

OFFICIAL PlayStation[®]

РОССИЯ

№11 (44) ноябрь 2001

TOKYO GAME
SHOW 2001

Famitsu

Silent
Hill 2

X-MEN
MUTANT ACADEMY 2

Постеры

(game)land

ISSN 1609-1000



9 771609 100002

11>

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ

С 1 Сентября по 30 Ноября
производится подписка на 2002 год.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".



ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
29919, 27229



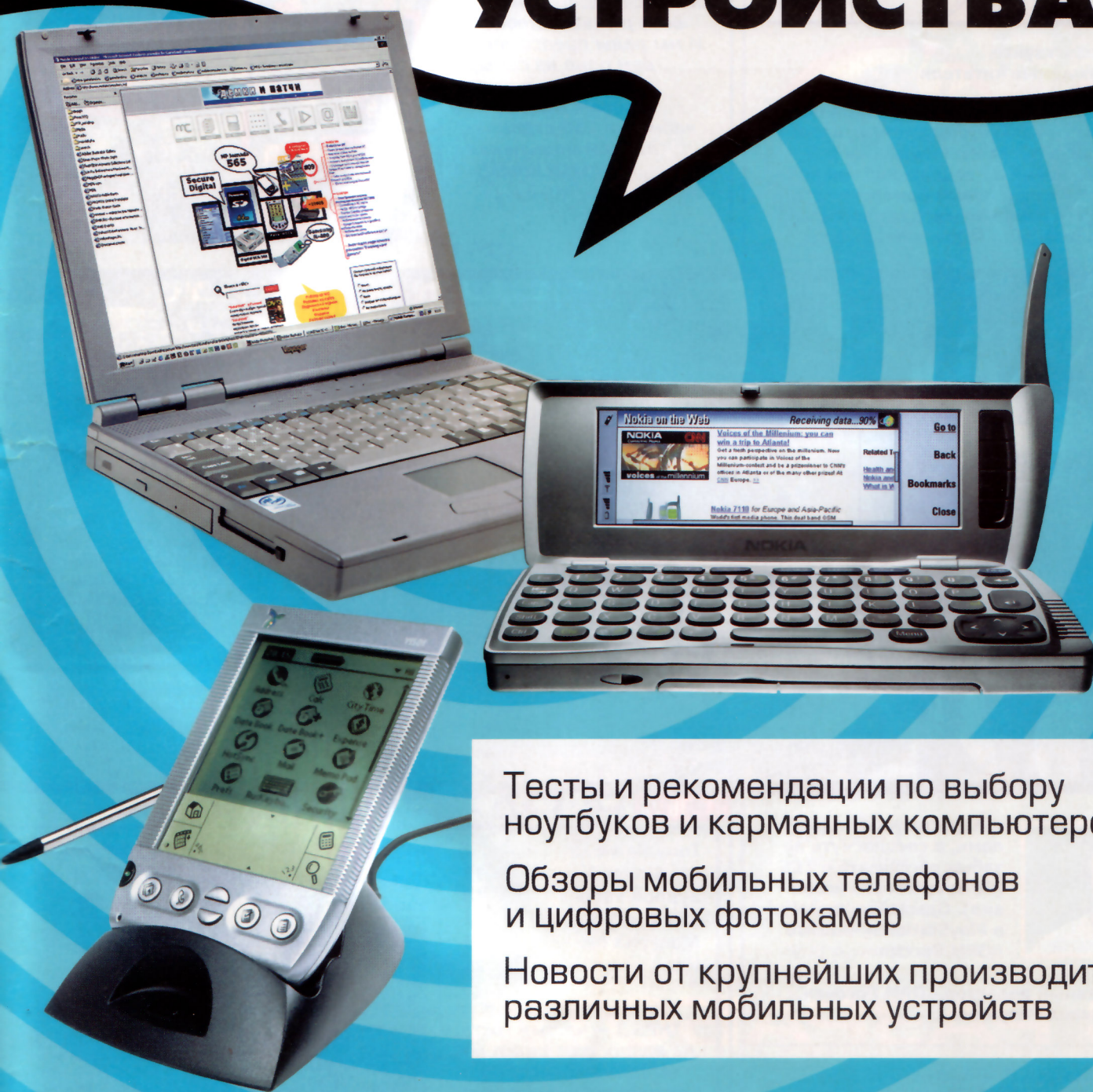
Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club** или **JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru



МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

www.mconline.ru

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О **МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ**



Тесты и рекомендации по выбору
ноутбуков и карманных компьютеров

Обзоры мобильных телефонов
и цифровых фотокамер

Новости от крупнейших производителей
различных мобильных устройств

СОДЕРЖАНИЕ:

08-11 COVER STORY

Сиквелы далеко не всех игр отличаются от оригиналов в лучшую сторону. Однако в жанре Fighting'а такая ситуация очень редка. Не стало исключением и продолжение мутантских разборок от Activision и Paradox, лишь улучшившее все аспекты первой части игры.



12-15 FAMITSU & TGS

Как ни крути, а Япония остается лидером мирового рынка видеоигр. И мы рады представить вам одно из самых известных в мире игровых изданий – японский 250-страничный еженедельник Famitsu Weekly.



Здравствуйтесь, уважаемые читатели!

По-хорошему завидую доброй половине из вас, которые пойдут в конце октября на каникулы. Как раз в это время в продаже должен появиться наш новый номер. Мы старались наполнить его самыми разнообразными и, как нам кажется,



Выставка Tokyo Game Show Fall 2001 остается одним из самых значительных событий в игровой индустрии, даже несмотря на то что отныне она будет проходить не два, а всего один раз в год.

16-25 В РАЗРАБОТКЕ

Tony Hawk	16
Pro Skater 3	18
Syphon Filter 3	22
SSX Tricky	24
Monsters Inc.	25
ICO	



интересными материалами, в спешке чуть не забыв рассказать о TGS (но вовремя это исправив). Одыхайте, играйте в PlayStation и читайте «ОПМ Россия».

Главный редактор «ОПМ Россия», Михаил Разумкин

На обложке: Отчаянный поединок Wolverine и Mystique из X-Men: Mutant Academy 2 в исполнении Константина Комардина.

THPS 3 — частый гость на наших страницах, но сегодня мы посвятили статью исключительно версии игры для PS one.

ЕЩЕ ОДИН...

ДЕВОЧКА,
ТЫ НЕ ВИДЕЛА ЗДЕСЬ
ТЕТЕНЬКУ?



32 51 ОБЗОР & КОДЫ

Dark Cloud	32
Crossroad Crisis	39
Silent Hill 2	40
Sheep Dog 'n Wolf	44
Power Diggerz	46
Europe Racer	48
Nicktoons Racing	50



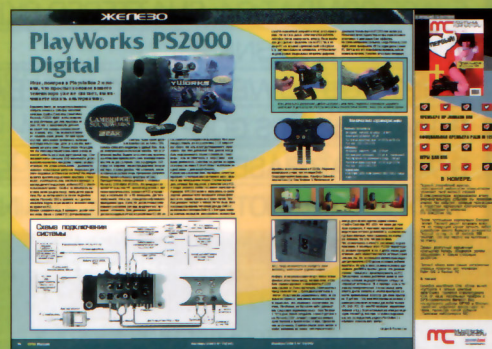
Будучи одной из первых ролевых игр, заявленных на PS2, Dark Cloud так и не стала настоящим хитом. Тем не менее, вашего внимания она, безусловно, заслуживает.

#11'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Crossroad Crisis	39
Dark Cloud	32
Europe Racer	48
Final Fantasy XI	12
Grandia Xtreme	12
ICO	25
Jak&Daxter	14
Legend of Legaia: Duel Saga	14
Kingdom Hearts	12
Maximo	14
Metal Gear Solid 2	13
Monsters Inc.	24
Nicktoons Racing	50
Onimusha 2	14
Power Diggerz	46
Rez	12
Sheep Dog 'n Wolf	44
Silent Hill 2	40
Space Channel Part II	12
SSX Tricky	22
Star Ocean 3	12
Syphon Filter 3	18
Tony Hawk Pro Skater 3	16
Valkyrie Profile	58
Virtua Fighter 4	11
Wild Arms 3D Advance	14
Xenosaga	13
X-Men Mutant Academy 2	8

52 54 ЖЕЛЕЗО & КОМИКС

Даже именитая Creative не устояла перед технологическим совершенством PS2 и специально для этой платформы разработала стильную акустическую систему, которая гармонично впишется в ваш интерьер.



58 68 ТАКТИКА & ПИСЬМА & РИСУНКИ

Приключения отважной Valkyrie завершены, а в "Обратной связи" начинается новый конкурс рисунков читателей. Придумайте новых персонажей и нарисуйте их!

Интернет-центры растут как грибы



19 сентября в здании «Детского мира» на Лубянской площади открылся еще один Интернет-центр нового поколения NetLand, объединивший возможности Интернет-кафе и делового компьютерного клуба. Проект реализован российской компанией «Клуб "Сити-Телепорт"» совместно с Samsung Electronics, связь обеспечивает известнейший в Москве провайдер «МТУ-Интел». NetLand – это четыре компьютерных зала, поделенных на интернет-зону, зону для обучения, игровую зону и бизнес-центр. Также здесь есть уютное кафе с проекционным телевизором (конечно, от Samsung) и торгово-выставочный зал достижений корейской электроники. Все помещения центра выполнены в приятной цветовой гамме и декорированы работами корейских игровых дизайнеров. Сейчас там работает 85 компьютеров на базе PIII 900 MHz, G-Force 2 и 17" мониторами Samsung, которые ждут вас. Не забывайте, что Интернет – это практически неограниченный ресурс всевозможных прохождений, кодов и save'ов. Не нашли у нас – ищите там. С октября NetLand открыт для посещения круглые сутки.

Sony покупает кусочек Square

Именно так, и никак иначе. Причем «кусочек» этот отнюдь не маленький. Судите сами. Sony приобрела почти 19 % акций Square, выплатив последней \$124 миллиона. Под контролем Square теперь осталось всего 50 %. Sony же теперь является вторым крупнейшим держателем акций этой компании. Подобный поворот событий можно назвать вполне логичным, учитывая, что в последнее время главные RPG-популяризаторы всех времен и народов несли ощутимые убытки. В первую очередь, это было связано с провалом их амбициозного проекта Final Fantasy: The Spirits Within. Причем на этом фильме Square так «обожглась», что, как недавно стало известно, решила свернуть свой кинематографический бизнес, закрыв Square Pictures. Производство картин влетает в астрономические суммы, а получить прибыль чрезвычайно сложно. Как произошедшие события скажутся на Square? Скорее всего, никак. Кен Кутараги поспешил заявить, что Sony не будет требовать от компании производства игр исключительно для PlayStation и PlayStation 2. Но это все мелочи. В любом случае, Square концентрируется исключительно на консолях «большого брата», так что все эти заявления – просто колебания воздуха, формальности. Конечно, какие-то слухи о переговорах Square с Microsoft и Nintendo ходили, но сейчас, в общем-то, о них можно уже и забыть. Что касается рынка портативных игровых систем, то это вопрос отдельный, причем ничего не изменится и здесь. Поддержка GameBoy Advance все еще в планах компании, так же, как и производство продукции для WonderSwan Color, на который уже заявлена Final Fantasy IV.



ХИТ-ПАРАД

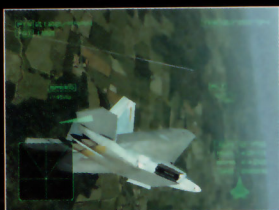


Capcom vs SNK 2

Этот супер-файтинг звезд с неба не хватает, но продается неплохо.

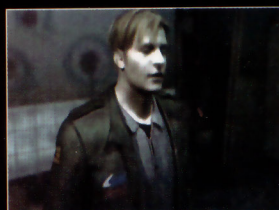
Ace Combat 04

Новую леталку-стрелялку от Namco купили уже три с лишним сотни тысяч человек.



ЯПОНИЯ

1. SHIN SANGOKU MUSOU 2	KOEI (PS2)
2. TIME CRISIS 2	NAMCO (PS2)
3. KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE (PS2)
4. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
5. ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES	NAMCO (PS2)
6. CAPCOM VS SNK 2	CAPCOM (PS2)
7. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 8	KONAMI
8. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY (PS2)
9. ALL STAR BASEBALL 2002	ACCLAIM JAPAN (PS2)
10. THE YAMANOTE LINE: REAL TRAIN SIMULATOR	SONY (PS2)



Silent Hill 2

Ну что ж. Следует признать, что в Японии Silent Hill 2 откровенно провалился. Несмотря на то что игра получилась достаточно неплохой и, в общем-то, не должна была разочаровать поклонников survival horror, Konami все-таки в чем-то просчиталась. На момент сдачи номера в печать в Стране восходящего солнца было продано всего около ста тысяч копий Silent Hill 2. Для продукта такого уровня это очень мало. Посмотрим, как пойдут дела у этой игры в других частях света. Ждем новых статистических данных.

Калейдоскоп PlayStation 2



23 ноября на европейский рынок выходит Silent Hill 2. По скорбной традиции, вариант игры для Старого Света появится позже версий для других континентов. Ужастик от Konami уже благополучно осчастливил своим появлением как Соединенные Штаты (25 сентября), так и Японию (27 сентября). Но у нас есть и хорошие известия: только Silent Hill 2 для старушки Европы будет содержать шикарный эксклюзивный бонус - второй DVD, где записаны 30-минутный фильм о создании игры, интервью с разработчиками, галерея концептуальных набросков и даже музыкальный видеоклип в духе Мэрилина Мэнсона! Также в картонную коробку планируется вкладывать одну из четырех различных наклеек. Здесь надо особо подчеркнуть, что речь идет не о каком-то специальном издании игры, продающемся по более высокой цене, а о стандартном континентальном релизе. То есть бонусами укомплектованы абсолютно все копии SH2 европейского "разлива". Редкий и приятный случай, когда Европа умудрилась обскать и Штаты и Японию!

21 декабря в продажу поступят новые, разноцветные модели PlayStation 2. Всего ожидается поступление приставок пяти различных цветов (см. фото). Общее количество экземпляров - 10 тысяч, так что все это напоминает некий limited edition. Тем более что распространяться эти консоли будут исключительно через японский сайт PlayStation (www.jp.playstation.com). Официально Sony приурочивает это событие к продаже двадцатимиллионной PlayStation 2. Но это только официально. Реально же многие связывают это событие с тем, что компания просто хочет осуществить нечто вроде «нашего ответа Nintendo», так как в конце ноября планируется выпуск GameCube двух «нетрадиционных» расцветок. Из других новостей, касающихся PlayStation 2, стоит отметить ту, что касается снижения цен на эту приставку в Европе. И это действительно значимое событие. Итак, с 28 сентября PS2 в Великобритании стоит 199 фунтов (\$293), во Франции - 1990 франков (\$279), а в Германии - DM 599 (\$282). Очень приятно, особенно если учитывать, что в свое время, например, в Туманном Альбионе приставка продавалась по цене 299 фунтов, что в долларовом эквиваленте составляет \$441.

Европа дает прикурить!



ХИТ-ПАРАД

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. MADDEN NFL 2002	EA (PS2)
2. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
3. NCAA FOOTBALL 2002	EA (PS2)
4. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM (PS2)
5. MADDEN NFL 2002	EA
6. NBA STREET	EA (PS2)
7. TWISTED METAL: BLACK	SONY (PS2)
8. GUNDAM: JOURNEY TO JABURO	BANDAI (PS2)
9. ESPN X GAMES SKATEBOARDING	KONAMI (PS2)
10. EXTERMINATION	SONY (PS2)

Madden NFL 2002

Очередной американский футбол от EA в хит-параде. В двух вариантах.



Extermination

Попала в Top-10 и, в общем-то, не самая свежая игра от разработчиков из Deep Space.

Resident Evil Code: Veronica X

Четвертая позиция Resident Evil Code: Veronica X, в принципе, неплохой результат. Помнится, в свое время выход этой игры на PlayStation 2 представлялся событием практически невозможным. Но, как вы все знаете, ситуация изменилась, и продукт (дополненный и немного модифицированный) в конце концов оказался на прилавках. Конечно, с момента релиза Resident Evil Code: Veronica для Dreamcast прошло уже очень много времени, но игра все еще остается актуальной.



Russian GameShow

С 4 по 7 октября 2001 года в отеле "Аэропорт" проходила третья международная выставка «DVD-шоу Технологии Будущего», в рамках которой состоялась первая в России игровая выставка Russian GameShow. На ней были представлены исключительно российские производители и издатели игр, а также самые известные компании, занимающиеся локализацией проектов западных коллег. Несмотря на относительно небольшие размеры выставки, интерес со стороны публики был просто огромен. За четыре дня работы не было ни одного момента, когда зал Russian GameShow был бы заполнен менее чем наполовину. Наибольший же интерес общественности вызвала российская премьера (состоявшаяся на стенде e-shop) новой игровой системы от Nintendo GameCube, поразившей всех своими возможностями и размерами. Не менее любопытным был и «выход» PlayStation 2, на которую все тот же e-



shop представил все последние суперхиты: Gran Turismo 3, Devil May Cry, ну и конечно, Final Fantasy X. Кроме того, обладая возможностью проигрывания DVD-фильмов, PS2 стала предметом живого интереса со стороны большинства отечественных производителей этого стандарта. Подробно о новой консоли от Sony рассказал на пресс-

конференции генеральный директор (game)land Дмитрий Агарунов. Особое внимание было уделено и проблеме пиратства на цифровых носителях, о чем напомнили всем представители РАПО и АБКП.

Что касается отечественных разработчиков игр, то они представили на суд игроков свои самые новые PC-шные проекты. Например, «1С» с «Нивалом» предлагали взглянуть и поиграть в «Демидургов» и «Ил-2: Штурмовик», а «Руссобит» демонстрировал на плазменной панели свой проект Venom. В общем и целом, выставка удалась, и мы надеемся, что этот первый шаг станет началом грандиозного пути Russian GameShow и соберет на следующих выставках «монстров» мировой игровой индустрии.

Ну и Япония не отстает!

Прочитали заметку о Silent Hill 2? С Metal Gear Solid 2 такой радости у нас с вами не будет. Konami анонсировала декабрьский выход limited edition этой игры. И, естественно, это издание не появится ни в Штатах, ни, скорее всего, в Европе. Что оно будет в себя включать? В первую очередь, Metal Gear Solid 2 Premium Disc – специальное документальное DVD продолжительностью 100 минут, повествующее о создании игры. Далее идет книжка Metal Gear Chronicle на 72 страницы, а также металлическая фигурка Solid Snake. Интересный комплект, короче.



ХИТ-ПАРАД



This Is Football 2002
Игра из серии TIF в кои-то веки стала неплохо продаваться.

The Italian Job
Англичанам эта игра, по всей вероятности, пришлась по вкусу. Ждите нашего обзора!



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

	SONY
1. THE ITALIAN JOB	SONY (PS2)
2. THIS IS FOOTBALL 2002	SONY (PS2)
3. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	CAPCOM (PS2)
4. THE WEAKEST LINK	ACTIVISION
5. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
6. SIMPSONS WRESTLING	EA
7. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	EIDOS
8. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	ACCLAIM (PS2)
9. X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	ACTIVISION
10. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION



X-Men: Mutant Academy 2

Один из самых заметных файтингов последнего времени для первой PlayStation продается очень неплохо, чем и заслужил девятое место в британском хит-параде. Что ни говори, а игра получилась очень достойной (о чем вы прочтаете в обзоре), и незамеченной она не прошла. Последнее, правда, вполне можно отнести и на счет удачной работы Activision, набравшей обороты и получающей хорошие прибыли со своей продукции.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. SYPHON FILTER 2	SONY
3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
4. GRAN TURISMO 2	SONY
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	EIDOS
7. SILENT HILL	KONAMI
8. FINAL FANTASY IX	SQUARE
9. WORLD`S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
10. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. SYPHON FILTER 3	SONY
2. BLACK&WHITE	MIDAS
3. TONY HAWK`S PRO SKATER 3	ACTIVISION (PS/PS2)
4. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
5. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
6. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
7. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
8. ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES	NAMCO (PS2)
9. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR (PS2)
10. SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO	ACTIVISION

NEWSLINE

Activision приобрела команду разработчиков Treyarch Invention, работавшую над Tony Hawk's Pro Skater 2 и Spider-Man для Dreamcast. Уже в качестве студии крупной компании Treyarch будет заниматься созданием action и спортивных игр.

Unique Development Studio с подачи SCEE занимается сейчас разработкой раллийной игры по лицензии WRC для PS one. Ожидается, что этот разработчик и в дальнейшем будет создавать продукты для данной игровой системы.

Codemasters сообщили, что легендарный боксер Майк Тайсон появится в их новой игре для PlayStation 2 с красноречивым названием Mike Tyson Heavyweight Boxing. В Европе продукт появится на прилавках в апреле 2002 года.

Activision объявила трек-лист саундтрека к ее игре Tony Hawk's Pro Skater 3. Звуковая дорожка, судя по всему, будет очень сильной: на ней ожидается присутствие таких коллективов, как The Ramones, Red Hot Chilli Peppers, Motorhead, Alien Ant Farm и Rollins Band.

Digital Leisure выпустила на рынок «ремастеризованную» версию легендарной игры Mad Dog McCree. Ее вариант для PlayStation 2 доступен по цене \$29.99. Ожидается и переиздание еще одного продукта American Laser Games - Who Shot Johnny Rock?

Поступило подтверждение информации, что в данный момент в разработке находится игра для next-generation консолей (в их числе и PS2), в которой задействованы суперкультовые персонажи Sam & Max. Жанр - action/adventure. Ждем новых подробностей.

Sony Corp. объявила о сотрудничестве с Canon Inc. Его результатом должно стать производство принтеров для телевизоров и игровых консолей (читай - PlayStation 2).

Square заявила о планах создания новой серии игр, базирующейся на анимационном сериале Final Fantasy Unlimited.



Этот месяц всем наглядно продемонстрировал, что основная масса наших читателей прямо-таки ждет не дожидается третьего Syphon Filter. Как результат, эта игра резко перескочила на первую строчку хит-парада самых ожидаемых продуктов. Но это еще не все. На волне интереса к новому продукту Sony Bend совершил скачок и Syphon Filter 2, оказавшийся на втором месте в списке самых любимых игр, оттеснив сам Resident Evil 3 Nemesis. Помимо прорыва SF на всех фронтах можно выделить и ряд других, не менее заметных событий. В частности, можно без труда увидеть, что очень сдала Final Fantasy. Десятая часть с рухнула вершины "самых ожидаемых" и оказалась всего лишь на шестом месте. Девятая же вылетела из лидирующей тройки "любимых" и приземлилась рядом с новичками - World's Scariest Police Chases и новым Alone In The Dark. В общем, полный бардак.

ХИТ-ПАРАД

РОССИЯ

1. WORLD`S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
2. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
3. BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
4. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. FINAL FANTASY IX	SQUARE
7. VAGRANT STORY	SQUARE
8. PANZER FRONT	JVC
9. SPEC OPS: RANGER ELITE	TAKE 2
10. SIMPSON`S WRESTLING	ELECTRONIC ARTS

Panzer Front

Танковый симулятор в нашем хит-параде! Большая неожиданность, господа.



Final Fantasy IX

Наши читатели покупают FF IX ничуть не меньше, чем в прошлом месяце.

Breath Of Fire IV

Добротная ролевая игра от Capcom попала на третью строчку российского хит-парада, и я склонен считать это хорошим результатом. Соперничать же с такими фаворитами публики, как Alone In The Dark: The New Nightmare и World's Scariest Police Chases, кажется, нереально. По поводу последней из упомянутых игр, кстати, тоже можно сказать очень многое. Лишний раз убеждаюсь, что не ошибся, предсказывая реакцию отечественной игровой общественности на этот драйверообразный продукт.



X-Men: Mutant Academy 2

В отличие от своего предшественника X-Men: Mutant Academy 2 восторга не вызывает. Что, впрочем, объясняется очень просто. В прошлом году просто никто не ожидал, что продукт, релиз которого приурочен к премьере фильма, окажется не только вполне удобоваримым, но еще и станет одним из лучших представителей своего жанра для PlayStation. Сиквелом же удивить кого-либо очень сложно.

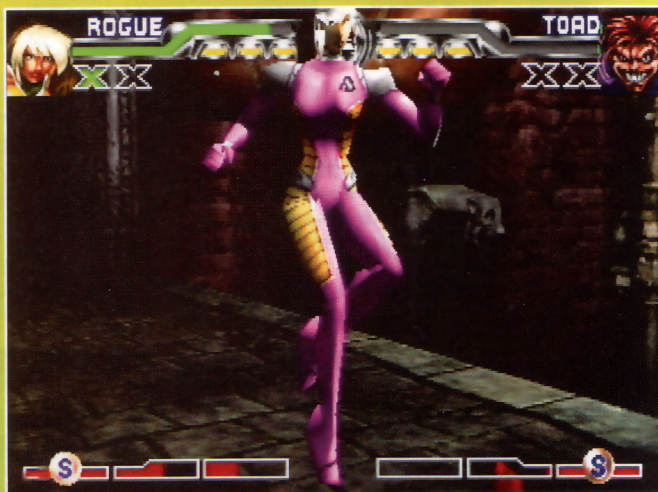
Жанр: файтинг
Издатель/Разработчик: Activision/Paradox
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Street Fighter EX



Я до сих пор люблю вспоминать, с каким удовольствием я мордовал первую X-Men: Mutant Academy, когда удавалось дорваться до превьюшки. И как у меня лезли глаза на лоб, когда оказалось, что вроде бы абсолютно безнадежный продукт на самом деле силен и крепок и, кроме того, представляет собой удивительный пример файтинга "старой школы". X-Men: Mutant Academy 2 в этом плане является для меня достаточно проходной рецензией: ничего принципиально нового (естественно!), никаких внезапных откровений, никаких переживаний. Впрочем, слово "проходная" здесь уместно только для усиления контраста между восприятием двух упомянутых продуктов от Paradox. И больше никак и нигде. В самом деле, не причислять же к числу рядовых игр, пожалуй, самую сильную файтинговую вещь этого года.

Вчера и сегодня

Ладно, бросимся с места в карьер. Заметных невооруженным глазом отличий первой X-Men: Mutant Academy от второй всего две штуки. Номер один - в последней installation продукта больше персонажей. Номер два - игровой процесс подвергся расширению за счет прикручивания к нему продвинутых "воздушных" атак и легких заигрываний с джагглами. По по-



Рogue победила, чем и заслужила крупный план. Теперь хорошо видна ее альтернативный костюм.

воду первого пункта можно только лишь сдержанно сказать многозначительное "ха-ха". Пункт второй внушает оптимизм и вызывает уважение к разработчикам, не поленившимся хоть чуть-чуть поработать (простите за якобы неумышленный каламбур). Согласитесь, некоторые и этого не делают, причем уже не первый год. Что касается опробованной в X-Men: Mutant Academy схемы "пройди игру десять раз, и мы тебе покажем пару кусочков неимоверно интересных behind the scenes footage", то здесь с этим безумием дело обстоит проще. То есть такого дикого количества



Как и в первой части, большинство ударов в "мутантах" — это ошеломляющие суперы.

"фанатских" причиндалов, как раньше, не наблюдается. Но отказываться от этой системы совсем, естественно, никто не собирается. Так что если вам вдруг понадобится открыть секретных персонажей (всего их четверо), то попотеть придется капитально. Тем более что еще и уровень сложности игры заметно возрос. Впрочем, не настолько, чтобы обладающий хоть какими-то навыками ведения боя игрок в истерике бился бы головой об стену, рыдая, как ребенок, у которого отобрали карточку с любимым покемоном.

Push That Damn Button

Вы знаете, мне бы очень хотелось заострить ваше внимание на игровом процессе X-Men: Mutant Academy 2, даже если здесь нам придется заняться, так сказать, повторением пройденного. Прошу понять меня правильно. Дело все в том, что сразу за этим обзором вас поджидает продолжение



Заметных отличий первой X-Men: МА от второй всего два. Номер один - больше персонажей. Номер два - геймплей подвергся небольшому расширению.

материала, посвященного игре от Paradox. Как нетрудно заметить (если, конечно, вы готовы сделать над собой усилие и перевернуть одну страничку, дабы посмотреть, что за безобразие творится на следующих двух полосах), мы решили предложить вашему вниманию такую бесполезную вещь, как список ударов для всех персонажей X-Men: Mutant Academy 2. Поэтому пусть вас не шокирует то, что сейчас я пушусь в описание некоторых элементов боя, о которых надо бы кое-что знать перед началом игры. Ну или же прежде чем принять решение, стоит ли вам все-таки покупать себе в коллекцию файтинг с какими-то уродами из буржуйских комиксов. Итак, для тех, кто не в курсе или же подзабыл. X-Men: Mutant Academy 2 - это такой малость замаскированный Street Fighter. Разработчики постарались и наворовали у Capcom'овцев солидное количество их фирменных наработок. Надо сказать, во многом из-за этого х-человеческий файтинг и получился таким симпатичным и не

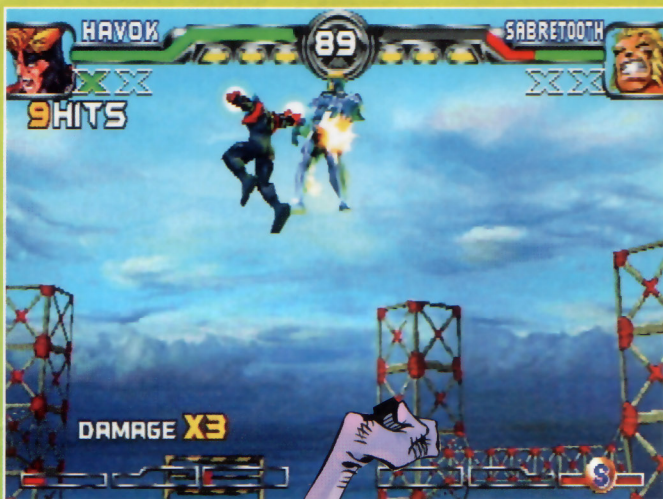
X-Men: MA 2 - это такой замаскированный Street Fighter. Разработчики наворовали у Capcom'овцев солидное количество их наработок.



Look At Me Now

В заключительной части обзора можно поговорить о чем-нибудь более насущном, чем эти мерзкие видеоигры, но придется удержаться от соблазна уползти как можно дальше от основной темы. Тем более что еще о парочке моментов, непосредственно касающихся X-Men: Mutant Academy 2, стоит упомянуть.

В первую очередь, это графика. Как вы могли заметить, я поставил за визуальное оформление игры «восемь-ку», так что, думаю, дополнительно пояснять, что игра смотрится очень и очень, не нужно. Отмечу и тот факт, что внешних изменений по сравнению с первой X-Men: Mutant Academy немного. Понятно, что на PS one



Нововведение второй «академии» — грандиозные прыжки с комбо-ударами.

имеющим (с точки зрения геймплея) группу по инваливности. Система ударов - привычная шестикнопочная. Самые сильные атаки, как водится, вынесены на шифты (в данном случае на правые), лупить по которым - занятие подчас сильно нервнующее. Кроме того, все эти heavy punch и heavy kick выполняются одновременным нажатием двух более слабых ударов. Правда, кто их наносит таким образом, я не знаю. На левые же шифты вытащили counter и бросок. Причем стоит отметить, что бросков у каждого персонажа игры по несколько штук, просто выполняются они или простым нажатием соответствующей кнопки, или же комбинацией из зажатия шифта и стрелочки на D-pad'е (вперед или назад, как нетрудно догадаться). Не обходится дело и без линейки суперударов. Super Bar делится у нас на три участка, каждый из которых соответствует ударам Super, SMI-Super или

же X-treme Super. Super - это простенький суперудар, X-treme Super - суперудар недетской силы, а SMI-Super - маленькое деловеперское извращение. Заключается оно в том, чтобы, набрав нужную комбинацию, нажать определенную последовательность кнопок (выводящуюся на экран), на что вам выделяется пять секунд, на которые игра приостанавливается. В случае успеха удар усиливается. Ну и, конечно, нельзя забывать про наше главное нововведение, присутствующее в X-Men: Mutant Academy 2 - пресловутые aerial combo. То есть махи руками и ногами в процессе зависания в воздухе. Тут обычно один удар происходит из другого (так сказать, запускающего вас в полет), и, как следствие, времени на «торможение» не остается. Такие дела.



практически нереально сделать что-то из ряда вон выходящее, если говорить о графике. Но это не значит, что на этот аспект игры можно плюнуть совсем и оставлять в сиквеле все так, как и было. Хорошо хоть игра смот-



X-MEN

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Яркие цвета, вспышки, взрывы, новые герои, новые возможности - что еще можно ждать от сиквела? Да, собственно, ничего - что ждали, то и получили.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Нормальный сиквел хорошей игры. Вот, собственно говоря, и все.

рится симпатично. Кстати, по этому поводу я бы не советовал вам особенно доверять скриншотам. На картинках X-Men: Mutant Academy 2, как и ее предыдущая часть, выглядит достаточно невыразительно.

В целом же, я думаю, уже можно подвести итог нашего знакомства с очередным экс-мэновским мордобитием. С уверенностью можно сказать, что X-Men: MA2 - тот продукт, который точно должен прийти по душе поклонникам качественных файтингов. Другое дело, что те люди, которые относятся к данному жанру сдержанно и уже имеют в коллекции прошлогоднюю игру от Paradox, могут не особенно чесаться по поводу покупки препарированного на этих страницах пациента. Ничего особенного и возбуждающего в X-Men: Mutant Academy 2 вы не увидите.

Александр Щербаков

X-Men: Mutant Academy 2

Cyclops



Настоящее имя: **Scott Summers**
Первое появление: **X-Men (Vol. 1) #1**

(1963)
Рост: 6'1"
Вес: 185 lbs.
Цвет глаз: светящийся красный
Цвет волос: коричневый
Способности: Стрельба из глаз смертоносными лучами. Носит специальные очки, так как не может контролировать "выстрелы".

Beam Bolt - ◀, ▶ + WP
Beam Bolt 2 - ◀, ▶ + MP
Optic Uppercut - вниз, назад + WP
Optic Uppercut 2 - ◀, ▶ + MP
Optic Uppercut 3 - ◀, ▶ + HP
Super Power Flash Kick - ◀, ▶ + WK
Super Power Flash Kick 2 - ◀, ▶ + MK
Super Power Flash Kick 3 - ◀, ▶ + HK
(в прыжке) Air Beam Bolt - ◀, ▶ + WP/MP
(в прыжке) Air Sweep Bolt - ◀, ▶ + P

Super

Hyper Power Flash Kick - ◀, ▶ + HK

SMI-Super

Hyper Rush Combo - ◀, ▶ + HP
(SMI: вправо, влево, вправо, вниз, вверх)

X-treme Super

Concussion Blast - ◀, ▶ + HP
(в прыжке) Air Concussion Blast - ◀, ▶ + HP

Wolverine



Настоящее имя: **Logan**
Первое появление: **Incredible Hulk (Vol. 1) #180**

(1974)
Рост: 5'3"
Вес: 195 lbs.
Цвет глаз: карий
Цвет волос: черный
Способности: Регенерация. Когти, выпускаемые из рук, и скелет, вживленный в Wolverine, сделаны из сверхпрочного адмантиума. Обоняние, как у животного.

Slashing Frenzy - ◀, ▶ + P
Wolf Leap - ◀, ▶ + WK
Wolf Leap 2 - ◀, ▶ + MK
Wolf Leap 3 - ◀, ▶ + HK

Условные обозначения:

P = удар рукой (любой); **K** = удар ногой (любой);
WP = слабый удар рукой (По умолчанию: ◻);
WK = слабый удар ногой (По умолчанию: ◻);
MP = средний удар рукой (По умолчанию: ◻);
MK = средний удар ногой (По умолчанию: ◻);
HP = сильный удар рукой (По умолчанию: R1 или ◻+◻);
HK = сильный удар ногой (По умолчанию: R2 или ◻+◻)

Talon Assault (из Wolf Leap) - P

Swivel Kick (из Wolf Leap) - K
(в прыжке) Frenzied Slashes - вниз, вперед + P
(в прыжке) Talon Raid - вниз, вперед + K

Super

Precise Cut - ◀, ▶ + HK

SMI-Super

Special Delivery - ◀, ▶ + HP
(SMI: вправо, вниз, влево, вниз, влево)

X-treme Super

Rapid Regeneration - ▶, ◀ + HK

Gambit



Настоящее имя: **Remy LeBeau**
Первое появление: **Uncanny X-Men #266**

(1990)
Рост: 6'1"
Вес: 175 lbs.
Цвет глаз: красный
Цвет волос: коричневый
Способности: После физического контакта Gambit может перевести потенциальную энергию объекта в кинетическую.

Black Jack - ◀, ▶ + WP
Black Jack 2 - ◀, ▶ + MP
Black Jack 3 - ◀, ▶ + HP
Insurance - ◀, ▶ + WP
Insurance 2 - ◀, ▶ + MP
Insurance 3 - ◀, ▶ + HP
Surging Staff - ◀, ▶ + WK
Surging Staff 2 - ◀, ▶ + MK
Surging Staff 3 - ◀, ▶ + HK
(в прыжке) Air Black Jack - вниз, вперед + P
(в прыжке) Air Black Jack 2 - вниз, назад + P

Super

Charged Staff - ◀, ▶ + бросок

SMI-Super

Card Trick - ◀, ▶ + HK (SMI)
Commands: вниз, влево, вправо, вверх, вниз

X-treme Super

52 Card Pickup - ▶, ◀ + HP

Storm



Настоящее имя: **Ororo Munroe**
Первое появление: **Giant-Size X-Men #1 (1975)**

Рост: 5'11"

Вес: 127 lbs.
Цвет глаз: голубой
Цвет волос: белый
Способности: Управление погодой.

Ball Lightning - ◀, ▶ + WP
Ball Lightning 2 - ◀, ▶ + MP
Ball Lightning 3 - ◀, ▶ + HP
Electric Drill - ◀, ▶ + WP
Electric Drill 2 - ◀, ▶ + MP
Electric Drill 3 - ◀, ▶ + HP
Lightning Bolt - ◀, ▶ + WK
Lightning Bolt 2 - ◀, ▶ + MK
Lightning Bolt 3 - ◀, ▶ + HK
(в прыжке) Static Electricity - ◀ + P (можно выполнять и во время полета)
(в полете) Air Electric Drill - ▶ + P
(в полете) Air Lightning Bolt - ▶ + K

Super

Static Force - MK, ◀, MP

SMI-Super

Hyper Electric Drill - ▶, ▶ + HP
(SMI: влево, вправо, вверх, вправо, вниз)

X-treme Super

Thunder Goddess - ▶, ▶ вперед + HK
(в прыжке) Air Thunder Goddess - ◀, ▶ + HK

Beast



Настоящее имя: **Henry "Hank" McCoy**
Первое появление: **X-Men (Vol. 1) #1**

(1963)
Рост: 5'11"
Вес: 400 lbs.
Цвет глаз: голубой
Цвет волос: коричневый/черный
Способности: Сверхчеловеческая сила и ловкость.

Handspring Kick - ◀, ▶ + WP
Handspring Kick 2 - ◀, ▶ + MP
Handspring Kick 3 - ◀, ▶ + HP
Stumbled Up - ◀, ▶ + WK
Stumbled Up 2 - ◀, ▶ + MK
Stumbled Up 3 - ◀, ▶ + HK
(в прыжке) Blue Torpedo - вниз + P

Super

Handplant Hell - ◀, ▶ + HK

SMI-Super

Seismic Smackdown - ◀, ▶ + HP
(SMI: вверх, влево, вниз, влево, вверх)

X-treme Super

Flat Out - ◀, ▶ + HK

Phoenix



Настоящее имя: **Jean Grey**
Первое появление: **X-Men (Vol. 1) #1 (1963)**

Рост: 5'6"
Вес: 115 lbs.
Цвет глаз: зеленый

Цвет волос: рыжий
Способности: Телепатия. Может читать мысли, а также помещать образы в голову другого человека. Умеет левитировать.

Earth Flare - ◀, ▶ + WK
Earth Flare 2 - ◀, ▶ + MK
Earth Flare 3 - ◀, ▶ + HK
(в прыжке) Fire Bird - ◀, ▶ + WP
(в прыжке) Fire Bird 2 - ◀, ▶ + MP
(в прыжке) Fire Bird 3 - ◀, ▶ + HP
(в прыжке) Scorching Arrow - ◀, ▶ + WK
(в прыжке) Scorching Arrow 2 - ◀, ▶ + MK
(в прыжке) Scorching Arrow 3 - ◀, ▶ + HK

Super

Metaphysical Confusion - ◀, ▶ + HP
(в полете) Metaphysical Confusion - ◀ + HP
(в прыжке) Searing Arrow - ◀, ▶ + HK

SMI-Super

Scorching Flight - ◀, ▶ + HP
(SMI: влево, вправо, вниз, влево, вверх)
(в полете) Searing Flight - ▶ + HP

X-treme Super

Empathy Shell - ▶, ◀ + HP
(в полете) Empathy Shell - ◀ + HP

Toad



Настоящее имя: **Mortimer Toynbee**
Первое появление: **X-Men (Vol. 1) #4**

(1964)
Рост: 5'8"
Вес: 260 lbs.
Цвет глаз: карий
Цвет волос: красно-коричневый
Способности: По-лягушачьи обращается с языком, далеко прыгает, может парализовать противников.

Venomous Spew - ◀, ▶ + P
Fly Trap - ◀, ▶ + K
Back Flop - ◀, ▶ + MK
Lily Pad Leap (из Back Flop) - P
Tadpole Slide (из Back Flop) - K
(в прыжке) Drilling Drop Kick - ◀ + K

Super

Bullfrog Boot - ◀, ▶ + HP

SMI-Super

Crazy Legs - ◀, ▶ + HP (SMI: вниз, вверх, вправо, вверх, влево)

X-treme Super

Flying Toad - ◀, ▶ + HK

Mystique

Настоящее имя: **Raven Darkholme**
Первое появление: **Ms. Marvel**



#16 (как **Raven Darkholme, 1978**), **Ms. Marvel #18** (как **Mystique, 1978**)

Рост: 5'10"
Вес: 125 lbs.
Цвет глаз: желтый
Цвет волос: красный (черный для **Raven Darkholme**)
Способности: Организм **Mystique** может принимать форму любого гуманоидного существа.

Head Shot - ◀, ▶ + WP
Pop Shot - ◀, ▶ + MP
Leg Sweeper - ◀, ▶ + HP
Cheap Shot - ◀, ▶ + WK
Cheap Shot 2 - ◀, ▶ + MK
Cheap Shot 3 - ◀, ▶ + HK
(в прыжке) Air Beam Shot - ◀, ▶ + P

Super

Gut Shot - ◀, ▶ + бросок

SMI-Super

Revolver Rush - ◀, ▶ + HP (SMI: влево, вниз, влево, вправо, вниз)
(в прыжке) Revolver Rush - ◀, ▶ + HP

X-treme Super

Carried Away - ◀, ▶ + HK

Sabretooth



Настоящее имя: **Victor Creed**
Первое появление: **Iron Fist #14 (1977)**
Рост: 6'6"

Вес: 275 lbs.
Цвет глаз: янтарный
Цвет волос: светлый
Способности: Очень силен, обладает способностью к регенерации, обоняние, как у животного.

Dusty Scratch - ◀, ▶ + K
Body Shredder - ◀, ▶ + WP
Body Shredder 2 - ◀, ▶ + MP
Body Shredder 3 - ◀, ▶ + HP
Ill Treatment - ◀, ▶ + MK (вблизи)
(в прыжке) Meat Grinder - ◀, ▶ + P

Super

Mutant Relief - WP, MK, ◀, WP
(в прыжке) Claw Hammer - ◀ + HP

SMI-Super

Ground Pound - ◀, ▶ + HP (SMI: вправо, вверх, вниз, влево, вправо)

X-treme Super

Rampant Strength - WP, MK, ◀, MP

Magneto



Настоящее имя: **Magnus**
Первое появление: **X-Men (Vol. 1) #1 (1963)**

суперудары всех героев

Рост: 6'2"

Вес: 190 lbs.

Цвет глаз: серо-голубой

Цвет волос: седой

Способности: Манипуляция магнитными полями, небольшие телепатические способности.

Magnetic Gush - ◀, ▶ + WP
 Magnetic Gush 2 - ◀, ▶ + MP
 Magnetic Gush 3 - ◀, ▶ + HP
 Magnetic Lure - ◀, ▶ + WK
 Magnetic Lure 2 - ◀, ▶ + MK
 Magnetic Lure 3 - ◀, ▶ + HK
 Force Boost - назад, вперед + WP
 Force Boost 2 - ◀, ▶ + MP
 Force Boost 3 - ◀, ▶ + HP
 (в полете) Air Force Boost - ▶ + P
 (в полете) Air Magnetic Lure - ◀ + P

Super

Hyper Magnetic Lift - ◀, ▶ + HK
 (в полете) Hyper Magnetic Lift - ▶ + HK

SMI-Super

Electromagnetic Gush - ◀, ▶ + HP (SMI: вниз, вправо, влево, вправо, вверх)

X-treme Super

Concussion Lure - ◀, ▶ + HK
 (в полете) Concussion Lure - назад + HK

Forge



Настоящее имя: неизвестно
 Первое появление: Uncanny X-Men #184

Рост: 6'

Вес: 180 lbs.

Цвет глаз: карий

Цвет волос: черный

Способности: Невероятные способности к изобретению механических устройств. Также немного умеет колдовать

Shell Discharge - ◀, ▶ + WP
 Shell Discharge 2 - ◀, ▶ + MP
 Shell Discharge 3 - ◀, ▶ + HP
 Missile Launch - ◀, ▶ + WK
 Missile Launch 2 - ◀, ▶ + MK
 Missile Launch 3 - ◀, ▶ + HK
 Pistol Trap - ◀, ▶ + WP
 (в прыжке) Mine Drop - ◀ + P

Super

Semi Automatic - ◀, ▶ + HP
 (в прыжке) Blazing Barrel - ◀, ▶ + HP

SMI-Super

The Neutralizer - ◀, ▶ + HK (SMI: влево, вправо, вниз, вправо, вниз)

X-treme Super

Outer Orbit - ◀, ▶ + HK

Nightcrawler



Настоящее имя: Kurt Wagner
 Первое появление: Giant-Size X-Men #1

(1975)

Рост: 5'9"

Вес: 195 lbs

Цвет глаз: желтый

Цвет волос: индиго

Способности: Телепортация.

Bamf - ◀, ▶ + WK
 Bamf 2 - ◀, ▶ + MK
 Bamf 3 - ◀, ▶ + HK
 (в прыжке) Air Bamf - ◀, ▶ + K
 Tele-slash - ◀, ▶ + WP
 Tele-slash 2 - ◀, ▶ + MP
 Tele-slash 3 - ◀, ▶ + HP
 Reverse Trajectory - ◀, ▶ + WK
 Reverse Trajectory 2 - ◀, ▶ + MK
 Reverse Trajectory 3 - ◀, ▶ + HK

Super

Popular Excursion - ◀, ▶ + бро-сок

SMI-Super

Tele-Combo - ◀, ▶ + HK (SMI: вверх, вниз, вверх, влево, вниз)

X-treme Super

High In The Sky - ◀, ▶ + HP

Havok



Настоящее имя: Alexander Summers
 Первое появление: X-Men (Vol. 1) #54

(1969)

Рост: 6'

Вес: 175 lbs.

Цвет глаз: карий

Цвет волос: светлый

Способности: Поглощение космической энергии и использование ее в своих целях.

Pulsation Blast - ◀, ▶ + WP
 Pulsation Blast 2 - ◀, ▶ + MP
 Pulsation Blast 3 - ◀, ▶ + HP
 Sensational Kick Combo - ◀, ▶ + WK
 Sensational Kick Combo 2 - ◀, ▶ + MK
 Sensational Kick Combo 3 - ◀, ▶ + HK
 Rushing Chaos Punch - ◀, ▶ + WP
 Rushing Chaos Punch 2 - ◀, ▶ + MP
 Rushing Chaos Punch 3 - ◀, ▶ + HK
 (в прыжке) Air Pulsation Blast - вниз, вперед + P
 (в прыжке) Air Pulsation Blast 2 - вниз, назад + P

(в прыжке) Air Pulsation Blast - вниз, вперед + P
 (в прыжке) Air Pulsation Blast 2 - вниз, назад + P

Super

Cosmic Burst - ◀, ▶ + HK
 (в прыжке) Cosmic Burst - вниз, вперед + HK

SMI-Super

Universal Meltdown - ◀, ▶ + HP (SMI: вниз, вправо, вверх, вправо, вверх)

X-treme Super

Omni Blast - ◀, ▶ + HK



Rogue

Настоящее имя: неизвестно
 Первое появление: Avengers (Vol. 1) Annual

#10 (1981)

Рост: 5'8"

Вес: 120 lbs.

Цвет глаз: зеленый

Цвет волос: коричневый (с белой прядью)

Способности: Поглощение памяти и способностей других существ.

Jaw Splitter - ◀, ▶ + P
 Southern Charm - ◀, ▶ + MK
 Absorbed Ability - ◀, ▶ + WP (после Southern Charm)
 (в прыжке) Skyscraper Dive - ◀ + WP
 (в прыжке) Skyscraper Dive 2 - ◀ + MP
 (в прыжке) Skyscraper Dive 3 - ◀ + HP
 (в полете) Air Jaw Splitter - ◀, ▶ + P

Список похищаемых способностей:

Cyclops - Beam Bolt 1
 Wolverine - Rapid Regeneration
 Gambit - "Charged Hands"
 Storm - Ball Lightning 1
 Beast - Handspring Kick 1
 Phoenix - Scorching Flight
 Toad - Venomous Spew
 Mystique - DDT Throw
 Sabretooth - Ill Treatment
 Magneto - Magnetic Lure 1
 Forge - What's This? Throw
 Nightcrawler - Bamf 1
 Havok - Pulsation Blast 1
 Rogue - Dash Punch (дополнительный прием)
 Psylocke - Telepathic Shock
 Juggernaut - Rushing Power Bomb
 Spiderman - Flic-Flac 2
 Professor X - Nothing

Super

Energy Drain - ◀, ▶ + HK
 (в прыжке) KO Blow - ◀, ▶ + MP

SMI-Super

Bone Breaking Blows - ◀, ▶ + HP (SMI: вправо, вниз, вниз, влево, вниз)

X-treme Super

Meteor Punch - ◀, ▶ + HP

Секретные персонажи:

Spiderman



Настоящее имя: Peter Parker
 Первое появление: Amazing Fantasy #15

(1962)

Рост: 5'10"

Вес: 165 lbs.

Цвет глаз: карий

Цвет волос: коричневый

Способности: Сверхчеловеческая сила, способность "прикрепляться" практически к любой поверхности, "шестое чувство", предупреждающее Spiderman об опасности.

Web-Ball 1 - ◀, ▶ + WP
 Web-Ball 2 - ◀, ▶ + MP
 (в прыжке) Air Web-Ball 1 - ◀, ▶ + P
 (в прыжке) Air Web-Ball 2 - ◀, ▶ + P
 Web-Trap 1 - ◀, ▶ + WP
 Web-Trap 2 - ◀, ▶ + MP
 Flic-Flac 1 - ◀, ▶ + WK
 Flic-Flac 2 - ◀, ▶ + MK
 Flic-Flac 3 - ◀, ▶ + HK
 Jumping Spider - ◀, ▶ + K
 Spider Dive (после Jumping Spider) - P
 Spider Slide (после Jumping Spider) - K

Super

Spider Sense, Tinging! - ◀, ▶ + HP (Counter Move)

SMI-Super

Web Weaving - ◀, ▶ + HP (SMI: вправо, вверх, вниз, влево, вправо)

X-treme Super

Arachnid Assault - ◀, ▶ + HP

Чтобы получить доступ к Spiderman, пройдите Arcade Mode, победив его. Теперь этого персонажа можно будет выбрать, наведя курсор на Cyclops и зажав L1.

Psylocke



Настоящее имя: Elisabeth Braddock
 Первое появление: Captain Britain (Vol. 1)

#8 (1976)

Рост: 5'11"

Вес: 155 lbs.

Цвет глаз: черный

Цвет волос: фиолетовый

Способности: Телекинетические способности, левитирование различных объектов.

Piercing Knife - ◀, ▶ + MP
 Dragon Fang - ◀, ▶ + WK
 Dragon Fang 2 - ◀, ▶ + MK
 Dragon Fang 3 - ◀, ▶ + HK
 Ninja Assault - ◀, ▶ + WP
 Ninja Assault 2 - ◀, ▶ + MP
 Ninja Assault 3 - ◀, ▶ + HP
 Telepathic Shock - ◀, ▶ + MK (вблизи)
 (в прыжке) Down Palm - ◀ + WP

Super

Psionic Wings - ◀, ▶ + HP
 (в прыжке) Super Air Assault - вперед + HP

SMI-Super

Ninja Fury - ◀, ▶ + HK (SMI: вверх, влево, вниз, вправо, вверх)

X-treme Super

Head Trauma - ▶, ▶ + HP

Чтобы получить доступ к Psylocke, пройдите Arcade Mode за Wolverine.

Juggernaut

Настоящее имя: Cain Marko
 Первое появление: X-Men (Vol.



1) #12 (1965)

Рост: 6'10"

Вес: 900 lbs.

Цвет глаз: голубой

Цвет волос:

рыжий
 Способности: Невероятная сила и выносливость. Способность обходиться без еды, воды и воздуха.

Dual Upper Burst - ◀, ▶ + WK
 Dual Upper Burst 2 - ◀, ▶ + MK
 Dual Upper Burst 3 - ◀, ▶ + HK
 Rushing Power Bomb - ◀, ▶ + WP
 Rushing Power Bomb 2 - ◀, ▶ + MP
 Rushing Power Bomb 3 - назад, вперед + HP
 Binary Blitzkrieg - вниз, назад + MP (вблизи)
 Binary Assault - вниз, назад + WP
 (в прыжке) Hammer Fists - вниз, вперед + P

Super

Steamroller - ▶, ▶ + HP

SMI-Super

Coupled Jackhammer - ◀, ▶ + HK (SMI: вниз, вправо, вверх, влево, вправо)

X-treme Super

Absolute Annihilation - ◀, ▶ + HP

Чтобы получить доступ к Juggernaut, пройдите Arcade Mode за всех персонажей (включая Psylocke).

Professor X



Настоящее имя: Charles Xavier
 Первое появление: X-Men (Vol. 1) #1 (1963)

Рост: 6'

Вес: 190 lbs.

Цвет глаз: голубой

Цвет волос: светлый

Способности: Самый сильный телепат в мире.

Mental Bolt 1 - ◀, ▶ + WP
 Mental Bolt 2 - ◀, ▶ + MP
 Mental Bolt 3 - ◀, ▶ + HP
 Wheelchair Rush 1 - ◀, ▶ + WK
 Wheelchair Rush 2 - ◀, ▶ + MK
 Wheelchair Rush 3 - ◀, ▶ + HK

Super

Hyper Mental Bolt - ◀, ▶ + HP

SMI-Super

Intense Concentration - ◀, ▶ + HP (SMI: влево, вниз, вправо, вверх, вправо)

X-treme Super

The Chair - вперед, вперед + HK

Чтобы получить доступ к Professor X, пройдите Arcade Mode за Juggernaut. Теперь этого персонажа можно будет выбрать, наведя курсор на Magneto и зажав L1.

Рисунки
 Константина Комардина



“Новости семейных компьютеров”

или японская игровая
пресса на примере

Weekly Famitsu

Недавно Миша Разумкин отловил меня в тесном редакционном коридоре и поинтересовался, не хочу ли я сделать материал о японских игровых журналах. Я ответил в том духе, что еще как хочу - только где их, журналы эти, найти? Тут наш главный редактор с таинственной улыбкой пробормотал, что “где-то у Романова лежал свежий номерочек Weekly Famitsu”. Предварительная договоренность о статье была достигнута, на том и разошлись. Перспектива знакомства с самым популярным в Японии приставочным изданием изрядно обрадовала.

Получив через некоторое время журнал из щедрых рук главреда, я погрузился в его, э-э... изучение. Именно так, потому что “чтением” данный процесс нельзя назвать даже с большой натяжкой: скромных познаний вашего покорного слуги в японском еле-еле хватает на понимание простой разговорной речи, но уж никак не на распознавание иероглифокандзи. Следовательно, содержание конкретных материалов так и осталось для меня тайной за семью печатями. Но даже необученному языку гайдзину (то бишь варвару-иностранцу) Weekly Famitsu способен преподнести достаточное количество открытий. Мы с вами пойдём по порядку и начнём... правильно, с названия журнала. Развернутое Weekly Famicom Tsushin на русский переводится как

"Еженедельник новостей семейных компьютеров". Что еще за "семейные"?.. Тут все просто. Если кто не знает, словечко Famicom (Family Computer) - японское наименование легендарной восьмидесяти NES от Nintendo. Впоследствии оно стало в Стране восходящего солнца именем нарицательным для всех игровых приставок, отсюда и замысловатое название журнала. Идем дальше - туда, где ждет первое серьезное потрясение. Честно признаться, когда я впервые услышал, что в мире существует еженедельное игровое издание, то воображение услужливо нарисовало тоненький журнальчик в духе нашей "Компьютерры". Каково же было мое удивление, когда оказалось, что на самом деле Famitsu - это пухлый 250-страничный журнальчик! Двести пятьдесят страниц игровой информации кажутся неделю. Четыре раза в месяц. Пятьдесят два раза в году. Японские геймеры определенно живут в раю!

Famitsu являет собой самую настоящую квинтэссенцию мировой игровой прессы. И дело не в том, что он объединяет черты лучших приставочных журналов Запада и Востока. Он-то, конечно, объединяет... да только есть тут один нюанс. Все лучшее, что существует сегодня в игровых изданиях, просто-напросто заимствовано ими у Famitsu. Японский журнал - своеобразный эталон, походить на который (кажется, вполне осознанно) почитают за честь все остальные. Подбор здешних рубрик гарантирует популярность у самых широких геймерских слоев: от казуалов, берущих в руки джойстик "просто так, чтобы развеяться", до хардкорных игроков, чья жизнь без приставки или аркадного автомата теряет смысл. Структура Famitsu за более чем десятилетнюю историю развилась до состояния кристального совершенства. Это как с хорошим вином: чем дольше выдержка, тем благороднее вкус. Кому-то мои дифирамбы японскому из-

дает это чудо из чудес корпорация ASCII, наверняка знакомая читателю в первую очередь по редким играм для PS one, переплывающим океан и издаваемым их американским подразделением (серии King's Field и Clock Tower, Felony 11-79). Если поднапрячься, можно вспомнить неплохой выбор производимых ASCII консольных аксессуаров: джойстиков и джойпадов всевозможных моделей, карт памяти на любой вкус и цвет, световых пистолетов, рулей, и т. д. В Японии корпорация среди прочего владеет издательским домом Famitsu, который помимо одноименного журнала (являющегося осевым вроде "Страны Игр" у GameLand Publishing) выпускает еще несколько изданий, посвященных уже конкретным приставкам. Дела компании идут успешно, основной конкурент в лице издательства Dengeki далеко позади, а Weekly Famitsu готовится к очередному круглому числу: в мае 2002 года выйдет 700-й номер журнала.

данию могут показаться излишне щедрыми, но поверьте, оно того заслуживает. Наверное, если бы меня разбудили среди ночи и спросили, существует ли идеальный игровой журнал, я бы не задумываясь назвал Famitsu.

Постойте-ка! Выходит, я распинаясь о том, какая это интересная штука, а читателям остается только слонки пускать? Чтобы никого не обидеть, давайте вместе полистаем страницы знаменитого журнала. Кстати, читается он не справа налево, как большинство японских публикаций, а на западный манер - слева направо. Красочная обложка (1) по традиции рисуется художником Сусуму Мацусита (Susumu Matsushita), "отцом" талисмана Famitsu - лисенка Некки (Necky). Рыжий звереныш обычно изображается разодетым под известных персонажей: Марио, Краша или даже Скволла. Под обложкой, как в любом уважающем себя геймерском журнале, скрывается содержание номера и список игр. Внимание привлекает крайне необычный призыв: в самом низу страницы написано: "Act Against AIDS!" Непривычно, но вполне разумно. Кто знает, может, и нашим игровым журналам стоит включиться в кампанию по борьбе со СПИДом? Отчего-то сразу представился Official PS Рос-

сия, комплектующийся, кроме демо-диска, презервативом (^_^) и слоган: "Мы контролируем демо-графию читателей!". Впрочем, вернемся к сегодняшней теме. За содержанием следует мощный аналитический блок Weekly Express (2), подробно рассказывающий о состоянии индустрии. Делается это посредством публикации свежих новостей, наглядных диаграмм и графиков, статистики продаж, котировок акций компаний, сравнением технических характеристик приставок. В подразделе Face своим авторитетным мнением делится приглашенный эксперт, обычно разработчик игры или менеджер компании. Два последующих журнальных разворота отданы под хит-парады: мультиплатформенный Top 30 по результатам продаж, читательский Top 30, аркадный Top 10 и чарт самых популярных игр в США. Последний - единственное место в Famitsu, где можно встретить творения вроде Alien Resurrection или Soul Reaver II. Хотя даже в штатовской десятке на первых местах сплошь Покемоны и Final Fantasy. Подозреваю, что, публикуя этот хит-парад, японцы втихую тешат национальное самодлюбие и радуются за державу.

Следующий крупный блок журнала отведен под информацию о свежих релизах, разбитую на три подраздела. Cross



Тут и очередное откровение подоспело. Моментально бросается в глаза, что доля портативных игр на японском рынке явно значительно выше, чем где-либо в мире. Заинтересовавшись, я специально сравнил соотношение материалов, и получилось следующее: не только значительная часть "магазинной" рубрики, но вообще примерно четверть (если даже не треть) журнала прямо отведена под GBA, Game Boy Pocket Color, Wonder Swan, NeoGeo Pocket Color и картриджи для них. Страница за страницей обзоров (причем восторженных, судя по рейтингам) простых 8/16/32-битных игрушек, не блещущих ни броской 3D-графикой, ни действительно хорошим звуком, с незамысловатым геймплеем, а порой уж и вовсе черно-белых (6). И это все - рядом с Metal Gear Solid 2, Xenosaga, Virtua Fighter 4. Зачем, спрашивается? При желании феномен достаточно легко объяснить, начав вроде бы издалека. На Западе люди в подавляющем большинстве ездят на работу на собственной машине, в японских же городах с их узкими улочками даже очень состоятельные служащие и автоладельцы предпочитают добираться до места работы на электричке, минуя чудовищные дорожные пробки и отметая проблему парковки. Ветеран отечественной публицистики Всеволод Овчинников в своей книге "Ветка сакуры тридцать лет спустя" приводит характерную статистику: сейчас 40 процентов людей, работающих в Токио, ежедневно тратят три часа, а 10 процентов - даже четыре часа, чтобы

добраться на работу, а потом вернуться домой. Общественный транспорт столицы ежедневно перевозит 23 миллиона пассажиров, хотя население самого Токио составляет 12 миллионов человек. Играть в Японии люди всех возрастов, от мала до велика, а в вагоне электрички можно или читать мангу, или... угадали, жать на кнопки портативной игровой системы. Чем успешно и занимается огромная армия школьников, студентов и офисных служащих всех мастей. Отсюда раздутые геймбоевские разделы игровых журналов, переполненные картриджами полки магазинов и всеобщая философия "gaming on the go" - игры на ходу.

щать на упаковке изображение полученной награды - своеобразный знак качества. Помимо обычного набора будущих релизов в каждом номере вспоминают четыре игры, набравшие высокий балл и удостоившиеся призов несколько лет назад. Нелишне будет упомянуть, что вся эта система чистую, до мелочей скопирована известным американским журналом Electronic Gaming Monthly, где она существует под именем Review Crew. Зато рубрики, хоть чем-то похожей на подкупающе честную User's Eye (4), у упомянутого EGM пока не наблюдается. Суть ее в том, что оценки играм ставят не журналисты, а сами читатели. Famitsu публикует их мнения, выводя средний балл из отзывов, присланных по почте и через сайт www.famitsu.co.jp. Согласитесь, порой хочется почитать мнение игрока из соседнего дома, а не только "этих зажавшихся продажных критиков". Раздел In Store Now! (5), как и следует из названия, знакомит геймеров с играми, вышедшими в продажу на неделе. Обычно набирается около 30 наименований - от Nintendo, Konami, Capcom, Jaleco, Tomy, Bandai, Taito, Tecmo, Asmic, Takara, Success, Artdink, KID, Enix и других японских издательств (разумеется, все для разных приставок, от PS2 до Game Boy Advance).

Тема номера в Famitsu вольготно размещается на десятке страниц в середине журнала и обычно включает в себя несколько эссе или интервью по тому или иному предмету, будь то ситуация с Phantasy Star Online (7), предстоящий дебют Game Cube или оценка отраслевой перспектив майкрософтовской Xbox (8). Очевидно, что подобные материалы пишутся не только для геймеров, но и для создателей игр. Именно углубленное изучение рынка, предпринимаемое аналитиками журнала, позволяет с должной уверенностью предсказать, имеет ли шанс продаться та или иная игра, будь то симулятор знакомства с девочками, виртуальная фото-студия или... файтинг на экск-



Review (3) состоит из коротких рецензий на новинки, причем по каждой игре пишут отзывы и выставляют оценки (по десятибалльной шкале) сразу четыре рецензента, что теоретически позволяет сформулировать у читателя более-менее объективное мнение об игре. Особо отличившиеся новинки получают серебряный, золотой или платиновый призы, высоко котирующиеся в индустрии. Рецензируются игры еще до выхода в продажу, чтобы издатели отличившихся продуктов гордо могли разме-





ваторах (11). Столь экзотичные, на взгляд западного игрока, жанры вполне типичны для Японии наравне со всевозможными симуляторами работы общественного транспорта, рыбной ловли, скачек, выращивания и тренировки собственного зверинца, текстовыми романами и даже кулинарными соревнованиями. А вот 3D action'ы (Quake, Counterstrike и иже с ними) здесь как-то не прижились. И дело здесь вовсе не в отсутствии тяги к насилию и военной романтике. Ведь в том же Famitsu можно найти рекламу продукции известной фирмы Marui (12), специально создающей точные модели вооружения для разных игр, например, Biohazard Code Veronica. Получается, спрос на пластиковые калашниковы есть, а желания побегать по подземелью и настрелять пару дюжин врагов все равно не возникает? Рискну предположить: в борьбе за среднестатистического японского геймера местные двухмерные девчонки из хентайных приключений не оставляют беспопечному пришлому CS ни единого шанса. И уж если захочется оному геймеру сбросить накопившуюся аг-

на улицу и засадит из маруевского духового "калаша" по воронам.

Коротенькая манга невразумительного содержания, раздел секретов, письма и рисунки читателей, а также плоды труда нескольких колумнистов (среди которых попадаются заметные во всех смыслах личности вроде Кэндзи Эно (Kenji Eno, автор D и Enemy Zero) вынесены на черно-белые вкладки общим "весом" около тридцати страничек. В каждом номере отводится место для подведения очередных итогов ASCII Entertainment Software Contest - конкурса по созданию собственных игр. Участвовать может любой непрофессионал, в использовании средств ограничений нет: это может быть как компьютерный инструментари, так и частично приставочная серия RPG Maker. За ходом конкурса наблюдают серьезные игровые компании, зачастую предоставляя работу счастливым финалистам. Последняя четверть Famitsu отведена под целый сонм рубрик, обычно на регулярной основе освещающих события, связанные с конкретной игровой вселенной. Тут все понятно уже по названиям: Pokemon Ground, NeoGeo Freak, Dragon Quest Times, Gundam Power (не столько о приставочных играх, сколько о сборных моделях (13) от Bandai), Link Link Network (это про серию Zelda с обязательным предисловием самого Миямото). Рубрика Card Hero рассказывает о бумажных RPG и вездесущих карточных играх, в основном анимешных разновидностях Magic: The Gathering. Небольшая манга, на этот раз цветная (14), весьма прикольно повествует о произошедшем в редакциях журнала за неделю. За ней следует крупный блок Digital

Entertainment Front: хит-парады и обзоры свежих фильмов и аниме (в кино,

по ТВ, на DVD), рецензии на музыкальные альбомы, игрушки, всякие цифровые примочки, гаджеты и фенечки. Под заголовком Pickup Girls, скорее всего, скрываются безобидные интервью со знаменитостями из "девчачьих" групп, а все же не то, чем мы с вами подумали. Замыкает все это рубрика Gavas System (15), своеобразный магазин с собственной игровой валютой. На вырезанные из журнала "Famitsu Gavas" (купюры с портретом лисенка Некки) можно приобрести вполне материальные приставки, игры и сувениры с символикой Famitsu, выпускающиеся под девизом "Video Game Save the World!". Очень много в журнале рекламы (16, 17, 18, 19), причем яркой и красочной до ряби в глазах. Настолько визуально насыщенной, что к ней не так просто привыкнуть.

Вот мы и узнали, что представляет собой колосс японской игровой прессы. Weekly Famitsu четко отражает ситуацию в местной приставочной индустрии. Угодная вкусам самых разных слоев геймерского сообщества, он развлекает, анализирует, информирует. Ничего удивительного, что десятки журналов по всему миру стараются копировать Famitsu с учетом собственных национальных реалий, ведь японцы делают универсальный журнал, настоящее наглядное пособие для желающих делать качественную прессу. И если теперь вы заметите в любимом игровом журнале некоторое сходство с Weekly Famitsu, значит, издатель сумел оценить накопленный японцами опыт и успешно его реализует. А что до фантингов на экзаваторах, то мы как-нибудь и без них проживем!

Валерий "А.Купер" Корнеев



СКОРО

Tony Hawk Pro Skater 3



Итак, Тони Хок снова едет на PS one. Скоро будет, уже совсем скоро... Честно говоря, писать о Tony Hawk Pro Skater 3 для PS one трудновато: перед глазами всякий раз всплывает версия, предназначенная для обладателей PS2, а вместе с ней шик, блеск, глянцевая красота и, как любят выражаться авторы пресс-релизов, “качественно новые элементы игрового процесса”.

Жанр: sport
Издатель/Разработчик:
Activision/Neversoft Entertainment
Количество игроков: 1-2
Дата выхода: октябрь 2001

Но завидовать грешно и бесполезно. В конце концов, нельзя же забывать, что серия прославленных скейтбордигов родилась, выросла и сформировалась (чуть было не написал “созрела”) именно на PS one, став одной из самых успешных игр для этой консоли. Даже более того, возьму на себя смелость утверждать, что THPS в своей классической форме так навсегда и останется детищем 32-битной старушки. А на PS2 нас ждет нечто совсем иное: пресловутые “качественно новые элементы”, причем подчас весьма сомнительного качества, разбавлять которыми игровой процесс просто не позволяет техническая немощь нашей серенькой “Соньки”. По большому счету, нет ничего удивительного в том, что сходство между THPS 3 для PS one и THPS 3 для PS2 если и не ограничивается одинаковым названием, то хотя бы гораздо меньше, чем это обыч-

но случается с двумя версиями одной игры для разных платформ. В мире THPS 3/PS2 шумит дорожное движение, происходят ДТП и даже землетрясения. В THPS 3/PS one машин кот наплакал, с проблемой ДТП давно справились, а сейсмологическая обстановка более чем спокойная. THPS 3/PS2 ориентирована на онлайн-игру и активное использование iLink. THPS 3/PS one все так же предназначена для пары верных друзей, решивших состязаться в популярном виде экстремального урбанистического спорта. Во вселенной THPS 3/PS2 бродят мужики с топорами и носятся стаи летучих мышей (!?!), а в THPS 3/PS one так же, как и год назад, мирно поскрипывают скейтборды, чиркая колесами о шершавый асфальт. Да эта игра совсем не скрывает своей похожести на младшего братца – прошлогоднего THPS 2, не стараясь догнать 128-битного теску. Мужиков с топорами нам, что ли, не хватает?



Выбор доски — дело ответственное, особенно если это японская доска Kamakazi...

Руки вперед, глаза зажмурить, в струнку, в струнку вытянись, а то шею свернешь... Вот так-то. Аплодисменты гарантированы.



Балансировать на канате вам поможет шкала, выполненная на манер авиационного “крена”.

Вместо этого THPS 3/PS one позаимствует у версии для PS2 ряд любопытнейших уровней, которые отличаются своими размерами и оригинальным дизайном. В качестве примеров можно выделить огромный приморский мегаполис Рио-де-Жанейро (не исключено, что суперцелью уровня станет прыжок со знаменитой статуи Христа), знаменитый парк Скейтер Айленд - Мекку всех скейтбордистов, место, где еже-

Первая THPS со своей полной свободой действий и динамизмом показала глоток свежего воздуха в застойном мире спортивных игр. THPS 2 - это улучшенная графика, еще более четкое управление, новые трюки, значительно расширившие уровни. По мнению многих (не только по моему), это венец серии. THPS 3/PS one безуспешно пытается сидеть между двух стульев, THPS 3/PS2 и THPS 2, однозначно скатываясь к последнему. THPS 3/PS2 - проект нового поколения, с multiplayer'ом, огромными "настоящими" уровнями и странноватыми (пока?) новациями в игровом процессе.



первый



второй



третий



третий

годно организуются международные Gravity Games, и т.д. Замечу, что все эти в высшей степени достойные места, гордость дизайнеров Neversoft, в трактовке разработчиков плейстейншоновской версии Shaba Studios превратились в типичные пейзажи а-ля THPS 2: сдержанные, неброские текстуры, минимум объектов, максимум важных плоскостей, откосов, съездов-заездов, перил, рельсов, парапетов, трамплинов и пр. Как ни крути, ничего кардинально нового не предвидится. И все так же необъяснимо, прямо из воздуха образуются здания, мусорные баки... и так же необъяснимо растворяются в небытии. Впрочем, игровому процессу это не мешает (мы же привычные), ведь главное - вовремя ловко уцепиться за окружающую уровень железную сетку, эффектно, с



ковные вечера. Впрочем, далеко не только подмокновы. Любителей бегать по карнизам, глотать битое стекло и прочих фанатов программы "Слабо?" наверняка вдохновит новый зубодробительный мастер-класс под названием revert trick. При помощи этой хитрой штуки можно (теоретически) выполнять бесконечную серию комбинаций, не прерываясь даже при переходе с одной поверхности на другую и т.д. На практике вы абсолютно точно навернетесь, но, поднабравшись опыта, ловкости и смелости, можно осуществить невозможное. Главное - в игре станет меньше унылых пауз, больше динамизма, адреналина и виртуальных сияньев (хотя иногда из коленок неуклюжих скейтеров брызжет алая пиксельная кровичка). Но это ничуть не мешает игре продаться шестизначным тиражом, занять верхние строчки в чартах, снискать статус живой легенды и обзавестись небольшой армией почитателей, причем убедиться в этом мы сможем скоро, очень скоро. Совсем скоро. А с цифрой 3 можно смириться. Во-первых, это честно и непретенциозно, во-вторых, бог любит трицу, а, в-третьих, потому, что это последняя игра с участием Тони Хока на PS one. Грустно рас-

Итак, как говорят в Одессе, что мы имеем? Имеем мы предельно ясную клиническую картину: не пытаюсь прыгнуть выше головы, создатели THPS 3 честно и тихо сделали, по большому счету, THPS 2,5. Ну или 2,6.



Tony Hawk со времен первой игры претерпел лишь косметические изменения, хотя и это вопрос спорный...

разворотом подпрыгнуть, а потом на полной скорости скатиться к гремучим железным перилам, а на десерт выполнить уж совсем смертельный кунштук - перевернуться вверх ногами и прокатиться на скейтборде, балансируя на одних руках. После этого можно будет позвать любимую девушку и шокировать ее патентованной фишкой human dart. Да, кстати, если уж мы заговорили о разработчиках: напомним, что проект с самого начала был ориентирован на PS2, а вариант для PS one подготовлен молодой студией Shaba Studios (а вовсе не командой Runecraft, как это сообщалось ранее), ответственной за такие игры для SPS, как Grind Session и Razor Freestyle Scooter. Разработчики, естественно, пользуются традиционным Neversoft'овским движком, проведя некоторые косметические улучшения. По крайней мере, так они сами утверждают. Однако в нашей редакции мнения разошлись: Миша Разумкин уверяет, что модели стали более гладкими и ладными, я



Да, это не виртуальные торговые автоматы, а всего лишь текстура, натянутая на полигоны стены уровня. Хотя издали все смотрится вполне презентабельно.

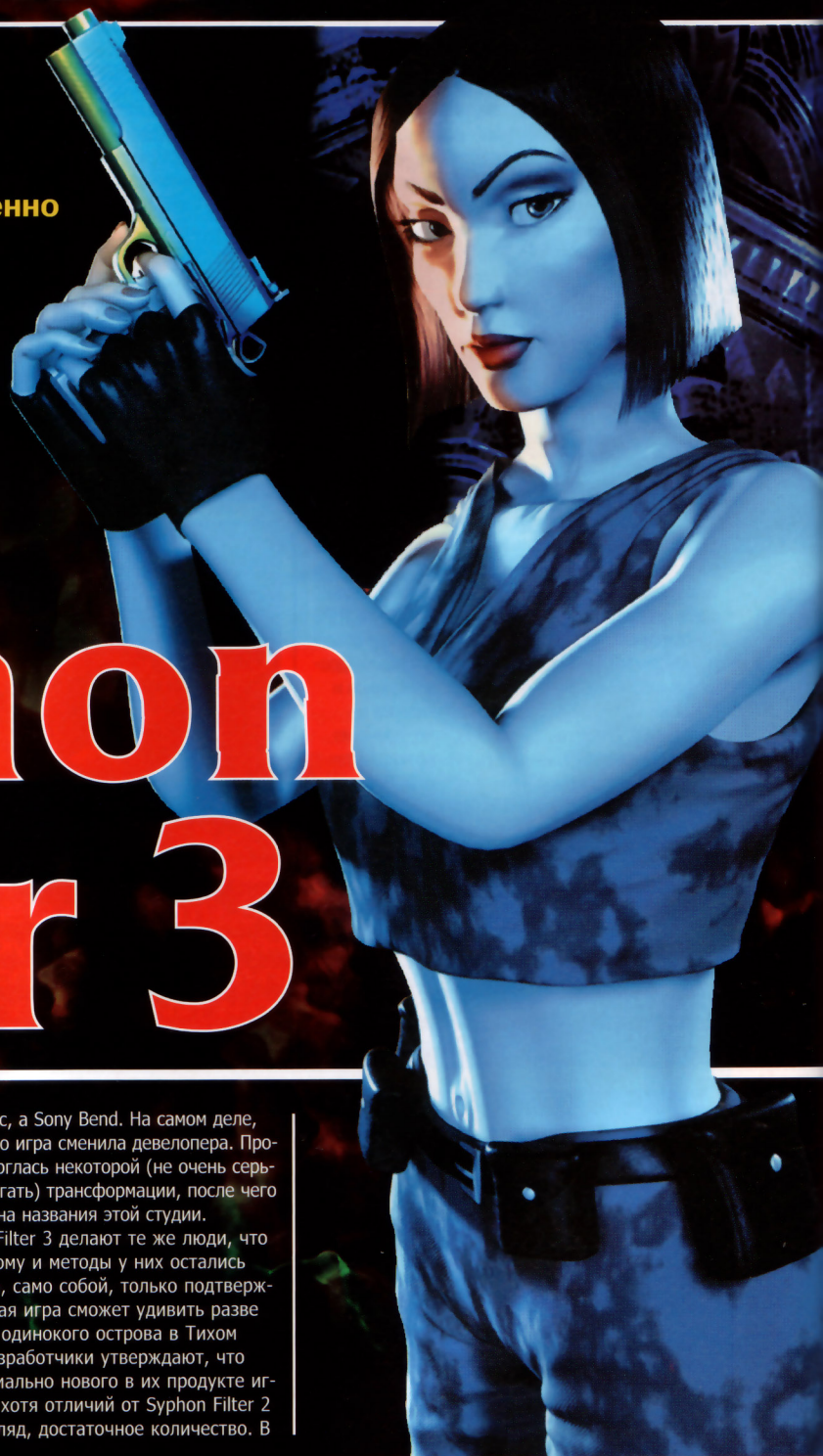
же, как ни старался, никаких существенных изменений по сравнению с предшественниками, увы, не заметил и нисколько от этого не огорчился, ведь то, что было, меня совершенно устраивает. К разряду несомненных новшеств можно отнести появление редактора игроков. Существование режима "сделай-сам-своего-крутого-парня-(клевою-герлу)-со-стильной-татуировочкой-модным-прикидом-и-всеми-делами" вкупе с редактором уровней существенно скрашивают холодные зимние подмок-

ставаться с этим клевым парнем, но мы не говорим ему: "Прощай, Тони Хок". Мы говорим: "До новых встреч на новых консолях". Их, я уверен, впереди еще много. Ведь у виртуальных персонажей есть одно колоссальное преимущество перед реальными героями, спортсменами и экстремальщиками: они не ломают себе ни рук, ни ног и даже не стареют. Счастливые ребята.

Иван Напреенко

Я помню, когда еще самый первый Syphon Filter готовился к выходу, многие в редакции отмечали, что этот продукт совершенно откровенно делается под девизом “наш ответ Metal Gear Solid”. Да и другие представители игровой прессы моментально заметили очевидное: стремление Sony сделать свой вариант хита от Hideo Kojima и компании было настолько очевидно, что не заметить этого было просто невозможно.

Syphon Filter 3



Жанр: 3D-action/adventure
Издатель/Разработчик: SCEE/Sony Bend
Количество игроков: 1-2
Дата выхода: осень 2001 года

Как вы все прекрасно знаете, Syphon Filter оказался успешной игрой, причем реально мало похожей на необычный, эстетский Metal Gear Solid. Много action`а, много беготни — это определенно не тихое, незаметное ползание на карачках, над которым довлеет хорошо продуманная сюжетная линия, являющаяся для многих самым интересным аспектом в революционной игре от Konami.

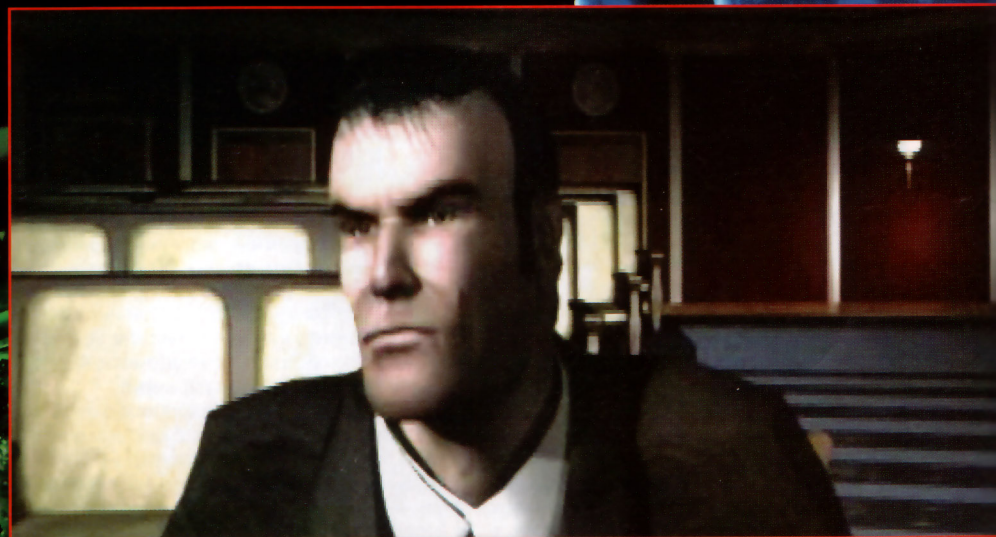
Судьба Syphon Filter была предрешена. Популярному тайтлу было суждено оказаться растражированным, в результате чего мы уже наблюдаем картину, когда новые “Сифоны” атакуют потребителя с завидной регулярностью. Одна игра серии отделена от другой временным периодом, не превышающим год. Все просто, тем более что клепать сиквелы на одном и том же движке — дело копеечное. Потому и не вызывает удивления тот факт, что Syphon Filter 3 был заявлен на умирающую первую PlayStation, а не на вторую, уже набравшую обороты. Так проще. Игра же окупится в любом случае. Тем более что обладателей PSX в мире имеется страшное количество. И мимо одного из самых заметных продуктов последних месяцев они явно не пройдут.

Убей их всех

Вы, наверное, уже успели обратить внимание, что в графе “разработчик” теперь значатся не

привычные Eidetic, а Sony Bend. На самом деле, это не значит, что игра сменила девелопера. Просто Eidetic подверглась некоторой (не очень серьезной, надо полагать) трансформации, после чего последовала смена названия этой студии.

Так что Syphon Filter 3 делают те же люди, что и раньше, а потому и методы у них остались прежними. А это, само собой, только подтверждает то, что новая игра сможет удивить разве что аборигена с одинокого острова в Тихом океане. Сами разработчики утверждают, что ничего принципиально нового в их продукте игроки не найдут, хотя отличий от Syphon Filter 2 будет, на их взгляд, достаточное количество. В



Syphon Filter 3, по всей вероятности, будет представлять собой жесткий action, не особенно отягощенный какими-то посторонними элементами.

общем, заявления Sony Bend оригинальными назвать сложно.

Итак, что за отличия эти товарищи подразумевают? Ну, в первую очередь, имеется в виду некоторый крен в сторону самой первой части Syphon Filter, "возвращение к корням", как сейчас принято говорить. Выразится это в том, что игра станет, простите меня, более тупой и незамысловатой. То есть жесткий action, не особенно отягощенный какими-либо посторонними

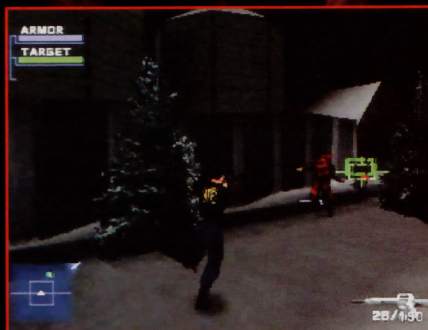
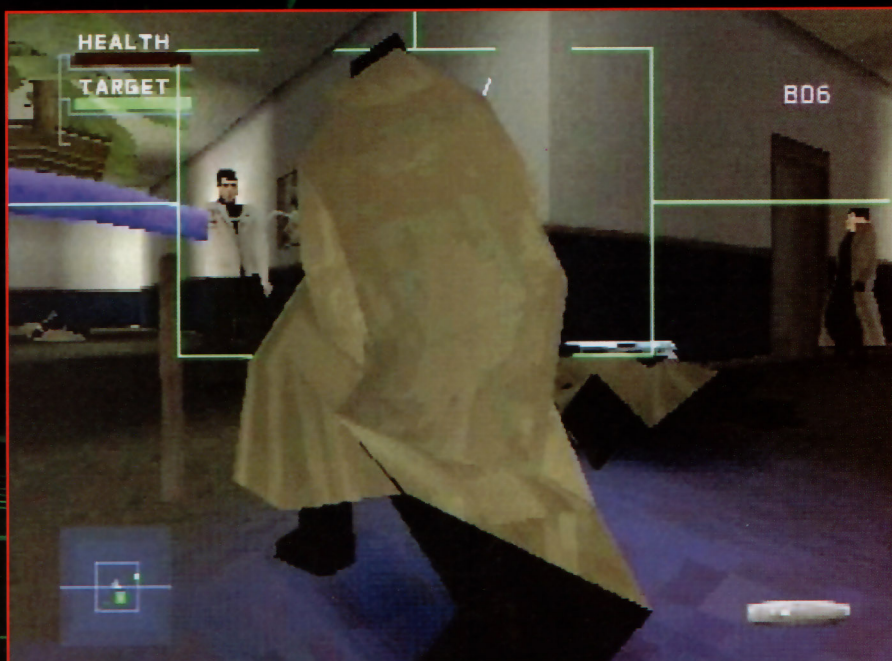
Впрочем, равнение на Metal Gear Solid, некогда имевшее место быть в рядах эйдетиковцев, бесследно не пройдет. Заявленный action не будет тотальным и всепоглощающим. К нему в обязательном порядке где-нибудь сбоку прилепят уже не раз мною упомянутую stealth-часть. Правда, наверняка серьезно усеченную. Но опыт несколько adventure-ориентированного Syphon Filter 2 не будет пущен псу под хвост — это уж точно. Вдобавок обещается серьезный



Вновь парная игра с AI. Правда, на этот раз наша боевая подруга вооружена и, хочется надеяться, очень опасна.

элементами, опять всплывет на поверхность. Именно этого, по мнению Sony Bend, потребителям и не хватает, учитывая, что большинство поклонников Syphon Filter всегда тяготело к бескомпромиссной пальбе по всему, что движется, а все эти stealth-заморочки рассматривало как некий приятный и модный довесок. Кроме того, нам уже фактически открытым текстом сообщают, что основная часть миссий в Syphon Filter 3 — банальный kill'em all. Делайте выводы...

Вариант с прикрытием NPC мы не раз уже проходили в предыдущих частях серии.



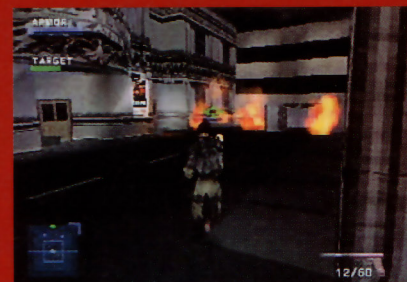
Syphon Filter

Издатель: SCEE/989 Studios

Разработчик: Eidetic

Дата выхода: 17 февраля 1999 года

Первая часть будущего хита явно задумывалась Sony как продукт, призванный собрать свою порцию денег на волне попу-



лярности Metal Gear Solid. При этом стоит сказать, что в итоге игра ни в коей мере не стала MGS-клоном. Просто Eidetic обасывала ту же тематику, а также использовала какие-то элементы, опробованные Konami. В конечном итоге, естественно, шедевра не вышло (да и не стремился никто к этому), но популярность Syphon Filter приобрел, причем немалую. Интересный, достаточно динамичный (можно даже сказать, прямолинейный) mission-based шпионский action. Игровая общественность была довольна. Большая часть журналистов, как ни странно, тоже.

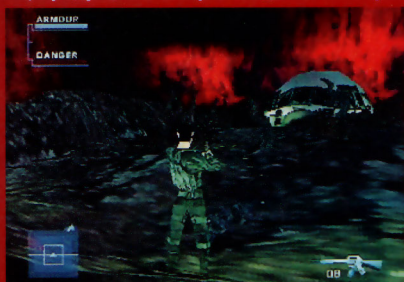
Syphon Filter 2

Издатель: SCEE/989 Studios

Разработчик: Eidetic

Дата выхода: 14 марта 2000 года

Не прошло и года с момента выхода Syphon Filter, как Sony уже выкинула на рынок сиквел своего коммерчески успешного продукта. Некоторых такая поспешность слегка покорила, но в общей своей массе игроки только были рады тому, что Syphon Filter стал полноценной серией, продукцией которой их достаточно ре-



гулярно будут кормить. Кроме того, продолжение первого "Фильтра" оказалось очень даже удачным, хотя каких-то принципиальных отличий между двумя продуктами и не было. Разве что стало чуть меньше голого action'a, да добавился многопользовательский режим, рассчитанный на двух игроков. Последнее, собственно говоря, и было самым заметным нововведением. Пресса, что естественно, ставила Syphon Filter 2 более низкие оценки, чем его предшественнику. Просто игра уже ничем не удивляла — сиквел, в конце концов. Хоть и сильный.

в обход, и еще как-нибудь изощриться — то есть путей для выполнения задания, скорее всего, окажется несколько штук. Хотя убивать всех на своем пути и разрушать все, что под руку подвернется, наверняка станет непременным условием успешного завершения этапа.

Невероятно Thrilling Gunplay

Если ориентирование Syphon Filter 3 на action можно назвать некоторым отличием от предыдущей части игры, то под определение "нововведение" такие дела ну абсолютно не подходят. Тем не менее, вы удивитесь, но разработчики все-таки сподобились затолкать в свой продукт что-то действительно свежее. А потому дальнейшая беседа имеет смысл, о чем вам, наверное, трудно было догадываться в самом начале этой статьи.

Главным, что представляет для нас интерес, являются мини-игры. Это весьма хитрая штука,

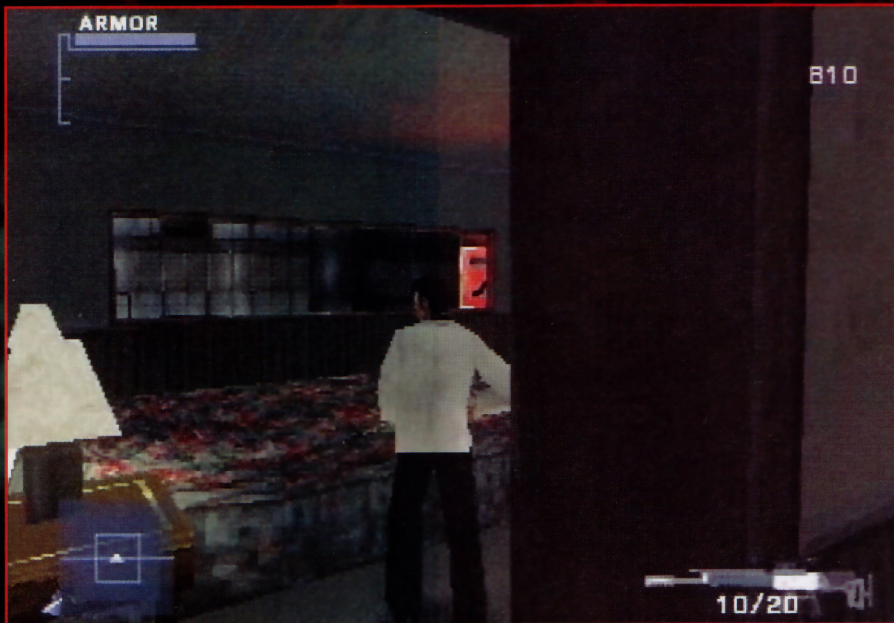


Устроились удобно, мишень на прицеле, одного выстрела в голову будет достаточно.

коже, мы получим в свое распоряжение отдельный режим с мини-играми. Каждая из них, по свидетельствам умельцев из Sony Bend, предложит нам "absolutely thrilling gunplay". Ждем не дождемся. Конкретно это все выразится в чем-то вроде независимых миссий с несколькими необычными для данного продукта заданиями. То есть где-то нам придется выступить в роли наемного убийцы, где-то побывать вором, а где-то тихо и смирно посидеть в уголке, огнем обеспечивая прикрытие своим товарищам по оружию.

Контрольный в голову

Ничего нового и интересного в Syphon Filter 3 найти нельзя, но эта игра, в любом случае, остается одной из самых заметных в условиях отмирания PSX.



Тихий гостиничный номер — классическое место для "грязной работы" киллера.

прогресс во всем, что касается дизайна уровней. И это следует понимать не иначе как заявление о том, что миссии по своей структуре вряд ли будут походить на железнодорожные рельсы. Из пункта А в пункт Б вам далеко не всегда придется топтать по заранее отведенному для этих целей маршруту. Можно будет и пойти

которая, судя по всему, будет вынесена отдельно и не станет пересекаться с основным режимом Syphon Filter 3. Единственное, что меня смущает здесь, это нежелание девелоперов распространяться по этому поводу. Как результат, полной картины того, что нас ждет, мы не имеем и, как следствие, рассказать вам можем только о каких-то деталях. Впрочем, даже они помогают составить кое-какое впечатление о грядущем проекте. Итак, как я уже отметил, по-



Теперь, разобравшись с мини-играми, можно с большой долей уверенности сказать, что больше ни о чем принципиально новом в этой статье вы от меня не услышите. Все остальное, о чем можно рассказать — развитие идей предыдущих частей Syphon Filter (мы же сиквел рассматриваем как-никак). Есть еще и сюжет, но это, извините, несерьезно.

Едем дальше. Как вы, наверное, знаете (а если нет, то почитайте врезки), предыдущий Syphon Filter привлек к себе дополнительное внимание небезынтесным фактом наличия многопользовательского режима. В третьей части игры нас ждет дальнейшая проработка этого момента, что вроде бы должно будет надолго удержать игроков у разделенного пополам экранчика. Достигнуть этого разработчики хотят за счет создания как можно более продуманных multiplayer-карт с грамотным расположением точек для ведения огня, что, по идее, предотвратит бездумное рубилово лицом к

лицу в стиле "кто быстрее стучит по кнопке". Кроме того, ожидается появление целого ряда новых видов вооружения (что, понятно, окажет влияние и на single player), среди которых выделяются и всякие любопытные штуки, позволяющие уничтожать противника, пробивая насквозь различные объекты, включая, кажется, даже стены. Пару слов стоит сказать об искусственном интеллекте. Право, о таких вещах говорить очень

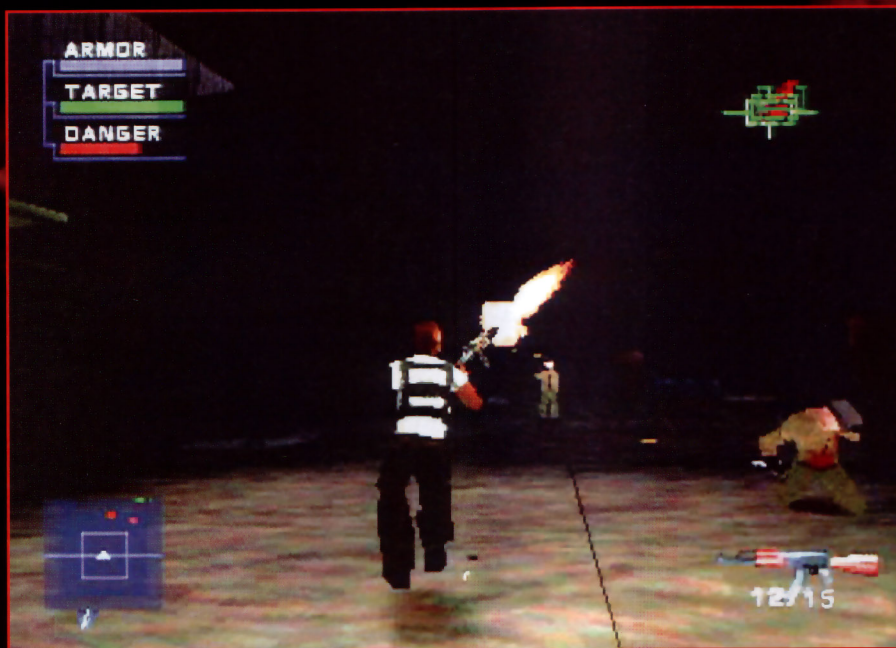
вероятнее всего, убьет наповал. Не могу удержаться от комментариев по поводу того, как вся эта пляска с AI будет выглядеть на практике. Не удивлюсь, если супостаты, почуяв наше приближение на определенное расстояние (это будет классифицировано как "мы услышали"), всей гурьбой ломанутся на braveго героя-спецназовца и дружно наспигуют его голову свинцом. Веселье, в общем, по полной программе.

Главным, что представляет для нас интерес, являются мини-игры, которые будут вынесены отдельно и не станут пересекаться с основным режимом.

сложно, так как не всегда получается сдержать зевоту (или же смех — зависит от ситуации). Но тем не менее. Обещано, что AI наших туповатых противников значительно возрастет, и они, в частности, научатся слышать шаги храбрых героев и реагировать так, как этого требует ситуация. Кроме того, гады не будут гнушаться стрельбой в голову. А это, надо сказать, дело серьезное. Sony Bend однозначно заявила, что систему попаданий в черепную коробку они надеются серьезно подтянуть, так что пуля, проделавшая дырку во лбу,

Когда теперь?

В шапке данной статьи, в графе "Выход", значится осень 2001 года. Не поверите, но это требует отдельных пояснений. Дело в том, что изначально Syphon Filter 3 должен был появиться на прилавках 25 сентября. Но 11 число первого месяца осени внесло свои коррективы. В связи с произошедшими событиями, поставившими весь мир на уши, а конкретно Штаты вообще сведшими с ума, срок релиза игры (там ведь



Крупные планы наглядно показывали убогость моделей во всех Syphon'ах, третий, к сожалению, не стал исключением.

"Калашников" в руках и солдаты в хаки на заднем плане... Чую, русским духом пахнет.

террористы фигурируют, и все такое) был перенесен на "неопределенный срок". Впрочем, не такой уж на самом деле-то он и неопределенный. Syphon Filter 3 практически железно должен появиться в ноябре, в крайнем случае, в декабре. Даже нельзя исключить тот факт, что уже сейчас, читая эту статью, вы имеете реальную возможность пойти и приобрести себе продукт сомнительного сиквелоклепательного творчества Sony Bend. И сделать это, как мне кажется, стоит. Да, ничего особенно нового и интересного в Syphon Filter 3 найти нельзя, но эта игра, в любом случае, может быть названа одной из самых заметных в условиях окончательного отмирания первой PlayStation. И вообще, не надо забывать, что поклонников "Сифона" в нашей стране наплодилось прямо-таки неприличное количество, а уж их подобный продукт абсолютно точно не разочарует.

Александр Щербаков

**В ПРОДАЖЕ
С 29 ОКТЯБРЯ**



В НОМЕРЕ

Age of Mythology — исследование-расследование «Страны Игр» об одном из самых загадочных и удивительных творений знаменитой команды Ensemble Studios.

Heroes of Might & Magic — интригующая и захватывающая история самого популярного и успешного проекта в жанре пошаговой стратегии. Плюс эксклюзивный материал о **Heroes of Might & Magic IV!**

РуссобиТ-М — репортаж о самой динамично развивающейся компании на российском игровом рынке. Какие сюрпризы издательство готовит нам в ближайшем будущем?

Демииурги — Финальный обзор самой ожидаемой российской игры года!

**СТРАНА
ИГР**

(game)land
www.gameland.ru

SSX Tricky

Скоро зима. Данный факт должен быть известен даже Санта-Клаусу и разработчикам. А что значит это время года для рядового геймера? Дикие морозы, непролазные сугробы снега во дворе и обилие игр с зимней тематикой.

Жанр: sport
Издатель/Разработчик:
 Electronic Arts/EA Canada
Количество игроков: 1-2
Дата выхода: зима 2001 года

PlayStation 2

26 октября прошлого года компания Sony выпустила на американский рынок долгожданную PlayStation 2. Среди трех десятков игр, представленных в тот день для этой приставки, был и симулятор сноуборда с кратким названием SSX. Благодаря стильной графике, удобному управлению и продуманному игровому процессу данная вещь была признана многими критиками одной из лучших игр на PS2. Видя, каким успехом пользуется их детище, разработчики уже было решили почивать на лаврах, но быстро передумали. Зачем лежать и плеваться в потолок, когда можно собрать с покупателей побольше денежек? Что ж, сказано - сделано. Благодаря стараниям команды EA Canada в конце года на свет грозил появиться и не сиквел, и не приквел, а так, неведома зверушка по фамилии SSX Tricky. Что это за монстр такой? О, всего лишь существенно измененная и дополненная версия оригинального хита. Причем появится это чудо уже на трех платформах - PS2, Xbox



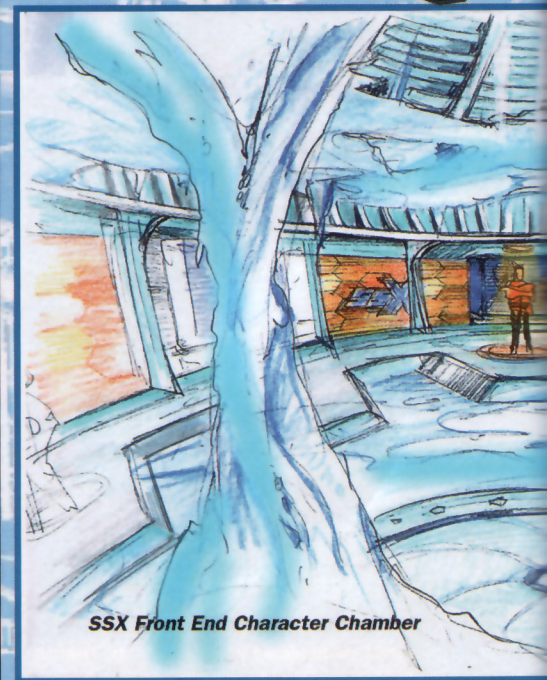
Головокружительные прыжки со всевозможными пируэтами — главная «фишка» игры.

обычно и предсказуемо: выбираете приглянувшуюся трассу - и вперед, к победе. Ну а если поражений у вас на счету окажется гораздо больше, чем хотелось бы? Тогда вам, равно как и людям, севшим за игру впервые, рекомендуется скорая обучающая помощь в лице Practice mode. Только не думайте, что режим тренировки - это нечто скучное и занудное. Помимо своей практической ценности он гордится наличием обновленной версии Trick tutorial. Этот самый tutorial во всех подробностях покажет игроку, как делать

те или иные трюки, так что смотрите в оба. В SSX Tricky, как и в оригинальном SSX, имеется одна интересная вещь под названием trick book, то бишь книга трюков. Теперь она разбита на пять глав, по десять трюков в каждой, и это небольшое изменение, вне всяких сомнений, сделало ее более удобной и функциональной. По мере вашего прогресса новые трюки ста-

Каждый герой, как полагается, обладает индивидуальными умениями: кто-то быстрее ездит, кто-то лучше трюки исполняет.

и Nintendo GameCube. Оцените размах и заранее позавидуйте прибылям разработчиков :). Итак, что же отличает SSX Tricky от его именитого предка? Прежде всего изменениям подверглись, конечно же, трассы. В игру войдут семь старых трюков, хотя слово «старый» в данном случае вряд ли уместно. Все они были значительно переработаны и обогатились множеством крутых спусков, скрытых маршрутов и дорог, помогающих срезать путь. В результате трассы-ветераны преобразились настолько, что с трудом поддаются распознаванию. Впрочем, без сюрпризов тоже не обошлось: SSX Tricky будет включать в себя также и парочку новых трасс. Знакомьтесь: Garibaldi и Alaska. Первая может похвастаться наличием нескольких разных маршрутов и отличается тем, что расположена она не где-нибудь, а в Канаде. Местонахождение второй трассы, надеюсь, ясно из ее названия. По заверениям разработчиков, Alaska является одним из самых сложных трюков в игре, способном потрепать нервы даже матерому любителю спортивных развлечений. Что ж, пока остается верить им (разработчикам) на слово. Как полагается любому уважающему себя проекту, SSX Tricky имеет в запасе несколько игровых режимов. Главный из них - так называемый World Circuit (страшно даже подумать о том, какие нешуточные страсти будут там бушевать :)). Следующим в списке значится Single-event mode. Здесь тоже все довольно

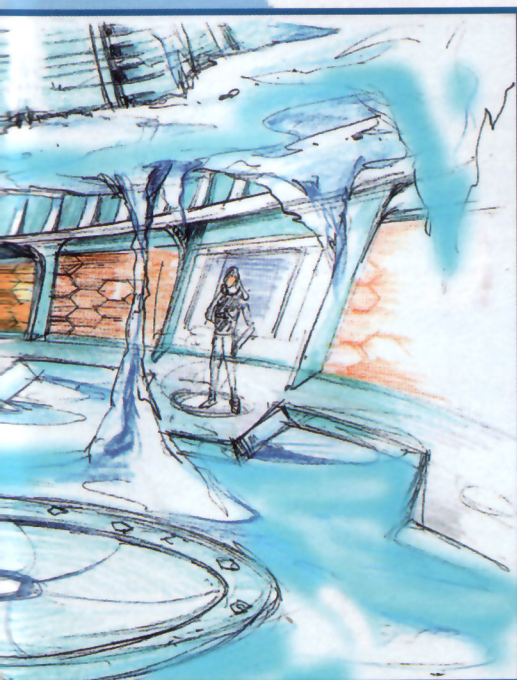


нут заноситься в trick book, и это откроет дорогу к изучению более изощренных выкрутасов (например, так называемых ubertricks, правильное исполнение которых позволит вам совершать различные спец-движения). Как следует натренировавшись, можете смело заруливать в Show-off mode. По некоторым данным, в прошлом году среди играющего населения этот режим пользовался не такой уж большой популярностью, однако разработчики прилагают все усилия, чтобы исправить подобное недоразумение. К радости трудящихся, Show-off принял в свои объятия больше различных препятствий, больше подъемов, больше спусков... Короче, здесь создатели следовали старому как прошлогодний снег девизу: "Всего и побольше". Что ж, иногда это действительно помогает. Для особо ненасытных, которым всех этих режимов



Выбор спортсменов выполнен в виде карусели, здесь же устанавливается "rider ranking".

Все трассы были переработаны и обогатились множеством крутых спусков, скрытых маршрутов и дорог, помогающих срезать путь.



мало, авторы приготовили маленький (впрочем, не такой уж и маленький) бонус. Итак, барабанная дробь: на диск будет выложен фильм, повествующий о том, как делалась игра. Длиться это удовольствие, между прочим, будет более 45 минут. Но довольно о режимах, пора, пожалуй, побеседовать о чем-нибудь другом. Например, о спортсменах, которыми нам предстоит управлять. На выбор игроку предоставят 12 героев (к озвучиванию которых, по данным разведки, разработчики собираются привлечь таких знаменитостей, как Masy Gray, Lucy Lui, David Arquette и др.). Шестеро из них являются новичками, вторая же половина приковывалась пря-



В режиме Replay камера показывает нам самые завораживающие виды на трассу.

миком из SSX. Каждый герой, как полагается, обладает индивидуальными умениями: кто-то быстрее ездит, кто-то лучше трюки исполняет. По мере прохождения игры сноуборды персонажей можно будет апгрейдить, что заметно повысит ваши шансы на победу. Кстати, соперники теперь вроде бы не лишены грубых манер и вполне могут напакостить вам во время соревнований. Ух ты, неужели правда? :) С графической точки зрения, SSX Tricky не так уж сильно будет отличаться от оригинала. Модели героев стали более детализированными, улучшилась анимация, присутствуют многочисленные спецэффекты, но каких-то существенных изменений рядовой игрок может даже и не заметить. Помимо графики проект должен поразить народ своим звуком. Поддержка Dolby Digital 5.1 - это, знаете ли, не шутки. К числу приятных сюрпризов следует отнести и музыкальное сопровождение, в создании которого принимали участие многие известные персоны, в том числе и Mix Master Mike из Beastie Boys. Уже один этот факт должен послужить стимулом к тому, чтобы выкрутить ручку громкости до упора. Вот сяди-то обрадуются, а нам только того и надо ;)).

Леонарда Ф.

В ПРОДАЖЕ С 29 ОКТЯБРЯ

ЧУГУНИЙ



В НОМЕРЕ:

Как три дурака собирали компьютер.

Как правильно закупать комплектующую?

Все о мышах и клавиатурах.

Паяем свой собственный ISA-девайс.

Настраиваем биосы всем подряд.

И, конечно, всевозможная инфа по разным железкам!!!

Смотри в оба! А то так и останешься без своего "Чугуния"...

Monsters Inc.

Как только на землю опускается тьма, они с голодным урчанием начинают скрестись у вас под дверью. Поверьте, ничего личного. Просто пугать детей по ночам - это их работа.

Жанр: платформер/action
Издатель/Разработчик: SCE/A2M
Количество игроков: 1
Дата выхода: октябрь 2001 года

Что такое Monsters Inc? Это фабрика, но фабрика не совсем обычная. 24 часа в сутки, 365 дней в году кипит работа на этом огромном предприятии, собирающем и преобразующем человеческие крики в чистую энергию. Энергию, впоследствии использующуюся для отопления и освещения городов, в которых живет не кто-нибудь, а самые настоящие... монстры! Правда, не такие уж и страшные, как может показаться на первый взгляд. Например, James P. Sullivan (для друзей — просто Sulley) — чудовище, за заслуги перед отечеством получившее звание лучшего, прошу прощения, пугальщика (Top Scarer), в свободное от работы время становится милым и обаятельным существом. Sulley и его маленький одноглазый напарник Mike Wazowski состоят в элитной группе пугателей детей (Kid Scarers). Пригласитесь к ним повнимательнее. Не они ли сопели страшными темными ночами за дверью платяного шкафа, когда вы были еще детьми? Вспоминайте, а я пока расскажу вам маленькую вечернюю сказку...

Игра Monsters Inc. является очередным диснеевским проектом из серии "по мотивам...". Оригинальный мультфильм от Pixar (который, как нетрудно догадаться, так и называется — Monsters Inc.) выйдет лишь второго ноября сего года, игру же собираются пустить в плавание чуть пораньше — 30 октября. Хотя на прошедшей майской выставке E3 была представлена уже вполне игральная версия проекта как на PS one, так и на PS2, сказать что-либо конкретное о нем не представляется возможным. Пара абзацев невнятного текста, четыре жалких скриншота — вот и вся информация, кото-



Комичные герои и традиционный gameplay, вот только графика несколько простовата.

маются все персонажи игр подобного рода: исследованием новых территорий и решением всевозможных головоломок. Помимо этого искателям приключений предстоит посвятить определенную часть времени тренировке загадочных "других монстров". Как именно будут протекать обучающие курсы, с какой целью и при каких обстоятельствах, не уточняется. Зато уже известно, что герои собираются покорить нас разнообразием движений. Кроме обыч-

Во время путешествия герои, поневоле будут заниматься исследованием новых территорий и решением всевозможных головоломок.

рую можно найти в Сети об этой игре. Несерьезно как-то, однако что уж нашли, о том и напишем. В общем, как и предполагалось, Monsters Inc. представляет собой типичный 3D платформер, главными героями которого являются, разумеется, Sulley и Mike. Управляя либо лохматым ударником труда, либо его одноглазым другом, вам предстоит бодро пробежаться по 15 различным уровням. Во время путешествия герои, хотя бы они того или нет, поневоле будут заниматься тем, чем в таком случае зани-

ного бега, персонажи всегда готовы продемонстрировать играющей публике пируэты вроде bouncing, belly flopping, cannonball rolls или, скажем, tail spinning. М-да, звучит угрожающе. Ну, что еще сказать? Собственно говоря, больше нечего. Можете смеяться, но на данный момент это все, что известно об игре. Так что закройте дверь, выключите свет, ложитесь в постель и ждите релиза. ОНИ уже идут.

Леонарда Ф.

ИСО



День рождения — это, пожалуй, самое ожидаемое событие в жизни любого ребенка. Однако иногда любимый праздник может преподнести и множество неприятных сюрпризов.

Жанр: adventure
Издатель/Разработчик: SCEE/SCE
Количество игроков: 1
Дата выхода: уже в продаже

PlayStation 2

Свое двенадцатилетие главный герой по имени Исо отметил довольно оригинально — в могиле. Нет, что вы, он вовсе не умер. Подобным положением вещей мальчик оказался обязан жителям своей деревни, которым почему-то не понравилось, что Исо родился с рогами на голове. Спустя 12 лет суеверные сельчане окончательно разнервничались, затащили неугодное чадо в заброшенный замок и похоронили его там заживо. К счастью, герою удалось выбраться из склепа, а дальше... А дальше, собственно, и начинается игра.



Трагическое начало истории. Несчастному Исо суеверные односельчане везут в заброшенный замок, чтобы похоронить заживо!



различных препятствий, встающих на пути. И не так уж редки будут ситуации, когда придется брать дамочку за руку и вести туда, куда вам нужно. Хотя Исо и Yorda говорят на разных языках, это не мешает им понимать друг друга. Девушка внимательно следит за движениями героя и адекватно реагирует практически на любое его действие. Скажем, перепрыгнули вы через яму. Теперь позовите спутницу и попросите ее сделать то же самое — она попытается в точности повторить ваши движения. И это — лишь один из многих примеров. Как видите, героям никакие языковые барьеры



Есть в игре и враги, причем очень необычные. Больше всего они похожи на ожившие тени демонов.

ры не страшны. Для игроков же предусмотрены скидки: когда Исо будет о чем-то говорить, на экране величаво появятся титры. Что касается графики, то в этом плане игра показывает себя с лучшей стороны. Модели героев не слишком впечатляют количеством полигонов, однако их (моделей) великолепная анимация подчас заставляет забыть о том, что перед нами всего лишь игра. Если на время оставить девушку в покое, она может погнаться за птичками или, к примеру, станет изучать какой-нибудь предмет, который может пролить свет на решение следующей головоломки. Такие, казалось бы, мелочи и делают из горстки полигонов по-настоящему живых персонажей. Еще один плюс игры — превосходная работа с освещением. Свет и тьма в ИСО — это нечто реальное и осязаемое, создающее атмосферу и придающее окружающему миру определенный шарм. Замок отличается не только крупными размерами, но и разнообразными, грамотно наложенными текстурами. Короче говоря, с графикой здесь все в порядке. Игра красива, интересна, но, увы, слишком коротка: большинство геймеров осилит ее часов за восемь. И это, пожалуй, ее единственный ощутимый недостаток.

Леонарда Ф.

Боязливую барышню предстоит не только защищать, но и помогать ей в преодолении различных препятствий, встающих на пути.

Пытаясь выбраться из замка, Исо сталкивается с принцессой Yorda, заточенной в клетку. После освобождения узницы герою вместе с ней предстоит продолжить блуждания в поисках выхода. Такова история событий игры. Бросив взгляд в графу жанра, можно предположить, что на протяжении игры нам, как обычно, предстоит решать



Цветовая гамма в ИСО бледна и невыразительна, зато на удивление качественно выполнены "водные эффекты" и освещение.

головоломки, по дороге истребляя разношерстных монстров. В общем-то, так оно и есть, однако ничуть не меньшую роль в игровом процессе играет взаимодействие главных героев. Принцессы, как известно, на то и принцессы, чтобы создавать проблемы. Боязливую барышню предстоит не только защищать, но и помогать ей в преодолении



大回回回

大回回回

Let's Play Together!

~さあ一緒に遊ぼう~

大回回回

Сергей Овчинников

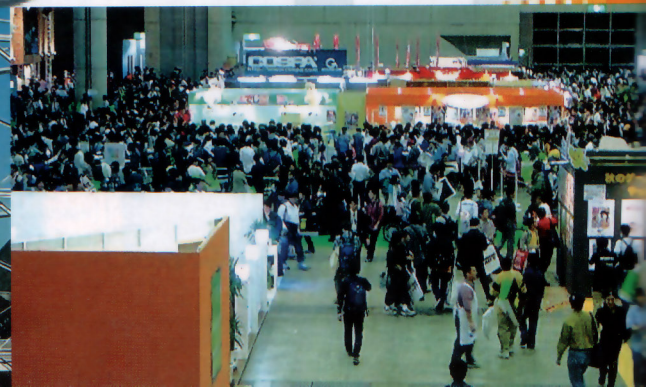
Славная выставка TGS, по мере сил не дающая нам скучать каждую весну и осень вот уже на протяжении многих лет, на этот раз стала не только местом японской премьеры Xbox, но и настоящим праздником для всех поклонников PlayStation 2. В отличие от предыдущих экспозиций, которые не производили должного впечатления, в этом году лагерь издателей, поддерживающих консоль от Sony, наконец-то смог продемонстрировать несколько десятков отменных игровых проектов. Выход большинства из них намечен уже на ближайшие месяцы, которые, без сомнения, запомнятся всем как волшебная золотая эпоха в истории консоли. Tokyo Game Show вот уже третий год проводится в стильном и современном выставочном комплексе Makuhari Messe, что примерно в сорока минутах езды от центра Токио и рядом с безумным токийским Диснейлэндом, в котором народу обычно больше, чем в московском утреннем троллейбусе. Выставка открыта не только для журналистов и бизнесменов, но и для простых геймеров, от которых требуется лишь купить входной билет примерно за 8 долларов. Именно по этой причине TGS является самой посещаемой и многолюдной игровой выставкой в мире. Самая большая по занимаемой площади и количеству участников выставка E3 собирает под сводами порядка 80 тысяч человек ежегодно. На TGS же приходят 120-130 тысяч человек, а пару лет назад эта цифра составляла более 150 тысяч. Именно из-за снижения количества посетителей организаторы шоу решили, что проводить TGS дважды в год отныне бессмысленно, и отменили весеннюю выставку. Зато теперь мало кто из ведущих издательств осмелится проигнорировать внушительную Tokyo Game Show Fall, и выставка станет еще лучше.

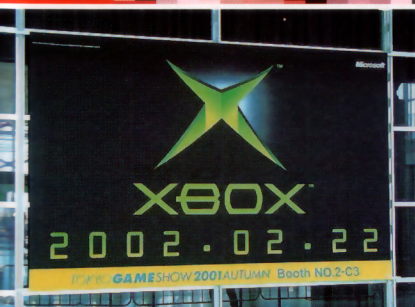


illustrated by
YUJI UEKAWA

10 / 12 FRI · 13 SAT · 14 SUN

【会場】幕張メッセ（日本コンベンションセンター）





В стане неприятеля: Xbox – герой дня

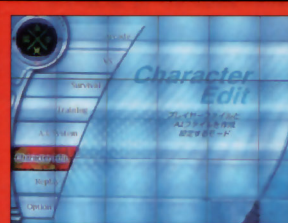
Безусловно, основная порция внимания как прессы, так и игроков во время выставки была прикована к выступлению компании Microsoft, которая впервые на японском рынке представила свою новую консоль Xbox и около полутора десятков различных проектов на нее. Пожалуй, эта октябрьская презентация удалась игровому подразделению корпорации лучше всех предыдущих. После разочаровывающих представлений на специализированной мини-выставке GameStock и настоящего фиаско на E3 Xbox наконец начала демонстрировать и свои лучшие стороны. Microsoft заняла самый большой по площади стенд на выставке, на котором была выстроена весьма оригинальная конструкция: под гигантским навесом, испещренным разноцветными лампочками и украшенным огромным логотипом Xbox, в несколько рядов стояли блоки демо-юнитов непосредственно с играми, а в центре высилась громадная скульптура, изображающая античную фигуру, согнувшуюся под тяжестью гигантского черного шара с аналогичным логотипом. Microsoft удалось представить на свою консоль удивительно разнообразную и весьма интересную библиотеку проектов, среди которых попадались и настоящие суперхиты. Огромные толпы народа рвались поиграть в сенсационно красивый **Dead or Alive 3** или сделать пару кругов на сверхдетализованных машинах по скучноватой трассе в Sega GT 2002. Sega также подтвердила свою полную поддержку Xbox показом первой игравельной демо-версии великолепного **Jet Set Radio Future**, который выйдет в Японии



одновременно с Xbox 22 февраля 2002 года. Кроме того, Sega показала новый вариант техногенного шутера **Gun Valkyrie** и анонсировала эксклюзивные Xbox-версии **Shenmue 2** (выход в Америке ее Dreamcast-версии отменен), **Panzer Dragoon** и **House of the Dead III**. Одним из главных сюрпризов от Microsoft стала подборка собственных проектов компании, которая наряду с уже известными играми включала в себя очень симпатичную гоночную игру в стиле **Grand Theft Auto 3 Double S.T.E.A.L.** и высокотехнологичный файтинг **Fighting Superheroes** (бывший **Project K-X**) от создателей **Tobal**, **Ehgreiz** и **Bouncer** команды Dream Factory с лицензированным Брюсом Ли в главной роли и потрясающей motion-capture анимацией. Впрочем, несмотря на впечатляющую демонстрацию, перспективы Xbox в Японии все еще находятся под сомнением. Появившаяся на рынке спустя два года после триумфальной премьеры PlayStation 2 Xbox не предоставляет игрокам никаких кардинально новых возможностей. Практически вся японская индустрия работает на PS2, и сколько бы Microsoft не пыталась создать разработчиков под свои флаги, они все равно предпочитают анонсировать на Xbox либо порты уже вышедших хитов, либо второстепенные проекты. Если говорить о цене, Xbox также вряд ли будет более привлекателен для японцев, которые весной, скорее всего, смогут купить PS2 примерно за 30 тысяч йен, в то время как Xbox почти наверняка будет стоить от 35 до 40 тысяч. Понимая всю сложность и остроту ситуации, Microsoft вкладывает все свои силы в продвижение консоли на японском рынке, а глава корпорации Билл Гейтс уже второй раз подряд посещает выставку, проигнорировав, между прочим, такое важное событие, как E3. Отмена весенней TGS также наверняка скажется на планах Microsoft. Теперь, по всей видимости, Microsoft придется организовать собственную выставку на манер PlayStation Festival, устроенного Sony накануне выхода PS2. Как показала осенняя TGS, первые шаги навстречу успеху сделаны, однако будут ли они достаточно эффективны, покажет время.

Virtua Ocean Fantasy Solid 5

Несмотря на внушительное представление Xbox, настоящей королевой выставки была, конечно же, платформа PlayStation 2. На этот раз хитовых игр для нее было так много, что, пожалуй, они даже мешали друг другу. Всего лишь полгода прошло с весенней TGS, на которой, несмотря ни на что, доминировала все-таки PS one. Теперь же ситуация в корне изменилась. На выставке представлено более сотни проектов на PS2 от практически всех крупных издателей. Разумеется, их часть не представляет особенного интереса и нацелена на весьма узкую японскую



Теперь у вас есть возможность вдоволь "поиздеваться" над героями VF.

лишь отчасти. Действительно, на стенде Sega можно было найти лишь около дюжины аркадных игровых автоматов Naomi 2. Однако уличить компанию в обмане своих поклонников все-таки не удалось. Спустя несколько часов после старта выставки на сцене появился Yu Suzuki, который продемонстрировал собравшимся выглядящую уже вполне законченной игравельную версию **Virtua Fighter 4** на PS2. При этом сомнения, высказывавшиеся многими аналитиками относительно способности PS2 вытянуть качество графики до уровня сопоставимого с Naomi 2, оказались беспочвенными. **VF4** выглядит почти так же, как и в аркадной версии. Легкие неточности в движении одежды у Акиры и пока немного неуклюже анимированные волосы персонажей не в счет. Помимо практически идеального порта команда Am2 планирует снабдить домашнюю версию игры дополнительным материалом. О новых персонажах речи

Гениальный Yu Suzuki
раскалывает очередную
файтер.



аудиторию, но на этот раз в море посредственности можно было отыскать и ряд чрезвычайно интересных игр. Но вместо того чтобы пытаться выбрать единственного фаворита, мы решили уделить внимание сразу пяти таким проектам, каждый из которых можно смело назвать сенсацией. Еще за сутки до начала выставки корреспонденты нескольких игровых сайтов объявили о том, что обещанная версия **Virtua Fighter 4** для PS2 на выставке демонстрироваться не будет. Однако они оказались правы

пока не идет. Но зато доступных героев можно будет переодевать в различные костюмы (минимум три для каждого) и даже моделировать их самостоятельно, добавляя или убирая головные уборы и аксессуары. Кроме того, в PS2-версии будет реализован качественный тренировочный режим и специальный «original mode», предназначение которого пока неизвестно. Дата выхода игры перенесена на месяц, и в Японии **Virtua Fighter 4** появится лишь 31 января будущего года.

Главный безумец в составе Sega Tetsuya Mitzuguchi, объявивший недавно о своей безоговорочной поддержке PlayStation 2 как самой стильной и модной платформы, продемонстрировал на TGS сразу два своих суперпроекта. Большое будущее, уготованное великолепному интерактивному мюзиклу **Space Channel 5**, воплотилось на TGS в премьерной второй части игры, которая дебютирует на PlayStation 2 и Dreamcast в феврале будущего года. В **Space Channel 5 part II** есть все, что можно было ожидать от сиквела: еще больше музыки, еще больше подтанцовки, еще более очаровательные монстры (на сей раз страшные, но веселые тени) и куча новых персонажей - от безумных рыжеволосых гитаристов до толстых теток, одиноко задронно танцующих вместе с главной звездой - Улалой. Космической репортерше дали новый белый костюмчик и непременно дадут еще минимум по одному на каждый уровень. В игровом процессе изменения минимальны: появился еще один нюанс отстреливания монстров, заключающийся в наличии помимо стандартного выстрела еще и специального «прокаченного». В остальном же **SC5-II** ничем не отличается от предшественника. О психоделическом музыкальном шутере **Rez** вы, возможно, уже слышали: на японском рынке безумная игра появилась уже в конце ноября, укомплектованная таинственным устройством

под названием Transvibrator pack. Если в **SC5** от вас требуется действовать под музыку, то в **Rez** эта самая музыка будет создаваться в качестве результата ваших действий. Свежая и оригинальная концепция поддерживается безумными графическими решениями и заявлением Mitzuguchi о том, что успешно играть в **Rez** может даже человек, абсолютно лишенный музыкального слуха и чувства ритма. Игру, о которой пойдет речь далее, в Японии ждут с огромным нетерпением еще с того момента, как разработчики из Tri-Ace сообщили о том, что, в принципе, не прочь бы сделать сиквел **Star Ocean 2**. Третья часть знаменитого сериала, озаглавленная **Star Ocean 3: Till the End of Time**, демонстрировалась на TGS Fall впервые и, конечно же, стала гвоздем экспозиции Enix, произведя фурор, сродни безумию, вызванному показом **Dragon Quest VII** полтора года тому назад. **Star Ocean 3** перекодал в полностью трехмерный мир, который оказался весьма детализированным и красочным. Дизайн персонажей и ландшафтов, как всегда у Tri-Ace (авторов **Valkyrie Profile**), на высоте, и немногочисленные жалобы, высказанные прессой, в основном касаются невысокой детализации моделей героев во время боев и несколько ограниченной анимацией на манер **Grandia**. Кстати, эта самая **Grandia** на выставке также присутствовала, причем на том же стенде Enix. Все дело в том, что отныне компании GameArts и Enix - большие друзья, и последняя намерена выпускать на



Star Ocean 3 начинается потрясающим космическим CG-роликом.



Визуально бои в SO 3 очень похожи на аналоги из сериала Grandia (см. ниже).



На боевом экране Grandia Xtreme появилась новая и непонятная деталь интерфейса.

японском рынке все игровые проекты первой, в том числе **Lunar 3** (если таковой когда-либо будет создан) и третью серию отличной RPG, получившей имя **Grandia Xtreme**. Несмотря на абсолютно новую сюжетную линию, новых героев и новую боевую систему, третья **Grandia** паразитально похожа на вторую. Бои в **Grandia Xtreme** ведутся в реальном времени, хотя сама система почти не изменилась. Игровой мир яркий, красочен и беззаботен. Симпатично, но от GameArts мы все-таки вправе ожидать большего. Будем надеяться, что основные свои силы компания посвятила другому, пока не анонсированному проекту. Издательство Square показывало на своем стенде свои флагманские RPG'2002: перенесенную на весну совместную с Disney разработку **Kingdom Hearts** и амбициозную онлайн-игру **Final Fantasy XI Online**. Square по-прежнему не имеет ни малейшего понятия, куда заведет компанию разработку своего онлайн-проекта, и поэтому играбельной демо-версии **FFXI** никому на TGS увидеть не удалось. Более того, даже после просмотра представленного видеоматериала невозможно сделать какие-либо выводы. По графическому облику, стилю и кое-каким просочившимся деталям относительно игрового процесса можно понять, что **FFXI** является неким своеобразным мостиком между **Everquest** и **Phantasy Star Online**. Все остальное скрыто под покровом тайны. Гораздо интереснее (и ближе



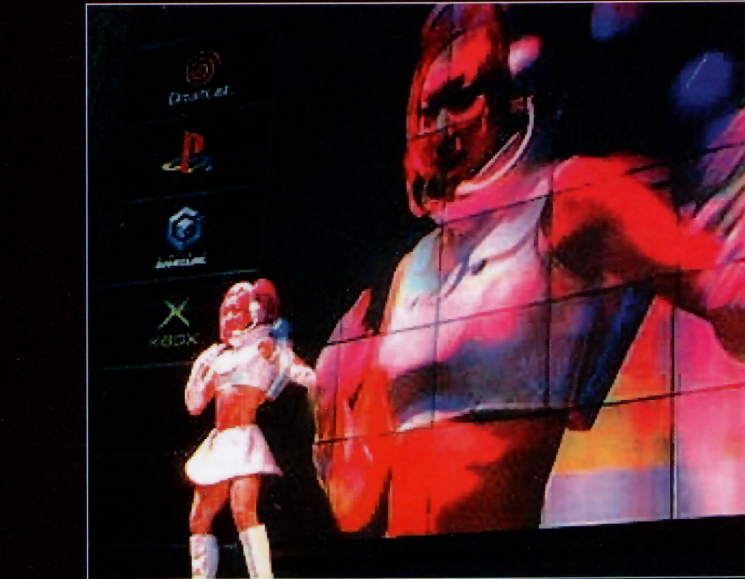
Вот они, грандиозные творения сумасшедшего Tetsuya Mitzuguchi: красавица Ulala, имеющая все шансы заткнуть за пояс саму Лару Крофт, и психоделический Rez, который вообще сложно описать.



На данный момент FF XI выглядит, мягко говоря, сыровато.



к завершению) **Kingdom Hearts**, которая на E3 страдала от графического несовершенства, словно застряв где-то между PS one и PS2. Однако новая версия игры, показанная Square, позволяет уже твердо сказать, что мы имеем дело с PS2, причем с движком **Final Fantasy X**. Яркие, красочные миры, узнаваемые персонажи (помимо десятков диснеевских героев мы сможем увидеть в игре и огромное количество персонажей из игр Square), оригинальная Action-боевая система, традиционно безумный сюжет - все это выводит **Kingdom Hearts** в опасную территорию проектов интересных, но с реальными шансами вместо доброй улыбки получить ироническую ухмылку. Однако выросшим на диснеевских мультфильмах поколениям геймеров по всему миру Square'овский дикий коктейль вполне может прийти по вкусу.



Получивший еще до выхода статус самого главного проекта на PlayStation 2 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** откатал свою программу на TGS так, как и положено монстру-тяжеловесу. Hideo Kojima, вышедший наконец из своего «творческого запоя» и весело раздававший интервью направо и налево, привез с собой новый пятиминутный ролик и новости о том, что **MGS2** практически завершен и теперь уже совершенно точно появится 13 ноября в Америке и 29 ноября в Японии. Новый ролик знаменателен уже тем, что он является единственным из четырех уже вышедших «мини-фильмов», который не выдает ни одной детали сюжета, а только знакомит

Страсти на ролевом фронте

Среди всех проектов на PS2, представленных на осенней TGS, пожалуй, самое заметное место занимали, разумеется, игры ролевого жанра. Мы уже успели рассказать вам о нескольких из них: **Star Ocean 3**, **Grandia Xtreme**, **Kingdom Hearts**, **Final Fantasy XI Online**, но на самом деле RPG на выставке было еще больше. По праву занимающая почетное место «самой серьезной» RPG на рынке **Xenosaga** студии MonolithSoft и издательства Namco была впервые представлена в игральном виде. На суд публики был также вынесен прототип специально-

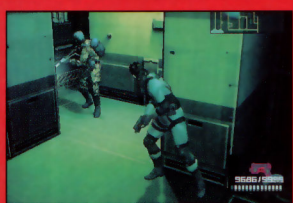


На огромном мониторе во владениях Sony идет реклама двух перспективных RPG, издаваемых этой компанией.



Творческий коллектив, работающий над MGS 2 во главе с Hideo Kojima (крайний справа).

го издания игры, которое помимо двух DVD-дисков с игрой будет включать в себя еще и фигурку культовой героини Cos-mos и странного вида фирменный брелок. Сама же игра, которая, конечно, совсем не предназначена для показа на выставках, тем не менее, выглядела весьма привлекательно. Нас пока смущают лишь достаточно примитивные бои, многие из которых проходят на совершенно



Блестящий начищенный полуметалл, чистенький, выпуклый Metal Gear Solid 2.



игрока с персонажами и бегло показывает несколько очень грамотно срезаемых «на самом интересном месте» фрагментов из игры. Соответственно, ничего нового о все более запутывающейся сюжетной линии игры мы сказать не можем. Момент наибольшей эйфории в процессе просмотра видео наступает в ту секунду, когда Solid Snake ныряет в свинцовые воды Атлантики в попытке остановить [схватить за хвост и втащить обратно на баржу] гигантского робота Metal Gear Ray, который, похоже, не может оценить снежковское своеобразие чувства юмора.



Пустые пространства боевого экрана в Xenosaga начинают настораживать...



Как и в первой части игры, боевая система Duel Saga основывается на выстукиваемых сложнейших комбо.



Прототип спец. издания Xenosaga перед вами. Два диска, фигурка Cos-mos и тот самый черный брелок весьма странного вида. Остается лишь гадать, увидим ли мы все это в US релизе.

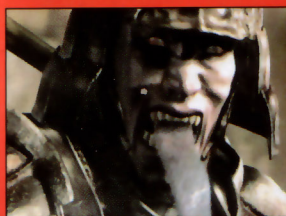


плоской и скучнейшей территории. Кроме того, графическая детализация в интерактивных моментах падает, а великолепные модели из сюжетных роликов превращаются в стандартную горстку полигонов. Компания Sony представила на TGS сразу два сиквела популярных в прошлом на PS one ролевушек - **Wild Arms 3rd Advance** и **Legend of Legaia: Duel Saga**. **Wild Arms** была одной из первых RPG, представленных на PlayStation, и появилась она еще до **FFVII**. Первая серия игры была сделана по заветам Square'овской **Final Fantasy VI** и даже копировала некоторые элементы сюжета признанного шедевра. Со временем сериал начал набирать обороты, и вторая часть оказалась уже куда более оригинальной, но, правда, и менее

востребованной, поскольку к этому моменту Square уже наводнила рынок своими продуктами. Третья же часть игры, похоже, станет первой по-настоящему интересной серией **Wild Arms**. Если первые две серии лишь косвенно касались тематики вестерна с похожей музыкой и кое-какими сюжетными особенностями, то в **Wild Arms 3** вестерн — это основной лейтмотив. Имена героев, сюжет, музыка и графический стиль — все стилизовано под Дикий Запад. Единственное, что осталось от традиционного аниме — это дизайн персонажей. В **Wild Arms 3** используется новомодная cel-shaded графика, примененная ко всем персонажам, и достаточно стандартный игровой процесс, очень похожий на игры серии **Lunar**. Совсем другой разговор о новой **Legend of Legaia**. Несмотря на возложенные на проект большие надежды, на данный момент игра разочаровывает. Откровенно слабая графика и уютное однообразие битв заставили нас усомниться в перспективах нового творения. И даже весьма симпатичный дизайн героев и хорошая озвучка положения не исправляют. Кроме **Star Ocean 3** и **Grandia Xtreme**, компания Elixir представила на выставке новую RPG, основанную на древнекитайской культуре, под названием **Houshin Engi 2**, которая, по всей видимости, сделана на движке **Grandia** и чуть ли не теми же художниками из GameArts. Sega также не решилась остаться в стороне от бурно развивающегося ролевого рынка на PS2 и анонсировала порт своей великолепной игры **Skies of Arcadia**, созданной командой Overworks и продюсером сериала **Phantasy Star**. Кроме того, Sega вскоре собирается выпустить на платформе и Smilebit'овскую стратегию с ролевыми элементами **Hundred Swords**.



Сиквел **Onimusha** (внизу) является одним из самых перспективных проектов Capcom'a.



Action Forever

В заключение репортажа я расскажу еще о трех немаловажных проектах, каждый из которых является практически гарантированным хитом, но при этом не имеет никакого отношения к RPG. Команда разработчиков Naughty Dog, некогда подарившая PlayStation великолепный **Crash Bandicoot**, представила на стенде Sony японскую версию своего веселого суперхита **Jak & Daxter: The Precursor Legacy**, выглядящего раз от раза все краше. Отличная графика (в которой нас не устраивает лишь слишком примитивная вода и отсутствие правильных теней), веселый и захватывающий игровой процесс, состоящий из драк с монстрами, прыганья через пропасти и катящиеся бочки, выполнения несложных квестов и общения с многочисленными героями — все это оставляет незабываемые впечатления. А при наличии полноценной японской озвучки с правильной мимикой героев диалоги даже кажутся смешнее. Издательство Capcom показало на TGS два своих главных тяжеловеса зимы 2001-2002, на которые компания возлагает большие надежды. Во-первых, это **Maximo** — чрезвычайно симпатичный action/платформер, в котором веселый рыцарь сра-

жается с нечистой, затаривается оружием и сокровищами на двух десятках самых разнообразных уровней. **Maximo**, может быть, и не выглядит сногшибательно, но грамотный японский дизайн иногда творит настоящие чудеса. 20 декабря все японские геймеры получат возможность убедиться в этом самостоятельно. Остальным же придется подождать до середины зимы. Вторым, еще более крупным проектом Capcom на PS2 является **Onimusha 2**, разработка которой уже практически завершена. В игре появился новый главный герой, который теперь снабжен портретным сходством с популярным японским актером восьмидесятых годов Masadu Matsura, и классическая концепция бесконечных сражений со злом на фоне предвительно отрендеренных задних планов. С неизменными безумными действиями игровой камеры, которая, правда, у Capcom даже в трехмерных играх (**Devil May Cry**) нормально работать отказывается. В **Onimusha 2** эти самые задние планы станут еще более детализированными, а открытые пространства будут снабжены разнообразными погодными эффектами. Игра появится на японском рынке 7 марта 2002 года и выйдет на остальных территориях в течение весны.



Jak & Daxter очень напоминает **Crash Bandicoot** в исполнении диснеевских дизайнеров.



Осенняя выставка, несмотря на практически полное отсутствие сюрпризов, действительно показала игровому миру то, что требовалось. Японский игровой рынок пока остается в кризисе, однако это вовсе не значит, что на нем больше ничего не происходит. Просто Япония постепенно возвращается от безумного фанатизма по поводу видеоигр в состояние нормальной страны, которая, будучи по населению вдвое меньше тех же Соединенных Штатов, вовсе не должна потреблять столько же игр и приставок, сколько Америка. PlayStation 2 в такой ситуации является безоговорочным лидером этого рынка, оставляя конкурентам из Nintendo и Microsoft борьбу за относительно небольшую его часть.

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01.11.2001	Soul Reaver 2	Eidos	US	PS2
01.11.2001	Max Payne	Rockstar	US	PS2
01.11.2001	Simpsons Road Rage	EA	US	PS2
01.11.2001	FIFA Soccer 2002	EA	US	PS2
01.11.2001	Soldier of Fortune Gold Edition	Majesco	US	PS2
01.11.2001	Dragon Warrior VII	Enix	US	PSOne
01.11.2001	FIFA Soccer 2002	EA	US	PSOne
01.11.2001	Pamela Anderson's VIP	Ubi Soft	Eur	PSOne
01.11.2001	Harry Potter and the Philosophers Stone	EA	Eur	PSOne
01.11.2001	Syphon Filter 3	Sony	Eur	PSOne
01.11.2001	Shadowman 2	Acclaim	Eur	PS2
01.11.2001	007 Agent Under Fire	EA	Eur	PS2
01.11.2001	Airblade	Sony	Eur	PS2
01.11.2001	Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex	Vivendi	Eur	PS2
01.11.2001	Drakan	Sony	Eur	PS2
01.11.2001	Maximo: Ghosts To Glory	Capcom	Eur	PS2
01.11.2001	Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	Eur	PS2
01.11.2001	Rayman M	Ubi Soft	Eur	PS2
01.11.2001	Shaun Palmer's Boarder X	Activision	Eur	PS2
01.11.2001	WipeOut Fusion	Sony	Eur	PS2
01.11.2001	WWF Smackdown Just Bring It	THQ	Eur	PS2
06.11.2001	Victorious Boxers	Sierra	US	PS2
06.11.2001	Syphon Filter 3	EA	US	PSOne
07.11.2001	Capcom vs. SNK 2	Capcom	US	PS2
08.11.2001	Gun Survivor 2	Capcom	JP	PS2
12.11.2001	Dark Summit	THQ	US	PS2
12.11.2001	Driven	BAM Entertainment	US	PS2
13.11.2001	18-Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	US	PS2
13.11.2001	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	US	PS2
13.11.2001	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	US	PS2
13.11.2001	Harvest Moon: Save the Homeland	Crave	US	PS2
13.11.2001	James Bond 007: Agent Under Fire	EA	US	PS2
13.11.2001	SSX Tricky	EA	US	PS2
13.11.2001	Splashdown	Infogrames	US	PS2
13.11.2001	Vampire Night	Namco	US	PS2
14.11.2001	WWF Smackdown!: Just Bring It!	THQ	US	PS2
15.11.2001	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	US	PS2
15.11.2001	Wave Rally	Eidos	US	PS2
15.11.2001	Dynasti Warriors 3	Koei	US	PS2
15.11.2001	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	EA	US	PSOne
20.11.2001	V.I.P.	UbiSoft	US	PSOne
22.11.2001	Rez	Sega	JP	PS2
27.11.2001	Evil Twin	UbiSoft	US	PS2
27.11.2001	Arc the Lad: Collection	Working Designs	US	PSOne
27.11.2001	Twisted Metal: Small Brawl	Sony	US	PSOne
28.11.2001	Tony Hawks pro Skater 3	Activision	Eur	PSOne
29.11.2001	Rockman X6	Capcom	JP	PSOne
29.11.2001	Guilty Gear X Plus	Sammy	JP	PS2
29.11.2001	Legaia Duel Saga	SCEI	JP	PS2
29.11.2001	Metal Gear Solid 2	Konami	JP	PS2
30.11.2001	Monsters Inc	Sony	Eur	PSOne

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Official PlayStation Россия рекомендует!

PlayStation 2

Игра исключительно для платформы PlayStation 2. Отсутствие данного логотипа предполагает возможность проигрывания диска на любой приставке от SONY.

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1 Таких игр не бывает. | 6 Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет. |
| 2 Полный провал. | 7 Хорошая игра. |
| 3 Тихий ужас, но играть можно... | 8 Очень хорошая игра. |
| 4 Уровень ниже среднего. | 9 Почти идеальный продукт. |
| 5 Средняя игра. | 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться. |

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Управление: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



пистолет



мышь

Dark Cloud

Dark Cloud - одна из первых анонсированных игр для PS2. Еще до выхода приставки в Японии эта ролевуха была в той или иной степени известна любому, кто хотя бы одним глазом следил за событиями индустрии. Нельзя сказать, что она входила в число основных козырей Sony, но все же вызывала определенный интерес общественности.

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: SCEE/Level Five
Количество игроков: 1
Альтернатива:

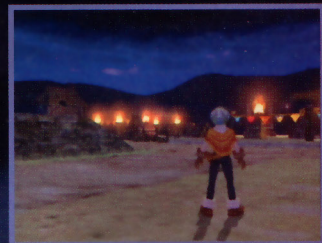


PlayStation 2

Чем? Ну, прежде всего, DC (Dark Cloud) была одной из первых RPG для новой консоли. Вторым и, видимо, самым важным аргументом стала довольно приятная по тем временам графика. Люди хотели увидеть подлинную силу PS2, и разработчики делились с ними скриншотами и видеороликами, демонстрирующими визуальную часть с наилучшей стороны. Первоначально предполагалось, что игра должна выйти одновременно с появлением PS2 в Штатах. Но шли месяцы, а релиз все откладывался и откладывался. На сцене постепенно начали появляться более интересные проекты второго поколения, на фоне которых DC уже не выглядел так хорошо, как раньше. Еще чуть-чуть, и время было бы безвозвратно упущено. Но, к счастью, этого не случилось. 29 мая игра

все-таки нагрянула в Штаты вместе со второй волной софта для PS2. Называя DC ролевухой, нужно отметить, что RPG - понятие крайне широкое. Спешу разочаровать тех, кто, услышав это слово, представил себе игру с пошаговыми боями и обилием диалогов. Предмет данной статьи относится к не столь распространенной ныне разновидности, которую несколько лет назад принято было называть action-RPG. Сейчас чаще практикуется определение «adventure с элементами RPG». Так или иначе, ни то ни другое не характеризует DC полностью. Работая над проектом, авторы решили добиться оригинальности путем необычного сочетания элементов, позаимствованных из других игр, большая часть которых, я уверен, вам хорошо известна. Действительно, зачем мучиться и рисковать, придумывая что-то новое, когда практически все удачные идеи давно реализованы. В основу сюжета DC положена борьба с вселенским злом. Некто полковник

Флаг, проведя мистический обряд, разбудил древнего джина, который автоматически стал его слугой. С помощью нового союзника он, видимо, надеялся захватить власть над миром. Однако первый шаг офицера оказался весьма неосмотрительным: своим приказом он уничтожил скромную деревушку Норун, в которой проживал отважный паренек по имени Тоан. Именно на его плечи таинственным старичком, называющий себя Королем Духов, возложил миссию спасения человечества. Кроме того, старче повелел, что поселения, подвергшиеся на-



Своим первым приказом полковник Флаг уничтожил скромную деревушку Норун, где и проживал Тоан...



падению джина, вовсе не погибли. Кудеснику удалось спасти постройки и жителей, заключив их в так называемые Атла-сферы. Ключом к ним является амулет Атламилиа, который отныне принадлежит Тоану. Таким образом, юный герой должен не только сокрушить зло, но и восстановить все разрушения. Легко сказать... Посмотрев красивую заставку на движке игры, иллюстрирующую бомбардировку Норун, вы оказываетесь в чистом поле, которое еще недавно было оживленным поселком. Чтобы снова сделать его таковым, нужно отыскать все Атла-сферы, которые Король Духов в порыве куда-то задал. Куда? Ну, конечно же, в глубокое подземелье, кишасщее монстрами и летучими мышами. Боевая часть DC



Полигонов маловато, текстурки бедненькие, тем не менее, эта синеволосая красотка сразу привлекает ваше внимание...

выполнена в стиле старых RPG, которые ныне встречаются все реже. То есть вы блуждаете по многоэтажным лабиринтам (это могут быть не только катакомбы, но и лес, и высокая башня) в поисках упомянутых сфер, попутно отмахиваясь от назойливых чудищ. Каждый уровень, состоящий из коридоров и комнат, генерируется компьютером случайным образом. Ориентироваться помогает карта, ко-

именно, заранее не известно, поэтому самый верный способ перейти на следующий уровень - перебить всех. Но в этом и заключается вся сложность. Собрать сферы и сокровища не составляет труда, поскольку вы двигаетесь значительно быстрее, чем ваши противники. Проблемы начнутся, когда вы решите с кем-то сразиться. На первых порах вы будете ко- сить врагов направо и налево. Но ра-



А вот так выглядел Dark Cloud на ранней стадии разработки. Как видите, разница довольно существенна. Облик главного героя был практически полностью изменен. Графика, как мне кажется, в то время была еще более масштабной. Позже авторы уменьшили площадь карт, увеличив детализацию построек.

торая "рисует" по мере вашего продвижения. Благодаря ей заблудиться вы не сможете даже при большом желании. Для того чтобы попасть на следующий этаж, необходимо отыскать ключ, и чаще всего он не один. Те, что находятся в сундуках, открывают промежуточные двери или другие сундуки. Самый главный ключик носит при себе один из врагов. Какой

но или поздно ваш слух потревожит противное пищание, извещающее о том, что ваш меч (рогатка, молот) вот-вот сломается. Изнашивающееся оружие - элемент, явно позаимствованный из Vagrant Story. Разница в том, что в DC оно приходит в негодность гораздо быстрее и при поломке не подлежит восстановлению. К великому счастью, это не относится к



Собрать сферы и сокровища не составляет труда, поскольку вы двигаетесь значительно быстрее врагов.

самому слабому оружию, доступному в начале игры. Оно никогда вас не покинет, хотя может существенно обветшать и стать почти бесполезным. Для починки достаточно воспользоваться соответствующим предметом, который можно купить в магазине. Другим фактором, затрудняющим вашу жизнь, является жажда. Известно,

водоем. Последний, к тому же, полностью залечивает раны. Пакость в том, что, увлекшись поиском сокровищ, можно не заметить, как жажда достигнет критической отметки. Результат обезвоживания идентичен потере здоровья. Нет, вы не умрете, а переместитесь обратно на поверхность. Единственное, что вы потеряете - это часть



Несмотря на довольно скромные достижения в графическом плане, некоторые планы в игре смотрятся поразительно натурально.

что человек может обходиться без воды несколько дней. К персонажам игры Dark Cloud это не относится. Оказавшись в замкнутом пространстве, они начинают терять влагу, которую можно восстановить, либо осушив бутылку, либо окунувшись в природный

денег. Но зато Атла-сферы останутся при вас, и вы сможете приступить к воссозданию деревни. Прежде чем мы подробно остановимся на данном аспекте геймплея, предлагаю внимательно рассмотреть боевую систему. Она явно скопирована с



Своеобразный Simvill, как он представляется умельцам из Level Five: захочу - река потечет, а захочу...

Nintendo'вской Zelda. Битвы протекают в реальном времени. Для того чтобы атаковать противника, достаточно просто нажать на кнопку удара. Но целесообразнее для начала нацелиться на врага. После этого вы получите возможность маневрировать вокруг него и применять блок. Всего в игре шесть персонажей, которые присоединяются к вашей команде по мере прохождения. Одновременно вы можете управлять только одним из них. Каждый герой, кроме какой-то специфической способности, обладает еще и уникальными бойцовскими качествами. Тоан, к примеру, - самый сбалансированный воин. Он достаточно силен, и радиус поражения его меча подходит для борьбы с большинством монстров. Девочка-кошка Ксиао, напротив, крайне уязвима, но зато умеет перепрыгивать овраги. А выстрелами из ее рогатки гораздо проще издали уничтожить массивных чудовищ. Магия в DC заключена в специальных камнях, которые нужно швырять в неприятеля. С тем же успехом можно кидаться обычными булыжниками, отравленными яблоками - короче, всем, что попадется под руку. Улучшать характеристики персонажей можно посредством снадобий.

РЕЗЮМЕ

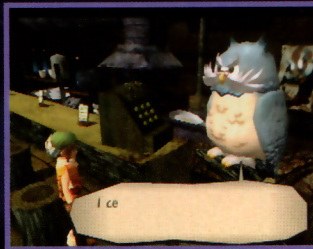
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Приятная графика, запоминающиеся персонажи и очень интересный элемент с постройкой деревень. Не буду говорить, что это та RPG, которую так ждали обладатели PS2, но все же для "первого блина" она очень даже ничего.



Есть в DC и еще один вид боев, который именуется дуэлью. Суть его заключается в том, что нужно вовремя нажимать на определенные кнопки джойстика, управляя, таким образом, интерактивной заставкой. Те, кто играл в Shenmue для Dreamcast, знают этот вид сражений как Quick Time Event. Насобирав достаточно Атла-сфер, вы сможете наконец приступить к восстановлению поселка. Система редактирования местности под названием Георама - предмет особой гордости разработчиков, хотя, по сути, в ней нет ничего особенно оригинального. Переключившись в режим строительства, вы выбираете постройку и ставите ее в любое место на карте. Так можно расставлять дома, мельницы, прокладывать дороги, реки и так далее. После того как архитектурный объект окажется на месте, вы приступаете к



Насобирав достаточно Атла-сфер, вы сможете наконец приступить к восстановлению поселка.

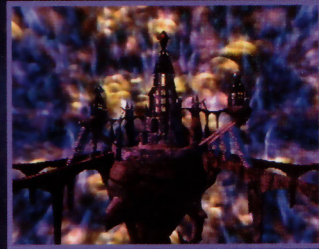


Бой так, как он есть. Слева сверху — полоски здоровья, целости оружия и злополучной жажды, справа — очень удобная карта уровня.

Принятие внутрь препарата увеличивает показатели здоровья, защиты, атаки или выносливости. Нечто аналогичное есть и у амуниции. Чем чаще вы используете оружие, тем больше энергии оно накапливает. Собрав достаточное количество очков опыта, вы сможете усовершенствовать его. К сожалению, улучшать можно только до определенного предела. Переполнившись ехрой, тот же меч превратится в наполненную энергией сферу, с помощью которой можно повысить показатели другого меча.

его доработке. Как правило, его нужно дополнить какими-то деталями, которые тоже нужно отыскать. Если речь идет о доме, то самое важное - это вернуть хозяина. Уж он-то наверняка сообщит, чего еще не хватает его жилищу. Почти за каждую завершенную постройку вам причитается скромная награда в виде какой-либо безделушки.

Восстановление деревень тесно связано с сюжетом. Но основная ваша цель в каждой локации - прохождение всех местных лабиринтов, поскольку в конце вас ожидает босс. После победы



над ним открывается путь к следующему поселению, и так до самого конца. В визуальном плане DC вызывает противоречивые чувства. Графика явно рассчитана на большие пространства, поэтому модели персонажей выполнены на среднем уровне. Никакой угловатости нет и в помине, но и приличной детализацией наделен разве что главный герой.

У окружающей среды есть один существенный недостаток - легкая дымка, внедренная, как водится, для экономии ресурсов. Она почти неразличима, но все же из-за нее пейзажи выглядят как-то неестественно. Внешний вид подземелий, лесов и прочих боевых зон оставляет желать лучшего. Почти каждый этаж как две капли воды похож на предыдущий, поскольку генерируются они из одного и того же "материала". Но зато внутренний интерьер домов действительно радует глаз. Великолепные текстуры, обилие объектов - всем этим можно наслаждаться, передвигаясь с видом от первого лица. Всевозможные эффекты, такие как огонь, вспышки и солнечные блики, выглядят просто великолепно. В мире DC происходит смена дня и ночи. На игровой процесс это никак не влияет, но зато как приятно наблюдать за тем, как солнце встает на востоке и медленно движется на запад. А видели бы вы, как факелы подсвечивают воду! Музыку, в принципе, трудно назвать неудачной. Она выдержана в стиле большинства японских RPG и, возможно, многим придется по вкусу. Но лично я уже порядком устал от заунывных и меланхолических мелодий. К тому же, набор треков в DC крайне ограничен, что заставляет уже через полчаса игры задуматься об отключении музыки вообще.

Звуки сопровождают вас везде. Щебетание птиц и пение сверчков помогает окунуться в провинциальную атмосферу. Правда, непонятно, откуда в совершенно пустом поле взяться крикам петухов, но это уже мелочи. Подведем итог. Однозначно то, что DC - игра не для всех. Характерная для action-RPG минимальная сюжетная основа здесь целиком подогнана под концепцию геймплея. Те, кто питает склонность к процессу наторопливого собирательства и накопительства, скорее всего, будут довольны. Остальных игра вряд ли сумеет увлечь надолго: регулярное повторение одних и тех же ситуаций очень быстро надоедает. Если бы Dark Cloud появился хотя бы на полгода раньше, он имел бы шанс выделиться за счет графики. Теперь же это вряд ли возможно. Выходит, время все-таки упущено?

Mac Fank



я жду тебя, дорогой.

STIMMS



CAPCOM®
SNK
VEL
MARK OF THE MILLENNIUM 2001



SONY



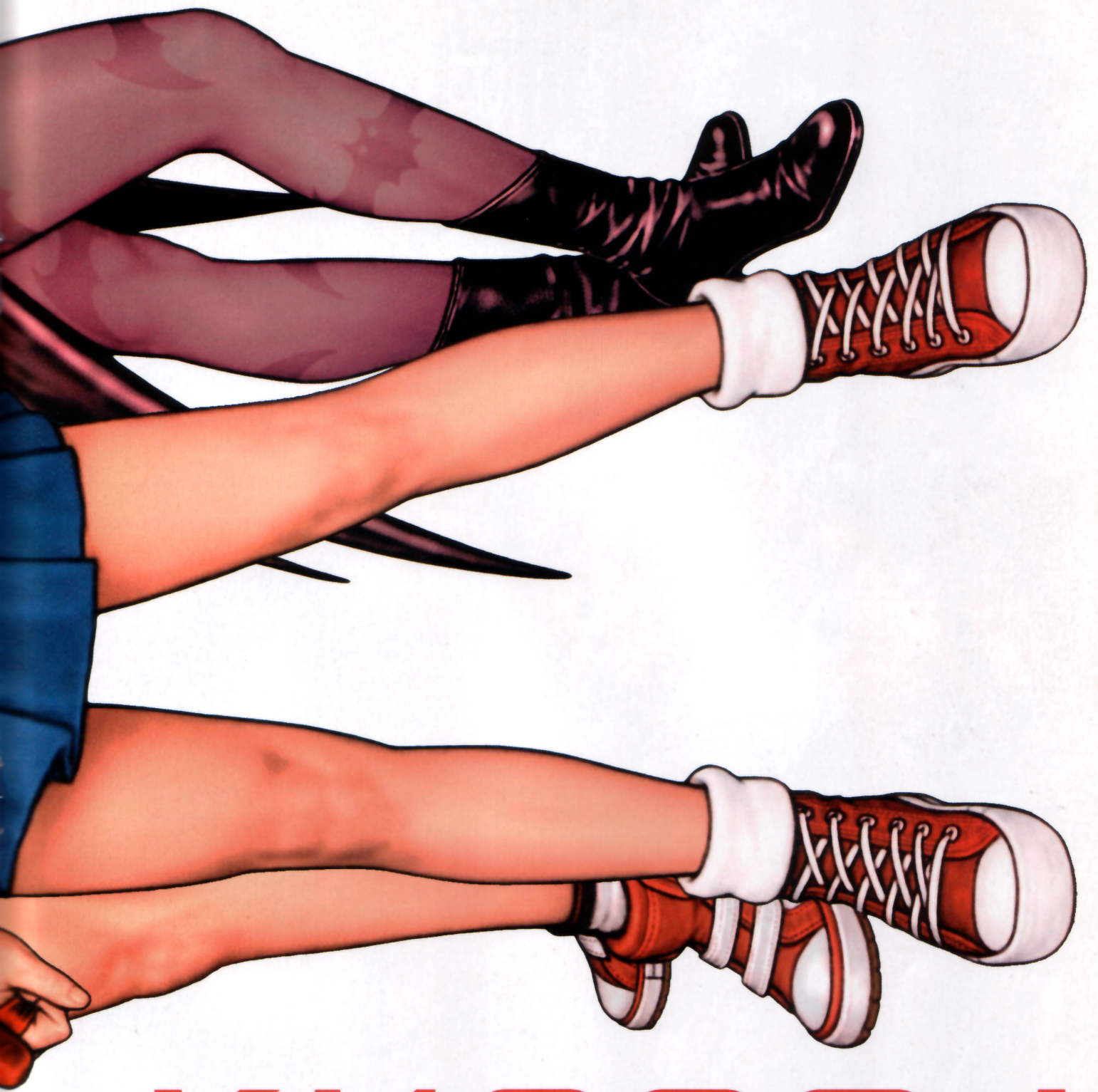
COMPUTER
ENTERTAINMENT

UO

PlayStation!

OFFICIAL

POCCINA





HELL®

Crossroad Crisis

Головоломки - редкие гости в OPM, но наша сегодняшняя героиня относится именно к этому столь непопулярному у нас жанру. Crossroad Crisis - яркая представительница так называемых игр "заката" и далеко не первая подобная игра от A1.

Жанр: головоломка
Издатель/Разработчик:
 A1 Games/Success
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Mr. Driller, Ballistic, Bomberman World

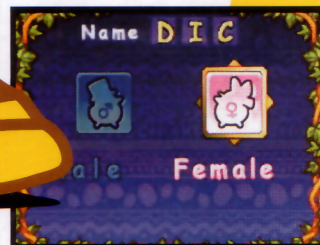


Скупленные по дешевке проекты малоизвестных студий десятками выпускаются компанией по бросовой цене. 10 долларов - смешные деньги. И хотя умом понимаешь, что ничего хорошего в игре за десятку быть не может, рука, раззадоренная цеником, произвольно лезет за кошельком.

Результат был предсказуем. Увидев заставочный экран с курочкой и меню с "Nintendo'вскими" шрифтами, я был тронут до глубины души. Палитра в шестьдесят четыре цвета. Плос-

кий двухмерный мир в изометрической проекции. Скупые на движения спрайтовые герои. Я не знаю, что сказать. В ком-то это вызовет ностальгию по прошлому. Кто-то чертыхнется в адрес разработчиков. Я же назову это эмуляцией SNES. Со звуком дела обстоят приблизительно так же. Какие-нибудь эффекты практически отсутствуют, но есть довольно приятная музыка. С единственным нюансом: пяти мелодий для игры явно недостаточно, да и продолжительность дорожек невелика. Несчастный игрок обречен постоянно слушать один и тот же фрагмент десятки, сотни, тысячи раз. Впрочем, это не столь существенно. Ибо Crossroad Crisis - представительница самого демократичного по отношению к графике и звуку жанра, то есть головоломки. Лабиринт мостков различной формы и цвета, глубокое озеро под ними и руинное яйцо. Что дальше? Дальше цыпленок вылупля-

ется и идет вперед. Куда? Зачем? Неважно, как и во всех головоломках, цели абстрактны, а вот задачи очевидны. Игрок должен, вращая мостки, строить для цыпленка дорогу. Пройдя через пару стоящих рядом участков пути одного цвета, цыпа заставляет их исчезнуть. Игроку начисляются призовые очки, а таинственная и загадочная цель становится чуточку ближе. Несколько подобных комбинаций - и путь на сле-



Даже в столь простой игре существует выбор персонажей, пусть и весьма скромный.

дующий уровень открыт. Однако с каждым пройденным метром, с каждым новым этапом цыпленок начинает бежать все быстрее. Сперва не остается времени на длинные комбинации. Затем на короткие. После начинаешь думать только о том, как бы это чудо не упало. А потом...

Пройдя через пару стоящих рядом участков пути одного цвета, цыпа заставляет их исчезнуть.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Головоломка - штука специфическая. В зависимости от отношения к жанру восприятие Crossroad Crisis может в корне различаться. Игра на любителя.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

5.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вердикт прост. Если вы фанат тетриса, колонн и им подобных игр, то вам все же стоит обратить внимание на этот цыплячий "шедевр". Во всех остальных случаях лучше достаньте с полки Tekken 3 и не мучайтесь выбором...



Цыпа благополучно добралась до безопасного места, и, как результат: "Stage Clear!"

Game Over. К слову скажу, играть можно и с товарищем. В этом случае экран делится пополам. А вот стоит ли играть - это вопрос. Crossroad Crisis, как и все подобные игры, рассчитана на определенный тип игроков, а именно поклонников головоломок. Есть люди, готовые часами сидеть за тетрисом и сапером, наверняка им придется по душе и CC. Для всех остальных, боюсь, она так и останется непонятной игрой за десять долларов.

Alexey Kovalev.
 <happosai@mail.ru>



А вот и упомянутая игра на двоих. Экран поделен на два независимых игровых поля, где и происходят мучения двух маленьких птичек.

Silent Hill 2

Король умер, да здравствует король!
В то время как Resident Evil, родоначальница самого понятия survival horror, подверглась уделу любой удачной капкомовской игры (жуткая участь - быть затиразированной до смерти), пальму первенства в жанре игровых ужасов перехватила Konami.

Жанр: survival horror
Издатель/Разработчик: Konami/Team Silent (KCET)
Количество игроков: 1
Альтернатива: серия Resident Evil

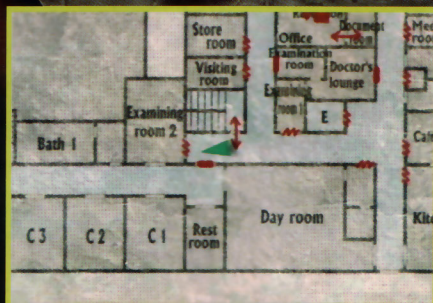


PlayStation 2

Знакомство с ее детищем Silent Hill вылилось для многих геймеров в 12 самых страшных часов, проведенных за PSX (по крайней мере, так было до релиза Simpsons Wrestling). Долгожданный сиквел для PS2 возвращает нас в гротескный мир гнетущих кошмаров, кропотливо сплетенный режиссером Масаси Цубоймой (Masashi Tsuboyama) и его единомышленниками, по которым на родине давно облакались все психиатрические лечебницы. Предупреждаем: в Silent Hill 2 не играют - им испытывают себя на прочность.

Уборная с видом на...

Выходные стартуют из рук вон плохо. Наш герой Джеймс Сандерленд (James Sunderland) устоял на свое изображение в зеркале посреди самой антисанитарной общественной уборной Западного полушария. Мало того, совсем скоро этот туалет покажется вам 5-звездочными апартаментами по сравнению с остальными ме-



Ужасы нашего городка. Первая видеоигра, где увековечены классические советские туалеты.

стечками, ожидающими вас впереди. Темнота, грязь и плотная пелена тумана - таким предстает перед приезжим затерянный в лесах Новой Англи городок Сайлент Хилл. Другой бы на месте Джеймса плюнул да вернулся домой, от греха подальше. Но он, видите ли, разыскивает жену, приславшую отсюда письмецо: мол, любимый, жду. Загвоздка в том, что жenuшка уже три года как скончалась. И правда, как быть парню? Вместо того чтобы проводить доброго доктора, Сандерленд отправляется напрямик на встречу с супругой в "особенном месте", оказывающемся кучей полуразрушенных зданий посреди города-призрака. Любовь, как видите, та еще стерва.

Москва-3, Арзамас-16...

Обретя порядковый номер и перебравшись на новый формат, знакомый городок чувствует се-





бя более чем вольготно. Первая часть с капитально улучшенной графикой, чуть подправленной игровой механикой и, разумеется, свежим сюжетом (от которого кровь стынет в жилах, а мозги норовят завиться в спираль) - вот что такое SH2. Запустите этот диск на большом телевизоре в темной комнате, предварительно надев наушники, и через пять минут вы пулей выскочите за дверь дышать свежим воздухом и обниматься с первым встречным домохозяином. А телевизор отвернете экраном к стене - так, на всякий случай. Потому что страшно. Помните, чем нас обычно пугал Resident Evil? Идешь, вроде все тихо, и вдруг... КАК ВЫПРЫГНЕТ злая собака! "Вах!" - вздрагиваешь ты и тут же отправляешь ее на райскую псарню метким выстрелом из базуки. У "Сайлент Хилла" подход принципиально иной: практический осязаемый ужас постоянно нагнетается самым искусным образом, редко воплощаясь во что-то конкретное. Расслабляются в других играх. Здесь же царит тягостная атмосфера клаустрофобии, каждую секунду грозящая вогнать геймера в настоящую панику.

Покой нам только снится

Как мы уже писали в предыдущих номерах, отличительная черта города - знаменитый туман, подвергшийся кардинальной переработке. В прошлом удобный инструмент маскировки недостатков графики, теперь он стал полноправным участником многих событий игры. Туман не просто присутствует в кадре, он словно живое существо - постоянно пребывает в движении, вихрится, меняет свою насыщенность. Отступает, открывая взору какую-то деталь пейзажа, автомобиль, здание, или, наоборот, окутывает вас, снижая видимость до пары шагов.

РЕЗЮМЕ

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	10
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.6

СЛОВО РЕДАКТОРА

В каком-то смысле, это действительно одна из лучших игр года, особенно если убрать туман и установить лампочки в коридорах, чтобы стала видна великолепная картинка. Реально же мы получили психологический триллер на манер лучших голливудских аналогов, где главную роль играет давящая атмосфера, а не спецэффекты.



Батенька, контролируйте себя!

Управление в целом почти не изменилось. На кнопки L1 и R1 возложена удобная функция стрейфа. Нажав на "крестик", вы заставите Джеймса совершить пробежку метров десять, после чего тот останавливается и демонстративно страдает одышкой. С помощью "кружка" можно забраться в меню инвентаря. "Треугольник" вызывает подробную карту местности, а кнопка R2 - боевую стойку. "Квадрат" при зажатой R2 - стрельба из подручного оружия или удар дубинкой/доской, без нее - способ взаимодействия с окружающей средой. Аналоговые ручки можно настроить под схему управления в духе RE (героя надо позиционировать лицом в требуемом направлении, прежде чем придать ускорение) или Devil May Cry (куда ты ткнул, туда Джеймс сразу и отправился), что не в пример удобнее.

Объявлена война Минздраву: жестокая расправа над стойкой медсестер.

Создается навязчивое ощущение, что клубящиеся испарения повинуются кому-то невидимому, ведущему Джеймса (и вас) по городу наподобие марионетки. Так оно, впрочем, и есть... Безусловно, здесь мы видим наилучший способ использования тумана в видеоигре. В деле нагнетания атмосферы помогает множество мелочей, перечисление которых заняло бы не одну страницу. Внутри зданий мутная белесая пелена сменяется непроглядной тьмой, ваш слабенький нагрудный фонарик еле-еле выхватывает из зловещего мрака очертания близлежащих предметов. Можно спокойно пройти мимо застывшего в нише монстра и не заметить его... да что там - с таким освещением монстры начинают мерещиться в каждом углу! Конечно же, нельзя не упомянуть и звук. Не музыку (ее то как раз очень мало), а именно звук. То есть звуки. Ибо их много, и все они одинаково душераздирающи. Только Джеймс заберется в какой-либо безопасный на вид уголок, как непременно заверещит радиоприемник (как и раньше, взрывающийся помехами при намеке на грозящую опасность), а за спиной героя раз-



Здесь царит тягостная атмосфера клаустрофобии, каждую секунду грозящая вогнать геймера в настоящую панику.

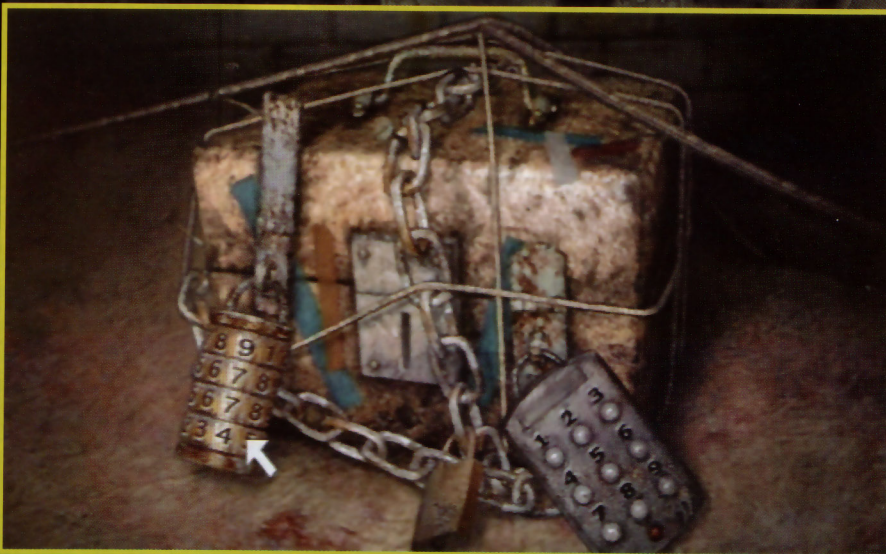


Джеймс прикидывает, сможет ли он избежать близкого контакта третьей степени.

дастся непереносимый скрежет, тошнотворный хруст или зловещий звон, дающих понять: КОЕ-КТО уже совсем рядом.

Побег из кунсткамеры

Представьте себе Мэрилина Мэнсона в полном обмундировании вместе с ботинками на полуметровой платформе. Представили? Теперь засуньте его в смирительную рубашку, прокатитесь по несчастному на машине, облейте бензином, подожгите, выждите минут десять и выпускайте проветриться. Примерно так и будет выглядеть первое существо, желающее тесно пообщаться с Джеймсом. Спешивший переломанный урод тихонько подвывает, исторгая из пасти в животе ядовитую желчь. Игра предлагает гуманно упокоить его при помощи выломанной из забора доски. С маленьким штрихом в виде торчащего на конце гвоздя - специально для того, чтобы добить исчадие ада, которое после получения ощутимых ранений еще долго брыкается в конвульсиях, обильно фонтанируя всевозможными жидкостями. Вот уж воистину, зрелище не для слабонервных. Вот он, ладно скроенный игровой кошмар - сжирает все свободное время, затягивает, поглощает тебя, превращая в трясущегося от ужаса заику-параноика. Редкие игры обладают подобной силой - Doom, Resident Evil, Disney's Little Mermaid, - и будьте уверены, в случае с Silent Hill 2 мы имеем дело с достойной продолжительницей традиций. Занимая свои места в очереди на свидание с Джеймсом, где-то неуклюже толпятся связанные висельники, подергивающиеся манекены, тараканы-переростки, вездесущий выводок гигантской моли, обезличенные (в том смысле, что совсем без лица) медсестры и даже жутковатые



Обретя порядковый номер и перебравшись на новый формат, наш городок чувствует себя более чем вольготно.

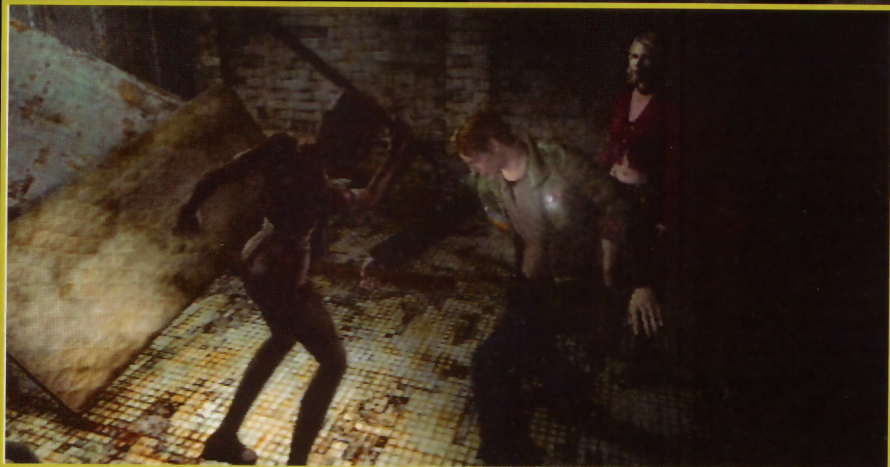
товарищи с пирамидальными головами. Кстати, враги передвигаются таким образом, словно открыли в себе замечательную способность ходить ровно за пять минут до вашего появления и не успели как следует освоиться с обретенным даром. Большинство из них вызывает в играющем смешанные чувства безразличия, страха и жалости. Словом, настоящий кошмар.

Клиника - это где всех клинит

Сложные погодные условия, постоянная какофония в ушах и целый паноптикум фриков-инвалидов вокруг. Что дальше? Удивительно, но в Сайлент Хилле сохранились кое-какие коренные обитатели. Только, милый читатель, не подумай, что данный факт делает жизнь Джеймса сколько-нибудь проще. Совсем наоборот. Люди ведут себя так, как и положено местным жителям: совершенно неадекватно. Загадочная девица Мария - близнец-антипод джеймсовской покойной жены, тронувшийся умом забудлыга Эдди, пугающе умная для своих лет девочка Лаура - подбравшаяся компашка меньше всего напоминает добропорядочных граждан, которых застиг врасплох случившийся в городе таинственный катаклизм. Такие у вас будут спутники в путешествии по кладбищам и больницам, а главное, "темной стороне" Сайлент Хилла - слишком неприятном месте, чтобы описывать его здесь. О таких вещах вообще не принято рассказывать.

Кто-нибудь, пошлите за Рубиком!

Головоломки, коими кишит SH2, бывают разные. От совершенно элементарных (переставьте местами камешки/передвиньте статуи - дверка и откроется) до тех, что способны своей алогичностью завести в тупик Каспарова на пару с "Дип Блю". Вот вы бы стали, например, искать монету именно в старой детской коляске на дне бассейна, окруженного демонами? Что, серьезно? Поздравляю, вам будет ощутимо легче, чем остальным: мозги вывихнуты удачно. Обделенные судьбой могут выбрать уровень сложности пониже (всего степеней навороченности загадок три, кроме того, появится усиленный режим Riddle, когда пройдете игру). В любом случае, готовьтесь надолго застрять на парочке головоломок, от которых Шерлок Холмс в бессильной ярости



проглотил бы свою трубку. Игроков ожидают пять сильно различающихся концовок, ряд секретных предметов и видов оружия вместе с обещающей быть крайне популярной в узких кругах бензопилой. Чтобы получить от "Сайлент Хилла" все, не избежать нескольких повторных прохождений... Если, конечно, вы захотите пережить все события снова. Кому-то ведь за глаза хватит первого раза.

Не забудь смену белья...

Создатели незабвенной Resident Evil явно вдохновлялись классическим фильмом "Ночь живых мертвецов". В таком случае Silent Hill можно назвать "Твин Пиксом" игрового мира - за исклю-



Тихие улочки, доброжелательные прохожие, повсюду царят уют и умиротворение.



Silent Hill 2 с полным правом можно считать новым эталоном survival horror — игр для крепких умом и желудком.

чением хорошего кофе, все элементы на своих местах. Вернее, почти на своих: гремячая смесь гнетущей атмосферности и действующих лиц с явными душевными отклонениями отвезена далеко в лес, жестоко умерщвлена, расчленена, зарыта и впоследствии эксгумирована. Если персонажи сериала от Сарсом брали уроки актерской игры у наших "русификаторов", герои SH2 ведут себя крайне убедительно, с самого начала заставляя поверить в тошнотворную реальность происходящего. Сидя с джойстиком в руках, постоянно гадишь порывы прекратить са-

моистязание, выключив приставку... побеждает острое желание узнать, что же произойдет дальше. Налицо итог: хотя Konami не устроила революции в рамках конкретного жанра, Silent Hill 2 с полным правом можно считать не просто гармоничным развитием первой части, а новым эталоном survival horror - игр для крепких умом и желудком. Качественный, дорогой и запоминающийся проект, сделанный с огромным вниманием к деталям. Вдобавок, другой игры, способной ТАК напугать, на PS2 (а возможно, и на приставках вообще) просто не существует. Без шуток.

Засим разрешите откланяться, но тема игровых

ужасов одним только обзором Silent Hill 2 не заканчивается. Специально к выходу игры мы хотим приурочить уникальную статью эксперта: впервые за свою историю OPM сотрудничает с детским психологом. Автор статьи (кстати, успешно прошедшая в свое время первую часть Silent Hill) познакомит вас со своей точкой зрения на предмет насилия в видеоиграх, далеко не во всем совпадающей с тем, что мы обычно слышим от некоторых "специалистов".

Валерий "А.Купер" Корнеев

КОММЕНТАРИЙ ЭКСПЕРТА

"Казнить нельзя помиловать"?

Почти у всех живых существ, без сомнения, наличествует эта характерная психологическая черта: определять враждебность всего, что поступает из окружающего мира. Человек же лидирует в десятке наиболее до тошных «дознателей», порой забывая о том, что его внутренняя жизнь и присущие ей проблемы являются основными критериями оценки. Чем же, по сути, являются эти ставшие столь привычными заэкранные миры? Обычный перечень версий разнится от идей о "спасительной отдушине" до "происков темных сил", но ни одна из них так и не была доведена до уровня априори. Увы, достоверных исследований в таких областях, как, например, "смертность под влиянием видеоигр", не существует. Чаще всего события, подаваемые как очередная разоблачающая сенсация, рушатся при попытке привнесения в них элементарной логики. Существуют также и случаи, аналогичные волне детских самоубийств, прокатившейся недавно по российскому городу Кстову (эта история активно освещалась в прессе и по ТВ). При расследовании обнаружилось, что у погибших подростков наблюдалась сильная привязанность к игре Final Fantasy. Это было немедленно представлено как одно из важнейших обстоятельств гибели детей на основании того, что некий злоумышленник манипулировал их сознанием с помощью игровой символики. Остается только задаться вопросом, почему подобное обвинение не предъявляют продукции кондитерских фабрик, благодаря которой преступники сманивают детей на протяжении всей нашей истории?.. В итоге мы опять наблюдаем очевидное смещение акцентов с движущей силы преступления на его средства, коими могли оказаться любые детские увлечения, начиная с книг и заканчивая дельтапланеризмом. Ведь преступнику просто достаточно вычислить, в чем они заключаются.

На сегодня нет оснований полагать, что зависимость человека от видеоигр можно сравнить с наркотической. Тогда как чрезмерное психологическое погружение (в виртуальный/книжный/и т.д. мир) на фоне серьезных эмоциональных проблем - факт вполне доказуемый. Первоочередное - не война с иллюзорными замками, а внимание к причинам, по которым реальный мир для детей становится настолько угрожающим, что они ищут защиты за экраном монитора.

Что есть "видеоигра" с психологической точки зрения? На данной стадии индустрии это совокупность зрительных, звуковых, местами чувственных (вибрирующий джойстик) и, как следствие, эмоциональных ощущений. Коренным отличием игр от кинофильмов является лишь одно - возможность прямого участия в происходящем. А стало быть, меньшая беспомощность, но и большая втянутость в процесс. Конечно же, это имеет

свои плюсы и минусы. Наконец, зададим вопрос: могут ли видеоигры причинять вред, и если да, то как? Ответ будет состоять из двух частей:

1. Нет, видеоигры не способны нанести ущерб, если речь идет об индивидууме со сбалансированной психикой. То есть в том случае, если ему не присущи серьезные невротические, истерические и далее по списку отклонения и он уже достиг определенной зрелости.
2. Да, видеоигры могут причинить вред, если у человека имеются существенные психологические проблемы, тем не менее, он не осознает себе в этом или же попросту игнорирует собственные симптомы. В данном случае игры способны спровоцировать ухудшение психического состояния человека и подтолкнуть его к проявлению насилия в отношении окружающих или самого себя. Но это негативное воздействие, вполне вероятно, будет равноценно влиянию соответствующих жанров видеопроизведения, литературы и прочих информационных раздражителей. Нюанс заключается в конкретной чувствительности к сферам восприятия: для одних решающим станет зрительный ряд, для других - звуковой. "Преимущество" видеоигр - в совмещении множества показателей. Заранее оговорюсь, что речь не идет о людях, изначально страдающих клиническими формами душевных заболеваний. Психически уравновешенный человек в ситуации прохождения игры постоянно сохраняет контакт с действительной реальностью и не смешивает их в своем сознании. Для него битвы с монстрами или драки - не более чем возможность реализовать накопившиеся агрессивные тенденции или разрешить свои внутренние страхи (в случае с Silent Hill) без вреда для себя и окружающих. Стоит отметить, что для игр жанра survival horror или first person shooter в обязательном порядке пишутся предупреждения о возрастном ограничении: детям и подросткам не стоит брать за подобные развлечения, пока их психика не перешла в более устойчивое состояние (обычно именуемое зрелостью). Таким образом, истоки нервных срывов и трагедий, случающихся с "переигравшими" (в игры), с "пересмотревшими" (кино) и с "перечитавшими" (детективы, ужасы и т.д.), нужно в первую очередь искать в их собственных детских переживаниях, начиная с момента зачатия. Не забывая при этом и о факторе наследственности. Ответственность за превенцию всплеск преступности и суицида лежит не на играх, фильмах и книгах, а на родителях, учителях и тех, кто их заменяет. Если взрослым удастся сберечь психику ребенка, ни одна видеоигра или секта не станет для него катализатором проблем. Отсюда следует единственный вывод: необходимо учиться хотя бы основным правилам воспитания детей, не полагаясь на то, что способность к деторождению сама по себе является достаточным гарантом родительских навыков.

Евгения Зыбина, психолог

Sheep, Dog 'n' Wolf



Что-то происходит с этим миром. Оригинальные игры превратились в вымирающий вид. Впрочем, нельзя сказать, что пять-семь лет назад ситуация обстояла намного лучше. Просто сейчас количество выпускаемых игр все больше стало подменять собой их качество. И потому особенно приятно найти искомое там, где этого совсем не ожидал.

Жанр: логический action
Издатель/Разработчик:
 Infogrames/Infogrames Lyon House
Количество игроков: 1
Альтернатива: ???

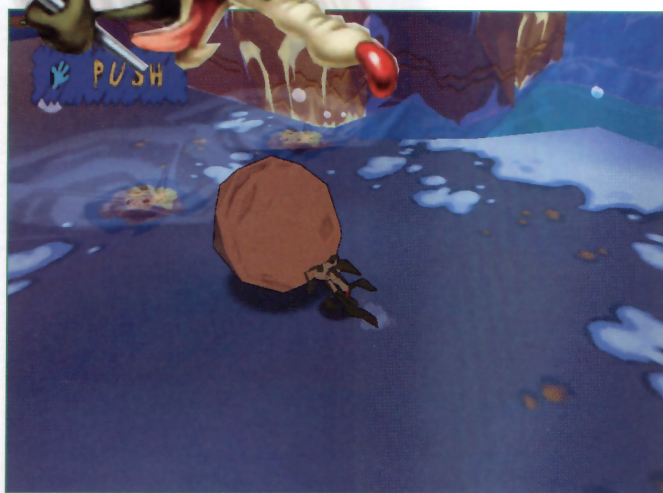


Ограбление по-...

Sheep, Dog 'n' Wolf уникальна. Infogrames без лишней скромности называет ее первым в мире (!!!) steal 'em up, что в переводе на русский означает «симулятор кражи», и они правы. Сама игра навеяна мотивами популярных анимационных короткометражек студии Warner Brothers — Looney Tunes («Веселые Мелодии»). Точнее, похождениями одного из многочисленных героев серии — хитрого Койота Вайла (Wile E. Coyote).



Камень — тоже вполне надежное укрытие от дремлющего ока лохматого чабана.



Небольшое отступление во избежание путаницы с именами. Мы знаем Вайла как стопроцентного койота, однако в игре он участвует как Волк Ральф (Ralph Wolf). Спрашивается, почему? Нет, Infogrames не поспешила на соответствующие лицензии. Просто до того как прославиться в роли неутомимого охотника за страусом, наш герой под именем Ральф вместе с Овчаркой Сэмом (Sam Sheepdog) и овцами появился на экранах в мультфильме Don't Give Up The Sheep. Было это в далеком 1953-м и, как вы увидите, к нашей игре имеет самое непосредственное отношение.

В студии Warner намечается шоу. В прямом эфире выступают Утенок Даффи (Duffy Duck) — бессменный ведущий программы, игрок в роли Волка Ральфа и Овчарка Сэм в роли Овчарки Сэма. Также участвуют овцы. Задача проста: оставить Сэма без овец и при этом уцелеть самому. Цель ясна? Тогда вперед! После коротенькой заставки Ральф окажется предоставленным самому себе в настоящем съемочном павильоне. Делать здесь пока что нечего. Поэтому, поглазев немного на зрителей и трехмерные интерьеры, направляйтесь за кулисы к дверям, ведущим на уровень, ибо овцы нас

Игрок в роли Волка Ральфа, Овчарка Сэм в роли Овчарки Сэма. Также участвуют овцы. Задача проста: оставить Сэма без овец...

уже заждались. Задача Ральфа, как уже упоминалось, проста, противозаконна и потому привлекательна. Надо наведаться к отаре и, прихватив овцу, доставить ее в определенное место уровня. На словах все просто, на деле — сложнее. Про-



Выкрасть овцу — это еще полбеды, затем ее надо доставить по адресу. Таков сценарий шоу!

блема номер один — Сэм. Собака-сторож не дремлет. Оказавшись в охраняемой зоне и попавшись Сэму на глаза, Ральф рискует нажить серьезные неприятности. Проблема номер два — флора и фауна, населяющие уровень. Бездонные пропасти и водоемы, полные акул, грозят Волку не меньшими неприятностями, чем разгневанная Овчарка.



Тысячи неприятностей, или гипноз на службе злоумышленников

Как ни странно, несмотря на несерьезную мультяшную тематику, Sheep, Dog 'n' Wolf — игра совсем не детская. При прохождении вводных к сноровке требуется немалая смекалка. Объяснять долго и сложно, проще привести пример. На одном из этапов, чтобы добыть искомым овцу, Ральф должен подкрасться к Сэму, загипнотизировать его при помощи волшебной флейты, а затем поставить подконтрольного Пса на находящуюся поблизости

лесь порядка двух часов, чтобы додуматься до этого, и это лишь самое начало игры. Infogrames, правда, по мере сил старается помочь. Не особенно, впрочем, усердствуя. Тут и там по уровням раскиданы стенды с подсказками, полезность которых варьируется от вполне конкретных советов до пространственных рекомендаций вроде "попробуй сделать здесь что-нибудь". Еще на карте указывается местонахождение ключевых предметов, необходимых для прохождения уровня. Но и здесь Infogrames заставила игрока работать головой. К примеру, сразу понятно, что делать с феном, найденным в десяти шагах от замерзшей в куб льда утки. А вот

для чего нужна ракета на этапе, где до любого места можно легко добраться пешком? Вопрос. Еще больше вопросов вызывают боссы. Если первые несколько уровней Sheep, Dog 'n' Wolf напрягает по большей части логически, то начиная с десятого этапа Infogrames решила проверить умение игрока управляться с джойпадом. Боссов немного, но они хитры, сильны и разнообразны. В частности, чтобы разобратся с первым, нужно, избегая атак злодея, бегать вокруг него, стараясь вызвать головокружение. Это даст вам тридцать секунд, за



ти кнопку, активизирующую булыжник (который падает прямо на голову безумца, нажавшего клавишу). После того как одурманенный сторож, получив булыжником по башке, теряет сознание, у Ральфа будет ровно десять секунд, чтобы убрать флейту и кинуться за вожаком овцы. Причем дотащить овцу до места назначения все равно не получится. Как только вы взвалите животное на плечи, пришедший в себя Сэм кинется в погоню. И за те секунды, пока он не схватил вас, вы должны протащить овцу как можно ближе к цели и, бросив похищенное, бежать к ближайшему водоему. Выждав под водой, пока Пес не утомится, подбирайте блеющую зверюгу (беспечный овчар всегда оставляет овец там, где вы их бросили). К слову скажу, к этому моменту животное будет уже за пределами охраняемой Псом зоны. И отправляйтесь к месту назначения. Казалось бы, ничего сложного. Однако мне потребова-

Проверка почты — важный игровой элемент. А вдруг вы получили огромное наследство?

На карте указывается местонахождение ключевых предметов, необходимых для прохождения уровня.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Несерьезные мультяшки в серьезной игре. Игра для взрослых, оставшихся немного детьми, и детей, ставших чуть-чуть взрослыми. Кто сказал, что PlayStation умирает? С такими играми она будет жить вечно.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10

СЛОВО РЕДАКТОРА

Sheep, Dog 'n' Wolf мне понравилась с первого взгляда. Вполне возможно, это сказывается пагубное влияние западных мультфильмов про хитрого Койота. Хотя, скорее всего, Infogrames просто удалось выпустить хорошую игру.



Можно притвориться кустиком, а можно овцой. А если Сэм сам отведет вас к вожаком овцам?

которые нужно успеть перенести похищенную овцу на кнопку, активизирующую шестеренку, при вращении которой вы направите на противника луч света, а он отнимет часть здоровья злодея. Задача непростая.

Дни в стиле Warner

Особо хотелось бы отметить графику. Делая игру по мультфильму, Infogrames решила использовать проверенный прием — технологию Cell Shading, превращающую трехмерную игру в подобие плоской картинке. Конечно, воплотить ее в жизнь полностью они не смогли, но желаемого результата добились: по внешнему виду игра очень близка к оригиналу. Также Sheep, Dog 'n' Wolf пленяет превосходной анимацией героев. Глядя на эги и ужимки персонажей, трудно не улыбнуться. Отрадно, что разработчикам удалось без потерь перенести озорной дух мультфильма в игру. Не должна доставить особых хлопот и камера. Несмотря на периодическую проявляющуюся нездоровую склонность к своевольной смене ракурса (поверьте, это раздражает). Ручное

управление поможет справиться с ситуацией. В общем и целом, графика оставляет приятное (и даже более чем) впечатление. Что заслуживает особого уважения, учитывая, что Sheep, Dog 'n' Wolf, кроме PS one, выходит и на других платформах, а погоня за несколькими зайцами сразу еще ни одной игре на пользу не шла. Наверное, глупо пытаться описать словами музыку. Скажем так: симпатично и не надоедает. Практически. Есть даже пара запоминающихся мелодий, которые я был бы не прочь послушать по дороге на работу. Да и актеры хорошо потрудились. Герои говорят голосами, максимально похожими на мультяшные, что приятно. Что же касается шумовых эффектов... Мультфильмы и есть мультфильмы. PlayStation и есть PlayStation.

Напоследок рекомендация для родителей. Хотя я уже упоминал об этом, хочу повторить еще раз. Sheep, Dog 'n' Wolf, несмотря на обманчиво детский вид, — игра все же взрослая. Будьте внимательны, не ошибитесь при выборе покупки.

Леша Ковалев
<happosai@mail.ru>



Слухи о безумстве японцев ходят давно. Симуляторы рыбалки, виртуальная кулинария, игровые автоматы с диджейскими вертушками и т.д. стали притчей во языцех у игроков и журналистов. Обитатели Страны восходящего солнца готовы превратить в игру все что угодно. От вышивания крестиком до оказания первой медицинской помощи. И местные игроки будут в это с упоением играть. Вот угадайте, где впервые в мире стал хитом симулятор экскаватора? Без лишних слов ясно, в Японии.



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Подобные игры, уникальные и неповторимые, - на PlayStation редкость. Возможно, Power Diggerz станет последней атакой для нашей уходящей на покой приставки. Не упустите свой шанс.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10

7.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Эта игра сразу же привлекла мое внимание, как только я увидел первые скриншоты. Приятная графика и абсолютно оригинальный, а главное, достаточно интересный игровой процесс. Такое сейчас встречается редко.

Жанр: симулятор/puzzle
Издатель/Разработчик: JVC/Taito
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Densha De Go



Японский строитель - это не профессия, это...

В Европе и Штатах вряд ли найдется разработчик настолько безумный, чтобы даже подумать об этом. Но, к счастью, на Западе находятся издатели, достаточно рискованные, чтобы издавать подобные игры. В случае с Power Diggerz решающую роль сыграло аркадное прошлое игры. До того как превратиться в диск для PlayStation, Power Diggerz успела стать легендой в залах игровых автоматов на родине и снискала популярность в аналогичных заведениях за океаном. Так что JVC приобрела у японцев не кот в мешке, а гарантированный хит. И она (JVC) его получила. Power Diggerz дает шанс примерить на себя пыльную оранжевую каску

Игровой автомат

Все началось с такого вот игрового автомата от Taito. Будучи частью серии Densha De Go (Lets Go By Train), Power Shovel Simulator вновь предложила игрокам симулятор, одобренный изрядным количеством забавных дополнений. Поданные в таком виде экскаваторы от Komatsu, почти настоящее управление, с двумя штурвалами и педалями газа и тормоза, сразу пришлось по вкусу японским игрокам.



и взяться за рычаги мощного экскаватора, при этом оставаясь в тепле и уюте собственного дома. Игровой процесс реализован в виде ряда мини-игр. Управляя многотонной машиной современного экскаватора, игрок должен выполнить ряд раз-

нообразнейших заданий, уложившись в контрольное время. В частности, загрузить кузов самосвала песком, разобрать завал на дороге, мешающий движению, выкопать траншею. Вполне в духе подобных игр по мере прохождения задачи

PD дает вам шанс примерить на себя пыльную оранжевую каску и взяться за рычаги мощного экскаватора.



Один из самых комичных режимов игры — гонки на экскаваторах.

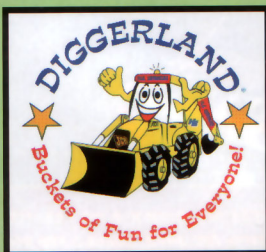
будут усложняться, а время, отводимое на их решение, будет уменьшаться. К примеру, если для успешного старта от вас требуются лишь скорость и сносное владение экскаватором, то последующие уровни требуют еще и точности и



Трудна и опасна работа экскаваторщика. Попробуйте за минуту загрузить полтонны песка...

Diggerland

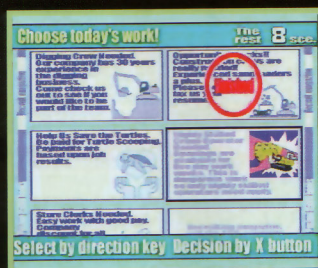
Diggerland – единственный в Европе парк развлечений, посвященный экскаваторам, строительной технике и всему с ними связанному. Он же официальный партнер JVC при издании Power Diggerz в Европе. Здесь поклонники экскаваторов виртуальных могут поближе познакомиться с ними, покатаются и даже лично сесть за руль реальных машин. Филиалы парка расположены в Лэнгли, Струде и Калломптоне. В России открытие такого заведения, увы, пока не предвидится.



Много хорошего за разумные деньги

Уверен, управлять реальным экскаватором – работа непростая, но кто сказал, что виртуальным будет легче? В управлении Power Diggerz задействованы все четырнадцать кнопок стандартного джойпада PlayStation. Экскаватор – машина сложная и управляется так же. Отдельные клавиши отвечают за подъем стрелы ковша вверх и вниз, за повороты влево и вправо, другие – за сгиб стрелы и управление ковшом. Целых четыре клавиши пришлось на передвижение экскаватора: две для переднего (включающие, соответственно, правую и левую гусеницы) и две для заднего хода. И чтобы, скажем, развернуться на месте, надо включить левую гусеницу вперед, а правую – одновременно назад.

Например, в определенный момент игры будет необходимо снести дом, не повредив соседние здания.



скоординированности действий. Например, в определенный момент игры будет необходимо снести дом, не повредив соседние здания. А чуть позже придется пройти тест на ловкость управления, добравшись с ковшом до цели и ни разу не коснувшись подключенных к сигнализации стен. И это еще цветочки. Раз за разом этапы будут становиться все безумнее, порой доходя до абсурда. Ну еще можно представить себе гонки экскаваторов, но спасение черепах из бассейна... Или уничтожение безумных людей-ракет (missile man), пытающихся добраться до бульдозера. Неумная фантазия японцев достойна всяческого уважения.



Еще одна мини-игра, почти не связанная с реальной жизнью "могучих землекопов", но зато какое разнообразие она вносит в общий gameplay!

В общем, сам черт ногу сломит. Выход только один: проштудировать руководство пользователя. Но лучше обойтись без него. Обучающий режим, наглядно знакомящий новичков с особенностями управления, куда эффективнее. Но как бы там ни было, а управление освоить придется, ибо лицензия на право работы нужна как воздух. И чтобы получить ее, придется доказать свое умение управляться с экскаватором, пройдя десяток различных тестов. Потому что в Power Diggerz лицензия – ключ ко всему. Игрок без бумажки будет обречен вечно скитаться в пределах аркадного (arcade) режима. Бессспорно, увлекательного, однако весьма неблагодарного в плане секретов, сюрпризов и денег. Миром Power Diggerz правят деньги. Так решила Taito. Большинство бонусов и прочих приятностей игроку придется покупать на свои кровные. И выбор достаточно велик. Новые фоны для меню, новые строители-гиды, дополнительные варианты озвучки и прочие полезные и бесполезные вещи. Например, таким обра-

зом можно посмотреть пару рекламных роликов компании Komatsu, чьи экскаваторы использовались в игре. Кстати, ролики не были дублированы, они здесь на японском языке. Граждане, желавшие в письмах чего-нибудь японского, не пропустите. (^_^)

Бульдозерная выставка

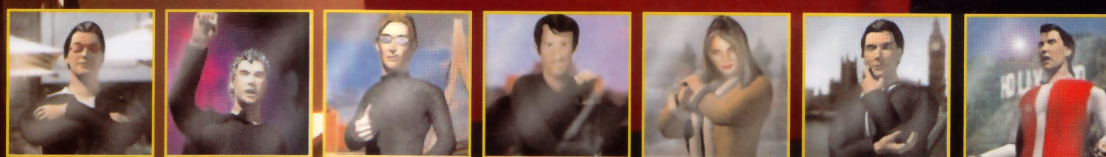
Обычно рассказ про полигоны, пиксели, шум и голоса я начинаю с графики, однако в этот раз решил отступить от традиции и начну со звука. Вы, быть может, знаете, я ярый фанат всего японского и никак не мог остаться равнодушным, столкнувшись с игрой, где фоном для уровней служит бодрый гитарный j-pop. Сладкоголосые тирады про разбитое "кокоро" действовали на меня, как леденец на младенца. Как мало, оказывается, нужно для счастья. Чтобы издатель не трогал оригинальный звук, а разработчик разорился на приличный саундтрек. Про голоса я не говорю. Японцы здесь традиционно сильны. Ну а оказавшиеся на

должном уровне рев двигателей, стук ковша об землю и скрежет металла служат приятным дополнением к и без того замечательной звуковой картине. Теперь о графике. Признаться, я не ожидал от игры о бульдозерах чего-либо значительного (в памяти почему-то всплывали симуляторы радиоуправляемых машин и вертолетов). Реальность приятно удивила. Это радует, когда разработчик не жалеет денег на главных героев, когда же при этом не забывают и про все остальное, это радует вдвойне. Экскаваторы выглядят совсем по-экскаваторному (^_^) и полигоны, напуганные этим, носятся со всей доступной PlayStation прытью. Окружающий мир полигонален и трехмерен. Даже кучи загружаемого песка выглядят как-то особенно. Лучше, чем у других. Этого не передать словами. Этого не разглядеть на скриншотах. Это надо увидеть живьем. Этим и рекомендую вам заняться в самое ближайшее время.

Алексей Владимирович К.
<happosai@mail.ru>

Гонки в чистом первозданном виде вымирают. Игрок требует новых, продвинутых развлечений. Я не говорю, что путь гибридации ведет в никуда. Отнюдь. Мне по душе Driver, World Scariest Police Chaise и я в восторге от GTA. Просто в любом деле должно быть чувство вкуса. И именно его, по иронии судьбы, разработчикам не хватает чаще всего.

Europe Racer



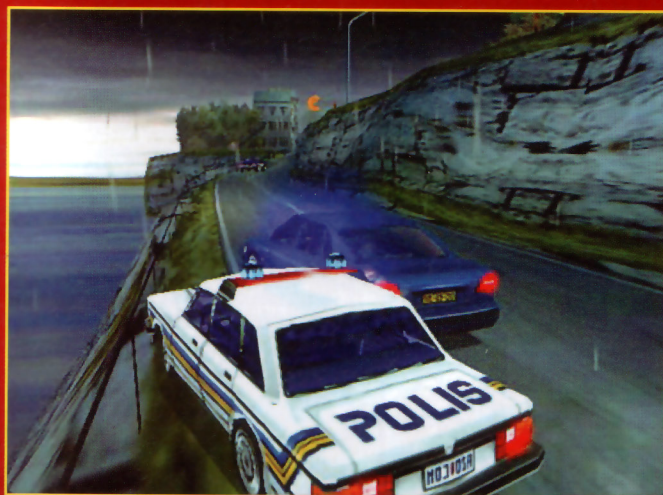
Жанр: гонки
Издатель/Разработчик: Davilex/Inverse Entertainment
Количество игроков: 1
Альтернатива: Need for Speed, Twisted Metal



Галопом по Европе

Europe Racer — игра взявшаяся ниоткуда. Неизвестный проект, неизвестного европейского издателя. Игра избитого жанра и без громких лицензий. Завязка проста. Цезарь (Cesar) в

сойтись в поединке с новым шефом европейской полиции и его бравыми парнями. Зачем? Davilex не дала внятного ответа. Хотя, для гонки сюжет Europe Racer не так уж плох. Удивляет только почему развитие истории решили ограничить заставочным роликом? Две с лишним минуты компьютерной графики, это, бесспорно, здорово. Но хотелось бы увидеть дальнейшее развитие темы. Увы, все, что позволяет меню "Story" — выбрать тип автомобиля для каждой трассы (подробности позже). И ни слова о Цезаре и обещанном сюжете. Вместо этого Davilex решила сразить игрока разносторонностью соревнований. Что, пусть и с определенной натяжкой, компании удалось. Начнем с того, что в Europe Racer игрок имеет шанс попробовать силы за рулем трех типов автомобилей: Standart — обычная легковушка, ATV (All Terrain Vehicle) — внедорожник и Sport — соответственно, спортивный автомобиль. Обычно в таких случаях принято писать про нюансы управления, неповторимость физической модели и т.д. и т.п. В Europe Racer ничего такого нет — это аркада. Однако различить истеричный спортивный болид и танкоподобный внедорожник можно без труда. В остальном, несмотря на кажущееся разнообразие игра стандартна. Quick Race с подрежимами Single Race, Time и Knock Out. Последний Davilex заняла у Need for Speed. Игрок пришедший к финишу последним выбывает из соревнований и т.д.



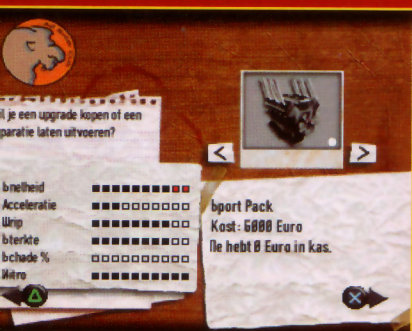
Пока не останется только один. Есть чемпионат (Championship), проходящий в трех классах, соответствующих типам машин ATV, Standart и Sport. И наконец, пресловутое сюжетное прохождение, режим Story. В отличие от чемпионата последний позволяет игроку самостоятельно выбрать тип машины для каждой трассы. Мда. Такая вот "история".

О грустном, или города, машины и сражение с джойпадом

Я уже говорил, но повторю — Europe Racer натуральная ничем

Иногда полиции все же удается настичь лихачей, только это все равно мало повлияет на игру.

неприкрытая аркада. Думаю, Davilex хотела сделать, нечто вроде первой Need for Speed или Road Rash на четырех колесах. И компания была близка к истине, но, увы, где-то на полпути отклонилась от курса. Начнем с доброго и хорошего. Очень приятно увидеть игровой мир столь интерактивным. Разогнанный автомобиль может снести с пути практически все. Фонарные столбы, скамейки и урны — берегитесь ваш час пробил. Отрадно, что для собственного автомобиля можно купить новый двигатель, покрышки или усилить ему корпус. А потом разбить все это неаккуратно проехав по улицам города. И, наконец, можно только похвалить Davilex наполнившую города авто-



Покупка нового оборудования — стандартная процедура для уже целого поколения гонков.

прошлом гонщик, король европейской автостреды и подпольный миллионер, он организует серию нелегальных гонок по автобанам Европы. К участию допускаются лишь избранные. Те у кого хватит смелости и мастерства

В ER игрок может попробовать свои силы за рулем трех типов автомобилей: Standart, ATV и Sport.



Куда же денешься в настоящей злой гонке без России-матушки и Кремля златоглавого?

мобилиями, придирчивыми полисменами и давшую игроку шанс сыграть за автохулиганов восьми стран (включая Россию). А теперь о плохом. Не совсем понятен смысл присутствия в игре бюстителей закона. Виртуальные копы (даже на максимальном уровне сложности) не то что остановить игрока, этого они просто не умеют, но даже машину ему разбить не в состоянии. Так же удивляет странное поведение местных водителей. Я еще могу понять джип в центре города, но безумец на спортивном кабриолете среди бездорожья?! Это сильно. Не стану придирается к деньгам и ремкомплектам валяющимся среди дороги, это же аркада. А вот управление непременно пну. Ибо оно истеричное и дикое. Достаточно малейшего касания, чтобы машину сорвало в занос. Каюсь, по большей части пользовался цифровым контролем. С аналоговым стало чуть легче. Я

конечно же знаю, что и Dual Shock и руль сегодня не редкость, однако это не повод для подобной халатности.

Париж в "цифре"

Графика Europe Racer оставляет двоякое впечатление. Гоночные трассы пролегают по своеобразному "Золотому кольцу" Европы (благо, лицензия для этого не нужна). Посетить за "символические" 25 фунтов Берлин, Лондон, Париж и Мадрид, когда еще нам представится такой шанс? При-



чем, воссозданы города с радующим глаз реализмом. Пикадилли, Монмартр, Эйфелева башня, знаменитые амстердамские каналы. Говорят, среди секретных трасс есть и Москва. Конечно, местного жителя или взятого туриста не проведешь. Но для игры, старосветского колорита в Euro Racer более чем достаточно. А вот модели машин подкачали. Отдав все силы созданию виртуальной Европы, о машинах Davilex совершенно не заботилась. Угловатые уродцы с малым количеством полигонов и отвратительной анимацией. Даже к лучшему, что компания не разорилась на приобретение лицензий у автопроизводителей. Подобное оскорбление Davilex вряд ли бы простили.

И немного о звуке — отвратительно. Этим все сказано. Единственное, что достойно внимания — голоса персонажей и то исключительно из чувства патриотизма. Русская участница соревнований сносно говорящая по-русски — пять баллов! В целом игра посредственная. Создается впечатление, что Davilex просто не хватило денег, чтобы довести свое детище до ума. Жаль.

Лёлик К.
<happosai@mail.ru>

ЗАВЕДИ СЕБЕ РОБОТА



новая цена

\$249.99



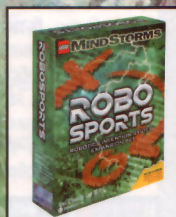
Система Robotics Invention System 1.5 программируемая с компьютера

\$139.99



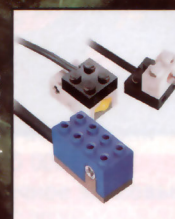
CyberMaster

\$79.99



Дополнительный набор

\$90.00



Ultimate Accessory Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$129.99



Droid Developer Kit

\$90.00



Дополнительный набор

\$199.99



Dark Side Developer Kit

\$179.99



Vision Command

Заказы по интернету - круглосуточно
e-mail: sales@e-shop.ru

ИЗМЕНИТСЯ ТЕЛЕФОН

(095) 798-8627 (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

Nicktoons Racing

Я помню... О да, я помню. Те благословенные времена, когда веселый картинг еще не пришел на PlayStation.

Жанр: гонки
Издатель/Разработчик: Infogrames/Hasbro Interactive
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Toy Story Racer



Несмышленные дети и неразумные их родители молились идолам древних издателей, дабы они ниспослали благо. О-о-о, будь проклят тот день, когда был услышан глас еретиков и разработчики обрушили на нас ложную благодать, явив PlayStation картинг. С тех самых пор не проходит ни одной луны, чтобы на головы грешников не обрушилась очередная



Как и во всех играх этого жанра, в Nicktoons Racing применение power up только приветствуется.

поделка со знаком четырехколесного демона. Позволь же мне, друг мой, познакомить тебя с меньшим из клана демонов - Nicktoons Racing. Начнем с хорошего. Hasbro Interactive можно поздравить с удачным приобретением. Расторопный разработчик заполучил для своей игры лицензию на всех звезд разом. Герои Nicktoons Racing, персонажи популярнейшей мультшоу Сети Nickelodeon: Ren And Stimpy, Wild Thornberries, CatDog, SpongeBob SquarePants, Angry Beavers, Rugrats, Hey Arnold и Real Monsters. Последние три («Ох уж эти детки!»; «Привет, Арнольд!»; «Настоящие монстры») демонстрировалась и в России, что наверняка послужит дополнительным стиму-



Уверен, малыши с удовольствием попробуют разгадать секрет таинственного гонщика — Mystery.

лом для юных российских игроков. Так же, впрочем, как и довольно увлекательный сюжет. Уверен, малыши с удовольствием попробуют разгадать секрет таинственного гонщика Загадки - Mystery (скажу по секрету, для этого потребуется прийти первым на всех трассах). Да и забавные мультяшные заставки от Nickelodeon вряд ли кого оставят равнодушным, а пристойный графический движок с легкостью создает на трехмерных этапах должный мультяшный колорит. Финальным аккордом служит музыкальное оформление. Ремиксы хорошо знакомых по мультипликационным первоисточникам мелодий, думаю, при-



Игра вдвоем также реализована вполне традиционным способом — через split-screen.

дутся по душе фанатам. А теперь о плохом. Начнем с концепции. Некогда оригинальная идея веселых гонок на картах за годы



опостылела. И создается впечатление, что сам жанр медленно, но неуклонно движется к упадку. Складывается впечатление, что в подобных играх ничего не меняется, кроме героев. И Nicktoons Racing в этом плане показательна — полное отсутствие оригинальности. Кубок трех уровней сложности, гонка на время и free race. М-да, разнообразно. Плюс детские болезни: чудакотная камера, затрудняющая ориентацию на местности, невразумительный многопользовательский режим и

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Сколько можно? Я понимаю, картинг — это здорово, и все такое, но все же...

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	2

5.4

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вполне могу понять вздох уважаемого Ковалева. Похоже, картинги вышли практически в каждой игровой или мульт вселенной. Все они похожи как две капли воды, зато ваша задача проста: нужно лишь выбрать любимого героя.



слишком высокая для юных игроков сложность. Что особенно обидно, поскольку Nicktoons Racing в качестве детской игры имела большой потенциал. Увы, должным образом так и не реализованный.

Итак, еще один картинг для фанатов. Если вы к оным не относитесь, то купить Nicktoons Racing стоит лишь в случае, если вы с подобными играми ранее не сталкивались. Хотя с тем же успехом можете купить любой другой картинг. На PlayStation их хватает.

**Лучший друг детей России,
А. Ковалев
<happosai@mail.ru>**

Nicktoons Racing

Бесконечное Turbo в Easy Mode

30061EC6 0004

Открыть Difficulties

300A68DC 0003

Открыть все Cups

300A69B4 0003

300A69B8 0003

Стартовать на последнем круге

D0061F58 0000

80061F58 0002

X-Men Mutant Academy 2

Бесконечное здоровье для P1

800ADE94 B400

800ADE96 B400

Бесконечное здоровье для P2

800AE4E8 B400

800AE4EA B400

Бесконечное время в Arcade Mode

800AA958 0063

Один удар убивает P1

D00ADE94 B400

800ADE94 0001

D00ADE96 B400

800ADE96 0001

Один удар убивает P2

D00AE4E8 B400

800AE4E8 0001

D00AE4EA B400

800AE4EA 0001

Открыть ВСЕ (GS 2.2 или выше)

D01FFE18 0002

50000802 0000

801F75E0 0000

D01FFE18 0002

801F75F0 0000

Sheep

Max Sheep Level 1

800B58A0 0063

Max Bonus Level 1

800B58A8 270F

Остановить таймер Level 1

800B589C 19B3

Нажмите L2 для Max

Sheep Saved Level 1

D00F46FA FEFF

800B58A4 001E

Max Sheep Level 2

800B7980 0063

Max Bonus Level 2

800B7988 270F

Остановить таймер Level 2

800B797C 1F00

Нажмите L2 для Max Sheep Saved Level 2

D00F46FA FEFF

800B7988 270F

Megaman Legends 2

Американская версия

Reverse Joker Command

D009BEF8 ????

Бесконечное здоровье

8008C120 0200

Max здоровье

8008C122 0200

Бесконечное Zenny

8009C820 FFFF

Max Zenny

8009C820 967F

8009C822 0098

Бесконечное время (Diggers Test)

8009C910 1517

Бесконечное Water Pressure

8008C24A 0100

Все Buster Parts (GS 2.2 или выше)

50001F01 0001

3008C25C 0001

3008C25C 0001

Время всегда 00:00:00

8009C818 0000

8009C81A 0000

Нажмите L2 + X для Moon Jump (GS 2.2 и выше)

E009BEF9 0041

8008C0EA FF20

Tigger's Honey Hunt

Бесконечные жизни

800C7094 0003

Остановить таймер

800C7092 0000

Нажмите L2 для Max

Honey Pots

D00B2D2E FEFF

800C7098 03E7

Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze

Бесконечные жизни

801A3E14 0063

Unlock All Levels

80064A24 FFFF

Нажмите "квадрат" для большего количества времени

D0195A2A 7FFF

800689B8 049F

Нажмите L2 для молотка

D0195A2A FEFF

801A3E30 0013

Нажмите L1 для ключа

D0195A2A FBFF

801A3E30 0014

Нажмите "треугольник" для Max Score

D0195A2A EFFF

80068A00 869F

D0195A2A EFFF

80068A02 0001

Нажмите "круг" для No Score

D0195A2A FFFF

80068A00 0000

D0195A2A FFFF

80068A02 0000

Castlevania Chronicles

Бесконечные жизни

80059292 0063

Бесконечное здоровье

8005A822 0010

Дополнительные очки

800592DC 423F

800592DE 000F

Нажмите L1 для 99 сердечек

D009BD32 FBFF

8005A838 0063

Нажмите L2 для большего количества времени

D009BD32 FEFF

80059290 0190

Прыгните, затем зажмите R1 для того, чтобы парить

D009BD32 F77F

8005A834 000C

D009BD32 F7DF

Megaman X5

Бесконечные жизни

300D1C45 0004

Бесконечное здоровье

8009A0FC 2020

Бесконечный C-Shot

8009A14A 0121

Бесконечный C-Shot/Dark Hold (Xero)

8009A14A 0120

Бесконечный Dark

Hold/CFlasher (Xero)

8009A14C 0120

Бесконечный Goo

Shaver/Twin Dream (Xero)

8009A14E 0120

Бесконечный Ground Fire

8009A150 0120

Бесконечный Tri-Thunder

8009A152 0120

Бесконечный F-Laser

8009A154 0120

Бесконечный Spike Ball

8009A156 0120

Бесконечный Wing Spiral

8009A158 0120

Бесконечные

Hours to Collision

800D1CAE 0040

Бесконечные боеприпасы для всех видов оружия

D003F82C 1823

8003F832 2400

Все оружия

3009A169 00FF

Ultra Buster Shot

8009A13C FFFF

Открыть X-Buster

300D4F56 0001

Открыть Wing Spiral

300D4F57 0001

Открыть C-Shot

300D4F58 0001

Открыть Spike Ball

300D4F59 0001

Открыть Tri-Thunder

300D4F5A 0001

Открыть Dark Hold

300D4F5B 0001

Открыть F-Laser

300D4F5C 0001

Открыть Ground Fire

300D4F5D 0001

Открыть Goo Shaver

300D4F5E 0001

Открыть Giga Attack

300D4F5F 0001

Открыть Restore

Life Gauge

300D4F60 0001

Открыть Life Gauge

300D4F61 0001

Открыть Restore Weapon

Energy Gauge

300D4F62 0001

Открыть Exit A Level

300D4F63 0001

Открыть Return

To The Game

300D4F65 0001

Открыть Change Button

Configuration

300D4F64 0001

Открыть Change Screen

Configuration

300D4F66 0001

Открыть EX Mode

300D4F67 0001

Walk on Spikes

D0074634 72E8

80074634 5F90

D0038B9C 0012

80038B9E 1000

D0038BF0 0018

80038BF2 1000

PlayWorks PS2000 Digital

Итак, поиграв в Playstation 2 и поняв, что простых колонок вашего телевизора уже не хватает, вы начинаете искать альтернативу.

Вариантов много, но сегодня мы решили рассмотреть колонки и сабвуфер известной компании Creative/Cambridge SoundWorks Playworks PS2000 digital, якобы специально разработанные для этой приставки от Sony. Ну что ж, приступим. Ни для кого не секрет, что хорошие колонки способны "оживить" игру. Они позволяют геймеру услышать скрип дверей, бегущий вдалеке ручей, шаги вашего противника, пытающегося подкрасться сзади, даже звук ракеты, выпущенной им вам в спину. Можно смело утверждать, что без этого игра теряет очень много и вряд ли сможет затянуть вас в свой виртуальный мир. С появлением новых консолей, DVD-носителей и других высокотехнологичных продуктов у многих возникает вопрос: что лучше использовать - динамики телевизора, музыкальный центр или специально для этого созданные акустические системы? Некоторым нравятся простота подключения приставки к телевизору, некоторым не лень копаться в проводах, и они предпочитают подключить любимую PS2 к своему музыкальному центру. Creative же попыталась выпустить нечто среднее между этими двумя вариантами. Мы же постараемся как можно подробнее описать Playworks 2000 и сравнить ее с другими способами подачи музыкального и звукового сопровождения из PS2.

Начнем с внешнего вида. В принципе, дизайн колонок очень близок к самой PS2: футуристические

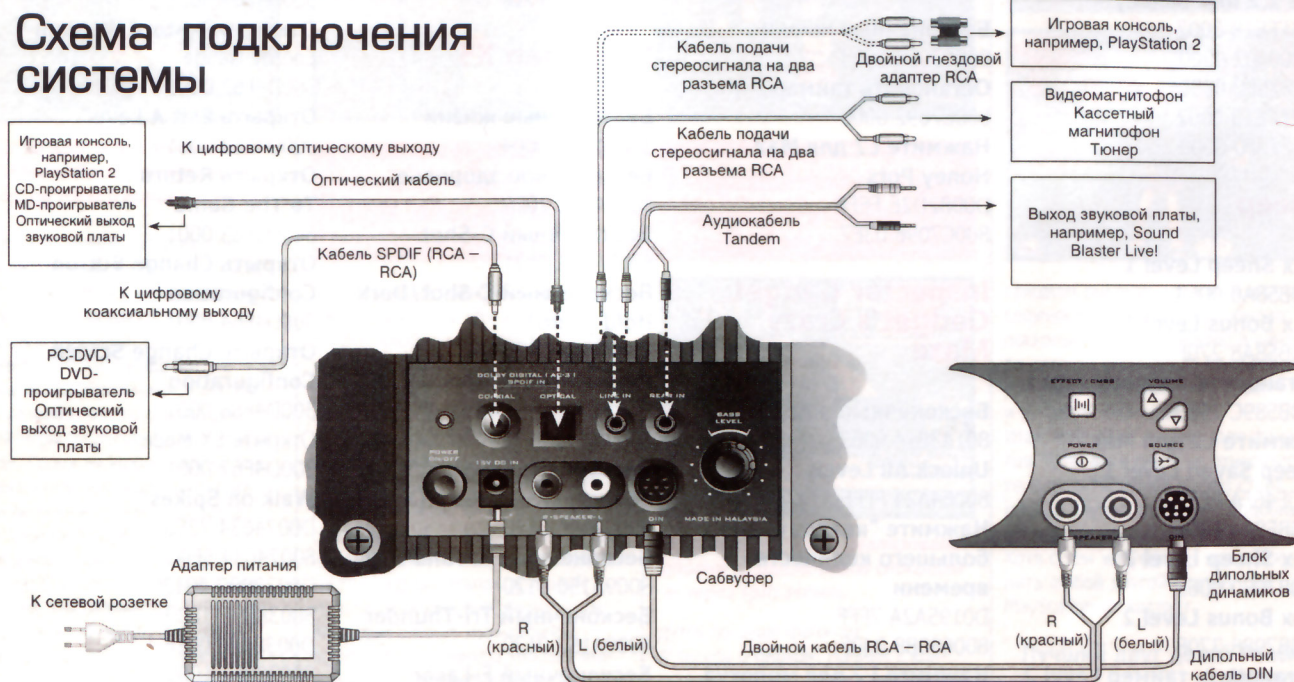
CAMBRIDGE
SOUNDWORKS



контуры, черно-синяя цветовая палитра (см. на Фото). Обе колонки-спутника соединены в единый блок, больше напоминающий космический корабль, чем акустический прибор. Видимо из-за этого они практически мгновенно привлекают к себе всеобщее внимание (что не раз случалось у нас в редакции). Сабвуфер же, напротив, вполне традиционен, по крайней мере, в плане дизайна. Что и говорить, новая акустическая система очень гармонично смотрится вблизи черного обелиска приставки от Sony. Перейдем теперь непосредственно к установке Playworks 2000 digital (PS2000). Эта процедура занимает от силы минут 5, причем подключить к ним можно практически все, начиная от PS2 и телевизора и заканчивая CD- и MD-плеерами. Для того чтобы понять, что и как, я предлагаю обратиться к приведенной здесь схеме. Но для получения оптимального результата вам еще предстоит все "правильно" установить. Блок дипольных динамиков должен находиться от вас на расстоянии 50-150 см,

как советует руководство пользователя. Но я рекомендую ставить его на расстояние 2-2,5 метра от вас (благо, что есть пульт дистанционного управления!), при этом дипольный блок должен всегда быть направленным в сторону слушателя ("снизу вверх", если он стоит ниже, и "сверху вниз", если выше уровня глаз). Сабвуфер же должен находиться на полу не менее 5 см от стены (желательно на одной линии с дипольным блоком). Расположив и включив блок, перейдем к самому интересному - к тестированию звучания в играх, фильмах и при проигрывании музыки. Схватив первый диск, который был под рукой, и поместив его в PS2, я увидел знакомую заставку из нового аниме про киберпанков. И PS2000 неплохо справлялась со своей задачей, довольно четко проигрывая разные фоновые звуки, взрывы, выстрелы и крики героев. Звук был довольно "чистым" и четким. Но так было, пока я не решил проверить тот самый декодер Dolby с возможностью эмуляции Dolby 5.1. Вот здесь колонки и начали показывать свою слабость: сначала был

Схема подключения системы



какой-то непонятный алгоритм скачков звука (проверено: это не глюк диска), затем перестал работать сабвуфер (это не криворукость автора). После пробы еще двух дисков с фильмами, как на PS2, так и на своем PC (со звуковой карточкой creative live player 5.1), ситуация сильно не изменилась, и тут не помог даже разные специальные алгоритмы цифровой

динамика телевизора на PS2000 множество раз. Изменения происходили только при переключениях встроенных в дипольный блок эффектов. Но самое интересное случилось, когда Playworks 2000 digital начал проигрывать MP3 и аудио-диски с моего PC. Вот где все его спецэффекты проявили себя по полной программе. Качество звука было отменным,



Блок дипольных динамиков удобно крепится к рифленной подставке с помощью шарового крепления. В дальнейшем угол наклона блока можно легко менять, лишь чуть ослабив зажим.



обработки звука (встроенные в PS2000). Стереозвук проигрывался лучше, чем эмуляция Dolby. Следующим шагом были игры. Я выбрал Onimusha, Armored Core 2 и Gran Turismo 3. Мистическая ат-

Технические характеристики

Колонки-сателлиты:

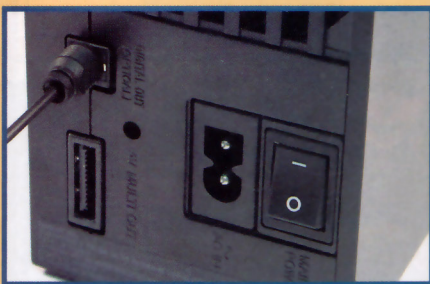
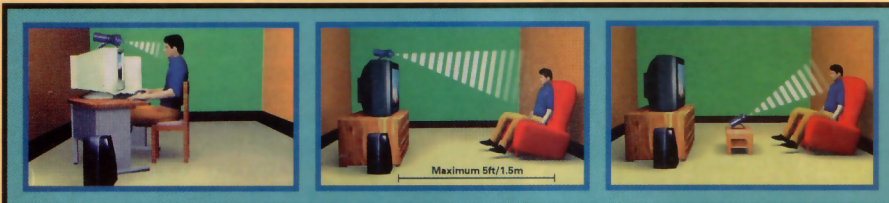
Выходная мощность на канал - 10 Ватт
Канальный интервал - 55 дБ
Частотная характеристика - от 10 Гц до 20 кГц
Размеры - 135 x 184 x 175 мм

Сабвуфер:

Выходная мощность - 10% - 12 Ватт
Соотношение сигнал/шум - 70 дБ 'A' - взвешенный
Чувствительность аналогового входа - 200 мВ
Частотная характеристика - от 40 Гц до 125 Гц
Размеры - 272 x 190 x 193 мм

Поддержка:

Dolby Digital (AC3), Dolby Surround (AC3), EAX, эмуляция Dolby 5.1



Sony предусмотрительно снабдила свою приставку оптическим аудиовыходом.

мосфера, звуки рассекающего воздух меча и всякие фоновые звуки (пение цикад, горящие печи, и т.п.) были слышны идеально, а спецэффекты PS2000 лишь сделали их более ощутимыми. Затем наступил черед Armoured Core 2. Громадный робот бегал и "лязгал" сталью вполне реалистично и четко, но как только на экране их появлялось несколько или что-то взрывалось, звук становился, скажем мягко, не очень. Игрательно, но без какого-либо удовольствия. Следующая подопытная крыса - Gran Turismo 3. Тут я даже боялся загадывать, каким будет звук и как Playworks 2000 улучшит/ухудшит рев моторов, скрип тормозов и просто музыку в игре. Однако ничего не случилось. В прямом смысле слова ничего, я особых изменений не уловил, хотя переключался с

иногда даже превосходя мои родные колонки (Creative Cambridge FPS 1800), что лично для меня было сюрпризом. Я «прогноял» через него разные виды музыки (от jazz'a до industrial'a), и качество всегда было отличным, четко слышались все партии - как основные, так и те, что шли на фоне. Что же получилось в итоге? К сожалению, чуда не произошло. В некоторых играх PS2000 творит чудеса, реально скрашивая звуки, в других она не делает ничего, либо эффект получается не таким, каким хотелось бы. Эта акустическая система мало подходит для просмотра DVD-дисков на вашей любимой приставке. Но есть и плюс: колонки оказались идеальными для MP3 и простых дисков, что довольно странно, учитывая их ориентированность на PS2. Тем не менее, колонки достаточно неплохи, компактны и вполне подходят геймерам, которых не устраивает звучание их ТВ (к примеру, если их телевизор монофонический, а музыкальный центр стоит в другой комнате) и хочется приобрести какой-то оригинальный аксессуар для своей приставки. В добавок у вас появятся маленькие колонки с неплохим качеством звучания для любой техники (PC, DVD, PS2, CD- или MD-плееров, видеомагнитофонов и т.д.). Всем остальным рекомендую подожать что-нибудь получше, а главное подешевле или все же подключить родную PlayStation 2 к обычному музыкальному центру.

Андрей Полюхов

В ПРОДАЖЕ 19 ОКТЯБРЯ



ПРЕМЬЕРА HP JORNADA 568



ОФИЦИАЛЬНАЯ ПРЕМЬЕРА PALM M 125



ИГРЫ ДЛЯ КПК



В НОМЕРЕ:

Первый российский журнал, посвященный мобильным компьютерам отмечает свой первый юбилей. В спецрепортаже, посвященном этому знаменательному событию мы проводим анализ тех событий, которые произошли в индустрии карманных компьютеров за прошедший с момента его рождения год.

После поглощения корпорации Compaq Hewlett Packard решил доказать всем, что их продукция может затмить собой разработки своего бывшего конкурента. Первый взгляд на HP Jornada 568 показал, что эту задачу им выполнить по плечу.

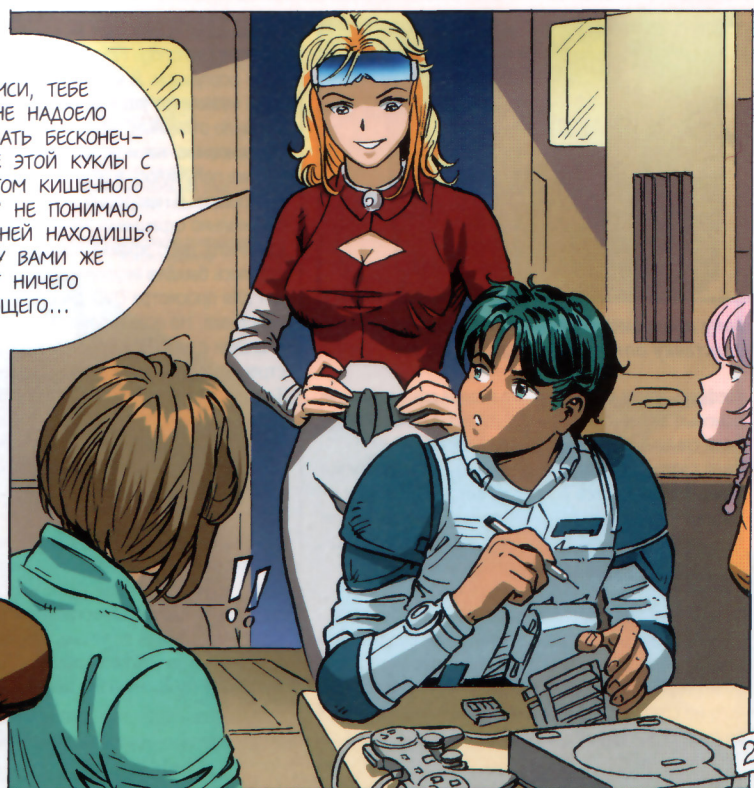
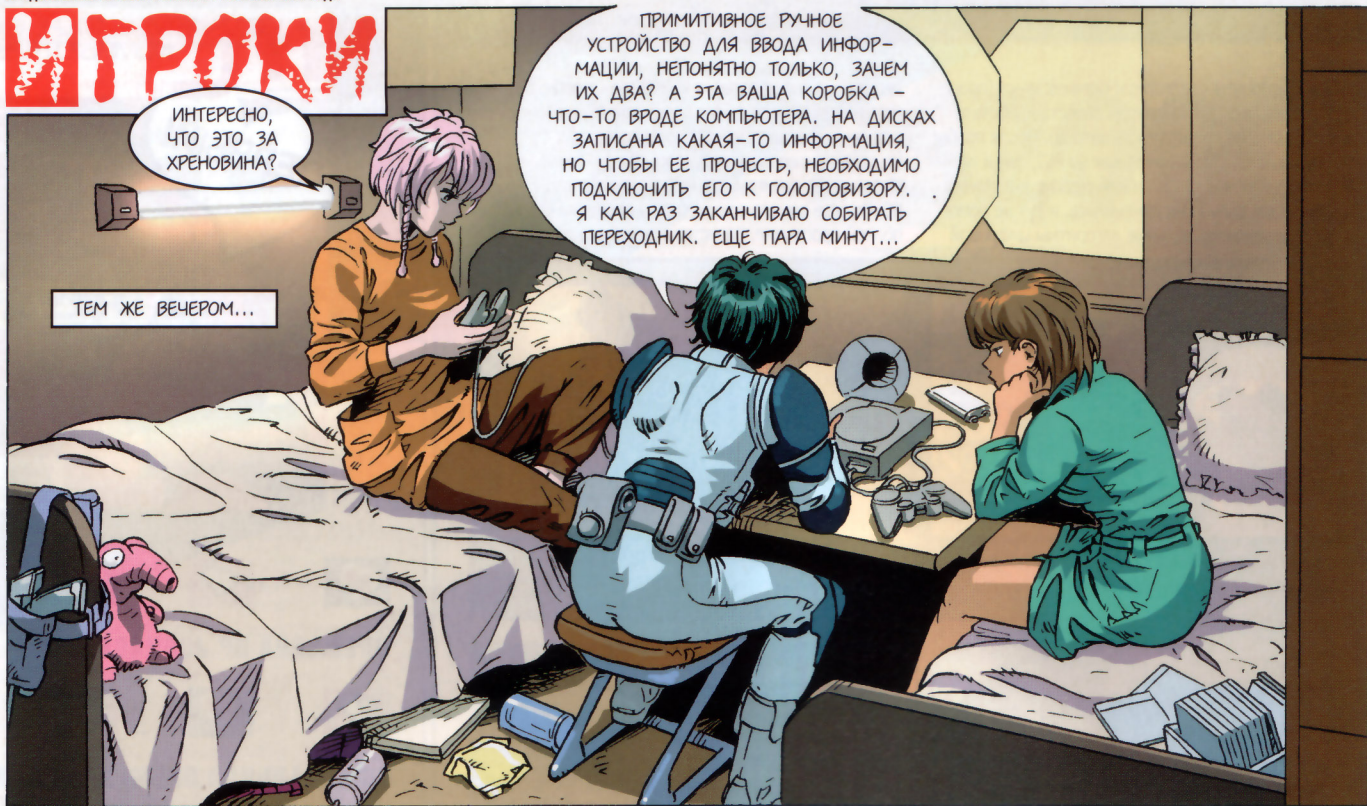
Самый доступный карманный компьютер теперь обзавелся слотом расширения и новым стильным дизайном.

Полный обзор всех самых интересных игровых проектов для платформ Palm OS и Pocket PC

А также:

Линейка ноутбуков Dell, обзор рынка ноутбуков в разных ценовых категориях, прототип клавиатурного КПК от Asus, мобильный телефон с GPS-приемником Benefon Esc, тестирование работы GPRS в Москве, новейший цифровой фотоаппарат от Nikon, премьера новой рубрики - «Тестовая лаборатория MC»

ИГРОКИ





ТЫ ТАКОЙ КРАСИВЫЙ, УМНЫЙ МАЛЬЧИК, А ОНА НЕ МОЖЕТ ОТЛИЧИТЬ КОЛОССОВ ЦИВИЛИЗАЦИИ МЕНЧА ОТ ОБСИДИАНОВЫХ БОЖКОВ АРХАНА. И КАК ОНА УХИТРИЛАСЬ ПОСТУПИТЬ НА АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ, УМА НЕ ПРИЛОЖУ?..

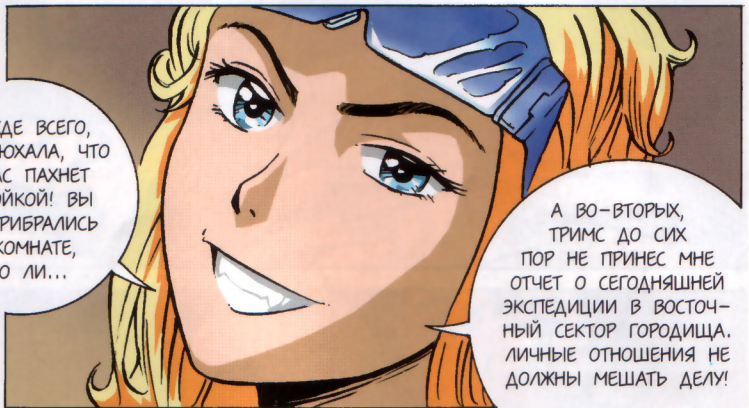
А ЧТО ЭТО У ВАС ЗА КОРОБОЧКА?

ВИДИШЬ ЛИ, НИССА... Э-Э-Э...

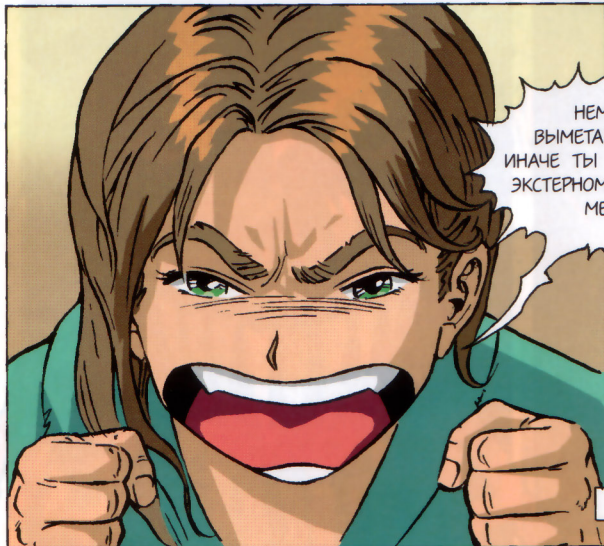
ПРЕЖДЕ ВСЕГО, Я ВЫНЮХАЛА, ЧТО У ВАС ПАХНЕТ ПОМОЙКОЙ! ВЫ БЫ ПРИБРАЛИСЬ В КОМНАТЕ, ЧТО ЛИ...



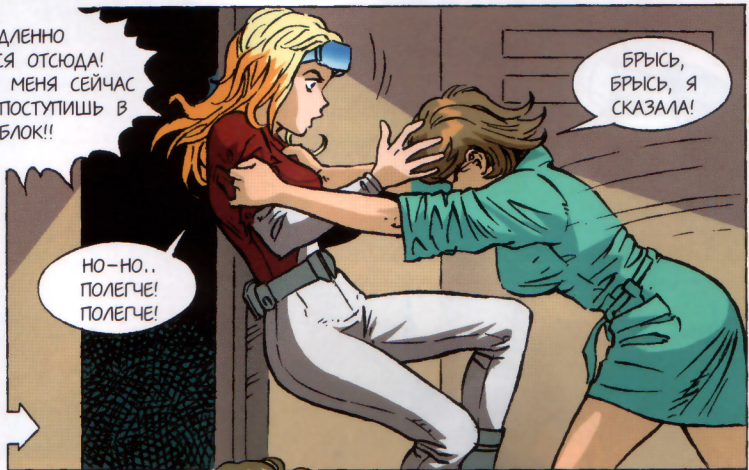
ПОСЛУШАЙ-КА, ТЫ, УЧЕНАЯ КРЫСА, А ТЕБЯ НЕ УЧИЛИ СТУЧАТЬСЯ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЛАМЫВАТЬСЯ К ЛЮДЯМ? КАКОГО ЛЕШЕГО ТЫ ТУТ ВЫНЮХИВАЕШЬ? А?



А ВО-ВТОРЫХ, ТРИМС ДО СИХ ПОР НЕ ПРИНЕС МНЕ ОТЧЕТ О СЕГОДНЯШНЕЙ ЭКСПЕДИЦИИ В ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР ГОРОДИЩА. ЛИЧНЫЕ ОТНОШЕНИЯ НЕ ДОЛЖНЫ МЕШАТЬ ДЕЛУ!



НЕМЕДЛЕННО ВЫМЕТАЙСЯ ОТСЮДА! ИНАЧЕ ТЫ У МЕНЯ СЕЙЧАС ЭКСТЕРНОМ ПОСТУПИШЬ В МЕДБЛОК!!



БРЫСЬ, БРЫСЬ, Я СКАЗАЛА!

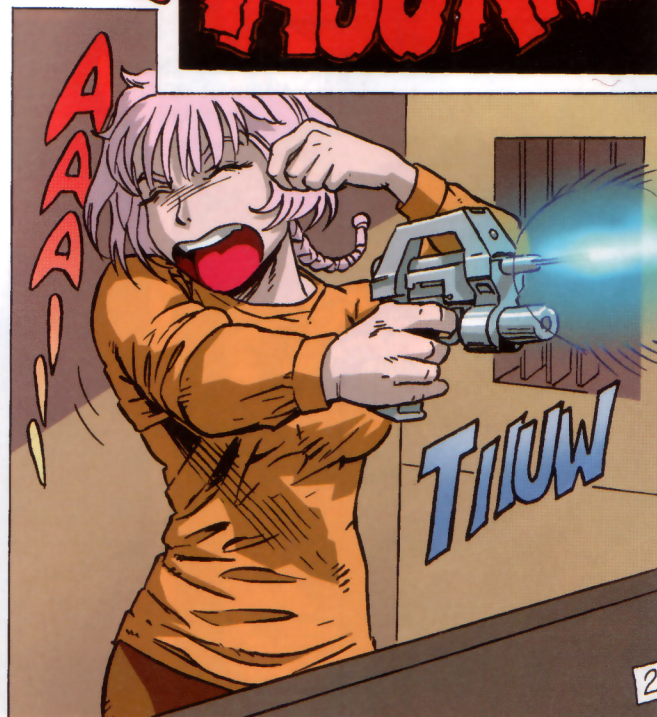
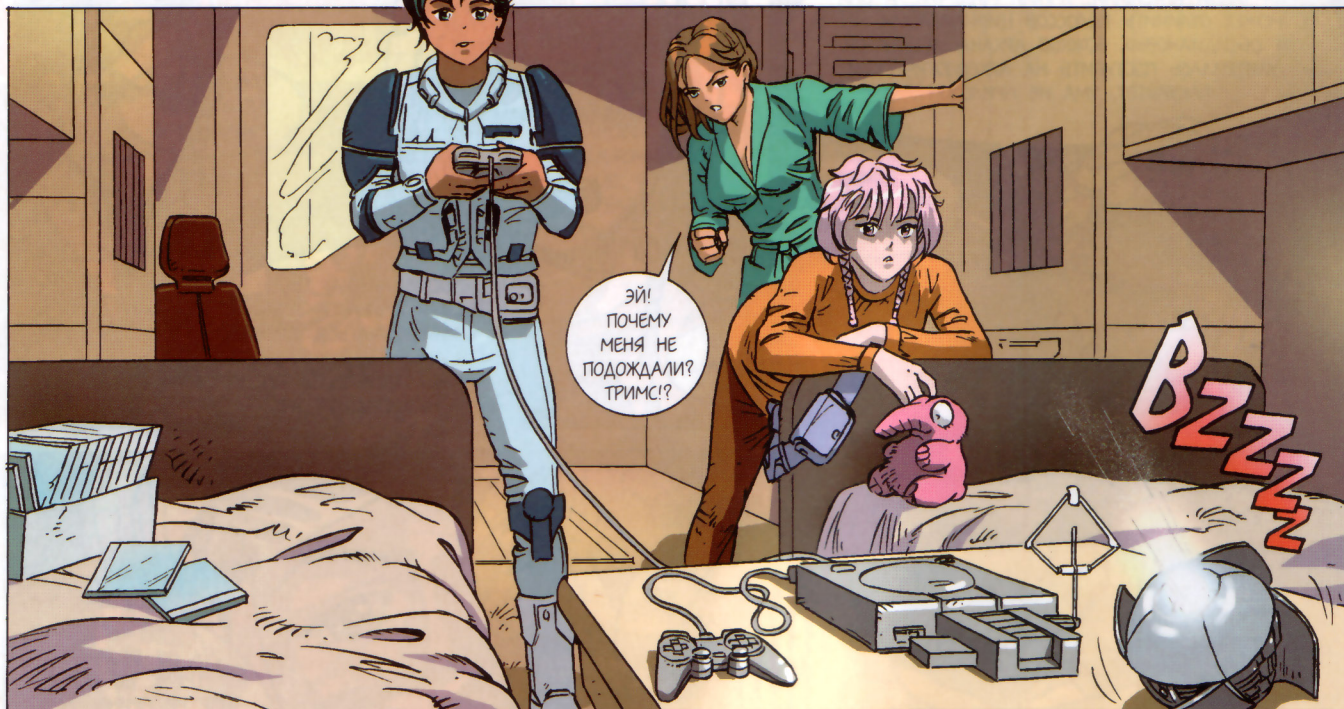
НО-НО.. ПОЛЕГЧЕ! ПОЛЕГЧЕ!

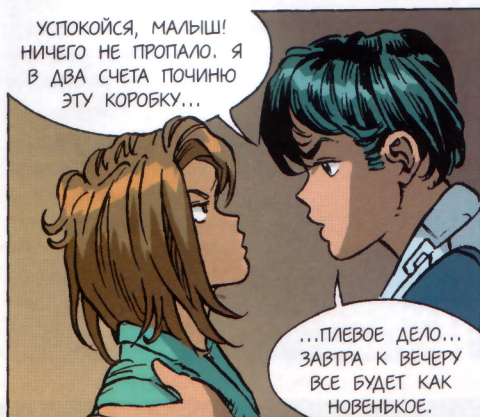
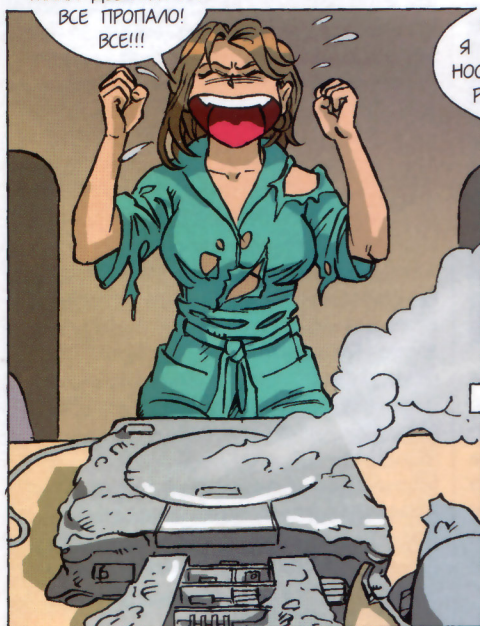
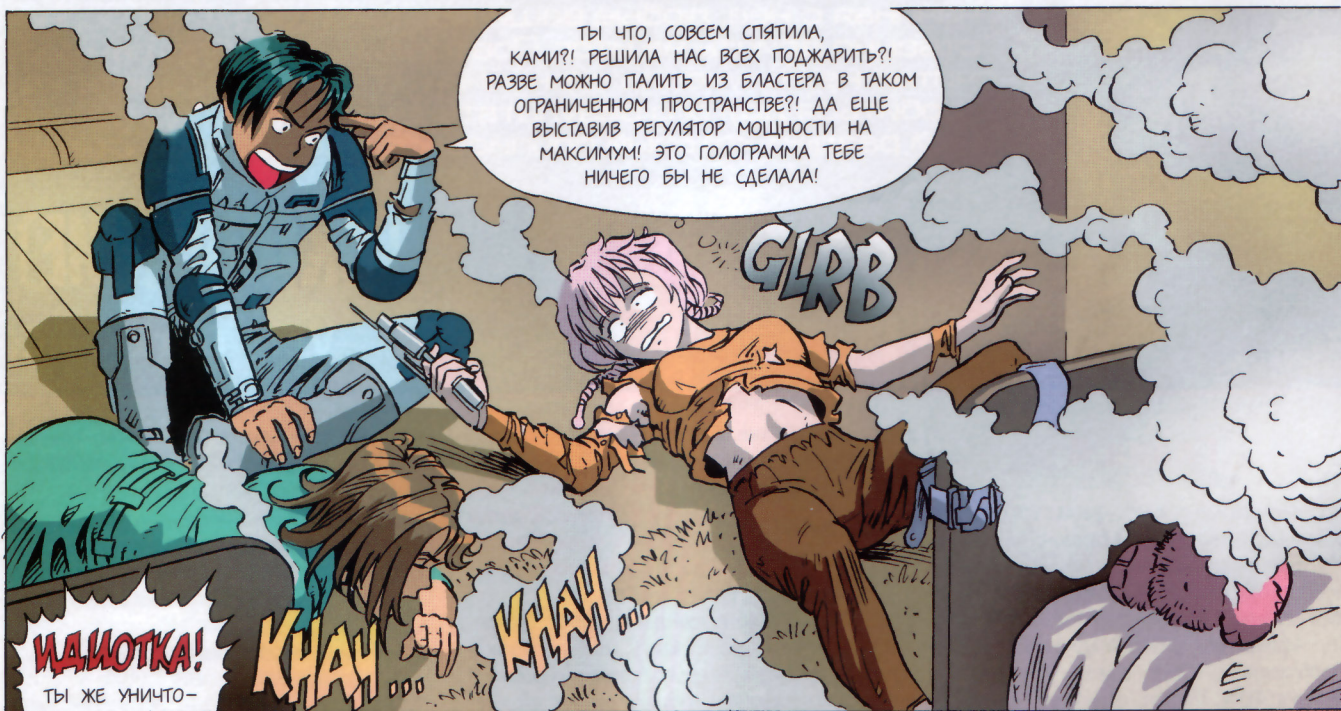


ЗАВТРА ПОЛУЧИШЬ СВОЙ ДУРАЦКИЙ ОТЧЕТ! ПРОВАЛИВАЙ!



ВОТ ЗАРАЗА! НУ, ПОГОДИ, Я ТЕБЕ ЭТО ПРИПОМНЮ!





VALKYRIE PROFILE

Четвертая глава является переломной в игре. Именно начиная с нее, любые ваши действия будут непосредственно влиять на итог. Повторюсь, что солюшен рассчитан на получение окончания "В". А чтобы узнать, как добиться другого результата, загляните в одноименный раздел, который прописался в конце этой статьи.

{ОКОНЧАНИЕ}

Very Dark C.J.C.

Глава 4

В прошлый раз нам пришлось расстаться с Валькирией по окончании третьей главы, в тот момент, когда она отправилась к Фрее. Богиня плодородия похвалит нашу героиню за отличную работу и даст новое задание. На этот раз вам придется отправить к Одину героя с **Hero Value 80**. Еще он должен обладать качеством **Negotiator** и следующими навыками: **Trick**, **Demon Int.** и **Hear Noise**.

Прощавшись с Фреей, вы вернетесь на карту мира. Используйте **Spiritual Concentration** для определения мест, которые необходимо посетить, и начинайте вербовать души.

Для начала отправляйтесь в Виллнор (**Villnore**), где томится юная Аэлия (**Aelia**). Быть в заточении ей осталось совсем недолго, появившиеся тюремщики убьют ее, и она примкнет к Валькирии. Вам



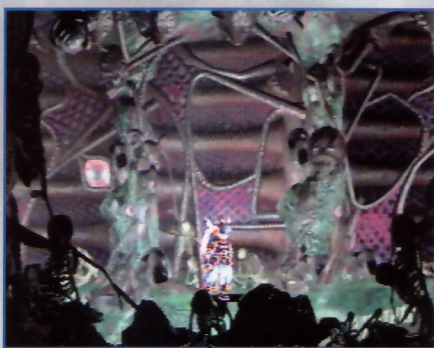
также придется посетить Хай Лан, но кто вам встретится на этот раз, известно только игре. Список возможных героев приведен во второй главе данного решения. В моем случае Валькирия повстречала Нанами, которая отправилась гулять в пещеры одна. И совсем неудивительно, что она попала в лапы привидения и, как следствие, стала новым членом нашего отряда. Посетив после этого Хай Лан еще раз, вы получите **Dragonbane**, который можно взять в **Pleiades Shrine**.

Вот теперь настало время боевых действий. Поставьте в команду Элию и отправляйтесь в **Black Dream Tower**.

Black Dream Tower

Призы на уровне: **Flare Baselard**, **Auto Item**, **War Hammer**, **Noise Arrow**, **Element Scepter**, **Hit**, **Splash**, **Quartz Gem**, **Dancing Sword**, **Lightning Bolt**, **Eye of Heaven**.

Очень сложное место как с точки зрения прохождения, так и выживания. Враги, которые прописались в этой башне, будут до безобразия сильны и обязательно доставят массу неприятностей. Осо-



бые проблемы будут создавать **Monstrous Glowfly**. Они являются копией **Will-O'-Wisps**, встреченных в **Gorhia Cult HQ**. Ну а самый короткий путь к боссу мне показался таким. От входа идите направо и поднимайтесь по лестнице. На втором этаже вас вновь ожидает лестница. Поднявшись по ней, пройдите в крайнюю правую дверь и возьмите **Flare Baselard**. Выйдите из этой комнаты и пройдите в соседнюю дверь. Вы попадете в помещение с лавой. Подобрыв в самом низу **Hit**, карабкайтесь по уступам вверх, по пути



забрав **Splash** и **Quartz Gem**. В новой комнате пройдите направо и заставьте **Dancing Sword**. Теперь идите влево, заходите в проем. Далее - до упора вправо и в боковой проход. Здесь наконец-то обнаружится savepoint. Сохранив игру, поднимайтесь по лестнице и знакомьтесь с боссами.

Босс

Dragon-Tooth Warrior HP: 15000
Wise Sorcerer HP: 25000

Как может показаться на первый взгляд, что враги не представляют особой опасности. Но это только до тех пор, пока не погибнет один из них. Оставшийся в живых применит магию **Possessed**. Мало того что она восстановит всю потерянную им энергию, повысится уровень его защиты, увеличится сила физических атак и магии. После такого поворота событий вам придется очень нелегко. Поэтому с самого начала боя необходимо действовать так: в качестве первой жертвы выберите мага. На него достаточно потратить пару заклинаний **Icicle Edge**. **Dragon Warrior** кастует на себя **Possessed**, но это его уже не спасет - он ведь дракон. Так что пара ударов **Dragon Slayer**ом принесут вам столь нелегкую победу. Найдя в сундуках **Fairy Bottle** и **Bewitching Statue**, направляйтесь к выходу из этой злой башни.

Боевые действия продолжим в пещере, которая находится на юге материка.

Cave of Thackus

Призы на уровне: **Eye of Heaven**, **Strike Edge skill**, **Flare Baselard**.

Если сравнивать с предыдущей локацией, эта пещера вам покажется просто раем. По крайней мере, ужасных врагов, которые поубивали бы вашу команду парой ударов, здесь уже нет. От входа бегите налево и приготовьте **Dragon Slayer**, так как вам придется сразиться с **Dragon Zombie**. Победив его, поднимайтесь по столбам вверх и проходите налево. Здесь наверху спрятан **Eye of Heaven**. Взяв его, идите левее и отбейте у краба сундук с **Strike Edge skill**. Пройдите вниз, где ваш путь преградит небольшая заводь. Перепрыгнуть ее Валькирия



не сможет, поэтому придется искать другой способ перебраться на другой берег. И этот способ отыщется на удивление легко. На дне этого водоема растет кувшинка. Если спуститься на дно и ударить по ней мечом, то она всплывет на поверхность, после чего на нее можно спокойно вставать. Пройдя дальше, сохраните игру. Здесь же поговорите с душой священника, чей холодный труп лежит поблизости. Он попросит Валькирию очистить это место от злых духов и посоветует поторапливаться. Пройдя вправо, пройдите вниз, и вы окажетесь в зале, заполненном водой. А выход из него на-

Skills

Каждый герой имеет возможность развивать определенные умения (**skills**), которые облегчают ему жизнь. По-настоящему они обретают ценность во второй половине игры, так как становятся просто необходимыми. Общее количество этих умений составляет не один десяток, и заставлять героя учить их все или нет - это уже дело играющего. Но эти скиллы просто обязан знать любой персонаж.

First Aid (Для всех). Самый первый и поначалу очень нужный скилл. Герой, получивший это знание, будет исцелять своих товарищей во время боя. К сожалению, это абсолютно неуправляемый процесс.

Auto-Item (Для всех). То, без чего вам совершенно не обойтись, начиная с середины игры. Как известно, чтобы применить любой предмет во время боя, приходится тратить ход. Auto-Item позволяет делать то же самое автоматически, то есть герои сами решают, когда это делать, кроме того, ход остается за вами! Лучшие всего себя рекомендовали две вещи, которые настоятельно советую вам использовать: это Elixir и Union Plume.

Guts (Для всех). Когда у персонажа заканчивается энергия, этот навык восстановит небольшую ее часть, благодаря чему персонаж останется в строю.

Counter (Только для воинов). Этот скилл дает возможность контратаковать врага, что позволяет не тратить ход и наносит ощутимый урон противнику. Вам нужно только нажать на кнопку героя, подвергшегося нападению, в момент, когда над ним появится изображение скрещенных мечей.

ходится в противоположной стороне, но до него не допрыгнуть. Поэтому придется вновь воспользоваться кувшинками. Только для начала уничтожьте всех врагов, которые здесь обитают. И чтобы не мучить себя перепрыгиванием с одной кувшинки на другую, достаточно пройти по дну до последней и, встав на нее, ударить мечом вниз. Вы подниметесь на поверхность вместе с кувшинкой и легко доберетесь до выхода. Кстати, в будущем также применяйте подобный прием. Теперь у вас есть возможность пройти вниз, где, в конце подводного туннеля, вы завладеете мечом **Flare Baselard**. Возвращайтесь обратно, при помощи кувшинки доберитесь до уступа и продолжайте продвигаться налево. Когда вам представится возможность выбора пути, пройдите вниз, где вы упретесь в водопад. По ту его сторону висит странный шар. Заморозив шар, вернитесь назад, к развилке пути, и идите наверх, где скрыт пульт управления. Подойдя к нему и нажав на (X), вы приведете в действие скрытый механизм, который остановит поток воды. Спрыгивайте в открывшуюся яму, и вы окажетесь в помещении с тем самым шаром. Несмотря на то что его можно поднять, провести с ним какие-либо действия или применить его где-либо невозможно, так что не отвлекайтесь на пустяки, а идите налево, где сохраните игру и снимите магическую печать (X).

Босс
Crab Giant x2 HP: 1000
Kraken HP: 24000

От парочки крабов избавиться будет очень легко, а вот на **Kraken**'а придется потратить немного времени и сил. Перед этим боем советую поставить магу **Fire Spell** в виде атакующего заклинания, так как вся троица очень боится огня. После кончины босса возьмите **Bracelet of Zoe** и **the Coin of Fortune**. Размер премиальных **Event Exp.** на этот раз составит 60 тысяч. Еще немного **Event Exp.** вы получите, когда будете возвращаться к выходу из пещеры, поговорив с душой священника.

Теперь на глобальной карте найдите город **Flenceburg** и заходите в него. Вам покажут сцену похищения эльфа, в которой замешан черный маг Лизард (**Lezard**). Он пригласит наставницу несчастного Лоренту (**Lorenta**) в свою башню, где последняя и примет смерть от рук злодея, после чего и попадет в нашу команду. А мы окажемся в **Tower of Lezard Valeth**.

Tower of Lezard Valeth

Призы на уровне: **Book of Everlasting Life, War Hammer, Eye of Heaven, Splash, Nightshade, Frigid Damsel, Teachings of Asa, Creation Gem, Timer Ring, Ether Scepter, Dancing Sword, Lapis Lazuli, Citrine, Base Metal, Normalize.**

Честно говоря, я не завидую Валькирии и ее компании, после того как они очутились в этом месте. **Tower of Lezard Valeth** на данный момент является очень трудной для прохождения по причине необычайно сильных врагов и недостаточной развитости героев. Но сделать это можно. Вам необходимо запастись **Elixir**'ами и **Union Plume**. Также необходимо выучить и установить всем героям скил **GUTS**. Это хоть как-то поможет выжить в этом ужасном месте. Как только вы ока-

жетесь в **Tower of Lezard Valeth**, то увидите **savepoint**. Сохраните игру и проверьте все установки ваших героев, а также обязательно примените **Eye of Heaven**. Это вам поможет лучше ориентироваться в башне.

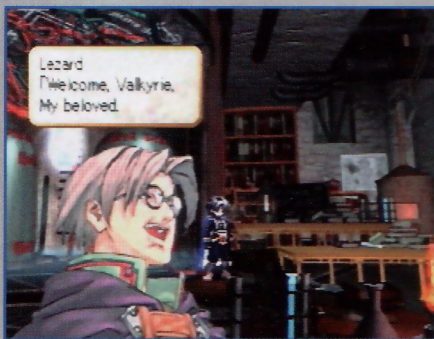
Валькирию вы обнаружите возле **savepoint**'а, которым не помешает воспользоваться. Лестница вверх ведет на открытую площадку к выходу из башни. Коридор рядом с **savepoint**'ом ведет к лифту, через который можно попасть на верхние этажи башни к куче призов и множеству врагов. Нам же надо идти налево, где обнаружится еще один лифт. Спуститесь на этаж ниже и обойдите башню по часовой



стрелке. Это вас вновь приведет к лифту, но уже другому. Спускайтесь на нем в самый низ - в подвал. То, что это подвал, легко понять по магическим надписям на стенах. Пройдите влево, мимо статуи, у ног которой есть странное круглое образование. Запомните это место - нам сюда еще возвращаться. Пройдя в огромные двери, сверните направо и идите до тех пор, пока не увидите в полутьме кристалл. Ударьте по нему мечом, и он засветится. Теперь вернитесь назад и с развилки идите уже налево, пока не столкнетесь нос к носу с **Dragon Zombies**, которого можно убить только **Grimrist**'ом или **Dragon Slayer**'ом. Победив этого монстра, проходите в туннель за его спиной и активизируйте еще один кристалл. Возвращайтесь к статуе и встаньте на круг. Он окажется телепортатором и забросит вас к призам **Creation Gem, Timer Ring** и **Ether Scepter**. Телепортировавшись обратно, идите налево, пока не появится возможность свернуть вниз. Кроме врагов, вы найдете здесь **savepoint** и еще один круг-телепортатор. А у дальней стены, в сундуках, лежат **Dancing Sword skill, Lapis Lazuli** и **Citrine**. Взяв их, вставайте в круг и отправляйтесь в подвал башни, который является личной лабораторией Лизарда. Перепрыгнув через круг телепортатора, возьмите из сундуков **Base Metal** и **Normalize spell**. Теперь пройдите налево, и перед вами предстанет лично виновник торжества. Вот только обязательно перед этой встречей экипируйте Валькирию арбалетом.

Босс
Dragon-Tooth Warrior x2 HP: 14000
Lezard Valeth HP: 10000

Битва будет осложняться тем, что после гибели **Dragon Warrior** Лизард применит магию **Possessed**, с которой нам уже доводилось сталкиваться. Поэтому лучше сначала избавиться от Лизарда, применяя магию и арбалет, а уж после заняться двумя драконами, экипировав кого-нибудь **Dragon Slayer**. Только самое главное - не забывайте лечиться, так как ваша **DME** будет



очень стремительно испаряться. В конце боя не надеетесь увидеть столь привычных сундуков с призами - их место займет очень интересная сюжетная сцена, которую надо смотреть очень внимательно. После этого действия вы окажетесь на глобальной карте, и вам останется посетить только **Cave of Oblivion**. Когда пройдете и эту локацию, то приготовьте Элию к отправке. Развейте ей все нужные параметры. Но как помнитесь, Фрея просила у нас воина с показателем **Negotiator**. Никто им не обладает изначально. Поэтому надо Элию экипировать **"Angel Lips"**. Теперь ее можно смело отправлять к Одину. А напоследок в этой главе нужно пройти еще одну локацию.

Глава 5

Теперь Фрея будет просить героя, у которого уровень **Hero Value** будет равен **90**. У него должны быть следующие умения: **Nimble, Swimmer, March, Attack Pow, Resist Damage** и **Defend**.

После того как Валькирия просканирует мир, отправляйтесь в первый город **Villnore**. Там вы увидите, как наш новый герой Бадрах (**Badrach**) искал работу и к чему это привело. После посетите **Camille Village** и получите там **Handwoven Bandanna**.

В **Crell Monferaigne** нам придется даже принять участие в битве против Женевиэвы (**Genevieve**), у которой будет всего **10000 HP**. Но, несмотря на все усилия, Джулия (**Jayle**) все же погибнет, и



Валькирии ничего не останется, как не упустить возможности завладеть ее душой. В **Fleenceburg** вы сможете встретить Мистину (**Mystina**), но если только вы прошли **Tower of Lezard Valeth** в четвертой главе. А после, посетив комнату Мистины в **Fleenceburg'e**, вы найдете **Infinity Rod**. И последним героем, которым вы сможете пополнить свой отряд, будет Люсьен (**Lucian**). Встретить его можно в **Gerabellum'e**. Вот теперь можно спокойно отправляться на разборки с монстрами.

Arkdain Ruins

Призы на уровне: **Raptor's Claw, Sap Power x2, Stun Magic, Ranseur, Ether Scepter x2, Sap Guard x2, Dark, Nightshade, Resist**

Magic, Eye of Heaven, Stun Check, Resist Damage, Lapis Lazuli, Darkness Arrow, Estoc, Vegetable Seed, Quartz Gem, Savory, Beast Slayer, Combo Jewel, Daemon Slayer, Holy Wand "Adventia", Robe of Bryttain, Star Guard, Mighty Check.

Попав в лес, бегите направо и проходите в открывшиеся ворота. Вы окажетесь непосредственно внутри **Arkdain Ruins**. Это место просто наводнено призами, и только одно неудобство не позволяет насладиться их обилием. Практически в каждом сундуке спрятался монстр. Пускай враги и слабые, но это очень сильно выматывает и еще больше надоедает. Но ничего не поделаешь, ведь призы нужны, поэтому придется терпеть.

От входа идите направо и, поднявшись по платформам, возьмите **Raptor's Claw** и, пройдя вправо, найдете **Sap Power spell**. В следующей комнате находится **Stun Magic**. Сворачивайте в коридор и, найдя **Ranseur**, выходите из комнаты через проем наверху. Подберите **Ether Scepter, Sap Guard spell**, а в соседней комнате будет спрятан **Dark skill**. Вернитесь в комнату, где было найдено заклинание **Sap Power**, и проходите вниз. Возле входа лежит **Nightshade**, а наверху натянута цепь. Добраться до нее можно только при помощи кристалла. В следующей комнате лежат **Resist Magic skill, Eye of Heaven**, а пройдя направо, вы ничего не найдете, кроме двух магов, которые хотят на вас напасть. Но спешить покидать эту комнату через проем справа не стоит, так как наверху находится **savepoint**. Продолжив поход за сокровищами, вы окажетесь в помещении с движущимися платформами и призом **Stun Check**. Поднимитесь по этим блокам наверх, проходите в дверь, и вы попадете на мост, свернув с которого вы найдете **Darkness Arrow skill, Estoc** и **Vegetable Seed**. Пройдя дальше направо и спустившись вниз, вы станете счастливым обладателем **Ether Scepter, Resist Damage skill** и **Lapis Lazuli**. Возвращайтесь в помещение, где вам довелось показаться на платформах. Выходите из нее через нижний проем. Вы окажетесь в комнате с очередным **savepoint'ом**. Но он пока нам не нужен. Идите направо, и вы попадете в ловушку, дверь за спиной Валькирии закроется. Возьмите **Quartz Gem, Sap Power spell** и **Savory**. Теперь убейте монстров, что откроют дорогу назад. Чтобы добраться до **savepoint'a**, придется создать кристалл возле лестницы, а потом преобразовать в облако ледяной пыли. Таким об-



разом вы легко заберетесь наверх. А еще выше спрятаны **Combo Jewel** и **Daemon Slayer**. Выйдите отсюда через левую дверь и отбейте у врагов **Beast Slayer** и **Sap Guard spell**. Возвращайтесь назад и, сохранив игру, идите направо.

Босс

Raver Lord x3 HP:
16000 у каждого

Несмотря на то что противников трое, и все они с немалым количеством **DME**, поединок будет очень легким. Но только при условии, что вы будете постоянно лечиться. Для этого лучше всего использовать умение **Auto Intem**. От поверженных врагов вам останется **Holy Wand "Adventia", Robe of Bryttain** и **Star Guard**. И еще один приз притаился за кристаллом **Mighty Check**. Выходите из этих руин и от-



правляйтесь в **Cave of Oblivion**. Пройдя ее, вы с ужасом обнаружите, что нет больше мест, обязательных для посещения. Остается отправить к Одину героя, которым на этот раз станет Юми, так как только она обладает таким необходимым качеством, как **Swimmer**. Теперь надо еще немного побегать по подземельям с целью прокачки героев, и тогда можно смело завершать главу.

Глава 6

В шестой главе вам потребуется отправлять героя с **Hero Value** не ниже **100**. Также он должен обладать качествами **Brave** и **Sorcerer**. И очень желательно, чтобы были развиты навыки **Monster Int** и **Hit**.

Первым делом посетите **Arkdain Ruins**, где вы вновь сможете встретить Силию (**Celia**), подругу Кашелла. Но нас интересует не она, а тот, кого она разыскивает в этих руинах. Его имя - Грей (**Grey**), и выглядит он как настоящий рыцарь, только вот почему-то доспехи у него синего цвета. Еще нам удастся получить мага Шихо (**Shiho**), которую чуть не казнили в деревеньке Хай Лан. Вот такая разношерстная команда подобралась на этот раз. Направляйтесь на северо-восток карты, где находятся развалины древнего города.

Lost City of Dipan (All)

Призы на уровне: **Eye of Heaven, Dark Savior, Ranseur, Triple Distress, Neckless Doll, Burgundy Flask, Invoke Feather, Estoc, Reflect Sorcery, Ether Scepter, Nightshade, Mystic Cross, Concentration, Ruin's Fate, Rust-red Circlet, Dragoon Tyrant.**

Как только вы войдете в развалины, то сразу же наткнетесь на **Barbarossa**, который играет роль босса на этом уровне. К счастью, у него не так много энергии - всего **62700 DME** и слабые атаки огнем. Так что никаких неразрешимых проблем с ним не возникнет. Только вот биться с ним придется три раза подряд, а умирать он все никак не хочет. И Валькирии придется разо-

браться, в чем дело. Уходите с площади на улицу и направляйтесь в замок. В нем найдите лестницу в подвал и обследуйте его левую часть. Вас должен заинтересовать магический круг, вокруг которого расположены кристаллы. На поверку это окажется машиной времени, которая забросит нашу героиню в прошлое, когда замок и город были еще целы и процветали. Сейчас вам надо вернуться на улицы города, где вы увидите интересную сцену с двумя воинами. Теперь вам надо вновь пойти в замок и подняться на второй этаж. Отсюда идите налево и поднимитесь на последний (пятый) этаж. Пройдите по нему налево, пока не упретесь в книжный шкаф. Подойдя к нему, вы откроете потайную комнату, в которой прячется королева. Она отдаст вам корону и попросит вернуть ее королю, которого вот-вот должны казнить на городской площади. Но как только Валькирия возьмет в руки корону, она отправится назад в будущее.

Вернитесь на городскую площадь, и вы отдадите корону **Barbarossa**, чем успокоите его грешную душу. Но тут появятся главные виновники всей заварушки, они немного поугадают Валькирию и скроются в развалинах замка. Последуйте за ними. Теперь в замке появилась тьма врагов. Из них особо хочется отметить **Lifestealer**ов, которых будет очень сложно убить, т.к. во время атаки они будут восстанавливать свою энергию. В остальном все прочие враги стандартны и не создадут особых проблем. Поднявшись на второй этаж, сохраните игру. И теперь у вас есть возможность обойти весь замок повторно, но уже собирая призы. Направившись от **savepoint'a** налево, вы подберете **Eye of Heaven** и **Dark Savior**. Посетив правую часть замка, вы соберете целую кучу призов, из которых можно выделить **Mystic Cross**, **Estoc**, **Triple Distress**. Но к ним прилагается огромное количество врагов, так что будьте осторожны. А вот в подвал спускаться нет необходимости. Там нет ничего интересного. После того как уладите все дела, вернитесь к **savepoint'u** и сохраните игру. Теперь поднимите голову вверх, и могу поспорить, что от вашего взгляда не ускользнет красивейший витраж. Сколько бы вас не мучили угрызания совести, но его придется разбить, ведь он скрывает дорогу к боссам.

Босс

Dallas HP: 18000
Gyne HP: 18000
Walther HP: 30000

Бой окажется далеко не легким. Все ваши атаки малоэффективны для этих магов, а ваша энергия будет таять, как снег на весеннем солнце.

Чтобы замедлить этот процесс, применяйте **Auto Point skill**, который должен использовать **Elixir**. Также поставьте самое мощное оружие, и будет еще лучше, если маг применит **Sap Guard spell** и **Reflect Sorcery spell**. Первое ослабит защиту противника, а второе будет отражать вражескую магию обратно. И самое главное, в первую очередь надо избавиться от **Gyne**, который обладает достаточно мощной магией и возможностью воскрешать партнеров. Вот, пожалуй, и все. После гибели тройки магов вам только останется проверить сундуки на предмет наличия **Rust-red Circlet** и **Dragoon Tyrant**.

Как обычно, под конец главы останется только посетить **Cave of Oblivion** и побывать в уже пройденных подземельях для лучшего развития героев. И, конечно, не забывайте о том, что богам очень плохо живется без новых воинов. Так что в этой главе отправьте к ним Джулию и старую ведьму Лоренту.

Глава 7

В предпоследней главе вам потребуются предоставить Одну героев с **Hero Value 110**, причем надо обязательно переслать мага с достаточно высоким уровнем. Еще у героев должны быть развиты **Undead Int**, **Avoid**, **Resist Magic**.

В седьмой главе вы сможете получить только одного нового героя. Его имя - Шо (**Suo**). Этого самурая убили в Хай Лане. А теперь, выполняя прямой приказ Фрей, летите в **Forest of Spirits**.

Forest of Spirits

Призы на уровне: **Eye of Heaven**, **Lucerne Hammer**, **Sap Power**, **Golden Egg x3**, **Dampen Magic x2**, **Sacred Javelin**, **Lapis Lazuli**, **Invoke Feather**, **Wassail Rapier**, **Timer Ring**, **Reflect Sorcery**, **Mystic Cross**, **Heal**, **Sylphan Robe**, **Accursed Flame Gem**, **Elven Bow**, **Arectaris**.

Зайдя в лес, вы сразу же можете взять в кроне дерева **Eye of Heaven**. От этого места бегите все время направо, по пути истребляя хищные растения. В итоге вы встретите эльфа. Он проводит к входу в деревню (**Elven Village**) и спросит о цели вашего визита. Валькирия скажет, что ей необходимо по приказу Одина добыть **Accursed Flame Gem**. Эльф же заявит, что завладеть им не так просто. Для этого потребуется обойти весь лес, найти ужасных монстров и отнять у них необходимые элементы, нужные для создания **Accursed Flame Gem**. Наслушавшись советов, Валь-

Интернет-магазин с доставкой

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



TELEFОН (095) 928-6089
(095) 798-8627
(095) 928-0360 (812) 276-4679

 \$79.99 (US) Extermination	 \$79.99 (US) Onimusha Warriors	 \$65.99 Warriors of Might and Magic	 \$79.99 NBA Street
 \$79.99 (US) Twisted Metal: Black	 \$79.99 (US) Escape from Monkey Island	 \$75.99 Star Wars: Super Bombad Racing	 \$79.99 (US) Red Faction
 \$55.99 PS2 Memory Card BMG	 \$49.99 Hard Carrying Case	 \$49.99 (US) DVD Region X (позволяет проигрывать DVD фильмы всех зон)	 \$34.99 (US) DVD Wireless Master Remote Control



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru

кирия незамедлительно отправится на поиски.

От эльфа идите направо и поднимайтесь по первой тропинке, которую вы обнаружите. Пройдите налево, затем вновь по тропинке вверх и опять налево. В сундуке, который лежит здесь, можно взять **Lucerne Hammer**. Пройдите с этой локации вверх, и вы окажетесь на поляне, над которой летает несметное количество ос. Разобравшись с ними, идите налево, и вас встретит эльф. Прислушавшись к его совету, идите вниз, возьмите **Sap Power spell, Golden Egg** и обязательно сохраните игру. Справа вас ждет босс.

Босс Cockatrice HP: 50000

Назвав этого индюшонка боссом, я сделал ему честь, так как босс из него никакой. Даже приличное количество DME не спасут его от быстрой гибели. Развязка этого боя настанет еще быстрее, если применять магию огня. За победу вы получите **Charm Feather**. Выходите обратно на луг и направляйтесь направо, возьмите **Sacred Javelin spell**. Через некоторое время вы опять повстречаете эльфа. От него идите вниз, возьмите **Lapis Lazuli, Golden Egg** и **Invoke Feather spell**. Обратите внимание на отсутствие **save-point'a**, хотя он сейчас пригодился бы.

Босс Venemous Spider HP: 30000

Тоже слабый противник, его легко вынести всего за пять ходов. Даже его способность к отравлению персонажей, которой он обязательно воспользуется, не принесет никаких осложнений в ходе боя. Приз - **Silver Thread**. Вернитесь к недавно встреченному эльфу и уже от него направляйтесь в правую часть леса. Проходя мимо высокого дерева, возьмите **Wassail-Rapier**. Пройдя еще немного направо, сворачивайте на тропинку, ведущую вниз. Она вас должна вывести к



эльфу, который будет стоять у подножия раскидистого дерева, а в кроне его спрятался **Sivapithecus**.

Босс Sivapithecus HP: 42000

В битве против этого монстра лучшим вариантом будет применение **Icicle Sword**. В остальном он ничем не отличается от своих собратьев, поэтому помрет быстро, оставив после себя **Golden Candlestick**. От дерева идите налево, спустайтесь по тропинке дважды вниз и поверните налево. Вы увидите лесное озеро, которое теперь наполнилось водой, и из него можно набрать немного живительной влаги (**Polar Drops**). Пройдя от озера немного влево, вы наткнетесь на целую

россыпь призов **Timer Ring, Reflect Sorcery, Dampen Magic** и **Golden Egg**. Теперь можно вернуться к тому месту, где вы расстались с эльфом, который вам пообещал **Flame Gem**. Отдайте ему все четыре элемента, и вы получите обещанный камень. Вот теперь можно выходить на глобальную карту. Но не поленитесь вернуться в лес. Идите постоянно налево, пока не войдете в плотный туман. Ориентироваться здесь очень сложно, поэтому Валькирия будет постоянно путать направления. А от вас требуется постоянно поглядывать на карту и не идти дважды в одну и ту же сторону. В итоге вы должны попасть в юго-западную часть леса. Но если вам лень долго плутать по лесам, то вот вам простое решение. От входа в лес надо пройти налево, налево, налево, налево, вниз, налево, вниз, налево.

Босс Cockatrice HP: 50000

Один раз вы его уже побеждали, и во второй раз победите. Ведь он совсем не изменился. Только вот призывы будут лучше - это **Elven Bow** и **Arectaris greatsword**. Вот теперь в лесу действительно делать нечего, можно спокойно возвращаться на карту и отправляться в **Cave of Oblivion**, которая, честно говоря, уже надоела. И обязательно не за-



будьте про отправку героев вверх. В этой главе можно отправить туда Кашелла и Желанду. В следующей главе им найдется замена.

Глава 8

Ура, последняя глава! Только она отделяет вас от финальной развязки. В этой, заключительной, главе отправляемого героя надо развить до **Hero Value 120**, и при этом у него должны быть максимально развиты **March, Brave, Fight, Counter, Leadership** и **Formation**.

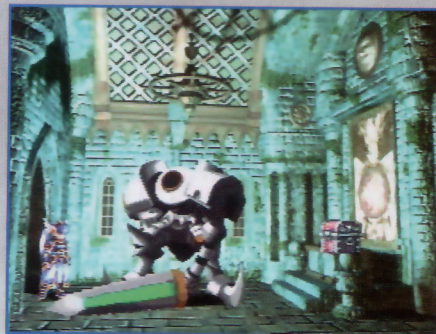
Используя **Spiritual Concentration**, осмотрите мир. Как окажется, нас ждут всего две локации. Летите на северо-восток, к **Palace of the Dragon**.

Palace of the Dragon

Призы на уровне: Eye of Heaven, Wassail-Rapier, Lapis Lazuli x2, Quartz Gem x2, Guard Reinforce, Ether Scepter, Lucerne Hammer, Fire Storm, Burgundy Flask, Sacred Javelin, Eye of Heaven, Frigid Damsel, Shield Critical, Dragon Slayer, Lightning Bolt, Might Reinforce, Spell Reinforce, Scroll of Golem, Hourglass of the Gods, Dagoon Faith, Great Spear "Dinosaur".

На место отправленного Кашелла поставьте самураю Шо, а Желанду можно заменить любым магом. Войдя во дворец, идите направо, пока не увидите картину **"XVI TOWER"**. Подойдите к

ней, нажмите на **(X)**. Получите **Full Moon Stone**. Вернитесь назад и проходите в единственный проход. За ним скрывается странное устройство и статуя. Подойдите к статуе и выберите пункт **Full Moon Stone**. Произойдет телепортация. Выходите из этого помещения и, пройдя налево, возьмите **Eye of Heaven** и **Wassail-Rapier**. Взяв призы, бегите направо и сражайтесь с **Dullahan Lord**, у которого **40000 DME**. После него останется **Lapis Lazuli**, и можно будет посмотреть на картину **"XXI The WORLD"**. Выйдите отсюда, отодвиньте камен-



ную плиту, заходите в комнату, возьмите **Lapis Lazuli**. Идите направо, отодвиньте плиту и собирайте призы: **Quartz Gem** и **Guard Reinforce spell**. Еще здесь можно посмотреть на картину **"O The Fool"** и сохранить игру. Выходите из этой комнаты, перепрыгивайте через плиту и продолжайте идти направо. Вы окажетесь в большом зале со статуями. Запомните их положение. Идите снова направо, где вас встретит **Eternal Chimera**. После победы посмотрите картину **"X WHEEL of FORTUNE"**, за что получите **Eclipse Stone**. Вернитесь к телепортатору и примените **Eclipse Stone**. Вы вернетесь вновь назад, но теперь двери солнца открыты. Пройдя в них, возьмите из сундука **Ether Scepter**. Идите направо, зайдите в двухстворчатые двери с изображением солнца и возьмите **Burgundy Flask**. А после просмотра картины **"XIII DEATH"** вы получите **Darkspot Stone**. Выходите из этого помещения и, отодвинув каменную плиту, возьмите **Lucerne Hammer** и **Fire Storm spell**. Покинув эту комнату, идите направо, где надо правильно развернуть статуи: левая - лицом направо, верхняя - лицом налево, правая - лицом к вам, нижняя - к вам пятой точкой. Если вы их расставили правильно, то откроется путь к картине **"IV The EMPEROR"**. Еще окажется, что в картине спрятан **Crescent Moon Stone**. Сейчас можно вернуться к телепортатору и применить **Crescent Moon Stone**. Идите налево, и вы окажетесь в зале со всеми картинами, даже теми, которые вы еще не видели. А за этим залом вы встретите **Eternal Chimera**. Посмотрите на картину **"VII The CHARIOT"**, за что получите **Darkpath Stone**. Вернитесь к телепортатору и примените **Darkpath Stone**. Вас забросит в комнату с восемью дверями. Необходимо в правильном порядке пройти во все восемь. В игре правильный порядок указан картинками, которые вы поочередно находили. Но чтобы вы не ломали голову, вот он: третья, седьмая, пятая, четвертая, вторая, первая, шестая, восьмая. Порядковый номер дверей считался с левой стороны. За разгадку этой головоломки вы получите **200000 Event Exp**. Пройдите в открывшуюся дверь и возьмите **Sacred Javelin spell**, а в картине **"XII The HANGEN MAN"** - **New Moon Stone**. Вернитесь к телепортатору и примените **New Moon Stone**. Идите налево, и вы

Ragnarok

Jotunheim Palace

Призы на уровне: Mental Reaction, Freeze Check x3, Foxglove x4, Eye of Heaven, Flare Crystal x2, Vegetable Seed x3, Ether Scepter, Scarlet Edge, Demon Sword "Levantine", Lapis Lazuli, Noble Elixir.

Итак, конец света наступил. Боги пошли на приступ **Jotunheim Palace**, а Валькирия пробралась внутрь дворца и желает покончить с Суртом (**Surt**). Кроме того, **Jotunheim Palace** интересен еще парой вещей. Во-первых, использовать пункт меню **Divine Item** можно в любой точке этого дворца, а во-вторых, Валькирия может ставить в команду любого персонажа, отправленного в промежутке с первой по восьмую главу. И напоследок очень полезный совет: используйте огненную магию, и враги не доставят вам хлопот.

От входа идите налево и сворачивайте в боковую дверь. Перейдя по мосту, возьмите **Mental Reaction** и идите налево. Создайте кристалл и по ледяным платформам доберитесь до **Freeze Check** и **Foxglove**. Наверху есть проход дальше. Пробежите мост, возьмите **Foxglove** и **Eye of Heaven** и бегите дальше. Вы окажетесь в комнате с четырьмя пьедесталами. В трех из них горит огонь, четвертый пуст. Заберитесь наверх и возь-



мите красное пламя (**Red Flame**). Поместите его на пустой пьедестал. Теперь доберитесь до голубого пламени (**Blue Flame**), которое находится справа, и отнесите его к красному. У вас получится **Daisy Fire**. Возьмите его - это откроет проход к **Bloodbane**. Теперь возвращайтесь к входу во дворец. Сохраните игру и идите налево, убейте стражника и идите дальше. По ледяным платформам поднимитесь на самый верх и проходите в правый проем. Поднявшись немного выше, идите вверх и возьмите **Flare Crystal** и **Vegetable Seed**. Вернитесь вниз, идите налево, где найдете **Flare Crystal**. Теперь идите нижним путем направо, и вы выйдете в зал с ледяными платформами. Спуститесь вниз и бегите налево. Увернувшись от падающих сосулек, вы попадете в большой зал с двумя стражниками. Еще здесь лежат **Freeze Check** и **Ether Scepter**. Продолжайте продвижение налево. Там вы найдете **Scarlet Edge skill**. Поднимайтесь наверх по ледяным платформам, где вам нужно свернуть направо. Идите направо, направо, налево и проходите на мост вверх. Перейдя через мост, идите налево. Здесь надо забраться по ледяным блокам наверх и пройти в правую дверь. Но сделать это будет сложно, поэтому лучше воспользоваться кристаллами. Еще не забудьте взять в этой комнате **Foxglove** и **Ether Scepter**. Пробежав по мосту, вы увидите **savepoint**. Сохраните игру и пройдите чуть-чуть правее.

Босс

Bloodbane HP: 222000

На самом деле, именно эта зверюга является самым сильным противником в игре. Даже последний босс по сравнению с ним будет неумелым бойцом. А все из-за того, что каждый десятый ход **Bloodbane** применяет исцеляющую магию. Это полностью восстанавливает его силы, и бой, можно сказать, начинается с самого начала. Для исхода поединка в вашу пользу у всех героев необходимо развить способность **Guts** и **Auto-Item (Union Plume-100% и Elixir-100%)**, экипировать их лучшим оружием, **Stun Checks** и



Material Gem. Также магу необходимо применить заклинания **Sap Guard** и **Might Reinforce**. И теперь во время боя остается только упорно атаковать врага, а излечение персонажей будет происходить без вашего вмешательства. Если будет совсем сложно и забыть этого гада так и не получится, то его можно оставить в живых. После победы поднимитесь по ледяным платформам наверх, сохраните игру и идите налево. В зале с ледяными платформами прыгните вниз и идите направо. Теперь вновь вниз через мост. Затем, под-

Guardian

Теперь внимание: в этом помещении появляется новое и очень опасное устройство. По залу будет передвигаться статуя-охранник (**Guardian**). Когда она расположена к вам спиной, то все в порядке, но стоит ей развернуться к вам лицом, как она начинает очень быстро двигаться в вашу сторону, и если она коснется вас, то Валькирия телепортируется в странный хрустальный лабиринт, где у нее будет постоянно убывать энергия. (А когда Валькирию зашлют туда впервые, ее будет ожидать **Dullahan Lord**, с которым полезно пообщаться.) Выбираться из этого лабиринта, как вы понимаете, надо быстро. Быстрей всего это получится, если бежать постоянно влево, пока не наткнетесь на статую. Примените **Darkspot Stone**, и вы вернетесь назад.



окажетесь в зале с **Eye of Heaven** и очень красивым потолком. Запустите механизм, который расположен на самом верху, и возвращайтесь к телепортатору, где надо применить **Darkspot Stone**. Пройдя два зала налево, вы увидите, как заработает механизм под потолком, после чего станет видна дверь, а вы получите **50000 Event Exp**. Заходите в нее и сохраняйте игру. Идите направо, берите **Shield Critical spell** и поднимайтесь на этаж выше (см. вынос).

Войдя в новую комнату, не делайте и шага дальше. Статуя немного покатается по залу и откроет проход в стене. Последовав за ней, вы окажетесь в комнате с двумя дверями. Пойдя через правую, вы найдете **Lightning Bolt spell** и **Quartz Gem**. А за левой будет очереднаядвигающаяся статуя в паре с простой. Подойдите к последней и нажмите на (X). Теперь вам надо ходить следом за статуей. Когда она разворачивается, перепрыгивайте ее и вновь продолжайте погоню. В один прекрасный момент статуя окаменеет. Подойдите к ней, нажмите на (X), и вы получите **Blood-Red Stone**. И не забудьте взять из сундуков **Might Reinforce spell** и **Spell Reinforce spell**. Вернитесь к телепортатору, примените **Blood-Red Stone**, затем идите налево, сохраните игру и знакомьтесь с боссом.

Босс

Gandar HP: 35000

Гандар (**Gandar**) - просто человек с некоторыми магическими способностями. А разве человек может на равных противостоять Валькирии и ее войнам? Короче, достаточно пары ходов, чтобы смять любое сопротивление. После босса останутся **Scroll of Golem**, **Hourglass of the Gods** и **Dragoon Faith**. Но это еще не все. А едва заметном углу находится сундук с **Great Spear "Dinosaur"**. Чтобы до него добраться, придется разумно воспользоваться кристаллами. После идите к телепортеру, применяйте там **Eclipse Stone** и проходите направо, где выход из дворца. Посети-



те **Cave of Oblivion** и думайте, что делать с войном, которого необходимо отправить к богам. Можно вообще никого не отправлять и тихо завершить главу. Ну а коли приспичит отличиться перед властителями небес, то отправьте им Амгрима.

нявшись наверх, идите направо. Потом налево и опять направо, пока не добежите до огромного зала, в котором спрятан **Lapis Lazuli** и **Freeze Check**. Продолжайте идти направо, а потом, спустившись вниз, налево. Вы попадете в череду комнат, в которых находятся **Vanir**'ы. Драться пока с ними не надо - через них лучше перепрыгивать. Пройдя дальше налево, вы найдете **Fires of Purgatoy**, которое необходимо взять. Но то, что оно у вас, это еще не все. Долго Валькирия его не удержит, поэтому надо как можно быстрее покидать это место. Взяв пламя, бегите направо и деритесь с первым **Vanir**'ом. Победив его, бегите дальше - будет еще один бой. Пробежав большой зал, вы увидите проем, которого раньше не было. Пройдите в него, и вы получите **120000 Event EXP**. Идите наверх (**Foxglove**), налево, поднимитесь по ледяным платформам на самый верх и идите в левую дверь. Пройдя мост, вновь поднимитесь по ледяным платформам и убейте **Mithril Golem**, у которого **100000 DME**. Кстати, этот враг появится через несколько минут, и с ним можно будет вновь сразиться.

Потом бегите дальше, преодолите мост. В новой комнате надо очень осторожно перепрыгнуть по ледяным платформам, так как с потолка падают сосульки. Оказавшись на той стороне комнаты, пройдите вниз. Увидев **Vanir**'а, убейте его, идите направо, и вы увидите **savepoint**. Сохраните игру.

Босс
Vanir x2 HP: 22000

Surt HP: 300000

Последний босс. Именно этой встречи вы ждали восемь глав. Во время подготовки к бою установите Джеланде в качестве магии **Mystic Cross**, а в качестве оружия - **Ether Scepter**. Валькирию



экипируйте **Valkyrie-Favor**, Кашелла и Амгиму - **Bahamut Tear**. Не забудьте про использование **Auto Intem** и **Guts**. Начав бой, обязательно проведите суператаку Джеландой, что в итоге приведет к смерти **Vanir**'ов. После этого справиться с Суртом будет уже легко.

Все, игра пройдена. Асы победили в жестокой войне и благодарят Валькирию за ее работу в мире людей. И в благодарность ее просто отправят спать.

Окончания

В игре **Valkyrie Profile** существует три варианта окончания игры. Доступ к первым двум, **"С"** и **"В"**, можно получить, играя на уровне сложности **easy**. А вот если вы в начале игры выберете **normal** или **hard**, то тогда сможете увидеть уже три концовки - **"С"**, **"В"** и вождельный **"А"**. "Как их получить?" - спросите вы. Ответ ниже.

Окончание "С"

Этот вариант будет являться самым легким в получении, но если верить сюжету, то и самым плохим. Добраться до него можно следующим образом. После того как в первой главе вы покинете **Artolian Mountain Ruins**, заходите в главное меню. Нажав там на **start**, прокрутите число периодов до **24** единиц, после чего глава закончится. Повторяйте эту процедуру каждую главу. По ходу игры Фрейя будет на вас кричать и критиковать ваши способности все больше и больше. Но вы не обращайте на это внимания. После восьмой главы вас все-таки отправят в **Jotunheim Palace**, где находится последний босс. Но при полном отсутствии опыта пройти это место будет возможно только при наличии **Gameshark**'а.

Окончание "В"

В общем-то, именно эту концовку вы и должны были получить, играя по приведенному выше солюшену. Условия для получения варианта **"В"** очень просты: выполнять все требования Фрейи, отправлять к Одину героев с требующимися умениями и уже развитыми характеристиками. Также желательно отсылать все найденные артефакты.

Окончание "А"

Окончание, которое труднее всего получить, но и которое наиболее полно раскрывает сюжет игры. Для того чтобы увидеть, чем закончатся похождения Валькирии, вам необходимо будет совершить определенные шаги в следующем порядке:

1. Уже перед концом первой главы снимите у Валькирии **Nieblung Ring**, что скажется на **Seal Rating**.
2. В третьей главе посетите **Brahms Castle** и отсрочьте битву с Брамсом.
3. Обязательно прохождение **Tower of Lezard Valeth** в главе 4.
4. Как только начнется пятая глава, не применяйте **Spiritual Concentration**, а отправляйтесь в **Gerabellum** и найдите там Люсьена.



5. В пятой главе вы должны пополучить в свой отряд Люсьена и Мистину. Люсьена вы должны будете отправить к Одину уже в конце пятой главы (но ни в коем случае не отсылайте в этой же главе и Мистину). Вам должны будут показать трогательную сцену расставания на обрыве.

6. К концу шестой главы вам надо будет отправить наверх и Мистину.

7. После шестой главы у Валькирии величина **Seal Rating** не должна превышать **36**. Понижается он от следующих действий:

- Побывать в самом начале пятой главы в **Gerabellum**'е: **-15**
- Побывать на **Weeping Lily Meadow**: **-15**
- Отложить битву с Брамсом: **-10**
- Получить душу Мистины: **-10**
- Получить душу Люсьена: **-20**
- Получить душу любого другого персонажа: **-2**
- Не использовать **Nieblung Ring** во время **Sacred Phase**: **-2**

Если вы все сделаете верно, то перед началом седьмой и восьмой главы вы будете видеть специальные сцены, главную роль в которых играет Люсьен. В восьмой главе вы должны посетить **Weeping Lily Meadow**. Покинуть это место вам уже не удастся, так как появится **Mystina** и попытается атаковать вашу команду. Но Валькирия примет весь удар на себя, от чего, в общем-то, и погибнет. Далее будет множество сцен, которые в итоге приведут к воскрешению Валькирии. И тут начнется конец света (**Ragnarok**), который затеет Локи (**Loki**). Поэтому все поспешат на **Asgard Hill**, где идет война богов.

Asgard Hill

Призы на уровне: Demon Sword "Levantine"

Никаких особенных проблем по нахождению верного пути в этом месте возникнуть не может. Идите все время наверх и убивайте встречающихся врагов, пока не найдете **savepoint**. Сохраните игру, после чего поднимайтесь выше.

Босс
Bloodbane HP: 222000

Сюда я забрел с командой следующего состава: Валькирия, Амгрим, Кашелл и Джеланда, что является одним из самых лучших вариантов. И до окончания игры никаких изменений в составе команды я не производил. **Bloodbane** является самым сильным из боссов, засевших на холме. Поэтому повозиться с ним придется достаточно долго. И чтобы в итоге победить этого дракончика, надо правильно экипировать своих героев. Начнем с оружия. Валькирия должна воспользоваться **Last Avenger**. Амгриму подойдет меч **Gram**, а Джеланде желательно использовать **Fire lance spell** и в качестве оружия применять **Ether scepter**. Само собой разумеется, что на героев надо надеть лучшую амуницию и обязательно **Stun Check**, который поможет избежать статуса **Faint**, и **Material Gem**, прибавляющий тридцать процентов **DME**. Из скиллов все герои должны использовать **GUTS** и **Auto Point** с установленными **Elixir 100%** и **Union Plume 100%**. Только после всех этих приготовлений можно предстать перед боссом. Сама битва протекает по следующему сценар-



рию: дракон будет наносить удар, а после отходить и опалая всех разом огнем. Это не страшно, так как герои будут сами себя лечить. Страшное начнется после того, как у **Bloodbane** останется меньше трети энергии и он начнет постоянно кастовать **Gravity Blessing**, от чего герои будут умирать, и их придется воскрешать "вручную", теряя тем самым ход. Но это будет длиться недолго, так как босс не выдержит ваших атак и пропустит вас дальше. Пропрыгав по уступам выше, подберите **Demon Sword "Levantine"**. Экипируйте им сразу Амгрима, а **Gram** отдайте Кашеллу. Так-



же поменяйте **Stun Check** на **Freeze Check**. Это очень пригодится при битве со следующим боссом, который ждет вас за очередным **save-point**ом.

Босс Fenrir HP: 250000

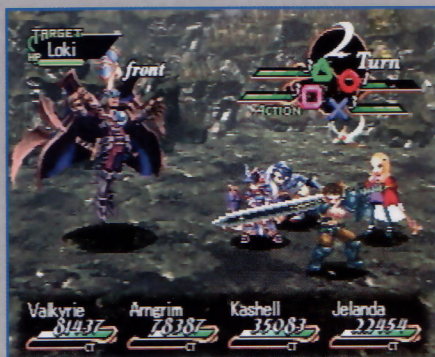
Fenrir похож на большого волка, только очень тощего, как будто не кормили целую вечность. Наверное, поэтому его так легко победить. Атаки у него относительно слабые, а заморозить своим суперударом он не может по причине наличия **Freeze Check**. Так что бой будет очень легким.



Пройдя выше, вы наконец найдете Локи, который стоит на краю обрыва. В начавшейся схватке вам потребуются продержаться всего три раунда. После чего последует длинная заставка, в которой у Валькирии появится **Valkyrie-Favor**. А потом - вновь бой.

Босс Loki HP: 400000

Совсем не стоит пугаться такого большого количества **DME** у вашего оппонента, просто бой затянется надолго. Но это совсем не означает, что вам придется туго. Локи - совсем слабый противник, а все дело в том, что он придерживается однообразной тактики, что дает возможность подготовиться к его атакам, то есть вылечиться. Даже ужасный **Dragon Orb** будет доставлять только временные неприятности.



После смерти Локи вы увидите "правильную" концовку игры, длинные титры, после которых появится надпись **FIN**. Но игра еще не закончена, и ее еще рано отправить на полку. Перезагрузите приставку, и в главном меню появится новый пункт **Seraphic Gate**.

Seraphic Gate

Многие разработчики больших игр, в частности **RPG**, имеют небольшую слабость. Их рисом не корми, но дай придумать для игры какой-либо дополнительный **BONUS**. **Valkyrie Profile**, как и любая выдающаяся игра, не избежала этой приятной участи, в результате чего появился очень



привлекательный раздел **Seraphic Gate**. Чтобы в него попасть, вам необходимо сохранить игру перед самым последним боссом. И после перезагрузки на титульном экране появится доступ к этому призовому разделу.

Это место отличается от всей остальной игры концентрацией очень мощных врагов, которых можно победить только при достижении героями **55** уровня. Так же, как и в **Jotunheim Palace**, здесь можно без ограничений пользоваться **Divine items**. Призы вас не разочаруют. Некоторые из них вам уже встречались, но здесь появятся совершенно уникальные вещи, например, **Angel Slayer**. Еще по ходу продвижения в этом лабиринте вы будете наткнуться на боссов, которыми также сможете пополнить свой отряд, но только после победы над ними. Вот некоторые из них: **Loki, Lezard Valeth, Brahms, Freya, Gabriel Celeste**. Список, конечно, впечатляющий, но он не идет ни в какое сравнение с противником, который будет ожидать вас в самом дальнем уголке **Seraphic Gate**. Я это говорю про **Iseria Queen**, у которой количество энергии будет просто фантастическим - **2300000 DME!!!!** Для того чтобы победить ее, вам придется применять ту же тактику, как, к примеру, в случае с **Bloodbane**. Но главное - приготовиться к очень долгому поединку, так как лишить противника двух миллионов энергии - дело весьма непростое. Но как говорится, все в ваших руках.

Вот это действительно конец.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании **SONY (SCEE)** и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (**ELSPA**) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

Я
знаю
ИНТЕЛЛЕКТ-ШОУ LG

ВСЕ



Фестиваль LG

в Кремле

Бесспорно, проводить время за джойстиком, уткнувшись в экран телевизора, очень неплохо и увлекательно. Собственно джойстик совсем не обязателен, можно просто смотреть телевизор, тоже вариант. Но и то и другое становятся практически бесполезными по сравнению с возможностью попасть «в телевизор».



Чемпион сезона 2000-2001 Вагн Авагян. Наши поздравления победителю!

До недавнего времени это была практически невыполнимая задача, особенно если за нее решился бы взятый школьник. На самом деле, выход есть. Да-да, это «Интеллект-шоу LG «Я знаю все!"" – та самая телеигра, про которую мы писали в новостях прошлого номера. Как вы уже знаете, программа организована компанией LG-Electronics при активной поддержке Министерства образования России и МГУ им. М.В. Ломоносова и выходит в эфир с октября прошлого года. Но самое главное, что шанс попасть туда есть практически у каждого. Конечно, это непросто, но, в принципе, выполнимо. Единственное условие: вы не должны быть старше 16 лет и иметь голову на плечах, причем весьма умную голову. Начинается все с тестов, опубликованных на сайте www.teletesting.ru (запрос на участие можно послать по эл. адресу 2V@teletesting.ru). В случае успеха далее следует длинная беседа с редакторами программы (вновь вопросы, вновь тесты), и, если повезло, вы едете в Москву на отборочные туры. Все, задача минимум выполнена – вы попали в телевизор. Вы без проблем можете узнать, что вас там ждет, просто включив телевизор в субботу утром (в 10:00) на канале ТВ 6. Не

успели в субботу – можно посмотреть повтор в пятницу в 15:30. Причем это не просто игра для энциклопедистов. «Я знаю все!» – это шоу (что неспроста отражено в названии), поэтому основной упор сделан на зрелищность происходящего, а не на заумность вопросов. Это вам не гипсовые «Умницы и умники». Задания очень разнообразны, порой даже просты и рассчитаны на общий кругозор знаний, эрудицию и широту мышления. Небольшой пример: как вы считаете, куда покатится катушка, если тянуть за нитку (нитка под катушкой), при условии, что катушка не проскальзывает (допустим, бока про-

\$400, не остается в накладе и его школа. Кроме рекламы на всю страну, учебное заведение, воспитавшее юное дарование, получает телевизор знаменитой серии Flatron от LG. Удалось пройти дальше – и вы уже обладатель приза в \$800. Победители квартальной битвы получают \$3200 и льготы при поступлении в МГУ им. М.В. Ломоносова. И именно им предстоит борьба за обладание главным призом – гранта в \$32000, который идет на оплату обучения в любом вузе мира. Но и это еще не все. Раз в году LG устраивает грандиозный концерт в честь чемпиона и всех участников программы. О нем и по-

ивая всех на соответствующий ритм. Им помогали одетые в маскарадные костюмы танцовщики вкупе с хардкорными брейкдансерами. Был там и VIP-прием с банкетом, на который пригласили самых именитых гостей. LG-Electronics представлял президент компании по России и СНГ г-н Бйон Кйон Хун. А среди высокопоставленных гостей с нашей стороны были замечены первый зам. министра образования г-н Киселев, проректор МГУ им. М.В. Ломоносова г-н Михалев, космонавт Талгат Амангельдиевич Му-

Раз в году LG устраивает грандиозный концерт в честь чемпиона и всех участников программы.

резинены)? Казалось бы, ответ прост, и если вы знаете его, то просто обязаны участвовать в «Интеллект-шоу LG «Я знаю все!"" , присоединившись к уже почти двумстам школьников из самых разных городов России. Но я еще ни разу не сказал о самом главном и заманчивом – призах. Начнем с того, что победитель отборочного тура (одной игры) получает

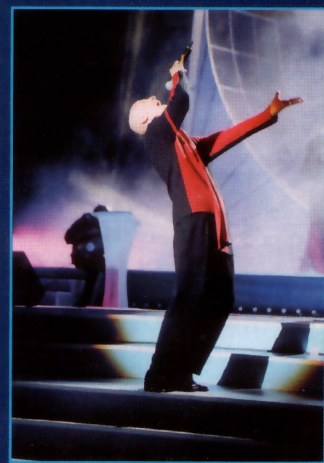


А это уже кадр из студии, где проходит реальная игра. Все, как мы и говорили: яркие цвета, стильный дизайн и многочисленные лого LG.



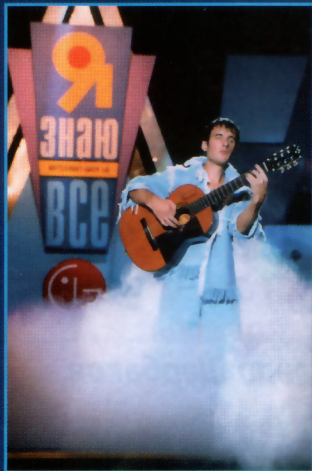
дет у нас речь далее.

Первый и пока единственный в своем роде фестиваль знаний «Я знаю все!» проходил совсем недавно (9 октября) в Государственном Кремлевском Дворце. На торжественное шоу приехали более 5000 школьников Москвы и Московской области, и, поверьте, они там не скучали. Праздник начинался уже в фойе дворца, где грототипа группа барабанщиков, настра-



сабаев, президент Фонда культуры, всем известный Никита Михалков и др. Стоит заметить, что VIP-приемом их посещение фестиваля не закончилось, и все они затем последовали в зрительный зал, где, собственно, и разворачивались основные события. Началось все с лазерного шоу: огромный, «игриво виляющий хвостиком» символ LG, взлетающие ракеты, пронесшиеся мимо планеты и другие яркие картины прогресса и развития человечества. Принял эстафету шоу-балет «Тодес», чье выступление пришлось как нельзя кстати. Потом на сцену поднялись все победители «Интеллект-шоу LG «Я знаю все!"" , и слово взяли уже упомянутые г-н Бйон Кйон Хун и г-н Киселев. Было сказано много теплых слов

как в адрес участников игры, так и всех учащихся вообще. Далее (видимо, специально для многочисленных гостей из Кореи) выступил знаменитый хор им. Пятницкого с ансамблем народного танца под управлением Игоря Моисеева, хотя лично мне присутствие на молодежном шоу этих, пусть и именитых, коллективов кажется довольно странным.



По традиции в конце фестиваля все участники поднялись на сцену. Довольный г-н Бйон Кйон Хун в окружении финалисток поет гимн LG.

Как и на любом уважающем себя фестивале, были разыграны несколько номинаций среди участников игры. Всего их было четыре, зато вручение наград прошло очень оригинально. Каждого из номинантов поздравляли звезды нашей эстрады, а после вручения призов им пришлось выполнить по одному из заданий из оригиналь-



Михаил Разумкин.

ной игры. "Лучшим оратором" была признана Асмик Назарян (Москва), призы ей вручала "А-Студия". Затем они обменялись короткими речами. Солисты "Hi-Fi" чествовали Елизавету Чухарову (Владикавказ), получившую титул "Мисс Юность". На их долю выпала та самая загадка про катушку, с которой, кстати, все успешно справились (странно было бы ожидать другого). Третьей по счету была весьма странная номинация «Самый долгий путь к съемкам». Его с успехом проделал Сергей Костромин из Магадана, за что и был удостоен призов из рук гитарного виртуоза Дидюли, с которым они затем поиграли в телезагадки. И, наконец, в последней номинации "Мисс Обаяние" заслуженно победила Наталья Шепелова (Москва), получив букет и поздравления от Витаса, вызвавшего настоящую бурю среди женской аудитории зала. Вот мы и подошли к кульминации всего фестиваля – поздравлениям чемпиона. Но в финал игры пробилась четверо - те самые призеры квартальных игр. Про них не забыли: Сидоров Михаил, Вержевский Павел и Кунцевич Александр, как

все, получили по огромному букету и сотовому телефону LG 500, которые вручала группа «Премьер-министр». А где же четвертый? Все просто: он-то и стал чемпионом сезона 2000-2001. Ваагн Авагян из города Верхняя Хава Воронежской области преодолел все преграды и получил-таки главный приз "Интеллект-шоу LG "Я знаю все!" - грант на 32000 долларов США! Огромную пластиковую карту, символизирующую приз, вручил чемпиону сам г-н Бйон Кйон Хун, пожелав дальнейших успехов в учебе и жизни. Как информационные спонсоры фестиваля присоединяемся к его поздравлениям и мы. На этой торжественной ноте позвольте мне закончить повествование об этом событии. Впереди нас ждет новый сезон игр и новые чемпионы. Вперед, господа! Кто знает, может, кем-то из них станете вы, наши дорогие читатели «Official PlayStation Россия»? Тогда миссию журнала можно считать выполненной <^_>.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»

ДЕНЬ ИГР

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА
ПОЛНОЙ ВЕРСИЕЙ ИГРЫ (2CD-ROM)

В ПРОДАЖЕ С СЕРЕДИНЫ
НОЯБРЯ 2001 ГОДА



Первая пошаговая стратегия
с захватывающими тактическими
поединками

Качество графики намного
превосходит все известные
игры жанра

Индивидуальный стиль боя для
каждого игрока

Неограниченное число
выигрышных стратегий

Необычайно разнообразный
игровой мир

Более 300 заклинаний

Более 120 фантастических
существ

СТРАНА СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК ИГР

(game)land

1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE



Здравствуйте, дорогие читатели! Год близится к своему завершению, и уже следующий номер журнала станет предновогодним, в связи с чем вас ждет небольшой сюрприз. Надеюсь, он вам придется по душе. Впрочем, это все будет только в следующем месяце, а сейчас у нас на повестке дня рубрика «Письма». Открывается она достаточно жестким письмом в наш адрес, но мы к таким за долгое время работы уже привыкли. Прочитаем, учтем, вывесим на всеобщее обозрение, коротко ответим, изложим нашу позицию... Все как обычно. Хотя, на самом деле, ноябрьскую «обратную связь» обычной ну никак не назовешь. Вы сами сейчас поймете, почему...

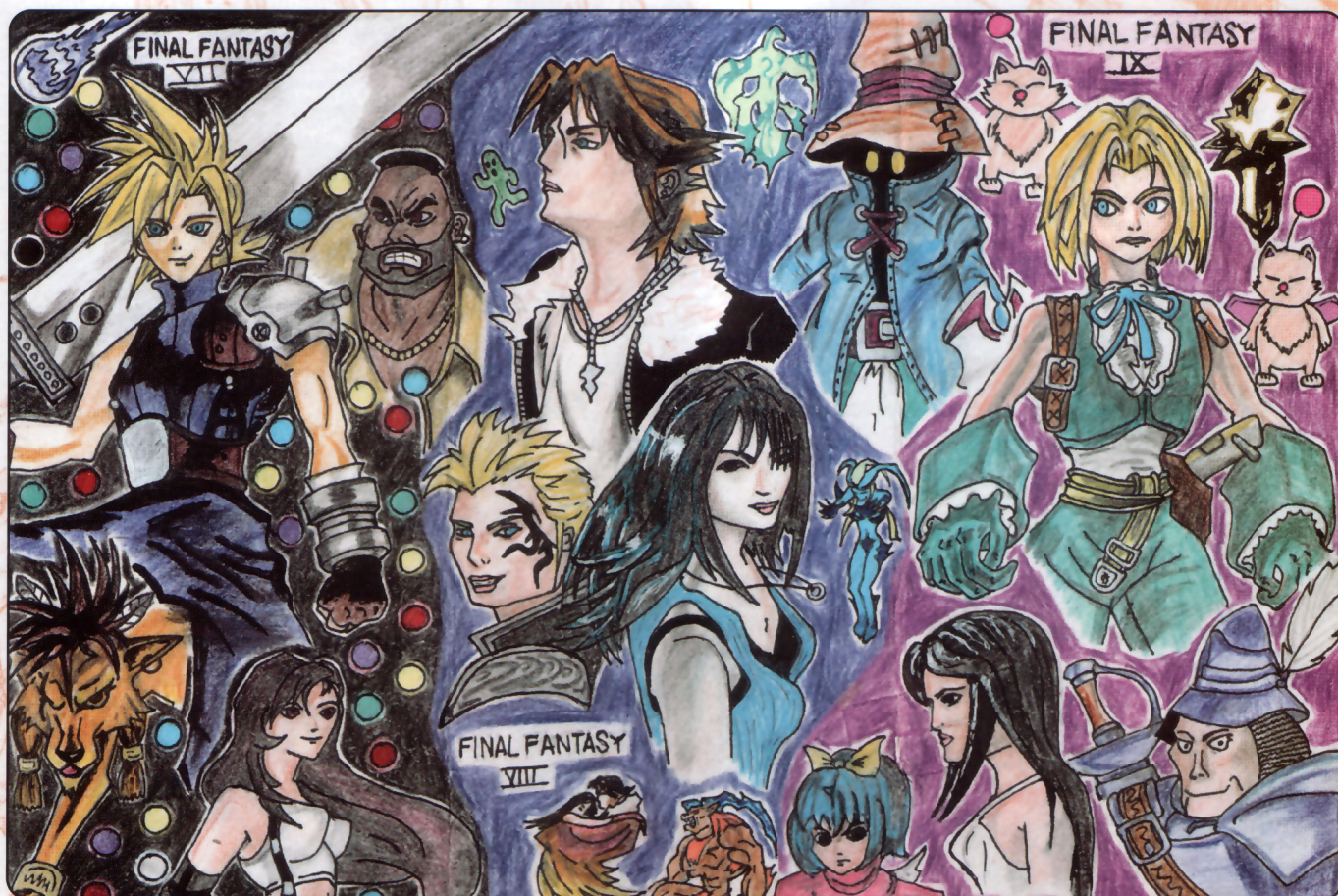
Александр Щербаков

БОЛЬШЕ СТАРЬЯ!

Здравствуйте, дорогая редакция!

Раньше сказал бы спасибо за журнал, но теперь нет. Очень порадовало меня письмо под названием "Своеобразное по-своему письмо". Обеими руками - "За!". С появлением PS2 читать стало нечего... В каждом номере - дифирамбы новой системе... А сентябрьский номер просто удивил. Трепанация PlayStation 2 на двух (!) разворотах!!!! Это как? Зачем это знать геймеру? Фотографии слота под модем... Инструкция не прилагается? Или это для тех, кто не понял? Согласен с автором письма - впечатление, что НЕЧЕМ забить журнал. А фотки из "конюшны"? Это "Авторевю"? И потом, надоели постоянные похороны PS one. Я удивил-

ся, что обзор игры The Italian Job обошелся без коронной фразы "Это видимо последняя хорошая игра на PS one". Где-то я слышал, что Sony собирается продавать PS one в России ещё года четыре... Потому думаю, что наша "серая" коробочка ещё долго будет популярна. Да и потом, сейчас начались локализации игр, и надеюсь, что они не кончатся. Плюс переиздаются старые, популярные некогда игры. И это не "выжим" денег, а вполне логичный ход - ведь в Японии вышло много хороших игр, и они прошли мимо Европы, а соответственно и мимо нас. Я понимаю, что вы коммерческий журнал и надо "продвигать" на рынок PS2. И тем не менее... На кого ж вы бросаете армию любителей PS one? Если начнете писать только про PS2, то куды ж бедному крестьянину податься? ;) Наверное придётся переходить на "Великий Дракон". Может журнал и несколько "детский", но зато пишет обо всех играх. Неважно насколько "старая" система - будь то



Расчетнов Сергей г.Долгопрудный Моск.Обл.



**Первое
место**



**Приз
симпатий
редакции**

"Денди" или "Мегадрайв". Речь не о мультисистемности, просто они очень удачно сочетают новейшие игры и старые... Это действительно журнал о видеоиграх. А у вас - журнал о PS2.

Далее мои предложения... Может что и пригодится!!! Может быть, есть смысл выпускать журнал для PS one отдельно? Как приложение Official PlayStation. Пусть не на фановой бумаге, и не таким объемом...

Или делить журнал пополам: январь - PS one, февраль - PS2 и т. д. Обидно, открывая очередной номер журнала, видеть что по любимой платформе материала почти нет... (Там можно было бы писать о (увы и ах!) редких новинках, но главное - прохождение на классику PS one, такие как Parasite Eve 1 и т.п... Затем - рубрика "Железо"... После обзора приобрёл себе руль от "Пеликана"... Спору нет - свою цену он с лихвой окупает. Но... Только дома я понял, что клавиши контроллера (крест, квадрат и т.д.) расположены неудобно - слишком близко к ободу руля. То есть во время гонки "вытянуть" ручник (он обычно на этих клавишах) - не удастся. А, к примеру, в ралли это фатально. Посему хотелось бы более детального обзора, поскольку не у всех и не всегда есть возможность попробовать тот или иной аксессуар в работе. Так же, думаю, было бы неплохо указывать ссылки на игры в Интернете. Места это много не займёт, а польза, я думаю, будет.

Да, по-моему у вас не работает адрес электронной почты, тот что вы печатаете в журнале. Сколько не посылал на него письмо - его возвращали. За сим разрешите откланяться.

Роман

Не, ну это жестоко. Но, естественно, у нас есть что на это ответить. Ряд наших читателей выражает недовольство тем фактом, что в последнее время мы начинаем все больше и больше писать про PlayStation 2. Но, позвольте, мы должны идти в ногу со временем и поставлять аудитории нашего журнала максимально свежую информацию. Вы что, считаете нам лучше заикливаться на старые и публиковать материалы о старых играх? Кому это нужно?

Бросать первую PlayStation мы не собираемся. Пока на нее будут выходить игры, мы просто обязаны писать о ней. Другое дело, что новых игр все меньше и меньше. И наконец настанет такой момент, когда их не будет совсем. Мы стараемся обращать ваше внимание на весь «свежак» для PS one, доступный на данный момент, за исключением, конечно, разве что совсем уж никому не нужных продуктов, в которые, к тому же, невозможно играть дольше трех минут.

A PlayStation 2 - платформа нового поколения. О ней всегда есть что писать. И мы, будучи качественным информационным изданием, опять же, обязаны это делать. Не превращаться же нам в макулатуру-

образное позорище, обсасывающее продукцию четырехлетней давности. Да, и я не знаю, из какого источника вы почерпнули информацию, что Sony собирается продавать PS one в нашей стране еще четыре года. Ну, на прилавках-то она, может, и будет. Как сейчас восьмибитки. Только при чем тут непосредственно компания Sony и как это связано с обеспечением консоли новыми играми? Абсурд. Через четыре года PlayStation 2 успеет устареть.

Теперь по поводу претензий к некоторым нашим материалам. Вы знаете, а многим нашим читателям понравился репортаж из Монцы. И вскрытие PlayStation 2 также оказалось небезынтересным. И никоим образом помещение подобных статей не связано с тем, что нам якобы нечем забить номер. Если бы нам нечего было ставить в журнал, мы как раз пошли бы по скользкому пути замшелых прохождений и статей по никому не нужным древним играм. Конечно, материалы, как бы подводящие итог жизни PlayStation, нужны. Знаете, такой «взгляд назад». Но не надо превращать все в цирк с медведями.

НЕМНОГО О ФАЛЬШИВЫХ ЗЕРКАЛАХ

Здравствуйте, уважаемая редакция OPM.

Я являюсь большим фанатом PlayStation уже три года, причем купил ее за неделю до известных событий августа 1998 года (\$). О том, что я фанат, говорит хотя бы тот факт, что PSX едет со мной каждый раз в отпуск в город Севастополь (я уже 11 лет являюсь офицером атомной ПЛ в г. Гаджиево).

Сначала хочу немного приобщиться к полемике по поводу "битвы" между Resident Evil и Final Fantasy. Когда я прочитал все письма на эту тему, сразу всплыло воспоминание о романе С. Лукьяненко "Фальшивые зеркала", продолжении "Лабиринта отражений" (кто такой Лукьяненко настоящему поклоннику компьютерных игр, я думаю, объяснять не надо).

Так вот, там взрослые ребята попали в виртуальной глубине в мир ролевушек, созданный детьми. Смысл фразы главного героя сводился к тому, что пусть дети играют в свои детские приключенческие игры, в гномов, эльфов, гоблинов, драконов, рыцарей, принцесс - это их право, это их мир и они там сами по себе. Это я о RPG.



Сравнивать RPG с настоящими, реальными играми, просто смешно, также как и невозможно. Поэтому Okorok получает от меня большую дозу симпатий и поддержки. Любителям "пошаговых боев" и "постоянных дурацких диалогов" лучше не читать.

Сам я являюсь большим поклонником Resident Evil (всех частей, кроме Gun Survivor с видом от первого лица), Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver, Parasite Eve 2, Tomb Raider 1-5 (представляю, как окислились лица в OPM. Если бы у меня отсутствовал разум, то я бы воспринимал все пренебрежительные высказывания по поводу этой игры, с которой я, в общем-то, начинал знакомство с PSX, как личное оскорбление).

Кстати, присоединюсь к вашему, Александр, комментарию к письму "Он не разбирается в футболе". Я сам большой любитель спортивных игр, особенно хоккея и футбола. Ну и, естественно, играю в NHL и FIFA. Остальные просто отдыхают. Особенно This is Football 2. А если G.T. так нравится количество, то пусть играет в Gran Turismo 2, там очень много турниров. Хотя в Gran Turismo 2 я тоже люблю играть.

А теперь о главной цели письма.

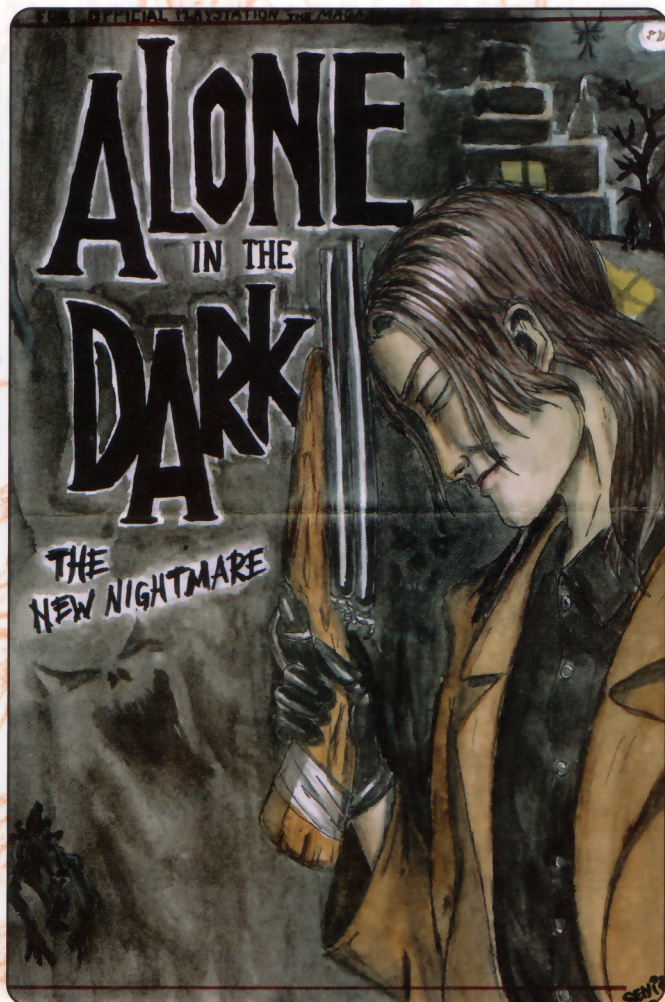
Возникли большие проблемы с первым уровнем In Cold Blood. Причем как на PC, так и на PSX. Мозги парятся, но не приходит в голову, как выманить кусок кабеля у дядьки, смотрящего футбол. Прочитав статью «Новые русские...» в №6'2001, я понял – вот тот человек, который мне может помочь: Александр Щербак.

OPM я начал покупать с декабря 2000, а упоминание о In Cold Blood было в №8'2000. Теперь этот номер в продаже не найти, и откуда взять информацию я не знаю. Дело в том, что ни в городе-герое Севастополе, ни у нас там в Гаджиево никто в In Cold Blood не играет, только мы с товарищем: он на PC, я – на PSX. Просто тупик какой-то.

Хотел еще высказаться по теме «Пора покупать PS2», но после прочтения «Анкеты Forever!» несколько охладел. Все-таки OPM – официальное издание, призванное пропагандировать лицензионную продукцию. Поэтому все свои мысли о хит-параде России, где все игры только для PSX, а не для PS2, о ценах на PS2, на диски для нее, о том, что мне, как покупателю, если честно, совершенно наплевать на то, что кто-то получает большие прибыли от производства нелегальных дисков (хотя я, конечно, понимаю, что компания, получив полностью свою прибыль, могла бы еще больше средств вложить в разработку игр + то, что называется «оверпеиванием», соблюдение прав производителя и выход, наконец, из сибирских джунглей – во-о как загнул), так вот – все эти мысли пришлось задвинуть подальше и не забивать вам голову лишним.



Ткаченко Е.А. г. Москва



Меликян Арсен г. Пермь

На этом разрешите откланяться. Надеюсь на какой-нибудь положительный результат. Заранее благодарен.

И еще, если можно, опубликуйте мой адрес для переписки: 184670, г. Гаджиево, ул. Колышкина д.117 кв.23. Абидову Олегу Владимировичу.

Прошу писать поклонников таких игр, как (я пишу сокращенно, кому надо, тот поймет): TR, LofK: SR, Driver 2, RE, PE2, DCr2. GT2, C-12, Quake II, Doom, AC 1,2, NHL, FIFA, Alone in the Dark: TNN, Civ II и т.д. Отвечу всем, особенно тем, кто хочет поговорить о жанрах игр.

На этом все.

До свидания.

С уважением,
Игрок

Ну что ж, сразу приступлю к разбору ситуации с In Cold Blood. В №10'2000 мы публиковали прохождение этой любопытнейшей игры, но так как у вас нет возможности найти этот номер, просто объясню вам, как можно разрешить ту проблему, что у вас возникла. Итак, вам нужно поговорить с мужиком. Когда он откажется выдать кабель, достаньте пистолет и наведите на него (стрелять не надо), после чего нажимите X. Вот, собственно говоря, и все.

BRUCE LEE - REAL HERO

Привет всем в OPM! Как вы уже поняли, речь пойдет не о Cloud Strife, Jin Kazama или Solid Snake. Хотелось бы поговорить о файтингах и с чего они начинались. На эту мысль меня подбила вот такая история (маленькая-маленькая). Как-то раз пошел я по shop'am выматривать старенькие сомнительные RPG, но, обойдя три города, ничего не нашел. Однако, я вернулся в один из магазинов и купил несколько старых файтингов, типа Double Dragon, Nightwarriors и проч. Не знаю почему, но я не смог не приобрести их, хотя драчки меня больше всего нервируют (не умею я проигрывать, да и выигрывать тоже...). Ненароком вспомнил самые первые мочилочки, в которые все с удовольствием мочились на доисторических компах и Dendy. В них главный герой почти не изменялся.

Лет 12-15 назад, когда юная Джен Чана еще не была близка к нему так, как в наше время, Брюс Ли, недовольно находившись на пике славы. Как сейчас помню: у каждого в спальне все стены и столы были заставлены, а полки завалены фотографиями и плакатами кино! И откуда мы все это брали?

Право, не помню. Люди выписывали или просто покупали в магазинах книги о восточных единоборствах, тата, кунг-фу, ушу и др. А сколько различных секций в спорткомплексах открывалось! Тогда же я в одну из них ходил, но бросил, т.к. не хотелось пропускать «Стоящий меч, малыши!». Н-да... помню фамилию тренера – Соболев (у нас – самый известный). Кто-нибудь держал в руках настоящие нунчаки (или как их там...) или катаны? А он их в Японии выиграл! Вот вспоминаю об этом и даже обидно становится, что игры затмевают настоящих героев. Да, Брюс Ли – это первооткрыватель. Именно он является, если хотите, отцом всех файтингов. Из его биографии мне мало что известно, а что известно – то очень сомнительные факты... До сих пор смотрю его (и не совсем его) фильмы. Круто! Знаете, если бы в Теккен не было Marshall Law, то я бы вообще не играл в него! Интересно, а в редакции есть его поклонники? Думаю, было бы неплохо вспомнить о нем.

С вами был Dragonboy

Необычное письмо. Так... У нас в редакции упорных поклонников Брюса Ли я не встречаю. Вероятно, это происходило из-за того, что их здесь просто нет. Да. Определенно. Впрочем, я думаю, кто-нибудь из наших читателей откликнется на письмо Dragonboy и вспомнит легенду, каковой является Брюс.

Кстати, вы, наверно, в курсе, что есть игра, сделанная по фильму-биографии этого актера. Dragon: The Bruce Lee Story – помните такую?

СЧАСТЬЕ ЕСТЬ

Здравствуй, дорогая редакция ОРМ!

Я купила PlayStation полтора года назад, но совсем недавно закончила свою самую первую, самую любимую игру – Legend of Mana. Впечатлений – море, а поде-



Чайковский Александр г.Химки Московской обл.

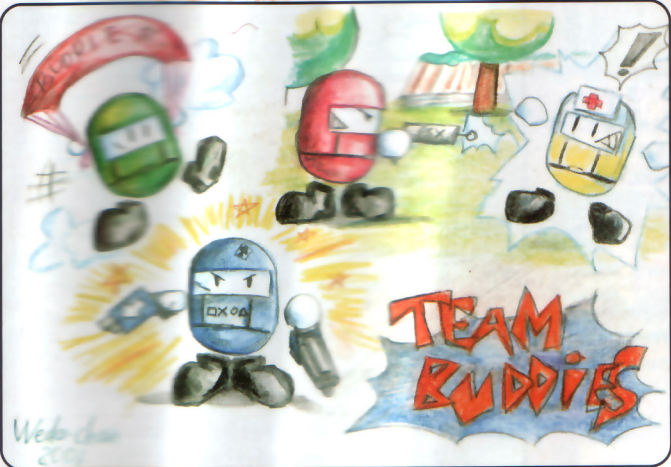
P.S. Казалось бы, все хорошо, но хотелось бы продолжить чем-то, хотя бы похжим. Но ничего такого найти не могу! Помогите!!!

P.P.S. Мой адрес для переписки: 117335 г. Москва, ул. Профсоюзная, д.34 к.1 кв.32. Меня зовут Аня, мне 14 лет, обожаю RPG (правда, не все) и нормально отношусь к гонкам.

Здравствуй, дорогая редакция.

Пишу вам, чтобы сделать объявление всем читателям ОРМ, которые вели переписку с Торианом из г. Северска, по просьбе его матери. Дело в том, что он в августе трагически погиб и письма, которые приходят от тех, кто с ним переписывался, причиняют ей еще большую боль. Она не может всем ответить по состоянию здоровья. Просьба ее не беспокоить.

С уважением,
Шубин Вадим



Weduniya, г. Москва

литься не с кем. Решила написать вам.

Игру я купила случайно. Посмотрела ролик, прочитала начало легенды. И что-то во всем этом было теплое, приятное, необычайно светлое. В двадцати часах прохождения были радостные и грустные минуты, было даже страшно, но скучно не было ни разу. А ближе к концу маленький философ спрутлинг сказал мне: «Если ты любишь нас, мы любим тебя. Спасибо тебе за любовь!» и тут я поняла, что Legend of Mana – самая лучшая, самая добрая и светлая. И вот я уже поднимаюсь вверх по цветущим ветвям дерева Маны. Все темнеет и на фоне ярко-голубой луны появляется финальный босс. Он побежден. И ты становишься песчинкой в вихре радости и света, окружающем тебя. И, казалось бы, все тебя забыли, но нет. По миру шагает торговец, твой старый знакомый, и ищет чего-то. И вот он тоже понимает, что счастье не только в деньгах. И идет к тебе, в знаемый дом, улыбаясь, открывает дверь и входит. Ну вот, кажется, и все. А еще я держу в руках пульт и почему-то плачу...

А счастье-то, оно есть, люди!!!

Стриганова Анна

АНКЕТА

Имя/адрес/
контактный телефон/

Ваш возраст?

Младше 15
15-21
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.



Пылаю вам свой рисунок. С первого взгляда этот персонаж покажется вам незнакомым. Так оно и есть. Это герой моего собственного сочинения. Я хотел предложить редакции провести конкурс рисунков героев, придуманных самими читателями. Может, получится что-нибудь интересное.

Tonic, г. Екатеринбург

Мы посчитали предложение Tonic'a по поводу проведения конкурса рисунков придуманных персонажей достаточно интересным. А потому обращаемся к вам, нашим читателям: присылайте нам рисунки своих героев, не стесняйтесь. Лучшие авторы-художники получают призы.

Tonic г.Екатеринбург

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru
Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий (редактор) leonid@gameland.ru
Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников,
Рисунок: Константин Комардин

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,
«Official PlayStation»

Web-Site:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru,
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Акчурин, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

Лучший материал номера

В СЛЕДУЮЩЕМ ПРЕДНОВОГОДНЕМ НОМЕРЕ

Масса сюрпризов, о которых мы сами еще не догадываемся. Рассказы о таинственном Rez и амбициозном Tekken 4. Плюс множество обзоров игр для нашей любимой PS one: the Italian Job, Spider Man 2, Syphon Filter 3 и др., включая прохождения к ним.



Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 19.00 без выходных

изменился
ТЕЛЕФОН

(095) 798-8627 (095) 928-6089

(095) 928-0360 (812) 276-4679

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

10 лучших игр



65.99
(US) Metal Slug X



69.99
(US) Dragon Warrior VII



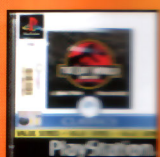
63.99
(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



65.99
(US) Final Fantasy Chronicles



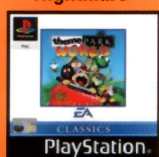
65.99
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



15.99
(PAL) Jurassic Park: Lost World (Classic)



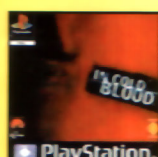
42.99
(PAL) Need for Speed Porsche 2000



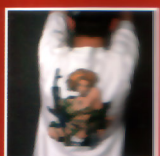
15.99
(PAL) Theme Park World (Classics)



9.99
(PAL) Formula One 2000 (рус. версия.)



14.99
(PAL) In Cold Blood



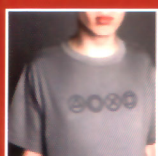
\$19.99
Белая майка от Gameland



\$19.99
Футболка с символикой Diablo 2



\$15.00
Майка с символикой Sony PSX



\$15.00
Серая майка с символикой SONY



\$19.99
Футболка с символикой Diablo 2:LoD



(US) Final Fantasy IX



аксессуары, приставки, игры



\$129.99
PS One (PAL)



\$39.99
GT2 Racing Wheel



\$42.99
(PAL) Ace Combat 3



\$15.99
(PAL) Populous: the Beginning



\$25.99
(PAL) Tomorrow Never Dies



\$38.99
(PAL) NHL FaceOff 2000



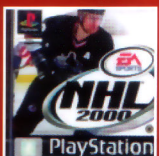
9.99
(PAL) Kingsley's Adventure (рус. док.)



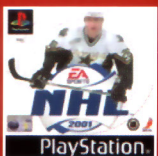
\$17.99
(PAL) Kurushi Final



\$44.99
(PAL) Knockout Kings 2001



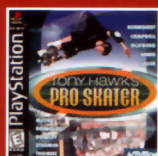
\$29.99
(PAL) NHL 2000



\$42.99
(PAL) NHL 2001



\$15.99
(PAL) Sport Car (classics)



\$65.99
(US) Tony Hawk Pro Skater



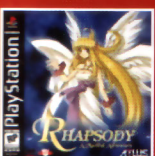
\$62.99
(US) Final Fantasy VIII



\$63.99
(US) Digimon World 2



\$62.99
(US) Parasite Eve II



\$79.99
(US) Rhapsody



\$62.99
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



\$59.99
(US) Dune 2000



\$62.99
(US) Quake II



\$62.99
(US) Legend of Dragoon



\$45.99
(US) Pac-Man World



\$62.99
(US) The World is Not Enough

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru



ИЗДАНИЯ

"Мобильные Компьютеры"

Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

www.mconline.ru

"Хакер"

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

www.xakep.ru

"Страна Игр"

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайн игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

www.gameland.ru

"СпецХакер"

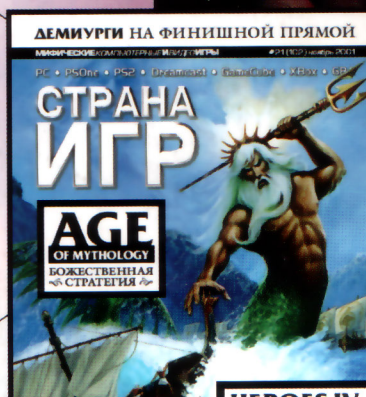
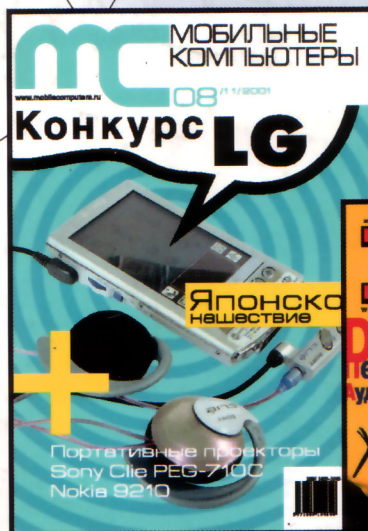
Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.

www.xakep.ru

"PlayStation"

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

www.gameland.ru



ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop

Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD
www.e-shop.ru



"МодернАрт"

Магазин-галерея современного искусства
www.modernart.ru

СДЕЛАНО В

(game)land
www.gameland.ru