оптимистичных героев Диснея со сложным и глубоким миром Final Fantasy, получится шедевр под названием Kingdom Hearts. Учитывая масштабность первой части сериала, мы, конечно, не могли обойти вниманием американский релиз Kingdom Hearts II. Увы, до нас игра доберется лишь через несколько месяцев, так что пока снакаем свежайшую информацию о проекте, погрепнутую из опыта общения с самой что ни на есть финальной его версией.

ДОРОГА ИЗ ЗОЛОТОГО КИРПИЧА

Разработчики не стали экспериментировать и пошли проторенным путем. Игровой процесс выдержан в стиле первой части, но с массой улучшений и интересных нововведений.

ХОЧУ ДОБАВКИ!

Истинный франт, заполучив долгожданную игру, обязательно спросит: «А когда же ждать третью часть?» Судя по недавнему интервью «папы» Kingdom Hearts Тецу Номуры, разработка третьей части в ближайшем будущем не планируется, но она обязательно появится (возможно, уже на PlayStation 3).



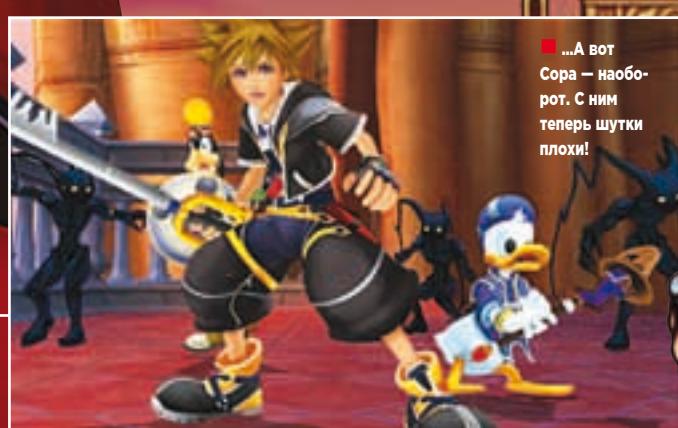
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ВЫДЕРЖАН В СТИЛЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, НО С МАССОЙ УЛУЧШЕНИЙ И ИНТЕРЕСНЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ.



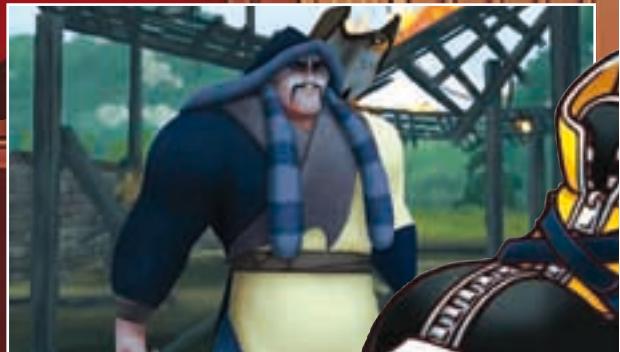
■ Истинной дружбе не страшны опасности!



■ Гуфи и Дональд ничуть не изменились со временем первой части...



■ ...А вот Сора — наоборот. С ним теперь шутки плохи!



Ожидается через **3 месяца**
Октябрь 2006

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

СЕКРЕТЫ РЯДОМ!

К тому моменту, как в США самые ярые поклонники игры срывали обертку с долгожданного бокса, некоторые энтузиасты уже успели пройти ее до конца.

Не изменяя традициям первой части, в Kingdom Hearts II есть секретная концовка. Открыть ее можно, выполнив все задания из журнала сверчка Джимми на среднем уровне сложности или просто пройдя игру при максимальных требованиях.



■ Как и раньше, у каждого босса есть «слабое место», осведомленность о котором позволит с ним легко справиться.



СО ВРЕМЕН ПОСЛЕДНЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ СОРА ИЗ СКРОМНОГО И НАИВНОГО ПОДРОСТКА ПРЕВРАТИЛСЯ В МОДНОГО ТИНЕЙДЖЕРА, АБСОЛЮТНО УВЕРЕННОГО В СВОИХ СИЛАХ.

К примеру, у Соры, главного героя, теперь появилась команда Драйв, с помощью которой он может объединять усилия с одним из персонажей партии (как и прежде, Сора сопровождают Гуфи и Дональд, место одного из которых эпизически занимают другие персонажи). Тандем с Гуфи создает форму «Отваги», в которой Сора держит по Keyblade'у (мультяшный аналог меча) в руках, а в союзе с Дональдом (форма «Мудрость») увеличивается мощность заклинаний, и обычный удар вызывает мощную волну огня. По мере прохождения игры станут доступны и другие формы, а также большое количество самонов.

Все специальные приемы и действия, направленные на взаимодействие с окружающей средой, «повешены» на одну кнопку, что оказалось очень удобным — отличная альтернатива меню в первой KH. Теперь выбирать нужное действие в запале битвы проще простого.

Главной радостной новостью для поклонников серии станет оптимизированная камера. В предыдущей части игры угол обзора можно было сменить исключительно при помощи шифтов. Теперь же управление камерой перенесено на более привычный для большинства геймеров правый джойстик.

Единственная недоработка игры, которую мне удалось



заметить, — звуковое оформление. Бессспорно, песня в открывающей заставке в исполнении Утады Хикару заставляет даже видающих виды игроков замереть от восторга, но помимо нее свежих мелодий очень мало (исключение составляют новые игровые миры), а старые быстро надоедают, несмотря на качественный ремикс всех композиций.

НЕЗНАКОМЦЫ

Пожалуй, главным сюрпризом стало то, что в начале игры действие разворачивается не вокруг главного героя первой части, а вокруг совершенно незнакомого большинству игроков паренька по имени Рокса. Именно он является действующим лицом пролога, флящегося порядка 6 дней игрового времени и около 3,5 часов реального. За это время геймеры, незнакомые с игровой механикой KH, смогут разобраться, что к чему, а бывалые поклонники игры поймут, какая связь между мальчуганом из «города Сумерек» (Twilight Town) и приключениями Соры и компании. На протяжении всего пролога то и дело будут всплывать сцены из первой части Kingdom Hearts.

ЕСЛИ СМЕШАТЬ ДОБРЫХ И ОПТИМИСТИЧНЫХ ГЕРОЕВ ДИСНЕЯ СО СЛОЖНЫМ И ГЛУБОКИМ МИРОМ FINAL FANTASY, ПОЛУЧИТСЯ ШЕДЕВР ПОД НАЗВАНИЕМ KINGDOM HEARTS.

■ Принцу Персию пора на пенсию — Сора делает умопомрачительные комбо!



■ Аксель строит козни не только Соре, но и своей родной Организации.



■ Не стоит забывать старых друзей — мы снова встретимся с Гераклом и миром древнегреческого Колизея.



■ Новый дизайн «бессердечных» заслуживает всяческих похвал.



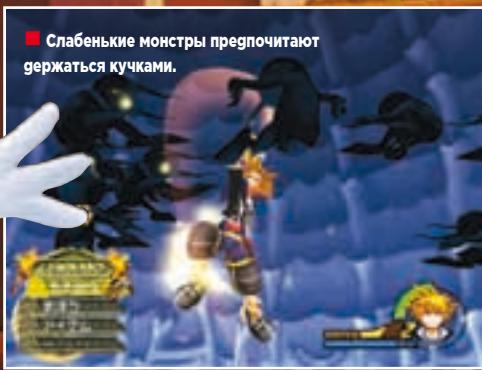
Ожидается через

3 месяца
Октябрь 2006



ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА...

Помимо прочих развлечений Роксаз может вместе с друзьями принять участие в турнире под названием «Борьба», где среди прочих участников можно обнаружить Сейфера с Райдзином и Фуйдзином (Final Fantasy VIII), Сэтцера (Final Fantasy VI) и Виви (Final Fantasy IX).



■ Слабенькие монстры предпочитают
держаться кучками.



**В НАЧАЛЕ ИГРЫ ДЕЙСТВИЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ
НЕ ВОКРУГ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ПЕРВОЙ ЧАСТИ,
А ВОКРУГ СОВЕРШЕННО НЕЗНАКОМОГО БОЛЬШИН-
СТВУ ИГРОКОВ ПАРЕНЬКА ПО ИМЕНИ РОКСАЗ.**



Главными противниками в игре станут члены загадочной Организации, с которыми Сора уже доводилось встречаться. Их цель, судя по всему, не изменилась — они хотят любой ценой захватить силу, таящуюся в сердце повелителя Keyblade'a, чтобы с ее помощью получить господство над всеми мирами. В КХII мы вновь встретим Намиэ — девочку, что пыталась стереть память Соры, но в итоге перешла на его сторону.

Как заядлая поклонница серии, хочу поделиться общим ощущением от встречи со старыми знакомыми после такой долгой разлуки. Со времен последнего приключения Сора из скромного и наивного подростка превратился в мудрого тинейджера, абсолютно уверенного в своих силах. А вот Роксаз, мальчик из пролога, судя по всему, точная копия Соры из первой части игры. Что касается Дональда и Гуфи, то эти сорвиголовы уже вряд ли исправимы. Ну а король Микки и Рику, которые, судя по многочисленным гоготкам, вступили в ряды Организации... Впрочем, не буду приподнимать завесу тайны над сюжетом. Лучше посоветую освежить в памяти первую часть игры. До начала нового приключения осталось совсем недолго! ■ Екатерина Ткач



monitor

PlayStation®2

Разработчики сделали практически все, что от них ждали: добавили новые миры, новых героев (хватило бы одного Джека Воробья) и сохранили неподражаемый стиль первой части.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО



ЖЖЕТ!



ИЗДАТЕЛЬ ZK GAMES | РАЗРАБОТЧИК THE COLLECTIVE | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.COLLECTIVESTUDIOS.COM | ДАТА ВЫХОДА МАЙ 2006 ГОДА

THE DA VINCI CODE

О ЧЕМ МОЛЧИТ ВАТИКАН

Buffy the Vampire Slayer, Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen, Indiana Jones and the Emperor's Tomb... У студии с многозначительным названием The Collective богатый опыт «игроизации» телесериалов. Правда, перечисленные проекты не могут похвастаться сколь-нибудь вразумительным сюжетом. Погдуть ногой, пальнуть из бластера – пожалуйста, а вот с головой нырнуть в пучину страшных заговоров и вселенских тайн – никак.

Впрочем, робкую попытку объединить боевик и триллер The Collective предприняла на заре своего развития. Вряд ли многие помнят приключенческий экшн Men in Black, состряпанный по одноименному фильму, но именно в нем разработчикам удалось наиболее органично сплести действие и историю. «Содеянное однажды не грех и повторить!», – решил коллектив студии и сел за The Da Vinci Code. Впрочем, сначала сотрудники The Collective от корки до корки прощупывали оригинальный роман Дэна Брауна, на основе которого создается игра и снимается фильм.

Нам отводится роль гарвардского профессора Роберта Лэнгдона, расследующего таинственное убийство в Лувре. Поиски главным героем истины быстро вовлекают его в паутину таких интриг, на фоне которых смерть одного человека – капля в море. Дабы выдержать сюжет на достойном уровне, The Collective привлекла к разработке Чарльза Сесила, основателя легендарной серии Broken Sword. Соответственно, за сюжетную и приключенческую составляющие The Da Vinci Code можно не беспокоиться. Ну а качество экшна части студия взяла на себя, благо опыт позволяет. Премьера фильма и выход игры запланированы на май этого года.

■ Александр Сагко

■ Очень многие организации заинтересованы в смерти Лэнгдона, узнавшего правду...



■ Осторожно выносим диван через окно, пока хозяева не проснулись.



■ Помотаться по Европе придется немало.



■ Не портрет Владимира Владимировича, но тоже ничего.



■ В этих стенах так и подмывает вырезать себе пентаграмму на груди.



■ В библиотеке Лувра хранятся только подлинники.



monitor

PlayStation®2

Резюме: С сюжетом от Брауна, головоломками от Сесила и боевыми сценами от The Collective приключенческий экшн-проект The Da Vinci Code обречен на успех. Если никто не побеждет...



ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!

**Легендарная серия Platinum
теперь и для PSP!**



от 699 р.

www.mypsp.ru

PSP

Platinum

Классика не стареет –
меняются только цены!

ИЗДАТЕЛЬ EIDOS INTERACTIVE | РАЗРАБОТЧИК ROCKSTEADY STUDIOS | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM | ДАТА ВЫХОДА МАЙ 2006 ГОДА

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

С ОГОНЬКОМ!

► Мы постоянно слышим о мировом терроризме в новостях, взираем на его звериный оскал в кино и сознательно боремся с ним в играх. Причем последнее становится все однообразнее и однообразнее. В десятый раз штурмовать захваченное здание, спасая заложников, — это уже слишком. Однако для Ника Мейсона подобное времяпрепровождение — ежедневная рутина. В конце концов, никто не обещал ему легкой службы в рядах элитного подразделения T-Zero...

BURN, BABY, BURN!

Впрочем, не торопитесь пролистывать статью. Rocksteady Studios поглощена к созданию антитеррористического боевика иначе, чем многочисленные конкуренты. Так, в Urban Chaos: Riot Response у вас нет подчиненных. На каждом задании присутствует целая армия спецназовцев и полицейских, но все они действуют самостоятельно, не нуждаясь в приказах. При этом огневую поддержку коллеги должны обеспечить более чем достойную.

Главный герой, в свою очередь, может позволить себе ряд вольностей. Например, не тратить время на поиски черного хода, а вломиться к преступникам прямо с парадного. Естественно, завязывается лихая перестрелка с применением образчиков самого современного вооружения, но Rocksteady и не упирает на «стелс». Пальба из всех стволов — залог успеха.

Чем-то напоминает Black, не правда ли? Хотя обзывать Urban Chaos: Riot Response клоном не стоит, в игре хватает уникальных «фишек». Как вам, например, идея провести совместную операцию с медиками и пожарными? Представители сих благородных профессий незаслуженно забыты в виртуальном мире, а ведь ни одна контртеррористическая операция не обходится без их участия.

Для гетища Rocksteady пожарные особенно актуальны, так как главным противником отряда T-Zero выступает банда с неизвестным названием Burners. Подвергшиеся нападению здания, как правило, обьеты пламенем, а в изолированных помещениях заперты люди. Никунейредко приходится совмещать отстрел бандитов и маршброски в самое пекло, ведь спасателей необходимо защищать!



■ Арсенал состоит из пистолетов, автоматов, винтовок и тяжелой артиллерии.

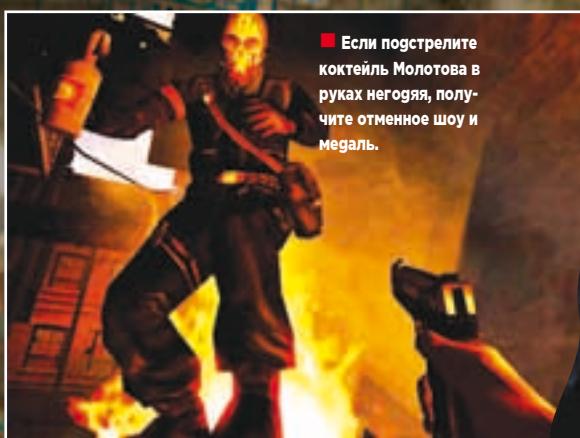


Пощекочите нервы

В Urban Chaos: Riot Response ожидаются некие подобия боссов. Разработчики показали бой лишь с одним гла-варем, но впечатлений нам хватило. Предводитель банды, вопреки ожиданиям, оказался обычным человеком, а не пулегранатоустойчивым монстром. Зато этот гаг прикрывал свое бренное тело заложником, и вся хитрость заключалась в том, чтобы улучить момент для выстрела и самому не поймать пулю.



■ Графика подкачала, а вот дизайнеры свой хлеб едят не зря.



■ Если подстрелите коктейль Молотова в руках негоя, получите отменное шоу и медаль.

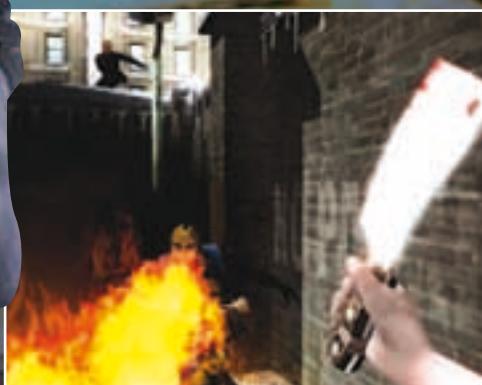


■ Плохонькую детализацию еще можно снести, но вот текстуры...

Ожидается в течение 1 МЕСЯЦА
Май 2006



■ Пожарные спасают людей. Вы защищаете пожарных.



По работе и награда

Как всякий уважающий себя консольный проект, Urban Chaos: Riot Response таит множество сюрпризов. В ходе операций перед Ником ставятся различные вто-ростепенные задачи, например, взять нескольких бандитов живьем. За успешное выполнение дополнительных заданий боец получает медали, которые, в свою очередь, открывают дорогу к секретным миссиям. Последние, как правило, необходимо пройти за определенное время. Если справитесь, получите приз — новое оружие, не доступное в основной части игры. Сюжетных операций обещано двенадцать (по одной на каждый календарный месяц), дополнительных — шесть.

НОВЫЙ ВЗГЛЯД

Участие в игре медиков и огнеборцев — не единственная «изюминка». Вот скажите, что представляет собой заштатная перестрелка в интерактивном боевике средней руки? Как правило, дуэль в узком коридоре или неспешный обмен любезностями из-за улов (из-за ящиков, из-за бочек, из-за сверей). Но в этот раз нам подготовили нечто особенное. Главный предмет в арсенале «ти-зироца» — прозрачный щит наподобие омоновского. Защищает он не только от камней, но и от пуль и бомб. За ним Ник практически неуязвим, однако и стрелять из-за щита он не может. Впрочем, щит — сам по себе оружие, ничто так не плющит вражеские рожи, как толстый кусок оргстекла.

Обычный бой в Urban Chaos: Riot Response выглядит следующим образом: выхватили щит, поборались к врагу, спрятали щит, расстреляли врага. Причем на все про все уходит пара секунд. Бешеный темп — еще одна отличительная черта игры. Проект явно не лишен оригинальности, в меру красив, а местами и эфиректен. Разработчикам удалось огонь и правдоподобная физика. С такими данными Urban Chaos: Riot Response вряд ли станет хитом, но повисеть недельку-другую в десятке лучших, возможно, доведется.

monitor

PlayStation®2

Резюме: Урбанистические эпизоды сыплются, как из рога изобилия, но многие из них совершенно несъедобны. На этом фоне Urban Chaos: Riot Response может стать деликатесом!

может?

холодно

тепло

горячо

жарко

жжет!

Ожидается не раньше чем через 6 месяцев
2007 год



ИЗДАТЕЛЬ НЕ ОБЪЯВЛЕН | РАЗРАБОТЧИК BLITZ GAMES | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.YOUHAVEBEENPOSSESSED.COM | ДАТА ВЫХОДА | 2007 ГОД

POSSESSION

ВРЕМЯ МЕРТВЫХ

> В виртуальном мире давно царит несправедливость. В десятках проектов тысячи игроков миллионами уничтожают ни в чем не повинных зомби (как вариант — пришельцев). Хотя последние годы выявили новую тенденцию: сражаться не за, а против человечества. *Destroy All Humans!* поместила нас в шкуру «марсианского» захватчика, и выяснилось, что мочить людей очень даже весело.

ЗЕМЛЯ МЕРТВЕЦОВ

Blitz Games поддержала свежее веяние и анонсировала *Possession*. Нам снова предстоит возглавить нашествие живых мертвецов, только на сей раз это действительно будет Нашествие, а не отчаянная вылазка мертвого спецназа. Студия разрабатывает action-RTS, в котором легионы зомби, ведомые нашей карающей гланью, обрушат свой гнев на огромный город.

Площадь мегаполиса достигает сорока восьми квадратных километров, примерно на таком пространстве раскинулись угодья *Grand Theft Auto: San Andreas*. В городе есть полиция, пожарная служба, скорая помощь и, конечно, трясущиеся от страха жители. Из них нам и предстоит формировать свое войско. Среди распознаваемых мертвецами команд есть приказ инициации. Получив его, покойники не станут убивать жертву, а лишь слегка покусают ее. Укушенный практически мгновенно пополняет ряды свирепой нежити.

Blitz Games придумала целых пять разновидностей оживших мертвецов. Канонические ходячие трупы называются Shambler. Они медлительны и малоподвижны, зато умеют стрелять, если в бытность свою людьми располагали оружием. Порога Runner заимствована из картины «Рассвет мертвецов». Эти твари здорово бегают, виртуозно скачут через заборы, но не умеют обращаться с огнестрельным оружием. Bloater — один из самых опасных и отвратительных видов. Раздувшись от трупных газов «блотер» взрывается рядом с врагами, отправляя их ядом. Shredder и Monster — вершина мертвецкой эволюции. Пер-



Охота на живых

Помимо искрометного сюжетного режима Blitz Games готовит грандиозный мультиплеер. Разработчики проявили недюжинную изобретательность, избавив нас от банальной deathmatch-миссии. В сетевой игре лагерь зомби представляет лишь один человек, в распоряжении которого сотни управляемых AI «юнитов». На стороне живых — команда из нескольких бойцов, которые воспринимают все происходящее как типичный экшн. Вождь оживших трупов выселяет людей в стандартной RTS-перспективе, а те пытаются выжить на улицах города, будто попали в какой-нибудь Resident Evil. Ничего подобного мы еще не видели.



PLAYSTATION 3



Хаос в городе

Окружающие игрока постройки — не просто декорации, а вполне функциональные здания. Так, спалив дотла полицейский участок, вы значительно сократите поголовье копов на улицах; разрушив базу пожарных, сможете беспрепятственно жечь все вокруг. Аварии на дорогах и паника в толпе обычайцев добавляют еще больше реализма происходящему.

вый являет собой ощерившуюся зубами и когтями машину для убийства. Shredder свободно перемещается по любым поверхностям. Второй есть не что иное, как слепленный из множества тел гигант. Обладая огромной физической силой, он, к сожалению, может только разрушать, обращать живых в зомби Monster не в состоянии.

Possession наглядно опровергает расхожее заблуждение по поводу интеллектуальных способностей живых мертвецов. Зомби беспрекословно выполняют все наши команды. Да и как иначе, ведь от грамотного координирования действий зависит успех мероприятия. Городские власти бросают на борьбу с нежитью хорошо вооруженную полицию, SWAT и даже национальную гвардию. Задавить вооруженных людей чистом не получится, придется отвлекать их внимание, заходить с тыла и придумывать еще более хитрые маневры.

ЗОМБИ НАСТУПАЮТ

По признанию создателей игры, работая над Possession, они вдохновлялись лучшими фильмами ужасов за всю историю кинематографа. Blitz Games создает по-настоящему серьезный проект, в основе которого отнюдь не черный юмор, а липкий страх. Ходячие мертвецы изображаются без гротеска и в мельчайших подробностях, благо с мощностями PlayStation 3 на полигонах можно не экономить. Остается застась терпением, очередной акт мертвецкого возмездия не за горами. ■■■ Александр Сагко

monitor

PlayStation 2

Резюме: Blitz Games схватила удачу за хвост. Прикидываться зомби сегодня можно, а проектов, предлагающих игроку роль живого трупа, еще очень мало. У Possession есть все шансы на успех.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

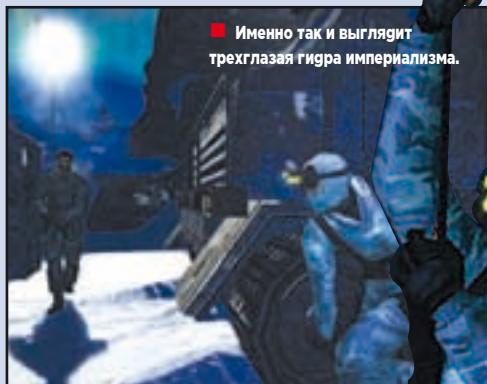
ЖАРКО

ЖЖЕТ!





■ Охранник мог бы заметить выступающий из-за угла палец.



■ Именно так и выглядит трехглазая гвардия империализма.

Шпионский экстрим

Работа под прикрытием не сулит Сэму легкой жизни. Напротив, бывалому агенту уготован редкостный экстрим. Разработчики обещают операции во льдах, в пустыне, под водой и даже в воздухе! Сылали о скайсерфинге? В Splinter Cell: Double Agent вам предстоит заняться этим спортом вплотную. Среди прочих игровых особенностей аппетитно поблескивает «инновационный» мультиплер и многовариантный финал.

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT | РАЗРАБОТЧИК UBISOFT | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SPLINTERCELL.COM | ДАТА ВЫХОДА СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ДВОЙНАЯ ИГРА



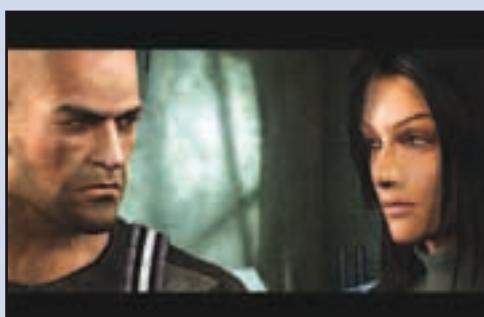
Релизом бесподобного Resident Evil 4 компания Capcom наглядно показала, как полезно бывает снуть пыль консерватизма. Перечеркнув долгие годы застоя, разработчики буквально возродили сериал. Splinter Cell далеко до «Обитателей Зла». Линейка игр о Сэме Фишере насчитывает всего три полноценных эпизода. Тем не менее, каждое появление мужественного агента на сцене сопровождается бурными аплодисментами. Ubisoft, избалованная народной любовью, не признает компромиссов. «Пог лейблом Splinter Cell выходят исключительно хиты!» — жизненное кредо компании. Именно поэтому четвертое пришествие Фишера разительно отличается от всех предыдущих. Не беспокойтесь, игра остается стелс-экшеном, просто такого стелса мы еще не видели!

Double Agent — ключевые слова в названии, кратко, но емко характеризующие суть геймплея. Впервые за свою карьеру Сэму предстоит работать «изнутри». Внедрившись в крупную террористическую организацию, агент окажется в чертовски сложной ситуации. С одной стороны, необходимо выполнять приказы «Центра». С другой — решать задачи, которые ставят главы бандформирования.

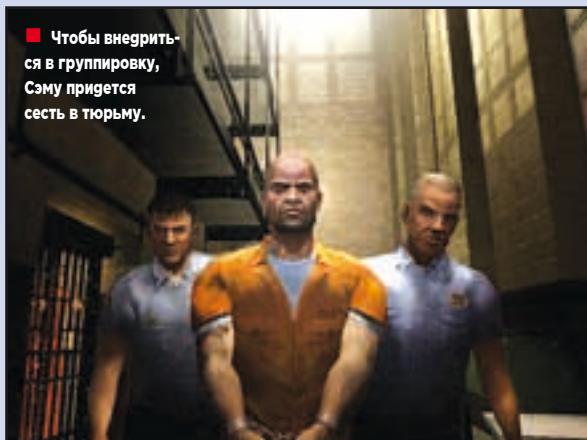
Ждать помощи от сценаристов не приходится. Поступки Сэма не привязаны к сюжетным скриптам. Вся ответственность за поведение героя ложится на плечи игроков, а ситуация меняется в зависимости от их решений. Уже сейчас срабула Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent напоминает прогулку по тонкому льду. Слишком явно противодействовать террористам нельзя — раскроетесь и провалите операцию. Но и промедление смерти погубит, ведь на кону тысячи человеческих жизней. А как быть с преступлениями, на которые Сэма неумолимо толкают главари банды? Он ведь не может хладнокровно убивать гражданских во имя великой цели! Или все-таки может?

До выхода игры остается чуть более трех месяцев, однако уже сейчас понятно — нас ждет нечто совершенно особенное. Сомневаться в успехе амбициозного проекта не приходится, разработчики доказали свой профессионализм.

■ Александр Сагко



■ чтобы внедриться в группировку, Сэму придется сесть в тюрьму.



monitor

PlayStation®2

Резюме: Splinter Cell — своеобразный уникум. Не каждый сериал на протяжении трех эпизодов умудряется сохранять лицо и даже совершенствоваться. А Ubisoft, между тем, и в четвертый раз намерена поднять планку качества!

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО

ТЕПЛО

ГОРЯЧО

ЖАРКО

ЖЖЕТ!



В МАГАЗИНАХ ГОРОДА!

В ПОДАРОК

ОТЛИЧНЫЕ ИГРЫ И XS MAGAZINE В КОМПЛЕКТЕ С
АКСЕССУАРАМИ*
ДЛЯ ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА!



Logitech.



Руль MOMO Racing Force Feedback
Игра Lada Racing Club



Руль Formula™ Vibration Feedback Wheel
Игра Сумасшедшие гонки. Sunny Race



Руль Formula Force™ EX
Игра Сумасшедшие гонки. Sunny Race



Клавиатура Logitech® G15
Игра Psi-ops Врата разума



Джойстик Extreme 3D Pro
Игра Рыцари неба. Асы королевских BBC



Джойстик Attack 3
Игра Рыцари неба. Асы королевских BBC



Джойстик Logitech Force 3D Pro
Игра Рыцари неба. Асы королевских BBC



Джойстик Cordless Freedom 2.4
Игра Рыцари неба. Асы королевских BBC



Геймпад RumblePad 2
Игра Crazy Frog Racer



Геймпад Cordless RumblePad 2
Игра Crazy Frog Racer



Геймпад Precision USB
Игра Crazy Frog Racer



Геймпад Dual Action Gamepad
Игра Lego Island 2

ЗАПОЛНИ АНКЕТУ И ПОЛУЧИ ШАНС ВЫИГРАТЬ
КОМПЛЕКТЫ АКУСТИКИ ОТ LOGITECH!
ПОДРОБНЕЕ НА LOGITECH.COM



* ДАННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ НА СЛЕДУЮЩИЕ МОДЕЛИ АКСЕССУАРОВ LOGITECH: РУЛЬ MOMO RACING FORCE FEEDBACK, РУЛЬ FORMULA™ VIBRATION FEEDBACK WHEEL, РУЛЬ FORMULA FORCE™ EX, ДЖОЙСТИК CORDLESS FREEDOM 2.4, ДЖОЙСТИК EXTREME 3D PRO, ДЖОЙСТИК ATTACK 3, ДЖОЙСТИК LOGITECH FORCE 3D PRO, ГЕЙМПАД DUAL ACTION GAMEPAD, ГЕЙМПАД RUMBLEPAD 2, ГЕЙМПАД CORDLESS RUMBLEPAD 2, ГЕЙМПАД PRECISION USB, КЛАВИАТУРА LOGITECH G15. СОСТАВ КОМПЛЕКТА МОЖЕТ БЫТЬ ИЗМЕНЕН БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО УВЕДОЛЕНИЯ.

© 2004 LOGITECH. ALL RIGHTS RESERVED. LOGITECH, THE LOGITECH LOGO AND OTHER LOGITECH TRADEMARKS ARE OWNED BY LOGITECH AND MAY BE REGISTERED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ИКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРЕДЛАГАЕМЫХ В КОНКРЕТНЫХ ПРОГРАММАХ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА ПРОДАМУ КОМПЛЕКТОВ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН СНГ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ ВЕЛЛОД. ТЕЛ. +7 (495) 223-9945.

velloid
импex

Ожидается не раньше чем через 6 месяцев
2007 год



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

PLAYSTATION 3

ИЗДАТЕЛЬ НЕ ОБЪЯВЛЕН | РАЗРАБОТЧИК BLITZ GAMES | ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.YOUHAVEBEENPOSSESSED.COM | ДАТА ВЫХОДА | 2007 ГОД



■ Старый добрый
Соник, детализированный
до мельчайших
подробностей.

SONIC THE HEDGEHOG

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ!

Какой игровой персонаж посетил все без исключения платформы? У кого иголки цвета утреннего неба? Кому нынче исполняется пятнадцать лет? Для самых негодагливых: речь идет о Сонике, в простонародье известном как супережик. Sega намерена с помпой отметить круглую дату. Сорвав аплодисменты мобильной версии Sonic the Hedgehog, компания анонсировала ту же игру на PlayStation 3. Правда, от забавного телефонного платформера новому проекту досталось только название...

Окружающий Соника мир преобразился в соответствии со стандартами мощной консоли от Sony. Зеленые холмы поросли густой, колышущейся на ветру травой. Бездонное небо заполнили подвижные, изменчивые облака, а яркое солнце покинуло насиженное место и пустилось в суточную круговерть. День сменяет ночь, затем наступает утро и новый день. Метаморфозы происходят буквально на глазах: меркнет свет, удлиняются и пропадают тени, восходит луна.

Живой мир разработчики не преминули снабдить правоподобной физикой. Проверенный временем движок Havok наделил все предметы весом и ограниченным запасом прочности. Многочисленные противники ежа, в свою очередь, получили «тряпочную» анимацию. Теперь вражина, отправленный в полет метким алперкотом, запросто прошибает тонкие стены и кувыркается в точности так, как постановил господин Ньютон.

Большую часть времени Соник по-прежнему проводит в воздухе, прыгая с карниза на карниз и выделывая немыслимые кульбиты. Однако благодаря современным технологиям акробатические трюки выглядят естественными, как никога. Впрочем, для успеха Sonic the Hedgehog понадобится чуть больше, чем просто лакированная картинка. Хотя Sega наверняка подготовила немало сюрпризов! ■ **Александр Сагко**



■ Еж – гордая птица...
Ну, дальше вы знаете.



■ Судя по всему, далеко
не всех врагов супереж
сможет одолеть силой.

monitor PlayStation 2

Резюме: Очередное пришествие знаменитого ежа сопровождается сногшибательными спецэффектами и «хижением» виртуального мира. Пятнадцать лет – круглая дата, поэтому мы ждем от Sega чего-то особенного.

ЖЖЕТ?

ХОЛОДНО ТЕПЛО ГОРЯЧО ЖАРКО ЖЖЕТ!

Виртуальная «звезда»

Имя Соник впервые прозвучало порядка пятнадцати лет назад. Во многом именно этому персонажу Sega обязана своим успехом. Задорный ежик «засветился» в трех десятках игр на самых разных платформах. Проекты с его участием разошлись по миру тридцатимиллионным тиражом. У компании действительно есть повод устроить вечеринку, подкрепив ее новым искрометным хитом.

М.Видео

ВСЕГДА ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION2 И PSP



ЕДИНАЯ СЛУЖБА ИНФОРМАЦИИ

777-777-5
Москва

8-800-777-777-5
Регионы. Звонок бесплатный

www.mvideo.ru
Интернет-магазин

Москва · Санкт-Петербург · Владимир · Воронеж · Екатеринбург · Казань · Краснодар · Нижний Новгород
Оренбург · Пермь · Ростов-на-Дону · Самара · Саратов · Уфа · Челябинск · Ярославль



Final Fantasy XIII

СОВРЕМЕННАЯ ФАНТАЗИЯ

Евгений Закиров

Порядковый номер в названии – не показатель старости и размера аудитории поклонников серии, но свидетельство огромной работы над собой. Возможно, не такой масштабной, как это случилось с Final Fantasy XI. Но курс был взят верно, и сейчас перед игроками – ни много ни мало – совершенно другая JRPG, глядя на которую непросто поверить, что она вообще относится к серии FF. Единственное более-менее подходящее определение: концепция MMORPG для одного игрока и на сюжетных рельсах. Бояться тут нечего, это лучшая из имеющихся на сегодняшний день схема.

ИЗДАТЕЛЬ:

SQUARE ENIX

РАЗРАБОТЧИК:

SQUARE ENIX

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

WWW.FF12.COM

ДАТА ВЫХОДА:

IV КВАРТАЛ 2006



**ПЕРВАЯ,
ВСТУПИТЕЛЬНАЯ
ЧАСТЬ ИГРЫ,
ЗАНИМАЕТ ОТ
СИЛЫ ПЯТЬ
МИНУТ, НО ДАЕТ
МАКСИМАЛЬНО
ПОЛНОЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЕ
О ТОМ, С ЧЕМ ЖЕ
ПРИДЕТСЯ ИМЕТЬ
ДЕЛО ДАЛЬШЕ.**

Если кого-то смущали непредсказуемые переносы сроков релиза, то Final Fantasy XII готова сию же минуту оправдать все задержки. И кроме того – заставить забыть все догадки, домыслы, слухи относительно сюжетной линии, опровергнуть обвинения в слабости графики и, наконец, рассказать о немовом для Square Enix, но все же незнакомом для владельцев PS2 мире Ивалис. Остается только один вопрос: насколько близка сверненная часть сериала предкам хотя бы по духу? Сложно ответить, учитывая тот факт, что это первая часть серии с созданной с нуля боевой системой. Тем не менее, японская версия игры пройдена, так что информации для размышлений хоть отбавляй.

ОНИ ЛГАЛИ

Но разберем все по порядку, последовательно опровергая каждый слух. Нас тревожили заявления Square Enix о том, что графический движок якобы позволяет обходиться без роскошных CG роликов, а новая система текстуризации сделает незаметными все недочеты в низкополигональных моделях героев. Как оказалось, разработчики сильно лукавили. CG ролики здесь играют такую же важную роль, как и пять лет назад – каждое значимое событие обязательно отмечается продолжительной вставкой. Чего скрывать, если раньше в главном меню нам предлагали либо статичный фон, либо нелепую сценку на движке, то теперь их место занимает нарезка из тех самых CG, коими издавна славился сериал. Рассказывая о вступлении, можно применять только самые лестные эпитеты – сразу, в первые же минуты игры нам дают прочувствовать весь вкус новой механики. Без особых прелюдий предлагают сражения «пять на пять», где игрок управляет только одним персонажем, в то время как компьютерные напарники действуют ничуть не хуже, а иногда даже оперативнее и правильнее него. Тот небольшой сюжетный спойлер, где Баш якобы убивает короля, действительно имеет место быть, но позднее оспаривается – не в правилах Square Enix делиться столь важной информацией в рекламных трейлерах.





■ Зайцерокеры с Марса?..
Хорошая идея для детских мультфильмов.

■ Вот это пыхнул!

РАД ЗНАКОМСТВУ!

Первая, ознакомительная часть игры, занимает от силы пять минут, но дает максимально полное представление о том, с чем же придется иметь дело дальше. Не изменяя основным принципам цепочки «сначала сюжет, потом сражения», характерной для сериала в целом, игра предоставляет практически ничем не ограниченную свободу действий. Иными словами, для продвижения по сюжету исследовать локации теперь не только необходимо, но и увлекательно — они прибавили в разнообразии, лишились деления на «собственно локации» и «карту» и вообще воспринимаются как целостный мир. Разумеется, никак не делись зоны загрузки, но возросшие размеры самих локаций заставляют закрыть на это глаза. Тем более, что основная часть доступной для исследования местности лежит под открытым небом, а в помещениях полно окон, позволяющих выглянуть на улицу. Что еще интереснее, полностью свободная камера в состоянии подняться на любую высоту, лишь бы команда героев оставалась в зоне видимости, и это никак не скажется на частоте смены кадров. Особенно впечатляет, когда команда обступают сразу десять противников, из которых часть — лучники или маги, а другая — простые меченосцы, атакующие одновременно. Спецэффектов в такие моменты хоть отбавляй, но система без труда все обсчи-

СИСТЕМА: СРАЖЕНИЯ

Как уже говорилось ранее, абсолютно все сражения протекают в реальном времени и не требуют от игрока решений непосредственно на поле боя. Иными словами, он предоставлен сам себе, в то время как управляемые компьютером напарники будут делать за него всю грязную работу. Игрок вправе собственноручно лечить команду либо заклинаниями, либо зельями, атаковать, стоять в стороне или отвлекать на себя внимание. Определить, кого готовится атаковать противник, достаточно просто — по красной гуге, тянущейся к герою. Если переключиться с одного героя на другого (это делается крестовиной), то «брошенный» персонаж будет просто стоять на месте — до тех пор, пока ему не назначат «гамбит». Одновременно с этим теперь уже доверенный игроку персонаж будет пытаться действовать самостоятельно, пока не отключат его «гамбит». Бояться мороки тут не стоит — все необходимое можно сделать за минуту в боевом окне.

РОДНЫЕ ПРОСТОРЫ

Осуждая демо-версию за слабую графику, мы втайне надеялись на какие-нибудь изменения к релизу. И они произошли. Пускай не такие сильные, но выглядит игра все же очень прилично. В сценах на движке персонажи смотрятся бесподобно, куда лучше, чем в других проектах. Несколько удивляет вялая анимация, но быстро привыкаешь — это компенсируется красочными CG-роликами. Единственным неясным моментом остается приглушенный звук. На музыке это не очень оказывается, но голоса героев подчас сложно различить.

тывает. Неважно, сколько объектов в кадре и что они делают — в конце концов, от врагов можно просто попытаться убежать, зажав один из шифтов. Собрать таким образом «хвост» получается редко: если противник отстает, он обычно возвращается на свое место и жертву больше не преследует. Однако если хвост все же собран, и толпа равных по уровню монстров окружила команду, здесь начинается настоящее испытание, выйти из которого победителем подчас сложнее, чем осилить опасного босса.

ЖИЗНЬ В ДВИЖЕНИИ

Дело, опять же, в изменившейся боевой системе и как следствие — в возросшем уровне сложности. Если суммировать все сказанное выше, получится примерно следующее: локации открытые, враги видны на карте и в реальном времени вступают в битву, игрок же в реальном времени должен с ними расправиться. Если играть аккуратно — что вполне возможно, ибо дальность прорисовки местности позволяет видеть опасность заранее — таких сюрпризов до поры до времени можно избегать.

Но стоит раз оказаться неподготовленным, как приходится рассчитывать исключительно на удачу и в чуть меньшей степени — на ловкость собственных рук.

Неожиданные повороты сюжета приводят к тому, что герои часто оказываются в каком-нибудь месте, кишащем противниками, сражаться с которыми — чистое безумие. Во-первых, до активации тригера (как пример — временного отключения системы безопасности) их число не будет знать границ. Во-вторых, вступить в бой сразу со всеми — значит пойти на неоправданный риск. В-третьих, в конце такого марафонского забега от кристалла сохранения до спасительной шлюпки вас будет ждать вполне оправданный босс, причем не самый слабый и с шайкой помощников. Если обращать внимание на каждого рядового противника, вожделавшего вашей немедленной смерти, можно добежать до местного заместителя главного злодея в составе одного, не прокачанного и сильно побитого героя, от которого толку — разве что красивый ролик. И потом — все сначала. Помогает прокачка. Долгая, нудная прокачка с периодическим возвращением к началу, то есть, к кристаллу, поз-





СИСТЕМА: ЭКИПИРОВКА

Пресловутая «шахматная доска» — экран, где за LP можно приобрести навыки и улучшения — позволяет радикально менять профессию персонажа. Достаточно обучить Балфрея владеть топором, и тот спокойно сможет участвовать в рукопашной. В то же время, уделять этому особое внимание не стоит — основной костяк команды сформируется ближе к середине игры, и переучивать персонажей не имеет смысла. Куда удобнее развивать их начальные способности, и делать это правильно. Например, Фран первое время кажется абсолютно бесполезной в бою, потому как наносимый ею урон не так значим, а стоит ей оставаться одной, как все ее и без того скромные боевые качества сводятся на нет. Поэтому в мою команду она была включена просто за красивые глаза. Но стоило ей обзавестись дорогим луком, легким жилетом и удобными перчатками, как без ее участия не обходилась ни одна победа. В этом и скрыт весь смысл «шахматной доски»: вместо того чтобы учить героя таскать с собой оружие, лучше дать ему право выбора во второстепенной экипировке. Здесь и только здесь перчатки со шляпами действительно улучшают характеристики, а не просто красуются в меню.



ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА ПРИВОДЯТ К ТОМУ, ЧТО ГЕРОИ ОКАЗЫВАЮТСЯ В КАКОМ-НИБУДЬ МЕСТЕ, КИШАЩЕМ ПРОТИВНИКАМИ, СРАЖАТЬСЯ С КОТОРЫМИ — ЧИСТОЕ БЕЗУМИЕ.



воляющему сохранить игру и бесплатно вылечиться от всех болезней. При этом занимать она может от двух часов до целого дня — в зависимости от того, в какой ситуации герой оказался, часто ли избегал сражений ранее и, собственно, кто его ждет в конце. Справедливо утверждение, что достаточно проходить локацию за локацией, истребляя каждого встречного монстра — дескать, так и бонусы пропустить сложнее, и сама прокачка обретает непринужденный характер. В теории в это охотно верится. Но на практике такое не всегда возможно.

ОДИН В ПОЛЕ — БЕГЛЕНЦ

Суть проблемы проста: мы управляем только одним героем. Как во время сражения, так и после него — под нашим непосредственным контролем только один, пускай и произвольно выбранный персонаж. Остальным мы вправе назначать схему ведения боя, «гамбиты», и периодически, зажав спасительную паузу, отдавать разовые команды. Если в определенный момент игроку кажется, что на ситуацию можно как-то повлиять, переключившись на управление одним из второстепенных героев, никто его не остановит. Но все остальные, повторюсь, продолжат работать сами на себя.

Вся соль такой системы заключается именно в отсутствии полноценного контроля над происходящим. Если раньше ни одна атака не совершалась без участия игрока, то теперь его место разве что рядом с лекарем или в качестве помощника, добивающего противников, брошенных более сильным героем. Управляемые компьютером персонажи хороши до тех пор, пока не считаются за ваших напарников и в состоянии лечить сами себя. Или их смерть ничего не значит, и на освободившееся место тут же прибежит новый друг.

Но с остальными такие фокусы не проходят. В особо сложной ситуации напарники теряют всякую координацию в действиях и атакуют кто кого горазд, плевав на всякую субординацию. Удар по слабому, удар по сильному, минута ступора, снова удар по слабому. Контро-





■ Дух тут захватывает часто... Наго сразу привыкать.

НЕ ИЗМЕНЯЯ
ОСНОВНЫМ
ПРИНЦИПАМ
ЦЕПОЧКИ
«СНАЧАЛА
СЮЖЕТ, ПОТОМ
СРАЖЕНИЯ»,
ХАРАКТЕРНОЙ
ДЛЯ СЕРИАЛА
В ЦЕЛОМ, ИГРА
ПРЕДОСТАВЛЯЕТ
ПРАКТИЧЕСКИ
НИЧЕМ НЕ
ОГРАНИЧЕННУЮ
СВОБОДУ
ДЕЙСТВИЙ.

лировать их действия нет никакой возможности — это изматывает, требует слишком частых обращений. И никакие «гамбиты» тут не спасают. Как быть в такой ситуации? Назначить лекаря. Если снабдить его достаточным количеством зелий, на слабую прокачку в области магии можно закрыть глаза — по крайней мере, MP имеют свойство со временем восстанавливаться. Жалко, что не деньги.

Денег ощущается острый недостаток. Пополнять кошелек за счет убитых монстров — медленно, продавать важные артефакты — невозможно. При этом на что потратить деньги в случае их наличия — найдется всегда. Например, магическая система плотно завязана именно на деньгах: не купил заклинание — не сможешь присвоить его персонажу. Достаточно купить его один раз, но цены заставляют отложить шопинг до лучших времен. А лучшие времена настанут через пятьдесят часов игры, когда по миру становится возможным путешествовать, не опасаясь очередного сюжетного пинка. Именно тогда можно отыскать дорогостоящие, но для сформировавшейся команды ненужные экземпляры оружия, брони и прочей амуниции и выгодно их продать.





■ А вот по башке не хочешь получить
фамильной реликвией?

**МАГИЧЕСКАЯ
СИСТЕМА
ПЛОТНО
ЗАВЯЗАНА
ИМЕННО
НА ДЕНЬГАХ:
НЕ КУПИЛ
ЗАКЛИНАНИЕ —
НЕ СМОЖЕШЬ
ПРИПИСАТЬ ЕГО
ПЕРСОНАЖУ.**

НАВИГАЦИЯ

Города в Final Fantasy XII — отдельный повод для восторгов. Они огромные, красивые и главное — живые! По улицам ходят люди, общаются, веселятся или о чём-то громко спорят — при этом графическая оболочка позволяет разглядеть их, кхм, лица, и анимация ничуть не страдает. Мы бы не стали этому удивляться, если бы таких объектов было всего три-четыре в кадре. Но здесь их может быть от десяти и больше — а если поднять камеру к «небу», можно охватить взглядом всю площадь. Разумеется, поговорить можно не со всеми — только с теми, на чьей головой при нашем появлении появляется смайлик. Но таких NPC — большинство. Существует еще один повод для радости — теперь в городах просто невозможно заблудиться. Впервые, сюжетно важные места, где нам надо быть, отмечены на карте жирным, обведенным крестиком. Мини-карта, она же компас, покажет, где оружейный магазин, а где простой склад. Наконец, если вам лень топать из одного конца города в другой, достаточно найти местного мугла, то есть, зайчика, и попросить его телепортировать вас в нужный район. Или воспользоваться услугами «оранжевых кристаллов», но те больше помогают в подземельях.



СИСТЕМА: МАГИЯ

Магическая система в Final Fantasy XII требует длительного освоения — поскольку она тесно связана с «шахматной доской», описание которой находится поблизости, появляется множество возможностей для экспериментов. Этому способствует и еще один фактор — магическими способностями обладает каждый член команды, так что при желании из любого можно сделать мага. При моем первом прохождении «шахматная доска» выдала мне прибавления к линейке MP, но поскольку до того момента он бегал с топором, а магический алгоритм в «гамбитах» прописан не был, мне он казался бесполезным. На деле это не так: чем больше полосок MP у персонажа, тем лучше для «специальных атак», где каждая полоска распознается как возможность нанесения удара (в этот момент нужно нажать на «квадрат» или «треугольник»). Снятый таким образом урон засчитывается от половины линейки здоровья у босса (!). Поэтому даже если подконтрольный персонаж не планируется развивать как мага, количество MP все равно имеет значение.





■ У врагов чокобо — злые. Тусклые и крикливые. Наши чокобо — самые желтые чокобо в мире.

ВПЕРЕД И ТОЛЬКО ВПЕРЕД

И все же, игра не отталкивает. Да, уровень сложности скакет слишком резко, не позволяя привыкнуть к обстановке, тут же забрасывает в новое окружение, но почти всегда у игрока есть выбор. Несмотря на то, что с точки зрения развития сюжета игра строго линейная, пройти один и тот же отрезок подземелий можно двумя, а то и тремя разными путями. При этом словосочетание «пройти подземелье» здесь имеет совершенно иное значение. Здесь не нужно просто добежать из точки А в точку Б, это слишком скучно. Для примера приведем эпизод бегства по шахтам из ранней стадии игры.

Спокойно перемещаться по шахте можно только в том случае, если работает генератор. Когда Ваан его активирует, счетчик покажет 100%, и каждый коридор будет ярко освещен непонятными лампами. Однако в том же коридоре бегают механические жуки, которые прогрызают землю до проводов и этой самой энергией питаются. Если такого жука вовремя ликвидировать, счетчик вернется к прежнему показателю. Если, не гай бог, заблудиться, коридоры начнут темнеть, и вместе с жуками появятся призраки. Они смертные, и сложенной командой убиваются достаточно легко. Но они не перестанут появляться, пока освещение не придет в норму — следовательно, пока напарники отбиваются от привидений, игроку нужно пробираться к жуку и самостоятельно его устранить. Сказать, может, и легко, но иногда жука охраняют другие монстры, и тогда это точно не задание для одиночного персонажа. Поэтому лучше затемнений избегать и действовать по возможности быстро.

Конечно же, в конце вас будет ждать огромный босс и куча его прихвостней, продолжающих выкачивать энергию. К счастью, босс закрывает собой выход, так что бояться дальнейших блужданий не стоит и можно сосредоточить все атаки на нем. Но и здесь есть одна условность: не сумеете его побить — извольте возвращаться к месту сохранения. Никаких «попыток» здесь не дают, только сохранения. И все бы хорошо, но засеваться непосредственно перед боссом дают не всегда, чаще всего — на середине подземелья до него. Так и получается, что проиграв ему один раз, придется заново пробегать километровые отрезки локаций. Утомительно.

С другой стороны, это также заставляет больше времени проводить именно за изучением местности, что в свою очередь дает возможность открывать секреты: редкие предметы, обходные пути и так далее. В Final Fantasy XII вообще невозможно заскучать. В идеале можно спокойно путешествовать по миру, едва обретя контроль над Вааном. Убегая или намеренно избегая противников, находя тайные лазейки. Исследовав таким образом окрестности города, можно вернуться позже с сильной командой и получить множество приятных бонусов, ранее недоступных.

Вообще, впечатления от Final Fantasy XII исключительно положительные. Это — прорыв в жанре, и спорить бесполезно. Увлекательно как никогда, красиво настолько, что сравнить просто не с чем. Возможно, немного непривычно, но это вопрос времени. Это именно тот путь, по которому должны идти консольные ролевые игры. И Final Fantasy XII выглядит не первопроходцем, но идеалом.



■ В японских сказках так истории никогда не заканчиваются. До сих пор в FF свадьбы ничего хорошего не превращали.



**ЗАСЕЙВИТЬСЯ НЕПОСРЕДСТВЕННО
ПЕРЕД БОССОМ ДАЮТ
НЕ ВСЕГДА, ЧАЩЕ ВСЕГО — В
СЕРЕДИНЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ДО НЕГО.
ВОТ И ПОЛУЧАЕТСЯ, ЧТО, ПРОИГРАВ
ЕМУ ОДИН РАЗ, ПРИДЕТСЯ ЗАНОВО
ПРОБЕГАТЬ КИЛОМЕТРОВЫЕ
ОТРЕЗКИ ЛОКАЦИЙ.**





DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О МИДГАРЕ

Евгений Закиров

ИЗДАТЕЛЬ:

SQUARE ENIX

РАЗРАБОТЧИК:

SQUARE ENIX

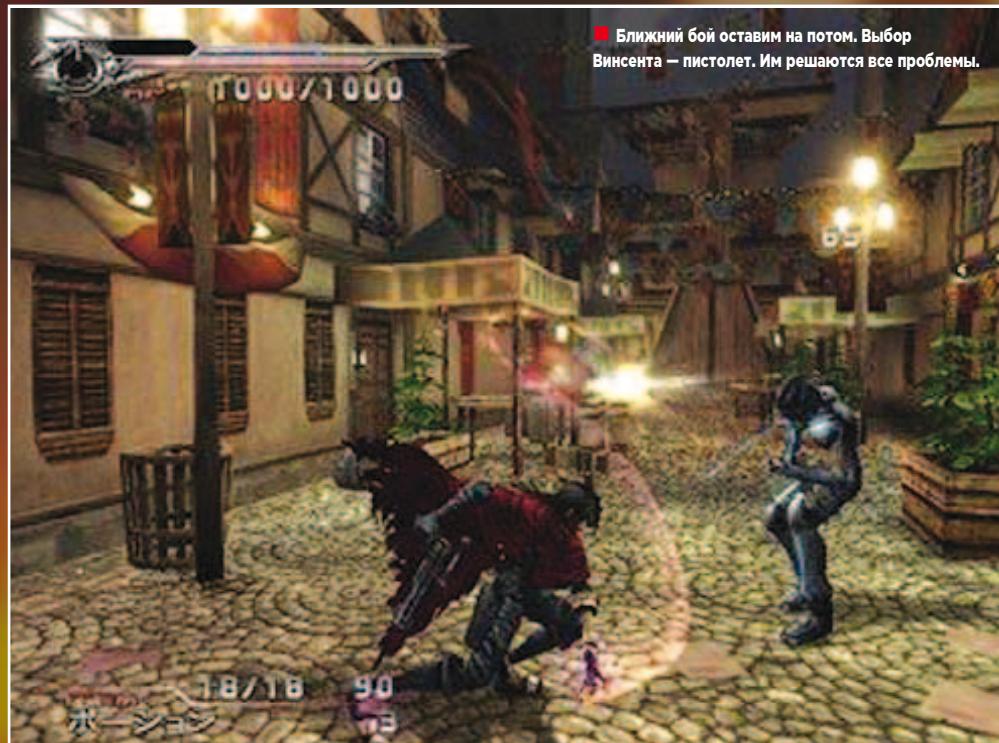
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

WWW.SQUARE-ENIX.COM

ДАТА ВЫХОДА:

IV КВАРТАЛ 2006

До выхода *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* в наших краях еще в лучшем случае полгода. А японцы уже вовсю играют в новый боевик от Square Enix. Собственно, большинство из них его уже прошли. Многие – не по одному разу. Учитывая, что речь идет о столь значимой для всей игровой индустрии вселенной, мы сочли своим долгом ознакомиться с японской версией. То есть прошли ее вдоль и поперек и готовы рассказать вам о том, чего не было в пререлизных материалах.



Начинать разговор о *Dirge of Cerberus* с того, как сильно он привязан к именитому предку, значит, признать его жанровую слабость. В то же время, слабость эта воспринимается как таковая исключительно для людей, либо не-навидящих *Final Fantasy*, либо попросту с ней не знакомых. Важно понять: *Dirge of Cerberus* – это не попытка перевести серию на рельсы экшна, но удачное расширение вселенной *FFVII*. Кажется, настолько нужное, что без него уже невозможно представить историю.

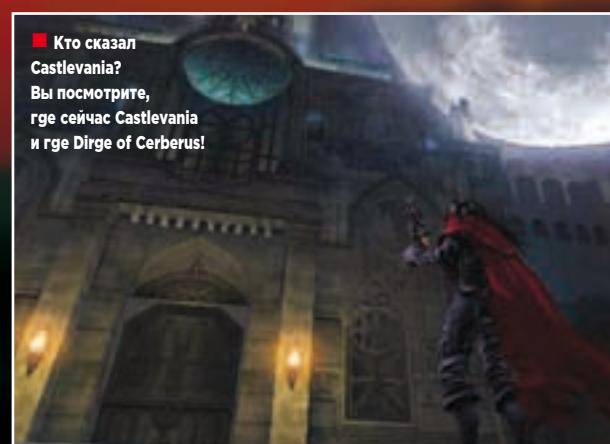
Весь шарм и привлекательность *Dirge of Cerberus* невозможно уместить в простом определении «еще одно погружение в мир *Final Fantasy VII*». Для этих целей больше подойдет полнометражный *Advent Children*, который смотрят в основном из-за возможности еще раз увидеть знакомых героев. И никому нет никакого дела, будут те разводить кур или копаться в грязках, или просто разговаривать о гелях минувших, развалившихся на диване. *Advent Children* был тем необходимым экскурсом в историю, который подготовил игроков к *Dirge of Cerberus*. И хотя сюжетно они никак не связаны, знакомые герои пробуждают огромный интерес к еще одному стороннему проекту Square Enix.

И СНОВА SHIN-RA

Главный герой *Dirge of Cerberus* – не Клауг, не Тиора, не Баррет и даже не Юффи. Здесь нет Айрис, да и Сефирот мелькает в одном единственном воспоминании, слящемся не более двух секунд. Просто потому, что, рассказывая о событиях, имевших место быть в особняке Нibelheim, невозможно упустить из виду этот эпизод. В то же время, одними воспоминаниями дело не ограничивается – игрока ожидает множество новых героев, встреча со старыми, раскрытие нескольких тайн корпорации Шинра и даже новый СОЛДАТ. Согласитесь, пышный букет бонусов для «какого-то там шутера»?

Основной интерес в *Dirge of Cerberus* представляет развитие отношений между Винсентом и Лукрецией. Ведь именно эта часть *FFVII* оставляла больше всего вопросов. Однако, как выясняется позднее, главную роль в этой линии повествования занимает все же доктор Ходжо, без участия которого не обходится ни один флэшбэк.

■ Кто сказал Castlevania?
Вы посмотрите,
что сейчас Castlevania
и где *Dirge of Cerberus*!



ЛУКРЕЦИЯ

Та самая замороженная красавица, чьим сивым лицом любовался Винсент до прихода Клауда с компанией. Работала на Shin-Ra. Была задействована в исследованиях проекта JENOVA вместе с профессором Гастом и доктором Ходжо.



DIRGE OF CERBERUS — ЭТО НЕ ПОПЫТКА ПЕРЕВЕСТИ СЕРИЮ НА РЕЛЬСЫ ЭКШНА, НО УДАЧНОЕ РАСШИРЕНИЕ ВСЕЛЕННОЙ FFVII. И НАСТОЛЬКО, ЧТО БЕЗ НЕГО ЕЕ УЖЕ НЕВОЗМОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ.

КРАСНЫЙ ПЛАЩ И ЗОЛОТЫЕ БОТИНКИ

В *Dirge of Cerberus* существует четкое разграничение между роскошными, без преувеличений, роликами и максимально доступным игровым процессом. Баланс, разумеется, смещен в сторону первых: здесь вам и возможность просмотреть любой из уже увиденных роликов, как скриптовый, так и CG, сюда же отнесем удивительную способность на каждые пятнадцать минут экшна выдавать вдвадцать минут сюжетных диалогов, которые, в свою очередь, выполнены в виде бесподобных сцен на викинке игры. Вступление к каждому уровню может занимать от десяти минут — и на протяжении всей игры ни одна из этих минут не покажется потраченной зря. Устали от стрельбы — посмотрим на краса-



■ Такими прицелами лучше не пользоваться.
Управление слабое, автонаведение все исправит.



■ Сначала это — босс. Под конец появляется двухзначный счетчик таких грузей и пулемет.



■ Есть в этой сцене что-то... недоброе.

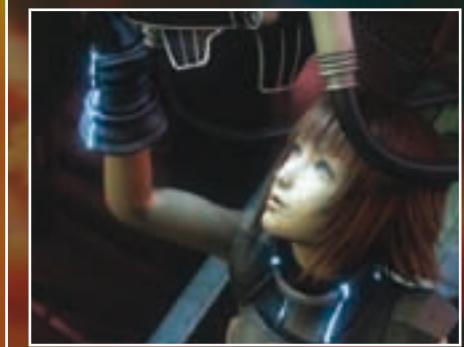
АЗУЛ

Синий бугай. Считается, что раньше он был СОЛДАТОМ (в *Before Crisis* есть эпизод с ним). Ныне — один из видных членов Deep Ground.



ШЕЛКЕ

Маленькая и юркая девочка с двумя световыми мечами и запасом знаний на сотню Азулов. Некоторые родственные связи не позволили ей оказаться в стане противников, в результате чего Шелке перешла на сторону Винсента.



НЕРО

Не человек, а воплощенная темень в костюме. Именно он затеял воскрешение брата, Ваиса, появляющегося всего в двух моментах — во вступительном ролике и в качестве последнего босса. Вопреки ранним горякам, Неро не является руководителем Deep Ground.



ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ *DIRGE OF CERBERUS* — НЕ КЛАУД, НЕ ТИФА, НЕ БАРРЕТ И ДАЖЕ НЕ ЮФФИ. ЗДЕСЬ НЕТ АЙРИС, ДА И СЕФИРОТ МЕЛЬКАЕТ В ОДНОМ-ЕДИНСТВЕННОМ ВОСПОМИНАНИИ.



■ Красные плащи — фетиш FFVII.

CAIT SITH ON THE ROCK

Каит Сит играет эпизодическую роль в *Dirge of Cerberus* — игроку дают в руки эту куклу, чтобы пройти один не самый продолжительный уровень. Поскольку сама кукла отличается слабым здоровьем, принцип игры меняется кардинальным образом: «стрелять» уже нельзя, нужно прятаться. Впрочем, как уже говорилось, этот эпизод быстро заканчивается. Ведь звезда шоу — Рив Туэсти. Да-да, тот самый, кто все это время скрывался за Каитом.

вицу Юфри, валяющуюся с ног при малейшей встряске, или на удивительной проницательности девочки Шелке. Надоели постоянные фрэшбэки, разговоры с Лукрецией и зауваженные рассуждения Каита Сита о предназначении Deep Ground — Винсент и Роско устроят потасовку с такими спецэффектами, что братья Вачовски забудут про «Матрицу».

С первых минут становится ясно — Винсент способен удивлять только в ролях, как игровой же персонаж он весьма скован в движениях. Не умеет отталкиваться от стен, цепляться за пролетающие вертолеты, да и комбинация для ближнего боя у него всего одна. Единственным спасающим в таком случае фактором можно назвать разве что его пистолет, позднее становящийся чудо-конструктором. Имея три ствола, он позволяет держать за пазухой еще три пушки. Какие — решать вам. Можно поставить маленькую и скорострельную, можно, наоборот, нацепить метровый ствол и вычищать уровни с десяти выстрелов. Вдобавок к самим стволам прилагается их «основа», которая может быть трех типов: пистолетная, пулеметная и с прикладом, как у снайпера. Разумеется, никакая не гелась материя, которая бывает четырех видов, соответствующих четырем стихиям. Пройти игру без использования магии вообще не получится, но в большинстве случаев можно положиться на «хаос», вторую форму Винсента. Дело в том, что полоска маны у него делится на два отсека. Когда она

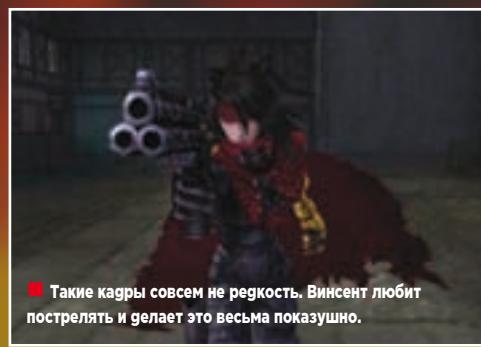


ШАЛУА РУИ

Она и раньше вставляла Shin-Ra палки в колеса, а теперь возглавляет центр научных разработок W.R.O. Вся в протезах. И судьба у нее трагическая.

РИВ ТУЭСТИ

Бывший глава отдела ядерных разработок корпорации Shin-Ra. Он же — кукловод, избравший в виде марионетки Каита Сита. Он же — организатор и глава W.R.O. (World Regeneration Organization).



■ Такие кары совсем не редкость. Винсент любит пострелять и делает это весьма показушно.

REDEMPTION

Одной из интересных особенностей *Dirge of Cerberus* стало присутствие в игре известного японского певца Камуи Гакта, о котором фанаты серии, должно быть, слышали раньше (считалось, что именно он — прототип Сквolla из FFVII). На этот раз роль ему уготована не менее значимая: его композиция «Longing» звучит перед схваткой с последним боссом, а «Redemption» — во время титров. Кроме того, если собрать три разбросанных по уровням *Dirge of Cerberus* спайла Deep Ground, то откроется секретная концовка со звездой японского музыкального Олимпа. По такому случаю Гакт выпустил сингл *Redemption* с дополнительным DVD-диском, на котором записан клип, смонтированный из эпизодов *Dirge of Cerberus*. Надо также отметить, что крутящийся по японскому ТВ клип на соответствующую композицию имеет мало общего с игрой, так что это можно считать инициативой со стороны Square Enix. Зачем мы это рассказываем? Просто у нас возникают сильные сомнения по поводу присутствия Гакта в других версиях игры. Это не HYDE, свои песни на английском он не перевевает.



проходит первый, можно, зажав два щифта, превратиться в этакого бугая и истреблять противников в разы быстрее. Опять же, такой подход необходим только в одном случае — в последнем сражении с Азулом, когда обычные атаки не наносят ему никакого урона.

DEAR FRIENDS

Что характерно, формулировка «бегать и стрелять» в случае с *Dirge of Cerberus* имеет, скорее, позитивный смысл. Здесь удобно бегать и стрелять. Да, несмотря на внушительных размеров локации, игрока загоняют в какой-нибудь обособленный отсек, заставляют перестрелять всех и только потомпускают дальше. Одновременно с этим, дизайн локаций интересен и занимательен, бежать просто вперед не получится. Даже если вам надоест просто стрелять, используя автоприцел, достаточно снять его с оружия, чтобы почувствовать весь вкус местных перестрелок.

Хотя, конечно, не они здесь главное. Обилие сюжетной информации, роликов, знакомые герои и места — вот что делает *Dirge of Cerberus* привлекательным проектом. Определенно, есть на что поглязеть.

ВИНСЕНТ ВАЛЕНТАЙН

Бывший ТУРК, чьим последним местом работы был назначен особняк Нидельхейма. Там он познакомился с Лукрецией, доктором Ходжо и еще десятком интересных людей. В FFVII был секретным персонажем.





МЕСЯЦ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
ИЮНЬ	Sports	Ubisoft	PS2
AND1 Streetball	Action	Ubisoft	PSP
Astonishing Story	Action	Ubisoft	PS2
America's Army: Rise of a Soldier	Action	Ubisoft	PS2
Black Buccaneer	Action	10tacle	PS2
Brothers In Arms	Action	Ubisoft	PSP
Bully	Action	Rockstar	PS2
Def Jam Fight For NY: The Takeover	Fighting	EA	PSP
D.I.R.T.	Action	Deep Silver	PS2
Field Commander	Strategy	Ubisoft	PSP
FlatOut 2	Action	Empire	PS2
Forbidden Siren 2	Adventure	SCEE	PS2
Formula One 06	Racing	SCEE	PS2, PSP
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	PS2
Hitman: Blood Money	Action	Eidos	PS2
Kingdom Hearts II	RPG	SCEE	PS2
LocoRoco	Action	SCEE	PSP
Metal Saga	RPG	Atlus	PS2
Micro Machines v4	Racing	Codemasters	PS2, PSP
MLB SlugFest 2006	Sports	Midway	PS2
Phantasy Star Universe	RPG	Sega	PS2
PoPoLoCrois	RPG	Ignition	PSP
Rogue Galaxy	RPG	SCEE	PS2
Sensible Soccer	Sports	Codemasters	PS2
SingStar Rocks!	Puzzle	SCEE	PS2
Spy Hunter: Nowhere to Run	Action	Midway	PS2
Superman Returns: The Videogame	Action	EA	PS2, PSP
Syphon Filter: Dark Mirror	Action	SCEE	PSP
Untold Legends: The Warrior's Code	Action	Ubisoft	PS2
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Action	Capcom	PSP
Yakuza	Action	Sega	PS2

ИЮЛЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
The Ant Bully	Action	Midway	PS2
World Tour Golf	Sports	Oxygen	PS2, PSP

АВГУСТ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Spinout	Action	Icon	PSP

СЕНТЯБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Ace Combat X: Skies of Deception	Action	Namco	PSP
B-Boy	Action	SCEE	PS2, PSP
GUN Showdown	Action	Activision	PSP
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	Action	LucasArts	PS2, PSP
Marvel: Ultimate Alliance	Action	Activision	PS2, PS3, PSP
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action	Konami	PS2
Okami	Adventure	Capcom	PS2
Powerstone Collection	Action	Capcom	PS2
Splinter Cell: Double Agent	Action	Ubisoft	PS2
Suikoden V	RPG	Konami	PS2
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Action	Capcom	PSP
World Snooker Challenge 2007	Sports	Sega	PSP
World Snooker Championship 2007	Sports	Sega	PS2, PS3



РАДАР

На что стоит обратить особое внимание.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



FIFA STREET 2

Игра кое в чем разочаровала, но в стилистике этому симулятору уличного футбола уж точно не откажешь. Она-то и поставлена здесь во главу угла.

СКОРО В ПРОДАЖЕ



YAKUZA

Проект в лучших традициях GTA... Но якугуз... От Sega... Эта компания кидала нас в последнее время не единожды, но на этот раз очень хочется верить.

ЗА ГОРИЗОНТОМ



B-BOY

Сопу готовит еще один смелый проект. На этот раз нам предлагаю собрать команду отважных уличных парней и девчонок и заняться брейк-дансом. Ну, и покорить весь мир своим искусством, конечно.



ОКТЯБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Dave Mirra BMX Challenge	Sports	Crave	PSP
Pro Evolution Soccer 6	Sports	Konami	PS2, PSP

НОЯБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Eragon	Action	VUG	PS2, PSP

ДЕКАБРЬ	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Brothers In Arms: Hell's Highway	Action	Ubisoft	PS3
Destroy All Humans! 2	Action	THQ	PS2
Hot PXL	Action	Atari	PSP
Killzone: Liberation	Action	SCEE	PSP
L. A. Rush	Action	Midway	PSP
Medal of Honor Airborne	Action	EA	PS3
Mortal Kombat Armageddon	Fighting	Midway	PS2

2006	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Action	Square Enix	PS2
Final Fantasy XII	RPG	Square Enix	PS2
Hellboy	Action	Konami	PS2
Jaws Unleashed	Action	Majesco	PS2
Rogue Trooper	Action	Sci	PS2
Scarface: The World is Yours	Action	Vivendi	PS2
Sega Rally	Racing	Sega	PS2
Starcraft: Ghost	Action	Blizzard	PS2

ДАТА ВЫХОДА НЕИЗВЕСТНА	ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
Carmageddon 4	Action	2K Games	PS2
Just Cause	Action	Eidos Interactive	PS2
Iron Man	Action	Activision	PS2
Knights of the Temple 2	Action	TDK Mediactive	PS2
London Taxi	Racing	Не объявлен	PS2
Monster Arenas	Racing	Не объявлен	PS2
Rampage: Total Destruction	Action	Midway	PS2
Romancing SaGa	RPG	Square Enix	PS2
Shining Force Neo	RPG	Sega	PS2
Shining Tears	RPG	Sega	PS2
Strasky & Hutch 2	Racing	Empire	PS2
Surf's Up	Action	Ubisoft	PS2
The Movies	Simulation	Activision	PS2
The Regiment	Action	Konami	PS2
World Racing 2	Racing	TDK Mediactive	PS2
Zero Tolerance	Action	Eidos	PS2

Легенда:

Стойте купите

Стойте попробовать

Обойдите стороной



Россия, Санкт-Петербург

hit

HOME
INTERACTIVE
TECHNOLOGIES

Компьютеры, приставки, аксессуары
Мобильные развлечения
Аудиовизуальные системы
Мультимедиа, интернет
Игры, ПО, фильмы на DVD

ИВЦ «Реал»
т/ф: +7 (812) 717-6446, 717-6089
E-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

30 ноября - 3 декабря 2006 года
5-я выставка электронных развлечений для дома

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ Сарсом
РАЗРАБОТНИК Сарсом
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CAPCOMEUROPE.COM/GAMESHEET.ASPX?GAME=ONIMUSHADOD
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Босс из первого уровня производит сильное впечатление. А еще тут есть внучка Дзюбэя, которую зовут Диубей.

Гайдзин – тоже самурай!

Если Сарсом встает на путь преобразований, то делает это осторожно, стараясь не слишком отходить от первоисточника. И хотя фильм, который сделал Resident Evil 4, это правило попытался оспорить, с другими своими сериями компания себя так не ведет. Наглядный пример – Onimusha: Dawn of Dreams. Куга ни посмотри, все в ней выдает знакомую всем серии, а по-пробуй сравнить поближе – совершенно другая игра.

Суть всех преобразований, породивших вереницу далеких от правды слухов, заключается в популярной в наше время перепланировке игрового процесса: меньше фактической свободы действий, больше замаскированной линейности. Формула, недавно примененная в Genji, прекрасно прижилась в обновленной Onimusha. А разработчики как могли ее разнообразили, скрыв последние остатки давно устаревшего игрового процесса. Теперь от игрока требуется бежать только вперед, непрерывно истреблять бесчисленных противников и время от времени проверять полученные таким образом навыки. Ничто (даже разбросанные по углам мини-игры) не выбивается из общей стилистики и позволяет максимально сосредоточиться на боевой системе. Собственно, зачатки этого мы могли наблюдать и раньше. Просто втиснутые не к месту головоломки и непотребный графический свирак быстро заставляли забыть про эти чудесные качества.

ВПЕРЕД – И К ЗВЕЗДАМ!

Четвертая Onimusha стала быстрее, динамичнее и, как вполне закономерное следствие, прямолинейнее. Решать головоломки или думать над способом умерщвления очередного босса? Все это пережитки прошлого! Здесь действует правило Dynasty Warriors: шинковать рядовых противни-

В ШКОЛЕ САМУРАЕВ

Несколько видоизмененная система получения навыков выглядит просто, но на деле она страсть как важна. Поскольку недостатка в противниках здесь не наблюдается, уровни растут только так, в результате чего у игрока всегда есть возможность развивать героя сбалансированно. Что далеко не всегда нужно. Не бойтесь прокачивать протагонисту только силу и добивания – полученный опыт и набор очков сублируется на всех активных героях. Оставьте кувырки и дополнительные удары Дзюбэя. Выполнять их самому, даже руководствуясь маленькой справкой, все равно никогда не придет в голову.



ков не сложно, но увлекательно и красиво. Сменив жалкую катану на настоящий клинок, главный герой — который теперь вовсе не японец, а гайзин, да еще и рогатый — разучивает с каждым разом все более и более изящные удары и красочные комбинации. Визуальная составляющая Onimusha никогда еще не была такой яркой и сочной, равно как и игровой процесс никогда не казался настолько разнообразным и азартным.

Отойдя от формулы Resident Evil, что произошло уже с третьей частью, Capcom рассудила здраво: темные игры сейчас не в почете. Там, где раньше статичные тени умудрялись прятать недостатки графического движка и при этом преподносить себя как нечто концептуальное, не осталось места для Dawn of Dreams. Вместо рисованных бэкграундов — чистейшее 3D, вместо кукольных персонажей — отлично смоделированные, ярко раскрашенные и пристойно анимированные герои. По такому случаю игроку разрешили даже вращать камеру, дабы удобнее было осматривать красоты. Разумеется, по качеству графики Dawn of Dreams еще далеко от God of War, но в жанровой иерархии она занимает почетное второе место. Смешно, но даже

никем уже не воспринимающиеся всерьез генма-солдатики здесь выглядят лучше, чем персонажи первых частей Onimusha.

Что еще приятнее, так это отсутствие каких-либо технических компромиссов, выражавшихся обычно в нестабильной частоте смены кадров или долгом времени загрузки локаций. Минимум ожидания, минимум пустых локаций, больше экшна, неважно, замешан он на сражениях или решении простеньких задачек на уровне. Игровой баланс при первом, поверхностном прохождении видится чуть ли не идеальным как для серии, так и для жанра вообще.

НОВЫЕ СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ

Открывая немыслимые ранее просторы по модернизации и покупке оружия с броней, получению и использованию новых навыков, игра предоставляет нешуточную свободу действий — и это несмотря на то, что вся она разбита на не слишком-то и профилактические уровни! Да, сделано все по старой схеме «ты не пройдешь дальше, пока не появится нужный герой», но возвращаться к уже пройденным местам все равно интересно. Порой даже удивляешься, по-

**КУДА БЫ ИГРОК НИ ПОШЕЛ,
КАКИЕ БЫ ЗАДАЧИ НИ СТА-
ВИЛ ПЕРЕД НИМ СЮЖЕТ,
ВСЕ РАВНО РАНО ИЛИ
ПОЗДНО ВСЕ ЗАКОНЧИТСЯ
ХОРОШЕЙ ПОТАСОВКОЙ.**



■ Полоску здо-
ровья противни-
ка можно уви-
деть, сконcen-
тировав все
атаки на одном
солдатике. Со-
вершенно бес-
полезная опция.



■ Дзюбей рубит быстро, ловко и основательно.
Одна комбинация — и нет противника.



■ Critical hit дает возможность молниеносно прорезать насквозь до че-
тырех противников. Главное — успеть указать направление для броска.

чему разработчики скрывали это раньше, ведь всех утаенных местечек хватит на полноценный уровень, а то и на два.

К слову, о героях. Их, собственно, и раньше было много, и в боях они иногда помогали, и вели себя достаточно благородно. Теперь же ими можно еще и управлять, причем в любой удобный для вас момент. Познакомившись с новым для protagonista персонажем, можно управлять им в режиме «напарника», отдавая простые приказы стрелками на крестовине. На ваши команды они откликаются тут же, не глупят и стараются исполнить все в лучшем виде: сказал «замри», напарник выставил блок; приказал «атаковать», дружок кромсает всех встречных противников; попросил «следовать и атаковать» — сообразительный малый перевелись в телохранителя. Доходит до того, что в боях с боссами самому можно вроде как и не участвовать, оставив всю грязную работу исполнительному напарнику.

Наконец, когда новый персонаж решится присоединиться к протагонисту, последнего можно оставить на попечительство компьютеру — благо прокачивается в основном именно он. Большинство загадок на уровне решаются как раз совместными усилиями: например, один персонаж переключает рычаги на верхнем ярусе, другой — на нижнем, и при этом оба двигаются к намеченной цели. Возвращаться обратно здесь не придется, ибо бэкстекинг как таковой в игре отсутствует напрочь.

МАЛО, НО СОДЕРЖАТЕЛЬНО

Другой характерной чертой Dawn of Dreams стала продолжительность самих уровней и схваток — в частности. Поскольку противников много, и в большинстве случаев они просто продолжают появляться без конца, то их истреблением можно заниматься бесконечно. Соответственно, время, затраченное на прохождение локации, уходит именно на схватки. Куда бы игрок ни пошел, какие бы задачи ниставил перед ним сюжет, все равно рано или поздно все закончится хорошей потасовкой. Причем, если посмотреть на локации, исключая сражения вообще, они показутся преступно маленькими. Да, красиво. Да, есть за чем вернуться. Наконец, на каждом уровне полно секретов, их можно изучать достаточно долго. Но расстояние от начала уровня до конца — смешное.

Разумеется, это все ненужные приурочки, без которых вполне можно было бы и обойтись. Но уж слишком у Dawn of Dreams большая претензия на совершенство. Хочется верить, что пятая часть достигнет этой цели. По крайней мере, сейчас выбранный сериалом путь кажется правильным. ■ Евгений Закиров

ДОХОДИТ ДО ТОГО, ЧТО В БОЯХ С БОССАМИ САМОМУ МОЖНО ВРОДЕ КАК И НЕ УЧАСТВОВАТЬ, ОСТАВИВ ВСЮ ГРЯЗНУЮ РАБОТУ ИСПОЛНИТЕЛЬНОМУ НАПАРНИКУ.



В НАШЕЙ ЛАЧУГЕ

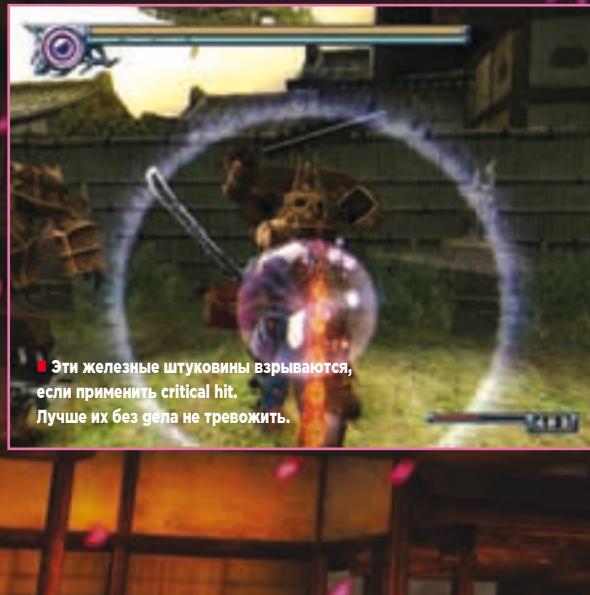
После каждого уровня игрока возвращают в скромную каморку протагониста. Там, если есть желание, можно поболтать с его повешенным другом (уж лучше пикси...), который периодически пополняет базу данных полученными из ниоткуда знаниями о вселенной мира. Кроме этого, есть возможность сохраняться и прокачивать навыки владения оружием. Наконец, как только в вашем жилище окажутся другие персонажи, появится возможность комбинировать несколько предметов — например, травы и грибы. Получится секретное зелье... В магазине эти ингредиенты все равно не продают, а так хоть какая-то польза.



■ Хотя главный герой и носит за спиной два меча, одновременно использовать их не может. Второй для экстренных случаев.



■ Одного взмаха меча Соки хватит, чтобы снести всех окружающих врагов.



■ Эти железные штуковины взрываются, если применить critical hit. Лучше их без дела не тревожить.

忍者
NINJA



■ И потом покончить с противником одним метким ударом.



ПРОВЕРКА НА ЗРЕЛОСТЬ

Время от времени игрока забрасывают на локацию с заблокированными выходами и заставляют перебить набежавших противников за установленное время. Обычно лимит варьируется от минуты до трех, а число противников увеличивается пропорционально скорости их истребления. Особой сложности в прохождении таких моментов нет, тем более, что впоследствии игрока ожидает приз. Главная особенность таких «уровней» — внезапность. Когда здоровье подводит, а спасительные аптечки закончились в магазинах, не остается ничего, кроме как использовать большую часть времени непробиваемые блоки. И то, не для всех они одинаково «непробиваемые».



■ Полоска здоровья ваших напарников (маленькая, прямо под вашей) будет восстанавливаться сама, если приказать телохранителю сидеть на месте и не высываться.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Восхитительно! Ярко, четко и быстро — на зависть конкурентам.
Звук	7	Меньше традиционной японской музыки, английский поблажек. Есть возможность включить оригинальный.
Игровой процесс	9	Оказывается, мы все время хотели видеть серию именно такой.
Интерес к повторному прохождению	8	Вернуться на уровень и пробраться в ранее недоступное место — на удивление интересное занятие.
Уже не хоррор, но еще не Devil May Cry. Отличный старт новой концепции, идеальное продолжение великой серии.		8 ЛЮ

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING



Старая сказка

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК LEVEL 5
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.DRAGONQUEST8.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Dragon Quest с помпой отметил свое возвращение: игра получилась просто загляденье. А самое главное — она не похожа на современные популярные RPG.

Почти 19 лет назад, 27 мая 1986 года, на прилавках японских магазинов появился первый Dragon Quest — экспериментальный проект, сочетающий в себе элементы жанра adventure и то, что нынче принято называть ролевой системой. Мало кто, включая самого создателя игры Юэзи Хори, тогда понимал, что Dragon Quest станет зчинателем целого жанра консольных RPG. И вряд ли Enix в ту пору задумывалась о том, что проект в будущем разойдется по миру общим тиражом в 40 миллионов экземпляров, а последняя часть серии Dragon Quest: Journey of the Cursed King в одной только Японии будет проиграна трехмиллионным тиражом в первые же три дня продаж. К слову сказать, Journey of the Cursed King — первая из игр серии, которая официально выходит в России. Что же нас ждет в «восьмерке»?

В первую очередь, в Dragon Quest VIII вы не найдете сюжета а-ля «Санта Барбара» и мрачных готических сцен. Отсутствие этих «беспрогрышных» элементов вовсе не значит, что перед вами пресная игра: DQ пользуется надежной, как швейцарские часы, стратегией, заложенной в основу первой игры серии

В РАЗРАБОТКЕ

Не успели отгреметь торжества по поводу выхода восьмой части игры, как Square Enix уже готовит проект «по мотивам». Dragon Quest: Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken рассказывает о нелегком детстве бандита Янгуса — нашего напарника в Dragon Quest VIII. Герой мечтает продолжить семейную династию и стать велиkim вором. Но в один прекрасный день его отец приносит домой загадочный горшок... С этого и начинаются приключения Янгуса. Игра будет выдержана в том же стиле, что и оригинал, но разработчики обещают добавить в нее несколько новых элементов. За дизайн персонажей вновь отвечает Акира Торияма, а музыка, судя по всему, будет выполнена в той же стилистике, что и в DQ VIII. Релиз игры в Японии намечен на весну 2006 года.



серебро

PlayStation 2 official magazine Russia



■ Джессика спешит соблазнить очередную невинную жертву...

ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ СООТВЕТСТВУЕТ СКАЗЧНОМУ СЮЖЕТУ, А БЛЕСТИЩЕ ПОДОБРАННЫЕ ГОЛОСА АКТЕРОВ ОЧЕНЬ ОЖИВЛЯЮТ ДИАЛОГИ.





ЧТО КАСАЕТСЯ ПРОТИВНИКОВ, TO DRAGON QUEST VIII МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ НАБОРОМ УМИЛITЕЛЬНЫХ МОНСТРОВ, КОТОРЫХ ПОРОЙ И УБИВАТЬ-ТО ЖАЛКО.



ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Dragon Quest не забывает об одной из ключевых сришек ролевых игр — интересе к повторному прохождению. К слову сказать, вы не так уж быстро пройдете ее и в первый раз — общая протяженность проекта (без отступления от сюжетной канвы) — около пятидесяти часов. Ну а для любителей «прочесывать» игру, находя все возможные бонусы, здесь открывается бескрайний простор для поисков. Во-первых, в игре есть множество «необязательных» боев, монстров и предметов. Во-вторых, вы не один час проведете за поиском по всему миру мини-медалек для сумасшедшей принцессы (долгий, но очень увлекательный квест!). Ну и, в-третьих, герои могут, изучая алхимию, создавать себе новое оружие, броню и прочие полезности. Это настоящая «игра в игре», на которой можно сидеть часами. Пожалуй, с этим даже блицболл из Final Fantasy X в сравнение не идет.

Dragon Warrior. К слову, именно с нее началось развитие того жанра, который теперь называется «консольные RPG».

ПРО УРОДОВ И КОРОЛЕЙ

Злой волшебник Дхулмагус, захватив магический скипетр, насыпает проклятие на все владения короля Трода, а затем закопывает его вместе с дочерью Медеей. Девушка превращается в лошадь, а вот ее отцу повезло меньше. Коварный Дхулмагус, по всей видимости, сранат Джорджа Лукаса, превратил короля в натурального мастера Йоду! К сожалению, эта метаморфоза не могла не оказаться на психике Его величества, поэтому в боях он участия принимать не будет. Но и без него ваша партия не покажется скучной. Герои в игре — один краше другого: брутальный толстяк Янгус, легкомысленная волшебница Джессика и вечно подыпывший рыцарь Анджело. В отличие от многих современных роликов, игровая партия по количеству персонажей не напоминает сборную по футболу с обширной «скамьей запасных». Игровой процесс построен таким образом, что к концу приключений чувствуешь неподдельную привязан-





ПРЕДШЕСТВЕННИК

Dragon Quest VIII — уже не первая игра серии, которую разработчики рискнули перенести в трехмерное пространство. Седьмая часть игры, вышедшая в 2000 году на PS One, ознаменовала переход серии в 3D. К сожалению, опыт был не самым удачным — игра вышла «под закат» консоли и графически была больше похожа на проект середины 90-х. Что, впрочем, не помешало ей получить высокие оценки у критиков и добиться рекордных продаж в Японии — геймплей Dragon Warrior VII был, как всегда, на высоте.



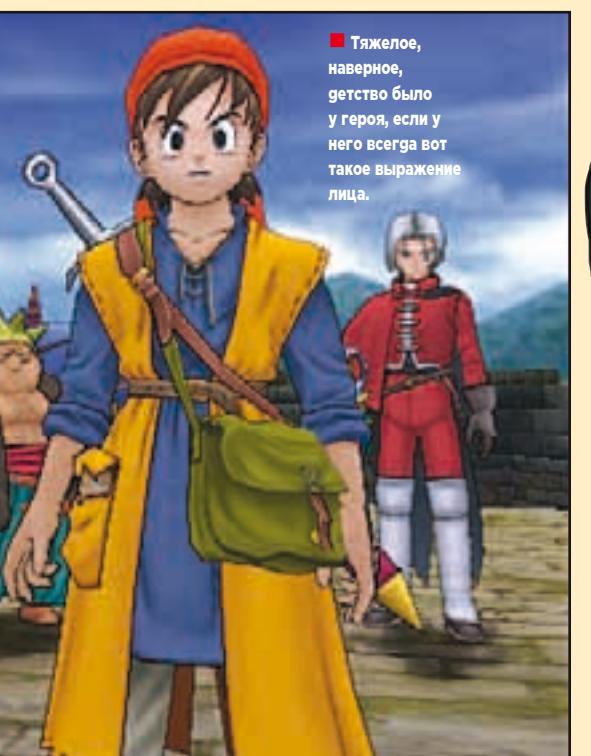
ность к своим виртуальным спутникам. Еще бы, ведь даже среди скиллов владения оружием есть специальный навык, целиком зависящий от характера персонажа. У Джессики, к примеру, это «женское обаяние», заставляющее монстров забывать о битве и созерцать ее... неземную красоту.

НЕОБЛИНИ

Что касается противников, то Dragon Quest VIII может похвастаться набором умилительных монстров, которых порой и убивать-то жалко. Чего стоят одни кошки-конфетки, трятащие ход на то, чтобы почистить себе шерстку, или мальчишки-хулиганы, которых в самый разгар боя зовет домой мама. Конечно, когда против вас собирается орда таких «милышек» (некоторые из них обладают возможностью воскрешать, лечить и звать на помощь других монстров), становится совсем не до шуток. Но истребление партии — не такое уж непоправимое дело. Вас перенесут в последнюю посещенную церковь, взяв в качестве штрафа половину золотых монет. Небольшая цена, учитывая, что в игре есть возможность моментально выйти из любого подземелья и перенестись в любую ранее посещенную точку. К тому же, уровень монстров



У ДЖЕССИКИ ЕСТЬ НАВЫК «ЖЕНСКОГО ОБАЯНИЯ», ЗАСТАВЛЯЮЩИЙ МОНСТРОВ ЗАБЫВАТЬ О БИТВЕ И СОЗЕРЦАТЬ ЕЕ... НЕЗЕМНУЮ КРАСОТУ.





ЗАЧЕМ ТАК НАПРЯГАТЬСЯ?

Во время битвы есть опция вместо атаки выбрать комбинацию «psyche-up». Она позволяет повысить уровень «напряжения» персонажа, чтобы увеличить эффективность его атаки. Затем, когда этот показатель достигнет максимума, герой сможет «разрядиться», выполнив мощнейший удар, который даже сильного босса заставит поджать хвост. Согласитесь — неплохой способ снять стресс!



DQ ПОЛЬЗУЕТСЯ НАДЕЖНОЙ, КАК ШВЕЙЦАРСКИЕ ЧАСЫ, СТРАТЕГИЕЙ, ЗАЛОЖЕННОЙ В ОСНОВУ ПЕРВОЙ ИГРЫ СЕРИИ DRAGON WARRIOR.



растет параллельно с вашим, так что опасаться частых поражений могут лишь те, кто пренебрегает «промежуточными» битвами, дающими ценные очки опыта.

В игре существует возможность «заточить» персонажа под определенную роль на поле боя, но есть набор заклинаний, которые вся партия учит в принудительном порядке. Так что вам не грозит в самый ответственный момент остаться без целителя — всегда найдется персонаж с нужными способностями.

РУКА МАСТЕРА

Графически игра выполнена безупречно — такого гармоничного совмещения трехмерных моделей с псевдогрехмальным стилем рисования мне никогда не приходилось видеть. Не последнюю роль в этом играет главный художник серии Акира Торияма (также известный по сериалу Dragon Ball Z). Его персонажи всегда яркие, запоминающиеся, и, к тому же, прекрасно анимированные. Все преданные поклонники серии Dragon Quest наверняка порадуются, узнав, что в игру перенесены не только знакомые по предыдущим частям монстры, но и их оригинальная анимация, адаптированная в 3D!

Игровой мир поражает разнообразием ландшафтов — от зеленых равнин и журчащих ручьев до покрытых снегами гор и необъятных пустынь и океанов. Разработчики из Level 5 потрудились на славу. Хотя, пожалуй, стоит их упрекнуть за некоторую «незаполненность» открытого пространства — локации иногда настолько велики, что во время путешествия из одной точки в другую хочется занять себя чем-то помимо драк с монстрами.

С АКЦЕНТОМ

Отдельного упоминания заслуживает музыка и озвучка диалогов в игре, специально сделанных для выпуска Dragon Quest VIII за пределами Страны восходящего солнца. Вопреки противоречивым мнениям (все-таки симфонический оркестр и британский акцент плохо вяжутся с понятием JRPG), эти изменения пошли игре только на пользу. Звуковое оформление как нельзя лучше соответствует сказочному сюжету, а блестящие подобранные голоса актеров очень оживляют диалоги, делая и без того увлекательный сценарий еще более захватывающим.

На первый взгляд, Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King кажется своего рода «аутсайдером» на фоне признанных грандов в жанре RPG, хващающих с ног сшибательными CG-роликами, сложными сюжетными линиями и отборным кастингом персонажей. Но ведь все гениальное — просто! У Dragon Quest, сериала, видевшего все ролевые игры еще в колыбельке, есть простой, но затягивающий сюжет, на 100% увлекательный игровой процесс и забытая в 90-х годах возможность почувствовать себя Героем с большой буквы.

■ Екатерина Ткач

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Дизайн персонажей от Акиры Ториямы и красочные локации — великолепны.
Звук	8	Симфонический оркестр и озвучка диалогов пришлись очень кстати.
Игровой процесс	9	В игре есть чем заняться и казуальному, и хардкорному игроку.
Интерес к повторному прохождению	9	Множество потайных бонусов, альтернативная концовка, мини-игры — более чем достаточно, чтобы вернуться к игре повторно.
Чтобы завоевать любовь игроков, необходимо изобретать что-то новое. Достаточно просто сделать очень хорошую RPG.		9/10

BLACK

PlayStation 2

Головокружение от борьбы с терроризмом



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
CRITERION STUDIOS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
[HTTP://BLACK.EA.COM](http://BLACK.EA.COM)
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Восторг, экстаз! Ни один консольный боевик не сравняется с Black по зрелищности перестрелок и детализации оружия. О взрывах же нужно говорить стихами!

Черной-черной ночью, в черной-черной комнате, за черной-черной PlayStation 2 сидел... ваш покорный! Несмотря на позорный час, покрасневшие глаза и нервный тик, я бодрствовал, ибо просто не мог оторваться от Black. Первое впечатление от игры сродни наркотическому дурману: шок, восторг, блаженство...

КОГДА ЗЛЫМ БЫВАЮ, СЕМЕРЫХ УБИВАЮ

Выдавшая виды консоль от Sony до сих пор находится в здравом уме и добре памяти, детище Criterion не оставляет в том никаких сомнений. Игровой движок выдает картинку, не уступающую качеством Resident Evil 4, а насыщенность

действий в динамичном боевике куда больше, чем в неторопливом ужастике.

Будоража общество скриншотами, пиарщики Criterion обещали тотальную интерактивность окружения, сногшибательные спецэффекты и фотorealistic оружие. О недостатках они, конечно, умолчали, но достоинства проекта описали удивительно точно. В Black нельзя сравнять с землей холмы и рушить дома, тем не менее, каждый второй выстрел сопровождается яркими взрывами, фонтанами огня и тучами осколков. Правда, разработчики аккуратно забыли про реализм, но геймплей от этого только выиграл. Куда

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Чем выше уровень сложности, тем больше дополнительных задач взваливают на плечи главгероя. К сожалению, суть их сводится всего лишь к поиску разбросанных по уровню «пакетов с информацией». Бродить по этажам и комнатам, собирая бесполезные «свертки», мягко говоря, скучновато. Сценаристам Criterion явно не хватает изобретательности.





бы ни попадал игрок, он всюду встречает разнокалиберные бочки с горючим, ящики с гранатами и коробки с динамитом. Каждый склад взрывоопасных материалов густо облеплен вражескими бойцами, которые пачками гибнут в огне. Попадание снаряда в окно вызывает целую серию оглушительных хлопков по всему зданию. Ощущение, будто давно предрекаемый конец света настал: всюду дым, огонь и грохот. Примерно так мы и представляли борьбу с мировым терроризмом.

Первую скрипку в атском оркестре играет Келлер, командир секретного подразделения Black. О деятельности отряда не знает даже президент, а группа элитного спецназа, меж тем, оказывается в самых горячих точках планеты. Кроме перестрелок в живописном лесу, памятных еще с демо-версии, мы участвуем в жестоких уличных боях. Причем полыхающие на экране руины очень напоминают если и не российские просторы, то явно территорию какого-то бывшего союзного государства — надписи на срасахах на русском языке тому подтверждение.

Нехитрый сюжет развивается в роликах между миссиями. Criterion не поскупилась на двух живых актеров. Один играет самого Келлера, другой — почтенного господина из военной прокуратуры. Нам, таким образом, предлагают как бы ретроспективный обзор событий. Каждый из восьми эпизодов — рассказ согата на вопросе.

ОБЕЩАЛИ? ВЫПОЛНИЯМ!

Слабый сюжет — первый недостаток, бросающийся в глаза. FMV-заставки несодержательны и скучны. Когда

Под градом пуль осты машины дрожат и вибрируют.

ОЩУЩЕНИЕ, БУДТО ДАВНО ПРЕДРЕКАЕМЫЙ КОНЕЦ СВЕТА НАСТАЛ: ВСЮДУ ДЫМ, ОГОНЬ И ГРОХОТ. ПРИМЕРНО ТАК МЫ И ПРЕДСТАВЛЯЛИ БОРЬБУ С МИРОВЫМ ТЕРРОРИЗМОМ.

волна эйфории спадает, начинают раздражать еще и тупые враги. Выскочил, пальнул, умер — алгоритм их действий до смешного прост. Высокий уровень сложности не добавляет террористам ума, зато отбирает у главвроя аптечки: спецназовец теряет способность носить медикаменты с собой.

Добрались до середины Black (на это потребуется не более четырех часов), подмечаясь печальное однообразие. Ураганная стрельба хороша в начале, а через час-другой подкрасывается скука. Освежить геймплей смогли бы «рельсовые» уровни с использованием техники или сражения пехоты (в лице Келлера) с вертолетами и танками. Увы, ни того, ни другого в игре не допросишься. Разработчики слишком зациклились на перестрелках, «забыв» подтянуть остальные аспекты. С другой стороны, нам ведь не обещали лихой интриги и масштабных боев с броневиками. Слово свое Criterion сдержала, выдала на-гора настоящее «спип рогно», так что грех жаловаться! ■ **Александр Сагко**

■ Почему все лучшее в этой жизни в большинстве случаев находится за стеной с колючей проволокой?



■ ПУШКИ — ЛУЧШИЕ ИГРУШКИ

Оружие, точнее его внешнему виду, уделено самое пристальное внимание. Все «стволы» действительно прорисованы до последнего винтика, гильзы во время стрельбы сыплются на землю дождем. Зато с балансом все куда прозаичнее. Большую часть игры мы искореняем зло с помощью MP5, АК-47 и М16. В зданиях имеет смысл «потягнуть» гробовик и запастись гранатами. А вот УЗИ и Мас 10 остаются не у дел из-за малой дальности и кучности огня. Базука тоже требуется редко: ведь техника против нас не воюет, а кормит противотанковыми снарядами террористов-одиночек — все равно что забивать гвозди микроскопом. Выбор того или иного оружия также ограничен «грузоподъемностью» главвроя. Келлер не вынесет на гору более двух «стволов».



PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	9	Из PS2 снова выжаты все соки. Результат просто потрясающий.
Звук	8	Автоматы стрекочут довольно убедительно; приятная музыка.
Игровой процесс	8	Поначалу трудно оторваться, потом трезвеешь.
Интерес к повторному прохождению	5	Большие карты создают иллюзию свободы. Увы, лишь иллюзии.

Не сопровождайся Black такой шумихой, мы бы приняли проект радушнее. Но разработчики сами загордили планку качества, а потому простить игре ряд недостатков нельзя.

8/10

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ XSEED GAMES
РАЗРАБОТЧИК NAUTILUS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.SHADOWERHEARTS-NEWWORLD.COM

■ ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Льюис Кэрролл отыскивает — кот Мао в триста раз круче хвостатого друга из «Алисы». Хотя пышногрудых нацисток все же не хватает. Было в них что-то... притягательное.

Прощай, Старый Свет!

Kонкуренция борьба иногда не доводит до добра. Каждый уважающий себя издатель и разработчик старается победить в ней, превращая в жизнь все более и более смелые решения. Или, наоборот, на долгое время прячась в коконе и полностью игнорируя современные жанровые требования. Так или иначе, страдают в конечном итоге только издаваемые проекты. В случае с Shadow Hearts все иначе.

МОЛОДЫЕ И СВОЕНРАВНЫЕ

Назвать эту серию всенародно любимой и безумно популярной — сложно, но, в то же время, не оценить ее уникальность и ценность для жанра никак нельзя. Пока другие старательно добавляют к RPG ненужный экшн, подгоняют все под анимешный стиль или, напротив, возвращают западную культуру в культ, разработчики из Nautilus просто творят. Творят так, как интересно прежде всего им — неважно, идет ли речь об истории про грубастых нацистов с хлыстами или «прогательной повести» о принцессе Анастасии и Распутине. На этот раз, правда, они отошли от темы Первой мировой и переключились на Америку с ее проблемами. Пожалуй, единственный шаг навстречу игроку как раз и заключается в смене обстановки. Устали от Старого Света? Добро пожаловать в Нью-Йорк, Чикаго, Рио-де-Жанейро!



К удачным нововведениям отнесем и как всегда звездный состав спасителей человечества — огромного разговаривающего кота, в совершенстве освоившего стиль «пьяного кулака»; бразильского ниндзя, который о Японии и слыхом не слыхивал; принцессу коренных американцев (слово «индейец» в тех краях решительно неполиткорректно) и ее верного амбала-телохранителя. Проще говоря, скуч-



**НАЗВАТЬ ЭТУ СЕРИЮ
ВСЕНАРОДНО ЛЮБИМОЙ
И БЕЗУМНО ПОПУЛЯРНОЙ
СЛОЖНО, Но, В ТО ЖЕ ВРЕМЯ,
НЕ ОЦЕНИТЬ ЕЕ УНИКАЛЬНОСТЬ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА
НИКАК НЕЛЬЗЯ.**

■ ДЛЯ ЗАТРАВКИ

Побочные квесты, что печально, перестали быть обязательным атрибутом RPG и постепенно забываются. В Shadow Hearts From the New World все не так — обилие разнообразных, важных для сюжета и не очень заданий способно растянуть рассчитанный на 40 часов игровой процесс до 60 и больше. Но даже если вы не сумели открыть все секреты придуманного разработчиками мира, не стоит расстраиваться — специально по такому случаю вам предложат пройти игру еще раз в режиме New Game+. Само собой, все наработанное до этого сохранится.





**СКУЧАТЬ ОТ НЕДОСТАТКА
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРЕС-
НЫХ И ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ
ГЕРОЕВ, КАК ЭТО СТАЛО
СЛУЧАТЬСЯ С ДРУГИМИ
ИЗВЕСТНЫМИ БРЕНДАМИ,
ТОЧНО НЕ ПРИДЕТСЯ.**

«Я страшный! Трепещите!»

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

Многие игроки оказались удивлены скромными размерами Shadow Hearts From the New World — в отличие от знаменитого приквела, игра умещается на одном диске. Не стоит паниковать: красивейшие CG ролики никуда не делись, просто их число свели к необходимому минимуму, успешно дополняемому вставками на движке. Что касается игровой графики, то и здесь никаких проблем не наблюдается — она ничуть не хуже, чем во второй части, а в некоторых местах существенно ее превосходит. Серьезно. Достаточно просмотреть всего несколько локаций, чтобы убедиться в этом.

■ Забронируйте первое место в номинации «Лучшая героиня JRPG», пожалуйста.



■ Тени герои почти не отбрасывают. Можете сами в этом убедиться.

чать от недостатка действительно интересных и запоминающихся героев, как это стало случаться с другими известными брендами, точно не придется.

ВЛАСТЬ КОЛЬЦА

Но это — всего лишь одна сторона вопроса. Куда интереснее узнать, как обстоят дела с игровым процессом, насколько он изменился и, зная традиции сериала, изменился ли вообще? Если не считать новой шкалы, отвечающей за возможность нанесения добивающего удара, комбо-удара или свойского комбо-удара, все осталось на своих местах. Да-да, Judgment Ring никогда не делился — боевая система по-прежнему ориентируется исключительно на звездное кольцо (то есть эффективность атак по-прежнему зависит от скорости вашей реакции, что добавляет битвам динамики). Нельзя сказать, что это вызвало разочарование. Как показала практика, такая система вполне оправдывает себя и способна вызвать немалый интерес у играющего. Разумеется, третий раз преподносить одну и ту же схему боев — несерьезно, ведь формально Shadow Hearts: From the New World не является сиквелом, и, стало быть, подобные приколы к ней неприменимы.

На сладкое: о визуальном ряде и волшебном музыкальном сопровождении. Мы заинтересовались подобными музикальными композициями еще со времен Koudelka, но и сейчас, по прошествии множества лет, композиторы не изменили своим вкусам. Что касается графики, в игре стало больше ярких красок и чуть меньше драгоценных полигонов — однако, не зная об этом заранее, не скажешь, что она создавалась на базе движка Shadow Hearts: Covenant. Глядя на From the New World вообще не хочется сравнивать ее с прародителями — слишком уж яркий это проект. ■ **Марк Кузин**

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Море ярких красок, отличный дизайн персонажей и уровней.
Звук	8	Саундтрек не поражает оригинальностью, но все равно превосходен.
Игровой процесс	8	Великолепная боевая система способна увлечь на долгие недели.
Интерес к повторному прохождению	7	По традиции, секретов в игре немало, есть над чем поломать голову и зачем вернуться.
Запоминающийся, оригинальный, потрясающе остроумный проект с великолепной боевой системой и незабываемыми персонажами.		8/10



■ «Дед, а ничего, что у нас с тобой одежка разного времени?» — «Все путем, ты же спаситель мира, тебе можно!»



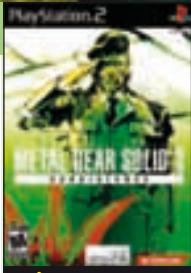
■ Это называется «засада». Райков очень умен в таких делах.



■ Интересно, найдутся такие в онлайн-режиме, кто не заметит бегущую коробку?

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Издание третье, расширенное и дополненное



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК Kojima Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-8
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.KONAMI.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Смотреть ролики в специально отведенном под это режиме можно бесконечно. Дайте Кодзиме «Оскара», он его заслуживает как никто другой!



Однозначно, что могут сотворить талантливые люди со своими лучшими проектами. Мы привыкли, что если кто-нибудь решается довести до совершенства и так совершенное (а в случае с MGS3 иначе и не скажешь), то обязательно делает из собственного же проекта либо кошмар, либо совершенно другую игру. Но Хидео Кодзиме поблестял все. Он, засучив рука, переделал изнутри всю систему третьего Metal Gear Solid, приписав множество маленьких дополнений и сумел при этом сохранить образ оригинальной игры. Просто так. Мы же никогда не сомневались в том, что он это может?

ВТОРОЙ РАЗ ВО ВТОРОЙ КЛАСС

Мы и представить себе не могли, насколько способна преобразиться игра, если включить в нее новую, свободную камеру. Вид от третьего лица казался привычным, но вид от третьего лица с возможностью крутить камеру вокруг протагониста видится если не революционным нововведением, то в корне меняющим прохождение всей игры — раньше мы были ограничены заранее выбранными камерой ракурсами, что не давало большого простора для фантазии. Теперь же появились десятки новых способов пройти одни и те же эпизоды. Мы, признаемся, и сами не верили Кодзиме, когда тот с упоением рассказывал об этом, на первый взгляд, скромном нововведении. Стоит опробовать, чтобы поверить по-настоящему, как раньше надо было играть в MGS3, чтобы считать себя обладателем консоли.

Но, разумеется, на этом нововведение не заканчивается. Вторым по значимости моментом можно по праву назвать мультиплер на восемь персон. Он стабильно работает, без притормаживания переваривает максимальное число игроков и не предлагает ничего, кроме хаотичной беготни по давно изученным локациям с новой системой работы камеры, о которой шла речь выше. Что примечательно, играть можно с ней и только с ней — так, по словам Кодзимы, у игроков появляются возможности по реализации самых смелых тактических замыслов. Иными словами, раньше его не было только потому, что не хватило времени прикрутить новую камеру. Следователь-

ЭМУЛЯТОРЫ

Слухается, что и всего здесь перечисленного кажется мало. Замечательно, что есть мультиплер, да и ролики теперь можно в любой момент смотреть, но... как-то недостаточно для нашего гениального Кодзимы. Специально для таких людей в MGS3:S припасены полностью переведенные первые части Metal Gear, работающие на специальном программном эмуляторе. Поскольку до сего момента ознакомиться с ними легально (да и нелегально, на японском, тоже — где ж сейчас найти MSX?) не было никакой возможности, это можно считать чуть ли не лучшим подарком в переиздании.

МЫ И ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ НЕ МОГЛИ, НАСКОЛЬКО СПОСОБНА ПРЕОБРАЗИТЬСЯ ИГРА, ЕСЛИ ВКЛЮЧИТЬ В НЕЕ НОВУЮ, СВОБОДНУЮ КАМЕРУ.



■ Подружка что-то против нас замышляет. Очевидно, что-то нехорошее, что-то такое, на что способна только блондинка.

■ Ух, хорошо ночью в сибирских джунглях. Даже крокодилам хорошо.





А ЧТО С СЮЖЕТОМ?

Есть небольшая оговорка, которую нужно знать при покупке MGS3:S – игра не добавляет по сюжетной части абсолютно ничего нового. Ни дополнительной справки, ни скрытых бонусов по истории серии или ее героев. Ничего. Нет даже никакой информации по MGS4, которая произвела фурор на недавно прошедшей E3.

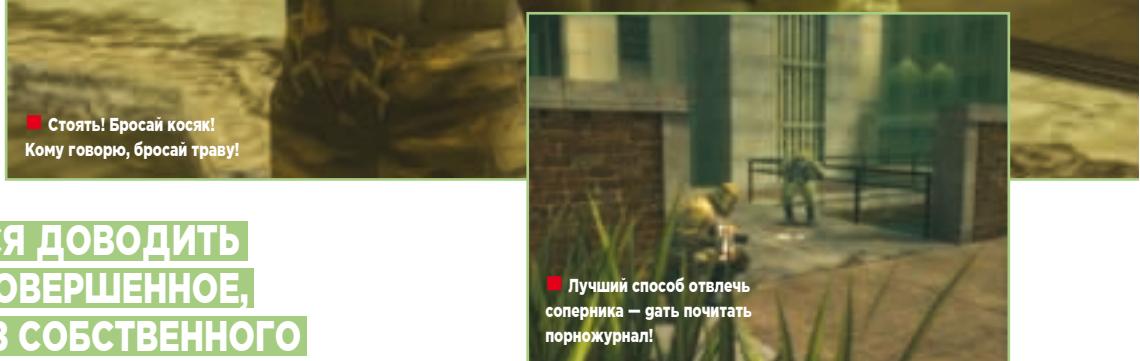
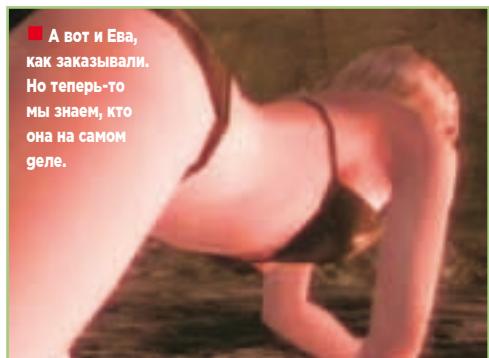
но, каких-то откровений от сетевого режима ожидать не стоит: как бы он ни работал, мы все-таки живем в России, да и самим тактическим действиям здесь места не нашлось. Deathmatch везде одинаков, независимо от того, под каким соусом его подавать.

ЭТО НЕ КОНЕЦ

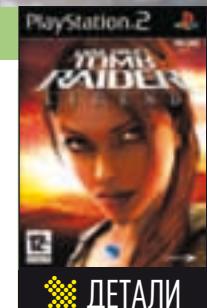
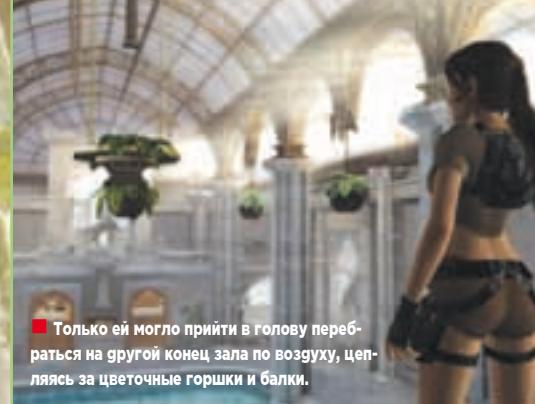
В заключение нельзя не упомянуть еще об одном, совсем даже не игровом режиме – Theatre Mode. Как можно догадаться по названию, это самый натуральный театр с нарезкой игровых роликов, в том числе секретных или смонтированных специально для переиздания. Последние никак не афишируются, а потому большинство шуток маэстро можно откопать только путем просмотра этих самых роликов. Что, надо отметить, уже само по себе неплохое занятие. Особо ценен тот факт, что повторного прохождения не требуется – все доступно изначально. Ведь и так ясно, что никто не откажется в удовольствии пройти MGS3 снова, да еще и со столькими бонусами. Благодаря мультиплееру это можно делать снова и снова.

■ Евгений Закиров

**ЕСЛИ КТО-НИБУДЬ РЕШАЕТСЯ ДОВОДИТЬ
ДО СОВЕРШЕНСТВА И ТАК СОВЕРШЕННОЕ,
ТО ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЕЛАЕТ ИЗ СОБСТВЕННОГО
ПРОЕКТА ЛИБО КОШМАР, ЛИБО СОВЕРШЕННО
ДРУГУЮ ИГРУ. НО ХИДЕО КОДЗИМЕ ПОДВЛАСТИННО ВСЕ.**



PlayStation®2	ВЕРДИКТ
Графика	9
Звук	10
Игровой процесс	10
Интерес к повторному прохождению	8
Для полного счастья не хватает только полотенца с Евой в комплекте. Впрочем, ее здесь есть кому заменить.	9/10



Она вернулась, она неотразима

ДЕТАЛИ
ИЗДАТЕЛЬ EIDOS
РАЗРАБОТЧИК CRYSTAL DINAMICS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.TOMBRAIDER.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

Невероятная Лара Крофт вернулась в строй. Она снова в числе лучших женских персонажей, игры с ее участием как никогда хороши и желанны. Нам наконец-то подарили еще одно свидание с обновленной, похорошевшей и в то же время знакомой Ларой. Игровую часть и сюжет можно оставить на десерт. Это как раз тот случай, где на первое место выходят воспоминания и желание переиграть во все предшествующие ей игры, и только потом попробовать Tomb Raider в новом исполнении. Всёично приятно, что исполнение это как раз максимально приближено к духу и идее оригинала. И воспринимается одинаково радужно как любими, уже знакомыми с Ларой, так и только присоединившимися к фанатам игроками.

ЕЩЕ РАЗ О ГЛАВНОМ

Лара снова в джунглях и сражается с сиами животными — это как лишний повод для ностальгии и скромной мужской слезы. Ведь сюжет, призванный обогнить разбросанные по всему земному шару локации, может называться таковым только в начале, когда проявляет себя в первый раз, и в самом конце, когда все пережитые приключения требуется оформить как нечто комплексное и завершенное. Сюжетные ролики, диалоги, жаркие споры и прочие режиссерские изыскания стараются показать себя и продемонстрировать красоту графического движка, и делают это очень хорошо — ровно настолько, чтобы повысить интерес к игре и отвлечь от тяжких размышлений о судьбе археологии как науки.

Впрочем, их тут и так — чуть. Это раньше игрок мог блуждать по искусственно разросшимся локациям в поисках той свери, которую активирует включенный полчаса назад триггер. Где свобода перемещения затенялась необходимостью самостоятельно, без чьей-либо помощи искать выход. И горе невнимательным игрокам, пренебрегшим тренировочным уровнем в особняке и не настроившимся на «волны» создателей. Нет, в Tomb Raider: Legend наблюдается как раз обратный эффект — путешествия мисс Крофт весьма и весьма занимательны, но это

ВОТ ЛАРА ПОВИСЛА НАД ПРОПАСТЬЮ, ВОТ ОНА ЧЕРЕЗ НЕЕ ПЕРЕПРЫГИВАЕТ, А ВОТ ТОЛКАЕТ КАМНИ И РЕШАЕТ ДАВНО ЗАУЧЕННЫЕ НАИЗУСТЬ ПАЗЗЛЫ.

ВОКРУГ СВЕТА ЗА ШЕСТЬ ЧАСОВ

По сценарию приключения Лары начинаются с того, что она решает снова покопаться в своем прошлом и наконец-то выяснить настоящую причину смерти своей матери. Совершенно необъяснимым способом геройня побывает в Казахстане, Перу, вдоволь погуляет по Англии и купит модную сумочку на трижды модной улице в Токио. При этом, если выбирать общую линию, окажется, что на самом деле Лара ищет куски меча короля Артура. В общем, очень интересная жизнь у мисс Крофт, ни минуты на месте не сидит.





■ Ей бы еще Антонио Бандераса в напарники...

ЖЕНСКАЯ ЛОГИКА

Различные загадки и головоломки на свежем воздухе — своеобразный конек серии. В Legend игроку приходится меньше бегать из точки А в точку Б, где открылся активированный с помощью рычага С проход, но никаких радикальных перемен ждать не стоит. Да, загадки первое время пугают: кажется, что от игрока требуется слишком много действий. На деле же все достаточно просто и предельно интуитивно — если вы не смогли решить какой-нибудь пазл, значит, просто невнимательно его изучили.



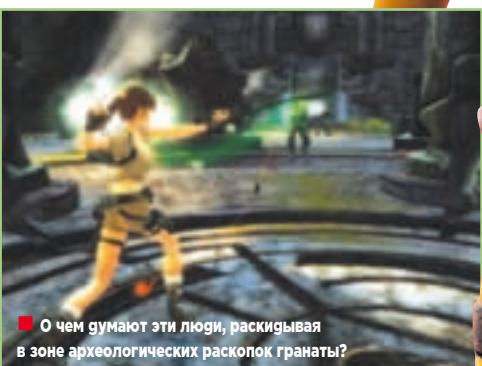
■ Лара по старинке прет на вооруженного автомата спецназовца с чудо-мечом. Могла бы наколдовывать себе оружие побольше.

никак не сказывается на подаренной игроку свободе. Линейным подобное прохождение назвать не получится при всем желании. Просто ситуации, в которых игрок мог бы почувствовать себя брошенным, сведены к минимуму, в этом интрига.

НЕ В НОВИНКУ

Кажется, что игра разнообразнее всех своих конкурентов по жанру. Но это очень легко оспорить, потому что проходить Legend по второму кругу желания не возникает — маршруты и способы достижения целей повторяются, места собственной смекалке и альтернативным путем решения проблем здесь не нашлось. Красивая обертка, которую использует обновленная «расхитительница гробниц», очень умело маскирует просчеты разработчиков и вынужденные компромиссы.

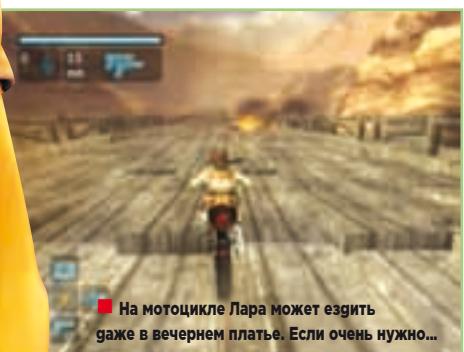
Одновременно с этим Legend можно считать идеальным для современных жанровых рамок продолжением идей Tomb Raider. Broge бы все на месте: сто и одно движение Лары (особенно хорошо то сто первое... ух!), сопровождающееся захватывающей дух анимацией, два пистолета и прыжки по стенам с попутным отстрелом живности. Вот Лара повисла над пропастью, вот она через нее перепрыгивает, а вот толкает камни и решает давно заученные наизусть пазлы. Знакомая картина. И тем не менее, она заслуживает самого пристального внимания — таких игр сейчас уже не делают. Ловите момент для общения с возрожденной классикой. Пока главную в роль в мегапроекте еще играет Лара Крофт... ■ Марк Кузин



■ О чём думают эти люди, раскидывая в зоне археологических раскопок гранаты?



ЛАРА СНОВА В ДЖУНГЛЯХ И СРАЖАЕТСЯ С ДИКИМИ ЖИВОТНЫМИ — ЭТО КАК ЛИШНИЙ ПОВОД ДЛЯ НОСТАЛЬГИИ И СКУПОЙ МУЖСКОЙ СЛЕЗЫ.



■ На мотоцикле Лара может ездить даже в вечернем платье. Если очень нужно...

PlayStation 2	ВЕРДИКТ
Графика	8
Звук	7
Игровой процесс	8
Интерес к повторному прохождению	5
<i>Tomb Raider — снова классика не только по названию, но и по сути. И выглядит роскошно.</i>	
8 / 10	

revi



THE GODFATHER

PlayStation 2



ДЕТАЛИ
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
EA GAMES
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.GODFATHER-THEGAME.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Надев шляпу, с револьвером в кармане и битой в руках я направляюсь в лавку, владелец которой отказывается платить за «крышу» — да, теперь я крутой гангстер.

Это предложение... ну, вы поняли

Должна была родиться легенда: такая, чтоб не стыдно показать и брать пример в будущем. Для этого была куплена ценнейшая лицензия, для нее был записан голос «того-самого-папика». Ей и только ей журналисты могли уделить дополнительное внимание в самый последний момент, вытеснив другого претендента. Легенда пришла, но совсем не такая, какой ее описывали сказочники из Electronic Arts — как и любая история, она обросла новыми слухами, и в конечном итоге сильно отличалась от оригинала. Ну и пусть. Главное, что это история о Крестном Отце.

БЕЗОШИБОЧНЫЙ ВЫБОР

Если начинать чистосердечное признание, то придется сразу же разложить перед читателями все карты, давшие The Godfather обаяние и высочайшие показатели продаж — это все еще работающая формула GTA, но на рельсах гангстерского боевика. Иными словами, покупая The Godfather, вы должны понимать, что отдаете деньги за хорошую компиляцию чужих идей и несколько собственных разработок EA — причем разобраться, что здесь от чего и к чему протекает, так же сложно, как и оторваться от игрового процесса. Да, этот проект не первый и не последний сжигает идеи затасканной концепции, придуманной Rockstar Games, но только в EA могли замахнуться и почти достичь первенства в новой для себя нише.

■ Дети, я вам разве не говорил не играть под окнами? Теперь пеняйте на себя.



НЕ ВСЕ ОБЕЩАННЫЕ РАНЕЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПРИСУТСТВУЮТ В ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ: МОЛ, БЕЗ ЛИШНЕЙ МИШУРЫ ПРОЕКТ ВЫГЛЯДИТ ЦЕЛЬНЕЕ И «ВЗРОСЛЕЕ».



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАПАШКА

Настоятельно советуем не торопиться бежать в ближайший магазин за обычным изданием The Godfather, а исследовать торговые точки на предмет официально выпущенного у нас коллекционного издания — оно мало того что в металлическом боксе, так еще и с картой Нью-Йорка и дополнительным диском. На диске можно найти ролики, интервью, самые первые трейлеры. Впрочем, ценность-то все равно в боксе. Он хоть и тяжелый, но жутко стильный.





ОХ, ШАРАПОВ

Для лучшего ассоциативного усвоения гениальности The Godfather в игру встроены редактор мужских лиц от симулятора гольфа. Работает он на удивление гладко и никаких дополнительных знаний не требует: за считанные минуты можно слепить из виртуального пластилина себя, соседа, начальника или даже кота. Вроде как ощущимый плюс для игрового процесса. Torga у нас вопрос: почему бы не сделать в том же редакторе NPC поразнообразнее? А то получается, что все хозяева лавок да случайные прохожие — на одно лицо.



Разумеется, не все обещанные ранее элементы присутствуют в финальной версии — мол, без лишней мишуры проект выглядит цельнее и «взрослее». Мы бы не стали спорить, если отголоски старых обещаний были бы заглушены чуть лучше. А то получается, что общая картина первого часа игры складывается исключительно радужная — тут вам и свобода перемещения, и все необходимые элементы атмосферы того времени, даже герои перекочевали из фильма почти в полном составе. Сервис специально для фанатов! Сегодня гагут засветиться в том важном для сюжета киноленты моменте, завтра заставят пройти что-нибудь близкое по духу, но чуть иное по содержанию, а вот и сам дон Корлеоне пожимает вам руку.

БЕЗУПРЕЧНЫЙ ВКУС

Казалось бы: все, что нужно для счастья состарившимся в ожидании франтам, есть и преподнесено в лучшем виде. Для пущего пафоса имеется даже сюжетная линия, совершенно не мешающая игроку развлекаться так же, как он это делал в GTA. Настает момент, когда на задорный вопрос «Что же вы покажете еще, чем удивите?» ответа попросту не находит — очень скоро козыри в рукаве разработчиков заканчиваются, и игрок сталкивается с рутиной. То самое проклятье, которого Electronic Arts всегда умудрялась избегать, появляется в The Godfather в самый неожиданный момент и портит все впечатление. Когда действительно интересных, увлекательных и неожиданных моментов становится все меньше, теряется весь вкус и приходится играть уже серьезно, для галочки в граче «я прошел игру». Наго заметить, что процесс перехода с рекламных завлекалок на рельсы собственно игры можно и вовсе не заметить, если изначально действовать по плану. В таком случае игра покажется лучшим подарком — и именно поэтому она заслуживает своей высокой оценки. Вы же не забыли, что это игра по кинолицензии? С подобными проектами часто еще и не такое случалось. ■ Марк Кузин



**ЛЕГЕНДА ПРИШЛА,
НО СОВСЕМ НЕ ТАКАЯ,
КАКОЙ ЕЕ ОПИСЫВАЛИ
СКАЗОЧНИКИ ИЗ
ELECTRONIC ARTS.
НУ И ПУТЬ. ГЛАВНОЕ,
ЧТО ЭТО ИСТОРИЯ
О КРЕСТНОМ ОТЦЕ.**



PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Есть моменты, за которые EA должна краснеть.
Звук	9	Восхитительно! Ждем OST отдельным изданием.
Игровой процесс	7	Каким бы чудесным ни был, утомить он тоже может.
Интерес к повторному прохождению	8	Пересматривали фильмы, переиграем и в игру.
<i>EA знает толк в играх, но только сейчас у нее получился пристойный проект по кинолицензии. Жаль, не без изъянов.</i>		7 ЛО

DRIVER: PARALLEL LINES



Они не пересекаются

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ATARI
РАЗРАБОТЧИК REFLECTIONS INTERACTIVE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ATARI.COM/DRIVER
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Наш новый герой очень стильный: отсидел 28 лет в тюрьме, а выглядит круче Майкла Джексона. Хотя нет, все равно одно лицо.

Таннера больше нет. Его убрали, он перестал быть популярным. Это уже не тот герой, что одним своим присутствием мог продать десяток проектов среднего пошиба, да еще и выйти сухим из воды, сохранив нетронутой репутацию, а разработчикам принеся если не славу, то хотя бы прибыль. Таннер ушел на пенсию, освободив место элитного «водилы» только что вышедшему из тюрьмы юнцу, который не в состоянии похвастаться ни громким именем, ни каким-то особым шармом. Это — популярный в наши дни типаж протагониста. Теперь он будет «продавать» серию независимо от того, насколько он на эту роль вообще подходит, и стоит ли, чего грех таить, вообще продолжать эту серию. До тех пор, пока Atari гумает, что Driver еще способен приносить какие-то доходы в постоянно иссыхающую казну издателя, новый герой будет стараться работать на публику. В конце концов, это единственное его умение в этой игре.

УМЫКНУЛИ

Сама игра, впрочем, преобразилась много больше собственной же сюжетной составляющей. Теперь она — до сих пор не верится — гарантируетирующему почти что полную свободу действия. Канули в Лету часовые экраны загрузки и структура миссий «уровень за уровнем». Нет, следуя примеру GTA, у которой явно бы пора позаимствовать

ПОДТЯЖКА ЛИЦА

Как вы могли убедиться в нашем же анонсе пару номеров назад, новый Driver (как, впрочем, и старый) находится примерно на том же графическом уровне, что и GTA: San Andreas (считать ли это комплиментом — решать вам). Кое-того даже умудряется обогнать по качеству спецэффектов. Да и частота смены кадров на удивление стабильна. Другое дело, что за более-менее симпатичной оболочкой не скрывается ни капли дизайнерской мысли. Такое ощущение, что все, начиная с моделей персонажей и заканчивая планировкой города, делалось по одному шаблону. Разумеется, в итоге все это навевает тоску.



■ Пустая стоянка — это значит, что все оставленные здесь машины были угнаны нами.



ПОКА ATARI ДУМАЕТ,
ЧТО DRIVER ЕЩЕ СПОСОБЕН ПРИНОСИТЬ
КАКИЕ-ТО ДОХОДЫ
В ПОСТОЯННО ИССЫХАЮЩУЮ КАЗНУ
ИЗДАТЕЛЯ, НОВЫЙ
ГЕРОЙ БУДЕТ СТАРАТЬСЯ РАБОТАТЬ
НА ПУБЛИКУ.



■ Давить пешеходов не гадут, не старайтесь.



ИГРАТЬ ВРЕМЕНАМИ ДОВОЛЬНО УВЛЕКАТЕЛЬНО. УВЛЕКАТЕЛЬНО ПО ТЕМ МЕРКАМ, ЧТО ВООБЩЕ ПРИМЕНЫ К ПОСЛЕДНИМ ЧАСТЯМ DRIVER.

десяток-другой ключевых идей, Ти Кей (TK, так зовут главного героя) перемещается по городу как ему вздумается, и никакие сценаристы своего слова здесь не имеют. Зато не затыкаются представители правоохранительных органов, которые настолько измотаны продолжавшим расти в городе уровнем преступности, что решили снять с себя все обязательства по охране безопасности мирных граждан и впредь действовать по обстоятельствам. Иными словами, если в той же GTA игрок мог высунуться из окна и

ПЕРЕБИВАЕМ НОМЕРА

В связи с особо жестоким и надоедливым искусственным интеллектом полиции, по городу разбросаны несколько автомастерских, где при наличии у вас определенной суммы вам с удовольствием перебьют номера, оттонингуют украденную тачку и перекрасят ее. Иными словами, сделают все возможное, чтобы скрыть следы воровства. На самом деле это очень спорный момент: кому нужно платить деньги за ремонт и все эти операции, если для того, чтобы сбить со следа полицию, достаточно просто украсть новое авто?

пострелять по прохожим, после чего некоторое время провести в затишье, избавляясь от преследования полиции, то сейчас за малейший проступок следует штраф ценою в жизнь. Стоит протаранить авто невинного водителя на глазах у парней в голубых рубашках, как те тут же сядут герою на хвост и не отцепятся, пока не впечатают его в ближайший бордюр или, того хуже, выбросят с дороги вообще. Или расстреляют в процессе. Интересно то, что ни один из водителей полицейских машин не обладает и зачатками интеллекта, а потому ведет себя часто неоправданно агрессивно и по большей части глупо, попадаясь на простенькие ловушки, но никак не желая прощать обиды. ИграТЬ, правда, от этого не менее увлекательно. Увлекательно по тем меркам, что вообще применимы к последним частям Driver.

СОВЕСТЬ? ГДЕ?

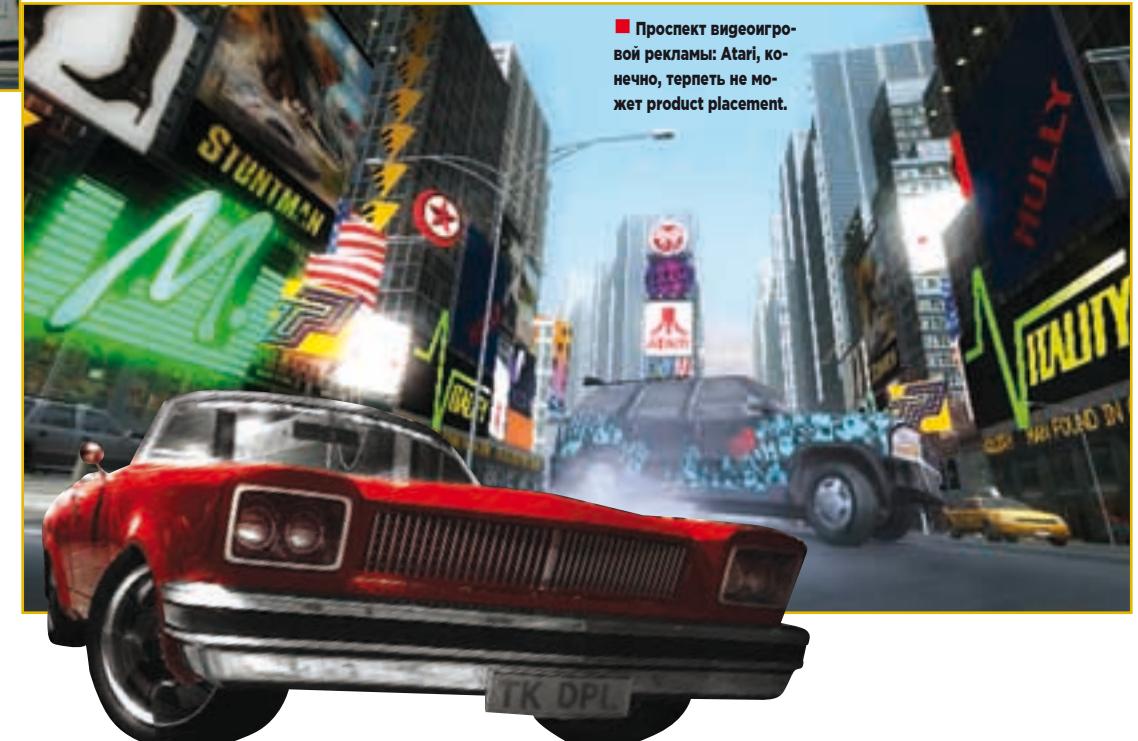
Что же касается самого игрового процесса, то он, за исключением полной свободы и местечковых поправок в балансе, ничуть не изменился. То есть все довольно тускло, слабо и бедно: совершенно отсутствует разнообразие. Все миссии шаблонны и трудности вызывают только по недосмотру создателей — порою доходит до обидного. В таких случаях не спасает даже «похожесть» на GTA. Стоит ли после этого ждать продолжения серии? ■ **Марк Кузин**



■ Чип без Дэйла спешит на помощь. Помощь в ограблении.



■ Привет, я ваш новый инструктор. Сегодня мы будем вершить беззаконие.



■ Проспект видеогровой рекламы: Atari, конечно, терпеть не может product placement.

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	7	Пристойно, но ничего шокирующее симпатичного.
Звук	8	Замечательный саунтрек конца 70-х.
Игровой процесс	7	Не хватает всего и помногу.
Интерес к повторному прохождению	7	Интересных побочных заданий преступно мало.
Несмотря на то, что четвертая часть кажется лучше предшественника, она все равно сильно отстает от сторонних проектов.		7 ло

**НАКОПИТЕЛЬ**

Извлекать ману можно буквально из всего — потому что именно это «все» и является расходным материалом в алхимии. Даже камень, ранее казавшийся бесполезным серым предметом, пригодным только для крошения вражеских голов, может послужить ценным источником загадочной маны. В конечном итоге, ее можно извлекать даже из противников. Однако использовать ее бездумно нельзя. Ведь, как и в любой JRPG, каждый противник здесь обладает иммунитетами и слабостями, пробить которые могут только редкие элементы. Те, в свою очередь, на дороге не валяются и добываются с превеликим трудом.



ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

**Наше ателье**

ДЕТАЛИ
ИЗДАТЕЛЬ GUST
РАЗРАБОТЧИК KOEI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
[HTTP://NISAMERICA.COM/GAMES/A6/INDEX.HTML](http://NISAMERICA.COM/GAMES/A6/INDEX.HTML)
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Играть — забавно. Графика заставляет вспомнить старину, музыка ей вторит. Только сюжет отчего-то периодически теряет хватку.

Шестая часть когда-то известного в Японии игрового сериала смогла добиться своего издания на Западе только одним путем — путем модернизации и отступлений. Все верно, от своих сестер игра отличается примерно так же, как ответвление серии от оригинала. Правда, в нашем случае здесь не на что жаловаться — атмосфера не утрачена, а многочисленные исправления и нововведения сделали игровой процесс еще более привлекательным для игроков любых вкусов.

ВО ВЕКИ ВЕКОВ

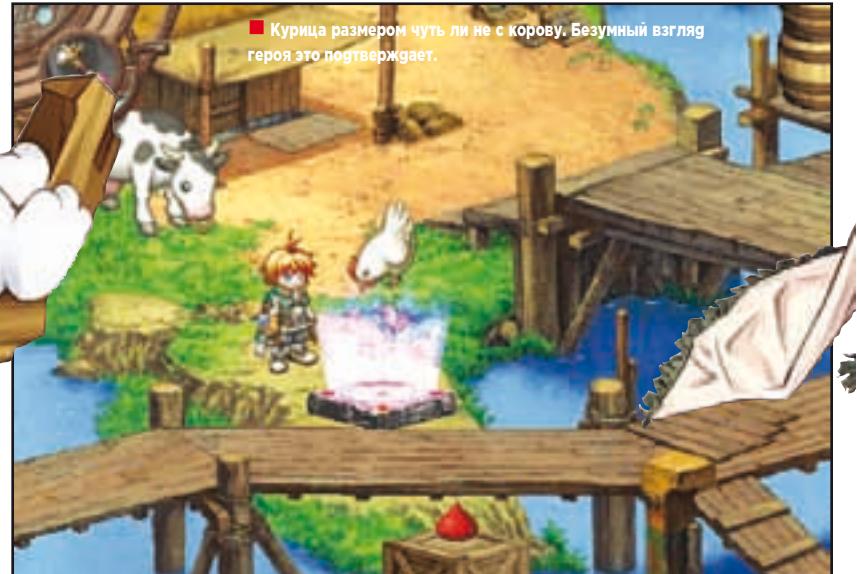
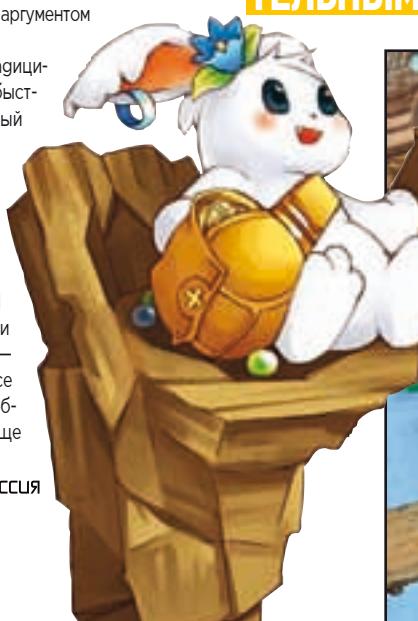
Разница между этим представителем серии и тем, что Gust предлагала нам раньше, можно описать одним предложением и, вероятнее всего, оно не вызовет бурных эмоций. Пожалуй, чтобы в полной мере оценить новые «гостоинства», необходимо опробовать их на деле, потому что сравнивать их банально не с чем — искать систему алхимии и создания предметов, хоть приблизительно напоминающую местную, бесполезно. В то же время, эти аспекты игрового процесса считаются чуть ли не единственным веским аргументом в пользу покупки игры.

Игровой процесс, традиционно в таких случаях, быстро выходит на первый план и оставляет несвязную, интересную только в ключевых местах сюжетную линию далеко позади. Нет, это совсем не означает слабость Eternal Mana в плане истории и развития персонажей — с последними как раз все в полном порядке, подобные характеристики нужно еще

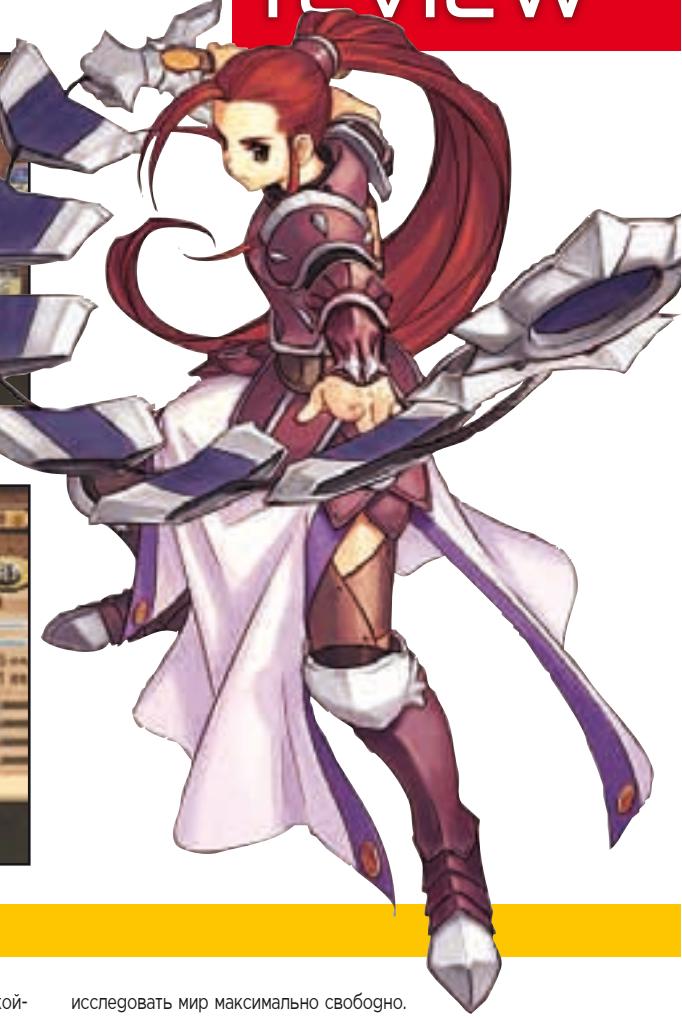
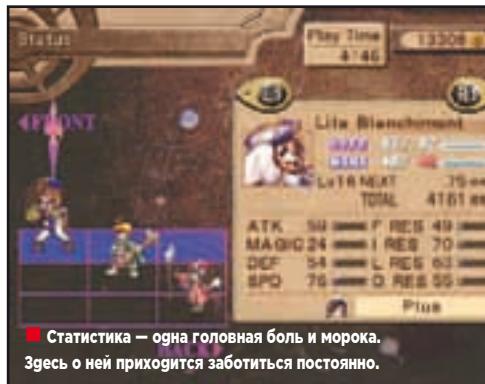
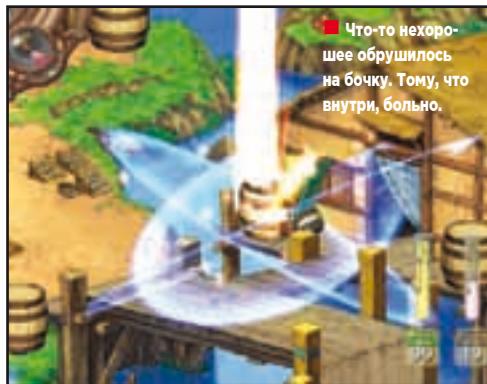


■ Посчитайте, сколько всего здесь можно сделать с маной, и вы сильно удивитесь.

ЖАЛОВАТЬСЯ РЕШИТЕЛЬНО НЕ НА ЧТО — АТМОСФЕРА НЕ УТРАЧЕНА, А МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ИСПРАВЛЕНИЯ И НОВОВВЕДЕНИЯ СДЕЛАЛИ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ЕЩЕ БОЛЕЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМ ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБЫХ ВКУСОВ.



■ Курица размером чуть ли не с корову. Безумный взгляд героя это подтверждает.



искать. Смущает лишь отсутствие во всем этом какой-либо необходимости.

Eternal Mana вообще очень нетребовательная игра, во время ее прохождения не возникает ни трудностей, ни эмоциональных всплесков, вообще ничего — при этом проходится она буквально на одном дыхании. Не помогает даже боевая система, нововведениями в которой так долго хвалились создатели и западный издаватель. Нет, она ни в коем случае не сложная или скучная. Просто банально не успеваш ее попробовать — разработчики сделали акцент на совсем другом, а потому все ее преимущества и ухищрения пропадают зря, так и не проявив своей функциональности.

НЕНАВЯЗЧИВОСТЬ ВО ПЛОТИ

В отличие от большинства проектов-конкурентов, где каждое событие завязывается либо на битву с боссом, либо на тщательный осмотр подземелий, Eternal Mana позволяет

исследовать мир максимально свободно. Катастрофическое снижение числа случайных схваток первое время несколько обескураживает, но награды за эти немногочисленные сражения быстро приводят в себя и больше нареканий не вызывают.

Вслед за принятием в душе не совсем обычного подхода к битвам приходит понимание еще одного факта: визуально игра устарела и больше всего напоминает ранние творения Nippon Ichi. Что в данном случае за комплимент принять никак нельзя — если в проектах японского гиганта тактических RPG все выглядит сбалансировано, то в Eternal Mana графика смотрится немного «вязло». И никакие достижения в рамках серии здесь не исправят положение. С другой стороны, всего названного должно быть достаточно хотя бы для того, чтобы заинтересоваться проектом. Хотя выход Eternal Mana и не громкое событие в жанре, но эта игра позволяет оченьушевело провести несколько вечеров. Просто для разнообразия. ■ Евгений Закиров

ПЕРЕД БОЕМ

Несмотря на все названные преимущества и уступки в боевой системе, недооценивать местных боссов все же не стоит. Постоянное лечение и долгая оборона, обычно какое-то время вытесняющая нападение, заставляют задуматься над прокачкой своих героев. Но как позже становится ясно, это невозможно — герои плохо сбалансированы, и с этим бесполезно спорить. Существенно тормозит процесс развития персонажей и интерфейс. Он хоть и отличается убийством и простотой освоения, но мелкотыни своей не утратил.



PlayStation®2	ВЕРДИКТ
Графика	7
Звук	6
Игровой процесс	8
Интерес к повторному прохождению	3
Самобытный, но не хардкорный проект, способный подать себя как уникальное явление в жанре. Чему очень хочется верить.	7 ЛО

METAL SAGA



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ ATLAS
РАЗРАБОТЧИК SUCCESS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.ATLUS.COM/CGI-BIN/GAMES?ACTION=DETAILS&GAME_ID=2

■ ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ ■

Этому прикрутим пушку, а тот пускай быстро езжит...
А если высадить весь экипаж из броневика, то получится Final Fantasy!

Цельнометаллическая сага

Если заглянуть в послужной список компании Atlus, можно заметить сразу несколько моментов, главные из которых: среди выпущенных компанией игр представители серии Shin Megami Tensei все же преобладают, но и остальные проекты не отстают в оригинальности и качестве. И если японское издательство старается сосредоточиться на собственных разработках, изредка отлавливая талантливых девелоперов, то его американское представительство не боится искать прибыли там, куда другие не рискуют смотреться. Например, Metal Saga — проект до крайности оригинальный, но никакой связи с мистическими творениями компании не несет. Что, собственно, и поднимает его цену в наших глазах.

КОВБОИ ХАГГИС

Приглядевшись к скриншотам, вы наверняка отметите слабую графику и преобладающий «вид сверху», а также непонятных, плохо прорисованных юнитов и засилье всяческой техники. Иными словами, ваше внимание обязательно привлекут детали, традиционно свойственные стратегиям. Однако, каким бы ни было первое впечатление,



■ Меню — запутаться невозможно.
Все, блин, интуитивно.



НАМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ДОСЕЛЕ НЕВИДАННАЯ СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ, ВОСПОЛЬЗОВАВШИСЬ КОТОРОЙ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ПРОНИКНУТЬСЯ ЛЮБОВЬЮ К ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

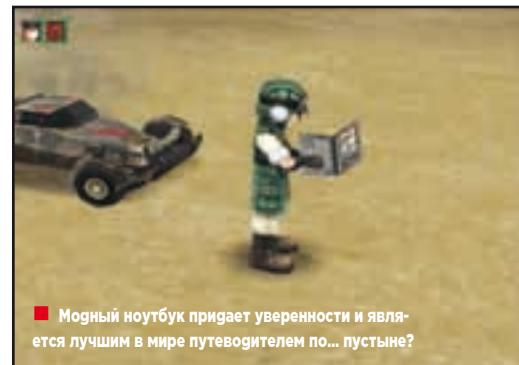


ПУШЕЧНОЕ МЯСО

В мире Metal Saga очень много животных — всяких разных.

Правда, по большей части все они механизированы и представляют собой уже не сбежавших из зоопарка вольнолюбивых ребят, а настоящие машины смерти. Например, bazooka dogs. Даже несмотря на то, что отыскать ее в игре весьма непросто, а заставить присоединиться к команде сложнее в разы, она является лучшим примером дружбы между человеком и братьями меньшими. Серьезно. Меткая, быстрая и очень опасная писца.

■ Загадочная буква «G» — общая игровая валюта. Каждый приумывает ей свое значение, но ценится все же одинаково.



ДОЛОЙ ВОЛОКИТУ!

Система развития персонажей — одно из ключевых достоинств игры, большой плюс итоговой оценки и вообще неоценимый вклад в развитие жанра. Начиная с двух базовых навыков, каждый герой может выучить до шести ему понравившихся. Для этого необходимо посоветоваться с учителем, который, собственно, и раздает большинство навыков. А чтобы чувствовать себя увереннее и ознакомиться с полным перечнем возможностей, необходимо отыскать главного мастера. Впрочем, лучше просто наслаждаться игрой или включенными в нее мини-играми. Их тут так много, что просто глаза разбегаются!



METAL SAGA НЕ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ КАКОЙ-ТО ОСОБОЙ ЛОЯЛЬНОСТЬЮ ПО ОТНОШЕНИЮ К ИГРОКУ И СРАЗУ, БЕЗ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЙ И ГЛУБОКИХ ОБУЧАЮЩИХ РЕЖИМОВ, БРОСАЕТ НЕСЧАСТНОГО В ГУЩУ СОБЫТИЙ.



Metal Saga — самая настоящая ролевая игра, отличающаяся от других не просто сильным уклоном в тактические тонкости, но и стилем игры как таковым.

Признаемся, разворачивающиеся на слабо детализированных сюжетах и нам не внушали доверия — мало того, что они выглядят блекло и сырь, так еще и требуют от игрока серьезных умственных усилий. Как и любой другой избранный для раскрутки проект Atlus, Metal Saga не может похвастаться какой-то особой лояльностью по отношению к игроку и сразу, без предупреждений и глубоких обучающих режимов, бросает несчастного в гущу событий. Как правильно вести свою технику в бой, что для этого нужно знать и делать, у кого спросить совета и есть ли вообще возможность получить ответ на вопрос в этом чем-то напоминающем Wild Arms мире — неизвестно. Твердо решив, что лучший друг игрока — сам игрок, а в качестве проводника сгодится метод проб, ошибок и забитой сохранениями «на всякий случай» карты памяти, создатели практически сразу лишают игрока права разобраться во всем последовательно. Взамен, правда, предлагается госпеле невиданная свобода действий, вос-

пользовавшись удобствами которой можно не только проникнуться любовью к этой вселенной, но и попробовать свои силы на самых опасных и ранее казавшихся непобедимыми противниках.

ВЕЧНЫЙ БОЙ

Впрочем, стоит остановиться именно на вселенной и внести некоторую ясность. Оценивая визуальные качества проекта, лучше сразу и без промедления усвоить — да, он не такой уж и привлекательный, и герои не самые интересные, да и сюжет не может похвастаться ни сильной завязкой, ни грамотным развитием. То есть, Metal Saga совершают одну единственную ошибку, которая, вероятнее всего, отпугнет большинство заинтересовавшихся было покупателей — взамен всем своим слабостям она предлагает слаженную и отработанную до мелочей боевую систему с бесконечными возможностями для развития. Это, по мнению создателей, должно подогревать интерес к геймплею. К сожалению, такой способ никого не означает успешность затеи. Metal Saga — не исключение. ■ Евгений Закиров

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Графика	7	На фоне других — балансирует между «хорошо» и «прилично».
Звук	7	Ненавязчиво, атмосферно. Достаточно для комфортной игры.
Игровой процесс	8	Разнообразный, нелинейный, но довольно требовательный.
Интерес к повторному прохождению	5	Высокая сложность заметно уменьшает интерес к новому прохождению.
Интересный и весьма смелый проект. Некоторые особенности баланса не сильно портят общего впечатления, что редкость для издателя.		7 ЛО

SONIC RIDERS



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК SONIC TEAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SEGAEUROPE.COM/EN/GAME/216.HTM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Эпилептикам категорически запрещается подходить к экрану с Sonic Riders ближе, чем на 100 метров. Слишком большие скорости, слишком много вспышек.

Синее и невостребованное

Представители аркадных гонок бывают разные, но некоторые свойственные жанру черты не позволяют этой разности перерости в коренное отличие и обособить отдельных представителей от общей массы. Смешно, но дело здесь отнюдь не в аркадности проектов — обычно как раз с ней проблем и не наблюдается. Прекрасно переданное чувство скорости, обилие всевозможных режимов и, в конце концов, просто узнаваемые и всеми любимые герои здесь присутствуют как сами собой разумеющиеся. Но изюминка, ориентируясь на которую можно назвать подобные проекты выдающимися, отсутствует.

Тем, кому нужна скорость, мы можем посоветовать любую другую часть серии — там предостаточно и быстрых забегов, и молниеносных действий, и что самое главное — родной Соник тоже не забыт. Здесь практически все то же самое, только платформера в игре не осталось совсем — только гонки. Sonic Riders обладает отличным графическим движком и актуальным музыкальным сопровождением, что в немалой степени способствует усилению первого впечатления. Полноту ощущений обеспечивают многочисленные нюансы игровой механики, за которыми действительно приходится следить — несмотря на невероятные скорости, от игрока требуется максимум изворотливости и внимания. Однако то, что пошло концепции платформера, плохо приживается на каркасе аркадных гонок на некоем погодии сноубордов. Может, пора оставить идею экспериментов с сериалом и сосредоточиться на оригинальных наработках? Ничего хорошего все равно из этого не выходит. ■ Евгений Закиров

МОЖЕТ, ПОРА ОСТАВИТЬ ИДЕЮ ЭКСПЕРИМЕНТОВ С СЕРИАЛОМ И СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ НА ОРИГИНАЛЬНЫХ НАРАБОТКАХ?

НЕ В КОЛИЧЕСТВЕ СЧАСТЬЕ

Несколько сухих фактов для тех поклонников, кто вдруг засомневался в целесообразности покупки этой игры. В Sonic Riders наличествует более 14 трасс и 50 гонок, полноценный сюжетный, несколько однопользовательских и ворох многопользовательских режимов. Говоря о последних, хочется отдельно отметить Survival Mode: здесь играть становится интересно. Разумеется, если вы сможете найти еще троих игроков, готовых поступиться принципами и попробовать этот «ежевый коктейль».



■ Карта, быть может, и маленькая, зато скорости сумасшедшие!

PlayStation 2 ВЕРДИКТ

Графика	7	Стандарт для любых гоночных игр, пускай даже аркадных и про ежей.
Звук	7	Актуально для серии. То есть попсово.
Игровой процесс	5	Разнообразия здесь нет, равно как и проработанной игровой механики.
Интерес к повторному прохождению	5	В компании друзей может оказаться отличным развлечением. На полчаса.

Не самый плохой гоночный проект с популярными героями. Техническое превосходство в данном случае перебивается концептуальной безжизненностью и пустотой.

6/10



FINAL FIGHT: STREETWISE



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ САРСОМ
РАЗРАБОТЧИК САРСОМ
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CAPCOM.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

Чей кулак квадратнее

На диск с Final Fight: Streetwise по благосклонности богов был записан оригинальный Final Fight, аркадный хит, легенда жанра beat-'em-up и по совместительству — прародитель самого Streetwise. К несчастью, даже такой подарок не способен полностью оправдать решение о приобретении сего безобразия.

Почему? Все просто. Streetwise — это самый дешевый трэш из всего, что когда-либо выходило на замечательной платформе. Исходя из того, что хвастаться ему совсем нечем, мы можем отметить ворох его недостатков. Например, губовая, мегтильная, несбалансированная и вторичная боевая система. Выкладывать такое на один диск с жанровым наследием прошлого — величайший грех. Что

самое удивительное, даже если ваши представления о жанре полностью соответствуют напечатанной на обратной стороне коробки лжи, игра все равно не вызовет никакого интереса.

О визуальной составляющей лучше вообще не заикаться — стыд и срам для товарищей из Capcom, только что показавших неземные красоты в Onimusha: Dawn of Dreams. Задержки при переключении ракурсов камеры, квадратные кулаки, головы, ноги, наконец, общая серость и бедность интерьеров эту картину только усугубляют. Найти любителей поборной никовинки сейчас сложно. Так на кого же рассчитывал издаватель, спуская на воду это корыто? Уж точно не на преданных поклонников оригинала. ■ Марк Кузин



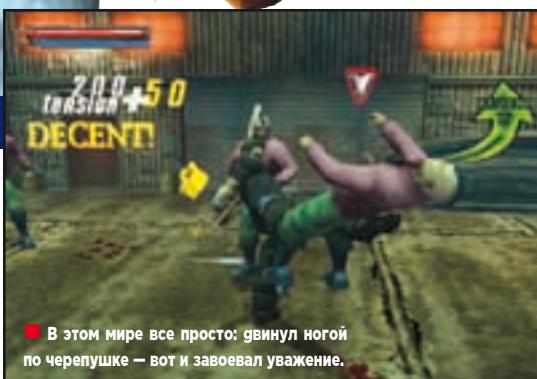
ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Навалили ребятам с той улицы, перешли на эту — снова мордобой. Стоп, девушка в кадре! А не к драке ли это?

STREETWISE — ЭТО САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ ТРЭШ ИЗ ВСЕГО, ЧТО КОГДА-ЛИБО ВЫХОДИЛО НА ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЕ.

ДВА ИЗМЕРЕНИЯ — НАШ ВЫБОР!

В награду за несколько мучительных часов игрового процесса вам предоставляют полноценный порт всеми забытого, но все еще интересного и увлекательного Final Fight — того самого, с которого все начиналось. Очень советую обратить на него внимание. Это именно тот образчик, для подражания. К несчастью, Streetwise на его фоне вообще евва заметен.



PlayStation 2	ВЕРДИКТ
Графика	4
Звук	5
Игровой процесс	3
Интерес к повторному прохождению	1
<i>Проходной проект, который лучше забыть сразу, как услышали его название.</i>	
4/10	



SUIKODEN V



Руна современности

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК KONAMI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.KONAMI.COM

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Нас всегда привлекали барышни в Suikoden. Есть в них что-то... откровенное и... анимированное. Постойте, что значит новый дизайн персонажей?..

Пора свыкнуться с этой мыслью: полное 3D никак не вяжется со старым стилем Suikoden, в результате чего теряются и крупицы атмосферы, и львиная доля очарования героев — иными словами, пропадает ощущение былого величия этого сериала. Именно поэтому бесконечные жалобы на несчастных разработчиков, покинутых господином Мураямой, бессмыслицы, равно как и недовольные отзывы старых поклонников. Все так, как должно быть. Сериал стал полностью трехмерным, сменил основу и несколько упростил концепцию — чтобы было легче играть, свободнее ориентироваться во вселенной сериала, быстрее привыкать к местным особенностям и требованиям. Это лучший шаг, на который могли пойти разработчики для поддержания статуса серии.

МАГИЯ ЗВЕЗД

Конечно, пятая часть сильно отличается от первых попыток перенести Suikoden в третье измерение — тут ясно прослеживается влияние оригинала, куда сильнее выражается родственная связь с двухмерными начинаниями. Только вот что досадно: чем сильнее разработчики напирают на это, тем яснее становится



РАЗРАБОТЧИКИ ОТЛИЧНО РЕАЛИЗОВАЛИ КОНЦЕП-ЦИЮ «ПОНРАВИТЬСЯ ВСЕМ», ИНОГДА ДАЖЕ ПОЗВОЛЯЯ СЕБЕ НЕКОТОРЫЕ ВОЛЬНОСТИ.



■ Постеры с героями Suikoden должны висеть в комнате каждого уважающего себя RPG-мана.

108 — ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ

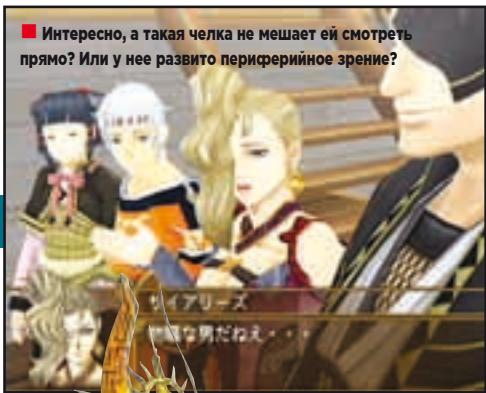
По сложившейся традиции, общее число героев в Suikoden V достигает невероятной отметки в 108 человек. Для каждого из них, в отличие от куда более скромной Chrono Cross, «выделена» часть сюжета. И вообще, все они до крайности харизматичные личности. К несчастью, это не спасло их от досадного технологического наследия: графически они хороши разве что в роликах. Во время игрового процесса модели больше походят на те, что мы видели — страшно подумать! — в Suikoden Tactics. В такие моменты благодаришь создателя, что камера снискрована и близких планов избегает.



■ У кого-то были всякие Хайвингсы и Рагнороки, а у героев Suikoden — всего лишь корабль. Ну и ладно.



■ Такие сцены — одна из традиций Suikoden.



УМСТВЕННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

То, чего опасались поклонники серии, сбылось: система навыков стала несчастной жертвой ограничения в два слота. Само собой, потенциал этой затеи раскрывает себя только тогда, когда все основные навыки достигают максимума, и умения приходится комбинировать. Тогда же игра перестает казаться чем-то сверхсложным. Достаточно поставить два лучших умения каждому из героев, и любого противника можно будет вынести с трех-четырех ударов. Освободившись таким образом от тяготы случайных битв, игрок может наслаждаться разбросанными по миру мини-играми. Их отчего-то слишком много. Но по-настоящему интересные найти сложно.

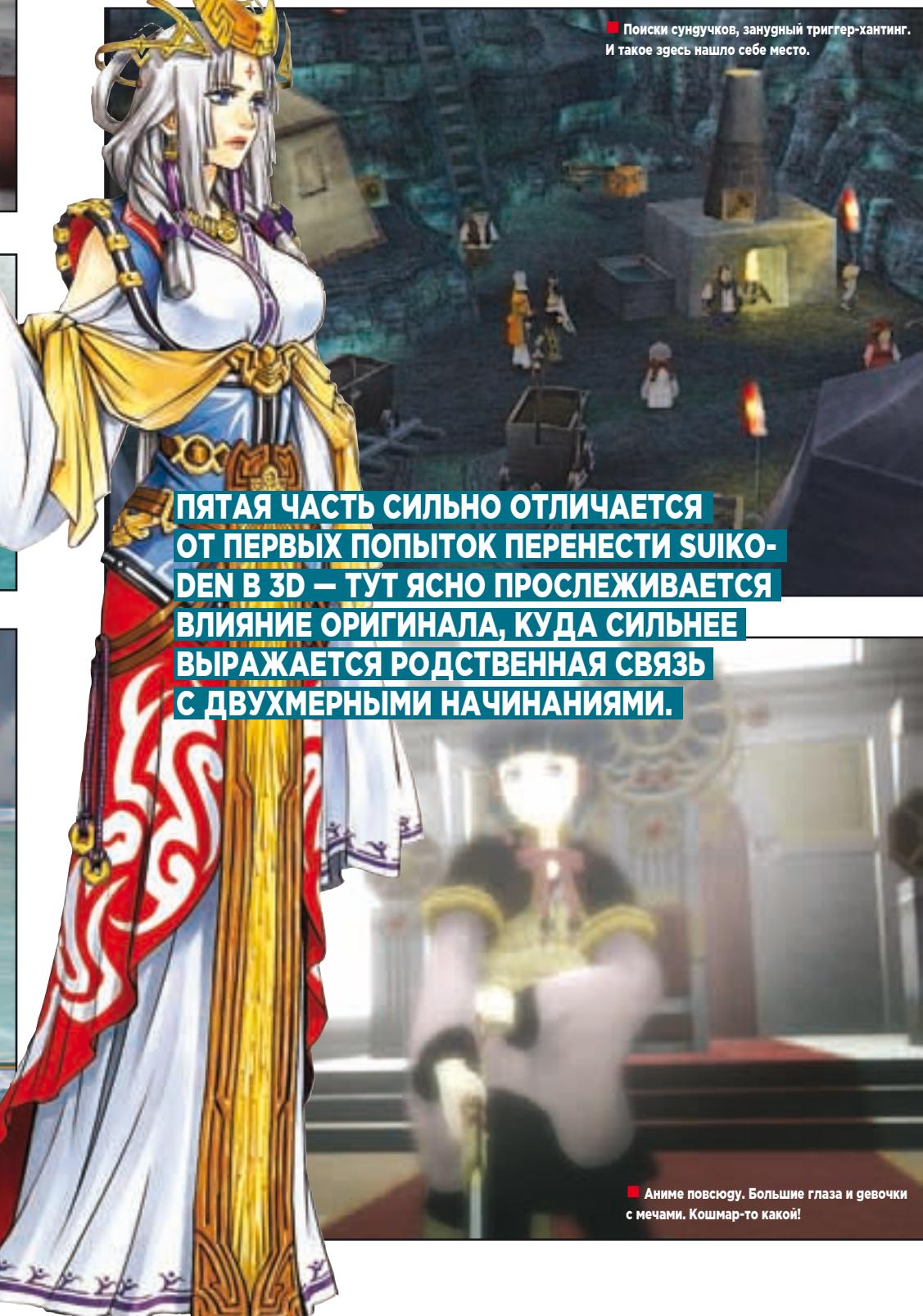
■ Автор давно хотел узнать: как такие штуки «разваливаются» на части и складываются обратно в шесть?

простая истина — новый образ идеально подходит современным игрокам, но от фанатов он с каждым разом все дальше и дальше. Например, завышенная сложность игрового процесса бросается в глаза в сражениях с рядовыми противниками, в случаях же с боссами все настолько просто, что на миг задумываешься — а действительно ли это прямое продолжение, а не очередное ответвление?

Нет необходимости жаловаться: какие бы изменения ни претерпел игровой процесс, он по-прежнему не в состоянии бросить вызов игроку. Чтобы успешно пройти *Suikoden V*, достаточно свыкнуться с мыслью о линейности игры (множественное разнообразие проявляет себя настолько редко, что про него попросту забываешь) и отложить попытки полноценного изучения мира. Да, это первая часть серии, где возросший уровень сложности диктует правила и заставляет прокачивать партию, разросшуюся до шести человек, но, в то же время, именно это поддерживает интерес.

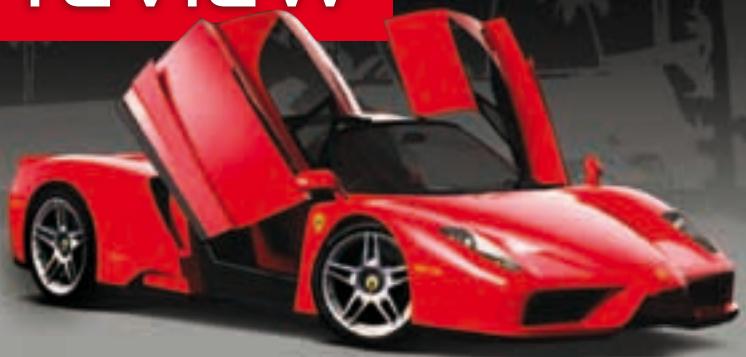
БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ...

Разработчики отлично реализовали концепцию «понравиться всем», иногда даже позволяя себе некоторые вольности. Пог конец игра и вовсе преподносит одни сюрпризы, то ударяясь в романтику, то заставляя выдерживать случайные битвы в количестве двадцать штук на десять метров. Интереснее от этого не становится, но к экранам прильнуть заставляет. Разработчикам, очевидно, это показалось достаточно. Однако давно привычное для этого сериала впечатление, что перед нами больше, чем просто JRPG, не заметно исчезает. Все страсти с замками и растущим королевством отходят на второй план, позволяя игроку больше времени проводить на свежем воздухе за бесконечным истреблением врагов государства. Если оценивать *Suikoden V* с точки зрения канонов жанра, то перед нами одна из достойнейших игр. Но в рамках серии многие ее достоинства теряют блеск. ■ Марк Кузин



**ПЯТАЯ ЧАСТЬ СИЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ
ОТ ПЕРВЫХ ПОПЫТОК ПЕРЕНЕСТИ SUIKO-
DEN В 3D — ТУТ ЯСНО ПРОСЛЕЖИВАЕТСЯ
ВЛИЯНИЕ ОРИГИНАЛА, КУДА СИЛЬНЕЕ
ВЫРАЖАЕТСЯ РОДСТВЕННАЯ СВЯЗЬ
С ДВУХМЕРНЫМИ НАЧИНАНИЯМИ.**

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Неплохо, но анимация героев немного прихрамывает.
Звук	8	Отличный от всего, что мы встречаем у конкурентов; близок по духу серии.
Игровой процесс	7	Сложный в начале, ненавязчивый в конце. В целом — затягивает, хотя ожидали чуть большего.
Интерес к повторному прохождению	7	Обилие концовок заставляет задуматься над тем, чтобы пройти <i>Suikoden V</i> не раз и не два.
<i>Напоминает вторую часть: четко и сбалансированно, но вместе с этим — прозрачно и зыбко.</i>		8/10



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

PlayStation 2

**ДЕТАЛИ**

ИЗДАТЕЛЬ SEGA

РАЗРАБОТЧИК

SUMO DIGITAL

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1-8

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

WWW.OUTRUN2006.COM

РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

Кризис идей как благо

Воскрешать хиты аркад прошлого столетия, как казалось ранее, можно либо для создания приятного бонуса к чему-нибудь грандиозному, либо в качестве скорого и весьма посредственного порта для так и не окрепших портативных консолей. Outrun мог получиться именно таким, если бы не одно «но» — его идеи актуальны и сейчас. Нажал на педаль газа, нащупал отвечающую за тормоза клавишу — считай, освоил управление. Все, что от игрока требуется дальше, так это с восторгом наблюдать законные 60 кадров в секунду. Для хорошей игры этого оказалось достаточно.

По игровой механике Outrun 2006: Coast 2 Coast сильно напоминает всех представителей серии Ridge Racer разом. В том смысле, что управление здесь действительно элементарное и разучивается в течение первых же двух-трех минут. Впрочем, это отнюдь не означает низкую сложность и отсутствие пускай и «нечестного», но разнообразия. Оно есть. Просто достигается несколько другим путем, нежели мы видели раньше. Следуя примеру упрощенной концепции, игроку представляется возможность выжать из этой идеи максимум — иными словами, основы игрового процесса ясны изначально, но освоить его в совершенстве, со знанием всех тонкостей и местечковых уловок, получится только экспериментируя.

Большинство ошибок водителю прощается, никакая физическая модель не стоит между вами и возможностью получить удовольствие от игры, драйв всегда остается на стабильно высоком уровне. Все это характерно и для версии на PS2, и для чуть упрощенного варианта на PSP. Быстро, красочно, бесстолково — все как раньше. ■ Евгений Закиров



Спидометр очень хитрый.
Полностью доверять ему не стоит.

КОЛЛЕКТИВНЫЕ ЗАЕЗДЫ

Несмотря на то, что сам мультиплеер рассчитан на восемь человек, в сетевом режиме могут принимать участие только шесть игроков одновременно. В том числе на PSP, где техническая реализация коллективных заездов видится более проработанной и, учитывая отсутствие нормальной поддержки онлайн-заездов в Европе, более востребованной. Разумеется, для игры даже вдвое потребуется два диска с Outrun 2006 — это компенсируется высокой скоростью соединения и отсутствием задержек на PSP.



■ Наличие очков — признак аркадности.



■ Из заносов легко выйти, если не давить в это время на газ.

ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ OUTRUN 2006: COAST 2 COAST СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ ВСЕХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ СЕРИИ RIDGE RACER.

PlayStation 2

ВЕРДИКТ

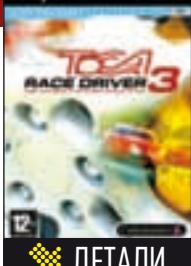
Графика	7	Красочно и ярко, быстро и чуть размазано.
Звук	7	Музыку не замечаешь, когда поглощен игровым процессом.
Игровой процесс	8	Интересен своей простотой и доступностью.
Интерес к повторному прохождению	6	При наличии свободного времени можно играть сутками.
<i>Отсутствие явных заимствований делают эту немного простоватую игру проектом, достойным внимания.</i>		7 / 10





TOCA RACE DRIVER 3

PlayStation®2



Границы самоотречения

ДЕТАЛИ
ИЗДАТЕЛЬ CODEMASTERS
РАЗРАБОТЧИК CODEMASTERS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-12
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVERS/
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Хочется врезаться в противника, чтобы еще раз поглядеть на все эти эффектные столкновения, но дорожища только что занятых местом. Это непростительная строгость.



БРОНЗА

Семьдесят лицензированных автомобилей и восемьдесят самых разных трасс — лишь немногие из достоинств новой TOCA Race Driver, нацеленные на привлечение незнакомых с серией людей. Всего два числа, но как много они значат для одного из самых реалистичных автосимуляторов в истории платформы. Впрочем, у этого же факта есть и оборотная сторона — кому понадобятся семь десятков машин, если управление ими разнится настолько, что кажется, будто это совершенно другая игра?

Освоиться во всей неразберихе, что творится с сериалом с самого момента его основания, по-прежнему тяжело, а потому те заветные цифры из вступления сразу же теряют свой первоначальный эфирекст, стоит лишь познакомиться с игрой поближе. Да, речь идет о многообразии гонок как таковых и всяческих игровых режимов, им сопутствующих — разобраться во всем этом великолепии за один присест решительно невозможно, равно как и пройти хотя бы одну дисциплину за первую неделю игры.

Никаким существенным изменениям общая идея подвергнута не была: чуть больше внимания управлению, немного сглаженная графика, слегка подтянутый физический движок и хорошо пополнившийся автопарк. Все это не помешает комфортной игре в том случае, если вы настроены серьезно и не боитесь перепроходить одни и те же заезды по несколько раз ради незначительного прироста в статистике. Просто «покататься», как в обозреваемой по соседству Outrun 2006, здесь не получится. Ведь серьезный симулятор требует серьезного подхода и полной самоотдачи.

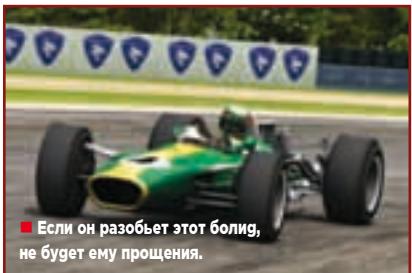
■ Евгений Закиров

ОШИБКИ НЕ ПРОЩАЮТСЯ

Управление в игре реализовано неоднозначно: с одной стороны, освоить управление одной из понравившихся машин можно достаточно быстро, но поскольку зациклившись на одном типе гонок здесь, по меньшей мере, нецелесообразно, каждый раз переучиваться несколько надоедает. С другой стороны, чем меньше игрок владеет ситуацией, тем более зреющие эффекты ему открываются. Особенно хочется выделить местную модель повреждений — она безжалостна, а потому бесподобна. Не сомневайтесь, любое ваше столкновение будет зафиксировано и сильно скажется как на внешнем виде, так и на поведении машины.



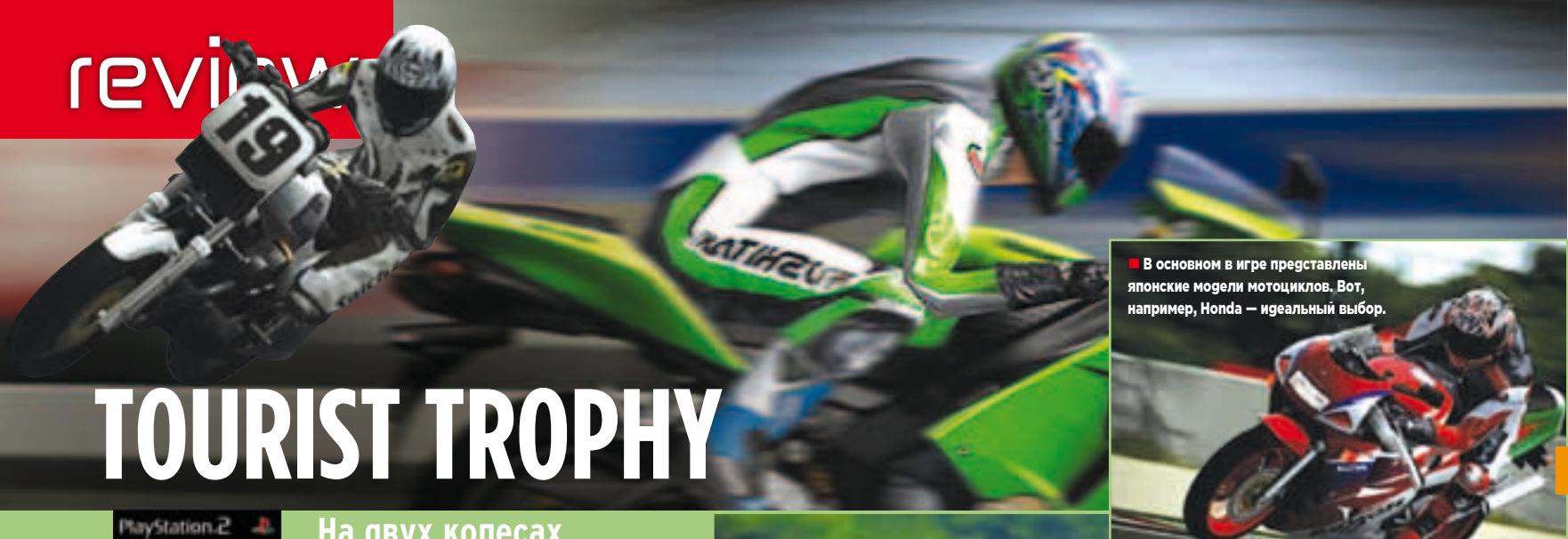
■ Пыль и бездорожье запоминаются лучше всего.



ЧУТЬ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ УПРАВЛЕНИЮ, НЕМНОГО СГЛАЖЕННАЯ ГРАФИКА, СЛЕГКА ПОДТЯНУТЫЙ ФИЗИЧЕСКИЙ ДВИЖОК И ХОРОШО ПОПОЛНИВШИЙСЯ АВТОПАРК.

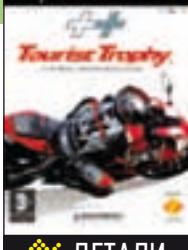


PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Впечатляющие столкновения, высокая детализация.
Звук	6	Звуковые эффекты впечатляют, а вот интересной музыки совсем немного.
Игровой процесс	8	На уровне серии — интересно и разнообразно.
Интерес к повторному прохождению	6	Первое полное прохождение займет много больше, чем иная ролевая игра.
Пример качественного, но не особенно заметного проекта — игра много привлекательнее в действии, а не на скриншотах.		8/10



TOURIST TROPHY

PlayStation®2



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SCEI

РАЗРАБОТЧИК

POLYPHONY DIGITAL

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1-2

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

WWW.US.PLAYSTATION.COM/PS2/GAMES/SCUS-97502

РЕЖИМ 60 ГЦ ЕСТЬ

На двух колесах

Не остается никаких сомнений — известнейшей студии, законодателю мовы в жанре автосимуляторов и просто создателям самой продаваемой игры на платформе (речь идет, разумеется, о Gran Turismo 3 A-spec) удалось повторить чудо. Еще раз. Теперь гонки на мотоциклах закрепились в видеоиграх основательно. Сместив с трона предыдущего фаворита, его место заняла амбициозная и опытная Polyphony Digital.

Все как в старших проектах, простите, Gran Turismo — широчайший выбор самых разнообразных мотоциклов, огромный набор трасс и чудесный графический движок, одинаково хорошо передающий эффект скорости и высохшую детализацию всего, на что падает взгляп. Давно уже главной особенностью всех проектов Polyphony Digital стало то, что требования к играющему кажутся строгими и практически невыполнимыми, но только на первый взгляд. Это как предупреждение, что перед нами все-таки серьезный симулятор, а не поделка на заданную тему. Освоив один раз азы управления, игрок может вполне называть себя знатоком дисциплины. Просто потому что обучение и последующая практика максимально приближена к реальным условиям и дает максимум знаний за не такой уж большой срок.

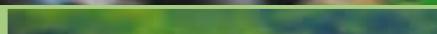
Играть в Tourist Trophy интересно не из-за размеров мотопарка, и уж тем более не из-за красивой графики и обилия уникальных режимов. Здесь можно получать удовольствие просто от механики, делающей игровой процесс чуть разнообразнее и глубже. И хотя отличий от главных конкурентов — скромный минимум, впечатления остаются только положительные. ■ Марк Кузин

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Все трассы должны быть знакомы по Gran Turismo. Неожиданных поворотов можно не опасаться.



PlayStation®2

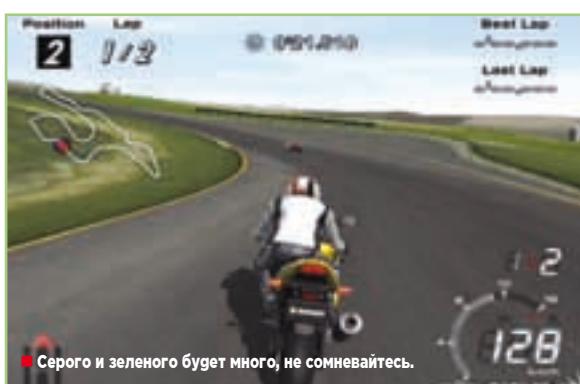


■ Прежде чем участвовать в гонках, не грех и на права сдать.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Не имея на борту и зачатков многопользовательского режима (сважды грех разработчиков), Tourist Trophy предлагает на выбор около 120 различных мотоциклов и 35 разнообразных трасс. Разумеется, каждый из мотоциклов, равно как и каждая из представленных трасс, кардинально отличаются друг от друга, и переходить с одного на освоение другого крайне проблематично. Кроме того, это еще и не очень интересно — несмотря на внешние различия и прирост в скорости или маневренности, ключевой момент почему-то упущен — все мотоциклы движутся согласно одной схеме и, соответственно, хитрости для всех одинаковые.



■ Серого и зеленого будет много, не сомневайтесь.



■ Только три гонщика на трассе — неизвестно чем вызванный максимум.

■ В двух километрах впереди замигдал зеленый. Успеем?

PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	8	Частота смены кадров слишком высока, чтобы разглядывать мелочи.
Звук	7	Хорош настолько, насколько это нужно мотосимуляторам.
Игровой процесс	8	Геймплей кажется сложным, но на самом деле он чертовски увлекательен.
Интерес к повторному прохождению	7	Привыкать заново не придется, но и бонусов здесь тоже нет.
<i>Два колеса в нашем случае — это не плохой признак, а еще одно доказательство безграничных способностей разработчиков. Сказали — сделали.</i>		8/10



24: THE GAME



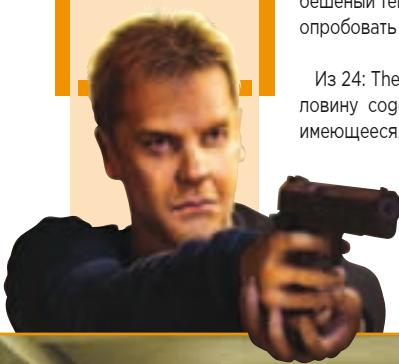
Расписание на сутки

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ SCEE
РАЗРАБОТЧИК SCEE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ [HTTP://WWW.2KGAMES.COM/24/SITE.HTML](http://WWW.2KGAMES.COM/24/SITE.HTML)
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Дайте пострелять!
Дайте всадить в его тушу хотя бы десять пуль!
Я не хочу миссии на машинках, я хочу стрелять!



■ Жалко, что нет возможности выключить новости и посмотреть сам сериал. Он был сдержаннее.

Некоторые издатели наивно полагают, что если создавать игру по доверенному им лицензии все еще популярного сериала, рассказывающего о нелегкой работе отдела по борьбе с терроризмом, то такой проект обязательно окупится. А если к нему прикрутить все заимствованные ключевые элементы конкурентов разом, то никто и слова не скажет об их никчемности или отсутствии элементарной агитации под концепцию, напомним, видеоигры, а не сериала. Печально это осознавать, но 24: The Game, долгое время скрываясь за обманчивыми роликами, получился именно таким.

Здесь есть все: миссии на преследование, перестрелки в узких коридорах, даже ящик никому не нужных мини-игр, что того и гляди перекроют поток настоящего экшна. Проблема не в разнообразии, так усердно достигаемом разработчиками, а в чувстве меры. Мы обрадовались бы больше, если бы численность тех злосчастных головоломок поубавилась, а сами они стали хоть чуток логичнее. Гораздо интереснее исследовать локации, когда на это отводится час игрового времени — но вместо этого игровой процесс каждые две минуты срывается на что-нибудь новое, требующее длительной доработки. Смена мест действий, переключение планов и бешеный темп игры не позволяют в полной мере опробовать то, что есть сейчас.

Из 24: The Game можно вычеркнуть ровно половину содержимого и просто растянуть уже имеющееся. При этом она ничуть не потеряет в игрательности и покажется несильно обдуманной. Как этого не заметили создатели и что хотели сказать этой сумасбродной солянкой, решительно непонятно.

■ Евгений Закиров



ЗДЕСЬ ЕСТЬ ВСЕ: МИССИИ НА ПРЕСЛЕДОВАНИЕ, ПЕРЕСТРЕЛКИ В УЗКИХ КОРИДОРАХ, ЕСТЬ ДАЖЕ ЯЩИК НИКОМУ НЕ НУЖНЫХ МИНИ-ИГР, ЧТО ТОГО И ГЛЯДИ ПЕРЕКРОЮТ ПОТОК НАСТОЯЩЕГО ЭКШНА.



ПРОТЕСТУЮ!

Одним из интересных решений 24: The Game в плане мини-игр можно назвать процесс переговоров. Проходит он благодаря наспех склеенной системе достаточно просто, но выглядит эффектно. Лишив игрока возможности самостоятельно выбирать ругательства и методы уламывать подозреваемых, ему все же сохранили способность менять интонацию. Крикнуть и сдобрить это крепким словцом, всплакнуть и привести пример из собственного тяжелого детства, никак не среагировать на угрозы — все это учитывается искусственным интеллектом допрашиваемого. И, соответственно, сказывается на сюжетной линии. Которая линейна и ошибок не прощает.



PlayStation®2		ВЕРДИКТ
Графика	6	На первый взгляд пристойно, но потом разочаровывает.
Звук	6	Голоса с места событий, музыка откуда-то издалека.
Игровой процесс	5	Слишком плотно, слишком быстро, слишком сырь.
Интерес к повторному прохождению	4	Если вы ничего не поняли во время первого прохождения, можно попробовать еще раз.
<i>Игра, вместившая в себя историю жанра за десять лет. Переполнена всем, что только может помешать комфортному прохождению.</i>		6/10

COMMANDOS STRIKE FORCE



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ
EIDOS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
PYRO STUDIOS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-8
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
WWW.COMMANDOS-STRIKEFORCE.COM
РЕЖИМ 60 ГЦ НЕТ

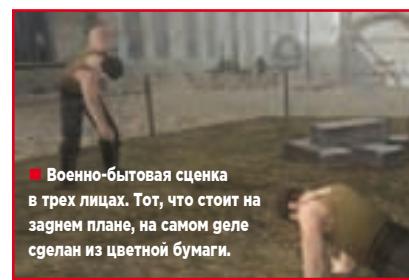
Ненужное и сырое

Игры сериала Commandos всегда делали упор на тактику, а не экшн. Однако с четвертой частью разработчики, следуя по пути раскрученных проектов совершенно другого жанра, почему-то отступили от привычной концепции и попробовали превратить Commandos в шутер от первого лица. То, что после всех преобразований здесь можно выделить некоторые характерные для сериала черты, — большое чудо, не поддающееся объяснениям.

Strike Force делает большой шаг в сторону. По сути, являясь самым обычным шутером, более-менее заметным на фоне остальных благодаря громкому имени и хорошей раскрутке. Визуальная часть четвертых по счету Commandos не в состоянии скрасить общую картину, как не по силам это сделать и игровому процессу, и механике, на которой он строится. Про тактическое планирование лучше забыть уже сейчас — его здесь нет, в нем нет необходимости, о нем забыли. От играющего только и требуется, что бежать вперед и расстреливать до неприличия заторможенных противников.

И если в других играх этот момент как-то обыгрывается, маскируется, какие-то дополнительные элементы геймплея привлекают внимание играющего, то здесь все представлено в чистом виде. Даже тем, кто приторный и ничем не разбавленный экшн среди картонных локаций считает интересным времяпрепровождением, Strike Force покажется в лучшем случае первым Medal of Honor. Да, тем, что вышел еще на PS One. И если в ином случае это могло бы сойти за комплимент, то здесь означает крайнюю примитивность и ограниченность.

■ Марк Кузин



ПРО ТАКТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ЛУЧШЕ ЗАБЫТЬ УЖЕ СЕЙЧАС — ЕГО ЗДЕСЬ НЕТ, В НЕМ НЕТ НЕОБХОДИМОСТИ, О НЕМ ЗАБЫЛИ.

ТРИ КРАСАВИЦЫ

По старой традиции, в игре представлены сразу три спасителя человечества. Впрочем, на этом влияние старой традиции заканчивается. Во-первых, действовать как единый взвод здесь не получится, да и смысла никакого в этом нет — противник и так глуп, как пробка. Во-вторых, к сюжету герои практически никак не привязаны. В том смысле, что от выбора персонажа зависит только модель, которая все равно не попадает в кадр, и характеристики, о существовании которых можно не знать, даже пройдя игру до конца. Такая, стало быть, свобода выбора.

■ Правильно подобранное укрытие — признак умной вражни. Таких здесь две.

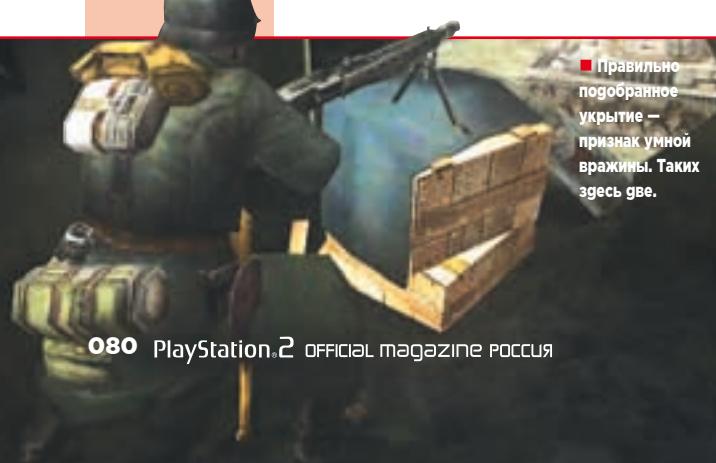
■ PlayStation 2

ВЕРДИКТ

Графика	5	Сыро и блекло, местами — откровенный «картон».
Звук	6	Неплохо, но лучше все же его выключить.
Игровой процесс	5	Скучно, однообразно и, как следствие, не совсем играбельно.
Интерес к повторному прохождению	2	Независимо от того, сколько раз пробовать, впечатление не изменится.

Совсем не тот Commandos, что мы когда-то ждали.

6/10





СОЮЗ®

доступно и достойно

музыка

CD от 59 рублей

мультимедиа

игры от 45 рублей

кино

DVD от 79 рублей

книги

аудиокниги

фотоуслуги

кофейни

3

интернет-клубы

Не забудьте получить
дисконтную карту "СОЮЗ"

более 150 магазинов в РОССИИ

WWW.SOYUZ.RU



GENERATION OF CHAOS



ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ NIPPON ICHI
РАЗРАБОТЧИК IDEA FACTORY
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.NISAMERICA.COM /GOC

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Плюс к силе, минус к защите... Ой, всю статистику перекосило. Значит, из меня никудышный экономист? Я же вроде персонажей прокачивал!..

Терпеливое поколение

Игры Idea Factory мучительно долго приживаются на западном рынке. Первый же их проект вызвал волну негодования — некрасивый, сложный, да еще и непонятный. Как в это играть, почему так тускло, зачем такие трудности? Вникнуть в игровой процесс и получать от него удовольствие может оказаться задачей потруднее прохождения иной стратегии. Впрочем, Generation of Chaos и есть стратегия. Просто она не разменивается на ненужную мишуру и аудиторию себе выбирает с крепчайшей выдержкой.

Здесь нет подготовительных миссий, нет разъяснений принципов игровой механики. Любая ошибка может стать фатальной, любое недостаточное проявление здорового любопытства впоследствии может обернуться необходимостью перепроходить все с начала. Это представитель той немногочисленной линейки современных игр, где первое впечатление не значит ровным счетом ничего. Вы можете попробовать Generation of Chaos один раз, но она обязательно вам не понравится. Вызывает недоумение или, того хуже, отвращение.

Никакой свободы выбора, никаких уловок и хитростей. Откровенно говоря, первые три часа уходят только на привыкание к визуальной части и заучиванию простейших ходов — согласитесь, не самая хорошая характеристика для стартового проекта компании. Следующие два часа обязательно вызовут чувство азарта, и только после этого в игре можно будет разглядеть положительные качества и, собственно, заинтересоваться ей по-настоящему. К несчастью, до того времени можно уже трижды забросить игру и со следующим приликом интереса банально не дотерпеть. Никаких завлекалочек на этот случай разработчиками не предусмотрено. ■ Евгений Закиров



GENERATION OF CHAOS НЕ РАЗМЕНИВАЕТСЯ НА НЕНУЖНУЮ МИШУРУ И АУДИТОРИЮ СЕБЕ ВЫБИРАЕТ С КРЕПЧАЙШЕЙ ВЫДЕРЖКОЙ.

ПО ТОРМОЗАМ

Помимо описанных в статье сложностей с освоением и привыканием, Generation of Chaos страдает несколькими обычными нелагами. Например, неоправданно растянутое время загрузок — право, чем там долго забывать оперативную память консоли? Или, скажем, дьявольски запутанный интерфейс с невероятным многообразием совершенно ненужных, а то и вовсе пустых опций. Изучить зшешее меню досконально — все равно что запомнить карту токийского метрополитена. Что невозможно в принципе.

PlayStation®2

ВЕРДИКТ

Графика	6	Вполне пристойная, если дать глазам привыкнуть.
Звук	6	Не такой разнообразный, как хотелось бы.
Игровой процесс	8	Сложный, запутанный, но очень глубокий.
Интерес к повторному прохождению	1	Трудности первого знакомства вызовут судороги.

Гениальная, но уж очень недружелюбная игра. Готовьтесь покорять новые высоты — за ее прохождение можно выдавать медали.

7/10





SPLINTER CELL ESSENTIALS



Скрытность и неотступность

Сэм Фишер должен был давно состариться и уйти на покой, однако вечно молодой шпион и спаситель человечества от угрозы мирового терроризма не спешит становиться пенсионером — у него полно незаконченных дел. В частности, портативная версия Splinter Cell. Для жанра это был бы первый stealth-ygap (Metal Gear Acid в расчет не берем), и он просто обязан был стать хитом. Essentials выбрал несколько иной подхod: банально перенеся концепцию оригинала на портативную консоль, не внося никаких кардинальных изменений и, как неприятное следствие, забыв довести эти идеи до приемлемого уровня.

В результате все оговоренные разработчиками моменты действительно имеют место быть. Тут вам и игра в прятки с охранниками, и шпионские гаджеты, и мелкие политические интрижки. Атмосфера передана самым лучшим образом. Зато техническая часть прихрамывает на обе ноги — и по визуальному оформлению, и по наличию мелких недоработок. В частности, это касается излишне затемненных локаций и непростительных глупов камеры. Иной раз не то что врагов нельзя увидеть, сам Сэм в кадр не попадает.

ПЕРВОЕ ОЩУЩЕНИЕ

Вот Сэм вошел в коридор и теперь не знает, как из него выйти. Где Фишер? Почему он снова утонул в тени?

Но наибольшее недоумение вызывает мультиплер: он бесполезен и только занимает лишнее место на UMD, которое вполне можно было отвести на красочные ролики. Которых здесь нет. Вообще в Essentials слишком много внимания уделяется ненужным деталям, в то время как некоторые очевидные вещи лучше было бы упростить или вычеркнуть вовсе. Нежелание что-либо менять в успешно продаваемой формуле сыграло с проектом злую шутку, фактически свéя все его основные достоинства на нет. ■ Евгений Закиров

■ С Сэном даже в светлом переулке лучше не встречаться



■ Уровни из готовящегося Splinter Cell — для фанатов.

ДЕТАЛИ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК UBISOFT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОВ 1-2
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WWW.SPLINTERCELL-ESSENTIALS.COM

■ Спокойно, Маша, я Дубровский!



В ESSENTIALS СЛИШКОМ МНОГО ВНИМАНИЯ УДЕЛЯЕТСЯ НЕНУЖНЫМ ДЕТАЛЯМ, В ТО ВРЕМЯ КАК НЕКОТОРЫЕ ОЧЕВИДНЫЕ ВЕЩИ ЛУЧШЕ БЫЛО БЫ УПРОСТИТЬ ИЛИ ВЫЧЕРКНУТЬ ВОВСЕ.

■ Они вспоминали минувшие дни и битвы, где вместе рубились они.



■ Это не фрайтинг, нет. Просто здравая долга экшина.



СПАСАЕМ МИРОВОЙ ПОРЯДОК

Всего в Splinter Cell Essential есть девять непролongительных миссий плюс три бонусных задания. Между собой они связаны весьма отдаленно. Временной период, в течение которого разворачиваются миссии, охватывает все три части. Далеко не все из них разнообразны и оригинальны с точки зрения дизайна локаций. Однако в большинстве своем они стараются придерживаться планки качества старших игр, а потому выглядят весьма пристойно. Лучше, чем в любом другом экшине на PSP.

PlayStation®2

Графика

7

Лишние затемнения и отдельные артефакты портят все впечатление.

Звук

7

Средний уровень — почти незаметно.

Игровой процесс

6

Много лишних элементов, неуместных в портативной версии игры.

Интерес к повторному прохождению

2

Мелочевые ошибки отгоняют желание просто играть дальше.

Бестолковый, «слепой» порт оригинального Splinter Cell.

6/10



Евгений Закиров

Onimusha: Dawn of Dreams

С катаной наголо



**ВСЕГДА МОЖНО ПОСТАВИТЬ
БЛОК И ОН СПАСЕТ ОТ ПРАКТИЧЕСКИ
ЛЮБОЙ ОПАСНОСТИ.**

Самураи сделали большой шаг навстречу простым игрокам, для которых часовое штудирование способов убийства первого босса — вершина неуважительного отношения к покупателю. *Dawn of Dreams* выглядит самой сбалансированной, комфортной и просто продуманной частью серии. Тем не менее, некоторые хитрости, приведенные ниже, могут помочь разобраться в здешней механике гораздо быстрее.

ОСНОВНОЕ

Dawn of Dreams поделена на семнадцать уровней, между ними у вас будет возможность сохранить игру, просмотреть пополнения ассортимента в магазине, сделать новые предметы или просто получить информацию об игровом мире и его персонажах. Здесь же проходят брифинги. Поэтому торопиться к новым уровням, не переделав все возможное в коморке Соки, не стоит.

Прежде всего, следует сохраниться и нанести визит «одухотворенному» продавцу — благо, делается это в одном месте. Внимания заслуживают прежде всего новые зелья. Настоятельно рекомендуется иметь при себе несколько зелий для здоро-вья и магии Oni. Разумеется, их также можно подбирать непосредственно на уровнях, но, подготовившись заранее, можно избежать нескольких особенно неприятных и неожиданных моментов. Кроме того, магазин нередко предупреждает о новых типах врагов на предстоящем уровне. В частности, как только появится возможность купить противоядия, не медлите и запасайтесь, пока не лопнут карманы.

Иногда вам будут попадаться кажущиеся на первый взгляд бесполезными предметы. Они используются для изготовления зелий — об этом нужно попросить кого-нибудь из второстепенных персонажей. Многие устанут после изготовления двух штук. Даюbei же сделает сразу десять.

Не стоит стесняться желания повторно изучить заинтересовавшую вас локацию.

Практически на каждом уровне можно



■ Пыль в глаза тоже надо пускать умело — чтобы оттенить мрак Средневековья.



■ Избранный ты или нет,
но с такой субиной можно
смело ити куда угодно.

НА СРЕДНЕМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ИЗ ЛЮБОГО СРАЖЕНИЯ МОЖНО ВЫЙТИ, НЕ ПОЛУЧИВ НИ ЦАРАПИНЫ.

найти много полезных вещей, облегчающих дальнейшее прохождение. Всегда запоминайте места, где ваш основной персонаж по каким-то причинам не может пройти дальше — позднее, когда появится герой с необходимыми способностями, можно будет вернуться за весьма и весьма ценными бонусами. В частности, лучшие мечи добываются именно таким способом. В магазинах и простых сундуках их искать бесполезно.

БОССЫ

Четвертая Onimusha по праву называется идеальной в плане балансировки сражений с боссами. На среднем уровне сложности из каждого сражения можно выйти, не получив ни царапины. Первое и самое главное правило — не торопиться и изучить всю палитру атак. Обычно после каждого удара босса можно выловить время для нескольких атак, но проводить комбинацию не стоит — лучше снова затихнуть в укромном месте. Не стоит пугаться и огромных размеров противников и особо эфектных приемов. Всегда можно поставить блок, и он спасет от практически любой опасности.

Битвы с людьми требуют хорошей реакции и постоянного перемещения, и только потому могут показаться чем-то сложнее. Однако если своевременно распределять полученные умения и прокачивать оружие, никаких проблем возникнуть не должно. Ведь в отличие от монстров противник-человек совершает больше ошибок и теряет несколько секунд после прямого попадания, что однаково хорошо подходит для нанесения контратаки или выбора укрытия.

Наконец, выйти победителем можно, просто имея большой запас лечащих средств и эликсиров, пополняющих героя линейку магической энергии. Учитывая тот факт, что «гонораров» после каждого уровня с лихвой хватит на покупку новой порции спасительных напитков, баловаться таким не совсем честным способом прохождения можно сколько угодно. Пара Oni Medicine вернут героя все

боевые качества, и последние минуты можно вытянуть, банально нанося магические удары мечом.

В совершение всего, помните: ваши боевые напарники бессмертны. Если они вдруг слегли на поле боя, значит враг на время их оглушил, но скоро они вернутся к выполнению своих прямых обязанностей. Сразу после того, как несчастные поднимутся на ноги, отведите их на безопасное расстояние и прикажите застыть с блоком — так у них восстановится здоровье. Если по каким-то причинам нет возможности пополнить здоровье протагонисту, можно на время поменяться ролями и повторить процедуру уже с Соки.

ПРОКАЧКА

Dawn of Dreams хороша еще и потому, что прокачки ради прокачки здесь нет и в помине. Но если вам все-таки потребуется прокачать уровень другой, есть несколько полезных советов:

— Любой противника, будь то монстр или человек, можно убить с одного удара при помощи Critical Hit. Для этого доста-

точно просто неожиданно его ударить, либо выждать момент, когда он встает на ноги. Никаких премуростей, справится даже младенец.

— Бить копейчиков «в лоб» — бесполезно. Куда быстрее встать на линию между двумя наступающими на вас «кисовыми парнями» и в тот момент, когда они проскочат мимо вас, с разворота разрубить недругов. Прием убивает с первого раза.

— Не забывайте прокачивать скайл сбера душ. На поздних стадиях игры без него просто не обойтись. Особенно если у персонажа неважко со здоровьем и понадобится как можно скорее пополнить драгоценную линейку HP.

— Каждый персонаж прокачивается отдельно. Другое дело, что проходит по десять раз одну и ту же локацию, чтобы довести до нужного состояния бесполезного до сего момента героя — не горюйтись. Как только соберете всех, можно сосре-

тоточиться на одном из них. В моем случае это была Дзюбеи — ее быстрые атаки хорошо отвлекают противников, в то время как основной герой может заняться ку-га более важными делами.

НАВЫКИ И ОРУЖИЕ

Прокачивать навыки и повышать уровень оружия можно в любом порядке и бесконечно долго. За повышение некоторых характеристик героя выдают новый скайл и свиток, в котором подробно описаны его особенности. За усовершенствование оружия же ничего такого ждать не приходится. Кроме того, оружие может обладать высокими характеристиками в плане физического урона, но абсолютно лишено стихийной и, соответственно, магической принадлежности — такого лучше избегать.

Так или иначе, получаемые навыки и используемое оружие взаимосвязаны.



■ Колоритная монстратива в лучших японских традициях.



Существует одна оговорка: для сохранения боевых качеств героя оружие можно заменять на более новое, но стихийно близкое к предыдущему. В противном случае вас ждет много неожиданных эффектов. В частности, многие атаки забываются, а пришедшие им на смену приемы чаще всего не повторяют предшественников и первое время кажутся не очень-то и полезными.

Собственно, на разучивание и выполнение специальных приемов может не хватить ни времени, ни желания. Да и какой-то особой необходимости в этом нет. Если нужно просто «пробежаться» по игре, достаточно использовать один-единственный удар, «повешенный» на одну кнопку. И меч, удар которого поражает как можно большее число противников (для этих целей рекомендуется «молния»). Серьезным же изучением можно заниматься неделями — в Dawn of Dreams очень много секретов и обходных путей.

Евгений Закиров

МАРКЕТИНГ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Реклама – лучший двигатель торговли. Однако рекламе рознь, тем более когда это касается индустрии видеоигр. Там мало дать пресс-релиз журналистам и пустить полосу со скромной информацией об игре, никто не обратит на это внимания. И в разных странах эту проблему решают по-разному: русские старательно забалтывают прессу, американцы пускают по телевидению смелые ролики, японцы же предпочитают работать с покупателями напрямую. Тому, как они это делают, и посвящен наш сегодняшний рассказ.

С можно сказать, насколько такой подход к рекламе проектов из индустрии видеоигр приживется в условиях нашей страны, однако первый шаг уже сделан. Компания Sony, пускай очень скромно и сдержанно, но пробовала продвигать в массы свою портативную консоль PSP. Разумеется, исключительно европейскими методами – одной из таких попыток можно назвать нацумевшую выставку PlayStation Experience, где не имевшую аналогов в России. Люди приходили, знакомились с платформой и играми для нее, смотрели и даже участвовали в более-менее относящемся к предмету разговора шоу. Но игроки со стажем прекрасно понимали, что эта акция рассчитана на раскрутку самой консоли, и ее никак нельзя называть выдающейся.

Азиатский рынок явно пережил ту стадию развития, когда новых платформ боятся ввиду каких-то предубеждений. На примере Японии мы рассмотрим, насколько прочно видеоигры укрепились в сознании людей по ту сторону океана. Как они любят проводить свободное от работы и игры время, как издатели привлекают новых покупателей, чем жертвуют и что превозносят.

Япония – это та страна, где покупатель ценится так же, как и предлагаемый продукт. Именно его нужно долго подготовливать, убеждать, привлекать. В конечном итоге, именно он обеспечит успех проекту, поэтому надо стараться. Что издатели и делают, пускаясь во все тяжкие.

■ От меня не убежит ни один покупатель!





■ За пределами Японии все это обречено быть раритетом.

ГУЛЯЯ ПО ГОРОДУ

Родная Москва вся увешана рекламными плакатами – достаточно выйти на улицу, и вы узнаете все новости о новейшей продукции компаний-гигантов в области потребительской электроники, косметики, одежды и т.д. Одного взгляда на автобус достаточно, чтобы узнать о новых тарифах оператора сотовой связи, ожидаемой кинопремьере или ежегодном концерте.

Для японцев выход видеоигры считается событием, к которому покупателя надо подготовить. Играм так же отводится место на рекламных плакатах – в некоторых районах Токио игровой рекламы даже больше, чем какой-либо другой. Увидев плакат новой Sakura Taisen, занимающей четвере этажа, покупатель узнает о готовящемся к выходу сиквеле популярной серии. Однако этого мало, и он решает купить свежий выпуск Famitsu, в котором подробно, на десять журнальных страниц рассказывается о героях, вселенной и новой боевой системе. Такой избыток новостей может отпугнуть покупателя, и он решает дождаться не анонса, а рецензии и, уже ориентируясь на отзывы других игроков, определиться, стоит ему покупать сиквел или нет.

Спустя неделю он находит новый плакат, на котором большими иероглифами указана дата проведения рекламной акции, в ходе которой будут разыграны специальные издания новой Sakura Taisen, книжки с работами художников серии и саундтреки. Такое мероприятие хочется посетить просто ради зрелища. И организаторы прекрасно это понимают, заказывая костюмы для моделей,



Япония — страна, где покупатель ценится так же, как и предлагаемый продукт. Именно его нужно долго подготавливать, убеждать, привлекать.

METAL SAGA

В основном обо всех «уличных» мероприятиях становится известно заранее, и на них приходят только заинтересованные люди. Однако для японских изгателей свойственна и такая практика – устраивать мини-ивенты прямо в точках продаж, чтобы, даже если человек ничего не знал об их проекте, все равно имел возможность поучаствовать в представлении и купить игру. Нет, не по специальной цене, а по вполне обычной. И нет, никаких подарков за это не дают. Качественным примером может послужить премьера очень интересной игры Metal Saga, которая угодила очень впечатляющей рекламной акции. Множество студентов каждого гендерного пола прогуливались между торговыми рядами и знать не знали о премьере этого проекта. Однако в один прекрасный день на знакомой улице вдруг объявили праздник, да какой! Десяток симпатичных девушек, наряженных под атмосферу Metal Saga, плюшевый базукагог и гва танкиста – зрелище не для иностранцев. Посмотрите внимательно на предоставленные японскими грузьями фотографии (лица прохожих скрывает логотип кукловода из Ghost in The Shell: Stand Alone Complex, дабы не нарушать японские законы). Веселятся все!





которые будут сутки напролет изображать героинь готовящегося к выходу проекта, договариваясь с крупнейшими торговыми центрами о предоставлении площадки пе-рег фронтом (читай – всего первого этажа), нанимая симпатичных девушки для выискивания в толпе игроков и торжественного вручения им рекламных проспектов.

Это в порядке вещей. Приехавшие первый раз в Токио люди с восторгом рассказывают потом друзьям: «Столько рекламы на одной улице я никогда не видел!» И они совершенно правы – в этом огромном мегаполисе сложно найти уголок, которого не коснулось влияние игровой индустрии. Для кого-то такое продвижение продукта покажется агрессивной тактикой, но только не для поклонников видеоигр – для них это уникальный шанс пообщаться с разработчиками и пополнить свою коллекцию редкими, дорогими сердцу подарками.

При этом реклама может быть сразу двойной. За место на самых больших и видных плакатах могут конкурировать самые разные компании, и довольно часто случается, что в конечном итоге они находят компромисс. Например, герой видеоигры рекламирует очередное продолжение своих похождений, держа в руках новую модель сотового телефона. Тот же Клауг из Final Fantasy обеспечил хорошие продажи новой «трубки» Panasonic, лишний раз напомнив поклонникам о скорой премьере Advent Children.

■ Реклама в рекламе. Это – полнометражный фильм, запущенный в поддержку одной из игр компании Illusion. Спрашивается, кому после этого игры вообще нужны?!

Приехавшие первый раз в Токио люди с восторгом рассказывают потом друзьям: «Столько рекламы на одной улице я не видел никогда!»

■ Заменили яблоко на ананас, но всем и так ясно – настоящие аниматоры и отаку должны сидеть на Mac'ах.





АНИМЕ

Перед показом популярного среди подростков аниме обязательно проходят несколько слов о спонсорах. Это могут быть сторонние анимационные студии; студии, снявшие для сериала трехмерную графику; музыкальные исполнители и т.д. Но чаще всего на экране появляется надпись PlayStation – верный признак того, что SCEJ спонсирует этот проект и через определенный промежуток времени свет увидит видеоигра по мотивам того самого сериала. Самый яркий пример такого партнерства – Bleach, фрайтинг по которой на PSP Bleach: Heat the Soul уже совсем скоро обзаведется вторым сиквелом. Это первый трехмерный и одновременно самый успешный фрайтинг на платформе.

Однако в других случаях этим дело не ограничивается, и издатели прибегают к так называемой скрытой рекламе. Раньше это не афишировалось и не выглядело столь вызывающее, однако в 2000 году с выходом на ТВ сериала Great Teacher Onizuka ситуация резко изменилась. То был безумно популярный аниме-сериал, на протяжении всего показа державшийся на верхушке рейтинга, поэтому вовлеченные в его создание спонсоры решили воспользоваться моментом и пустить хорошую рекламу. Так, в одном из эпизодов, когда Онизука привозит домой пытающегося покончить жизнь самоубийством ученика и залезает к нему в комнату, спасенный парень предлагает ему свою коллекцию видеоигр. При этом герой со знанием дела речется в стопке видеоигр, выкрикивает названия известнейших игр и попутно комментирует вкусы ученика. Чуть позже встречается сцена, где герои проходят Grandia и Wild Arms. Само собой, миллионы любителей шоу на следующий же день бросились в магазины выяснить, что это такое и чем привлекло кумира.

Другой пример – дешевый и не такой популярный сериал Girl's High (альтернативное название Josphousei, High School Girls). Там не было логотипа PlayStation, однако в первой же серии была сцена, где младший брат

Чаще всего на экране появляется надпись PlayStation – верный признак того, что SCEJ спонсирует аниме-проект и в скором времени свет увидит игра по нему.



■ Девушки-модели, профессионально связанные с игровой индустрией. Ну, чем не мечта миллионов?

СОПУТСТВУЮЩИЕ ТОВАРЫ

Красотки (вроде той, что справа), украшающие статью, – типичный пример того, как работает японский маркетинг. Есть такой японский игровой сериал - Lost Worlds. Особым успехом он никогда не пользовался. И его создатели решили выпустить серию арт-буков под названием Queen's Blade. На их страницах героини Lost Worlds красуются в самых немыслимых позах и нарядах. Последние до того... экзотичны, что воображению остается горисовать лишь самую малость. Но при этом никакой цензуры (в Японии с ней строго). Популярность арт-буков оказалась фантастической. Интерес к Lost Worlds, конечно, вырос, но, кажется, основные деньги создатели теперь могут зарабатывать именно на печатной продукции.





героини сидел на кухне и играл на белой PSP. «Xai» – сказали мы, однако спустя месяц взяли свое восхищение обратно – на e-mail пришел пресс-релиз симулятора свиданий по мотивам как раз вышеупомянутого сериала в статусе эксклюзива на PS2.

Да, SCEJ предлагают большие деньги за раскрученных девочек. Однако High School Girls не первая попытка рекламировать PSP в аниме – еще до запуска самой кон-

Хочется верить, что лет через 10 и у нас появится скрытая игровая реклама, и сериалы про фриков, и завлекательные акции на улицах. Братья по разуму из Японии делают на этом огромные деньги.



соли одна из героинь School Rumble показалась в кадре с чудесным изобретением Sony. Спустя два месяца на PSP вышла одноименная игра, к сожалению, особого уважения не завоевавшая.

Наконец, третьей и самой яркой для Sony рекламой на токийском телевидении считается любимейший сериал Densha Otoko. Это не аниме, но про отаку и их стиль жизни. Следовательно, здесь хороши любые средства достижения цели. В первой же серии главный герой отоваривается в магазине видеогр., сталкивается с девушки и в кадр попадает новый симулятор знакомств для PlayStation 2. Эпизод спустя он идет на работу и по пути встречает двух грузей-младшеклассников, которые никак не могут пройти уровень не упоминающейся игры на PSP. Ровно три минуты он красуется на экране с заветной портативной консолью и повторяет этот рекламный ход в следующей серии.

На протяжении всего сериала можно увидеть много рекламы магазинов, определенных товаров для отаку, мероприятий. Время от времени герой разговаривает с игрушкой Кего, полки в его доме заставлены скульптурами, его грузья нередко коплюят известных персонажей. Впрочем, чтобы убедиться в том, что Densha Otoko есть



■ Откройте глаза пошире и внимайте.
Мегакорпорациям есть, что вам сказать.





не что иное, как величайший сборник игровой рекламы, достаточно просто посмотреть заключительные титры – столько логотипов компаний мы не видели даже в спонсорах чемпионата мира.

Но самая смелая реклама в аниме – это эпизоды, когда герои мультика пародируют героев видеоигры. В недавнем сериале *Suzumiya Haruhi no Yuutsu* мы видим удивительные кадры уже во вступительном ролике, когда Харуhi «воодушевляет зажигательным танцем». Делает она это в той же одежде и с теми же движениями, что герои *Osu! Tatakae! Ouendan!*! И этим дело не ограничивается! В восьмом эпизоде герои объясняют склонные обстоятельства точь-в-точь так, как это проделывали персонажи *Gyakuten Saiban*. В этом можно убедиться, изучив прилагаемые иллюстрации.

В ИТОГЕ

Нам, жителям России, остается только удивляться таким особенностям воздействия на покупателей. Впрочем, будем надеяться, что спустя десять лет отечественные издатели наконец примут во внимание опыт азиатских коллег и видеоигры перестанут быть если не редкостью, то товаром для совсем уж узкого круга потребителей. А потом пойдет и скрытая реклама, и сериалы про фриков, и завлекательные акции на улицах. Ведь видеоигры – это такое же прибыльное дело, как, скажем, кинематограф. Наго только правильно преподнести и хорошо раскрутить. Братья по разуму из Японии делают на этом огромные деньги.

КОЛЛЕКЦИЯ

Вполне естественно, такое количество рекламы не может пропасть зря. Двухэтажные флаеры с домов, конечно, не воруют, но ушлые издатели находят второе применение единожды вложенным средствам. А именно – издают дорогие книжки с коллекцией рекламы. Последний раз этим отметилась компания Capcom, выпустившая на десятилетие известнейшего сериала *Resident Evil* специальный арт-бук. *Resident Evil Ad Arts Collection* стоит порядка 30 долларов, занимает чуть больше 100 страниц и содержит рекламные иллюстрации начиная с самых первых частей серии. Очень заманчивая покупка для любителя серии. Автор сам раскошелился.



■ "Он до сих пор не купил PSP, хотя не один раз видел ее в аниме. Он не достоин звания отаку!"



SQUARE ENIX

Евгений Закиров

Вместе навсегда

Только известный во всем мире альянс Square Enix может пообещать выпускать не менее одной игры в месяц. Только этому игровому гиганту игроки доверяют безоговорочно: все знают, что их проекты могут получиться либо гениальными, либо близкими к этому. Мало кто из игровых компаний пережил слияние и остался после этого на хорошем счету. Square Enix сумела. Наконец, никому, кроме сегодняшних героев, не удавалось издать двенадцать частей сериала (со стороны Square) и восемь с небольшими дополнениями (со стороны Enix), одинаково популярных по обе стороны океана.

Однако прежде чем достичь таких высот, обеим компаниям пришлось на протяжении двадцати лет изобретать что-нибудь новое. Что не шокирует, но обязательно привлекает игрока; что-нибудь оригинальное, но в то же время не выбывающее за рамки разумного. Простой и предсказуемо популярный проект, который бы попал в струю.

КОГДА БЫ ЗНАЛИ, ИЗ КАКОГО СОРА...

Square Co., Ltd была основана в 1983 году двумя известнейшими сейчас людьми — Хиронобу Сакагути и Масафуми Мицумото. И вплоть до 1987 года компания занималась разработкой и изданием именно таких игр — неброских, вялых, едва способных дотянуть до уровня конкурентов. Они хорошо делали то, что другие отработали до совершенства, а потому ни одну из их ранних игр нельзя было назвать по-настоящему коммерчески успешной. Первая игра компании — The Death Trap — вышла в октябре 1984 года и с тех пор переиздавалась не один раз, в безуспеш-

В ШАГЕ ОТ БАНКРОТСТВА

Какими бы неудачными ни были первые игры Square, главной причиной первого финансового кризиса компании оказались бессмысленные денежные вливания в DOG (Disk Original Group). Этот альянс состоял из семи молодых японских компаний, объединившихся для создания игр на набирающую в то время обороты игровую платформу. И поскольку Square с момента ее основания стояла у руля, каждая игра, выходившая под этим лейблом, имела именно ее логотип. Что интересно, этот альянс просуществовал совсем недолго: основанный 14 июля 1986 года, уже в начале 1987-го он распался. Ни один из выпущенных им (вернее сказать, Square) проектов не был удачным в коммерческом плане, благодаря чему Square быстро исчерпала свои ресурсы.





■ Скоро и в картинных галереях вместо холстов в рамках будут висеть телевизоры.

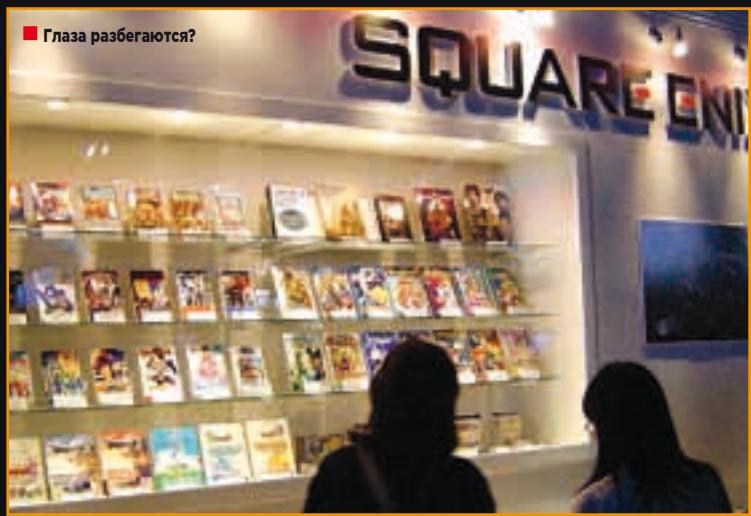
ЛЮДИ: НОБУО УЭМАЦУ

Выдающийся композитор, автор практически всего музыкального сопровождения к играм серии Final Fantasy и многим другим работам Square. Родился 21 марта 1959 года в городе Коти, с 12 лет начал самостоятельно обучаться игре на пианино. До работы в Square сочинял музыку к рекламным роликам, экспериментировал и о серьезной работе не задумывался. Однако, получив предложение работать в индустрии видеоигр, сразу же согласился, и уже в 1986 году заслужил первое признание немногочисленных поклонников игр от Square. Музыка Нобуо Уэмацу хорошо известна по всему миру, в первую очередь, благодаря работам над сериалом Final Fantasy. Более того, в 1999 году он был первым человеком,



ком, получившим награду на церемонии Japan Gold Disk Awards именно за музыку к видеоигре. Позднее он давал концерты в других странах, опять же, привлекая интерес к игровой музыке людей, до той поры о видеоиграх ничего не знавших.

В 2003 году Уэмацу основал группу The Black Mages, исполняющую непривычную для его поклонников рок-музыку. В октябре 2004-го основал собственную компанию Smile Please и ушел из Square Enix, где проработал почти 19 лет. Однако, несмотря на это, продолжает писать для музыку для ее проектов.



■ Глаза разбегаются?



■ Японцы, как Церетели, могут себе позволить скрестить гиснеевских мультиков с персонажами из легенды.

ЛЮДИ: ЯСУНОРИ МИЦУДА

Ясунори Мицуда родился 21 января 1973 года в городе Токуяма, что находится в префектуре Ямагути. В детстве занятиям музыкой предпочитал спорт, и о своей будущей карьере не догадывался. Впрочем, ознакомившись с компьютерным делом, Мицуда быстро научился сочинять простенькие мелодии и создавать такие же простенькие игры. В старших классах он решил заняться музыкой всерьез, позднее переехав в Токио и поступив в самый дешевый колледж, до тех пор не славившийся достойными учениками и высоким уровнем подготовки. Один из преподавателей этого колледжа предложил ему попробовать отправить демо-запись своих творений в игровые студии, и Мицуда выбрал Square. После кошмарного интервью в апреле 1992-го он все же был принят на работу.

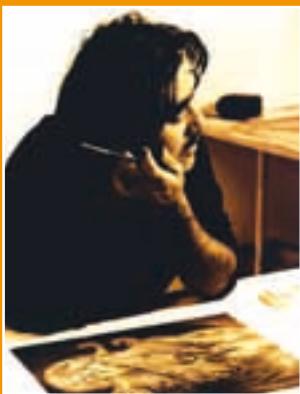
Карьера складывалась удачно. Однако юному дарованию не нравилось, что, получая зарплату композитора, он занимается мелкими техническими деталями. «Я пришел в офис Сакагути и так ему и сказал: либо ты даешь мне сочинять музыку, либо я ухожу». Тот пожал плечами и ответил, что согласен, и теперь я в ответе за Chrono Trigger».

Из всего саунтрека к Chrono Trigger Мицуда написал 54 композиции. После этого руководство компании, наконец, признало его талант, и позволило работать над такими проектами, как Xenogears, Front Mission и, конечно же, Final Fantasy (наиболее заметно его участие в пятой части).

«Я хотел создавать музыку, которую было бы невозможно вписать в рамки какого-нибудь конкретного жанра... музыку вымышленного мира. Руководитель проекта, Масато Като, был моим хорошим другом, и перед тем, как сочинять музыку, я всегда советовался с ним. Я так усердно работал, что забывал про все остальное — в результате заработал язву желудка и какое-то время был вынужден провести в больнице. Собственно, только тогда к работе подключился Нобуо Уэмацу и дописал оставшиеся десять песен».



ЛЮДИ: ЙОСИТАКА АМАНО



Известнейший японский художник, знаменитый не только благодаря работе над Final Fantasy, но и Vampire Hunter D, и Genji. Родился 28 июня 1952 года. Первое время тружился в Square как дизайнер персонажей, и только во время разработки седьмой части уступил место молодому Тецуе Номуре. Благодаря уникальному художественному стилю Амано обрел множество поклонников по обе стороны океана. Кроме того, несколько раз пробовался в актерском геле. Например, в фильме New Rose Hotel (1998) сыграл Хироси. Работает по профессии с 1967 года. Первой компанией, оценившей его талант, стала Tatsunoko Productions, где Амано был задействован как художник в таких аниме, как G-Force, Honeybee, The Time Bokan. В 1983-м выиграл свою первую награду в категории «искусство» и продолжал выигрывать последующие четыре года. Начал сотрудничать со Square в 1987 году, а уже в 1989-м, во многом благодаря его иллюстрациям к первой Final Fantasy, смог провести выставку собственных работ.

ных попытках найти своего покупателя. Так же, как и в случае с Will, другим проектом Square, эти переиздания прежде всего служили для нахождения не выгодной технически платформы, а популярной базы, игры под которую продавались бы просто из-за того, что выходили на известной системе.

В 1987 году компания уже готовилась объявить себя банкротом. Последним проектом, выпущенным буквально на последнем изыскании, стала Final Fantasy... Занятый ее созданием, Хиронобу Сакагути решил было покинуть игровую индустрию, разочаровавшись в ее реалиях. Однако успех его «последнего» детища оказался настолько велик, что спустя три года Final Fantasy угодила даже американского релиза — небывалый успех для такой скромной компании, как Square. Кстати, именно здесь кроется причина нескольких характерных черт сериала. Например, несмотря на стоящий после названия порядковый номер, ни одна из частей (до событий последних лет) не была связана с предыдущей сюжетно — просто потому, что сиквел никогда не планировался.

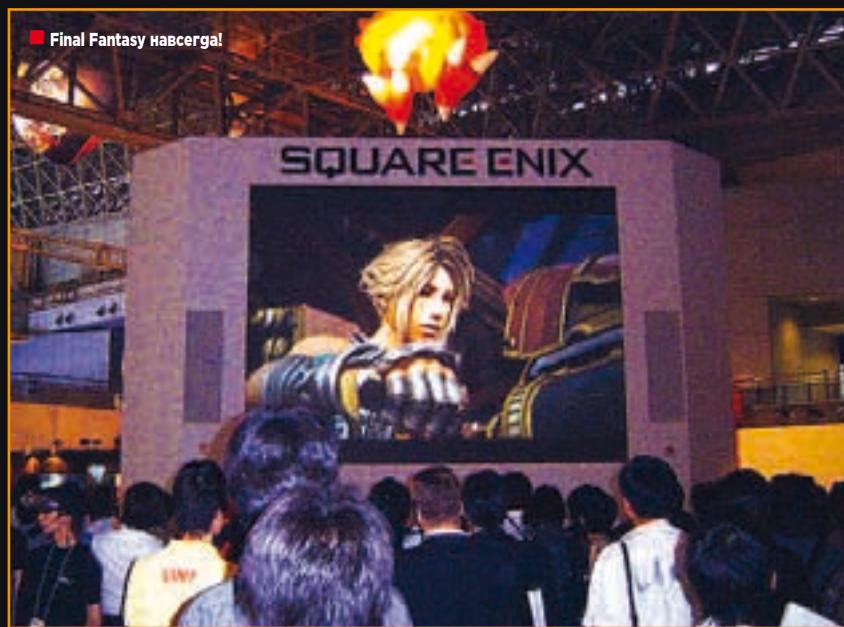
За всю историю своего существования компания дала начало многим известным игровым сериалам, но впоследствии сосредоточилась на избранных. Так, сериал Chrono насчитывает только три части (из которых за пределами Японии вышли все гве), идею которых при желании можно было бы развить до масштабов Final Fantasy. То же произошло и со вселенной Xenogears, развитием которой сейчас занимается Namco в серии Xenosaga.

УНЕСЕННЫЕ ВЕТРОМ

Не беззгвала Square и сторонними разработками. Например, Vagrant Story (получившая в японском еженедельнике Famitsu максимальный балл, третий — предпоследний — за историю издания!) так и не устоялась продолжения, равно как и особой любви фанатов. Для



■ Что-что, а смазливые мордашки в Японии штамповать умеют.



■ Final Fantasy навсегда!



■ Чем сопливее школьник, тем круче ему нужен роботанк!



Squareт это был очень смелый эксперимент, к сожалению, не оправдавший себя. Игра провалилась и в Европе, где вышла кошмарная локализация, и в США, где с переводом все было нормально, но игрокам оказался совершенно чужой принцип, положенный в основу геймплея, и — почти — в Японии, где к Vagrant Story отнеслись как к оригинальному, но не обязательному для личного ознакомления проекту.

На этом неудачные генетические вложения не закончились. В 1997 году компания Squaresoft сделала громкое заявление: «Мы готовим фильм во вселенной Final Fantasy». Для этого было создано специальное подразделение Square Pictures Inc., только и способное, что выкачивать деньги. Пробой пера стала коммерчески провальная картина *Final Fantasy: Spirits Within*. Последним творением этого подразделения оказался «Последний полет Осириса» для амбициозного проекта Animatrix. В будущем компания не раз обращалась к студиям на стороне. Например, анимационным эксклюзивом для японского издания *Final Fantasy: Advent Children*, получившим название *Last Order*, занималась студия Production I.G. (создавшая *Ghost in the Shell*).

В истории компании было много взлетов и падений, постоянная текучка кадров этот процесс только подстегивала. Сакагути был не из тех, кто привык идти на риск, потому как почти всегда в таком случае оказывался в проигрыше. История с Sony Pictures является лишним тому подтверждением. Поэтому каждое принимаемое компанией решение он долго изучал самостоятельно, и только если лично убеждался, что риск минимален, давал добро. В то же время, молодой и безмерно талантливый Тецуя Номура принимал решения спонтанно и считал совершенно необязательным договариваться с начальством о принятии их на рассмотрение. Для него не существовало жанровых ограничений, он ни на секунду не забывал о своей работе и постоянно, в каждой бытовой мелочи, искал вдохновение. Так и получилось, что *Final Fantasy VII* по большей части именно его творение. Если раньше он только пробовал добавлять интересных ему монстров, изобретал новые визуальные решения для боевой системы, избегая прямых намеков на свое участие, то, получив свободу, творил сутками напролет, шлифуя и без того совершенный проект.

ПОКА СМЕРТЬ НЕ РАЗЛУЧИТ НАС

Но все это — лишь часть внутренних проблем компании. Больше всего руководство тревожило шаткое финансовое положение. Хотя компания и имела возможность заявить о себе на мировом рынке заключением дорогих контрактов, в любой момент все могло рухнуть. От Squaresoft ждали чудес. И желательно, чтобы чудеса эти касались *Final Fantasy*. Однако компания не стояла на месте и к своему основному сериалу подходила с



■ Фэнтезийные красотки продаются как горячие пирожки.

ЛЮДИ: ТЕЦУЯ НОМУРА

Тецуя Номура — человек, ответственный за дизайн персонажей к 7, 8 и 10-й частям *Final Fantasy*. Родился 8 октября 1970 года в префектуре Коити. К работе над сериалом приступил с пятой части, где отметил отличным от предыдущих дизайном монстров. Позднее неоднократно подвергался критике со стороны поклонников сериала, считавших работы Йоситаки Амано лучшими. Кроме этого, удивление вызывало еще ивольное поведение художника. Он просил перерисовывать те арты Амано, которые ему не нравились, по его просьбам добавлялись диалоги в сюжетную линию. Например,



в седьмой части — которую он часто называет лучшей — он создал основу для истории. Откровенно говоря, именно он сделал седьмую часть такой, какой ее запомнили миллионы игроков: он старательно перерисовывал собственные же работы, вносил изменения в боевую систему и менял диалоги, удалял из сценария целые локации. Но ничто не могло оправдать талантливого художника после того, как стал известен еще один факт его бурной деятельности: именно он стал автором идеи убийства Айрис и превращения Тиры в главную героиню.

пределной осторожностью, постоянно решаясь на небольшие эксперименты. Те, в свою очередь, должны были выявить плюсы и минусы новых идей, указать на места, нуждающиеся в доработке. Или, напротив, элементы, которые не приживаются. Например, *Threads of Fate* — интересная игра, но не более того. Она показала, чтоложенная в ее основу идея в принципе неплоха, но заинтересовать оной консервативную аудиторию может оказаться слишком сложным делом. Поэтому лучше ее оставить.

Слияние с Enix поставило крест на такой тактике. Новый партнер требовал решительности, настаивал на том, что из каждой брошенной в зародыше идеи, которых на счету у Squaresoft скопилось немало, можно сделать коммерчески успешный проект. Как результат — название *Square Enix* появилось среди спонсоров аниме-проектов, в частности, *Fullmetal Alchemist*, по которому позднее было создано три игры. Запрет на сиквелизацию был снят, забыт, вычеркнут из правил компании. Реакция фанатов на такое поведение первое время была неоднозначной, но, узнав о дальнейших перспективах, неговольные тут же перешли в лагерь обожателей нового тандема.

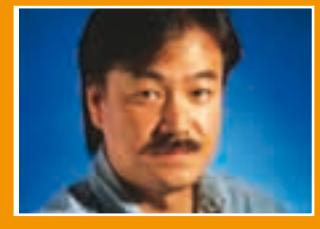
Несомненно, слияние двух студий — Squaresoft и Enix — было выгодным решением, способным уберечь компанию от еще одного финансового кризиса. В то время никто не мог представить, каким окажется это сотрудничество на геле. Поглотит ли Enix молодую Squaresoft и станет ли навязывать свои принципы? Оказалось, нет. Сейчас, когда результаты их сотрудничества известны, мы можем сделать вывод — Enix нуждалась в Square куда больше, чем Square в Enix. Чтобы делать больше хороших игр, чтобы создавать их быстро и максимально эффективно. *Final Fantasy XII* и *Dragon Quest VIII* подтвердили, насколько правильным оказалось решение о слиянии.

НАЗОВИСЬ!

Чехарда с названиями компании может смутить: в каких-то моментах мы называем ее Square, где-то Squaresoft. Однако во всех договорах, сделках, соглашениях и прочей бюрократии компания носит оригинальное название — Square Co., Ltd, просуществовавшее вплоть до слияния с другим игровым гигантом — Enix. В период с 1983 по 1992 годы, формально, то есть, на обложках и в документациях, использовалось публичное сокращение — Square. С 1992 по 2003 было действительно другое «выносное» название — Squaresoft. Вместе с этим нельзя путать названия западных отделений. Например, Square Soft отвечало за дистрибуцию как родных компаний проектов, так и за локализацию «чужих» игр. Например, *Wild Arms 3* (чьим настоящим издателем числится все же Sony) и оригинального *Breath of Fire* (разработчик которого — известная, но недостаточно смелая Capcom). Наконец, самое сильное удивление вызывает громоздкое название Square Electronic Arts L.L.C. Собственно, прочитав его один раз, достаточно догадаться об истинном назначении и смысле игры слов. Обоюдовыгодный договор с Electronic Arts был заключен в мае 1998 года и предусматривал следующие условия: EA занимается дистрибуцией (именно дистрибуцией, а не изданием) игр на территории Северной Америки, в то время как Squaresoft адаптирует западные проекты к условиям японского рынка.

ЛЮДИ: ХИРОНОБУ САКАГУТИ

Родился в 1962 году, является одним из основателей Square. Сначала работал начальником отдела планирования и разработок, чуть позже стал вице-президентом компании. Режиссерский дебют в *Final Fantasy: Spirits Within* обошелся компании в \$120 млн. убытка, что несколько пошатнуло его положение. В 2001 он основал собственную студию Mist Walker, заявившую о себе лишь три года спустя. Вопреки некоторым слухам, он лично занимался каждым проектом компании, приложив руку и к *Chrono Cross*, и к *Parasite Eve*.



Контроллеры для PlayStation 2



Kогда возникает необходимость покупки второго (третьего, четвертого) контроллера для многопользовательских баталов или когда старый, добрый Dual Shock II просто надоедает, возникает вопрос: что же выбрать из огромного многообразия геймпадов,

представленных на рынке? Мы постараемся помочь разрешить эту проблему. Сегодня мы тестируем наиболее типичные геймпады двух именитых производителей, относящиеся к различным категориям.

■ Александр Фролов

Logitech Cordless Precision Controller

Беспроводной контроллер от Logitech совмещает в себе все преимущества классического проводного геймпада с полной свободой передвижения, даруемой сверхвысокочастотным передатчиком, работающим в диапазоне 2,4 ГГц. Набор кнопок тот же, лишь те, которые находятся по центру геймпада, чуть изменены по форме и расположению. По сравнению со своим проводным собратом контроллер чуть больше в размерах, что позволило без проблем спрятать в корпусе батарейки, сохранив плавность линий и изящность конструкции. Корпус выполнен из полупрозрачной пластмассы, шероховатой на ощупь. Беспроводная конструк-

ция при этом располагает к тому, чтобы унести его в руках в другую комнату по окончании поединка и лишь затем вспомнить, что контроллер все еще находится в ваших руках. В немалой степени этому способствует и его малый вес — геймпад от Logitech оказался самым легким из всех беспроводных устройств сегодняшнего теста. Он даже может сравняться по весу со своим проводным «коллегой», что является значительным достижением.

PlayStation 2		ВЕРДИКТ
Интерфейс	Controller port	
Кол-во кнопок:	17	
Рабочая частота:	2,4 ГГц	
Питание	2xAA	
Информация:	www.logitech.com	
Лучший контроллер		10/10

ИГРЫ, ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ В ТЕСТЕ:

- Black
- Lego Star Wars
- Tekken 5
- Shadow of the Colossus
- God of War
- Logitech Precision Controller
- Soul Calibur III
- Brothers in Arms: Road to Hill 30

\$36

Pelican Wireless PL-6607 Desert

Если вы переходите на контроллеры Pelican после Logitech, то первое, что вы заметите, — немного другие, более вытянутые формы по сравнению со ставшей уже классической формой контроллера Logitech Precision. Pelican PL-6607 — полноправный представитель целой линейки беспроводных геймпадов с общими «срамильными» признаками.

Контроллер сделан из качественной пластмассы, немного бархатистой на ощупь. Поначалу его «ручки» кажутся глинноватыми, но это ощущение быстро проходит и джойстик отлично ложится в руки. Расположение кнопки Start изменено по сравнению с классическим вариантом, и когда требуется быстро нажать на нее, палец обязательно задевает правый аналоговый контроллер — это пройдет после некоторого привыкания. Вообще, модель кажется очень удачной — с одной стороны, она сильно напоминает «классику» — Dual Shock II и Logitech Precision, а с другой — она имеет свои собственные отличительные «фишки», что позволяет ей заметно выделяться.

Цвет данной модели — «маскировочный пустынный», что сразу же настраивает на веселый лад для игры во что-либо военно-патриотическое, типа Call of Duty. Вообще, у компании Pelican имеется большой выбор контроллеров довольно-таки веселых раскрасок, чего не скажешь о Logitech, у которой по-прежнему царит «классический темно-синий».

PlayStation®2

ВЕРДИКТ

Интерфейс	Controller port
Кол-во кнопок:	17
Рабочая частота:	2,4 ГГц
Питание	2xAA
Информация:	www.pelicanperformance.com
Стильный беспроводной геймпад	8/10

Logitech Precision Controller

Контроллеры Logitech стали уже чем-то наподобие синонима качества. Зачастую их можно встретить у игроков едва ли не чаще, чем оригинальные контроллеры Dual Shock II производства Sony. Не является исключением и Logitech Precision Controller, отличный представитель класса «рабочих лошадок».

Маленький корпус из гладкого прозрачного пластика отлично лежит в руках. С боков используется специальный материал, который не позволяет рукам скользить, даже если ладони сильно вспотели. «Грибочки» аналоговых джойстиков словно покрыты искусственной кожей и прекрасно «удерживают» большие пальцы на специально отведенных им местах. Лично мне, как обладателю немаленькой ладони, поначалу было не совсем удобно выполнять комбо в фрейтингах по причине небольшого размера

Pelican Wireless Pro Series Predator

Это единственный контроллер в сегодняшнем тесте, форма которого достаточно сильно отличается от привычной. Он чуть больше и выполнен в виде этакой «свухэтажной платформы», на нижней части расположены ручки и нижние «шифты» (по форме больше похожие на «курки», кстати), на верхней, свинувшой вперед — собственно полный комплект кнопок и верхние «шифты».

Крестовина, как ни парадоксально этоозвучит, выполнена в виде креста, а не круга — это нормально для RPG, но не очень хорошо для фрейтингов, особенно для комбо, где надо «два раза быстро нажать все стрелки по кругу». Также непривычно размещены кнопки Start и Select, поначалу приходится принаряливаться их «ловить».

Пластик, из которого сделан контроллер, на ощупь какой-то уж совсем «обычный» — поиграв немного и отложив джойстик в сторону, тут же забываешь, какие от него были ощущения в руках; прямо какой-то Джеймс Бонд, не оставляющий следов.

Когда контроллер включается в работу, лампочки на нем и на его «ответной части», втыкаемой в PlayStation 2, начинают бешено мерцать, давая понять, что поток информации передается normally. Это является отличительной «фишкой», присущей данному конкретному контроллеру, так что повлиять как-то на эту иллюминацию не получится. Впрочем, четкость реакции джойстика восстанавливает его репутацию и лишь оставляет ощущение некоторой его «самовольности», «вещи в себе».

\$38

PlayStation®2

ВЕРДИКТ

Интерфейс	Controller port
Кол-во кнопок:	17
Рабочая частота:	2,4 ГГц
Питание	2xAA
Информация:	www.pelicanperformance.com
Контроллер для любителей новых ощущений	6/10

ВЫВОДЫ

Если подходить к выбору игрового манипулятора со всей серьезностью, то контроллер — это как перчатки и его каждый должен выбирать соответственно своим персональным предпочтениям. Одним нравятся небольшие устройства, другим — размах, третьим подавай какую-то специальную форму рукоятки... Здесь трудно рекомендовать что-то конкретное, но мы все же попытаемся. Лучшим контроллером нашего сегодняшнего обзора признается

Logitech Cordless Precision Controller, поскольку трудно найти более классическую и в то же время более « отзывчивую » конструкцию. При же в категории «Лучшая покупка» заслуженно получает недорогой и проводной, но отлично выполненный контроллер Logitech Precision. Продукция компании Pelican неплоха и производит достойное впечатление, но чуть-чуть недотягивает до высокой планки, установленной Logitech.

PlayStation®2

ВЕРДИКТ

Интерфейс	Controller port
Кол-во кнопок:	18 (стандартный геймпад)
Питание	Проводной контроллер
Информация:	www.logitech.com
Лучшее соотношение цена/качество	10/10

лучшая покупка
PlayStation®2

\$19

контроллера, но как только я поборолась положить его на колени и опустить на него руки сверху, как на консоль игрового автомата, ощущения стали значительно более приятными.

Одним словом, перед вами живая классика!



NOSTALGIE

Final Fantasy: Анатомия легенды

Евгений Закиров

«Последняя фантазия» – это бесконечная история, культовый сериал, ориентир для начинающих разработчиков и сильнейший конкурент для уже освоившихся компаний. Избегая явных экспериментов с жанром, Squaresoft (ныне Square Enix) сумела выпустить двенадцать максимально обособленных игр с единственной общей чертой: названием. Почему именно Final Fantasy? Потому что продолжение никогда не планировалось. И успех этой затеи – каким бы невероятным это сейчас ни казалось – чистая случайность. Просто Final Fantasy вышла в нужное время, несла в себе должную простоту и оттого привлекла внимание.



История сериала берет начало еще в конце 80-х годов прошлого века, то есть, с первого финансового кризиса компании-разработчика. Как и все проекты Square, в то время игра многократно портировалась на разные платформы. Именно Final Fantasy первой вышла на американском рынке. После этого локализованной версии добились только поздние проекты и череда ремейков, вышедших на PS One.

И хотя первая часть известнейшего игрового сериала была очень близкой по духу и игровому процессу всем остальным жанровым поделкам того времени, оригинальная Final Fantasy заложила определенный базис, список обязательных имен и элементов, которые должны присутствовать в каждой последующей игре. Да, в истории сериала есть (теперь – есть, а раньше на это был наложен негласный запрет) несколько сиквелов с общим миром, персонажами и даже сюжетной связкой. Но все же, если сравнивать, скажем, седьмую и восьмую часть, вышедшую как эксклюзив для PS One, никаких принципиальных сходств мы не найдем. Однако стоит копнуть глубже, как некоторые детали начинают проясняться.

НА БИС

Зверушки. В каждой Final Fantasy есть либо чокобо, либо муглы. Вернее, во всех играх серии есть и чокобо, и муглы, вот только выглядят они не всегда похоже. Если обратиться к свежей FF XII, то муглы там выглядят уже не как хрюшки с помпоном на голове, а как зайцы из «Ну, погоди!». А если рассматривать седьмую и восьмую часть, то муглов можно не найти совсем – они банально не вписывались в новую, серьезную концепцию серии. Чуть лучше дела обстоят с чокобо, коим в седьмой части уделывалось особое внимание: их можно было разводить. То есть, поймав одну такую птицу и превратив ее в транспортное средство, можно было проехать на ранчо и, предварительно купив там стойло, оставить зверье на попечительство добрых фермеров. В следующий раз можно привести туда чокобо противоположного пола, хорошенько откормить специальной травой и... заста-



вить спариваться. Выведенные таким образом птенцы различались по окраске перьев и способностям — кто-то умел перебегать через горы, а кто-то и под водой неплохо себя чувствовал. Ко всему прочему чокобо посвящено несколько самостоятельных серий: гоночная аркада, напоминая той, что встречалась в FFVII, и простенькая RPG.

Боевые зверушки. Особого упоминания заслуживают чуть менее известные кактусы (кактусы, да) и обязательные боевые «саммоны» (монстры, которых герои призывают во время сражения). Последних каждый раз называют на новый лад: Esper, Guardian Force, Aeon, Avatar... Суть в том, что их имена и, естественно, общие характеристики повторяются. Нет такой Final Fantasy, где нельзя было бы вызвать Шиву, Багамута или Исрита. Сам процесс «призыва» тоже считается характерной чертой сериала. Если помните, вызов каждого такого монстра сопровождается красочным и довольно долгим роликом на движке игры. Его нельзя пропустить, и он будет повторяться всякий раз, когда игрок захочет использовать того или иного монстра в бою. Следовательно, это одна из основных жалоб на то, что при всей динамичности боевой системы FF требует чудовищно много времени на сражения как с боссами, так и с рядовыми противниками. Причем с каждой новой частью время, затраченное на вызов такого монстра и просмотр соответствующего ролика, растет. Уже в

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Сборник Final Fantasy Anthology включает в себя пятую и шестую части сериала, плюс несколько бонусов для поклонников серии, вроде галереи работ Йоситаки Амано, полного описания местного зверинца и опять-таки небольшого количества сюжетных роликов. В то время как Европе доста-



лись только четвертая и пятая части в одном боксе, в Японии все они были доступны отдельно или в виде коллекционного издания. Шестая же часть в Европе издавалась отдельно (четвертая в Америке вышла вместе с Chrono Trigger), и так же, как и ее предшественницы, встретила весьма противоречивые отзывы. В основном недовольство сводилось к лагам со временем загрузки и изменениям, непонятно зачем внесенным локализаторами в часть традиционных вещей. Например, зелье воскрешения стало называться Phoenix Down именно здесь.





■ Если вы недоумеваете, как человек может размахивать таким мечом, вам срочно нужно пройти курс FF-терапии.

■ Это — эталонная прическа для героя JRPG.

FFX отдельные экземпляры заставляли искать обходные пути, позволяющие использовать самоны как можно реже.

Имена персонажей. В мире Final Fantasy есть несколько обязательных имен, которые используются со временем второй части. Персонажи с такими именами могут играть как эпизодические роли, так и иметь очень важное сюжетное значение. Например, имя Cid несколько раз использовалось для ключевых персонажей, в том числе играбельных. Cid Highwind из FFVII сочетает в своем имени Cid (практически взял так называются механики) и приставку Highwind от второй части — были Kain Highwind, Ricard Highwind. Исключение составляет разве что Cid из девятой части, который хоть и увлекается механикой, все же несколько отличается от предшественников. Другим интересным примером может послужить известная парочка Biggs и Wedge, присутствовавшая в каждой игре серии, начиная с шестой

Для каждой части создается свой, уникальный игровой мир, новые герои и новые злодеи. За всю историю сериала они ни разу не пересекались между собой и не повторялись.

удобства перемещения. Эти же корабли использовались, чтобы добраться до ранее недоступных локаций. Кроме всего прочего, наличие этих летающих машин, во время полета на которых, кстати, случайные битвы с противниками были невозможны, играло ключевую роль в истории. Именно на них происходили весьма и весьма значимые события. В FFIX и XII игрок летает на таких кораблях уже в самом начале. И хотя управлять ими ему не дают, это все равно считается старой традицией серии — в FFIV, к слову, игра тоже начиналась на корабле. Исключением из правил не стала и восьмая часть, где таких машин было целых две — Sag Баламб и Рагнарек.

СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

Каждая Final Fantasy — это отдельная история, не имеющая никаких связей с предшественницей (отступать от этого правила стали только совсем недавно).

части и вплоть до FFX-2. Их имена, кстати, были позаимствованы у героев американской саги «Звездные Войны» — Biggs Darklighter, хороший друг Люка Скайуокера, и Wedge Antilles, также участвовавший в нападении на Звезду Смерти. В разное время они играли различные роли, в том числе и отрицательные.

Воздушные корабли. Раньше, когда карту мира приходилось исследовать самостоятельно, перемещаясь по ее макету, в конце игры игрока обязательно одаривали большим летающим кораблем — для



TALGIE



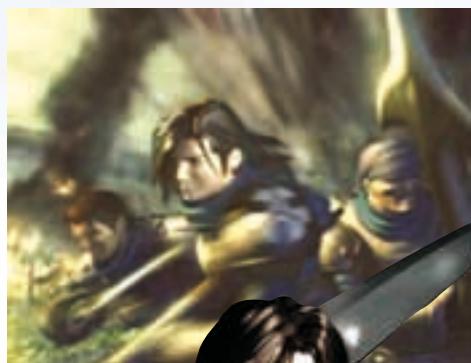
Женские персонажи – это
далеко не только love story.

После слияния Square и Enix разработчики позволили себе несколько дополнений для особо популярных вселенных.

Для каждой части создается свой, уникальный игровой мир, новые герои и новые злодеи. За всю историю сериала они ни разу не пересекались между собой и не повторялись. И это считается одним из серьезнейших достижений в жанре – в то время как другие сплошь переносили идеи предшественников в сиквел, свояя список нововведений к минимуму, создатели Final Fantasy не боялись поиска новых путей и собственных, еще никем не опробованных решений.

Далеко не всегда эти решения воспринимались поклонниками хорошо, далеко не все созданные миры одинаково им нравились. Случалось, что придуманный мир оказывался слишком хорош, в результате чего его начинали разрабатывать в мельчайших деталях, и выход соответствующего проекта откладывался на неопределенный срок. После слияния Square и Enix разработчики отказались от правила «никаких повторений» и позволили себе несколько дополнений для особо популярных вселенных.

Разумеется, не всегда поклонники серии находили свежую сюжетную линию более удачной, чем история предшественников. Для подавляющего большинства поклонников серии эталоном и лучшим из всего, что создавалось и создается, считается шестая Final Fantasy. Седьмая же





FINAL FANTASY TACTICS

Крайне интересный и необычный спин-офф оригинальной серии, неизвестно зачем вообще названный ее именем. И хотя в полной мере оценить его смогли немногие, он все же представляет некоторую ценность для Final Fantasy. Tactics полностью игнорировал созданные серией шаблоны игрового процесса и являлся одной из самых вдумчивых стратегических ролевых игр того времени. Но, разу-



меется, большинство покупателей привлекало совсем не это, а Клауд и Айрис Гейнсборо. Как они там оказались — вопрос десятый. Сейчас FFT считается большим раритетом, даже несмотря на то, что ее один раз перездавали (без достижения установленной Sony отметки продаж в 200 тыс. копий). На некоторых аукционах за оригиналную версию просят не меньше \$200.



часть показалась слишком темной, слишком нетипичной. И хотя общие черты сохранились, да и игровая механика не так уж далеко ушла от той, что была в ранних проектах, она все равно вызывала удивление и недоверие. Которое, впрочем, достаточно быстро сменилось восторгом.

Седьмая Final Fantasy, во многом благодаря подключившемуся к разработке Тецуе Номуре, использовала несколько смелых и бескомпромиссных шагов. В частности, главной героиней в последний момент была назначена Тифра, чья роль в самой истории и как героини вообще — весьма спорная: любовной истории между ней и

■ Переход к «натуралистичному» дизайну персонажей после такого — смелое решение.

Клаудом так и не получилось, а ценность конкретных эпизодов с ее участием не столь уж велика. При желании из сюжета можно было бы вырезать вообще все сцены с Тифрой, и общая картина от этого никак бы не изменилась.

Впрочем, именно Final Fantasy VII угодила в целой серии продолжений. А все благодаря одной скромечной, но очень знаменитой сцене: смерти Айрис Гейнсборо. Именно с ней у Клауда начинали скла-

гиваться отношения, но ее жизнь оборвалась, так и не дав этой истории продолжения. Долгое время судачили о способе воскрешения Айрис, и все это время разработчики отрицали такую возможность.

Большое недовольство вызвала восьмая Final Fantasy — она, гады выделиться на фоне предшественниц, использовала чеснок яркий дизайн, «взрослые» модели персонажей и слабые сюжетные ходы. В том смысле, что слабыми они казались на первый взгляд, но стоило соединить отдельные события в единую цепочку, как выяснялось, что история здесь невероятно глубокая и продуманная. Как и в предыдущей части, любовная линия изначально не была центральной, и проявляла себя много позже — Риноа, имевшая все это время





■ Выступление этих двух красавиц в FFX — едва ли не самое зрелищная сцена во всей игре.



■ Штука неповоротливая, но девчонки в восторге.

Когда же сериал перешел в 3D — то есть седьмой части — художники наконец-то решились: хентаю по серии быть.



симпатию к Сейферу, вскоре становившемуся плохим парнем, долгое время отказывалась признавать Скволла — главного героя. Тот не признавал своего инструктора, Квистис. Квистис признавала всех, но была жуткой неудачницей. На фоне этого разворачивались войны, была даже параллельная сюжетная линия с Лагуной и его командой, но окончательно все выстраивалось только после сцен в... космосе.

Девятая же часть снова вернулась к использованию «сказочного» дизайна, старым моделям персонажей и, собственно, сюжетной линии в «старом стиле». То есть герой с первых же минут игры влюблялся в героиню, и уже вместе они боролись со злом. Кстати, в девятой части можно было найти кое-какие отсылки к предыдущим частям Final Fantasy. В одном из оружейных магазинов, если погодить к висящему на стенае большому мечу, Зидан скажет: «У меня был друг с иголками на голове и точно таким же мечом». Ну, чем не Клауг из FFVII?

ЗЛОДЕИ

О героях Final Fantasy сказано и написано очень много. Настало время рассказать про антагонистов — самых злых, самых коварных, наконец, самых стильных отрицательных персонажей за историю жанра. Совсем не удивительно, что они — герои Final Fantasy. Это сделало их лучшими.

Сефирот. Очень пафосный парень с длинным мечом (Masamune, он есть в каждой части FF; это же оружие есть у Фрога в Chrono Trigger), возомнивший себя сыном «Женовы» и, следовательно, владельцем этой грешной планеты. Раскры-

FINAL FANTASY COMMUNITY

Поклонники FF давно перешли от обсуждений к активным творческим действиям — вплоть до сочинения любовных историй и фанатских переделок старых игр. Кто умеет, рисует фанарт и выкладывает его в форумах, остальные — пишут эпизодические рассказы.



Со временем этому стали отводить тематические разделы на сайтах, а форумы захлестнули ролевые игры. Участники выбрали себе персонажей той или иной серии (или выдумывали новых), и, следуя создателями сюжетной линии, «сражались» и отыгрывали характеры выбранных героев. Особой любовью фанатов пользуется шестая и седьмая части Final Fantasy, при этом герои набираются преимущественно из седьмой и восьмой, а события разворачиваются в мирах, близких по замыслу, скажем, к Kingdom Hearts. В фанфиках авторы очень редко пишут прямые продолжения — больше внимания уделяется бытовым мелочам. То же касается и додзинси. Чем Сейфер и Риноа занимались в свободное время? Талантливейший мангака Nekoi Mie расскажет и покажет!



■ Вот как-то так должна бы выглядеть штаб-квартира Square Enix.



■ Любят разработчики сделать такую "срею" вроде бы совсем нагой, не показав при этом решительно ничего.



В свежей FF XII муглы выглядят уже не как хрюшки с помпоном на голове, а как зайцы из «Ну, погоди!»

вся все тайны этого, несомненно, выдающегося персонажа, хочется сразу же остановиться на позорном: Сецирот является биологическим сыном... доктора Ходжо. И если раньше ходили слухи и предположения, что отцом злющего стиляги является не кто иной, как Винсент, который, напомним, был влюблён в Лукрецию, работавшую вместе с Ходжо ассистентом у Гаста (который появляется только в *Dirge of Cerberus*, которая... и т.д.), то к настоящему времени мы имеем множество официальных источников, подтверждающих первую версию.

Некоторая чехарда наблюдалась с его именем в американской версии. Те, кто сумел-таки добраться до последнего босса, вспомнят последнюю форму антагониста — Safer Sephiroth, «однокрылого ангела». Локализаторы перевели это как Safer, хотя правильное значение Seraph — по-японски это писалось катаканой, поэтому, основная часть геймеров, не обладая обширными познаниями в области теологии, на эту ошибку обратила внимание слишком поздно.

Интересный факт: в американской версии *Kingdom Hearts* его озвучивал один из со-

листов N Sync. Во второй части эту оплошность исправили, но сколько же смеху было...

Сецифер. Посадил Скволлу шрам на лицо уже во вступительном ролике, шпынял его во время первой миссии, обзываился и зазирался, пока, наконец, не разболтал секрет собственного же Caga в прямой трансляции, взяв одного из важнейших чиновников в заложники прямо в студии. Позднее присоединился к «злой» волшебнице и стал творить зло во имя великой Егей. Назвать его полностью отрицательным героем нельзя, потому как последним боссом он не является, да и по ходу сюжета не очень-то себя проявляет. Зато вызывает ненависть за непробивае-

мую популярность у девушки. В частности, Риноа.

Интересный факт: прототипом Сецифера был идеализированный образ средневекового рыцаря. У него есть «романтическая мечта», прекрасная сестра, волшебница и закалка быка. Ну точно рыцарь!

Куджа. Выглядит этот персонаж странно: у него голубые волосы, одет как женщина, педиковано грибасничает и красит ногти. Что, однако, не умеряет его пыл и не заставляет его ранимую душу любить человечество — нет, в истории Final Fantasy IX он занимает место злодея. Пускай не темного, но сильного и очень опасного. Только ему удалось подчинить себе полчища набитых соломой пугал, простите, черных магов со светящимися глазами. Обожает любоваться собой, хвалиться силой и соревноваться с девочками в лине ногтей. Крайне несерьезный отрицательный персонаж, но кто бы еще отважился на такое, кроме Squaresoft?

Интересный факт: это неудачный персонаж, поэтому нигде, кроме девятой части, не появлялся.

FINAL FANTASY ORIGINS

Первые две части Final Fantasy были переизданы на PS One в одном сборнике. Разумеется, они были несколько доработаны и подретушированы по сравнению с оригиналом, но никаких противоречивых изменений в сюжете или игровой процесс внесено не было. Добавилось несколько не столь впечатляющих, но все равно интересных CG-роликов, наконец-то привели в порядок локализацию (для второй FF это вообще первое издание на английском языке). В Японии это издание продавалось в двух версиях: обычная, по отдельному диску на



каждую игру, и коллекционное, в одном боксе с несколькими фигурками персонажей. Графически игры выглядели не так уж и плохо, немного смущала несколько завышенная скорость происходящего и расхождения в переводах для разных регионов. В европейской и американской версии некоторые герои были переименованы.





■ Живность в серии Final Fantasy эксплуатируется совершенно нещадно.

Если где-то пахнет жареным — это постарались ТУРКи.

SHIN-RA И TURKS — ОНИ ПОДКУПILI «ГРИНПИС»

История корпорации «Шинра» и ТУРКов — это история всех персонажей Final Fantasy за все существование серии. Этого можно было не заметить ввиду сильных внешних различий и необходимости серьезного, углубленного изучения мира игры. Поэтому, если вы в свое время упустили такую возможность, мы расскажем об этом аспекте вселенной все, что нужно знать. До событий, описанных в Final Fantasy VII, иерархия компании строилась примерно следующим образом.

- Глава компании — президент Шинра. У него нет имени, а Шинра — его родная фамилия. Он погибает, когда Клауд брьется в здание компании и появляется Сефирот.

- Вице-президент компании — его сын, Руфус Шинра. Если вы пропустили один очень важный момент: Руфус финансировал «Лавину» и снабжал организацию Баррета всей необходимой информацией о компании. Он также появляется в полнометражном фильме Advent Children и вольном продолжении Dirge of Cerberus, где во вступ-

ительном ролике его несут на носилках.

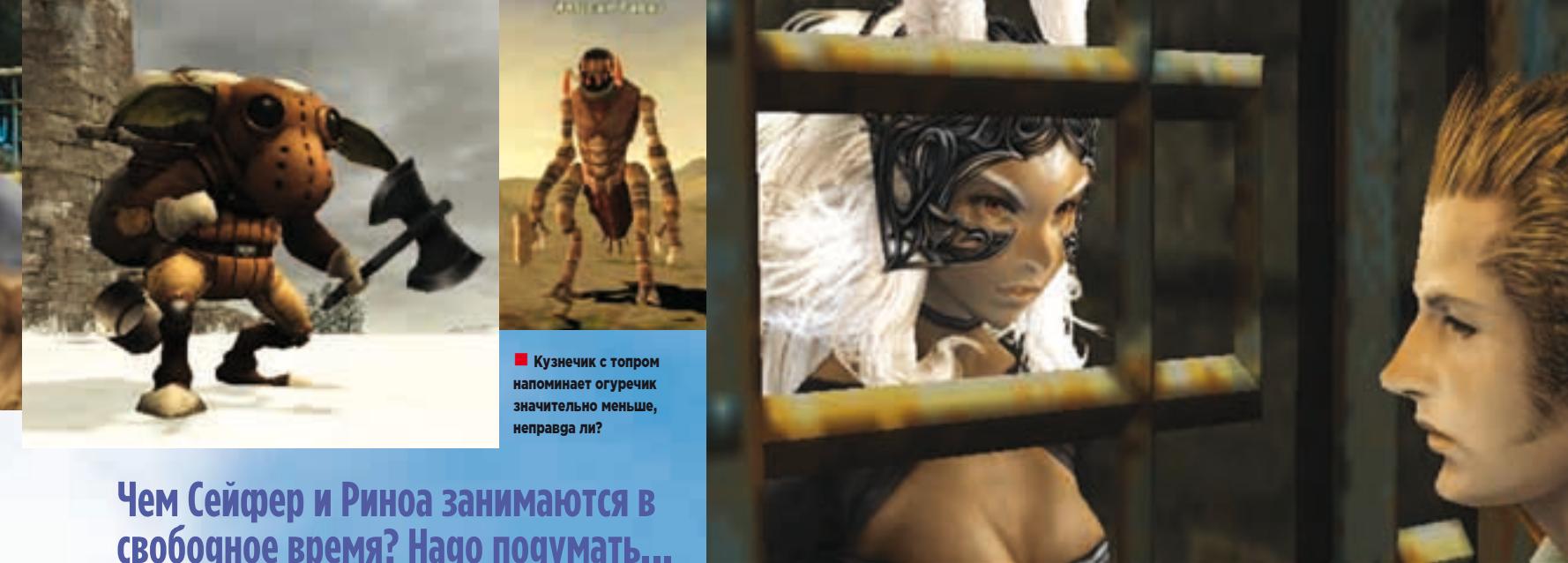
- Директором космических разработок является некто Палмер — вы встречаете его, когда знакомитесь с Сигом. Он остался в живых после событий седьмой части и, похоже, еще скажет свое слово.

- Скарлет — видная дама, обольстительная женщина и глава Weapon Development Department. Очень противно смеется — это несколько раз пародирует Кait Сит. Если вы когда-нибудь сомневались в ее значимости для сюжетной линии, то вот вам нес-

АНИМЕ

За историю сериала было снято два полнометражных аниме, один сериал и два CG-сериала. Первой ласточкой стал фильм Final Fantasy: Legend of the Crystals. Местом действия оказался мир FFV. Но фильма не снискал особой популярности. Позднее по японскому телевидению прошел показ аниме-сериала Final Fantasy Unlimited, снятый студией Gonzo и занявший всего 25 эпизодов. Ничего примечательного в нем тоже не оказалось. Из серии была взята возможность героев вызывать монстров (вернее, одного, но это дела не меняет) и чокобо с муллами. Наконец, совсем недавно, вместе с коллекционным изданием Final Fantasy Advent Children, появилось третье аниме-воплощение серии. Last Order был снят на известнейшей студии Production I.G. (Blood+, Ghost in the Shell, Jin-Roh) и рассказывал историю Зака и Клауда из FFVII. Если вы ничего не поняли из диалогов, это — лучший способ привести воспоминания в порядок. Совсем по-другому складывалась судьба «фильмов» по Final Fantasy. Первым блином стал полнометражный Final Fantasy: Spirits Within. И хотя его революционность и уникальность отмечали все, он провалился в прокате, что сильно ударило по финансовому положению издателя. Но на этом эксперименты не закончились, и уже в прошлом году мы смогли увидеть фильм-сиквел Final Fantasy VII Advent Children, которому удалось восстановить репутацию серии на большом экране.





■ Кузнец с топром напоминает огуречик значительно меньше, неправда ли?

Чем Сейфер и Риноа занимаются в свободное время? Наго подумать...

колько фактов: именно она и только она ответственна за уничтожение города Corel и именно она сдала ту гигантскую пушку Sister Ray для борьбы с Weapon'ами.

- **Хеинггер**. Считается очень злопамятным и обходительным человеком. В корпорации числится как глава Public Safety Maintenance, хотя на самом деле крайне негруженый тип — создал армию, СОЛДАТ и впервые высказал идею создания отряда ТУРК. Возможно, был назван в честь немецкого философа Мартина Хеинггера.

- **Доктор Ходжо** когда-то был всего лишь мелким ассистентом Гаста в особняке Нильбельхельм. Однако после истории с Сериботом его назначили главным исследователем и доверили собственный отдел биологических разработок. Ходжо никогда не стеснялся смелых экспериментов, а потому охотно взялся за изучение «Женовы».

- **Глава отдела ядерных разработок** — так Рив называет себя на публике. Но его деятельность направлена против компании: он рассекречивает информацию о действиях Shin-Ra, шпионит и, наконец, помогает Клауду. Собственно, Кайт Сит — это наш Рив.

Далее следуют ТУРКи.

Если где-то пахнет жареным — это постарались ТУРКи. Специальный отдел, созданный, чтобы следить, похищать, прикрывать, обманывать и устранять. Подчиняются непосредственно Руфусу, хотя их прямым начальником считается Хеинггер.

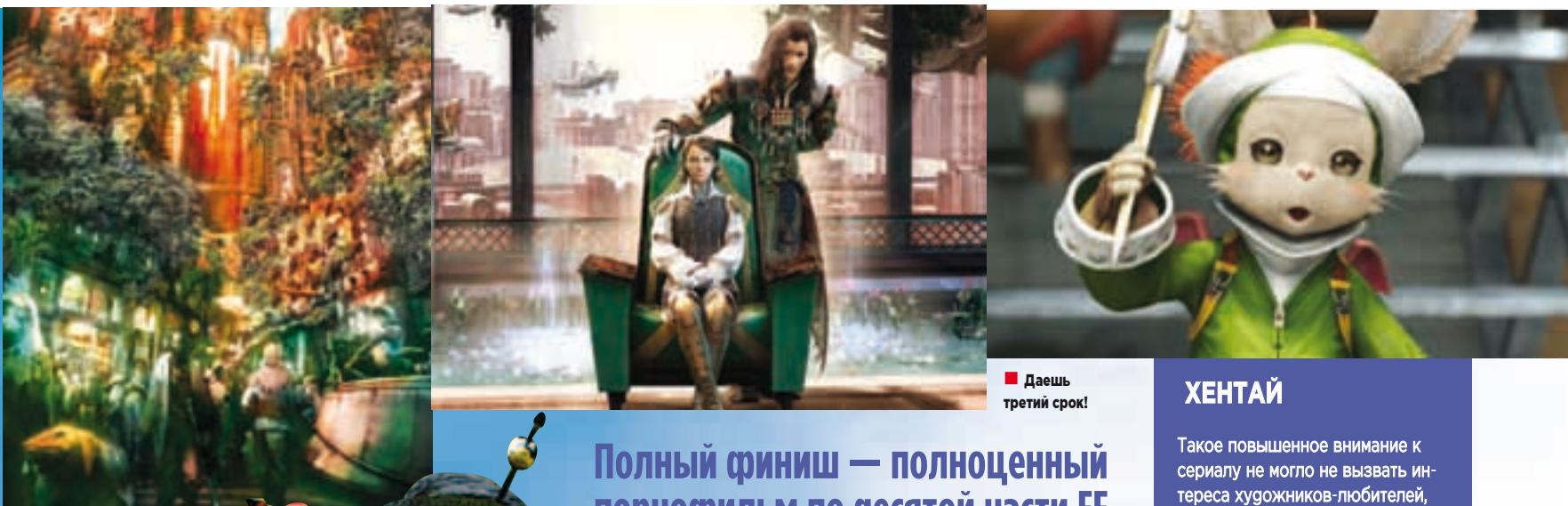
- **Цэнг** — лидер ТУРКов в период FFVII. лично знаком с Айрис Гейнсборо, очень собранный и вежливый молодой человек, не принимающий участия в боевых операциях. Руководит ТУРКами десять лет. Для справки: его возраст в FFVII — гвадцать два года...

- **Елена** только осваивает трудную работу в Shin-Ra, но уже успела влюбиться в Цэнга и собрать ворох опасных врагов. Очень исполнительная и старательная, однако одновременно с тем и жутко неуклюжая. Просто предательски неуклюжая.

- **Руг** — «крутышка», как называет его Рено. Всегда носит с собой смену темных очков и в Advent Children признается, что заворожен тем, как Тиара колотит своих противников. Хотя особой любовной линии здесь нет.

- **Рено** — самый заметный человек из ТУРКов. Хвастун, задира и большой завистник Клауда. Что интересно, не считается «плохим парнем» — в некоторых местах он даже помогает героям.





■ Даешь
третий срок!

Полный финиш — полноценный порнофильм по десятой части FF

■ Кощунство? Фанатская любовь!

■ Показать все, что скрыто,
— мечта каждого серьезного фаната.

ХЕНТАЙ

Такое повышенное внимание к сериалу не могло не вызвать интереса художников-любителей, особенно если те тоже восхищались героями сериала. Korga



же сериал перешел в 3D — то есть, с седьмой части — художники наконец-то решились: хентаю по серии быть. Такие гоозинсы рисуют, в основном, очень талантливые люди, к тому же знающие меру и никогда не перегибающие палку. Например, на использование Айрис в таких целях среди них наложено табу. С успехом десятой части в мире появилось еще одно интересное явление: хентай-косплей. Девушки наряжались в костюмы героями и... медленно снимали это перед объективом фотоаппарата. Абсолютный предел: полноценный порнофильм по десятой части. С тремя героями — Лулу, Рику и Юной — и цензурой во весь экран. Чем не показатель популярности?



PlayStation.2



СОБЫТИЯ КУЛЬТОВОГО ТЕЛЕСЕРИАЛА ПРОДОЛЖАЮТСЯ
В НОВОЙ ВИДЕОИГРЕ "24: THE GAME".
ПРИМЕРЬТЕ НА СЕБЯ РОЛЬ СПЕЦИАЛЬНОГО АГЕНТА
ДЖЕКА БАУЭРЯ 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



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

Покупая PlayStation 2 Official Magazine, большинство людей по всему миру руководствуются в первую очередь соображениями экономии. Купить журнал с демо-диском в несколько раз дешевле, чем полную версию игры. Это ни для кого не секрет, потому что в большей или меньшей степени это актуально для всех. Сегодня наши читатели впервые сами поднимают эту тему.

Орфография и пунктуация
авторов сохранена

KDimanB ***@yandex.ru

Привет, PS2OMrus! Почитал 2 номера вашего журнала и решил изложить свои мысли в данном письме. Но... не буду тянуть резину вступлением.

Я студент. Как следствие — человек не очень богатый. Решил приобрести приставку. Выборпал на PS2. Т.к. и сама доступна, и игры к ней, и не очень дорогая. Копить, правда, пришлось не только на саму PS2, но и на телевизор к ней :) В итоге денег еле хватило. Но я все-таки стал счастливым обладателем PS2 с игрой Tekken 5 в комплекте. Все бы хорошо, но постоянно играть только в Tekken — это ужас. Да еще и без карты памяти (в итоге — каждый раз все заново). А так как пока на upgrade (ну, вы поняли...) приставки денег нет, а поиграть во что-то хочется — решил приобрести ваш журнал, как единственный журнал с диском демок. Точнее купил 2 диска с двумя журналами в комплекте :) Обыгравшись в демо-версии, решил, собственно, прочитать журналы. В целом оказалось неплохо, лучше, чем ожидал. Даже очень хорошо. Имеются все, что надо: новости, превью, рецензии, плюс всякое разное на сладкое. Плюс постер (или плакат?) еще. В итоге все отлично, но без минусов (с моей точки зрения) не обошлось. Ну, про то, что журнал не очень толстый, говорить еще, наверное, рано, все-таки только начали. Но про статьи стоит поговорить. Пробежавшись глазами по авторам ваших первых двух номеров, я оперативно отметил, что журнал создается людьми не понаслышке знакомыми с игровой индустрией уже не первый год. Настоящие акулы пера. И все вроде бы хорошо, но было отмечено катастрофически малое количество знакосимволов в вашем журнале. Вместо них размещены огромные-красочные-красивые картинки. В итоге, просмотревшая рецензию на какую-либо игру, приходится в основном рассматривать скриншоты к ней, нежели читать ее описание. Да, благодаря картинкам можно показать уровень графики в игре. Но... не более. На скриншотах нельзя показать, какой захватывающий у игры геймплей, какая прекрасная музыка льется из колонок во время боя. Как реалистично зозвучены главные персонажи. Читатель никогда не узнает, насколько же интересно проходить ее снова и снова. Показать, какой отменный у игры сюжет. В целом, я думаю, моя мысль понятна. И еще по поводу статей — в некоторых рецензиях и превью были замечены достаточно большие вступления (как у меня :)) Точнее сами-то они небольшие, но если учесть размеры некоторых ваших статей, то просто катастрофа.

А в целом — все неплохо и даже очень на уровне. Верным курсом идете. Спасибо вам. Ваш, возможно, постоянный читатель.

P.S. Да, и еще, наверное, это не в тему, но во втором номере, когда вам сделали замечание, вы сказали что в вашем журнале никакой л*х слова ж*па не говорил. Гм. Так вот в первом номере на странице 51 на подписях к скриншотам... ну, вы поняли :) С уважением, KDimanB.



PS2OM

Главное в жизни — мудро расставить приоритеты. Действительно, первым делом человеку необходима PS2 и телевизор к ней. Tekken 5 — отличный выбор для первой игры. Потом не грех затариться картами памяти и дополнительными геймпадами для игры с друзьями. После этого можно подумать и о предметах второй необходимости — одежде, мебели и прочих излишествах. Нам, конечно, очень приятно, когда по полезности наш журнал оказывается в этой иерархии сразу после PS2 и игр для нее.

Насчет соотношения объемов текста и картинок мы уже неоднократно высказывались и, очевидно, еще неоднократно выскажемся. Мы не стараемся рассказать об игре все. Зачем? Если она в вашем вкусе, вы ее купите. Если нет — пролистнете огромную рецензию, в которой проект разобран до мельчайших деталей. Мы прекрасно понимаем, что игры — негешевое удовольствие (причем так считают даже в странах с очень высоким среднедушевым доходом). Поэтому наша основная задача — дать читателям достаточно информации, чтобы решить, ждать им игру или нет, покупать ее или поискать что-то более достойное. Если то, «какая прекрасная музыка льется из колонок во время боя», имеет принципиально важное значение для данного проекта (а такие бывают), мы обязательно об этом напишем. А если это всего лишь приятный бонус, вы все равно не сможете оценить его, не купив игру. Ну, не опишем мы музыку так, чтобы вы представили себе ее мелодию и звучание.

Межу прочим, не только мы (журналисты) считаем, что графическая информация говорит об игре значительно больше, чем текстовая. Вспомните, когда вы последний раз покупали любой проект для PS2. Чай, не мелкий шрифт на коробке бросился читать в первую очередь, а скриншоты рассматривать. Издатели и разработчики это прекрасно понимают. Иначе что бы им мешало разместить прямо на обложке огромный пресс-релиз, рассказывающий решительно обо всех прелестях их творения?

P.S. Мы настаиваем на том, что слово «ж*па» не попадет на страницы нашего журнала, потому что это будет полная ж*па, если у нас тут и там будут проскакивать ж*пы. А тем, кто все-таки скажет «ж*па» — ж*па. Это официальная редакционная политика.

Nifrid ***@mag.su

Здравствуйте! Скажите, как можно заказать диск для PS2 «Блацк»?

PS2OM

Если вам не удастся найти какую-либо игру в обычных магазинах, остается обратиться в игровые интернет-магазины, которых сейчас в России предостаточно. Большинство из них доставят товар практически в любой регион.

Семен Кузнецов ***@mail.ru

Здравствуйте!

Ваш журнал просто супер!!! А про ваш искрометный юмор я вообще молчу! Но на стр. 45 вы допустили ошибку в названии компании ESA-EAS! Ну ничего, ваше произведение искусства только начинает свой (надеюсь, долгий и приятный) путь! Я в восторге от вашего журнала! У меня пока еще 4 выпуска (так как мне сложно добыть ваше творение)! В общем, творите для геймеров!

P.S: Советую вам создать свой номер, чтобы некоторые геймеры, которые не подключены к I-net'у и не могут войти до отделения почты, отсыпали вам SMS'ки!

Ваш Super-Фанат

PS2OM

Наш искрометный юмор и нам не дает спокойно жить. Каждый раз отправка журнала оказывается на грани срыва, потому что во время финальной вычитки материалов редакция не может прийти в себя от смеха. Насчет номера для SMS подумаем. Если в ближайшее время увидите рекламу «Отправь SMS «ЯА НОСЧУ ТЕБЯ, PS2» на номер XXXX», знайте — это мы.

Елена ***@yandex.ru

Привет! Когда прочитала статью в рубрике Nostalgie о Shin Megami Tensei, сразу поняла — я просто обязана вам написать! Большое вам спасибо за нее! Было бы просто замечательно, если бы вы еще указали платформы, на которых выходили эти игры.

Я играла в две доступные у нас части Persona и просто обожаю их. В них интересный сюжет и замечательный дизайн, как персонажей, так и демонов! У меня со сих пор лежит журнал Official PlayStation Magazine с персонажами Persona 2: Eternal Punishment на обложке. Вы не знаете, какой официальный сайт у Persona?

Очень интересно, это постоянная рубрика или нет? У вас очень интересный журнал и плохо в нем только одно — быстро заканчивается!

PS2OM

Рубрика Nostalgie создавалась специально для того, чтобы рассказывать в ней о самых заметных проектах и сериях прошлых лет. Кто-то откроет для себя новый пласт истории, кто-то вспомнит молодость и взгрустнет о том, как раньше все было лучше и сушевней, а кто-то бросится перепроходить... ну, хоть Persona... в пятый раз. Кстати, официальный сайт последней части серии находится здесь: <http://p3.atlus.co.jp> (увы, англоязычной его версии пока не существует).

ЭКСЭС МЭГЭЗИН журнал для натуральных игроков



ТАКОГО ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Главные темы следующего номера

God of War II

Крастос, главный герой God of War, разгневанный на богов, большой мастер приготовления мяса по гречески. Что на этот раз в меню? Кому из небожителей непозорится? Разработчики знают ответы. Мы ведем собственное расследование.



Forbidden Siren 2

Можно ли сделать игру более пугающей, чем первая часть Forbidden Siren? Вопрос спорный. А вот по части интерфейса и некоторых других элементов игры простор для работы у авторов проекта был немалый. Мы выносим окончательный вердикт второй части молодого, но потрясающе успешного horror-сериала.



Rule of Rose

Японская традиция создания проектов жанра survival-horror очень сильна. Однако Rule of Rose, сочетая в себе многие элементы известных проектов, во многом умудряется идти против тенденций. Результатом должен стать триллер, подобного которому мы еще не видели.



Зачем ждать PlayStation 3?

Выход PlayStation 3 за горами. И пусть Sony сделает приставку трижды прекрасной, только качество игр определит, стоит ли ее покупать. Мы вспоминаем все самые перспективные проекты, анонсированные в этом году. Читайте, решайте, верить или не верить разработчикам, и определитесь с выбором... пока еще есть время!

Metal Gear Solid 4

Снейк всерьез грозится покончить с собой. Создатель сериала Metal Gear Solid до того непредсказуем, что вполне может позволить ему это сделать. Чем закончится сага? И закончится ли?.. Мы обсасываем все подробности, известные о проекте.





Имей выбор,
зной где брать!

Сеть специализированных
магазинов видеоигр



М «Багратионовская», ул. Барклая, д.8, ТК «Горбушка»
Тел.: 145-66-38; 730-00-06 (доб. 173 или 259)

М «Багратионовская», Багратионовский пр-д., д.7, ТК «Горбушкин двор»
Тел.: 737-45-82; 737-52-64; 231-49-25; 737-48-18

М «Новые Черемушки», ул. Профсоюзная, д.56, ТЦ «Черёмушки». Тел. 737-82-15

М «Профсоюзная», ул. Б. Черемушкинская, д.1, ТРЦ «РИО». Тел. 980-49-57

(495) 142-56-65
(495) 142-55-35



БЕЛАЯ ИЛИ ЧЕРНАЯ?



www.playstation.ru



www.mypsp.ru



© Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation, PSP and PS Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

