

ФАЙТИНГИ 2002 – СУПЕРХИТЫ !!!

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

№1 (46) январь 2002

RPG

ВЧЕРА СЕГОДНЯ ЗАВТРА

Final Fantasy XI,
Arc the Lad Collection,
Dragon Warrior VII,
Dragon Quest IV,
Saiyuki: Journey West,
Legaia: Duel Saga,
Jade Cocoon 2,
Suikoden III,
Grandia II,
Grandia
Extreme,
Wild Arms
Advanced 3rd,
Growlanser III:
The Dual Darkness,
Tsugunai:
Atonement,
Wizardry:
Tale of the
Forsaken Land and

Tales of Destiny II

2 ПОСТЕРА

10 ЛЕТ 2002
(game)land

www.gameland.ru



9 771609 100002 01

ХУЛИГАН

ЖУРНАЛ ДЛЯ ТЕБЯ И ТВОИХ
БЕЗБАШЕННЫХ ДРУЗЕЙ



Новый
Ежемесячный
Развлекательный

МОЛОДЕЖНЫЙ
ЖУРНАЛ

Ждите весной 2002 года

сделано в (game)land

Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 без выходных
(095) 798-8627 (095) 928-6089
(095) 928-0360

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



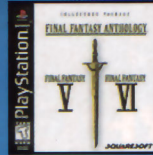
\$69.99

(US) Dragon Warrior VII



\$63.99

(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



\$65.99

(US) Final Fantasy Anthology



\$65.99

(US) Fear Effect 2: Retro Helix



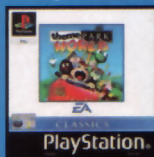
\$15.99

(PAL) Jurassic Park: Lost World (Classic)



\$25.99

(PAL) Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)



\$15.99

(PAL) Theme Park World (Classics)



\$38.99

(PAL) Crash Team Racing



\$14.99

(PAL) In Cold Blood



\$19.99

Белая майка от Gameland



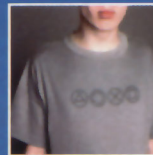
\$19.99

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



\$129.99

PS One (PAL)



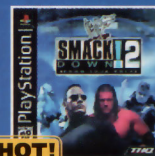
\$39.99

GT2 Racing Wheel



\$42.99

(PAL) Ace Combat 3



\$69.99

(US) WWF SmackDown! 2



\$17.99

(PAL) Kurushi Final



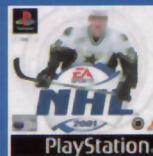
\$44.99

(PAL) Knockout Kings 2001



\$25.99

(PAL) Medal of Honor Underground (Platinum)



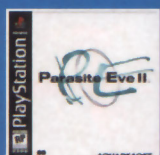
\$42.99

(PAL) NHL 2001



\$15.99

(PAL) Sport Car (classics)



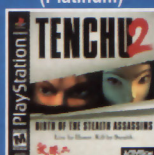
\$62.99

(US) Parasite Eve II



\$79.99

(US) Rhapsody



\$62.99

(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



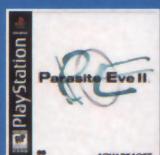
\$59.99

(US) Dune 2000



\$62.99

(US) Quake II



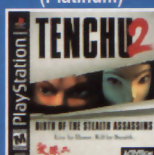
\$62.99

(US) Legend of Dragoon



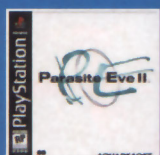
\$45.99

(US) Pac-Man World



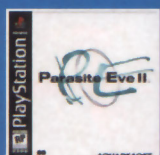
\$62.99

(US) The World is Not Enough



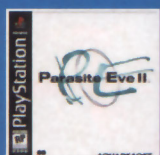
\$9.99

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



\$63.99

(US) Digimon World 2



\$25.95

Harry Potter and the Philosopher's Stone



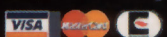
одежда с символикой

аксессуары, приставки, игры

ПРИ ПОКУПKE НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ подарок!



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

PlayStation

РОССИЯ

№1 (46) январь 2002

RPG

ВЧЕРА СЕГОДНЯ ЗАВТРА

Final Fantasy XI,
Arc the Lad Collection,
Dragon Warrior VII,
Dragon Warrior IV,
Saiyuki: Journey West,
Legaia: Duel Saga,
Jade Cocoon 2,
Suikoden III,
Grandia II,
Grandia
Extreme,
Wild Arms
Advanced 3rd,
Growlanser III:
The Dual Darkness,
Tsuburaya
Atonement,
Wizardry:
Tale of the
Forsaken Land and

Tales of Destiny II

2 ПОСТЕРА

(game)land

www.gameland.ru

Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Вновь начинаю с поздравлений, но на этот раз уже с прошедшими новогодними праздниками. Надеюсь, что ряды владельцев PS one и PS2 значительно пополнились, а значит, наверняка появятся и новые читатели у нашего журнала. А значит, мы должны постоянно совершенствоваться, так сказать, работать над собой. Именно этим мы и собираемся заняться в ближайшее время. Как вы помните, в феврале у нашего журнала день рождения – нам исполняется ровно 4 года. И это тоже хороший повод, чтобы измениться. Планов много, но какие из них реализуются, покажет время. PS2 уже набрала силу, и мы значительно сместим внимание в ее сторону. Увеличится раздел новостей, наконец-то появятся два отдельных блока для каждой из приставок от Sony. Не упустим мы из вида и тему DVD, ведь PS2 — это еще и весьма неплохой DVD-плеер. Иными словами, кроме традиционных статей, журнал наполнится массой интересных

околоигровых материалов. Мы повзрослели, и это должно получить свое отражение на страницах журнала. До скорой встречи! I'll be back!

Главный редактор
«ОРМ Россия»,
Михаил Разумкин

На обложке: Celsius, один из духов-элементалей, помогающих героям великопленной Tales of Destiny II.

СОДЕРЖАНИЕ: ФАЙТИНГ 2002

Virtua Fighter 4	8
Tekken 4	10
Soul Calibur 2	12

Несмотря на то что до выхода Virtua Fighter 4 на PlayStation 2 осталось чуть меньше месяца, поверить в это чрезвычайно трудно. Sega и Sony — друзья. Что может быть невероятнее?



13-49 RPG-SPECIAL

RPG, популярнейшее игровое направление в Стране восходящего солнца, постепенно завоевывает мир. Мы давно уже хотели собрать лучшие игры этого жанра в одном журнале – и вот это свершилось. 4 обзора, 11 новинок (включая Final Fantasy XI), прохождение Tales of Destiny II и интервью с Working Designs. Чем не история RPG для PlayStation?



Dragon Warrior VII	18
Dragon Quest IV	21
Final Fantasy XI	22
Tsuburaya: Atonement	24
Growlanser III: The Dual Darkness	25
Jade Cocoon 2	26
Grandia II	28
Grandia Extreme	29
Wild Arms Advanced 3rd	30
Legaia: Duel Saga	31
Wizardry: Tale of the Forsaken Land	32
Suikoden III	33
Arc the Lad Collection	40
Saiyuki: Journey West	44

Working Designs - один из самых известных локализаторов JRPG. Читайте наше эксклюзивное интервью с одним из работников этой компании (стр. 34).



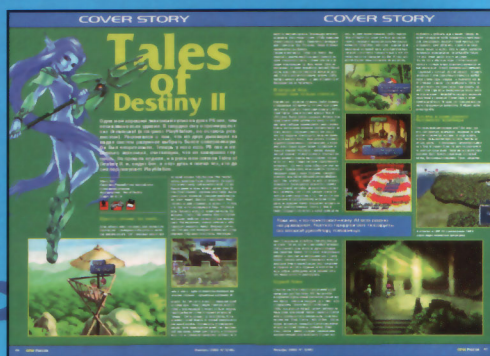
ЖЕЛЕЗО

ПИСЬМА

Мы решили возродить серию "Железный кулак", начатую когда-то г-ном Романовым в "Стране Игр", и наконец-то рассказать вам о долгожданных хитах жанра Fighting 2002 года.

46-49 COVER STORY RPG-SPECIAL

Маловыделяющуюся технологически Tales of Destiny II, тем не менее, можно смело считать лучшей ролевой игрой конца 2001 года для PS one. Оригинальный боевой процесс и приятная картинка не дадут вам скучать в течение долгих часов.



50-59 ТАКТУКА

С этого номера мы решили немного изменить подход к этому разделу. "Полных" прохождений больше не будет, зато появится больше полезной информации и тактических советов. Ждем ваших комментариев.

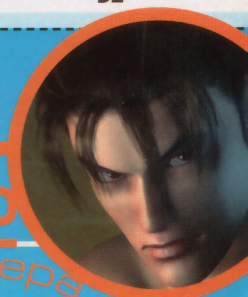


60-68 ЖЕЛЕЗО & ПИСЬМА

Выбор нового джойстика — дело серьезное. Возможно, сегодняшний материал поможет вам в этом.

#01'2002 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Arc the Lad Collection	40
Dragon Quest IV	21
Dragon Warrior VII	18
Final Fantasy XI	22
Grandia Xtreme	29
Grandia II	28
Growlanser III: The Dual Darkness	25
Jade Cocoon 2	26
Legaia: Duel Saga	31
Saiyuki: Journey West	44
Soul Calibur 2	12
Spider-Man 2 Enter: Electro	56
Suikoden III	33
Tales of Destiny II	46
Tekken 4	10
Tsugunai: Atonement	24
Virtua Fighter 4	8
Wild Arms Advanced 3rd	30
Wizardry:	
Tale of the Forsaken Land	32



Постер

Ведущий рубрики Александр Щербаков

Вести от Square

От компании Square в последнее время поступало все больше и больше новостей, так что мы решили скомпоновать самые любопытные из них в одной заметке. Более всего привлекает внимание тот факт, что компания перенесла американский релиз Final Fantasy X. Сначала было объявлено, что продукт появится на прилавках не в начале 2002 года, как утверждалось раньше, а уже 26 декабря. Спустя некоторое время Square опять вернулась к этой теме, но на сей раз окончательной датой выхода было названо уже 18 декабря. Было упомянуто и японский релиз Final Fantasy X International, который состоится 31 января. «Международная» версия будет комплектоваться дополнительным DVD-диском, который, правда, получат только те, кто заказал продукт заблаговременно. Не забывает Square и PS one. В рамках серии PS one Books, о которой мы когда-то уже писали в новостях, переизданы (пока только в Японии) Final Fantasy VII International, Final Fantasy Tactics, Xenogears и Chocobo Racing. В Стране восходящего солнца все это добро появилось 20 декабря и по сниженным ценам. Было сказано немало слов и об интернет-сервисе PlayOnline, бета-тестирование которого на данный момент идет полным ходом. Square рассчитывает за два года подключить к нему более четырехсот тысяч подписчиков. Ежемесячная плата за пользование PlayOnline в среднем будет достигать \$10.

Не менее интересны и новости, касающиеся многострадальной Square Pictures. Студия, которую, казалось бы, закрыли, все-таки работает над еще одним проектом — десятиминутным приквелом к продолжению фильма Matrix. Но, в любом случае, Square Pictures выставлена на продажу, хотя в дальнейшем сама Square планирует сотрудничать с тем, кто приобретет предприятие, подарившее миру Final Fantasy: The Spirits Within. По вине этого фильма в 2001 году компания понесла невиданные для нее убытки, и ее до сих пор лихорадит. Недавно, например, президент Square Co. Ltd. Hisashi Suzuki заявил, что после такого чудовищного провала он покидает занимаемую им должность.



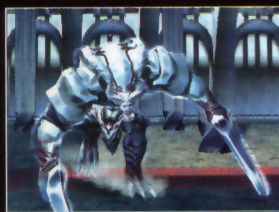
Не допускать!

Grand Theft Auto 3, ставшая настоящим хитом на американском рынке, была официально запрещена в Австралии. На территории этой страны нельзя распространять, продавать, демонстрировать или рекламировать новый бестселлер от Take-Two. Издатель пытается оспорить это решение и надеется с опозданием, но все-таки выпустить игру в стране непуганых кенгур.

Обновленная SNK?

В прессу просочилась неподтвержденная информация, что японская компания Playmore получила все права на интеллектуальную собственность SNK. В дальнейшем планируется создание нового образования под названием SNK NeoGeo, в чем Playmore будет активно помогать корейский разработчик Mega Enterprise. Собственно, в Корее и должна расположиться штаб-квартира новой компании. Также, по слухам, Sun Amusement возьмется за публикацию двух новых проектов от SNK, которые станут продолжением серий Metal Slug и Samurai Spirits.

ХИТ-ПАРАД



Vampire Night

Данная вариация на тему House of the Dead - это игра на один час, не больше.

Ico
Несмотря на все свои несомненные достоинства, Ico вряд ли хорошо разойдется в Японии.



ЯПОНИЯ

1. GUNDAM: FEDERATION VS ZION DX	CAPCOM/BANDAI (PS2)
2. DRAGON QUEST IV	ENIX
3. GROWLANCER III	ATLUS (PS2)
4. TORO & HOLIDAY	SONY (PS2)
5. ROCKMAN X6	CAPCOM
6. SEAMAN: CRAZY DOCTOR'S EXPERIMENT ISLAND	ASCII (PS2)
7. VAMPIRE NIGHT	NAMCO (PS2)
8. DIGIMON TAMERS BATTLE EVOLUTION	BANDAI
9. ICO	SONY (PS2)
10. K-1 WORLD GRAND PRIX 2001	KONAMI (PS2)



Dragon Quest IV

Как известно, Dragon Quest в Японии любят ничуть не меньше, чем Final Fantasy. Решив срубить немного денег, Enix, как вы знаете, решила выпустить римейк своего замшелого суперхита на PS one. Подробнее об этом продукте вы можете узнать из нашего RPG'шного Special Report. Я же вам пока доложу о том, что к моменту сдачи номера в печать переработанный вариант Dragon Quest IV успел разойтись тиражом, близким к девяти сотням тысяч копий. И это впечатляет.

Детям до 18 лет...

Нет, речь пойдет вовсе не о фильме эротического содержания, как бы вам ни хотелось. Сегодня мы возвращаемся к истокам видеоразвлечений. Ведь именно залы так называемых «одноруких бандитов» дали миру термин «аркада». Это было давно, но они живы и продолжают жить, благо люди — очень азартные существа. Прижились они и у нас на родине, а в конце ноября 2001 года компания «Джекпот» провела пресс-конференцию, на которой представила журналистам одноименную игровую систему и сообщила о своих глобальных планах. На сегодняшний день «Джекпот» — это более 200 залов с более чем 3000 игровых автоматов, объединенных в единую сеть. Оснащенная самыми современными техническими средствами эта система позволяет в реальном времени отслеживать игру на любом из автоматов, а также формировать общие прогрессивно накапливаемые выигрыши. Основной замысел компании — сделать свою игровую сеть как можно



ближе к потребителю, а его отдых — как можно более комфортным, причем для этого есть все условия. К примеру, ничто не мешает компании «Джекпот» уже в ближайшее время оснастить свои игровые залы банкоматами, интернет-услугами и прочими удобствами. Но нас больше всего обрадовало сообщение о создании крупных игровых центров, где не последнее место будет отведено видеоигровым автоматам, к которым мы больше привыкли. По крайней мере, теперь у нас есть надежда, что вскоре и в Москве появятся современные игровые комплексы, где смогут провести время люди всех возрастов.

МОСКОВСКАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА
Джекпот

Metal Gear Solid будет жить

Если вы помните, некоторое время назад небезызвестный Hideo Kojima бил себя в грудь и кричал, что Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty станет последней игрой серии. Прошло время, и, как и ожидалось, признанный игровой гений немного поостыл и уже не высказывается так категорично. Вероятно, это связано еще и с тем, что Metal Gear Solid 2 стала очень успешной игрой: продажи игры в Штатах даже превзошли ожидания руководства Konami. За первые две недели после релиза MGS2 разошелся тиражом, близким к двум миллионам копий, что автоматически делает его вторым по продавае-

мости (после Final Fantasy X) продуктом для PlayStation 2. И даже относительно слабое выступление игры на японском рынке (это на фоне такого успеха за океаном!) совсем не портит ситуацию. Как результат, Kojima осторожно заметил, что Metal Gear Solid «будет жить в той или иной форме». Сам создатель феноменального «игрополотна» более не намерен активно участвовать в разработке новых MGS-проектов и собирается переложить «режиссуру» на плечи других людей. Единственное, чем готов заниматься Kojima, так это созданием уровней для будущего проекта.



ХИТ-ПАРАД

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ (PS2)
2. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR GAMES (PS2)
3. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
4. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
5. THE ITALIAN JOB	SCI
6. BURNOUT	ACCLAIM (PS2)
7. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
8. SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	ACTIVISION
9. CRAZY TAXI	ACCLAIM (PS2)
10. RED FACTION	THQ (PS2)

WWF Smackdown! Just Bring It
Для такой игры занять первое место — плевое дело.



The Italian Job
В Великобритании эта игра продается более-менее достойно. Что совсем неудивительно.

Harry Potter and the Philosopher's Stone

От Гарри Поттера никуда не скрыться. К выходу экранизации первого романа серии был, само собой, приурочен и запуск сразу нескольких игр под названием Harry Potter and the Philosopher's Stone. Все они предназначены для разных консолей и все отличаются друг от друга. Из всей этой обоймы версия для PS one оказалась самой качественной, так что у нас с вами есть повод порадоваться. Конечно, ничего выдающегося в игре нет и быть не может, но это не мешает продукту занимать высокие позиции в хит-парадах.



САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. FINAL FANTASY IX	SQUARE
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. TEKKEN 3	NAMCO
4. SYPHON FILTER 2	SONY
5. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
6. GRAN TURISMO 2	SONY
7. DRIVER 2	INFOGRAMES
8. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
9. VALKYRIE PROFILE	ENIX
10. FINAL FANTASY VII	SQUARE

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI (PS2)
2. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
3. BLACK&WHITE	MIDAS
4. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
5. MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES (PS2)
6. HALF-LIFE	SIERRA (PS2)
7. XENOSAGA EPISODE 1	NAMCO (PS2)
8. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
9. ACE COMBAT: DISTANT THUNDER	SONY (PS2)
10. STAR OCEAN 3	ENIX (PS2)

NEWSLINE

& С 29 ноября 2001 года Sony снизила в Японии цены на PlayStation 2. Теперь приставка стоит 29800 йен (около \$240). Новый комплект поставки консоли, правда, не включает в себя Memory Card и пульт д/у.

& Carpot объявила, что японский певец Tomoyasu Hotei исполнит заглавную песню для ее будущего хита Onimusha 2. Называется она "Russian Roulette". На 6-ое февраля назначен выход сингла.

& По имеющимся на данный момент сведениям, Microsoft присматривается к Take-Two Interactive и в будущем вполне может решиться на покупку этого издательства.

& Специальное издание Grandia Xtreme будет включать в себя карманные часы и сумку для DVD. Последний довесок, правда, доступен только для тех, кто предварительно зарезервирует для себя копию этой игры (или Grandia II для PS2).

& На 22 января 2002 года назначено судебное разбирательство между Ubi Soft и Take-Two Interactive Software Europe. Касается оно прав на дистрибуцию продукции Red Storm Entertainment в Европе.

& В конце января должен состояться европейский релиз Ecco The Dolphin для PlayStation 2.

& Ubi Soft достигла соглашения с Sony Pictures Consumer Products на предмет разработки и публикации продуктов по лицензии Charlie's Angels.

& Electronic Arts займется публикацией и маркетинговой поддержкой игр от LEGO Software.

& Majesco издаст семь новых игр от Rage Software в Северной и Южной Америке.

& SCEI планирует выпустить два новых продукта из серии Arc the Lad. Один из них выйдет на WonderSwan Color, а другой - на PS2.



Резкое падение Resident Evil 3 Nemesis в списке "любимых" оказалось отнюдь не случайным явлением. За прошедший месяц с седьмого места в хит-параде прежний фаворит наших читателей смог подняться только до пятого, и это внушает некие опасения касательно его дальнейших перспектив. На первую же позицию на сей раз забралась девятая Final Fantasy, отпихнувшая Metal Gear Solid, Syphon Filter 2 и Tekken 3. Интересно и появление в хит-параде еще одной части бесконечного ролевого сериала от Square - на сей раз седьмой. Чем этот факт объяснить, я не знаю. Еще более противоестественно выглядит вторжение Valkyrie Profile, за которую можно только порадоваться. Десятка "самых ожидаемых" привлекла к себе внимание тем, что представили семейства Final Fantasy оживились и здесь. Часть за номером десять скакнула с четвертого места на второе.

ХИТ-ПАРАД



Spider-Man 2 Enter: Electro
Кажется, что новый Spider-Man скупают все, кому только не лень.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Очередной THPS только-только вышел, но популярностью уже пользуется.



РОССИЯ

1. SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	ACTIVISION
2. SYPHON FILTER 3	SONY
3. X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	ACTIVISION
4. THE ITALIAN JOB	SCI
5. ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	INFOGRAMES
6. BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
7. DRIVER 2	INFOGRAMES
8. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION
9. FINAL FANTASY IX	SQUARE
10. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS



Syphon Filter 3

В последние несколько месяцев до выхода третьей части Syphon Filter наших читателей прямо-таки охватило какое-то странное возбуждение по поводу этого продукта. Syphon Filter у нас, конечно, любят, но я даже не подозревал, что настолько. Хит-парады "ожидаемых" и "любимых" испытали на себе нешуточное воздействие поклонников SF, что в конце концов вылилось и в покупательскую активность. Как мы можем видеть, Syphon Filter 3 разом взлетел на второе место.

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01.01.2002	Barbarian	Virgin	Eur	PS2
01.01.2002	Bass Strike	THQ	Eur	PS2
01.01.2002	Casper Spirit Dimensions	TDK	Eur	PS2
01.01.2002	Defender	Midway	Eur	PS2
01.01.2002	ESPN NFL Prime Time 2002	Konami	Eur	PS2
● 01.01.2002	EXO	Infogrames	Eur	PS2
01.01.2002	Fireblade	Midway	Eur	PS2
01.01.2002	Gunslinger	Sony	Eur	PS2
01.01.2002	Goemon RPG	Konami	Eur	PS2
01.01.2002	Jurassic Park Survival	Vivendi/Universal	Eur	PS2
01.01.2002	Kinetica	Sony	Eur	PS2
● 01.01.2002	Primal	Sony	Eur	PS2
01.01.2002	Przym	TDK	Eur	PS2
01.01.2002	SOCOM	Sony	Eur	PS2
● 01.01.2002	Spyro The Dragon 4	Vivendi	Eur	PS2
01.01.2002	Starsky and Hutch	Empire	Eur	PS2
● 01.01.2002	Stuntman	Infogrames	Eur	PS2
01.01.2002	Superman	Infogrames	Eur	PS2
01.01.2002	Tetris Worlds	THQ	Eur	PS2
01.01.2002	The Lost	UbiSoft	Eur	PS2
01.01.2002	The Matrix: Reloaded	Interplay	Eur	PS2
01.01.2002	Titanium Angels	SCI	Eur	PS2
01.01.2002	Tonka Monster Truck	Infogrames	Eur	PS2
● 01.01.2002	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Eur	PS2
01.01.2002	Tour de Force	Konami	Eur	PS2
01.01.2002	Transworld Surf	Infogrames	Eur	PS2
● 01.01.2002	Turok Evolution	Acclaim	Eur	PS2
08.01.2002	NBA 2K2	Sega	US	PS2
08.01.2002	March Madness 2002	Electronic Arts	US	PS2
10.01.2002	Westlife Fan-O-Mania	TDK	Eur	PS one
14.01.2002	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	US	PS2
14.01.2002	The Lost	UbiSoft	US	PS2
● 14.01.2002	Rez	Sega	US	PS2
15.01.2002	State of Emergency	Rockstar Games	US	PS2
● 15.01.2002	Drakan II: The Ancients' Gate	Sony	US	PS2
15.01.2002	Forever Kingdom	Agetec	US	PS2
15.01.2002	GoDai Elemental Force	3DO	US	PS2
● 15.01.2002	Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Atlus	US	PS2
● 15.01.2002	Moto GP2	Namco	US	PS2
15.01.2002	NFL Blitz 2002	Midway	US	PS2
15.01.2002	Shifters	3DO	US	PS2
15.01.2002	Olympic Winter Games: Salt Lake 2002	Eidos	US	PS2
18.01.2002	Scooter Racing	UbiSoft	Eur	PS one
18.01.2002	Sesame Street Sports	UbiSoft	Eur	PS one
● 20.01.2002	Shadow Man: 2econd Coming	Acclaim	US	PS2
20.01.2002	Monsters Inc	Sony	US	PS2
● 22.01.2002	Parappa The Rapper 2	Sony	US	PS2
● 22.01.2002	Grandia II	UbiSoft	US	PS2
28.01.2002	Akira Psychoball	AIA	US	PS2
● 29.01.2002	Airblade	Namco	US	PS2
29.01.2002	Tetris Worlds	THQ	US	PS2
● 29.01.2002	Gitaroo Man	Koei	US	PS2
29.01.2002	ESPN WINTER X SNOCROS 2002	Konami	US	PS2

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 удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

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

Virtua Fighter 4

PlayStation 2

Становится заметно, что VF4 старается вобрать в себя черты файтингов нового поколения, в то же время вернувшись к корням.





Akira в Virtua Fighter 4 выглядит как самая что ни на есть настоящая страхолюдина.

ринга, за который никак не вылезешь (можно только вылететь от удара противника), а все обещанное трехмерное бэкграундовое великолепие лишь выполняет роль симпатичного фона. При этом основная часть арен еще и окружена оградой, большую часть которых вполне реально пробить, вышвырнув соперника с поля боя. Но на этом ваш поединок закончится - резвиться за территорией ринга вам не разрешат. Идем дальше. Управление вновь стало трехнопочным. Функцию "шага в сторону" выкинули за ненадобностью, и передвижение по рингу теперь стало свободным, что, естественно, сразу вызывает ассоциации с Soul Calibur. В любом случае, это лучше возвращения к традициям прямолинейного геймплея второй части, на которую очень смахивали первые ролики VF4. Кстати, если вы заметили, стремление к свободному перемещению — одна из основных тенденций развития жанра трехмерных файтингов. И если раньше подобные выкрутасы разработчики использовали лишь время от времени, то нынче нас, похоже, ждет тотальный переход на такую систему. И, будьте уверены, к этой теме нам наверняка придется вернуться еще не раз. В конце концов, в нашем файтинговом материале есть сразу три игры (и какие игры!), исповедующие подобный стиль. Одной из самых заметных вещей в VF4, касающихся процесса ведения боя, обещает стать некий элемент перехвата ударов. К сожалению, сейчас мы не имеем возможности сказать конкретно, каким образом он реализован, хотя в любом случае понятно, что здесь все традиционно привязано к дистанции между двумя персонажами и правильному выбору времени. Со стороны это немного напоминает аналогичные движения в Dead or Alive, хотя принцип осуществления подобных действий, конечно, другой. Обращает на себя внимание и появление неких новых атак, позволяющих без особых проблем пробивать блоки. Тут можно еще и ухитриться ввести оппонента в состояние нокаута, которому для скорейшего прихода в норму необходимо будет дубасить по трем основным кнопкам. Персонажи VF4, кстати, также стоят отдельных слов, хотя долго говорить об этом и не имеет никакого смысла. Итак, сейчас абсолютно ясно, что в игре присутствует 13 персонажей, а также босс Dural. Двое товарищей из всей этой компании, как водится, новички (см. врезку). Что касается сумоиста Taka-Arashi из VF3, то его отправили



Модели бойцов в VF4 — выше всяких похвал. Хотя без небольших проблем не обошлось.

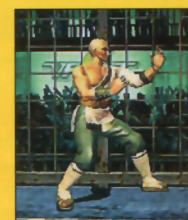
на пенсию. Кроме того, в версии игры для PlayStation 2 всех героев можно кастомизировать, покопавшись с различными предметами одежды. О том, что в домашнем варианте игры появится еще и Training Mode, даже и упоминать не стоит. Одной из самых сильных сторон VF4, безусловно, является графика, и именно это наверняка будет притягивать основную часть общественности, еще не слишком хорошо знакомой с сериалом. Пожалуй,

Новички Virtua Fighter 4

Vanessa Lewis — это нечто вроде гремучей смеси Sarah и Jeffry. Или даже Sarah и Wolf. Стиль боя — Vale Tudo, что очень близко к тому, что принято понимать под термином «рестлинг». Место рождения Vanessa неизвестно, работает она охранником, а в графе «хобби» значится пение. Внешне очень напоминает Christie Monteiro из Tekken 4. Ну или, скорее, Christie смахивает на Vanessa.



Lei-Fei — персонаж, однозначно, более интересный хотя бы из-за того, что стиль его боя уникален для VF. Lei — шаолиньский монах, и уже из одного этого примерно понятно, чего от него следует ожидать. Большой любитель помолиться. Почему-то это записано у него в profile как хобби.



мы имеем дело с самым визуально продвинутым представителем жанра из всех, когда-либо виденных. Есть еще и Soul Calibur 2, но его основная привлекательность заключается во множестве симпатичных эффектов, тогда как в общем и целом Virtua Fighter 4 выигрывает у него с технической точки зрения. Будем ждать весны, и тогда увидим все своими глазами. Тем более что порт на PlayStation 2, судя по тому, что было продемонстрировано на TGS Fall 2001, обещает быть просто великолепным.

Александр Щербаков

Tekken 4

Из всех представленных в «Железном Кулаке III» файтингов Tekken 4 вопреки своему «железному кулачному» названию выглядит наименее впечатляюще. Хотя, несомненно, имеет более серьезную поддержку со стороны наших читателей. Конечно, он не будет такой откровенной «данью фанатам», как ТТТ, но все же Virtua Fighter 4 и Soul Calibur 2 он явно проигрывает. Хотя бы чисто графически.

Жанр: fighting

Издатель/Разработчик: Namco/Versus Team

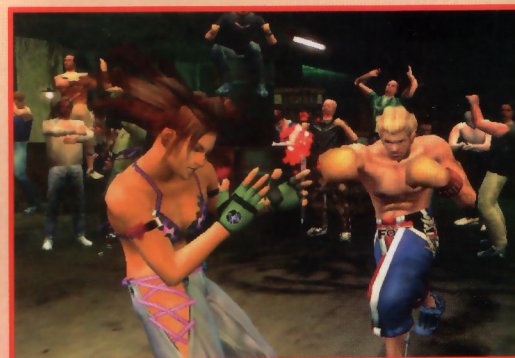
Количество игроков: 1-2

Дата выхода: март 2002 года

PlayStation-2

Поразительно, но с визуальной частью своего главного файтинг-проекта Namco почему-то решила особенно не перенапрягаться. Если Virtua Fighter 4 прямо-таки поражает великолепными трехмерными бэкграундами, отличной детализацией и прекрасными моделями бойцов, то Tekken 4 на фоне своего конкурента выглядит как-то тускло. Знаете, когда в игре на заднем плане обнаруживаешь «квадратно-полигонную» толпу зевак, будто вернувшуюся из все той же ТТТ, становится как-то не смешно. Да и модели персонажей не способны привести вас в восхищение. Однако, большинство поклонников игры на такие «мелочи» вряд ли обратит внимание. Напротив, эти самые поклонники не раз еще заявят, насколько красив Tekken 4, несмотря на все его шероховатости. Но мы, честно говоря, ожидали от игры много большего. А получили просто симпатичный продукт, ничем особенно не подкупающий. Многие, конечно, скажут, что не стоит излишне акцентировать свое внимание на одной только графической стороне дела, мол, есть еще и пресловутый игровой процесс. Но, право, речь же идет о Tekken, а значит подобные реплики здесь попросту неуместны.

Кстати, раз уж мы затронули gameplay, то логичнее всего было бы продолжить наш разговор именно о нем. Нововведений в нем - впечатляющее количество и, могу спорить, большинству игроков они придутся по вкусу. Tekken 4 еще раз подтверждает, что определенные тенденции раз-



Прогресс серии Tekken разработчикам видится в ориентировании на Soul Calibur — одну из переломных игр для всего жанра файтингов.

Модели людей на заднем плане оставляют желать много лучшего.

вития жанра файтингов и в самом деле не выдуманы журналистами, а реально существуют. И проследить их не составляет особого труда. Прогресс серии Tekken разработчикам видится в ориентировании на Soul Calibur, которую, похоже, уже вполне можно назвать одной из переломных игр для компании Namco, да и всего жанра в целом. Итак, Tekken 4 получила свободу перемещения по арене, и это главное. Кроме того, для увеличения зрелищности Namco сподобилась на некоторых локациях поставить стены, о которые теперь разрешается лупить оппонента. Зажатый в углу боец имеет все шансы получить нокаут. Мало того что в фай-



тингах, стоя у стены, не очень-то удобно махать ногами и руками, так еще разработчики измыслили такую страшную, но вполне логичную и уж наверняка очень зрелищную штуку, как отлетание избиваемого от стены. Тут вся соль в том, что, красиво столкнувшись с препятствием, боец начнет от него падать обратно на противника. Причем создатели Tekken 4 решили, что делать ему это надлежит нарочито медленно, чтобы оппонент имел время перехватить летящее тело и устроить веселенький джаггл, последствия которого вообразить несложно. По-моему, не стоит и сомневаться, что такая интереснейшая вкусовая добавка ощутимо подкисит и без того хлипкую проработку игрового про-

цесса. Понятно, что такие вещи на экране смотрятся впечатляюще, но вот реализовать их на должном профессиональном уровне достаточно сложно. Нас, правда, уверяют, что в запасе у разработчиков есть еще одна задумка, которая очень быстро выправляет ситуацию. Все дело в том, что было принято решение изменить назначение одного из стандартных теккеновских двухкнопочных бросков и добавить ему новую функцию. Теперь, нажав назад и left punch + left kick, вы совершите так называемую «позиционную атаку». Она позволяет схватить противника и поменяться с ним местами. Судя по всему, достаточно полезная вещь, причем, как уже отмечалось, особенно хорошо раскрывающаяся в неприятных ситуациях, когда вы прижаты спиной к стене. Другое дело, что совершить такой маневр (который, не забывайте, де-



3, причем включая даже Brian Fury. Что касается Jin Kazama, то этот товарищ теперь использует совершенно другой стиль боя. Согласно сюжету, он вроде как решил поменьше пользоваться стилем Mishima и потихоньку перешел на традиционное карате. Ну а самым любопытным моментом следу-



Обходной прием в действии. Hwoarang легко избежал могучего удара Kazuya.

СВЕЖАЯ КРОВЬ

Steve Fox

Steve Fox (также известный как Dean Earwicker) - бывший чемпион мира по боксу в средней весовой категории. Мафия назначила за голову боксера награду, и тот, скрываясь, решает принять участие в турнире. Стиль его боя, естественно, преимущественно базируется на нанесении ударов руками.



Craig Marduk

Бывший рестлер Craig Marduk вылетел из соревнований и попал в тюрьму, после того как во время потасовки убил безымянного Armor King. Через некоторое время некая таинственная личность устроила освобождение Craig'a, после чего тот напрямую попал на турнир. Этой самой личностью оказался не кто иной, как жаждущий мести King.



Violet

Честно говоря, ситуация с Violet не совсем понятна. Но нам недвусмысленно намекают, что это не кто иной, как наш старый знакомый Lee Chaolan из Tekken 2. Покинув Mishima Zaibatsu, Lee Chaolan стал экспертом по роботам, но не оставлял надежду отомстить финансовой империи. Законспирировавшись, он решает принять участие в турнире.



Christie Monteiro

Этот персонаж изрядно смахивает на Vanessa Lewis из Virtua Fighter. Возникает даже ощущение, что Namco решила взяться за старое и опять втихаря наворовать мысли у Sega. Christie Monteiro - внучка мастера капоэйра, в свое время обучавшего Eddy Gordo. Собственно, разыскивая Eddy, она и попала на The Iron Fist Tournament 4.



Combot

Этот странный робот является творением рук Lee Chaolan/Violet. Combot был выставлен на турнир своим хозяином, решившим проверить его в действии. Чудо техники работает по принципу деревяшки Mokujiin, имитируя стиль боя одного из своих противников.



ляется почти так же, как и стандартный бросок) по отношению к квалифицированному оппоненту - не самая простая задача. Особенно если вас угораздило оказаться зажатим у стены и выступить объектом жонглирования, результаты которого не замедлят сказаться на линейке жизни. Многих поклонников Tekken наверняка интересует вопрос, касающийся персонажей, участвующих в четвертой части продукта. Всего в Tekken 4 их более чем два десятка. Вернее, Namco утверждает, что их всего двадцать, но, на самом деле, это смотря как считать. Lee Chaolan и Violet, например, считаются разными бойцами, тогда как Kuma и Panda - одинаковыми и, следовательно, не разбитыми по разным клеточкам на экране выбора героев. Но это мелочи по сравнению с тем, что в домашней версии Tekken нас наверняка ждет пополнение в разделе «секретные персонажи». Из «старичков» на данный момент в игре присутствует достаточно большое количество народу из Tekken

ет признать то, что в игре вновь появится Kazuya Mishima. Он, как нетрудно догадаться, является в Tekken 4 одной из ключевых фигур. Именно ему выделяется основное место в предисловии четвертого турнира «Железный Кулак», но подробнее распространяться по этому поводу я не имею никакой возможности - сюжет местами смешит до колик в животе. Есть в Tekken 4 и популяция новых персонажей, но о них, как вы уже могли заметить, можно почитать в соответствующей врезке. В Стране восходящего солнца Tekken 4 должен появиться в марте, причем, как ни странно, его шансы на успех у японской публики Namco расценивает как достаточно неплохие, но не более того. Так, например, представители компании заявили, что было бы неплохо, если им удалось бы продать 450 тысяч копий продукта. Стоит посмотреть, насколько Tekken 4 оправдает их ожидания.

Александр Щербаков

Soul Calibur 2

Первая Soul Calibur прошла мимо обладателей PlayStation 2, что породило множество возмущенных откликов с их стороны. Namco на это было как-то наплевать — компания в тот момент демонстрировала, что она является подлинно независимым разработчиком, причем делала это достаточно успешно.

Жанр: fighting

Издатель/Разработчик: Namco/Versus Team

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: осень 2002 года

PlayStation 2

В итоге в продолжение Soul Edge играли владельцы Dreamcast и очень этому факту радовались. Soul Calibur действительно оказалась невероятной удачной игрой, которая не надоедает даже сейчас. Хотя, казалось бы, времени с момента ее выхода прошло ну очень много. Кто мог ожидать чего-либо подобного после насквозь кривого и абсолютно непродуманного предшественника? Soul Calibur был красив, прост в обращении и нарочито несерьезен в плане геймплея. Объективных недостатков в игре было предостаточно, так что квалифицированный игровой журналист вполне мог порвать продукт в клочья. Но делать этого никто не стал, потому как увлекала игра настолько, что прямо даже и не верилось. О продолжении Soul Calibur на данный момент известно очень мало, и только поэтому материал по этой игре занимает всего одну полосу. Но из той информации, что нам доступна, можно уже сейчас сделать основной вывод: серьезно что-либо менять в отлаженной системе никто не собирается. И, возможно, это стоит признать очень правильным подходом. Ни одна из консолей, на которую планируется выпустить продукт, не принимала у себя Soul Calibur, а потому грамотный апдейт серии с обновленным графическим

высокой степени зрелищности продукта. В остальном ничего принципиально нового заметить не удастся, и это наверняка устроит большинство игроков. Остается упор на визуальную сторону дела, а также высокая динамичность происходящего на экране, дополненная легким вхождением в игру новичков. Особенного простора для роста мастерства, естественно, не будет, но с этим мы уже давно смирились. Что касается персонажей Soul Calibur 2, то нас, по всей вероятности, ждет встреча с большинством старых героев, к которым добавится несколько новичков. Уже сейчас точно известно, что по крайней мере три неизвестных нам бойца (двое из которых — девушки) дебютируют в игре.



Похоже, что от стандартных боевых площадок а la ранний VF Namco откажется и сделает упор на масштабные интерактивные локации.



Фирменные Soul Calibur`овские "следы от мечей", естественно, останутся на месте.

оформлением является очень удачным ходом. Единственным, что обращает на себя внимание, является ситуация с аренами, на которых разворачиваются поединки. Похоже, что от стандартных боевых площадок а la ранний Virtua Fighter Namco откажется и сделает упор на масштабные интерактивные локации, в некотором роде повторяя опыт Tekken 4. Это обещает стать основным изменением в концепции игры и в случае грамотной реализации станет дополнительным плюсом к и без того



Одним из главных элементов влияния на потенциальных покупателей Soul Calibur 2, ясное дело, является графика. Как я уже упоминал в статье о Virtua Fighter 4, игра от Namco, фактически, впечатляет не меньше, чем продукт от Sega, хотя делает это, отталкиваясь от многочисленных спецэффектов. Технически же Soul Calibur 2, конечно, несколько слабее Virtua Fighter 4, хотя это



Помимо Sophitia Alexandra в SC2 будет присутствовать и ее младшая сестра.

ему не мешает с легкостью затыкать за пояс четвертый Tekken. В аркадах Soul Calibur 2 должна появиться только летом, а потому портов на консоли следует ожидать не раньше осени. Пока игра достаточно далека от завершения, а потому как только появится свежая информация, мы наверняка вернемся к этому интереснейшему проекту.

Александр Щербаков

OFFICIAL PlayStation®

RPG-страницы 13-55

РОССИЯ



Dragon Warrior VII
Dragon Quest IV
Final Fantasy XI
Growlanser III:
The Dual Darkness
Suikoden III

Jade Cocoon 2
Grandia II
Grandia Extreme
Wild Arms
Advanced 3rd
Legaia: Duel Saga

Tsugunai: Atonement
Wizardry: Tale of the
Forsaken Land
Arc the Lad Collection
Saiyuki: Journey West
Tales of Destiny II

RPG

НА PLAYSTATION: ТРИУМФ ИЗОБИЛИЯ

345 ролевых игр. Американских, европейских, но в основном японских (JRPG).

Двухмерных и трехмерных, стратегических и с явным уклоном в action.

Заставляющих нас не просто играть - сопереживать происходящему на экране на самом высоком эмоциональном уровне, порою полностью отождествляя себя с виртуальными персонажами. Все эти игры объединяет одно: они изданы для приставки PlayStation. И хотя большая часть их вышла в Стране восходящего солнца, многие десятки лучших представительниц жанра успешно преодолели языковой барьер. Итоги пятилетней истории англоязычных RPG на приставке от Sony подводит Валерий "А.Купер" Корнеев.

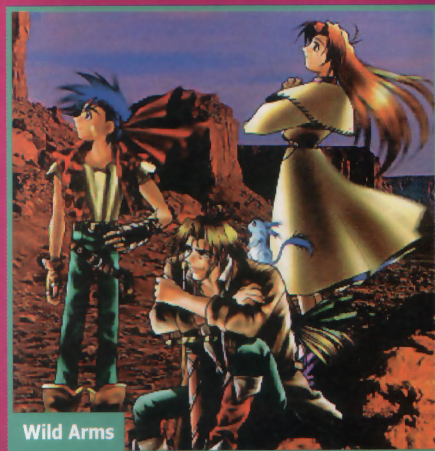
1996: Тихой сапой...

Руководителем Sony Computer Entertainment America в те далекие и темные времена был Берни Столар (Bernie Stolar), известный своими глубокими предубеждениями против RPG. Он полагал, что ролевые игры никогда не смогут снискать успеха у американской аудитории, и, играя первую скрипку в отношениях компании с независимыми издателями, по сути, закрыл дорогу на PlayStation большинству тогдашних проектов по локализации японских RPG. В результате единения позиции Столара с корпоративной политикой Sony в 1996 году на PSX появилось всего четыре RPG. Амбициозная, но крайне неторопливая и сюжетно слабая **King's Field** от ASCII соединяла в себе ролевые черты и элементы 3D-action. Она оказалась первой и единственной RPG для приставки на долгие семь месяцев, пока на рынке не появилась **Beyond the Beyond**, ставшая уникальной уступкой "Sony времен диктата Столара" самой себе. Утомляющие бои, слабая даже для SNES графика, стандартный набор персонажей и штампованная история... Сейчас BoB помнят разве что настоящие геймеры-энциклопедисты. Что до чисто американских ролевух для PSX, то первой из них стала **Magic The Gathering: Battlemage** от Acclaim - честный симулятор одноименной карточной забавы, по досадному недоразумению вышедший 1 ноября, то есть одновременно с игрой, начисто лишившей M:TG шансов хорошо продаться. Иными словами, геймеры тогда выбрали **Suikoden** от Konami.

Здесь была интригующая история, 108 (!) игровых персонажей, возможность строить и обставлять собственный замок, сражения один на один и даже армия на армию. **Suikoden** стала заслуженным хитом, а "гроза RPG" Берни Столар перешел работать в Sega, где продолжал гнуть свою вредительскую линию, в результате чего культовая **Panzer Dragoon Saga** на Saturn вышла мизерным тиражом, а из трех эпизодов **Shining Force III** на английском языке был издан только первый. Зато тучи, скрывавшие будущее жанра на PSX, начали стремительно рассеиваться.



Suikoden



Wild Arms



Tactics Ogre

1997: Переворот состоялся!

В самом начале года Square снабдила неординарную "драку" **Tobal No 1** демо-диском **Final Fantasy VII**. И хотя в самой Tobal содержался уникальный для файтинга квест-режим, секретом продаж стала именно демка ожидаемого ролевого шедевра. **FFVII** должна была выйти осенью, а пока суд да дело, другие издатели спешно подсутились и предложили свои альтернативы грядущему творению Square. **Wild Arms** (Sony) стала первой RPG, широко использующей возможности PSX по созданию трехмерных игровых миров. Ее отличительными чертами стали команда из трех героев, порой действовавших одновременно в разных местах, и возможность накапливать очки опыта (experience) не только в бою, но еще и при решении загадок, ответах на головоломки и просто при разговорах с



Persona

Издатели расширили диапазон самого понятия "консольной RPG" по сравнению с временами господства 16-битных машин.



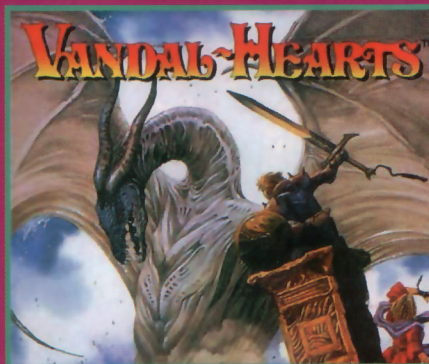
Final Fantasy VII



Xenogears Ltd.

нужными персонажами-NPC. Wild Arms заработала признание штатовских игроков как вторая серьезная RPG для консоли. А вот Tecmo's Deception, ставшая оригинальной интерпретацией идей, заложенных в PC-шную **Dungeon Keeper** (играя роль демонического хозяина замка, вы должны заманивать в ловушки благородных героев), увы, отпугнула основные массы покупателей своей нетрадиционностью (равно как замороченная сверх всякой меры **Sentient or Psynosis**). Konami выкатила на штатовский рынок стратегическую RPG **Vandal~Hearts**, тепло принятую фэнами этого поджанра, которые, очевидно, не забыли **Ogre Battle** на SNES. В сентябре с помпой стартовала эпическая **Final Fantasy VII**, поссорившая Square с Nintendo, моментально взвинтившая планку качества 32-битных RPG на недостижимую высоту и, что особенно важно, ставшая переломной игрой, убедительно доказавшей: жанр RPG может иметь ошеломительный успех на англоязычных рынках, ничуть не уступая дракам, гонкам и спортивным симуляторам. Начинаясь новая эпоха, и очередными ласточками, обосновавшимися в потеплевшем американском климате после монументальной седьмой "Фантазии", стали современный мистический триллер **Persona** (Atlus), наглядное пособие для юных генетиков **Monster Rancher** (Tecmo) и слегка запоздавший вампирский ужастик **Blood Omen**:

VIRTUAL
MONSTER
BREEDER



Legacy of Kain. Проникшись успехом **Vandal~Hearts**, Atlus сориентировалась и издала **Ogre Battle: Limited Edition** - прямую трансляцию хита со SNES. В целом, год запомнился как поворотный в истории жанра, а PlayStation многие издания провозгласили лучшей платформой для 32-битных ролевых игр.

1998: Больше ролевых, хороших и разных!

Начавшись с блестящей вариации на стратегическую тему - **Final Fantasy Tactics** (CG-ролики для нее делала московская студия Animatek), 1998-ой завершился дебютом колоссальной **Xenogears**, сотрясшей традиционные устои написания игровых сценариев. Всего на протяжении года обладатели PlayStation смогли сыграть в 16 новых RPG - это явный прогресс по сравнению с парой прошлых лет. Среди этого числа попадались как безусловные шедевры вроде солидной **Breath of Fire III** (Capcom), изысканной **Kartia: the Word of Fate** (Atlus) и похожей на нее **Tactics Ogre** (Atlus), так и откровенно слабые: скучнейшая **Granstream Saga** (THQ), недоделанная **Azure Dreams** (Konami) и морально устаревшая **Master of Monsters** (ASCII). Компания Working Designs, постепенно уходя со стонущего под игром Берни Столара рынка ролевых для Saturn, дебютировала на PSX с локализацией Zelda-образной **Alundra**, в то время как Square, кроме двух уже упомянутых в начале главы игр, "засветилась" с простенькой ролевой бродилкой **Brave Fencer Musashi**, максимально нелинейной (и поэтому принятой без энтузиазма) **SaGa Frontier**, а также смелым экспериментом по сме-



Parasite Eve 2



Lunar: Silver Star Story



шению RPG с набравшим обороты "survival horror" - популярнейшей **Parasite Eve**. Не унывающая Тесто вновь попыталась привить американцам интерес к инновациям в лице **Kagero: Deception 2**, а новичок в данном сегменте рынка - Namco - запустила в оборот милую и ненавязчивую **Tales of Destiny** с боевым движком, напоминающим двухмерный файтинг. Неудивительно, что на таком пестром фоне прошли почти незамеченными слабо отличающаяся от шахмат **Unholy War** (Crystal Dynamics) и честный перенос PC-шной **Diablo** (Electronic Arts). Невооруженным взглядом наблюдался подъем RPG, а самая популярная в мире приставка концентрировала вокруг себя все новых представителей благодатно воспринятого публикой жанра. В попытках насытить растущий спрос издатели заметно расширили диапазон самого понятия "консольной RPG" по сравнению с приспопаятыми временами господства 16-битных машин.

Lunar: Silver Star Story



К 1999 году увидели свет проекты, "затачивавшиеся" под PSX командами, уже изрядно поднатюрившими в изучении ее архитектуры.

1999: Количество, помноженное на качество

В этом году PlayStation послужила платформой для пятнадцати ролевых проектов, и практически две трети из них можно с чистой душой назвать отличными. Качество прямо-таки устремилось вверх по экспоненте. Объяснить это можно тем, что RPG разрабатываются заметно дольше обычных игр, зачастую по три-четыре года, и как раз к 1999 году наконец увидели свет проекты, полностью "затачивавшиеся" под PSX командами, уже изрядно поднатюрившими в изучении ее архитектуры. Авторы **Wild Arms** (Conrail, внутренняя команда Sony) явили миру крепко сбитую трехмерную **Legend of Legaia** с интересным боевым движком и кучей мини-игр. Working Designs, вконец разочарованная консолями Sega, порадовала поклонников традиционных RPG обновленным переизданием классической игры для Sega

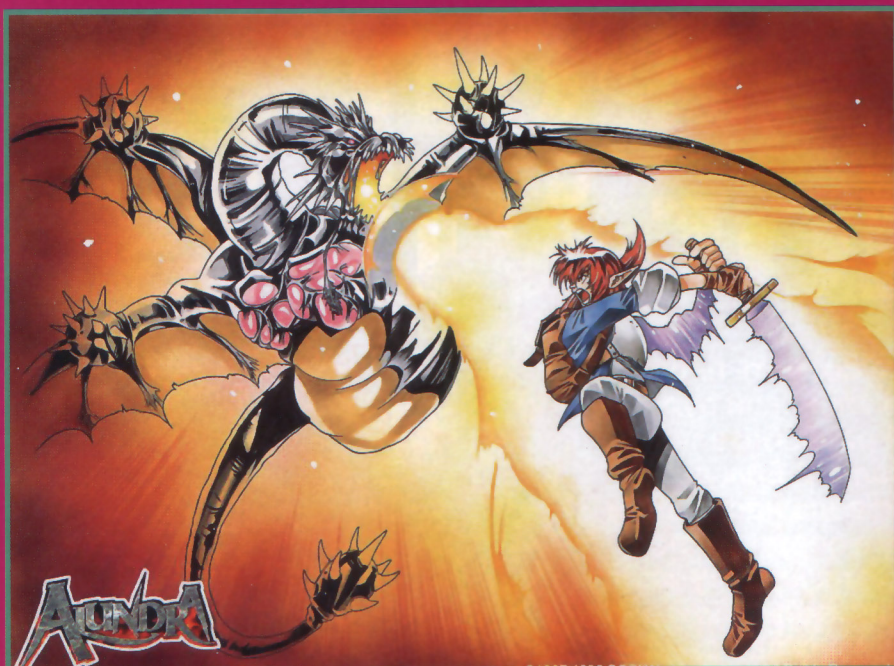
CD - **Lunar: Silver Star Story Complete** с добавленными квестами, новыми аниме-роликами, свежей озвучкой и перерисованной графикой. Огромная масса геймеров переключилась с Saturn на PSX только из-за появления там **Lunar**. Серьезно улучшенная, совместимая с сейвом от первой части **Suikoden II** (Konami), пошедшая по стопам **Kartia** стратегическая **Brigandine** (Atlus), расцвеченная 80 концовками **Star Ocean II: The Second Story** (Sony/Enix) - все они и сейчас хорошо знакомы ценителям. Это если не говорить о забавных гибридах: RPG и "выращивалки монстров" **Jade Cocoon** (Crave) или помеси RPG и симулятора знакомств **Thousand Arms** (Atlus). Был и просто конструктор монстров **Monster Rancher 2** (Тесто), и еще одна навороченная стратегия - **Vandal Hearts 2** (Konami), и даже простенькая бродилочка по подземельям **Chocobo Dungeon 2** (Square). Несомненным ярким пятном стала локализация давно ожидавшейся **Grandia** (Game Arts/Sony), но даже она не смогла сравниться с подготовленным в конце года массивным ударом от Square - выходом нещадно разрекламированного любовного романа **Final Fantasy VIII** и очень ценного сборника "преданий старины глубокой" **Final Fantasy Anthology** (куда вошли трансляции **FFV-VI** со SNES с добавленными CG-роликами). Восьмая "Фантазия" продемонстрировала запутанную игровую систему, спорный сюжет и несомненное графическое великолепие, в свете которого благополучно потухли блеклые огоньки не слишком запоминающейся **Guardian Crusade** (Activision) и банально неудачной **Shadow Madness** (Crave) - американской попытки "закосить" под JRPG.

2000: Рай на отдельно взятой платформе

Вовсе не требуется быть семи пядей во лбу, чтобы вывести аксиому: лучшие игры для той или иной приставки обычно появляются на закате ее жизненного цикла. Так было с Mega Drive (вспомните **Phantasy Star IV**, **Vectorman**, **Sonic & Knuckles**) и SNES (**Chrono Trigger**, **Donkey Kong Country**, **Killer Instinct**), то же случилось с PSX/PS one. Только вместо пары-тройки исключительно хороших RPG в 2000 году таковых на нее свалился вагон и маленькая тележка: покончившая с нелинейной неразберихой **Saga Frontier 2** (Square), улучшенная **Lunar 2: Eternal Blue** (Working Designs), стильная **Persona 2: Eternal Punishment**, зловеще-головоломные **Vagrant**

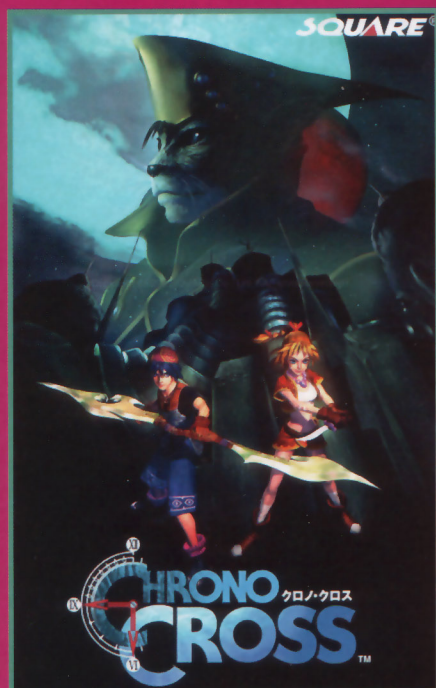
Story (Square) и **Deception III: Dark Delusion** (Тесто), отлично сбалансированная **Front Mission 3** (Square), с юмором переведенная **Vanguard Bandits** (Working Designs), красочная **Breath of Fire IV** (Capcom), несложная и красивая **Legend of Mana** (Square), музыкальная **Rhapsody** (Atlus), возведшая двухмерность в ранг





Большинство разработчиков с понятным энтузиазмом переключились на открывшую новые горизонты PlayStation 2.

культы **Valkyrie Profile**... А ведь был и "второй эшелон": слегка подрастерявшие лоск **Alundra 2** (Activision) и **Wild Arms 2** (Sony), запутавшаяся в себе **Parasite Eve II** (Square), "любительская" **Legend of Dragoon** (Sony), легковесная **Treads of Fate** (Square), "любительская" **Koudelka** (Infogrames), недооцененная **Dragon Valor** (Namco). Полным провалом можно считать разве что трагически убогую **Crusaders of Might and Magic** (3DO), а вот главными звездами года вполне предсказуемо стали две игры от Square - захватывающие, безумно красивые **Chrono Cross** и **Final Fantasy IX**. Двухтысячный стал вершиной истории PlayStation - и одновременно годом выхода величайших RPG для нее. Приставка прочно вошла в историю благодаря огромному числу настоящих суперхитов.



2001: Достойная старость

Прошлый год не был богат на ролевые релизы для PS one: большинство разработчиков с понятным энтузиазмом переключились на открывшую новые горизонты PlayStation 2 (см. нашу рубрику "Скоро"). Однако небольшой урожай безусловно качественных игр ушедший год все же принес: это основанная на китайских легендах о Сунь Укуне стратегическая **Saiyuki: Journey West** (Koei), исправно выжимающая из 2D-графики все возможное **Tales of Destiny II** (Namco), собрание проверенной классики **Final Fantasy Chronicles** от Square (**FFIV**, **Chrono Trigger**), долгожданная **Dragon Warrior VII** (Enix) и поистине музейной ценности реликвия **Arc the Lad Collection** от Working Designs. Двум последним продуктам посвящены обзорные материалы в этом номере журнала. Для того чтобы узнать, чем же является для жанра приставочных RPG легендарная серия **Dragon Quest/Warrior**, вам достаточно просто перевернуть страницу.



Читайте в 1(106) номере "Страны Игр"

Итоги 2001 года: четверо независимых экспертов "Страны Игр" дают свою оценку игровой индустрии в 2001 году. Наши мысли, мнения и позиция...

2002 год - перспективы: что готовит нам год грядущий? Каких сенсаций, прорывов и революций стоит ждать? Читайте специальный репортаж, посвященный следующему году!

Эксклюзивное интервью со звездами российской эстрады. Представьте себе, они также питают слабость к компьютерным играм!

Новогодний "Тупичок Гоблина"

Новогоднее поздравление наших читателей от Вячеслава Назарова!

Новогодний выпуск "Обратной Связи"

И, конечно же, огромное количество обзоров рождественских игровых хитов:

Ил-2 Штурмовик
Metal Gear Solid 2
Legacy of Kain: Soul Reaver 2
Frank Herbert's Dune
Grand Theft Auto 3
Команч 4
Aquanox...

СТРАНА ИГР

(game)land
www.gameland.ru



Dragon Warrior VII

В 1986 году, задавшись целью создать первую ролевую игру специально для японской аудитории, трое талантливых людей разработали Dragon Quest. Изданная компанией Enix для восьмибитной NES, игра произвела настоящий фурор, напроочь обосновалась в сердцах японских геймеров и положила начало новому жанру - приставочным JRPG. Вдохновленные авторы уселись писать продолжения, и каждая следующая игра серии получалась лучше предыдущих.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Enix/Enix

Количество игроков: 1

Альтернатива: Final Fantasy I-VI, Chrono Trigger, Suikoden I-II

Национальное достояние

Сказать, что Dragon Quest популярен в Японии - все равно, что ничего не сказать. Когда вышла третья часть, тысячи любителей сериала "задвинули" школу и работу, лишь бы успеть приобрести свою копию. По стране, где традиционно низкий уровень преступности (каждое убийство попадает на первые полосы газет), прокатилась волна ограблений - воровали картриджи с игрой. После того как очереди в магазины электроники длинной

в несколько кварталов парализовали уличное движение во всех крупных городах, парламент (!) издал постановление, предписывающее Enix выпускать очередные части Dragon Quest только по воскресеньям и праздничным дням. Компания, естественно, послушалась - кому же охота отвечать за общенациональные беспорядки? Выдуманное словечко "хоими" (hoimi), обозначающее в DQ лечущее заклинание, получило широчайшее распространение и попало в словарь японского языка. А если попросить японца изобразить слизняка (slime, типичный фэнтезийный враг), то в девяноста процентах случаев из ста вам нарисуют капелюшку с забавной рожицей - так они выглядят в DQ. Всемирный хит, сериал Final Fantasy, в Японии упорно держится на втором месте по популярности после "Драконьего квеста": выход FF - всегда событие, но не более того, в то время как при появлении новой DQ страна впадает в форменное



Что бы там ни говорили, но для современной RPG такие сцены с "трем пикселями на персонаж" могут вызвать только детские воспоминания об ушедшей эпохе Super Nintendo.



Юдзи Хории (Yuji Horii)

Родился в 1954 году в г. Авадзисима, префектура Хиого. Закончил литературный факультет университета Васэда. Выиграв спонсируемый Enix "Game Programming Contest", решил посвятить себя созданию видеоигр. Автор идеи и главный сценарист всех частей Dragon Quest/Warrior. Временами отвлекаясь от любимого детища, написал сценарий для Chrono Trigger и приложил руку к малоизвестным на Западе игровым сериалам Portopia Renzoku Satsujin Jiken и Itadaki Street. Член нынешнего совета директоров Enix. Любимым фильмом называет "Матрицу".



Правами на название Dragon Quest в Штатах владеет компания TSR, поэтому американцам серия знакома как Dragon Warrior.

Акира Торияма (Akira Toriyama)

Родился 5 апреля 1955 года в г. Нагоя, префектура Айти. В 1977 году бросил высшую школу художников-рекламистов и начал рисовать мангу для издательства Shueisha. Сейчас Торияма-сан носит титул живого классика детской и юмористической манги. Самые известные произведения: Dragon Ball, Dr Slump. С видеоиграми связан с начала девяностых. Главный художник, дизайнер персонажей и монстров Dragon Quest/Warrior (и основанных на играх двух anime-сериалов). Работал над Chrono Trigger и файтингом Tobal 1-2. Известен своей скромностью, избегает фотографов.



Долгое путешествие окончено, дракон найден, и это, на самом деле, чудо.

помешательство. Что и говорить, в мудрости их парламенту не откажешь.

Гадкий утенок

Правами на название Dragon Quest в Штатах владеет TSR (авторы Dungeons and Dragons), поэтому американским геймерам серия знакома как Dragon Warrior, и седьмая часть - первая из основного таймлайна (см. хронологическую врезку, где перечислены главные и "побочные" игры), вышедшая на английском языке после четырех эпизодов для NES. На Западе DW не так популярна - PlayStation-инкарнацию в основном ждали "хардкорные" фэны JRPG. И, надо сказать, терпеливо ждали: Dragon Quest VII создавалась аж с 1995 года, изначально неся грозный титул "убийцы Final Fantasy VII". Седьмая "Фантазия" пришла и ушла так же, как ее продолжения, а нето-



Коити Сугияма (Koichi Sugiyama)

Родился 11 апреля 1931 года в Токио. Окончил университет с дипломом психолога. Уже в юности проявил интерес к музыке, а в 1958 году стал работать на телеканале Fuji TV, сочиняя мелодии для документальных фильмов, рекламы и сериалов. В семидесятых писал симфонические саундтреки к кинофильмам и anime (Gatchaman, Space Runaway: Ideon, Ultraman, Godzilla vs. Biollante), а с середины восьмидесятых сотрудничает с игровой индустрией. Автор всех мелодий Dragon Quest/Warrior и G-Force. Тяготеет к классической музыке, вместе с разными филармоническими оркестрами записал более тридцати альбомов аранжировок своих "игровых" сочинений. Коллекционирует старые фотоаппараты.



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Безнадёжно устаревшая, но масштабная и удивительно приятная игра для настоящих ценителей RPG-антиквариата.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



СЛОВО РЕДАКТОРА

При всей моей любви к жанру, я бы не стал рекомендовать эту игру широкому кругу игроков. Обычно на таких продуктах пишут: "Культовая игра для культового покупателя".

Японская версия игры разлетелась тиражом в 4 миллиона экземпляров и стала самой продаваемой игрой за всю историю PS one.



Поклонникам FF боевые экраны с видом от первого лица покажутся очень необычными.

ропливая DQ/WVII изволила объявиться только сейчас. Что не мешало японской версии разлететься тиражом в 4 миллиона экземпляров и стать самой продаваемой игрой за всю историю PS one. К сожалению, англоязычному варианту такой успех вряд ли светит. Причиной тому - архаичность. Парадокс: даже при трехмерности игрового мира и своих отвратительных CG-роликах DWVII все равно оставляет впечатление классической 16-битной RPG. Ощущение, что сидишь за PS one, пропадает минуте на десятой... и больше не возвращается. Графика капитально устаревшая. Звуковые эффекты вообще перекочевали напрямую с 8-битной NES. Для обычного японца это повод вспомнить детство, расслабиться и всласть поностальгировать, а для среднего американского геймера - полный отстой. Соответственно, последние сами по себе - те еще ребята, потому как

пропускают эталонную, идеально сбалансированную JRPG, выполненную в благородных традициях жанра. А традиции надо научиться хотя бы уважать.

Очень. Много. Всего

Тем, кто все же собирается ИГРАТЬ, а не только косо смотреть и плеваться, DWVII есть что

Хронологический экскурс

Платформа Famicom (NES) / MSX Home Computer:

1986 - Dragon Quest (1.5 млн. копий) *

1987 - Dragon Quest II: Gods of Evil Spirits (2.4 млн. копий) *

Платформа Famicom (NES):

1988 - Dragon Quest III: Then, Into the Legend (3.8 млн. копий) *

1990 - Dragon Quest IV: The Guided Ones (3.1 млн. копий) *

Платформа Super Famicom (SNES):

1992 - Dragon Quest V: Bride of Heaven (2.8 млн. копий)

1992 - Torneko no Daibouken

1993 - Dragon Quest I and II Remix (1.2 млн. копий)

1994 - Dragon Quest VI: Illusionary World (3.2 млн. копий)

1996 - Dragon Quest III Remix

Платформа PlayStation

1999 - Torneko no Daibouken II *

2000 - Dragon Quest VII: Warriors of Eden (4+ млн. копий) *

Платформа Game Boy Color:

1998 - Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland *

1999 - Dragon Quest I and II Remix *

2000 - Dragon Quest III Remix *

2001 - Dragon Quest Monsters II: Lucca's Journey *

2001 - Dragon Quest Monsters II: Ill's Adventure *

Звездочками отмечены игры, выпущенные позднее в США под маркой Dragon Warrior.

предложить. Определенно, здесь самый крупный игровой мир из всех, что встречаются в ролевушках для PS one, и состоит он из многих сотен локаций. Чтобы вы прониклись массивностью и масштабом игры, приведем одну цифру: среднее время прохождения всех трех дисков - восемьдесят часов. Причем это не выдумка разработчиков: знаете, когда обещают месяцы игры, а проходится все за неделю по вечерам. Нет, цифра совершенно реальная. Опять же, названные восемьдесят часов не



Странно, но карта мира в Dragon Warrior VII не более трехмерна, чем персонажи игры.

Среднее время прохождения всех трех дисков - восемьдесят часов, и это не учитывая сайд-квестов и углубленного погружения в мини-игры.

учитывают сайд-квестов и углубленного погружения в мини-игры. Оценили? То-то. А раз сюжет способен заставить играющего усидеть перед телевизором такую уйму времени, то пересказывать его тонкости и смаковать яркие места (ох как их много!) на наших страницах просто не имеет смысла - чем читать об этой истории, лучше пережить ее самому. Основная же прелесть игрового процесса кроется в системе "профессий", распределяемых вами между персонажами. Назначив кого-нибудь магом (вои-



Попав в засаду, совсем не обязательно сразу драться — сначала можно и поговорить...



Стандартный атрибут практически каждой RPG — корабль (лучше всего парусный — так романтичнее) — просто обязан был попасть и в Dragon Warrior VII.

ном, клерком, танцором, бардом, шутком, моряком, вором или пастухом), вы с удовлетворением наблюдаете, как этот персонаж постепенно превращается в драгуна (рейнджера, паладина, пирата, заклинателя, и т. д.), получая сообразные умения и навыки. В совершенстве овладев одной "профессией", можно спокойно приниматься за следующую, любую на выбор. Особо приятно наблюдать, как герой, получивший "несколько образований", разбирается с боссами! Все это успешно не дает боевому процессу скатиться в область монотонного и нудного «мочилова».

Понимающие да оценят

В то время когда другие JRPG идут по пути визуализации и экспериментов с геймплеем, Dragon Warrior VII остается верной своим корням. Несмотря на примитивную графику и слегка перегруженный интерфейс, игра пленяет своим старомодным шармом. За это ее так любят на родине, за это ее так ждали поклонники по всему миру. Дайте DWVII шанс, и утешок на ваших глазах превратится в роскошного лебедя. Простите за банальность, но это действительно так.

Валерий "А.Купер" Корнеев

Dragon Quest IV

Основой для этого римейка послужил почтенный ветеран “драконьей” серии, дебютировавший в Японии в 1990 году на Famicom, а в США на NES двумя годами позже под именем Dragon Warrior IV. В отличие от Square, практикующей прямые переносы своих 16-битных RPG (в Final Fantasy IV-VI и Chrono Trigger лишь добавили видеоролики), Enix переработала игру под PS one, заставив работать на трехмерном движке от Dragon Quest VII. “Подтяжкой” графики дело не закончилось.



Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Enix/Enix

Количество игроков: 1

Дата выхода: 22 ноября 2001 года (Япония), 2002 год (Америка)

Классика десятилетней выдержки

Конечно, на сюжет и основную механику DQIV никто не покусился. Если не считать коротенького вступления, рассказываемая история по-прежнему состоит из пяти глав. Четыре из них не связаны друг с другом и посвящены знакомству с персонажами: разыскивающим пропавших детей рыцарем Рагнаром (Ragnar), принцессой-искательницей приключений Алиной (Alena), мечтающим о собственной лавке купцом Торнеко (Torneko), отслеживающими убийцу отца сестренками Марой и Нарой (Mara & Nara). В пятой, самой продолжительной главе все герои сходятся вместе и встречают традиционно безмятного (как заведено в DQ, имя придумывает игрок) главного протагониста. Боевой движок восходит к первым частям серии, система “профессий” тут отсутствует. Зато спрайты поголовно всех монстров, встречающихся на пути следования вашей бравой команды, заново нарисованы, раскрашены и анимированы. Интересно, кстати, что в DQIV реализовано чередование дня и ночи, из-за чего многие локации под покровом темноты меняются до неузнаваемости. Вернулись старые

ку фэнтезийного романа в детском саду. Помимо драматического улучшения качества языка при локализации обещают изменить некоторые имена (в NES-версии Торнеко звали Талуном (Taloan)). Еще в обновленную игру введена придуманная для DQVII система разговоров внутри команды, и сценаристам Enix пришлось крепко потрудиться, дописывая огромный объем текста. Добавились новые оттенки в палитру общения героев, страдавших раньше определенной лубочностью и отсутствием глубины проработки характеров.



Хороший конь борозды не испортит

Те, кому понравится Dragon Warrior VII, наверняка захотят сыграть во что-то похожее. Обязательно возникнет желание продолжить свои приключения в гостеприимной вселенной. Англоязычная версия DQIV появится на прилавках в первой половине 2002 года и станет как раз той “добавкой”, которую поклонники серии примут с распростертыми объятиями. 30-40 часов игрового времени, умиительно-примитивная графика и



Интересно, что в DQIV реализовано чередование времени суток, из-за чего многие локации под покровом ночи меняются до неузнаваемости.



В отличие от трехмерных комнат персонажи и обстановка остались спрайтовыми.

мини-игры: казино, бойцовский турнир и поиск медалей, но теперь все ваши достижения отслеживаются, а статистика сохраняется на карту памяти.

Разговорный жанр

Полностью переписан весь текст диалогов, и они больше не напоминают любительскую постанов-



Уже в заставке мы видим, что это не просто переиздание бородатой игры, а полноценный римейк с новым графическим движком.

запоминающиеся персонажи становятся в наш век торжества высокотехнологичных консолей отличным способом отдохнуть от всех этих гигабайтов в секунду, DVD-ROM'ов и Emotion Engine'ов. А потом к ним вернуться!

Валерий “А.Купер” Корнеев



Final Fantasy XI

Одиннадцатая серия Final Fantasy, в общем-то, не имеет практически никакого отношения к прославленному сериалу. В некотором роде она совсем не одиннадцатая и вовсе не Final Fantasy.

Жанр: Massively Multiplayer Online RPG

Издатель/Разработчик:

Square Electronic Arts/Square

Количество игроков: несколько тысяч одновременно

Дата выхода: весна 2002 года

PlayStation 2

Ветеран игровой индустрии издательство Square, назвав свой уникальный онлайн-проект именем самой популярной своей игры, серьезным образом заявило о своей решимости заставить японских игроков выйти в онлайн. В то время как в Америке, Европе и даже в Корее (особенно в Корее) сетевые многопользовательские игры пользуются все большим успехом, в дорогой (особенно по части коммуникаций) Японии этот сектор рынка развит достаточно слабо. Провалившийся вместе со своим модемом и революционной интернет-службой Dreamcast является одним из доказательств того, что японские игроки в онлайн-играх заинтересованы мало. Кроме того, неудачных попыток «подключить» Японию было совершено немало - от замечательной Famicom Network образца 1987 года от Nintendo до незаметно утонувшего NetLink для



Боевой интерфейс сейчас выглядит слегка перегруженным различными окнами.

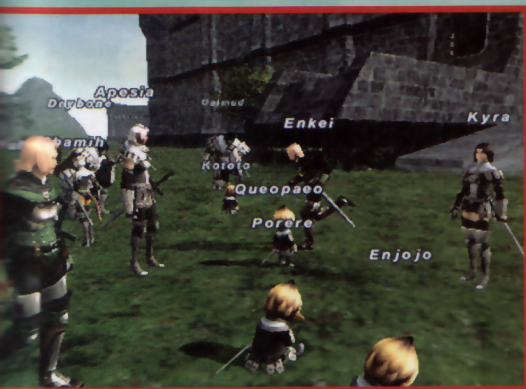
Saturn. Следующей весной свою первую атаку на японских игроков проведет лидер рынка - компания Sony. И результат, скорее всего, будет зависеть вовсе не от качества и цены модема и широты услуг предлагаемой Sony сетевой службы, а от одного-единственного фактора - качества Final Fantasy XI и завязанной на ней службы PlayOnline. Всегда мечтавшая о такого рода интимной близости с крупным производителем приставок Square получила в нагрузку к такой близости еще и огромную ответственность. Захотят ли японцы играть в сетевую RPG, пусть даже и названную Final Fantasy?



Проект будет первым продуктом на рынке, в котором сюжетной линии будет придано действительно большое значение.

Интрига хороша, подойдет для детской книжки. При этом, заметьте, нашего мнения по поводу данного вопроса никто не спрашивает. Нашего - в смысле, западного. Основной задачей Square является завоевание сердец японских игроков, а американцы и европейцы, знающие толк в подобных развлечениях, по большому счету, никого не интересуют, поскольку купят игру автоматическим, доверяя торговой марке и, разумеется, ни капельки не опасаясь страшного термина «сетевая RPG». Давайте попробуем разобраться, что же за зверь такой кроется за громким титулом с

порядковым номером «11» и будет ли он хоть чем-нибудь нам интересен. Концептуально Final Fantasy XI не является чем-то прорывным и революционным (впрочем, как всегда). Надерганные из популярных сетевых RPG прошлых лет идеи образуют причудливую смесь, в которой ключевые компоненты принадлежат трем играм: Everquest, Phantasy Star Online и Ultima Online. Square также активно продвигает идею о том, что ее проект будет первым продуктом на рынке, в котором сюжетной линии будет придано действительно большое значение. Глав-



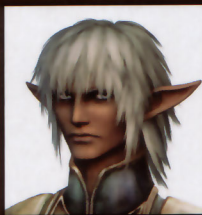
Субботний вечер в Гайд-парке? Вавилонское столпотворение? Типичная сцена для FFXI.

нетипичные. Это чрезвычайно хорошие воины, искусно владеющие всеми видами оружия, гордые, неприступные и заносчивые. Из-за этих качеств они некогда перессорились друг с другом, и по земле Sandoria прошла кровопролитная война. Однако теперь эльфы живут в относительном мире, если не согласи. Третьей расой являются таинственные Tartar - крошечные ушастые существа, чрезвычайно хорошо владеющие магией. Жить они предпочитают на гигантских деревьях, дупла которых служат им домами, в государстве Windas. Противоречий между тремя расами накапливается немало, и временами между ними вспыхивают конфликты, однако перед лицом единой опасности они способны сплотиться воедино. А опасность стандартна, как никогда: планетой овладевают армии тьмы, состоящие из страшных монстров. Лишь при помощи магической силы неких Кристаллов можно остановить нашествие. Од-

который сможет определять тактику боя. Игрокам не будет разрешено сражаться друг против друга, хотя, конечно, спустя пару месяцев после релиза игру непременно взломают, и по полям и лесам будут носиться толпы Player Killer'ов. Остальные детали пока что находятся под покровом тайны, и мы рассчитываем, что Square начнет раскрывать секреты не раньше начала весны. Игра чрезвычайно красива, особенно приятны органические ландшафты, огромное количество самых разнообразных локаций. Учитывая, что FFXI, скорее всего, будет представлять собой единый трехмерный мир, сложность создания подобной красоты заслуживает похвалы. Монстры также, как правило, оригинальны и симпатичны. Большинство из них будет даже жалко убивать. Что же касается самих моделей игроков, то на них Square применила инструменты, весьма похожие на PSO: героев можно делать высокими и низкими, толстыми и



Nime: люди, человеки. Похожи на фэнов Толкиена, заигравшихся в Нескучном саду.



Elveren: brutальная версия дивной расы. Воюют поголовно со всеми и друг с другом.



Tartar: умненькие телепузики, прошедшие экстренный курс молодого волшебника.



Открытые пространства имеют относительно простую геометрию, зато густо населены.

ная беда всех сетевых RPG, как известно, заключается в том, что один, два или даже десять игроков в такой игре, как бы ни старались, все равно не могут изменить мир или всерьез продвинуться по событийному кругу. Смысл игры обычно заключается лишь в накоплении богатств и ресурсов и бесконечной прокачке героя в битвах. Square обещает нечто иное. Но что именно - говорить отказывается. В FFXI имеются три основных расы, ответственные за три основных территории. Это традиционные люди, прозванные почему-то Nime и проживающие в королевстве Bastuuk - центре торговли и промышленности. Столица государства построена на гигантском мосторощении мифрила - потрясающе легкого и стойкого металла, из которого готовятся лучшие мечи и доспехи. Эльфийская раса проживает в государстве Sandoria. Эльфы в этой игре немножко



Традиционные пошаговые бои сменяются сражениями в реальном времени, которые будут проходить на манер Phantasy Star Online.

нако эти Кристаллы еще нужно найти и научиться ими пользоваться. В игре в той или иной форме будет присутствовать система профессий из Final Fantasy V и FF Tactics. Эта система позволит увеличить разнообразие персонажей и даст игрокам необходимую свободу. А вот традиционные пошаговые бои сменяются сражениями в реальном времени, которые будут проходить, скорее всего, на манер Phantasy Star Online. В отличие от PSO максимальным размером команды будет 6, а не 4 человека. В ряде случаев (для битвы с большими монстрами и боссами) игра позволяет формировать особые альянсы, объединяющие до трех команд, доводя общее число игроков до 18. В таком альянсе будет назначен лидер,

тощими, наряжать их в любые костюмы, снабжать нужным цветом кожи, волос, особыми приметам. Несмотря на официальные увещания Square о том, что игра уже практически готова и выйдет чуть ли не на днях, мы склонны полагать, что работы над ней еще прорва и на свет FFXI появится не раньше начала лета. Впрочем, Square уже научилась удивлять нас своей приверженностью к соблюдению сроков релизов, так что, вероятно, очередная авантюра выгорит. Вопрос по-прежнему лишь один: захотим ли мы в это играть? Ответ до сих пор не очевиден - слишком уж мало нам пока известно о таинственном проекте.

Сергей Овчинников



Tsugunai: Atonement

С интервалом примерно в месяц компания Atlus выпустила две ролевые игры для PlayStation 2, и обе они представлены на страницах этого номера.

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: Atlus/Cattle Call
Количество игроков: 1
Дата выхода: 19 ноября 2001 года (США)

PlayStation 2

В данной статье речь пойдет о Tsugunai: Atonement (TA) - последней разработке команды Cattle Call. Эта RPG с неброским японским названием, вышедшая в США еще полтора месяца назад, представляет собой удачную смесь позаимствованных идей. На протяжении игры вы будете отождествлять себя с молодым сорвиголовой по имени Лиз (Leise). Все начинается с того, что местный король поручает вам украсть редкий артефакт Treasure Orb. Но, вы-



Любители посмотреть вечером телевизор сразу просекут сходство сюжета с сериалом "Квантовый скачок".



полнив миссию, Лиз обращает на себя гнев всемогущего Бога Света. В наказание за проступок он решает проучить воришку и отделяет его душу от тела. Теперь вы в образе бестелесного духа должны будете вселяться в тела людей и даже животных, дабы помочь им в решении жизненных проблем. Любители посмотреть вечером телевизор сразу просекут сходство сюжета с сериалом "Квантовый скачок". Как и там, в Tsugunai вы поочередно становитесь разными личностями, а следовательно, сталкиваетесь с разными проблемами. Одно из заданий, к примеру, заключается в поиске хозяйки потерявшейся собачки. При этом вы пребываете в образе четвероногого друга человека. Предвижу своевременный вопрос: а что же происходит с инвентарем и накопленными очками опыта при перемещении из одного тела в другое? Спешу вас успокоить: все собранные предметы и



Придаться к моделям персонажей сложно, а вот окружающему миру деталей не хватает.

заработанные уровни сохраняются! Удивляться нечему - обыкновенное чудо... Бои происходят в стандартном для RPG пошаговом режиме. Внимание здесь привлекает интересная система блоков и контратак. В момент вражеского выпада вы можете, нажав на правильную кнопку, отразить нападение или дать сдачи. Тут на ум сразу же приходит Vagrant Story с ее парированием ударов. Магия содержится в предметах, называемых Рунами (Runes), которые являются аналогом Материи из Final Fantasy 7. Не обошлось здесь и без Хранителей - монстров, которых можно призвать на помощь прямо во время битвы. Для их вызова требуется иметь специальные Амулеты, полностью экипированные Рунами. Появившееся чудовище будет сражаться бок о бок с вами до тех пор, пока не закончится его энергия. Есть в ТА и что-то вро-



Битвы в Tsugunai выполнены по всем канонам жанра: пошаговые бои, healthbar...

де Лимитов из все той же "Финальной Фантазии", только здесь они называются Strage Attack. Для тех, кто не в курсе поясню, что речь идет о суперприеме, который можно применить только после получения героем серьезных увечий. Графика не входит в число основных достоинств ТА, но с ней вполне можно смириться. По качеству визуального оформления ролевуха напоминает раннее поколение игр для PS2. Полигоны явно не равномерно распределены между окружающей обстановкой и персонажами. Предпочтение отдано последним. Зато безоговорочным козырем Tsugunai является саундтрек от уже известного вам Ясунори Мицуды (Yasunori Mitsuda). И его участие вполне можно рассматривать как своего рода знак качества всей игры целиком.

Mac Fank



Growlanser 3: The Dual Darkness

Начнем с исторической справки. Команда Career Soft была основана людьми, создавшими популярную серию Langrisser. И их проект Growlanser для PSX многими воспринимался как альтернатива "неправильному" Langrisser Millennium (Dreamcast), который слишком уж отошел от канонов тактических RPG.



Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Atlus/Career Soft

Количество игроков: 1

Дата выхода: 6 декабря 2001 года (Япония)

PlayStation 2

Но вот получившийся продукт, как это ни смешно, все-таки больше напоминал именно LM, а не Shining Force (Dreamcast). Нелинейный сюжет, странная система боя, идущего в реальном времени, но по пошаговым правилам, меняющиеся по ходу действия цели сражения - все это было достаточно ново и привело к тому, что игру так и не издали в США. Вторая часть игры (уже на PS2) определила дальнейшее направление развития серии. Визитными карточками стали большие рисованные портреты героев и отличная озвучка, сочетающиеся с типичным для японских RPG сюжетом, а также консервативная по нынешним временам графика. Нелинейность по-прежнему подкрепляется системой боя, от событий которого часто зависит дальнейшее развитие сюжета. И те, кто терпеть не может PC-подобные "RPG" в реальном времени, будут тут же довольны, так как здесь на каждое действие тратится определенное количество времени, а его результат зависит от характеристик героя, а не от скорости нажатия на кнопку. Хотите скастовать нечто мощное и разрушительное? Готовьтесь к тому, что ваш новоявленный колдун на некоторое время замрет и будет беззащитен. Но зато потом можно не применять подготовленное заклинание сразу, а подо-



Спрайтовая графика, привычный еще по SNES строй персонажей и полное пренебрежение современными технологиями.



И только при применении различных заклинаний появляются графические эффекты.

ждать более удобного момента. Не надо бояться и того, что в больших батальных вы запутаетесь в управлении героями - всегда можно нажать на паузу и определить необходимые маршруты движения и действия. Все это сохранится и в Growlanser 3, благо игра использует тот же движок, и интервал между релизами невелик.

Пойдем дальше. Развивать персонажей следует, распределяя очки опыта между различными умениями, а прибавляются они после получения нового уровня. В третьей части герои могут совместно использовать магию, что уже почти стало стандартом для RPG. Что касается системы оружия, то в этом игра следует в кильватере FF VII и Lunar 2, разве что здесь вместо материй и амулетов используются магические камни. Будучи экипированными фир-



менным оружием героя, они изменяют его свойства (различных вариантов имеется великое множество). Просто и со вкусом.

Однако самой яркой чертой игры является все-таки нелинейность сюжета. В Growlanser 3 это проявляется в том, что герою приходится выбирать между добром и злом, поступая так или иначе в каждой конкретной ситуации. Если в каждом разговоре вы будете выбирать "плохой" вариант и поступать соответствующим образом, то в конце концов "хорошие" версии станут недоступны.

К сожалению, вряд ли стоит ожидать ближайшую локализацию игры на англоязычном рынке, по крайней мере, американское отделение Atlus до сих пор не высказывало ни малейшего интереса к серии. Однако ... к примеру, в списке релизов Working Designs числится неназванная RPG для PS2, вполне совпадающая с данным проектом по срокам. Мечтать не вредно, да?

Игровой процесс делится на главы, каждую из которых вы можете проходить любым из трех персонажей.



Константин Говорун

Jade Cocoon 2

Надоело каждый раз в стандартном для ролевых игр стиле подвергать поголовье врагов геноциду, предвзвременно сколотив разношерстную команду приключенцев? Есть альтернатива: выращивать собственных монстров, чтобы они дрались за вашего персонажа!

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Ubi/SoftGenki

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: 20 августа 2001 года (Япония), 18 декабря 2001 года (США)

PlayStation-2

Jade Cocoon (Tamamayu Monogatari в Японии), воплотившая этот принцип в 1998 году на PS one, была редкой комбинацией серьезной JRPG и "breeding game" в стиле Pokemon, Digimon или Monster Rancher. Свежее продолжение развивает необычную игровую модель на новом технологическом уровне.

Историческая справка

Со времен событий первой части минуло 130 лет, похождения "мастера коконов" превратились в вечернюю сказку для детей, а жуткие монстры мирно коротали деньки, будучи надежно заточенными в храме Кеммель (Kemmel Temple). Однако не все было так уж спокойно в королевстве Наги (Nagi). "Священные чудища", скрывавшиеся в пространственных аномалиях пограничного храма Червоточащего леса (Wormhole Forest), мутировали в опасный вид. Коварные твари, прозванные Кальма (Kalma), научились притворяться людьми, их жестокие вылазки сеяли ужас и панику среди населения континента. Храмовый смотритель, а по совместительству бессмертный поверенный сил добра и главный герой первой игры по имени Левант (Levant), предчувствуя беду, стал преподать древнюю магическую технику Гехэна Кальма (Gehena Kalma), позволяющую человеку получить контроль над обычными лесными существами. Избранные нового поколения "мастеров коконов", Охотники на зверей (Beast Hunters), готовились дать отпор омерзительным Кальма. Во время сдачи экзамена на звание Охотника парнишка Каху (Kahu) по неосторожности подвергся заражению Кальма-паразитами. Чужой организм разлил мрак в душе Каху и огласил пророчество: "Те, кто вторгается в сон Священных чудищ, постигнут проклятую Тьму". Взяв в помощницы говорливую фею Нико (Nico), Каху по настоянию Леванта отправляется в Червоточащий лес на поиски четырех волшебных Шаров (Orbs) - Земли, Огня, Воды и Ветра, - чтобы с их помощью вынудить Тьму материализоваться для решающей битвы, прежде чем она одержит верх своими потайными путями. Вскоре Каху ожидает неприятная встреча с двойником-антиподом, разделившим с ним одно тело...

Всех их вместе соберу!

"Покемон", будь то аниме-сериал или игры - не суть важно, наверняка известен всем. Хотя краем глаза, да видели. Здешняя боевая система как раз берет за основу покемоновские идеи, скрещивая их с принципом выращивания "тамагочи" (тут полезно вспомнить разведение чокобо из FF: в JC2 аналогичный процесс поставлен во главу угла). В самом начале походовой схватки предлагается распределить до восьми своих зверушек (Minions или Divine Beasts) и Каху по "сетке" размером 3 на 3 ячейки, которую затем можно спокойно вертеть, выбирая участников следующего хода. Стратегический подход заключается в том, чтобы правильно разместить монстриков и вовремя применить возможности каждого. Как уже говорилось, в отличие от первой игры, где монстры тривиально захватывались на поле боя, тут их необходимо



Вскоре Каху ожидает неприятная встреча с двойником-антиподом, разделившим с ним одно тело...



Крупные планы хорошо показывают достаточно низкую детализацию моделей персонажей. Это нормально для той же Dreamcast, но для великой и могучей PS2 выглядит весьма странно.

Кэндзи Симидазу (Kenji Shimizu)

Продюсер серии *Jade Cocoon* и разработчик 3D-инструментария для PS2

Родился в 1966 году в Нагано. Окончил Технологический Институт Мусаси (Musashi Institute of Technology), отделение электронных коммуникаций. В 1988 году был приглашен институтом товарищем по фамилии Охире в работу в одном из аркадных подразделений Sega. Через два года тот же Охире основал компанию Genki ("здорово!" - яп.), куда и перешел Симидазу. Здесь он участвовал в качестве продюсера и главного программиста в следующих проектах: *America Ultra Quiz* (Super Famicom), *Shutoko Battle '94* (SFC), *Shutoko Battle 2* (SFC), *Kileak the Blood 1-2* (PSX), *Shutoko Battle* (Dreamcast), *Shutoko Battle Zero* (PS2), *Jade Cocoon 1-2* (PS/PS2, на картинке - японская обложка первой части). По словам Симидазу, помимо него над JC2 трудилась команда из 10 программистов, 10 сценаристов/планировщиков и 20 художников.



выращивать из попадающих в распоряжение Каху спор/семян/яиц. Как говорит в интервью продюсер игры Кэн Симидазу, доморощенным генетикам есть где развернуться: всего существует 68 основных видов, 268 подвидов и 126 типов яиц, служащих основой для разведения, а это значит, что, по сути, доступно 17 миллиардов возможных комбинаций (покемоны могут сходить попить пивка). Средства на экипировку и аренду Комнаты Жизни (Room of Life) - местного инкубатора, куда вы попарно отправляете зверушек и смотрите, что из этого выйдет - зарабатывать рекомендуется на обычном для подобного рода игр турнире. Немалую роль играет репутация Каху, а поддерживать ее необходимо, выполняя различные поручения обитателей разбросанных по лесам селений и совершая регулярные хорошо оплачиваемые "зачистки" прилегающей к ним территории.

Some win, some lose

Безусловно, большим огорчением для любителей аниме станет отсутствие в сиквеле рисованных заставок, сделанных под руководством Кацуи Кондо (Katsuya Kondou) и придавших первой JC особый колорит. Тем не менее, Кондо-сан (в прошлом сотрудник студии Ghibli, где он работал над современной классикой аниме: "Мой сосед Тоторо", "Ведьмина служба доставки" и "Принцесса Мононоке" прославленного Хаяо Миядзаки) все-



Преследуя ничего не подозревающего врага...
Неприятеля хорошо видно на карте.

таки продолжил свое сотрудничество с Genki, нарисовав дизайн персонажей JC2. Что касается заставок, они теперь отрендерены в 3D. Красиво, но уже не то... Зато скачок в полную трехмерность на частоте 60 кадров в секунду явственно пошел на пользу игровой вселенной, без сожаления распрощавшейся со статичными фонами, кое-как "оживлявшимися" редкими вкраплениями ани-



Доморощенным генетикам есть где развернуться: всего существует 68 основных видов, 268 подвидов и 126 типов яиц - это 17 миллиардов комбинаций.



Типичный боевой экран: Каху выставляет своих монстриков против атакующей «Команды Р»... то есть другого «мастера коконов», попавшегося на пути нашего доблестного героя.

мации. Не подумайте, что все время играющему придется проводить в выращивании и сражении диких зверюг - покрытый лесами мирок JC2 населен 65 разными героями, и через общение с ними сюжет обрастает новыми деталями, квестами и головоломками. В Genki гордятся тем, что озвучены все без исключения реплики этой оравы персонажей, причем за каждого из них текст читал свой актер. Судя по всему, Square с их Final Fantasy X все-таки удалось совершить локальный переворот, ведь полное голосовое сопровождение разговоров почитается за хороший тон среди разработчиков новой волны JRP.

Двух зайцев - одним выстрелом

Необычный лесной мир с причудливыми растениями всех форм и расцветок (словно перенесшимися сюда из эпохальной "Нависаки из Долины Ветров" уже упомянутого Миядзаки) и "свежая кровь" игрового процесса, вариация на тему выращивания монстров - вот что выделяет Jade Cocoon 2 среди череды ролевых игр, в изобилии выходящих на PlayStation 2. Геймеров, уставших от штампов боевой системы из обычных приставочных ролевиков, наверняка подкупит нетрадиционность подхода, а любителям Pokemon и Digimon советуем обратить внимание на JC2 как на игру, где давно знакомые им элементы не просто самодостаточны, а увязаны с действительно стоящим сюжетом - главной особенностью настоящей японской RPG.

Валерий "А.Купер" Корнеев

Grandia II

Мы уже рассказывали вам о Grandia II в одном из летних номеров, но решили вернуться к старой теме. Ведь если не считать ближайший релиз великолепной FFX, то это единственная стоящая англоязычная RPG, которая увидит свет в ближайшее время.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: UbiSoft/Game Arts

Количество игроков: 1

Дата выхода: февраль 2002 года

PlayStation 2

Рискуя выглядеть неоригинальным в глазах дотошных поклонников RPG, я все же напомним, что первая Grandia изначально была выпущена для Sega Saturn, причем исключительно в Японии. Причина такой жестокости по отношению к англоязычным ценителям жанра заключалась, скорее всего, в проявившихся уже тогда предпосылках кончины сеговской приставки. Естественное желание опереться на более жизнеспособную платформу подвигло разработчиков объединить процесс локализации и портирования гарантированного хита в формат PlayStation. Будучи одной из немногих крупнокалиберных ролевушек, способных противостоять залившейся Final Fantasy, Grandia быстро нашла признание у западного игрока. В связи с этим само по себе известие о готовящемся сиквеле не стало сенсацией. Причем изначально игра вновь была разработана для сеговской консоли (Dreamcast). Но спустя некоторое время после презентации англоязычной версии новой RPG начали распространяться слухи о ее подкованном переводе на PS 2. А после прекращения производства Dreamcast сплетни эти обернулись реальным анонсом.

Grandia II интересна практически во всех отношениях. Даже тривиальный, на первый взгляд, сюжетный замысел таит в себе весьма оригинальные ходы. Банальная схватка добра и зла предстает перед нами в новом свете, поскольку главный ге-

рой игры, наемник Рюдо (Ryudo), вынужден бороться не только с пробуждением могущественного Бога Тьмы, но и с внутренними противоречиями своей спутницы, страдающей раздвоением личности. Практически всю игру ему приходится выбирать между двумя половинками одного целого: доброй и скромной Еленой (Elena) и жестокой, взбалмошной, но, как оказалось, далеко не лишней доброты Миленией (Millenia)... Немало интересного предлагает Grandia II и в плане игрового процесса. Отсутствие раздражающих "случайных битв" всегда было одним из немаловажных достоинств игры. Но во второй части поведение монстров вне боя стало более



В то время как сценарий Grandia II для PS2 остался совершенно нетронутым, графика подверглась косметическим изменениям.



Зеленоватые светляки над врагом говорят о том, что он собрался применить спецприем.

натуральным. Если раньше они тут же кидались на вас, стоило вам приблизиться, то теперь существует реальная возможность подкрасться с тылов. Таким образом, можно либо избежать ненужных стычек, либо застать неприятеля врасплох и получить шанс первым нанести удар. Также стоит отметить и весьма интересный способ совершенствовать навыки героев. Полученные в бою очки (их несколько видов) идут не только на автоматическое повышение характеристик с получением очередного уровня, но и на "покупку" заклятий и



спецприемов, которые, кстати, затем можно легко перераспределять между персонажами. Как и в оригинальной игре, боевая система Grandia II представляет собой модный ныне гибрид пошаговой стратегии и боев в реальном времени. Несмотря на то что ваши действия зависят от таймера, вы можете перемещать своих персонажей по арене, уклоняясь тем самым от вражеских нападков.



Нападая на атакующего врага, вы прерываете его атаку, чем спасаете жизнь своего товарища.

Теперь о графике. Основным достоинством визуального оформления версии игры для Dreamcast были отнюдь не полигоны, а текстуры. Добиться такой же четкости на PS2 с ее четырьмя мегабайтами видеопамяти непросто, если вообще возможно. Как бы ни старались разработчики, наметанный глаз все равно кое-где различит легкую размытость. Впечатляющие спецэффекты заклятий по-прежнему выполнены в



Каждая битва заканчивается победным позированием героя, нанесшего финальный удар.

виде потокового видеостандарта MPEG. Зато загрузка режима боя происходит быстрее, что является существенным плюсом. Но основное преимущество "Грандии" для приставки от Sony - это целых 25 минут новых видеороликов, которые удалось добавить благодаря внушительному объему DVD-диска.

Mac Fank

Grandia Xtreme

Необычное словосочетание Grandia Xtreme (GX), я уверен, уже не раз влетало в ваши уши, но, к сожалению, до настоящего времени проект этот довольно скупо освещался в прессе. Это досадное упущение я и попытаюсь сейчас исправить.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Enix/Game Arts и Enix

Количество игроков: 1

Дата выхода: 31 января, Япония

PlayStation 2

Прежде всего, необходимо сказать, что новая ролевая игра, разрабатываемая совместно компаниями Game Arts и Enix, похоже, действительно является полноценным продолжением игрового сериала "Грандия".

История повествует о молодом пареньке по имени Ивен (Evan), который вынужден заниматься столь недостойным, с его точки зрения, делом, как охота



Непонятно почему, но разработчикам Грандий чем-то очень импонируют минотавры.

за сокровищами. Однако обещание, данное отцу, не позволяет Ивену забросить профессию, и однажды наш герой вопреки собственной воле оказывается вовлеченным в удивительные приключения, на этот раз связанные с таинственным кошмаром, постигшим его мир и называемым "Spirits' Wild Run", или «Буйство духов».



Боевая система представляет собой модный ныне гибрид пошаговой стратегии и боев в реальном времени.

Действие игры разворачивается, по всей видимости, в иной вселенной, нежели предыдущие части RPG. Судя по всему, авторы игры решили вернуть нас к истокам серии. По крайней мере, для цивилизации GX совершенно нормальны танки и самолеты, а в сюжетной части не последнее место вновь занимают археологические раскопки. В этническом же плане она разделена на три расы: люди, чудовища и феи, что уже намного ближе по духу традиционной фэнтези. Дизайн персонажей на этот раз взяла на себя Enix, а конкретно Камуи Фудзивара (Kamui Fujiwara), на счету которого такие игры, как E.V.O. и Terranigma.

Боевая система GX в целом выполнена в традиционном для Grandia стиле, если не считать одно исключение. Новая функция Synchroflash по сути является командным спецприемом, то есть позволя-

ет всем вашим подопечным бойцам атаковать одновременно. Иначе как Xtreme это не назовешь. Как ни прискорбно, но графика GX лишь немного опережает вторую часть сериала. Однако игра с самого начала разрабатывалась для PS2 и, соответственно, должна использовать преимущества данной платформы. Модели героев, к примеру, выглядят чуточку более детализированными. С другой стороны, пока что рано делать чересчур смелые выводы относительно графического оформления, поскольку отсутствие достаточно качественных скриншотов не позволит объективно оценить визуальные достоинства GX. Остается ждать японского релиза, который случится уже 31 января. Очень хочется надеяться, что английская версия тоже не задержится.

Mac Fank

Wild Arms Advanced 3rd

К сожалению, любители RPG на PS2, в особенности англоязычные, до сих пор были несколько обделены, довольствуясь в основном обещаниями разработчиков, подкрепленными симпатичными скриншотами будущих хитов (Final Fantasy X не в счет). Однако с затянувшимся производством первых блинов уже давно пора заканчивать и переходить к созданию первого поколения нормальных RPG. И нам очень хочется надеяться, что типичным его представителем станет Wild Arms Advanced 3rd.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: SCE/Contrail

Количество игроков: 1

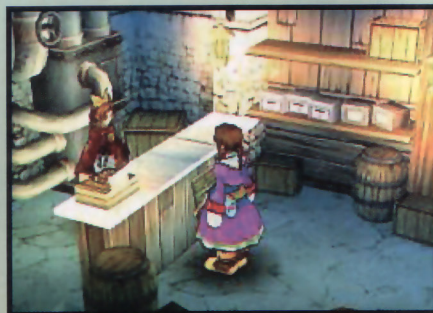
Дата выхода: 31 января 2002 года (Япония)

PlayStation 2

Как многие из вас прекрасно помнят, серия Wild Arms на PSX отличалась неизменным качеством, но не представляла собой ничего ахового. Просто еще одна хорошая игра, на которую стоит потратить время. Точка. Собственно, именно этого и стоило ожидать от first-party разработчиков, цель которых - обеспечить на всякий слу-



чай приставку всеми возможными типами игр. Вспомните хотя бы Legend of Legaia и Legend of Dragoon, после чего вам станет окончательно ясно, чего стоит ожидать от третьей части WA. Если говорить конкретнее, то нововведения на сей раз коснутся скорее графики, чем геймплея. В самом деле, не считать же переход от партии из трех человек к партии из четырех чем-то действительно новым? Конечно же, это сделает бои несколько более сбалансированными, однако суть их не изменится. Даже персонажи, в принципе, нам до боли знакомы, присутствует и стандартный синеволосый герой (здесь: искатель сокровищ Jet Enduro), разные варианты которого есть чуть ли не во всех играх от Contrail. То же самое можно сказать о взбалмошной и жутко симпатичной девчонке (Virginia Maxwell), "из леса вышедшем" вожде (Gallows Caradine) и хладнокровном наемнике (Clive Winslet). Но вот в графиче-



Битвы вполне традиционны, зато здесь наглядно видно очень неплохо реализованную технологию cel-shading.

Если же вам еще и нравилась старая система боя, то и тут вам пошли навстречу, сохранив, к примеру, призываемых Guardians.



Сюжетная линия сопровождается традиционными для JRPG анимешными роликами.



ческом плане действительно имеет место что-то вроде революции. Теперь и исследовать мир, и воевать с монстрами вам предстоит в полном 3D. И это логично: нужно демонстрировать достоинства новой приставки, так что спрайты ну совсем не уместны. Скажете, что сейчас и так все "нормальные" игры имеют трехмерную графику? То же правильно, поэтому выделяться Wild Arms 3 будет еще и за счет модной по нынешним временам технологии Cel Shading, знакомой владельцам Dreamcast no Jet Set Radio, а остальным - еще и по Fear Effect (реализовано в несколько упрощенном виде). Для любителей нормального анимешного арта оставлены статичные рисованные портреты. Если же вам еще и нравилась старая система боя, то и тут вам пошли навстречу,

сохранив, к примеру, призываемых Guardians. Вообще же, Wild Arms 3 выглядит как некая попытка надстроить над старой игрой экспериментальный этаж, состоящий из новаторской графики, которая субъективно представляет собой слишком яркую смесь Skies of Arcadia (DC, NGC) и Grandia 2 (DC, PS2). Не думаю, что из этого выйдет что-то действительно хитовое, но свой ранг добротного середнячка серия подтвердить сможет без проблем, да и на английский данный проект наверняка переведут.

Константин Говорун



СКОРО

Legaia: Duel Saga



Данная игра не относится к играм первого эшелона, которые идут в авангарде и привлекают к себе внимание. Legaia: Duel Saga – это игра из второго состава, которая обязана занять игроков на то время, пока создаются шедевры. Тем не менее, она более чем заслуживает нашего внимания.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: SCEI/Prokion/Contrail

Количество игроков: 1

Дата выхода: второй квартал 2002 года

PlayStation 2

Так было с первой частью игры, которую мир увидел в 1999 году. Называлась она просто - Legend of Legaia, и составляла как раз тот класс игр, которые не должны срывать звезды с небес, но и отпугивать геймеров им тоже не позволялось. Что будет со второй частью, пока непонятно, хотя ее весьма хилые продажи в Японии ужестораживают. Тем более что теперь ее англоязычная локализация находится под большим вопросом...



По миру можно путешествовать традиционно — на парусном фрегате...

Немного изменилась summoning system, т.е. система вызывания страшных и ужасных существ, способных помочь герою в трудную минуту.

На сегодняшний день можно сказать, что игра должна сохранить много приятных и интересных особенностей из первой части. Как и прежде, главных героев будет трое. Первым идет Ланг (Lang) - защитник родной деревни и главный герой по призванию. Магов будет представлять совсем еще юная волшебница Мая (Maya), а дополнит компанию старый вояка Казан (Kazan), которому уже стукнуло 48 лет. Еще, пожалуй, стоит упомянуть четвертого персонажа - Шарон (Sharon), таинственную охотницу за сокровищами, т.к. сюжетная часть именно вокруг этих сокровищ и вертится. А начинается все в пыльной деревне Noru, население которой охраняет Водяной камень (Water Stone), который в самом начале игры похищает армия Авалона (очевидно, главного «гада»). Дальнейшее



...а можно и нетрадиционно — преодолевать воздушные пространства на спине дракона.

развитие событий вполне стандартно: героический поход Ланга для возвращения этого камушка, который попутно обрстет всякими приключениями вплоть до банального спасения мира:).

Судя по всему, боевая система не претерпела каких-то глобальных изменений. Как и прежде, вам придется сначала программировать combo, после чего герой начнет атаковать противника по заданной схеме. Никуда не делись и специальные удары – нечто, напоминающее лимиты из FF-series. Для их применения герою требуется определенное количество артопунктов (art points), которые накапливаются от совершения простых атак. Все просто. Немного изменилась summoning system, т.е. система вызывания страшных и ужасных существ, способных помочь герою в трудную минуту. Так вот, в Legaia: Duel Saga киборги-симбиоты Seru из оригинальной игры теперь заменены на Ori-jin, о которых на данный момент практически ничего не известно. Зато совершенно точно известно, что в игре появится куча мини-игр. Их сюжет самый разнообразный: от бросания



ножей на меткость до банальных «одноруких бандитов» и рулетки.

Но основные изменения связаны, конечно, с графикой: Duel Saga стала полностью трехмерной (стоит ли удивляться?). Особых красот ждать не стоит, но в целом все выглядит весьма гармонично. Визуально же игра очень напоминает Dark Cloud и Grandia II, что вполне достаточно, чтобы привлечь внимание игроков. Нам же остается надеяться, что этого внимания окажется достаточно, чтобы убедить Sony издать Legaia: Duel Saga на англоязычных рынках.

Fluffy C.J.C.



Wizardry:

Tale of the Forsaken Land

Wizardry хорошо известна всем без исключения читателям ролевых игр для персональных компьютеров. Этот сериал сопровождал их на протяжении двадцати лет, и совсем недавно в свет вышла восьмая и, как поговаривают, последняя часть игры для PC.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Atlus/Racdyne

Количество игроков: 1

Дата выхода: 1 декабря 2001 года (США)

PlayStation 2

Однако не бывает так, чтобы удачному и прибыльному продукту дали просто так уйти на покой. Тем более уникален тот факт, что за продолжение западной идеи взялись японцы. Начинается Wizardry: Tale of the Forsaken Land (WTotFL) с того, что в отдельно взятом королевстве случается Армагеддон: метеорит обрушивается на земли Духан (Duhan). Мало того что чудовищный катаклизм уносит тысячи жизней, да еще и полчища демонов похищают королеву — оплот закона и справедливости. Следы их теряются, естественно, в кишках монстрами подземных лабиринтах. Туда-то вам и предстоит отправиться в сопровождении верных соратников, желающих освободить коронованную особу и наложить руки на запрятанные в пещерах несметные сокровища.

Всех членов команды вам придется создать самостоятельно. Прежде всего, нужно будет выбрать расовую принадлежность каждого персонажа. Всего существуют пять рас, в том числе эльфы, гномы, люди и хоббиты. Далее необходи-



В боях все трехмерно и на вид очень даже не плохо. Блеклый росчерк вдоль фигуры вражины — это всего лишь взмах вашего меча, а надпись "miss", сообщает, что вы промахнулись.

Любителям классических японских RPG концепция игрового процесса Wizardry покажется совершенно необычной.



Как уже упоминалось в статье, все встреченные вами NPC очень неплохо отрисованы.

мо определиться с родом деятельности. Всего профессий восемь, хотя вначале доступны лишь четыре: боец, маг, вор и священник. Все члены вашей команды способны освоить несколько специальностей.

Любителям чисто японских RPG концепция игрового процесса WTotFL покажется совершенно необычной. Передвижение по карте Духан происходит не в реальном времени, а путем переключения локаций. После выбора места назначения



ваша команда сама отправляется в путь, а вам остается только наблюдать за походом в перспективе от первого лица. В подземелье вы хоть и передвигаетесь сами, но по-прежнему видите все глазами главного героя.

Абсолютно все встречные персонажи возникают на экране в виде плоских рисованных картинок, в то время как монстры состоят исключительно из полигонов. Сражаетесь вы с ними на отдельных аренах. При этом воочию вы можете видеть только своих противников, союзники же остаются за кадром. Стычки временами носят массовый характер, поскольку в одной битве может принимать участие очень большое количество врагов. Степень обучаемости и доблести ваших братьев по оружию напрямую зависит от поведения лидера. Чем чаще вы атакуете врагов и лечите друзей, тем лучше к вам относятся добрые персонажи. Злые же, наоборот, поощряют трусость и жестокость по отношению к коллегам.

Графику не назовешь выдающейся. Особенно это касается декораций, которые уж слишком однообразны. Монстры движутся и выглядят неплохо, а магия очень даже хороша и заслуживает того, чтобы ей любовались.

Наверное, было бы правильно сказать, что Wizardry — игра на любителя. Геймеры старой закалки, которые представляют себе RPG прежде всего как набор лабиринтов, будут рады поддаться ностальгии в компании подобной ролевухи.

Mac Fank

Suikoden III

Suikoden - относительно известная ролевая серия от Konami. Появившись в 1996 году на 32-битной PlayStation, она вызвала к себе неоднозначное отношение критиков.

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Konami

Количество игроков: 1

Дата выхода: март 2002 года (Япония)

PlayStation 2

Кто-то считал ее обычной японской RPG среднего класса, а кто-то, напротив, возводил ее в разряд непревзойденного хита. В любом случае, игра заслуживала внимания хотя бы потому, что была одной из первых представительниц жанра для новой приставки. Появившееся спустя три года продолжение оказалось удачнее оригинала, и вот не так давно, на весенней Tokyo Game Show, был анонсирован второй сиквел, разумеется, для PlayStation 2.

Сюжет Suikoden III, по словам разработчиков, несколько оторван от первых двух частей серии, несмотря на то, что действие развивается в том же мире. Со времен окончания предыдущих приключений прошло 15 лет, и многие герои либо состарились, либо умерли - короче, поменяли свой гражданский статус. И хотя вам, как и раньше, предстоит отыскать все 108 "Звезд Судьбы", некая глубокая сюжетная мысль изменилась.

Игровой процесс делится на главы, каждую из которых вы можете проходить любым из трех персонажей. Эту весьма занятную систему авторы назвали "Троицей". В определенные моменты вам будут предлагать сменить героя, дабы взглянуть на происходящее с иной точки зрения. На сценарий это, впрочем, никак не повлияет, хотя концовок в Suikoden несколько.

Бои стали протекать частично в пошаговом режиме, частично в реальном времени. То есть вы хоть и можете свободно передвигаться по арене, но вынуждены ждать своей очереди для атаки. Члены вашей команды при этом сгруппированы по двое: тот боец, что стоит впереди, защищает того, что сзади, принимая на себя основную массу шишек. Правильное формирование пар и является залогом победы. К примеру, вы можете добиться неплохих результатов, заставив воина с твердой броней прикрывать мага, кастующего заклятья. Также напарники могут комбинировать свои удары. Еще одна привилегия персонажей Suikoden III заключается в возможности приводить на поле боя домашний скот: лошадей, грифонов и так далее. Усевшись на такую зверюшку, герой становится сильнее за счет HP своего питомца.



Обратите внимание на очень высокую детализацию мира игры.



Да, не в каждой игре увидишь пернатых предков знаменитого Скруджа МакДака.



Игровой процесс делится на главы, каждую из которых вы можете проходить любым из трех персонажей.



Графика игры стала полностью трехмерной. Модели персонажей далеки от угловатости, но все же не так детализированы, как, скажем, в Final Fantasy X. Но зато в RPG от Square нет человекообразных уток, а здесь они есть! На скриншотах запечатлено немалое количество говорящих птиц, как будто перекочевавших из диснеевских мультиков. Просто какие-то "Утиные Истории", честное слово...



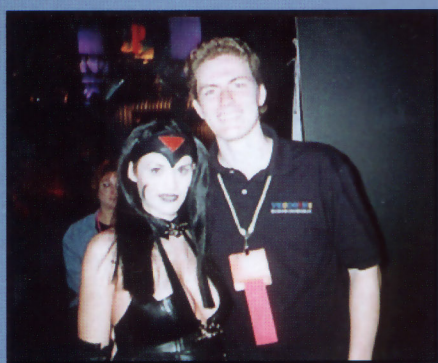
Во время передвижения по локациям камерой управлять нельзя - она движется по заранее просчитанным траекториям, огибая постройки и прочие препятствия.

Дата выхода игры англоязычной версии игры до сих пор не объявлена, но работа над англоязычной версией Suikoden III уже началась. Команда разработчиков, которая насчитывает 50 человек, в настоящий момент активно трудится над локализацией, так что ждать осталось недолго.

Mac Fank

Working Designs: лучше поздно, чем никогда

Прикидывая, как подойти к обзору Arc the Lad Collection, я уже точно знал, что обязательно привяжу к этой теме интервью с весьма примечательной персоной. Зак Местон (Zach Meston, на фото справа ;) - один из самых известных американских игровых журналистов, сотрудничавший в разное время с журналами VideoGames, WIRED, PSExtreme, Tips&Tricks, Gamers Republic, и стоявший у истоков такого широко распространенного явления, как печатные руководства (strategy guides) по играм. Вплоть до последнего времени он работал в Working Designs, и как никто другой может рассказать о процессе перевода Arc Collection на английский язык.



Прежде, чем предложить вам текст нашего с ним интервью, должен предупредить, что мы знакомы уже в общей сложности четыре года (еще со времен публикации материала о Заке в "Великом Драконе"), поэтому прошу простить некоторую фамильярность нашего общения.

А.Купер: Зак, расскажи нашим читателям о своей должности в Working Designs. Над какими играми ты успел потрудиться?

Зак Местон: Я работал в Working Designs в общей сложности три года, с апреля 1998-го по март 2001 года, и моя официальная должность именовалась следующим образом: "вице-президент по игровому контенту" (Vice-President of Game Content). Основной моей задачей было переделывать "сырой" подстрочный перевод японских игр - диалоги персонажей, описания предметов, системные сообщения и т. д. - в нормальный литературный английский текст. Таким образом, я был корректором и литредактором (Зак буквально называет это "переписателем", "re-writer" - А.К.) переводов шести игр от WD: Albert Odyssey (Saturn), Alundra (PlayStation), Lunar: Silver Star Story Complete (PlayStation), Lunar 2: Eternal Blue Complete (PlayStation), Magic Knight Rayearth (Saturn) и Vanguard Bandits (PlayStation). Lunar: SSSC разошлась двухсоттысячным тиражом, Alundra и Lunar 2 продались тиражом более 100.000 экземпляров каждая, а Albert Odyssey американский игровой журнал Game Informer назвал "Самой смешной RPG за всю историю". Помимо прочего, я засветился в отделе контроля качества (бета-тестирования) компании, готовил демо-версии и инструкции игр. Мою перу принадлежат три официальных книги-руководства по прохождению Lunar: SSSC, Vanguard Bandits и Lunar 2: EBC. Кстати, последние две были изданы в твердых обложках, что послужило своеобразным прецедентом для индустрии игровых спра-

вочников и гидов. Ну и в конце концов, я был лучшим игроком в пинбол во всей Working Designs. Уходя, оставил на всех пяти тамошних пинбольных аппаратах свои hi-score. Мамочка, вечная ей память, была бы довольна.

А.К.: В чем заключается твой вклад в проект локализации Arc the Lad Collection? Сколько времени ты в нем участвовал?

З.М.: Прежде, чем покинуть WD, я активно работал над текстами Arc the Lad I, Arc the Lad II, и начал готовить первый том руководства Arc Collection. Жутко интересно, какие из моих наработок использованы в финальных версиях игр.

А.К.: Можешь пролить свет на процесс подготовки японской RPG к выпуску в Америке? Через какие основные этапы проходят локализаторы? Из чего обычно состоит набор материалов для команды переводчиков, предоставляемый японскими издателями оригинала?

З.М.: 1) Для начала, американская компания покупает права на локализацию и издание игры от японского разработчика на территории Северной Америки (США и Канады). Например, лицензия на Vanguard Bandits (в девичестве Epica Stella - А.К.) обошлась WD в 100.000 долларов, считай что даром досталась. Права на издание каждой из частей Lunar стоили примерно по миллиону долларов.

2) После (а порой и до) того, как контракты подписаны, японцы присылают рабочий материал. Обычно это программный код (так называемые "источники"), графические, звуковые и текстовые файлы. Крайне редко в поставку включаются японский программный инструментарий, поэтому большую часть времени программисты WD проводят, пытаясь заставить японские файлы функционировать в связке, не конфликтуя друг с другом. 3) Текстовый файлы отправляются к переводчику, с них делается английский подстрочник, впоследствии обогащаемый литературным редактором. Англоязычный перевод японского текста обычно занимает на четверть больше места, чем исходник, и программисту часто приходится придумывать, как сжать файлы таким образом, чтобы они поместились на диске.

Еще есть огромное количество мелких подробностей, но я не стану ими "грузить" читателей. Достаточно сказать, что локализация - процесс, порой сравнимый по сложности с созданием самой игры.

А.К.: Раз ты ушел из Working Designs, трудно ожидать от тебя особой ангажированности относительно их последнего проекта. Как ты сам от-

носишься к Arc the Lad Collection, что считаешь ее достоинствами и недостатками? Вообще, на твой взгляд, каковы шансы подобных изданий сейчас, когда на штатовские берега триумфально вступает колосс с цифрой X в названии?

З.М.: Убежден, что Arc Collection - лучшее из когда-либо выпущенных собраний стратегических RPG. Одновременно мне кажется, что на рынке "Коллекции" придется несладко, и хорошо если она продастся тиражом выше нескольких тысяч экземпляров. Рекомендуемая розничная цена всей коробки, 75 долларов, ошеломительно высока даже по местным меркам. Да, оба эпизода Lunar тоже стоили недорого, но когда они появились, первая PlayStation была еще очень популярна, а американская экономика - устойчива. Arc the Lad Collection выходит ко времени, когда многие геймеры перешли на приставки нового поколения, а наша экономика пытается оправиться от ужасных событий 11 сентября.

Как мне видится, в свое время продажи Magic Knight Rayearth для Saturn были удивительно низкими (намного ниже 10.000 штук) просто из-за того, что выпуск игры откладывался на протяжении чуть ли не трех лет. Arc Collection задерживается почти столько же времени, вдобавок она намного дороже. Причина, заставляющая WD постоянно передвигать сроки релиза своих игр, - в том, что абсолютно ВСЯ работа проходит через президента компании, Виктора Айрленда (Victor Ireland). Он наблюдает за каждым аспектом проекта, и без его утверждающей резолюции дело просто не может двигаться вперед. Поэтому все обычно ползет черепашими темпами. Увы, Виктор предпочитает вести свой бизнес именно так.

А.К.: Все проекты Working Designs разрабатывались исключительно для американского рынка. Почему компания не ведет экспансию в Европу?

З.М.: Завоевывать европейский рынок не провозглают лицензионные соглашения с японцами, где четко прописано: только для Америки. Контракт на издание игры в Европе стоит лишних денег, которых у WD нет, да к тому же потребуются делать перевод сразу на несколько основных языков, а для этого нужны немалые ресурсы. Тем не менее, несколько переводов от WD использованы в европейских играх - к примеру, мой перевод Alundra (The Adventures of Alundra в Старом Свете). Никаких прибылей мы из этого не извлекали, англоязычный перевод был передан европейцам в знак уважения к Sony Japan, создателям Alundra.

Валерий "А.Купер" Корнеев



©
naimco



GERF II

グランディア





じいん じす已スアス

Национальность – японец

Стиль борьбы – традиционное карате

Возраст – 21 год

Рост – 180 см

Вес – 75 кг

Группа крови – АВ

Профессия – единоборства

Хобби – купание в лесных озерах

Любит – наставления матери

Не любит – обман



В продаже
с 20 декабря



Информация к размышлению

Working Designs была основана в 1986 году как компания-разработчик бухгалтерских программ. В 1988 году, после смерти главного программиста, Тодда Марка (Todd Mark), его место занял Виктор Айрленд (Victor Ireland), дописавший первый продукт компании, банковскую систему Master Accountant. Большой любитель и знаток видеоигр, Айрленд вскоре убедил руководство Working Designs сменить курс: благодаря его стараниям, к 1990 году компания резко переключилась на издание японских видеоигр в США. Начав с Parasol Stars и Cadash для TurboGrafx-16 (PC Engine в Японии), на данный момент WD перевела и выпустила на рынок более тридцати игр на платформах Sega CD, Sega Saturn, PlayStation и PlayStation 2. Они издали первую на американском рынке видеоигру на компакт-диске, Cosmic Fantasy 2 (TurboGrafx-CD, 1992), и самую популярную RPG для Sega CD - Lunar (1994 год, в США разошлось 50.000 копий). Нетрудно заметить, что специализируется компания в основном на стратегиях и RPG, и вряд ли найдется серьезный геймер, не знакомый с их высококачественной продукцией: Shining Wisdom (Saturn), Dragon Force (Saturn), Lunar (Sega CD, Saturn, PS), Alundra (PS). Не забывает WD и о поклонниках стрелялок, для них выпущены Elemental Gearbolt (PS), Silhouette Mirage (PS), Thunder Force V (PS), а также совсем свежие Gungriffon Blaze и Silpheed: The Lost Planet уже для PS2. Отличительная черта всех без исключения продуктов WD - исключительно высокое качество литературного перевода. У компании есть знаменитая традиция назначать баснословно дорогие призы тем, кто ухитрится найти хоть одну опечатку в текстах их игр. Естественно, призов пока не получил никто.

МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ
12/15/2001

Special!

Выбираем лучшие
мобильные компьютеры
и телефоны

Toshiba

► Все семейства ноутбуков
► Все лучшие модели

Siemens SX 45

«Живой коммуникатор»
и обзавелся слотом расширения

Palm m125

«Джентльменский» набор ПО
и обзавелся слотом расширения

В номере:

Handspring Treo – новый коммуникатор на платформе Palm OS стартует уже в январе.

Что нового он принесет на этот рынок?

Tablet PC против всех – Microsoft надеется, что их новая инициатива Tablet PC заменит собой и ноутбуки и PDA. Журнал «МС» исследует такую возможность.

Siemens SX 45 – Первый ответ на Nokia 9210. Станет ли он адекватным?

Special: выбираем лучшие карманные компьютеры и мобильные телефоны

Все новинки рынка ноутбуков.

Полная линейка ноутбуков от **Toshiba**

А также: все последние новости из мира карманных компьютеров, ноутбуков и мобильных телефонов, полезные советы, конкурс!



МС

МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ
(game)land

Arc the Lad Collection

Одной из первых японских RPG для PlayStation упорно не везло с проникновением на англоязычный рынок. В далеком уже 1995 году, сертифицируя игры для выпуска в Штатах, недалеководный менеджмент SCEA ввел два драконовских запрета: никаких RPG и никаких двухмерных игр. Arc the Lad на долгие годы стала в США, простите за выражение, *ludus non grata*.

Жанр: strategy/RPG

Издатель/Разработчик: SCE/G-Craft, ARC Entertainment

Количество игроков: 2

Альтернатива: Suikoden I-II, Vandal Hearts I-II, Kartia

Когда же оглушительный успех Final Fantasy VII доказал, что ролевые игры востребованы американскими геймерами, и вынудил Sony пересмотреть подход к лицензированию проектов, никто не решился издать ни морально устаревшую Arc the Lad (далее ATL), ни ее продолжение. И только сейчас, по истечении шести лет с момента выхода в Японии первой игры, права на перевод и издание всего сериала получили наши давние друзья - компания Working Designs.

Как и в случае с переизданием Lunar, оригинальные игры (Arc the Lad I-III и "побочная" Arc the Lad: Monster Arena) подверглись некоторой переработке. Кудесники на службе у Working Designs по многочисленным просьбам геймеров добавили альтернативную поддержку двух джойпадов и аналогового управления Dual Shock, увеличили число доступных ячеек сохранения на карте памяти (7 или 15 штук в зависимости от игры), за-

программировали часы, отсчитывающие игровое время, чуточку упростили и привели к общему виду интерфейс всех частей, облегчили навигацию в меню предметов, перемонтировали все CG-ролики в Atl I-II, сделав их более динамичными и переведя в 24-битный режим воспроизведения, добавили скринсейвер, включающийся в режиме паузы и предохраняющий телевизор от преждевременного выхода из эксплуатации. О персонажах и истории трех основных игр мы уже рассказывали, а сейчас давайте окинем взглядом полностью завершённую версию Arc the Lad Collection, поступившую в продажу.



Arc the Lad:

Давным-давно, когда PlayStation была молодой...

В октябрьском номере журнала мой коллега Алексей "Full tanks" Ковалев поостерегся приписывать ATL к какому-либо подклассу жанра RPG. Уважая мнение собрата по перу, все же рискну и объявлю данную игрушку классическим приставочным образчиком стратегической JRPG. В духе сеговской Shining Force для 16-битного Мегадрайва. Сюжетная завязка, как обычно, незамысловата: юная жрица Кукуру (Kukuru) по незнанию освобождает демона, чем пользуется Коварный-Злодей-В-Плаще, а парнишка (lad) по имени Арк (Ark) оказывается "избранным" для вразумления демона и наведения мирового status quo. Подавляющая часть игрового времени проходит в сражениях, где вы передвигаете Арка и шестерых его подельников по экрану наподобие шахматных фигурок (у каждого свой радиус действия), выбираете тактику боя (атака, магия, защита, использование предмета) и увлеченно наблюдаете за ... [эпигет по вкусу] результатами. Изредка на боевой карте будут объявляться сундуки, в которые для вас Провидение запрятало полезные предметы, точь-в-точь как в более поздней Final Fantasy Tactics. Расклад на редкость



простой и позволяющий новичкам включиться в игру, не осваивая загады пудовые руководств. Ни городов, ни магазинов, ни свободного бродения по карте мира тут вы не найдете.

Делайте скидки, господа

В Японии Atl вышла летом 1995 года, оттого и графика здесь специфическая: "встретились два спрайта 24 x 24 пикселя, и давай плясать в три кадра". Признаем, за шесть лет двухмерные игры прошагали далеко вперед (догнав аж до Valkyrie Profile и Tales of Destiny II), но следует заметить, что на PS one вполне успешно переиздавались престарелые ролевые хиты SNES. Уж Final Fantasy IV-VI и Chrono Trigger, при всей нежной любви к ним, точно выглядят послабее Arc the Lad. А еще Arc the Lad - первая 2D JRPG, где озвучкой каждого персонажа занимался свой актер. А отдельные мелодии для игры сыграл Лондонский филармонический оркестр - тот самый, с которым Ясунори Мицуда недавно записал саундтрек Xenosaga.

Первый блин - он трудный самый

Несмотря на явные улучшения по сравнению со старшими 16-битными сестрами по жанру, Atl - совершенно не совершенная игра (^_^). Вроде бы и RPG, а коротенькая какая-то (проходится за



Призы - в студию!

Верная своему принципу снабжать классические игры гигантским количеством "подарков", Working Designs превратила Atl Collection в очередной набор из разряда "все, что душеньке угодно". Внушительная коробка вмещает в себя шесть компакт-дисков: Atl I, Atl II, Atl III (2CD), Atl Monster Arena, плюс диск с документальным фильмом о процессе локализации и доработки сериала. Помимо них, там размещается 140-страничная инструкция в переплете из кожзаменителя, 22 картонных фигурки персонажей, тематический футляр для карты памяти из розового пластика с символикой игры и четыре специальных "колпачка" на аналоговые ручки Dual Shock - с довольными физиономиями героев. Счастливицы, заказавшие "Коллекцию" в сотрудничающих с WD штатовских торговых сетях, получили особые часы с изображениями героев на циферблатах. Вдобавок к этим... э-э, бонусам, в продажу поступил официальный гид по прохождению игры - в двух красочных томах, укомплектованных постерами и наклейками для карты памяти.



Как и в случае с переизданием Lunar, оригинальные игры (Arc the Lad I-III и Arc Monster Arena) подверглись некоторой переработке.



Подобные спецэффекты уровня SNES в наше время вызывают у большинства игроков неоднозначную реакцию

8-10 часов по первому же разу), простенькая (ни одного действительно крутого босса), да и концовка в стиле "продолжение следует" оставляет желать... Понятное дело, продолжения. Японские геймеры в свое время как пить дать возмущались: "это нечестно, нам впарили куцый пилотный эпизод как полноценную игру!". Что касается англоязычного издания, то на сцене объявилась Working Designs, вся в белом, и заявила: "да вы берите, берите - мы к нему еще две части и бонусов добавим!". И это правильный подход, нечего жмотиться. Ибо в качестве самостоятельной игры Atl - не ахти что такое, зато как завязка серьезной саги она становится очень даже востребованной. Попробуйте врубиться в "Вавилон 5" с середины... половина кайфа пропадет.



Облачка, проплывающие над живописной картой, моментально заставляют вспомнить Chrono Trigger.

Arc the Lad II:

Замаливая грехи прошлого

Команда G-Craft Software решила, что блин блином вышибают - и к ноябрю 1996 года представила на суд игроков продолжение истории. Где умудрилась исправить все недочеты/недостатки спорной первой части, равно как не испортила ее достоинства. Это прямой сиквел предыдущей игры, дающий четкие ответы на все вопросы, повисшие в воздухе после ее развязки.

Перестройка и новое мышление

Первый парень на селе, Элк (Elk), сражается с двумя напастями: неприятелем на поле боя (он охотник за головами) и тяжким недугом, присущим половине героев JRPG - амнезией. В поисках отхлынувших воспоминаний он рано или поздно напорется на Арка и компанию, да и других друзей себе заведет. Спасет мир, не без этого. К счастью, авторы решили обвешать свое творение традиционными

Arc the Lad: Monster Arena

В японском варианте этот диск, использующий ваши сейвы с накопленными монстрами из Arc the Lad II, назывался Monster Game with Casino Game. Ничтоже сумняшеся, азартную игру Working Designs напрочь вырезала, оставив только турнирную часть - порядком напоминающую Pokemon Stadium, только без трехмерной графики N64. Порядка трех сотен доступных монстров, огромное количество боевых заклинаний и практически полное отсутствие сюжета еще сильнее приближают "Арену" к прародителю, обычным шахматам.

Это прямой сиквел предыдущей игры, дающий четкие ответы на все вопросы, повисшие в воздухе после ее развязки.

ролевыми элементами: картой мира, массивными городами, полными магазинов с ломящимися от обилия item'ов полками, гигантскими лабиринтами, в которых кто угодно ногу сломит.

Нововведения удачно разнообразили оригинальный gameplay, следа не оставляя от изрядной монотонности первой Atl. Бои остались теми же, только теперь монстров укладывает урезанный состав: пятеро героев. Разобрались и с продолжительностью приключений, японская версия игры проходится за 40-50 часов, без учета различных побочных мини-квестов. Резко подскочила сложность, пройти Atl II как нож сквозь масло вряд ли удастся. В сети бродят душераздирающие легенды про финального босса, дескать, Ozma из FFIIX перед ним прямо-таки пустое место. С Ozma'ой сравнивать, положим, рановато, но все равно - зверь-зверем, рвет всех в лоскуты. И вот здесь как нельзя кстати придется следующая хитрость.

Хорошо забытое старое

Оригинальный приквас (Konami потом применила его в Suikoden I-II), добавляющий интереса игре - возможность стартовать с сейва из финала первой части. При этом Арк и его компаньоны сохраняют все накопленное и награбленное, включая уровни и спецприемы. Странно, что немногие современные RPG используют эту идею - навскидку вспоминается только сериал Baldur's Gate, да и тот для PC. Графика Atl II осталась на уровне предшественницы, но за время второго посещения мира вам, наконец, разрешат вдоволь на него налюбоваться. Каждый город выполнен в собственном стиле: тут вам египетский колорит, тут дух Востока, попадаются средневековые замки, индейские деревушки, и даже футуристические заводы и научные лабора-



тории. Стоит ли упоминать, что ласкающее ухо музыкальное сопровождение идеально соответствует локациям. Короче говоря, Arc the Lad II - образцовая работа над ошибками. Единственный, с позволения сказать, "недостаток", это ее порой слишком уж завышенная сложность. Впрочем, многие геймеры наверняка посчитают элитные батальоны крепких монстров самым что ни на есть настоящим достоинством, учитывая легкость, с которой проскакивалось большинство последних RPG.





Arc the Lad III:

Высшая точка эволюции

К октябрю 1999 года G-Craft волшебным образом переместилась в ARC Entertainment и обрадовала фэнов третьей серией эпопеи. Перед нами опять практически прямое продолжение прошлой игры, с добавленной в труппу шестеркой новых персонажей (действие происходит всего через несколько лет после событий Atl II). По-прежнему, сокрушение сил зла не терпит отлагательств, и, традиционно, рекомендуется пользоваться сейвом из предыдущей части - дабы слегка подсластить жизнь своей вразумляющей армии.

Рокировка

Особых экспериментов над боевым движком не ставили: продвинутые шахматы таковыми и остались. Авторы лишь отказались от "случайных встреч" с противником и чуть переработали возможность подчинять себе врагов, реализованную в Atl II. Вполне в духе времени (а точнее, моды), введена система карт - в них можно превращать нападающих монстров. Через карты-то и активируются местные аналоги GF и Summon Beasts, слегка уступающие послед-



Final Fantasy VIII с ее карточными играми не давала спокойно спать деятелям из ARC Entertainment.

ним по силе, но сражающиеся на вашей стороне на протяжении всего боя. В отличие от предыдущих инкарнаций Atl, здесь основной квест поделен на обширные сценарии по несколько миссий в каждом (помните "главы" в FF Tactics?). Для упорных борцов со скукой предусмотрены мини-игры и любимые разработчиками побочные приключения, позволяющие разжиться супер-мега-оружием аккуратно к тому моменту, когда необходимость в нем уже отпала.

Ветерок перемен

Неумолимая поступь прогресса до основания сотрясла офисы ARC Entertainment, в связи с чем боевые сцены Atl III



Трехмерная магия слегка приблизила Atl III к признанным эталонам жанра того времени.

исполнены в какой-никакой, а трехмерной графике. Примерно как Vandal~Hearts. Виртуальная камера получила возможность вернуться и фокусироваться на конкретном объекте, эта роскошная новация активно используется при показе заклинаний. Рисованные вручную "плиточные" фоны чередуются с "задниками", отрендеренными на компьютере, явно возросло общее количество спецэффектов на мегабайт дискового пространства. Хотя третья часть "Арка" не дотягивает до признанных образцов тогдашнего RPG-строения (красивейшая Xenogears вышла годом раньше), она опять-таки прекрасно укладывается в нишу "ностальгических релизов". Вместе с переизданиями Square'овской классики и обеими частями Lunar она найдет своего геймера, будьте спокойны. Остается только поблагодарить Working Designs за то, что упомянутая ниша время от времени пополняется добротными играми "старой закалки".

Валерий "А.Купер" Корнеев

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Неплохое собрание бородатых RPG для ностальгирующих по 16-битным временам игроков.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMERPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Сложно оспаривать столь краткое резюме, тем более если возраст первой игры серии уже приближается к семи годам. Однако не стоит забывать о целом пакете бонусов!



Saiyuki

Journey West

Пришел день Страшного суда. Кайся, еретик. Отринь ложных богов и открой затуманенные алчностью глаза. Ты узришь в небесах всадников апокалипсиса: Нудный картинг, Бюджетный релиз, Странную головоломку и Древнюю игру. Язычник, забудь PS one, веруй в PS2 - и обретешь спасение. Иначе ждет тебя забвение и ересь. Ересь, пришедшая из восточных варварских земель, куда не ступила еще нога праведника. Древняя ересь с названием, наполняющим сердце праведника болью и гневом. Имя ей - Saiyuki: Journey west. Сможешь ли ты, заблудший, устоять перед ее греховным соблазном?



Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Koei/Koei

Количество игроков: 1

Альтернатива: Hoshigami: Ruining Blue Earth, Final Fantasy Tactics



Кое-что о Сандзо

Journey west. "Путешествие на запад" - классический китайский роман. Путевые заметки китайского монаха Суан-цзана (Hsuan Tsang) из монастыря Танг (Tang), совершившего паломничество в Индию и обратно. Историки утверждают, что это реальный факт. Монах действительно

жил, и путешествие имело место. Однако встречи с богами, Буддами и бодхисатвами, описанные в романе, ввиду понятных причин подвергаются сомнению и приписываются буйной фантазии священнослужителя. Как бы там ни было, но роман стал классикой мировой литературы и уже множество раз пересказывался, цитировался и стал основой бесчисленного количества фильмов, мультфильмов и игр, среди которых оказалась и Saiyuki: Journey west. Мандзё (Manjo), службе при Золотом храме (Golden temple), воспитанному монахам, является Каннон (богиня милосердия в восточной философии) и, подарив волшебный посох, велит отправиться в Индию за священными манускриптами. Приняв монашеское имя Сандзо



Боевой экран в Saiyuki вряд ли способен чем-то вас удивить.

(Sanzo), юноша (в игре, где царит политкорректность, это может быть и девушка) отправляется в путь. Но темные силы, понятное дело, не дремлют. И в пути незадачливому паломнику и его верным попутчикам придется преодолеть массу лишений и столкнуться со злом во всех его проявлениях.



Вокруг Сандзо собралась весьма разношерстная компания.

лидный. Тем удивительнее, что детище Koei до сих пор держит планку. Трехмерный игровой мир с двухмерными героями - стандартная рецептура для тактической RPG. До боли похоже на Final Fantasy Tactics. Всеми силами стремился избежать этого сравнения. Как видите, безуспешно. Да, игры похожи. Более того, почти

Трехмерный игровой мир с двухмерными героями - стандартная рецептура для тактической RPG.

В оригинале "Путешествие на запад" - роман глубоко философский, полный аллегорий и скрытого подтекста. В частности, герои его олицетворяли собой четыре составляющих естества человека: душу, разум, тело и чувства. В игре все (по понятным причинам) проще. Философия уступила место сказке. Аллегии и подтекст сведены к банальным шуточкам, а героев вместо четырех стало шесть. Что делать - игра есть игра.

Антиквариат-с

Saiyuki увидела свет в Японии в 1999 году. Два года. Для игры возраст со-

одинаковы. И что в этом плохого? Быть может, графика Saiyuki и устарела, но это не бросается в глаза. Трехмерные ландшафты выполнены с внушающей уважением детальностью. Анимация персонажей на высоте. Кто-то посетует на скромные спецэффекты, но это, опять же, есть с чем сравнить. И, к слову, их (эффекты) всегда можно отключить. Камера обладает всем необходимым для безбедной жизни: свободное панорамирование, изменение угла обзора и расстояния до объекта съемки. Крупные планы пикселизированы, согласен, но не забывайте - это всего лишь PS one.



Персонажей для Saiyuki нарисовал Акихиро Ямада (Akihiro Yamada). В Сети это имя упоминается с неизменным благоговением, но мне, к сожалению, ни о чем не говорит. Присутствуют полноценные анимационные вставки (как принято называть их в Японии, аниме). Качественно, профессионально, мило... Приличный английский дубляж. К слову сказать, сюжетные ролики в игре представлены в двух вариантах - мужском и женском в зависимости от выбранного игроком пола персонажа. Очень хороша музыка с отчетливо прослеживаемыми китайскими мотивами, но подкачали звуковые эффекты. Стандартный набор шумов из библиотеки SNES. Бывает и лучше.

А еще я туда ем

Тактические RPG - это игры, где надо думать головой. Saiyuki от начальной и до финальной заставки - непрерывная битва. Вне поля боя активность игрока сводится к перемещению по карте из точки А в точку Б, покупке припасов, снаряжения и менеджменту команды. Кое-то не старалась нагрузить игрока административными заботами. Меню понятны, управление командой сведено к разумному минимуму. Получилась золотая середина между FFT с развернутой системой

навыков и простенькой Eternal Eyes. Не знаю, хорошо это или плохо. Дело вкуса. Новые герои присоединяются к команде строго в рамках линейного сюжета. Случайные стычки с врагами отсутствуют. Перерывы между битвами заполнены сделанными на движке заставками, показывающими дальнейшее развитие сюжета. В общем,

ников нередко меньше десятка. Не волнуйтесь - вам будет чем заняться. Враги приятным образом разумны: могут всем скопом наброситься на беззащитного мага, обожают сосредотачивать атаки на сильнейшем герое и не забывают уделять повышенное внимание Сандзо. Лучше? Лучше может быть только человек.

Враги, приятным образом разумны. Могут всем скопом наброситься на беззащитного мага.



Как водится в тактических RPG, перед боем нужно завести взаимно оскорбительный разговор, чтобы подогреть обстановку.

вода, земля, дерево и т.д. В качестве примера возьмем любое огненное заклинание и экипируем им персонажа, чей знак - вода. А затем поставим его же (заклинание) огненному герою. Эффективность в первом случае ниже, чем во втором. Что и требовалось доказать. Кроме магии, все герои (за исключением Сандзо) умеют изменять облик (Wereform), превращаясь в магических животных, обладающих нечеловеческой силой и умениями. Главное - не путать силу и неуязвимость, это разные вещи. Получив "свой паек на сегодня", поверженный гигант возвращается к обычной гуманоидной форме. Да и в случаях, когда военная удача на стороне игрока, ограниченный запас энергии не дает трансформации продер-



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Есть желание приобщиться к "искусству войны"? Дерзайте! Второго такого шанса на PS one уже может не быть.

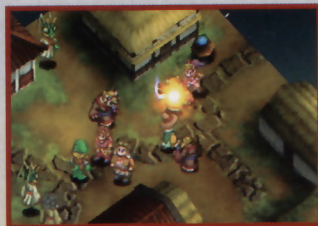
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Качественный римейк достаточно старой игры, однако вполне способный занять вас на то время, что осталось до выхода более сильной Hoshigami.



типичная, сделанная по всем канонам тактическая RPG. Но настоящая Saiyuki начинается на поле боя. Трехмерные уровни не могут похвастаться размерами. Зачастую игровое поле не превышает одного экрана, но честно пытается искупить вину повышенной интерактивностью. Падающие мостики, выключатели, включатели (^_^) и сундуки с сокровищами к услугам отважных борцов со злом. Пускай Journey west не поразит эпическими масштабами. Пускай команда игрока ограничена шестью участниками, а число против-



Судьбоносное решение в самом начале игры: какого же персонажа выбрать — классического монаха Сандзо или более милую девушку?

Оборотни, маги... все мы смертны

Почему-то при разборе любой RPG повышенное внимание уделяют магической системе. Наверное, это своеобразный символ. Признак принадлежности продукта (пусть и косвенной) к касте ролевых игр. А может быть, и нет. Не знаю, могу лишь сказать, что в Saiyuki магия есть. Целебная, атакующая, защитная. Более сорока заклинаний (при условии, что я правильно понял болтовню продавца в магической лавке) - этого хватит на всех и еще останется. Существует привязка магии к элементам природы: огонь,

жаль больше трех раундов боя. Такими драконовскими мерами Коеи добивается баланса.

А теперь обратимся к спору о вечном: есть ли жизнь после смерти? Ответ: да, но не так много, как хотелось бы. Павший на поле брани герой придет в себя сам сразу же после боя - это плюс. Но оживить его в процессе сражения нельзя никакими способами - это минус. И в любом случае, если вам не повезет и умершим окажется Сандзо, игра закончится. Впрочем, я в вас верю. (^_^)

Cho Haposai
<haposai@mail.ru>

Tales of Destiny II



Один мой хороший знакомый купил на днях PS one, чем несказанно всех удивил. Я твердил ему о преимуществах Dreamcast (я патриот PlayStation, но остаюсь реалистом). Распинался о том, что из двух дышащих на ладан систем разумнее выбрать более совершенную. Он был непреклонен. Теперь у него есть PS one и несколько знакомых, считающих, что он совершил глупость. Но прошла неделя, и в руки мои попала Tales of Destiny II, и, видит бог, в этот день я понял тех, кто до сих пор покупает PlayStation.

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: Namco/Namco
Количество игроков: 1
Альтернатива: Tales of Destiny, Dragon Warrior IV



Просто хочешь ты знать...

Даже ребенок знает, что корень всех ролевых неприятностей - чрезмерное любопытство и неумение вовремя сказать "нет". Несколько слов о геро-

ях нашей истории. Рэйд Хершель (Reid Hershel) - житель деревушки Рашинс (Rasheans). Он сирота (так драматичнее), пробавляется охотой, а в свободное время не прочь свалить дурака. Фара Орстед (Farah Oersted) - односельчанка Рэйда. Вынужденно нашла призвание в сельском хозяйстве (се-ем, жнем, мелем). Девушка с характером. Умеет постоять за себя и полежать за других. (^_^) И так, в то утро ничто не предвещало беды. Что уже наводит бывалого игрока на нехорошие мысли. Возвращаясь с охоты, Рэйд заметил Фару на сторожевой вышке. Необычно, конечно, но еще не конец света. Разговорившись, парочка замечает в небе падающую звездочку. Звезду. Звездищу! Для вышки этот день стал последним. Выбравшись из-под обломков, Рэйд видит спину Фары, убегающей с



Бой в ToD II - один из самых интересных моментов, главное — правильно настроить AI...

криком: "Ах, там что-то упало!", и совершает ошибку номер один - бежит следом. Разогнав диких голубей и трех медведей (а может, их было четыре), герой прибывает на место падения загадочной "звезды". Там он находит: а) Фару Орстед, б) незнакомку с синей белкой, в) готовый взорваться космический корабль. Оправившись от очередного взрыва, герои возвращаются домой, где таинственный незнакомец ломает дом старосты, и становится ясно, что ни спасенная незнакомка, ни белка не го-

ворят на местном наречии. Пришельцев изгоняют из деревни. Фара уходит с ними, а Рэйд совершает вторую роковую ошибку - безротно присоединяется к компании. Все. Это конец. Теперь спасения человечества не избежать...

Первое впечатление - Тоёда (Jun Toido - бес-сменный и незаменимый сценарист проекта) выдохся: вторая игра серии, а сюжет уже как в дешёвом мультсериале. Да, быть может, Дзюн не оригинален, но какая проработка деталей! Убогий костяк скоро обростет узорчатой лепниной деталей, пустоты заполнятся яркими героями. Дайте мастеру немного времени - и Tales of Destiny II отблагодарит вас за терпимость.

И вечный бой, покой нам только снится...

Разработчик - существо пугливое. Любит сиквелы и нездоровые эксперименты. Ну кому еще, кроме него, могла прийти в голову идея соединить RPG и Street Fighter? Боевая система сериала Tales of... LMB (Linear Motion Battle) уникальна. Игровое поле представляет собой двухмерную арену, по которой герой свободно перемещается слева направо. Кнопки контроллера отвечают, соответственно, за атаку, защиту, спецприем и магию. Вся соль в том, что поединки происходят в реальном времени (использовать магию, защищаться и атаковать придется одновременно с противником), а управляет игрок только одним героем. За действия остальных отвечает PlayStation. Человек невыдержанный закричит: «Какой кошмар!». Опытный же игрок залезет в главное меню и поймет, что все не так уж плохо. Раздел настроек искусственного интеллекта - это много часов забавы для всех желающих. Прежде всего, можно выбрать стратегию поведения каждого героя. Например, приказать атаковать сильнейшего/ближайшего/слабейшего врага. Или, наоборот, велеть не лезть на рожон и защищаться. Более десятка вариантов с возможностью тонкой настройки. Вручную можно установить параметры slash и trust, дающие приоритет тому или иному виду атаки и т.д. Тем же, кто приставочному AI (искусственному интеллекту) все равно не доверяет, Namco предлагает посадить за второй джойпад товарища. Кстати, в Tales of Destiny II сделать это можно в любой удобный мо-

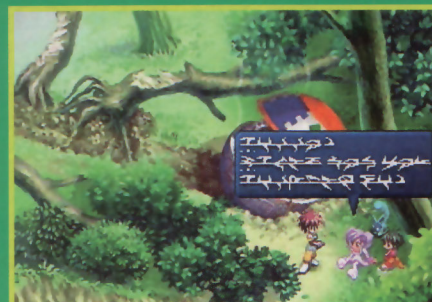
мент. Специальное устройство Chaneing больше не нужно. Так же, как не нужен особый артефакт, чтобы получать очки опыта за удачно проведенные спецатаки. Namco что-то стала подозрительно доброй, и грех этим не воспользоваться. К слову сказать, процесс изучения специальных техник усложнился. Вместо единой шкалы опыт начисляется отдельно за trust и отдельно за slash-атаки. И лишь набрав необходимое число уровней там и там, можно на что-то рассчитывать.

Тем же, кто приставочному AI все равно не доверяет, Namco предлагает посадить за второй джойпад товарища.

мент. Специальное устройство Chaneing больше не нужно. Так же, как не нужен особый артефакт, чтобы получать очки опыта за удачно проведенные спецатаки. Namco что-то стала подозрительно доброй, и грех этим не воспользоваться. К слову сказать, процесс изучения специальных техник усложнился. Вместо единой шкалы опыт начисляется отдельно за trust и отдельно за slash-атаки. И лишь набрав необходимое число уровней там и там, можно на что-то рассчитывать.

Crymel Artes

С тех пор как Final Fantasy стала ролевой игрой номер один для PlayStation, RPG без guardian force/elemental/хранителей считаются дурным вкусом. Namco - компания солидная, да и Tales - игра с традициями. Потому без GF не обошлось. Чтобы пользоваться магией, героям требуется помощь духов-хранителей. Namco назвала их Crymel Artes и наградила пусть заезженными, но звучными именами: Ifreet, Gnome, Sylph, Undine... Как нетрудно догадаться, каждый из Crymel олицетворяет одну из стихий природы (например, Ifreet - огонь, Gnome - земля) и владеет заклинаниями соответствующей направленности. К слову ска-



подбегать и добавив еще и мечом. Правда, во время проведения особо продвинутых магических атак спецэффекты бушуют с такой яростью, что определить, кому добавлять, а кому и не стоит, можно только на ощупь. Хотя, в целом, чертовски жизненное нововведение. Не забывайте только, что враг умеет делать все то же самое.

Так же, как и обычные герои, Crymel получают уровни и по мере своего развития разучивают новые заклинания. Способ, проверенный временем, - надежный и скучный. Другой вариант - посадить несколько Crymel (желательно разных) в особый сосуд Crymel Cage. Глядишь - и получится что-то стоящее. Главное - не переборщить. Когда хорошего много, это тоже плохо. Надо сказать, одной Crymel Cage ваши селекционные опыты никто не ограничивает. Попробуйте посадить несколько хранителей в несколько Crymel Cage, а затем скомбинируйте их. По идее, это тоже должно принести определенные результаты. В общем, экспериментируйте.

Тысяча и один рецепт безумного кулинара

Что такое хорошая ролевая игра? Это игра, где есть чем заняться, кроме битв, хождения по лабиринтам и просмотра заставок. И, надо сказать, японцы - большие мастера по части "чем бы заняться, кроме...". К сожалению, симулятора рыбалки в Tales of Destiny II нет. Но зато на досуге можно заняться кулинарией. Поверженные враги периодически будут бросать различные, на первый взгляд, бесполезные предметы. Тунец, например,



В отличие от DW VII в рисованной ToD II карта мира полностью трехмерна.



ХРОНОЛОГИЯ “СКАЗОЧНОЙ” СЕРИИ:



1994 - Tales of Phantasia
(Super Famicom, Япония)



1997 - Tales of Destiny
(PlayStation, Япония,
США, Европа)



1998 - Tales of Phantasia
(PlayStation, Япония)



2000 - Tales of Eternia
(PlayStation, Япония)



2001 - Tales of Destiny II
(PlayStation, США)

Последние две позиции, как вы уже догадались, занимает одна и та же игра, просто при переводе на английский Namco сменила название, дабы лишний раз не напоминать геймерам о том, что Tales of Phantasia так и не издана за пределами Японии. А еще в прошлом году японская студия Xebec выпустила на телеэкраны аниме-сериал Tales of Eternia, следующий сюжету игры.

В связи с чем вопрос: под каким же названием его прокатят (если прокатят) в Штатах?

или медвежье мясо. Теоретически все это можно выбросить (тем паче, что котомка героя ограничена пятнадцатью предметами одного вида), но лучше из этого что-нибудь приготовить. Комбинируя различные ингредиенты, можно получить блюда, восстанавливающие энергию или убирающие аномалии статуса. Только не все так просто. Чтобы приготовить что-нибудь, нужен рецепт, который необходимо где-то добыть. И тут в дело вступает Wonder Chef. Этот экстравагантный кудесник повара постоянно где-то прячется, но если уж вам посчастливится его найти, он с радостью поделится одним из своих рецептов. Всего он знает 38 блюд. Не “Большая поваренная книга”, конечно, но тоже кое-что. Кроме того, есть еще Dark Pot, готовящий варево из случайных ингредиентов, эффект от употребления которых может быть самым непредсказуемым. Так что будьте осмотрительны. Помимо готовки пищи Namco предлагает заниматься прохождением многочисленных мини-игр. Проходятся они исключительно на добровольной основе. Просто когда вам предлагают сыграть в одни варианты ответа, то “да и нет”, а когда предлагают в другие - “да и да”. (^_^) Ладно вам, не кукуйтесь. Это весело. Правда-правда. Ну почему бы не попытаться силы в безумной разновидности пляжного мя-



ча или не стать на время машинистом поезда? Мини-игры ToD-II разнообразны и увлекательны. Естественно, какие-то из них лучше (чух-чух-чух-чух, ту-ту!!!), какие-то хуже. Но, в любом случае, за старательность Namco можно и нужно похвалить.

Кошерные японцы

Для Tales два измерения - это традиция. Поэтому двухмерность Tales of Destiny II - явление закономерное и предсказуемое. Слава Богу, мода на плоские RPG пока еще в силе. Однако если полгода назад заявления о двухмерности вызвали бы бурю восторга, то сегодня вместо оваций слышны лишь



Несмотря на то что в игре практически нет новомодных технологий, общая картинка выглядит на удивление мило и гармонично.

жидкие хлопки. Ретро-стиль сдает позиции. Уж слишком много плоских игр появилось на PS one в последнее время.

Детище Namco не выделяется среди конкуренток ни особой красотой, ни совершенством. Просто качественная работа. Кое-какой прогресс по сравнению с первой частью заметен, но сказать, что три года, разделившие игры, изменили графику до неузнаваемости, я бы не решился. Однако вступают эти годы также не прошли. Прежде всего, исчезла резавшая глаз «шестнадцатититность». На смену кислотной палитре в два десятка цветов пришли пастельные полутона. Значительное внимание Namco уделила проработке фонов и героев. Вместо деформированных карли-



ков на поле боя выходят полноценные анимешные люди. Можно добавить пару слов о производительности движка и отсутствии торможения, но зачем? Времена, когда PlayStation считалась непригодной для двухмерной графики, давно уже в прошлом. Гораздо интереснее удачно вписанные в общий контекст трехмерные спецэффекты во время боя и трехмерная же карта мира, непостижимым образом уживающаяся с плоским окружением. Персонажей и общую концепцию дизайна разработал Мицуми Иномата (Mitsumi Inomata). Еще одно неизвестное уху европейца имя. Должно быть, достаточно известный художник, раз уж имя его Namco вынесла аж на титульный экран. Хотя сам дизайнер, честно говоря, на любителя. Уж больно своеобразно Иномата рисует глаза. Есть



В бою вам придется не только махать мечом, используя всевозможные комбо, но и активно использовать магию.



Namco предлагает заняться прохождением многочисленных мини-игр. Проходятся они исключительно на добровольной основе.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Все хорошие релизы хитрые издатели приберегли напоследок. Возможно, Tales of Destiny II и пришла позже, чем следовало, но только для того, чтобы доказать: хорошие игры, как и хорошее вино, с годами становятся только лучше. Не пропустите.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMERPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Однозначно, лучшая ролевая игра конца 2000 года. Великолепная графика и нетрадиционная для жанра боевая система принесут вам много часов удовольствия.

заставки - частично CG-ролики, частично аниме. Соотношение приблизительно два к одному. Качество исполнения - на должном уровне. Что и понятно. Кому как не японцам знать, как делать японские RPG?

My name is John Smith

Как известно, локализация локализации рознь. Причем это для многих будет откровением, и не только в России. Tales of Destiny II свою долю упреков получила за звук. Дескать, актеры играют из рук вон. Дубляж халтурный. Голоса подобраны плохо. Не знаю. Мои университеты по части иностранных языков окончились еще в школе. Поэтому я не смогу оценить литературность слога и изящность словесных конструкций. Мой подход к оценке звука безграмотно-потребительский. Если голоса разборчивы и текст понятен, значит, все в порядке. Так что ругать дубляж я не стану. Впрочем, хвалить тоже. Возможно, это проблемы моей

PlayStation (1002 модель, раритет), но во время сюжетных сценок герои постоянно заикались (в конце каждой фразы проскальзывало начало следующей), сводя на нет весь драматизм ситуации. Уверен, читатель поймет скромное счастье рецензента, нашедшего в настройках опцию, отключающую звуковое сопровождение диалогов. В случае чего пользуйтесь. Можно добавить пару слов о музыке. Ее писал композитор старой закалки. Получилось почти как в Lupa, только без песен. Хлесткие боевые темы. Мягкая лирика для сюжетных сцен. Незагойливые мотивы для городов и темниц. Ролевику со стажем, знавшим мир таким, каким он был до прихода Мицуды и Уэмацу, должно понравиться. Отдельно отмечу перевод текста. Очень качественная работа. Приличные диалоги, минимум штампов и искрометный юмор. В частности, немало персонажей отдадут себе отчет в том, что находятся в видеоигре. Прекрасный повод для шуточек и едкого сарказма. Западные критики не скупятся на комплименты, называя текст не иначе как гордым словом «литературный». Наверное, стоит с ними согласиться.

Ханпосай с вами
<happosai@mail.ru>

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ
В ЯНВАРСКОМ
НОМЕРЕ

МУМИЯ
ВОЗВРАЩАЕТСЯ
НА DVD!

ПЕРЛ-ХАРБОР
НА DVD
И ИНТЕРВЬЮ
С БЕНОМ АФФЛЕКОМ

LCD-ПРОЕКТОР MITSUBISHI

DVD В АВТОМОБИЛЕ
ПЕРВЫЙ В РОССИИ
ЖУРНАЛ С СОБСТВЕННЫМ
DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ!



ВСЕ, ЧТО
ВАМ НУЖНО
ЗНАТЬ О DVD

В ПРОДАЖЕ ЖУРНАЛ
С DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ

Российская редакция:
119034, Москва,
Коробейников пер.1/2, стр. 6
тел.: 245-8859
E-mail: reklama@totaldvd.ru

TALES OF DESTINY 2

RPG SPECIAL

C.J.C.

Очередная хорошая RPG от уважаемой Namco. Играя в эту игру, я понял для себя, что помимо Squaresoft и Enix на свете есть и другие компании, которые способны порадовать ценителей ролевых игр. В игре есть все. Или почти все. А если нет, то это несущественно. Но, как и в любой ролевухе, здесь имеется достаточное количество загадок и секретов, решение которых мы вам и представляем.

ОБЩЕЕ

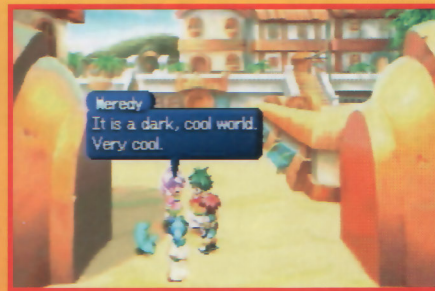
Начнем, пожалуй, с самого актуального, а именно где, за что, а главное, как бить врагов. Бить их надо везде - хотите на глобальной карте, хотите в подземельях. Не встретишь их только на водных просторах и в городах. Бить, лупить и, как ни печально, убивать следует за то, что у них есть призы, которые нам тоже охота заполучить. А вот как, чем и что из этого получится - вопрос другой. Вот его сейчас и будем изучать.

Итак, предположим, нарвались вы на врагов, после чего начинается непосредственно драка. На экране во всем своем великолепии раскрывается поле боя. Видеть вы его будете сбоку, как и все, что на нем окажется: деревья, кусты, персонажей и множество врагов. Отсюда следует вывод номер один: в этой игре **2D battle system**, которая по-другому зовется **Linear Motion Battle (LMB)**. Напоминает старые добрые **MK** и **Street Fighter**. И

действительно: вам придется управлять вашим персонажем, чтобы он бегал туда-сюда за врагами и бил их. Вывод два: здесь нет командного меню, нет и очередности ходов. То есть управление персонажем и ведение всей битвы в целом производится в реальном времени. Получается настоящий файтинг. А для файтингов характерны комбосерии (это когда персонаж наносит врагу серию ударов за короткий промежуток времени). Один удар в них называется **"hit"**. И чем больше этих «хитов», тем лучше, а главное, разрушительней будет комбосерия. Хорошо это получается, когда все герои атакуют одновременно. Чисто теоретически количество ударов можно довести до **99 Hits**, однако это только теоретически. Обычно они не превышают десятка ударов. Но за каждую комбосерию вам будут начислять призовые **Exp**. Чем больше ударов, тем больше призовых **Exp**. Следовательно, но, быстрее будут развиваться и персонажи.

КОМПАНИЯ

На вашей стороне могут выступить сразу четыре героя. Причем ими всеми можно управлять. Нет, я не брежу, это действительно так. Если у вас есть второй джойстик, то вы будете играть на пару со своим товарищем, а коли есть еще и multitap, то к одной приставке подключаются сразу четыре(!) джойстика, что позволяет вести бои четвером. Такой фокус уже применялся в первой части игры и достаточно хорошо себя зарекомендовал. Но вот когда вам приходится ходить по карте или по подземельям, то персонаж управляется только с первого джойпада. Если же вы играете в гордом одиночестве, то управление оставшимися персонажами берет на себя компьютер, что у него получается достаточно хорошо. Но у **LMB** есть один существенный недостаток: когда на экране много врагов, несколько ваших персонажей и все они пы-



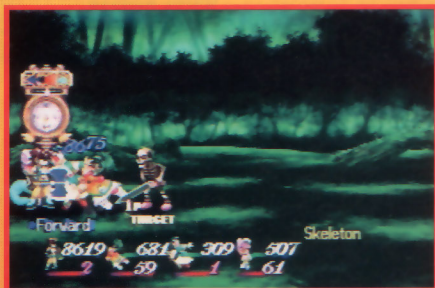
таются что-то делать (например, атаковать магией), то становится совершенно непонятно, что и где находится. В разные стороны летают фаерболы, половина персонажей носится с криком: «Зарублю!», другая половина от них убегает. Короче, полная неразбериха. Хотя некоторым нравится.

Формально всех персонажей в игре можно разделить на две большие группы: воины и маги. Первые наиболее приятны в управлении, в то время как вторых желательно отдавать под уп-

Управление персонажем во время боя:

- ◀ - передвижение по полю боя
- × - атака
- ▲ - открытие боевого меню
- - блок
- + ◀ - осмотреть поле боя (только если у вас на экран выведено боевое)
- + ▼▲ - приблизить или отдалить поле боя (только если у вас на экран выведено боевое меню)
- - использовать skill 1
- + ▲ - Special Skill 2
- + ◀ - Special Skill 3
- + ▼ - Special Skill 4
- Дважды ◀ - бег
- L1 + ▲ - подпрыгивает вся команда
- L1 + ▼ - все герои сбегаются в одно место
- L2 или R2 - использовать skill
- R1 + ◀ - выбрать цель
- Start - пауза
- SELECT - изменение способа управления персонажем

равление компьютера. Они не столь быстры, и физические удары у них слабые. Полагаются они только на свое умение использовать магию и прочие мистические штучки. Хотя следует признать, что делают они это виртуозно. Но магия питается за счет TP, которые имеют обыкновенные заканчиваться. Поэтому магов лучше ставить в задние ряды, чтобы враги до них не добрались, так как в защите они несостоятельны. А вот в ближнем бою лучше использовать воинов. Как вы понимаете, ими вы и должны управлять. Мало того что они способны на физические атаки, так они еще и могут применять нехитрые боевые заклинания, которые вносят свою лепту в скорейшую победу над врагом. Отдельно стоит упомянуть и о возможности побега с поля боя. Ведь в этой игре нет командного меню, и то, что в других играх осуществляется нажатием пары кнопок, здесь требует чего-то большего. Тем персонажем, который сейчас у вас под управлением, необходимо упереться в левую



или правую границу экрана. Появятся странного вида часы со шкалой. Вам надо полностью заполнить эту шкалу, и тогда отряд убежит. Если же тот персонаж, которым управляете вы, погиб, то эти часы появляются сразу, и после заполнения шкалы оставшиеся в живых персонажи покинут поле боя.

В игре вы встретите предостаточное количество предметов. Но чаще всего придется применять вот эти:



Apple Gel - восстановит 30% HP от максимального значения.

Dark Bottle - повышает вероятность столкновения с врагами.

Orange Gel - восстанавливает 30% TP от номинала.

Melange Gel - восстановит 30% HP и TP от номинала.

Holy Bottle - понижает возможность столкновения с врагами.

Life Bottle - воскрешает персонажа.

Panacea Bottle - излечит аномальный статус персонажа.

Spectacles - позволяет определить количество HP врага и его основные параметры.

Все персонажи под воздействием вражеских атак будут менять свой статус. В этой игре их всего семь.

- **Отравление** - герой зеленеет, и у него понемногу отнимается HP.

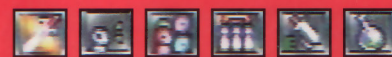
- **Замораживание** - персонаж превращается в лед, что мешает ему совершить какое-либо действие.

- **Ослепление** - герой чернеет и не может пользоваться магией.

- **Иссушение** - медленно, но верно у персонажа отнимаются HP и TP. При этом персонаж испускает черные пузыри.

Во время боя вам придется не раз использовать боевое меню. Состоит оно из следующих пунктов:

- 1 - **Skills** - смена применяемых скилов.
- 2 - **Character Commands** - выбор поведение персонажу.
- 3 - **Group Commands** - состоит из девяти пунктов которые задают стратегию действия всей команде.
- 4 - **Formations** - расположение ваших персонажей на поле боя.**25**
- 5 - **Equipment** - смена экипировки для персонажа.
- 6 - **Use Items** - использование любого предмета, который завалился у вас в вещевом мешке.



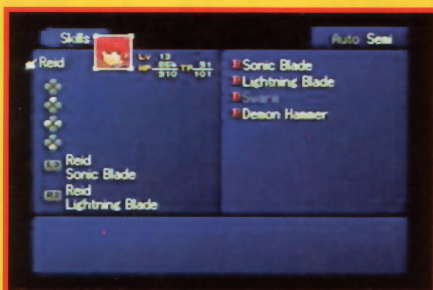
1 2 3 4 5 6

- **Оглушение** - герой на некоторое время теряет сознание, а над его головой летают птички.
- **Паралич** - герой желтеет и не может совершать какие-либо действия.
- **Смерть** - тело героя валяется, и все об него спотыкаются.



Достаточно оригинально выполнено сохранение игры. Сохраниться можно в любой момент игры. Но, сохранив игру, вы начнете ее не именно с этого места, а от входа в это подземелье. Исключение составляют глобальная карта или зеленые кристаллы. Сохраняясь на глобальной карте или возле зеленого кристалла, вы фиксируете точное место сохранения, с которого и продолжите свои приключения после загрузки сейва.

И напоследок следует заглянуть в главное меню игры, в котором наиболее важными для начинающих игроков являются "Skills" и "Formation". В меню "Skills" вы можете установить применение тех специальных приемов, которые у вас уже появились, на так называемые «горячие» клавиши, которые облегчат их использование во время боя. Это очень полезно для магов, у которых специальные атаки являются основным способом борьбы.



В меню "Formation" предлагается поменять порядок размещения персонажей на поле боя, а самое главное, пометить героя, который управляет с первого джойпада.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Как бы странно это ни выглядело, на этот раз было принято решение, смысл которого сводится к сокращению полного решения игры и ограничению его до всякого рода квестов и сложных для прохождения мест. Все, что не проходит с первого раза, описано ниже. Ну а то, что не вызовет проблем, наверное, и не нуждается в освещении на этих страницах.

История начинается в родном мире главных героев Рида (Reid) и Фэры (Farah) - Inferia. У нас же весь их мир умещается на одном диске, который в свою очередь уместился в эту статью. Итак, начнем.



СЛАБОЕ ЗВЕНО

На третьем этаже Mintche University в одной из аудиторий можно повстречать бойкую девицу, которая завалит вас вопросами, требующими быстрых и правильных ответов.



1. Which character is the official mascot of Namco -> Pac-Man
2. What does Rembrandt of Mikheil often say -> Hee, hee
3. What color are the eyes of Pac-Man -> black
4. Which one of these titles was not produced by Namco -> Tales of Dragon
5. When Karyl appeared in Moreau, she said People call me OO -> Blue Lightning
6. What is the name of bio-alloy found at Trash Mountain-> Belselium
7. Who stirred up hatred in Junkland -> Philia
8. In the castle, what item possessed by Stahn's party was used as a homing beacon -> Tiara
9. What item is needed at the Frozen River north of Snowfria -> Fur Cape
10. Which game does not belong in the list -> Air Combat
11. Of the many shops that migrated from Darilsheid to Radisrol, which shop was the first to settle -> Inn
12. Who is Stahn's sister -> Lilith
13. Why did Alba request for Chelsea to return -> sew buttons on his pants
14. Which one of these titles was not produced by Namco -> Fighting Calibur
15. What color is the ribbon on the head of Ms. Pac-Man -> pink
16. Which one of these is not a Namco arcade hit -> Dragon Valor
17. Which character does not belong in the

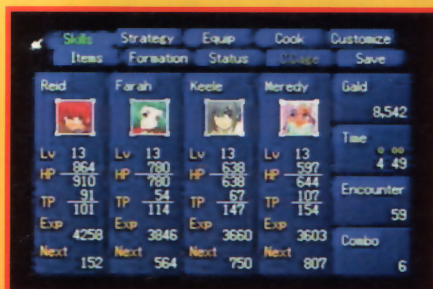
list -> Stahn Aileron

18. What happened to Marian in Mikheil -> escaped in the lower pod
19. What is the name of the sea dragon that gave Philia a ride -> Bernardo
20. How many doors in the Hidden Temple can be unlocked with the Swordian -> 3
21. What color are the eyes of Ms. Pac-Man -> black
22. Of the 7 Generals of Seinegald, who is the only female General -> Melina
23. At Cloudius, what does Baruk reveal about his intentions for the world -> return the world to zero
24. To where below is the anti-grav elevator at Radisrol linked -> Darilsheid
25. What game was not featured in Namco Museum Vol. 3 -> Klonoa
26. What game was not featured in Namco Museum Vol. 3 -> Mr. Driller
27. Which one of these does not belong on the list -> Target Zone
28. What is Philia's rank at Straylize Temple -> Priestess
29. What is the name of the navy that resides in Aquaveil -> Black Cross Navy
30. What is the mini-game played at Cherik -> Tag

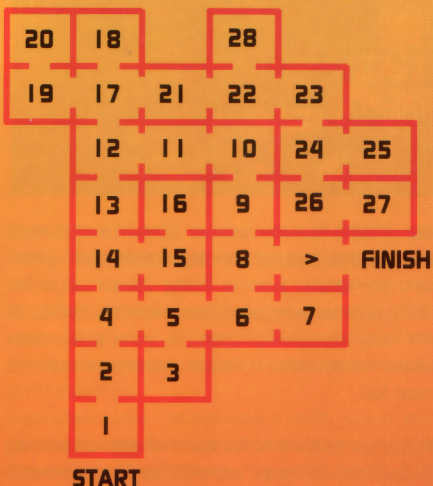
За правильные ответы только на все(!) вопросы вы получите Melange Gel и Namco Teacher.

ТУМАННЫЙ ЛЕС

После того как вы перебрались на другой континент, используя подводные пещеры, и покинули Treetop Village, ваш путь пройдет через туманный лес. Место это довольно запутанное, что непременно приведет к некоторым сложностям, которые без проблем решаются при помощи этого солюшена.

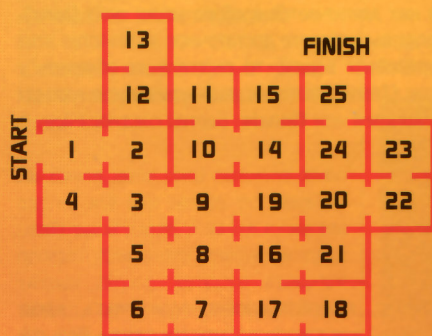


Forest of Temptation – Часть первая
Ценные призы: Iron Arms(3), Melange Gel(6), Life Bottle (19,22), Holy Bottle (23).





Для удобства прохождения этого места я разбил весь лес на зоны (квадраты), которые соответствуют отдельным экранам. Вход в лес находится в зоне 1. Бегите в квадрат 16, где вы найдете пять идолов. За верхней статуей найдите lens, спрятанную в корнях деревьев. Хорошенько рассмотрев каменные изваяния, бегите в зону 18, где находится идол, которого надо развернуть «лицом» вправо. Только будьте осторожны: в 17 зоне обитают два призрака, которых нельзя убить. В зоне 20 также есть идол, но ее трогать не следует. Теперь - бегом в зону 27, где очередной идол должен быть направлен в левую сторону. Если вам вдруг придется заглянуть в зону 25, то вы снова нос к носу столкнетесь с идолом, которого и пальцем не трогайте. Если у вас будут подходить к концу жизненные силы, то посетите зону 28, где имеется живительный родник. Если вы сделали все правильно, то бегите в квадрат 12, где от вас убежит Квики. Мередди кинется за ним. Перехватите ее в 8 зоне. После вся компания благополучно пересечет речку и разобьет лагерь.



Forest of Temptation - Часть вторая

Ценные призы: Lemon Gel(6), Water Crystal(8,17), Orange Gel(11), Miracle Gel(15), Spectacles(21), 765 Gald(22).

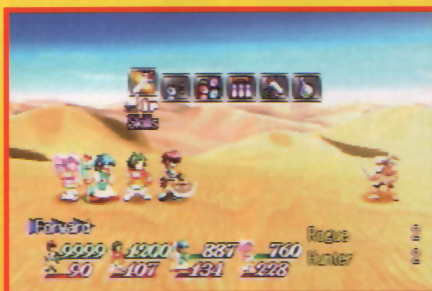
Ваш лагерь располагался в зоне 1. Сохраните здесь игру и идите в квадрат 7, где на вас нападет босс.

Босс: Jungler HP: 5400

Первый из множества своих собратьев, которых вы встретите на своем пути. Вся беда в том, что его сложно зажать в угол. Этот гад применяет прыжок и оказывается у вас за спиной. Поэтому приходится прерывать атаки и бегать к нему. Во

всем остальном составить проблем не имеет возможности. К тому же, как и все обитатели леса, боится огня.

После гибели босса распротрите сундук (Charm Bottle). Теперь бегите на то место, где у вас был лагерь, и восстановите здоровье, а после - в зону 13, где находится еще один Jungler.



После него останется Bastard Sword. Очередного босса вы найдете в 18 квадрате. Там же лежит Apple Gel. Последний Jungler будет прятаться от вас в зоне 23. В качестве приза за победу вы получите Wind Crystal. Если вы убили всех чудовищ, то направляйтесь в квадрат 24, где вы увидите идолов, которые растворяются в воздухе, что откроет дорогу в Inferia City.

ПОКОРИТЕЛИ МОРЕЙ

Как предписывает сюжет игры, вам предстоит пересечь океан на корабле в каюте второго класса. Это имперская служба виновата - поспешили. Но знайте, что вы не лишены привилегии побыть белым человеком и прокатиться в первом классе. Для этого в любом портовом городе (Barole, Inferia Capital, Mintche) подойдите к матросу на трапе корабля и отсчитайте ему ту сумму, которую он попросит, по-



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.

сле чего вы окажетесь в каюте и сможете хорошо распотрошить корабль. Самые ценные призы, которые можно найти: **Lens**, **Bird Whistle**, **Crescent Axe** и **Fire Crsytal**. Только не забудьте, что вам необходимо совершить путешествие в обоих классах, чтобы добраться до всех призов.

МИНИ-ИГРЫ

Иногда вам будет предлагаться поиграть в игры, участие в которых может доставить не только



удовольствие, но и принести ценные призы. Ниже вам представлен список игр, которые можно встретить на первом диске, и их условия.

River Rafting

Самая первая мини-игра, которая обязательна по сюжету. Вам будет необходимо спуститься на плоту вниз по течению реки. Она будет часто менять свое направление и изобилловать всякого рода препятствиями. От вас требуется удерживать плот посреди русла и избегать столкновений. Никаких призов по итогам заплыва и не ждите.

Craymel Ball

В эту мини-игру можно поиграть с двумя девушками спортивного телосложения в **Town of Academia**. Играть можно против компьютера

или своего друга, но только если у вас есть второй джойстик. Правила этой игры нельзя уместить в одно предложение. Вы и ваш оппонент будете находиться на квадратной площадке, по которой будет кататься огромный мяч и, натываясь на стенки, ограничивающие площадку, отскакивать обратно. Также на площадке будут появляться кристаллы двух цветов – фиолетовые и голубые. Взяв кристалл определенного цвета, вы будете светиться таким же цветом, а ваш противник – обратным. Шары также будут менять цвет с голубого на фиолетовый. Когда он будет совпадать с вашим цветом, то вы его можете отталкивать от себя. Но если мяч поменяет цвет на тот, который не совпадает с вашим, будьте от него подальше. Для победы в этой игре вам будет необходимо три раза примять вашего оппонента



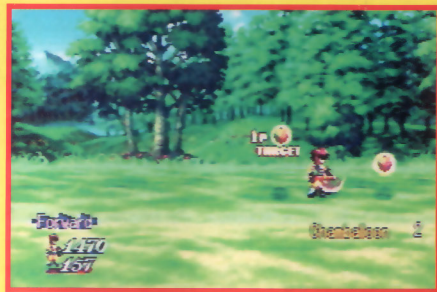
мячом, при этом остаться невредимым. Выиграете так три раунда - и победа ваша. К ней прилагается звание **Master Roller**.

Arithmetic contest

Конкурс для тех, кто хорошо умеет считать. Правила в этой игре очень просты: есть три кучи камней. Из них можно брать один, два или три камня за раз. Тот, кто возьмет последние, и станет победителем.

Chamballoon

В **City of Scorched Sand** у фонтана стоит человек и предлагает всем желающим попробовать свои силы в уничтожении шариков на время. Перед тем как начать игру, установите Риду **Demon Hammer** - это очень поможет. Вам предстоит пройти всего пять уровней, которые будут отличаться друг от друга не только ответственным временем, количеством шариков, но и сложностью:



I раунд -> 4:83

II раунд -> 3:66

III раунд -> 6:00

IV раунд -> 7:00

V раунд -> 6:00

Если вы завершите все пять раундов, то пораженный мужик присвоит вам титул **King of Balloons**.

На первом диске больше никаких развлечений замечено не было. Но игры будут дальше, так что ждите.

LENS

На протяжении всей игры вам (по желанию, конечно), придется выполнять два квеста. Первый из них заключается в сборе неких линз (**lens**). Когда вы наберете достаточное количество этих редчайших вещей, то сможете их обменять у Ирэн (**Irene**), которая поджидает вас в городах **Chambard** или **Tinnisia**. Бартер следующий:

10 -> Combo Command

20 -> Inferi Cape

30 -> Celesti Cape

40 -> Extreme

50 -> Krona Symbol

60 -> the title of Lens Hunter for Reid

Конечно, это обдираловка, если учесть, каких стараний вам стоило добыть эти линзы. Ведь спрятаны они в самых укромных местах, да к тому же совершенно не заметны. Поэтому приходится осматривать все подозрительные места, полагаясь только на шестое чувство. Таких мест огромное количество, но верных:

Far Away Village, Rasheans

- Внимательно осмотрите подвал **Reid's house**.

- Дверь заброшенной мельницы (заросшая такая).

Regulus Dojo

- Спрятана в коробке, в крайней правой комнате.

- Во второй комнате справа, на столе.

Town of Academia, Mintche

- На спортивной площадке, под кроной дерева.

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru



-Внутри **Water Craymel Laboratory**, на втором этаже университета.

Mt. Mintche Observatory

-Ящик в нижнем левом углу.

Nostos Cave

-В куче хвороста, в самом дальнем углу пещеры.

Treetop Village, Morle

-В камине **Mazet's house**.

Undine Stream

-На первом экране, скрыт кроной центрального дерева.

Forest of Temptation

-На экране с пятью статуями, в корнях дерева.

Inferia City

-Осмотрите цветочный горшок в кассах **Imperial Playhouse**.

-Около кровати, в гостевой комнате **Inferia Castle**.

-В стопке бумаг, на последнем этаже.

Port of Inferia

-В бочках, возле трапа корабля.

Ship

-В одной из кают второго класса.

Port Barole

-В ящике под навесом.

City of Trade, Barole

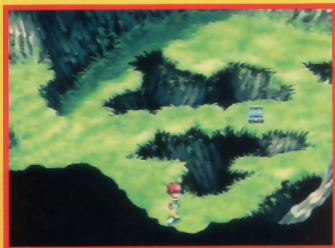
-Осмотрите золотую вазу в **Shop of Desire**.

Sylph Cavern

-Там, где три маршрута, средний из которых очень опасен.

City of Scorched Sand, Chambard

-В фонтане.



-На большом столе в **Chambard Bistro** (на втором этаже).

Efreet Gorge

-За одной из закрытых дверей.

Farlos Sanctuary

-Осмотреть шкаф в спальне храма.

-За **savcrystal**, у входа на Мост Света.

На самом деле линз намного больше, но все они теперь остались на глобальной карте, и найти их не так просто. Для этого требуется одна хитрая штука, которая появится только на втором диске игры. Вот когда она отыщется, тогда и поговорим.

Wonder Chef

Второй квест, который растянулся на всю игру. Вам предлагается искать некоего **Wonder Chef'a**. Это такой блуждающий повар, который постоянно маскируется под какой-нибудь предмет (тыквы, бутылки, вазы и т.д.). Находите вы его не ради спортивного интереса, а для того, чтобы он вас научил готовить новое блюдо. Их список приведен в

пункте главного меню "Cook". Все эти блюда каким-либо образом влияют на ваших героев, то есть добавляют им здоровья, всяческих умений и прочее. Для того чтобы приготовить блюдо, кроме рецепта, надо еще иметь продукты. Покупаются они по всему миру в магазинах. Или, как еще один вариант, достаются в виде трофеев. Итак, **Wonder Chef'a** можно найти здесь.

Far Away Village, Rasheans

-Розовая свинка в доме слева от мужика с таялкой -> **Sandwich**

-Обратите внимание на доспехи в **Traveller's Shop** -> **Omelette**

Regulus Dojo

-На втором этаже **Regulus Inn** -> **Beef Stew**

Town of Academia, Mintche

-Красный цветок в **Cafeteria** -> **Hamburger**

Treetop Village, Morle

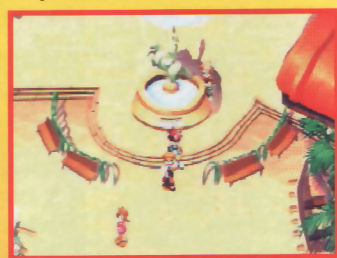
-Тыква в овощном магазине -> **Garden Salad**

-В сундуке на втором этаже **Mazet's house** -> **Fruit Juice**

Inferia City

-Ваза на втором этаже **Hotel Inferia** -> **Cream Stew**

-Растение в кассах **Imperial Playhouse**



Port of Inferia

-Голубой якорь в одной из построек -> **Fish Stew**

Port Barole

-Ящик возле воды -> **Calamari**

City of Trade, Barole

-Мужчина на втором этаже **Scaroni Grill** -> **Steak**



-В шкафу спальни **Barole Inn** -> **Pot Pie**

City of Scorched Sand, Chambard

-Под одеялом на одной из кроватей в **Chambard Inn** -> **Carbonara Pasta**

-Бутылка под лестницей на второй этаж в **Chambard Bistro** -> **Seafood Pasta**

О том, какие препятствия встретят наши герои на своем пути в дальнейшем, читайте в следующем номере, ведь именно там вы найдете их решение.

PlayStation 2 EXTERMINATION (US) Extermination \$79.99	PlayStation 2 Dark Angel Vampire Apocalypse (US) Dark Angel Vampire Apocalypse \$75.99	PlayStation 2 Warriors of Might and Magic (US) Warriors of Might and Magic \$65.99	PlayStation 2 RESIDENT EVIL CODE: Veronica X (US) Resident Evil Code: Veronica X \$79.99
PlayStation 2 Twisted Metal Black (US) Twisted Metal Black \$79.99	PlayStation 2 ICO (US) ICO \$79.99	PlayStation 2 METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (US) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty \$79.99	PlayStation 2 SILENT HILL 2 (US) Silent Hill 2 \$79.99
PlayStation 2 SMUGGLER'S RUN 2 HOSTILE TERRITORY (US) Smuggler's Run 2: Hostile Territory \$79.99	PlayStation 2 Mega Memory Card 16 MB (US) Mega Memory Card 16 MB \$65.99	PlayStation 2 SOUL REAVER 2 (US) Soul Reaver 2 \$82.95	PlayStation 2 SOUL REAVER 2 (US) Soul Reaver 2 \$82.95

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ **100\$ подарок!**

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных.

Заказы по интернету - круглосуточно!

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

SPIDER-MAN 2 ENTER

ELECTRO

Mac Fank

Почти каждый уровень Spider-Man 2 Enter: Electro содержит секреты. Их роль выполняют комиксы, которые, как и в предыдущей части игры, нужно собрать, дабы легально открыть один из дополнительных костюмов (в данном случае Dusk). Однако эти ценные реликвии распределены не только по этапам, но и по уровням сложности. Иными словами, чтобы заполучить их все, придется пройти игру минимум четыре раза: на Kid, Easy, Normal и Hard.

Enter The Web-Head!

Тренировочный уровень. Следуйте указаниям компаса.

Местонахождение комиксов:

Сложность Easy: На крыше второго по счету подъемного крана. **Spectacular Spider-Man #197**
Сложность Normal и Hard: На крыше с четырьмя ящиками выслушайте подсказку Биста и паутиной притяните три контейнера (те, что стоят рядом). **Ultimate Spider-Man #1**

Burglary Interrupted

Обнаружив себя в дружеской компании трех верзил, объясните им, как добраться до больницы, и шагайте в сторону неоновой вывески. Понаблюдав за взрывом придорожного кафе, выдерните вентиль из пожарного гидранта (треугольник + назад), чтобы потушить разгоревшееся пламя. Во дворе, огороженном приземистыми домами, давно забита стрелка. Наведайтесь туда, и небольшая группа уличных стрелков составит вам компанию на некоторое время. Кстати говоря, если забросить баскетбольный мяч, находящийся на одной из соседних крыш, в кольцо, то появится аптечка. Последним запланированным подвигом станет тушение вспыхнувшего автомобиля. Залепив его окна с обеих сторон, карабкайтесь вверх по стене небоскреба.



Местонахождение комиксов

Сложность Kid: Под мусорным баком у баскетбольного кольца. **Web of Spider-Man #100**
Сложность Normal: В конце уровня на крыше небоскреба слева. **Amazing Spider-Man vol. 2, #13**

Rooftops By Night

Добравшись до места дислокации пулеметчиков, обезвредьте артиллерию и отправляйтесь к складу.

Местонахождение комикса

Сложность Hard: После уничтожения всех врагов на уровне вернитесь к мосту. **Amazing Spider-Man vol. 2, #29**

Warehouse 66

Склад со счастливым номером - своего рода ночной клуб, причем весьма людный. Бандиты, заблудившиеся среди груд ящиков, при виде вас придут в крайнее оживление. Выстрелы паутиной помогут остудить их пыл. Для того чтобы продвинуться дальше, придется вычистить все помещение.

Местонахождение комикса

Сложность Easy: Под бочкой с горючим в самом начале уровня. **Spiderman #85**

Spidey VS Shocker!

Увернуться от пускаемых Шокером ультразвуку-



Правила выживания:

1. Всегда помните, что в прыжке Человек-Паук цепляется паутиной только в том случае, если место приземления находится поблизости. При однократном нажатии кнопки он выпускает клейкие нити лишь дважды, поэтому если вы хотите продолжать полет, нужно нажать на **R2** еще раз.
2. Если вражеская пуля поймает вас в воздухе, сила гравитации возьмет над Пауком верх, и он начнет падать перпендикулярно поверхности земли. Поэтому прежде чем перескочить какую-нибудь пропасть, убедитесь, что в спине вам никто не дышит.
3. Некоторые бандиты обладают неплохими навыками рукопашного боя и способны всего парой ударов снять всю линейку здоровья. Посему не кидайтесь с кулаками на группу неприятелей, а лучше воспользуйтесь паутиной, чтобы перебить их издалека.
4. Доверяйте паучьему чутью - именно оно предупредит вас об опасности и поможет отыскать секреты.
5. Электрическая паутина предназначена для уничтожения электронных летающих дроидов и оживших самураев. С ее помощью вы расправитесь с ними гораздо быстрее.
6. Компас в уголке экрана укажет вам путь.
7. Перед тем как начать игру, не поленитесь заглянуть в режим тренировки. После десяти минут, проведенных в голографической комнате Людей Икс, у вас уже не останется никаких вопросов по части управления.

вых волн несложно - гораздо труднее улучшить момент для контратаки. Паутина не причинит боссу никакого вреда, но зато поможет его слегка притормозить. Пользуясь случаем, скиньте на вражескую репу пару-тройку висящих на веревке контейнеров (для того чтобы прицелиться, нажмите **L2**). Но поторопитесь: огонь, разгоревшийся в здании, вот-вот доберется до бочек с горючим!

Местонахождение комикса

Сложность Hard: За спиной Шокера в огне в самом начале битвы. **Amazing Spider-Man #46**

Smokescreen

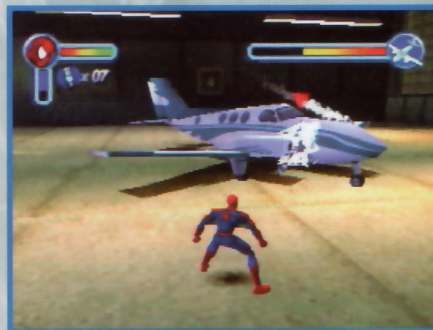
Пробежитесь вперед, и на крыше одного из домов вы обнаружите четырех шутников, задумавших

Местонахождение комикса

Сложность Kid: Под одним из ящиков в левой части двора. **Peter Parker: Spider-Man #92**

Crash Flight!

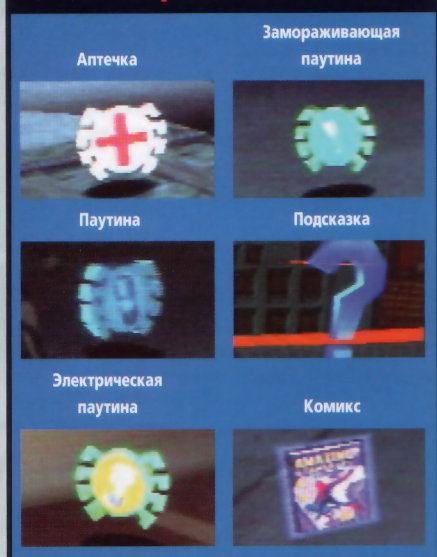
Напряженная ситуация. Бандиты, успевшие покинуть ангар к вашему приходу, забыли выключить двигатель у одного из самолетов, водитель которого так некстати задремал. Придется спасать положение... Чтобы остановить колымагу, нужно залепить паутиной пропеллеры. Но если сделать это сейчас, самолет повернет и врежется в стену. На пути же у него находятся канистры с топливом и закрытые двери. Все это надо срочно с дороги убрать. Как только вы вместе с летательным аппаратом окажетесь в последней незахламленной части ангара, смело глушите моторы.



Местонахождение комикса

Сложность Normal: Остановив один двигатель самолета, вы заставите его кружиться на месте. В это время вернитесь в начало этапа и возьми-

Предметы:



подорвать весь район увесистой бомбой с часовым механизмом. Чтобы отключить таймер, нужно четыре ключа, которые злоумышленники, естественно, забрали с собой. Искать бандитов за три минуты на таком обширном пространстве непросто. Преступники рассредоточились, поэтому вам остается только бегать по округе в надежде наткнуться на одного из них. Каждый раз, получив очередной ключ, применяйте его на бомбе (ее местонахождение указывает компас) - это прибавит вам немного времени.

Hangar 18

Вход в ангар охраняют все те же пулеметы, но обезвредить их будет непросто из-за обилия черных бойскаутов. Драться они умеют куда лучше, чем стрелять, поэтому с ними лучше вообще не связываться. Чтобы остаться незамеченным, перемещайтесь не по земле, а по фонарному столбу. Орудия вовсе не обязательно взрывать - достаточно просто окутать их паутиной.



Секретные костюмы:



Spider-Phoenix

Дополнительные способности: неуязвимость, увеличение силы удара и дальности полета на паутине.
Условие: пройти игру на Hard.



Prodigy

Дополнительные способности: двойной прыжок, увеличение силы удара и дальности полета на паутине.
Условие: побить 75 бандитов в Challenge Mode.



Dusk

Дополнительные способности: невидимость.
Условие: собрать все 32 комикса.



Insulated Suit

Дополнительные способности: иммунитет к электричеству, увеличение силы удара.
Условие: победить босса Ящера в режиме Hard при помощи одной лишь сыворотки.



Alex Ross-Red

Дополнительные способности: двойной прыжок.
Условие: победить босса Песочного Человека в режиме Hard.



Alex Ross-White

Дополнительные способности: увеличение дальности полета на паутине.
Условие: пройти игру в режиме Kid.



Venom 2-Earth X

Дополнительные способности: увеличение силы удара, бесконечная паутина.
Условие: пройти игру в режиме Normal.



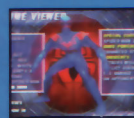
Negative Zone

Дополнительные способности: нет.
Условие: на уровне Smokescreen собрать все ключи одним скопом, не возвращаясь к бомбе, чтобы продлить время.



Symbiote Spidey

Дополнительные способности: бесконечная паутина.
Условие: пройти игру в режиме Easy.



Spiderman 2099

Дополнительные способности: увеличение силы удара.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



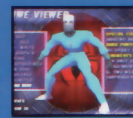
Captain Universe

Дополнительные способности: неуязвимость, увеличение силы удара, бесконечная паутина.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Spidey Unlimited

Дополнительные способности: невидимость.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Amazing Bag Man

Дополнительные способности: ограничение в два картриджа с паутиной.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Scarlet Spidey

Дополнительные способности: нет.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Ben Reilly

Дополнительные способности: нет.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Quick Change Spidey

Дополнительные способности: ограничение в два картриджа с паутиной.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Peter Parker

Дополнительные способности: ограничение в два картриджа с паутиной.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Battle Damaged

Дополнительные способности: нет.
Условие: победить босса Электро в музее.

Секретные коды для лентяев (вводятся в меню Cheats):

Открыть все костюмы: WASHMCHN
Выбор уровня: NONJYMT
Открыть все секреты: AUNTMAV

те там комикс под натянутой сетью. **Peter Parker: Spider-Man #90**

To Catch a Thief

Следуя указаниям компаса, преследуйте вертолет, расстояние до которого указывает шкала внизу экрана.

Местонахождение комикса:

Сложность Normal: Третье по счету здание от начала уровня. **Amazing Spider-Man #185**

In Darkest Night

Ночь, окутавшая депо, ни капли не повлияла на зрение обитающих здесь сторожей. Весь этап представляет собой простенькую головоломку. Пробежав по серии туннелей, вы рано или поздно упретесь носом в металлическую дверь. Не надейтесь, что Паркеру придет в голову ее пере-



прыгнуть, а лучше опустите рубильник справа. Это накачает генератор, который после этого нужно еще и активизировать. В каждом из четырех секторов депо на стене есть панель с двумя кнопками. Вот правильная комбинация:

Area 1 - правая кнопка

Area 2 - не трогать

Area 3 - левая кнопка

Area 4 - левая кнопка

Местонахождение комикса:

Уровень сложности Easy: На видном месте в **Area 1. Spectacular Spider-Man #157**

Heart Of Darkness

Наведаетесь в **Power Room** и, опустив рычаг, откройте диспетчерскую. Там выберите средний рубильник и шагните в арку под цифрой **2**. Проводив взглядом поезд, отправившийся с седьмого пути, стремглав мчитесь в комнату **5**, где с помощью правого рубильника откройте выход с уровня.

Местонахождение комикса:

Сложность Normal: Опустите все рубильники и шагните к поезду около третьего пути. **Spider-Man Vol 2, #22**

Catch That Train!

Догнать поезд, едуший с черепашей скоростью по абсолютно прямым рельсам, не составило бы



труда, если бы не Песочный Человек, который неожиданно решил составить вам компанию. От поползновений наглеца отбиваться бесполезно: находясь на земляной насыпи, он все равно вскоре восстановит силы. Да и проблема в данном случае заключается не в нем, а в огромных песчаных стенах, которые то и дело возникают у вас на пути. Они-то и станут единственной целью ваших атак. Кулаками делу не поможешь, поэтому придется использовать окружающие предметы. Сгодится все: и коробки, и бочки с бензином. Ну а если вы сумеете метнуть автопугачик, то прошибете заграждение с первого раза! Злодей же, которому невдомек, что вы топоритесь, будет упорно навязывать вам свое общество. Лекарства против этого не существует - просто держитесь от него подальше и не стойте долго на одном месте. И учтите: поезд вас дожидаться не станет.

Gangland

Раскидав часовых, удалите решетку на потолке и по вентиляции доберитесь до шахты лифта, где первым делом нужно укрепить трос паути-



ной. После этого опустите рычаг, чтобы освободить заложника, и заберитесь на стену слева. Далее двигайтесь аккуратно, нападая на врагов изподтишка, дабы те не успели застрелить заложников.

Местонахождение комиксов

Сложность Normal: Под копировальной машиной в том месте, где вы спасли первых двух заложников. **Amazing Spider-Man #21**

Сложность Hard: После освобождения заложника в лифте вернитесь в вестибюль. **Spectacular Spider-Man #220**

Spidey VS Hammerhead!

Автомат, который бандюга не выпускает из лап, используется им в основном в качестве щита. Поэтому прежде чем нападать, нужно изба-



вить от этой обременительной ноши (треугольник + назад). В тот момент, когда Хаммерхед нагибается, чтобы подобрать пушку, вы и должны атаковать, предварительно обмотав кулаки паутиной (треугольник + влево). Лишившись зубов и половины линейки здоровья, хитрец прошибет окно и окажется в лоджии под прикрытием вертолета.

Местонахождение комикса

Сложность Hard: Запрыгните на стойку бара и трижды поднимите вывеску с надписью "Closed". **Amazing Spider-Man #114**

Spidey In The Machine

Не тратьте время на уничтожение летающих охранных роботов, а лучше поспешите отключить три котла, пока те не взлетели на воздух. В соседней комнате придется остановить две турбины, которые мешают вам проникнуть в вентиляцию. Пульт управления находится за лазерным заграждением, которое контролируется панелью слева. Заставьте все три шарика остановиться в центре экрана, и лучи благополучно погаснут. В следующем помещении расположены две двери, одна из которых заперта. Та, что открыта, ведет в контрольную комнату. Лазеры на этот раз можно преодолеть, перемещаясь по потолку. Последние рубильники выключат защиту и откроют проход в недоступную ранее часть комплекса.

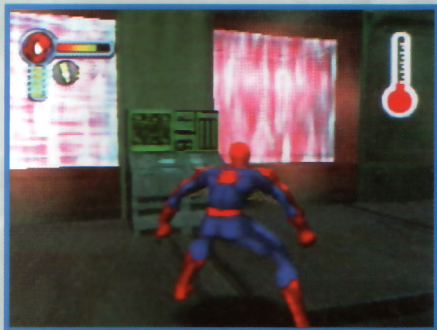
Местонахождение комиксов

Сложность Kid: После отключения всех лазеров вернитесь в вентиляционную трубу. **Amazing Spider-Man Annual #21**

Сложность Easy: В коридоре после выключения котлов. **Amazing Spider-Man Vol. 2 #30**

Mission: Spidey!

Более чем внушительная череда препятствий призвана остановить любого, кто попытается проникнуть в засекреченную лабораторию. Но мы-то знаем, что совершенных систем не бывает. Серия силовых полей абсолютно неприступна, но кнопки, отключающие каждое заграждение в отдельности, тщательно охраняются. Первая находится прямо у вас над головой, но добраться до нее непросто. На определенной высоте молнии начинают атаковать любой движущийся объект. Ползите по стене зигзагами, и, возможно, вас не заденет.



Устранив первую преграду, вы сможете попасть в комнату, вмещающую три аппарата по производству дроидов. Уничтожив их, вы сможете дезактивировать еще одно силовое поле.

Следующий отсек доставит вам немало хлопот. Расположенные там лазерные пушки способны парой выстрелов отнять у и без того измученного героя остатки здоровья. Однако есть способ их перехитрить. Все, что вам нужно сделать, это один раз пробежать по периметру комнаты. Орудия будут стрелять по вам и перебеют друг друга. Как только это случится, полезайте на башню и нажмите на кнопку, которая выключит лазеры, охраняющие другую кнопку.

Последнее поле вырубить несложно, если точно знать, что делать. Комната охраняется самоходными ракетными установками, реагирующими на тепло. Терминал слева регулирует нагрев комнаты, и если довести температуру до максимума, роботы перестанут вас замечать. К сожалению,

кондиционеры работают нестабильно, и через несколько секунд воздух снова начнет охлаждаться.

Местонахождение комиксов

Сложность Normal: После решения всех головоломок вернитесь на первый мост. **Amazing Spider-Man Annual #21**

Сложность Hard: На небольшом выступе под первым мостом. **Spider-Man #25**

Downward Spiral

После предыдущего испытания элементарное восхождение по наполненной ловушками шахте покажется детской забавой. Электрические поля - это единственное, что может озадачить. Кнопки, открывающие их, всегда находятся около мониторов.

Местонахождение комикса

Сложность Normal: После второй пары захлопывающихся прессов, проигнорировав кнопки, заберитесь как можно выше. На одной из платформ будет лежать комикс. **Amazing Spiderman #341**

Spidey VS Lizard!

Пока чудище ломает дверь, у вас есть немного времени, чтобы изготовить вакцину. Для этого подойдите к компьютеру и решите легенькую головоломку: нужно заставить девять движущихся шариков остановиться точно над зелеными участками шкалы. После этого выбирайте строку "Override Containers" и выходите из терминала. Ящер, который к тому времени уже успеет прорваться, швырнет Паука в соседнюю комнату, где и завяжется драка. В своем обычном состоянии враг совершенно нечувствителен к вашим ударам. Ослабить его может лишь сыроватка, выполненная в виде сиреневых картриджей с паутиной. Появляются они с определенным интервалом в затемненных комнатах. Сбрызнув монстра препаратом, вы сделаете его беззащитным на несколько секунд. Этого вполне достаточно, чтобы дать пару оплеух. Но не стоит увлекаться: оправившись от шока,



Ящер тут же набросится на вас, поэтому отойти на безопасное расстояние лучше заблаговременно.

Местонахождение комикса

Сложность Hard: После того как босс прошибет вами стену, не берите вакцину, а бегите в последнюю комнату. **Amazing Spider-Man #44**

Aces High

Задача перед вами встает предельно четкая: необходимо отключить пять башен, фиксирующих ваше передвижение, и один радар. Сделать это непросто из-за обилия расставленных по крышам пушек. Зато проблем с нахождением целей у вас точно не возникнет: лазерные прицелы, которыми снабжены все башни, станут вашими проводниками.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: На уступе около последней башни (той, рядом с которой нет пушки).

Amazing Spider-Man #7

Сложность Normal: На мостике за высоким зданием, на котором расположен радар и четыре лазерные установки. **Amazing Spider-Man #425**

Сложность Hard: На левом нижнем уступе самого первого здания. **Spectacular Spider-Man #66**

Spidey VS Sandman Again!

Со стратегической точки зрения, строительная площадка - идеальное место для потасовки: бетонные столбы и раскиданная повсюду арматура при необходимости укроют вас от нападков Песочного Человека. Тем не менее, босс крайне опасен, поскольку движется быстро и может



атаковать с любого расстояния. Единственное слабое место злодея - это вода. Чтобы добыть ее, нужно проделать нехитрую операцию. Один поворот вентиля на стене дома подготовит к работе насос. Теперь достаточно повернуть любой из других вентилях, чтобы поток хлынул в центр площадки. Заманив туда Песочного Человека, вы на некоторое время сделаете его пригодным для избиения. После этого процедура повторяется снова.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: Под зеленой будкой. **Peter Parker Vol. 2 #16**

Сложность Normal: На вершине недостроенного дома. Прежде чем лезть туда, оглушите Песочного Человека, иначе тот сбросит вас вниз. **Amazing Spider-Man #4**

Koni-Chiwa Spider-San!

В центре музейных декораций вы легко обнаружите генератор, который снабжает энергией очередное силовое поле, окутавшее выход. Единственный способ уничтожить его - закидать агрегат останками самураев.

Местонахождение комикса

Сложность Easy: За золотой статуей Будды. **Amazing Spider-Man Vol.2, 2001 Annual**

Rock Of Ages

Эта глубокая пропитанная электричеством шахта - единственное, что отделяет Человека-Паука от Электро. Поднимайтесь вверх при помощи паутины - это сэкономит вам время и, возможно, здо-



ровье. Как только почувствуете опасность, начните без остановки ползти слева направо. Так вы с гарантией избежите водопада из молний.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: В конце уровня на торчащем из стены автомобиле. **Amazing Spider-Man #422**

Сложность Normal: Один из уступов в области с белыми стенами. **Spectacular Spider-Man #258**

Spidey VS Electro!

На деле главный злодей оказывается на редкость непутевым бойцом. Не обращая внимания на жалкие потуги горе-узурпатора, запрыгивайте к



нему на платформу и колотите, пока тот не бросит вас назад. Повторяйте процедуру до полного изнеможения Электро.

Местонахождение комикса

Сложность Normal: На глобусе. **Amazing Spider-Man #9**

Top Of The World

Первым делом запрыгните на башню и уничтожьте четыре батареи. Теперь переберитесь на соседнее здание и сломайте конденсаторы, обслуживающие четыре генератора. Звучит легко, но сделать это под обстрелом из молний не так-то просто. Как только силы начнут покидать вас,



вернитесь к громоотводу и подберите пару аптечек. Совершив все эти пакости, можно наконец обратить внимание на босса. Дождитесь, пока он появится, и забегите за один из генераторов. Метнув в вас молнию, незаконнорожденный сын Тора попадет в агрегат, чем спровоцирует небольшое короткое замыкание. Тут-то вы на нем и отыграетесь. Поистрепавшись, Электро попытается восстановить энергию у громоотвода. Но не тут-то было - батареи-то вы уничтожили! В полном отчаянии злодей начнет разбрасывать повсюду электрические мины. Но вы не пугайтесь - ведь всегда можно сбежать за новой аптечкой.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: Около одной из батарей. **Spider-Man #38**

Сложность Hard: После падения громоотвода комикс появится на его кончике. **Peter Parker Vol. 2 #2**

Двойной ШОК

Сегодня наш периодически появляющийся раздел “Железо” будет посвящен обеим консолям, т.к. аксессуары, в нем рассматриваемые, одинаково хорошо работают как под PS one, так и под PS2.

Dual Shock 2

Как вы уже, наверное, догадались, речь сегодня пойдет о джойстиках, а точнее, о Dual Shock 2. Мы не раз писали о самой PS2 и ее стандартной комплектации, но еще ни разу подробно не останавливались ни на одном аксессуаре. Пора исправить положение дел, тем более что в нашей недавней викторине появился вопрос, который, возможно, многих поставил в тупик. Сегодня мы дадим на него ответ, но немного позже. Вы, наверняка, не раз обращали внимание на то, что при выпуске очередной своей приставки все компании создают для нее абсолютно новые джойстики, поступая так то ли из-за недовольства старой моделью, то ли с целью продажи еще одного вида товара. Так было всегда, и это правило живо и по сей день. И только Sony решила не следовать ему. Форма ее контроллера остается неизменной с 1994 года, когда в начале декабря мир увидел первую серийную PlayStation. Конечно, модель совершенствовалась, обрастая новыми технологическими решени-

ями, но форма оставалась старой. Сначала появились аналоговые рукоятки (ноябрь 1996 года). Они позволяли плавно менять уровень подаваемого с них сигнала, обеспечив тем самым возможность управления игровым персонажем во всех направлениях, а не только в восьми, которые давала обычная крестовина. В то время как Sega и Nintendo снабдили свои новые джойстики лишь одной аналоговой рукояткой, две такие же у контроллера от Sony давали гораздо больше возможностей. Их можно было использовать, скажем, для более реалистичного управления автомобилем в гонках. Одна рукоятка отвечала за плавный поворот колеса, тогда как другая служила педалью газа. Но на этом Sony не остановилась, и вскоре “аналоговый контроллер” приобрел имя Dual Shock (это событие было приурочено к де-

бюту знаменитой Gran Turismo в 1997), получив вместе с ним встроенный генератор вибраций. Причем часть названия “Dual” говорит вовсе не о наличии двух аналоговых рукояток, она означает, что джойстик имеет две частоты вибрации. Эта его особенность позволяет создать очень качественную “об-

Правильный ответ на вопрос викторины об основных различиях между Dual Shock и Dual Shock 2 все же — “аналоговые кнопки”.



Ключевые особенности Dual Shock 2:

1. Глубокий черный цвет, соответствующий общему стилю PlayStation 2.
2. Полный аналоговый контроль на всех кнопках (чувствительность к силе нажатия).
3. Встроенная функция вибрации DUALSHOCK.
4. Две полностью аналоговые рукоятки для контроля движения.
5. Интеллектуальная самокалибрующаяся система настройки аналогового сигнала.
6. Надежность и долговечность.
7. Полная совместимость со всеми играми PlayStation 2 и PlayStation/PS one как в цифровом, так и в аналоговом режиме.

Подобная конфигурация настолько понравилась потребителю, что, казалось бы, менять уже ничего не нужно. Видимо, немного разслабившись, Sony не стала ничего менять после выпуска PS one, ограничившись банальной перекраской в новый молочно-белый цвет. Но выход консоли нового поколения (т.е. PS2) все же требовал инноваций, и Dual Shock был вновь усовершенствован. Таким образом, мы добрались до героя сегодняшнего дня - Dual Shock 2. Что же дала бывалому джойстику цифра "2" в имени? Неужели Sony вновь отделилась малярными работами? Оказывается, нет. Без покраски тоже не обошлось: как вы уже знаете, Dual Shock 2 выполнен из черной пластмассы под стать самой PS2. Возможно, из-за оптического эффекта, создаваемого черным цветом, новый джойстик выглядит куда изящнее своего серого собрата. Но все это внешний антураж, главное же - внутри. В свое время вся игровая пресса (и мы не стали исключением) растроили миру о том, что Dual Shock 2 стал полностью аналоговым контроллером, т.е. чувствительность к силе нажатия получили все его кнопки: и знаменитые     на лицевой панели, и все шифты на задней, и даже крестовина. В принципе, все так и есть, но совсем недавно мы получили информацию из официальных источников, которая внесла некоторые уточнения. Действительно, все кнопки Dual Shock 2 чувствительны к силе нажатия, но полного «аналога» нет (очевидно, тогда бы их пришлось делать около сантиметра высотой). Вместо этого кнопки имеют три уровня чувствительности, чего, в принципе, вполне достаточно для большинства игр, способных использовать это свойство. Так что правильный ответ на соответствующий вопрос викторины об основных различиях между Dual Shock и Dual Shock 2 все же - "аналоговые кнопки". Пусть это и не до конца верно.

Но наш рассказ о черном друге геймера еще не закончен, т.к. нам осталось приоткрыть еще одну его тайну. Кто из вас слышал о кнопках R3 и L3? Никто? И неудивительно. Ведь они очень хорошо спрятаны и расположены под аналоговыми рукоятками. Возможно, вы когда-нибудь случайно нажимали на одну из них и слышали характерный щелчок срабатывания кнопки. Пугаться не стоит - это не брак, а стандартная функция вашего джойстика. Причем появились R3 и L3 еще в оригинальном Dual Shock, но, по нашим сведениям, ни один разработчик так и не стал их использовать на PS one. Однако в последнее время на них все

Пожалуй, это вся информация о Dual Shock 2, но вам не стоит забывать, что этим джойстиком далеко не ограничиваются все предложения рынка. И если вы намерены сэкономить немного денег, а второй джойстик нужен непременно, то можно обратиться к продукции так называемых независимых производителей, например, не раз упомянутой на наших страницах компании Pelican Accessories, которая имеет свой аналог знаменитого контроллера от Sony - Retro Shock 2. Честно говоря, появление в его названии термина "Retro" для нас до сих пор остается загадкой. С другой стороны, мы же не названивали здесь обсуждать, а железо, так что вернемся

1. Полный аналоговый контроль на всех кнопках (чувствительность к силе нажатия).
2. Встроенная функция вибрации.
3. Возможность перепрограммирования кнопок.
4. Резиновая окантовка джойстика для большего удобства.
5. Эргономичная крестовина.
6. Полная совместимость со всем играми PlayStation 2 и PlayStation/PS one.



Эргономичная крестовина и возможность программирования кнопок дают Retro Shock 2 заметное преимущество.



**В продаже
с 20 декабря**



ОК, парни, вот и декабрь наступил. Что же такого вкусенького мы вам подготовили? Новогодние сюрпризы? Да! Мы дадим тебе отличный календарь. Обзор нового софта? Новейший Winamp и ICQ. Побольше взлома? Конечно! Подделка IP-адреса и обман хакеров. Хумор от Данечки? Естественно! Ультра-драйв безумств во время атомной войны. Короче читай, сам все увидишь.

Волшебные кристаллы! - Наш мега-тест LCD мониторов

USR - это наше все

- Исторический обзор продукции U.S. Robotics

Баннерные сети - Все о баннерах и баннерных сетях

Аленький цветочек - ISO 2001b alpha, стоит ли ставить

Замути виноу по Х стиль

- Как полностью изменить свой Win

IP-Spoofing в нуксах - Как подделать свой IP-адрес

Ламоразмы - самые тупые вопросы в НАСК-FAQ

Дневник Полосатого - Как мы были в финале

WCG Russia Preliminary

Как понизить пинг в Counter Strike

- Руководство начинающего террориста

Хумор - Ядерная Зима от Данечки Шеповалова



PS-PC USB Converter совместим со всеми "пелестейшенскими" джойстиками.

к делу. Бесспорно, Retro Shock 2 при пристальном изучении заметно проигрывает Dual Shock 2 даже внешне, хотя и имеет традиционный «пеликановский» полупрозрачный корпус. Но у него и задачи совершенно другие. Это продукт своей ценовой ниши, он почти в два раза дешевле аналога от Sony и, кроме того, имеет дополнительные функции. Одна из наиболее интересных особенностей - это возможность перепрограммирования кнопок. Если раскладка, предоставляемая игрой, вас чем-то не устраивает, то вы без проблем можете поменять местами (○) и (×) или (RT) и (LT). Другая, не менее удобная особенность заключается в резиновой отделке корпуса Retro Shock 2. Дело в том, что места, где джойстик должны сжимать взмохшие от немерных усилий руки геймера, снабжены тоненькой резиновой прослойкой с небольшим протектором. Такое нехитрое решение позволяет более надежно и комфортно держать «агрегат» в руках. Кроме того, он имеет очень удобный дизайн крестовины. Натирание пальцев при игре в fighting'и — хорошо известная проблема джойстиков от Sony, Retro Shock 2 же позволяет вам безболезненно «накручивать» практически любые комбо. Да, продукцию Pelican Accessories можно смело охарактеризовать термином «дешево и сердито». Но не стоит забывать, что оригинальные аксессуары от Sony - это прежде всего надежность и высокий стиль. А выбор, как всегда, остается за вами.

PS-PC USB Converter

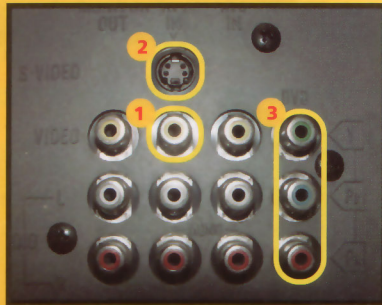
В продолжение джойстиковой темы я хотел бы рассказать вам еще об одном очень полезном в геймерском быту устройстве - PS-PC USB Converter. Этот аксессуар адресован прежде всего владельцам PlayStation, которые не прочь поиграть и на PC, но и там остаются верными себе. Эмуляторы различных игровых консолей, просто порты с приставочных игр



Покажи мне свой кабель - и скажу тебе, кто ты...

На данный момент наибольшее распространение получили три способа передачи видеосигнала от источника к приемнику:

1. через простейший композитный кабель, в народе называемый «тюльпан». Такое соединение дает вполне приемлемую картинку, но...
2. большинство современных телевизоров помимо обычного AV-входа имеют еще и продвинутый вход S-video. При таком соединении видеосигнал разделяется по контрастным и цветовым компонентам, что значительно улучшает изображение. Особенно хорошо это влияет на читаемость текста, что порой бывает сильно затруднено в видеоиграх.
3. И лишь некоторые последние модели (как правило, с диагональю 25 дюймов и более) имеют еще более прогрессивный компонентный видеовход, или RGB-вход. В этом случае видеосигнал разделяется на три составляющие: черно-белый и два сигнала, несущих цветовую разницу. В европейских моделях такой вход может быть интегрирован в разъем типа SCART.



- все это требует чего-то большего, чем мышь и клавиатура. Здесь необходим настоящий игровой контроллер. Я сам недавно столкнулся с подобной проблемой и даже встал перед необходимостью покупки нового джойстика. Но совершенно случайно натолкнулся в Сети на это простенькое устройство, позволяющее подключить любой джойстик от PlayStation к одному из USB портов компьютера. Конвертер не требовал дополнительного питания и на удивление легко установился при использовании стандартного драйвера Monster Gamepad из библиотеки Windows. Далее в Control Panel\Gaming Options

Редакция благодарит компанию **Vellod Impex Ltd** (745-084) за предоставленные для тестирования Retro Shock 2, S-Video & Av Cabel и Component Av Cable. Все описанные в рубрике аксессуары вы можете заказать в онлайн-магазине **e-shop** (928-03-60).

появился мой «новый» джойстик для PC, с которым я вот уже несколько лет играю на PlayStation. Причем исправно работали все кнопки, включая аналоговые рукоятки. Можно было даже так настроить его работу, что Dual Shock легко заменил бы мышь, но такие развлечения могут себе позволить только настоящие фанаты консолей от Sony.

Видеокабель

А напоследок хочу рассказать вам об одном моменте, который мы почему-то всегда избегали в наших рассказах о железе, но сами никогда не забывали. Я имею в виду процесс подключения вашей приставки к телевизору. Казалось бы, простое дело: подключил к стандартному AV-входу - и играл. Но знаете ли вы, что изображение, выдаваемое вашим телевизором, можно в несколько раз улучшить? Главное - правильно выбрать видеокабель. Итак, если вы заядлый геймер и намерены приобрести себе новый телевизор, то постарайтесь выбрать модель хотя бы с S-video входом, это реально улучшит качество выдаваемой им картинки. Но вполне возможен вариант, когда ваш телевизор уже оснащен этой деталью. Тогда следующий ход очевиден.



Например, вновь обратиться к Pelican Accessories, которая предлагает очень неплохой шнур «S-Video & Av Cabel», соединяющий в себе возможность подключения как к стандартному AV-входу, так и к более продвинутому S-video. Кроме того, этот шнур одинаково хорошо подходит для обеих консолей от Sony. А если ваш телевизор имеет компонентный RGB-вход, то вам вообще повезло, т.к. полученное при таком соединении изображение превзойдет все ваши ожидания (по крайней мере, так было в моем случае). Правда, вы лишаетесь бесплатного эффекта размытия, порой скрывающего недочеты графики. Но, уверяю вас, дело этого стоит. Высококонтрастная, яркая картинка, подобную которой возможно увидеть лишь на мониторе компьютера - это на самом деле круто, и этого заслуживаете вы и ваша PS2. А для подсоединения консоли к телевизору вам вновь пригодится продукция Pelican Accessories, на этот раз это будет Component Av Cable (все контакты этого шнура позолочены). К сожалению, PS one с помощью этого шнура нам подключить не удалось.

Михаил Разумкин

Warriors Of Might And Magic

Бесконечное

здоровье

801AD3CC 0200

Бесконечная

магия

801B5138 0200

Бесконечные

Keys на Pick-Up

D01B5194 0001

801B5194 270F

Бесконечная

Orbs на Pick-Up

D01B5198 0001

801B5198 270F

Бесконечная

Gems на Pick-Up

D01B519C 0001

801B519C 270F

Полностью

Powered Up Crossbow

801B5074 0004

Полностью

Powered Up Fire Storm

801B505C 0004

Toy Story Racer

Открыть все трассы

800D79F4 00C8

Открыть Babyface

800D79E4 0001

Открыть Hamm

800D79A4 0001

Открыть Lenny

800D79EC 0001

Открыть Little Green Man

800D799C 0001

Открыть Mr. Potato Head

800D79BC 0001

Открыть Rex

800D79D4 0001

Открыть Rocky Gilbratar

800D79DC 0001

Открыть Slinky Dog

800D79C4 0001

Нажмите [12], чтобы

нокаутировать машину 1

D00ABDAA FEFF

300C19D2 0001

Нажмите [12], чтобы

нокаутировать машину 2

D00ABDAA FEFF

300C16A6 0001

Нажмите [12], чтобы

нокаутировать машину 3

D00ABDAA FEFF

300C137A 0001

Нажмите [12], чтобы

нокаутировать машину 4

D00ABDAA FEFF

300C16A6 0001

Tales Of Destiny 2

Бесконечные HP

In-Battle Reid

80100184 270F

Бесконечные HP Reid

801346DC 270F

Бесконечные HP

In-Battle Farah

80100384 270F

Бесконечные HP Farah

801347AC 270F

Бесконечные HP

In-Battle Meredy

80100584 270F

Бесконечные HP Meredy

8013494C 270F

Бесконечные HP Keele

8013487C 270F

Бесконечные HP Ras

80134A1C 270F

Max Gald

80134FD0 423F

80134FD2 000F

Все предметы

(для GameShark 2.2

или выше)

5000B302 0000

80134FE0 0F0F

Spider-Man 2: Enter Electro

Cheat Mode

Введите "AUNTMA" как код для того, чтобы открыть все секреты.

Выбор уровня

Введите "NONJYMNT", чтобы открыть опцию, позволяющую выбирать уровни.

Тренировочные задания

Введите "CEREBRA", чтобы открыть все тренировочные задания.

Все костюмы

Введите "WASHMCHN" или "SPDRHIST", чтобы открыть все костюмы.

Галерея

Введите "DRKROOM", чтобы полностью открыть галерею.

Big Head mode

Введите "ALIEN", чтобы открыть режим больших голов.

Big Feet mode

Введите "STACEYD", чтобы открыть режим больших ног.

What If? Mode

Введите "VVISIONS", чтобы открыть "What If?" режим. В этом режиме некоторые части игры будут меняться в зависимости от ваших действий.

Programmer High Scores

Введите "VWHISCRS", чтобы посмотреть на high scores программистов.

Debug Mode

Введите "DRILHERE", чтобы открыть Debug MDe.

Белый костюм

Алекса Росса

Пройдите игру на уровне сложности kid.

Amazing Bag Man

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Battle

Wounded Spidey

Победите Electro в первый раз.

Костюм Ben Reilly

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Captain Universe

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Темный костюм

Соберите все 32 комикса.

Изолированный костюм

Кидайтесь в Lizard исключительно сывороткой (на уровне сложности hard).

Костюм Peter Parker

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Quick Change

Spidey

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Scarlet Spidey

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Spider Phoenix

Пройдите игру на уровне сложности hard.

Костюм Spider-Man 2099

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Spidey Unlimited

Два раза подряд пройдите игру на уровне сложности normal.

Костюм Symbiote Spider

Пройдите игру на любом уровне сложности.

Костюм Venom

Пройдите игру на уровне сложности easy.

Костюм Venom-Earth X

Пройдите игру на уровне сложности normal.

Открыть все в Peter's

Portfolio

Победите всех боссов (Shocker, Hammerhead,

Sandman, Electro and Ultimate Electro) на каждом из уровней сложности.

Harry Potter And The Philosopher's Stone

Соберите следующее количество бобов Bertie Bott для того, чтобы получить дополнительные предметы в Hogwarts:

50 желтых: Nimbus Two Thousand

70 синих : Glove for Quidditch

80 зеленых: Card

100 красных: Advanced Flipendo

One Piece Mansion

Играть за Puchika

Пройдите Story Mode для того, чтобы открыть Puchika.

Открыть Puchika

30114F65 0001

1 млн. долларов

8012FED8 E100

8012FEDA 05F5

Eagle One: Harrier Attack

Бесконечная Armor

80038A4E 2400

Бесконечные Missiles

80018962 2400

Бесконечные Rockets

8003D40A 2400

Открыть первую миссию

для всех островов

8010E7D0 0005

Открыть все Hawaii

Missions

8010E2D0 0005

Открыть все Maui Missions

8010E350 0005

Открыть все Molokai

Missions

8010E3D0 0005

Открыть все Oahu Missions

8010E450 0005

Открыть все Kauai

Missions

8010E4D0 0005

Открыть все миссии

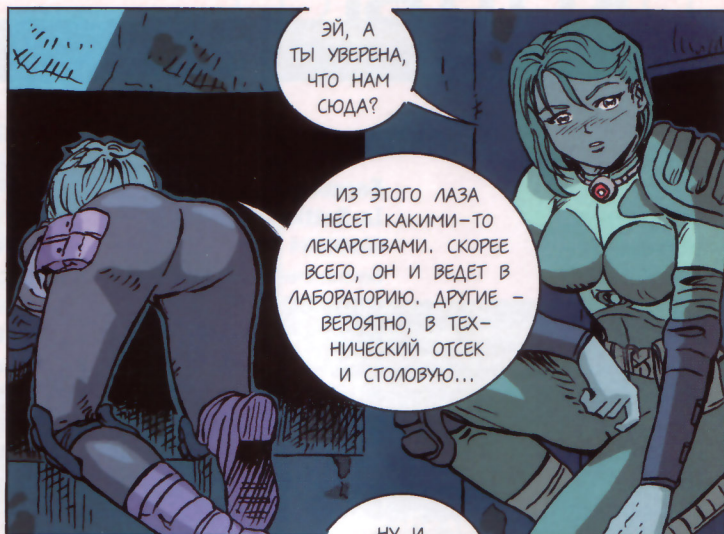
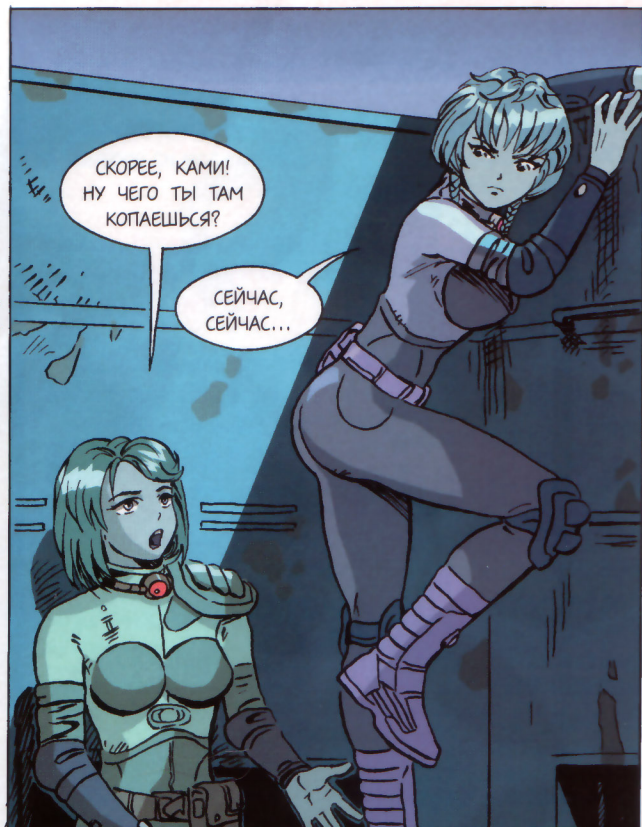
(для GameShark 2.2

или выше)

8010E7D0 0005

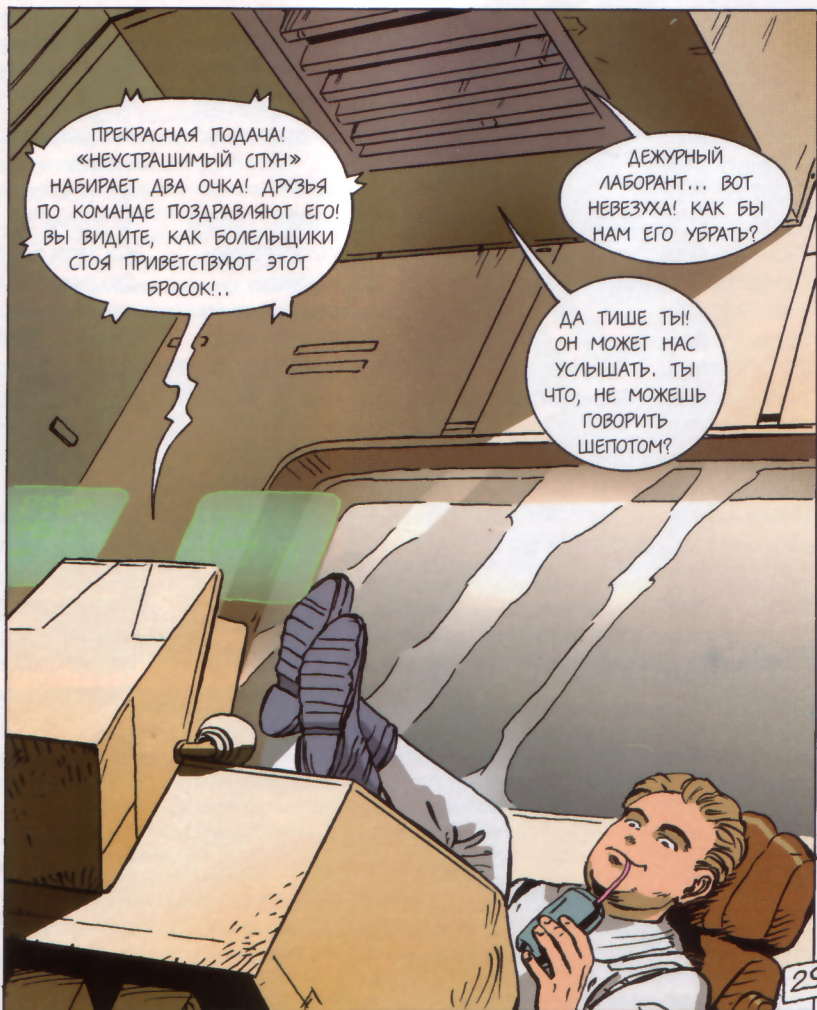
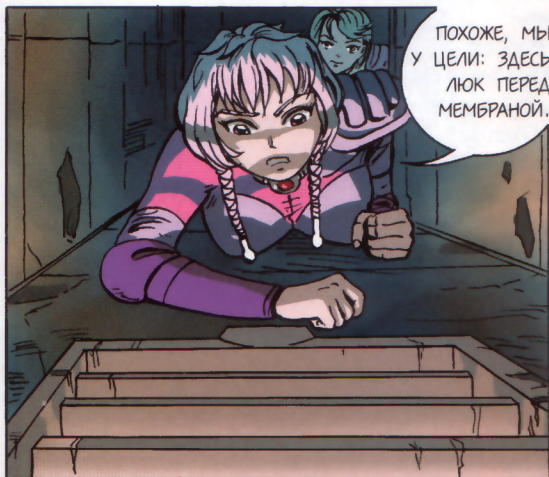
50000580 0000

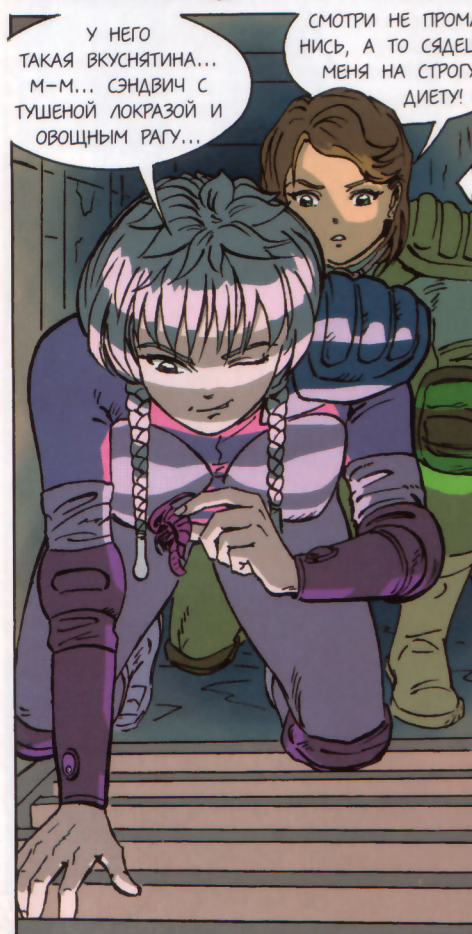
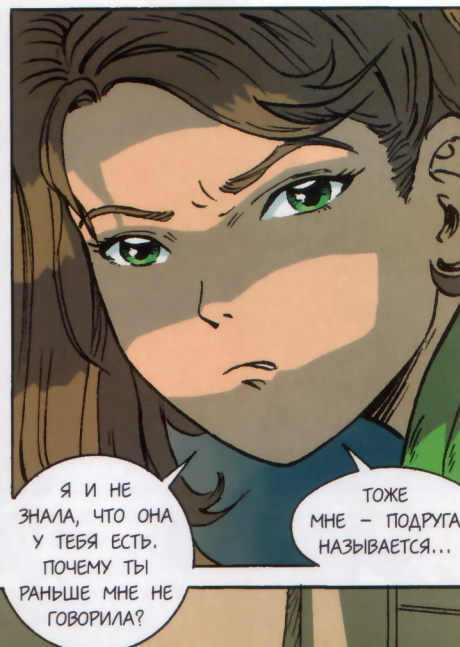
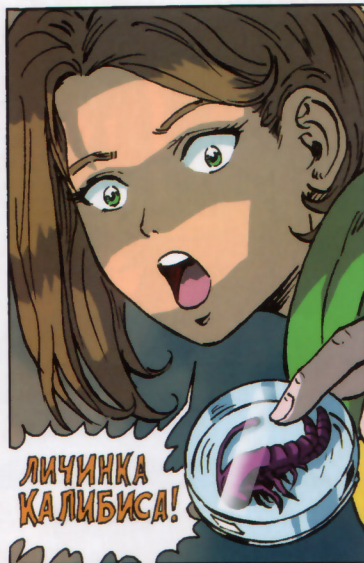
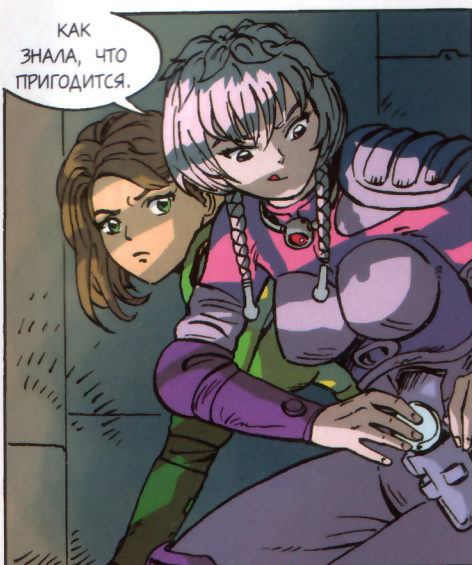
8010E2D0 0005

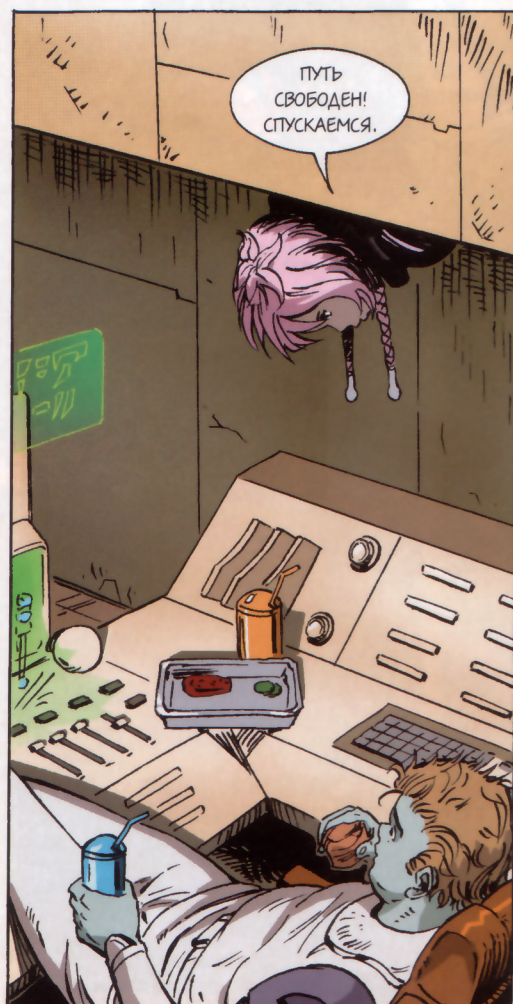
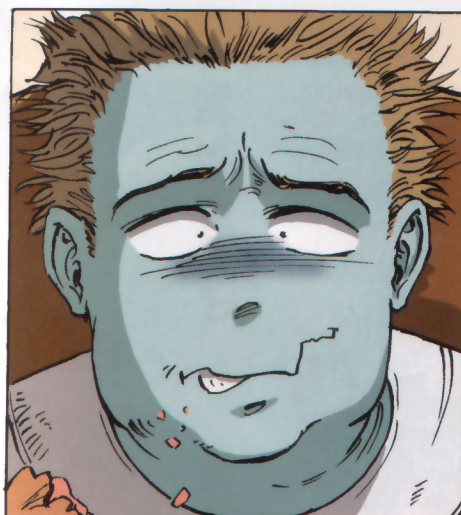
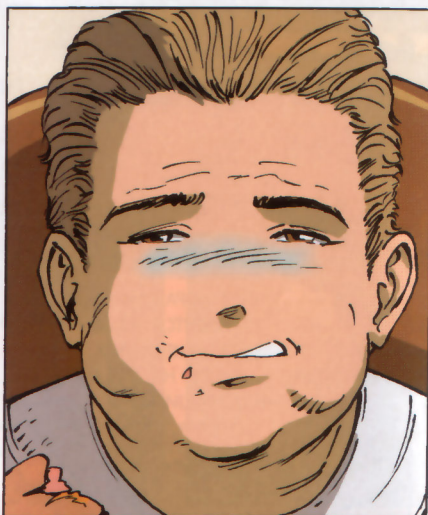
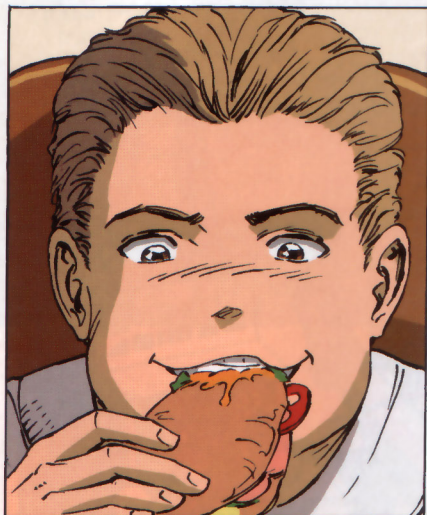
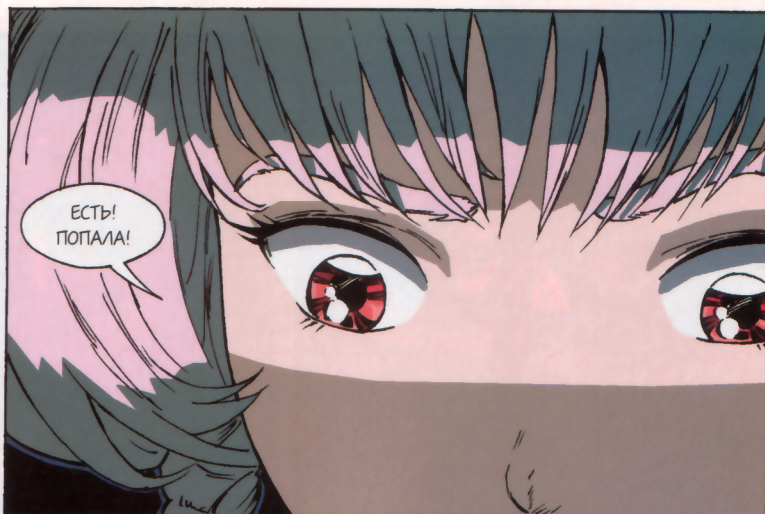
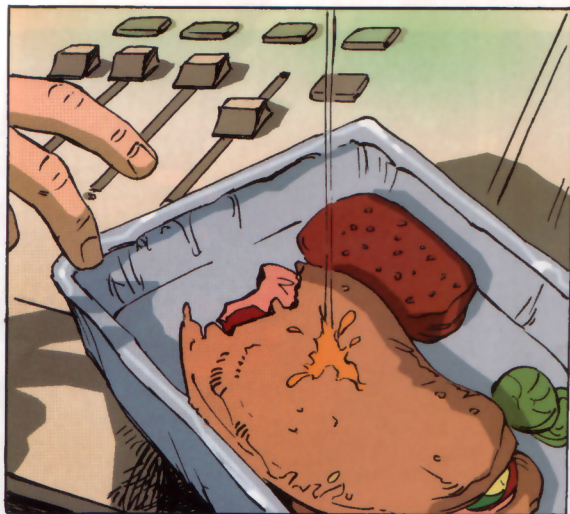


ИГРОКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО В НОМЕРЕ 7 ЗА ИЮНЬ 2001 ГОДА









ВОТ
ОН...

НАЧНЕМ
БУДИТЬ?

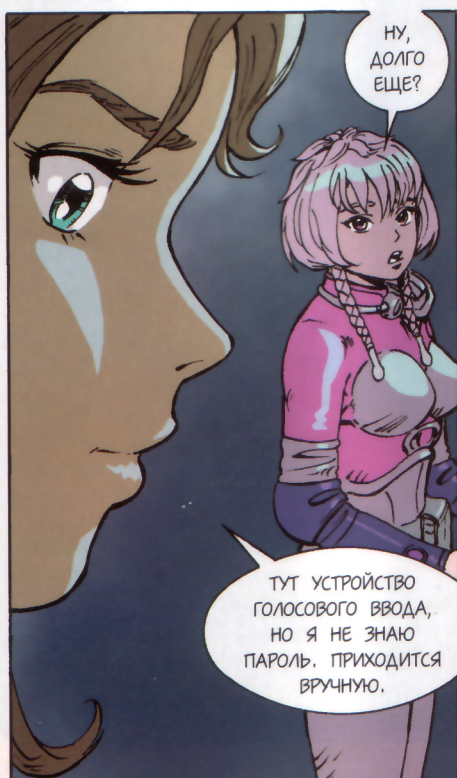
ЯСНЫЙ ПЕНЬ!
ЗАЧЕМ ЖЕ МЫ
СЮДА ЗАЛЕЗЛИ?



СЛУШАЙ,
ПИН, А ОН
ХОРОШЕНЬКИЙ!

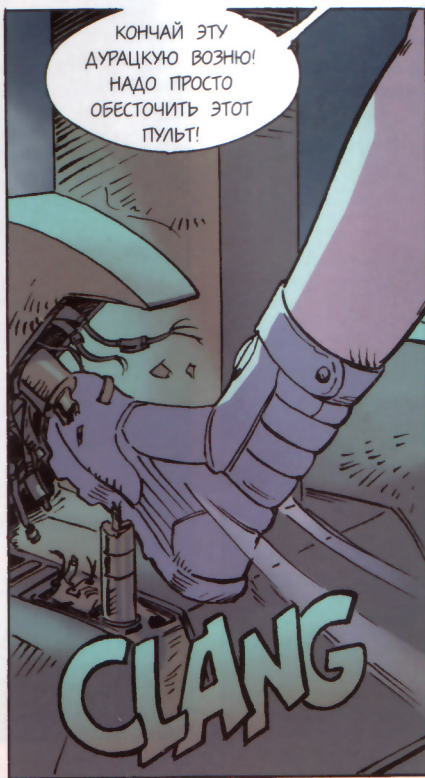
ПОМНИТСЯ, ТЫ
СРАВНИЛА ЕГО С
КУСКОМ МОРОЖЕНОГО
МЯСА.

НУ, ТАМ БЫЛО
ТЕМНО... И ЛИЦО У НЕГО
ЗАИНДЕВЕЛО. А СЕЙЧАС...
СЕЙЧАС ОН ОЧЕНЬ ДАЖЕ
НИЧЕГО.



НУ,
ДОЛГО
ЕЩЕ?

ТУТ УСТРОЙСТВО
ГОЛОСОВОГО ВВОДА,
НО Я НЕ ЗНАЮ
ПАРОЛЬ. ПРИХОДИТСЯ
ВРУЧНОМУ.



КОНЧАЙ ЭТУ
ДУРАЦКУЮ ВОЗНЮ!
НАДО ПРОСТО
ОБЕСТОЧИТЬ ЭТОТ
ПУЛЬТ!

CLANG



ТЫ ВКЛЮЧИЛА
ТРЕВОГУ! СЕЙЧАС
СЮДА СБЕЖИТСЯ ВСЬ
ЛАГЕРЬ!

ЗАТО
ПРОЦЕСС
ПОШЕЛ!

Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652,
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»
Наш E-mail: playstation@gameland.ru



Здравствуйте, дорогие наши читатели! Хотел бы я обратиться к вам с огромной просьбой, касающейся геймерской переписки. Дело в том, что подавляющее большинство объявлений о готовности к обмену письменными сообщениями с любителями видеоигр включает в себя фразу «я хочу переписываться с геймерами и геймершами любого возраста». А также «обязательно отвечу всем». Господа, ну нельзя ли быть хоть чуточку оригинальнее? Конечно, я понимаю, что необходимо в максимально сжатой форме сообщить о своих игровых пристрастиях и выдать координаты для контактов, а это подразумевает некоторую шаблонность всех объявлений. Но, извините, не до такой же степени! Часто одно сообщение отличается от другого исключительно адресом проживания автора письма. Извините, но это не смешно.

Александр Щербаков

НЕСКОЛЬКО ТЕМ

Здравствуйте, люди, заставляющие тратить меня деньги!

Сначала я их трачу на покупку журнала, в котором мне объясняют, каким способом можно тратить кровные и потные дальше. Но делаю это я с большим удовольствием, т.к. получаю советы о новой (и не очень) кормежке для моего серого друга. В свое время не вняв советам консилиума моих бабушек, я купил себе тамагочи по имени PlayStation и теперь провожу часы, наблюдая, как он утробно урча и непременно посасывая электричество подмигивает мне телевизором. Ваш (наш?!) журнал помогает мне выбрать для него оптимальный рацион, чем я и занимаюсь очень часто, не забывая о таких глупостях, как работа, личная жизнь, друзья и прочие увеселения.

Немного о себе: игрок я мультисистемный, играю практически во все электронно-играбельное. Из экзотики – игры в трубках, встроенные в TV и т.д. (самое экзотическое – программируемый калькулятор БЗ примерно 9 лет назад). Примерная эволюция в играх у меня выглядит так: «Ну, погоди!» & «Тайны океана» > Атари & Коммодоры > ЭВМ Arat & Ямаха & Электроника > ZX Spectrum > Денди > 286 & 386 & 486 > Cera > 3DO > Sony PS > PI & PII & PIII vs. PS one. Я понимаю, что вы удивлены отсутствием многих игровых платформ, но они не участвовали в моем разложении, и вышеперечисленного списка хватит на дюжины расстрельных диагнозов и почетное место в Silent Hill 2 со связанными руками и ногами. И хотя я играю на всем, нетрудно догадаться, чему я отдаю предпочтение, если у меня нет дома PC, а есть PlayStation. Еще забыл упомянуть – по геймерским раскладам я стар. И, возможно, супермэгастар, т.к. вся наша жизнь – игра, нынешнее мое прохождение заняло уже примерно около 236520 часов, да и надпись на табличке с внутренней стороны черепа гласит «1974 год выпуска».

Теперь о главном. Темы моих излияний: 1) Журнал; 2) PS2; 3) «Старье» для PS; 4) RPG vs. Action; 5) FF-кино.

1) Ваш журнал – лучший журнал о PlayStation в России. Иногда потому что прикольный и содержательный, иногда потому что другого «целого про PS» в России нет. Чаше – первое. И даже постеры нравятся, жаль что для полной перфорации не хватает еще штук 15 скрепок на середине разворота. В содержательности – единственный недостаток + достоинство = быстро кончается. В моем идеале ОРМ должен (при том же качестве полиграфии и цене) напоминать Большую Советскую Энциклопедию.

2) Люди, говорящие о том, что писать о PS2 и ее играх бессмысленно, не видели начало PS. Возьмите игры 95-96 годов и сравните их с играми 99-00 годов. Сразу





Первое место



Приз симпатий редакции

понятно, когда раскрывается потенциал. Поэтому я сейчас с олимпийским спокойствием слежу за PS2 + устройства для PS2 + игры. «Нагуливаю аппетит», выявляю аутсайдеров и когда смогу финансово и физически приобрести «черную-заветную» и периферию с играми, то буду брать их в соответствии с личным хит-парадом, покрыв свою любимую кружку любимого черного цвета тремя квадратными символами.

3) «Старье» для PlayStation. Даже когда я куплю «то самое 2», я все равно буду искать старые-добрые игры для PS one, т.к. хорошие вещи со временем становятся лучшими, и на моей памяти трехмерностью было «убито» много интересных игровых серий. Как говорится, не сыпь мне сахар в пиво. А вот на днях нашел я первую Persona и на следующей неделе обещаю первый Lunar – засмакуюсь вусмерть. Наверное, это сродни любви к антиквариату, вызывающего чувство удачного вложения дензнаков вместе с чувством «глубокого игрового удовлетворения».

4) Признаюсь сразу (вытаскивая широкий меч размером в нечеловеческий рост) чуть больше остальных игр я люблю RPG. Но это не мешает мне смотреть на споры RPG vs. Action (обобщая) как на битву Покемоны vs. Телпузики. Каждому свое. Лично я просто люблю аниме и, соответственно, RPG. Да, есть неанимешные представители RPG, но концепция таких игр могла прийти только из облученной в прошлом тысячелетии Японии. Они до сих пор выдают непонятно-интересные хиты. Возвращаясь к теме противостояния RPG vs. Action. Примеры полезности из моей жизни: долгое пребывание в обстановке survival horror и «кваканья» приводит к тому, что чувствуешь, если сзади кто-то приближается. А также в момент давки в метро появляется чувство вселенской тоски о средствах массового общения максимальной убойной силы.

А RPG... Однажды два лобстера, перебрав смеси из прозрачного и непрозрачного хлебных напитков, пытались поймать с меня денег в плохоосвещенном месте по дороге от метро к моему дому (классика жанра RPG, правда, я не знаю, нужно ли после этого мне спасать мир). Но они не учли мое

Интернет-магазин с доставкой

e-shop

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

СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ
ВСЕХ ЖАНРОВ

Заказ DVD фильмов по интернету

круглосуточно:

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

Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 без выходных

(095) 798-8627,

(095) 928-6089, (095) 928-0360



Fushigi Yugi -
The Mysterious Play -
Volume 1, Suzaku (4 DVD)



ПРИ ПОКУПКЕ
НА СУММУ СВЫШЕ

100\$ подарок!



плохое настроение (Limit), спортивное детство и любовь к Tekken. В итоге на всю улицу промолчала победная мелодия и своих денег я не отдал.

5) FF-кино. Теперь я понимаю, почему бастуют звезды Голливуда, получающие по 20-30 вечнозеленых лимонов за один фильм. Потому что они не будут нужны через 5 лет никому, кроме любителей экзотики. Все сделает графика и воображение программиста (или геймера?!). И я рад, что исторической вехой этого процесса стал фильм по мотивам небезразличной мне игры. Да, сумбурно и неидеально. Но эффектно и для первого блина очень и очень неплохо. Тем более я смотрел в кинотеатре, где меня долбил сурраунд и экран чуть не рвался от взрывов. Твердое восемь по десятибалльной шкале.

Ну вот, в принципе, все, что хотелось сказать. Извините, что не снес вам башню по новой американской моде и не прислал никакого белого порошка.

Вот пока и все.

Sorry, если все не так.

Леха Фактор, г. Санкт-Петербург

Основная часть высказываний нашего читателя вполне резонна, и, думаю, для аудитории «ОРМ» мнение Лехи Фактора будет очень даже интересно. Прокомментировать здесь я хотел бы два момента. Во-первых, о том, что касается «старых» игр. Поймите правильно, мы против них ничего не имеем. Более того, например, я для своего удовольствия играю в основном в достаточно возрастные продукты. Включая игры для SNES и Genesis/Megadrive. Обозревать же проекты из PlayStation'овской библиотеки прошлых лет мы не хотим по одной простой причине: сейчас нам важнее двигаться вперед. Многие, не понимая, что будущее в любом случае остается за PlayStation 2, требуют писать как можно больше по первой PlayStation, даже если это будет информация об играх, выход которых состоялся несколько лет назад. Мы не хотим превращаться в многотиражный фэнзин. И вам, поверьте, подобное преобразование тоже не понравится. Да, возможно, в дальнейшем (кто знает?) на наших страницах и появится мини-рубрика, в которой мы будем вспоминать неординарные продукты для PS. Но выделять под это много места – это несерьезно.

Второе. Касательно фильма Final Fantasy: The Spirits Within. Возможно, именно в этом направлении и будет эволюционировать кинематограф, и в этом есть как положительные, так и отрицательные стороны. Подробно на эту тему распространяться сейчас не стоит, но, возможно, мы рано радуемся. Хотя фильм от Square Pictures – это, безусловно, вежа. И плавать на то, что в нем куча штампов, сюжет ушиблен, а к играм Final Fantasy он не имеет практически никакого отношения. Не это здесь главное.



Расчетнов Сергей г. Долгопрудный Моск.Обл.

КРИК

Естественно желаю вам:

Здравствовать многие годы.

Журнальчик (не уменьшительно, но ласкательно) ваш попал в ручки мои чисто-просто случайно, обычно я не использую игровую литературу, а книжек у меня и без того много, да и накладненько это для моего кошелька.

Постараюсь коротко и по порядку. PS у меня 6 лет, до сих пор не представляю, как я жила, что делала остальные 17. С тех пор, как ко мне в дом пробралось это серое чудовище, я начала бесконечно искать что-то новенькое, чтобы накормить его (или старенькое, если оно ей по вкусу). Однажды, потеряв одну приставку (бездвременная кончина), надолго впала в депрессивную кому. Как ни смешно (или стыдно) признаться – я PSман и ломки у меня точно такие, как у обычных наркоманов, только моральные, а не физические. В обычной жизни я весела, красивая, неглупая (с грамматикой не дружу, а по философии молодца), друзья и подружки, кошки, хомячки, тараканы – все это есть, НО! Вот тут начинается мелодраматическая часть письма. У них нет ЕЕ, и они не понимают, да что там, даже слушать не хотят о моих маленьких радостях: типа, нашла скрытого персонажа, получила доступ в бонус и т.д. Вместо одобрения или хотя бы кивка в мою сторону: "Замуж тебе пора, иначе потом дети с виброджойстиком вместо рук и картой памяти на 15 блоков вместо головы родятся". Юноши думают как бы только напиться до поросячьего визга и в номера. Конечно, я драматизирую, но не пахнет рядом родственной душой. В городе много людей играют, только большинство из них заводят друзей на коммерческом уровне, без взаимопомощи, обычного общения. А мне зверски хочется позвонить кому-нибудь в 3 часа утра сообщить, что: "Ура! Я прошла игру", чокнуться с трубочкой бутылочкой холодного пива и сладко заснуть после тяжелой трудовой ночи. Мир спасать – это не два пальца об асфальт. А во сне, подобно Менделееву, можно увидеть прохождение места, где застряла. Так нет же, вот уже два года я хожу погруженная в нирвану, в состоянии вечной медитации и ожидая, что подойдет некий молодой человек и подобно Леону, протянув мне руку, позовет с собой, только не в полицейский участок, а на берег наблюдать закат. "Размечталась!" – скажете вы.

А я отвечаю: "Помогите!" (это крик ко всем геймерам)

Если кто-нибудь так же повернутый, как я, так же проводящий часы за играми, кто чувствует возбуждение и трепет, видя, как умирает твой заклятый враг, или как главный персонаж загребаёт в охапку любимую свою и ласково касается ее виртуальных губ, тот, кто закуриает, даже если бросил, наблюдая финальный мультик, кто вопит на всю квартиру, как следует надрыв кому-то задницу, обнимая горячий джойстик.

Только сразу прошу не осуждать, не крутить пальцем у виска, закатывая глазки: я человек гибкий, супер-мега-пупер-многосторонний, но очень одинокий и боюсь, что, выйдя на пенсию, так же сопя в две носопырки, буду играть в какую-нибудь PlayStation 10 в одну, извиняюсь, харю. А сейчас, затянув потуже пояс, молюсь богам (я, вроде, язычник-атеист), чтобы PS2 стала дешевле.

Целую во все скрепки.

Эльза

445031 г. Тольятти, ул. Юбилейная д.37, кв.106

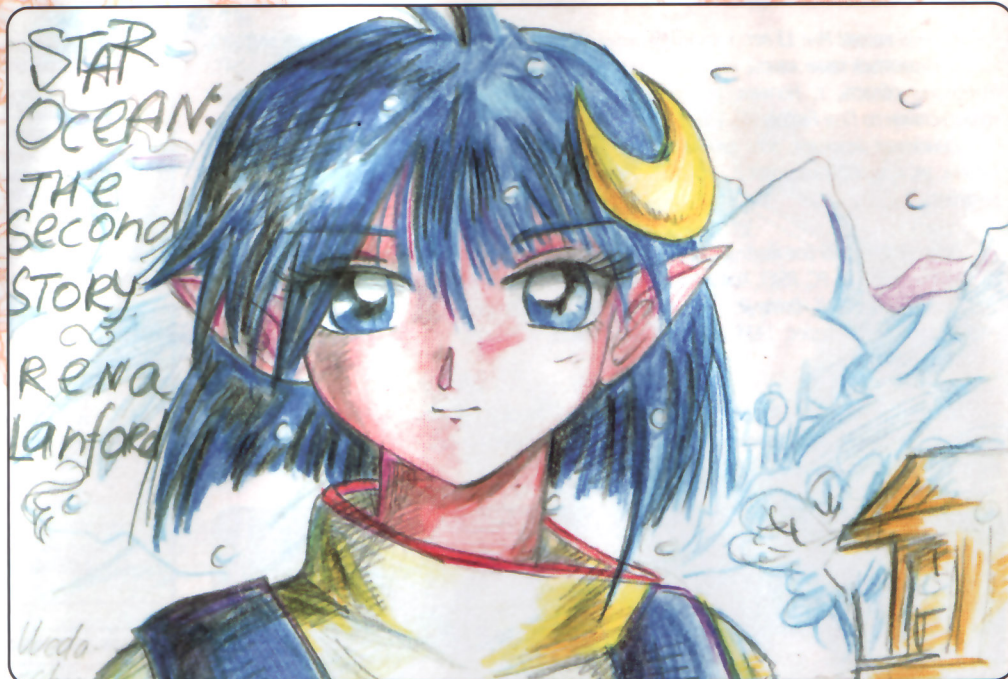


Расчетнов Сергей г. Долгопрудный Моск.Обл.

ВООДУШЕВИТЕЛЯМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

...О, божий свет! Чудо пробуждения!!! И будто есть над чем восхищаться?... Извините, о чем это я? Ах, да...

Здравия желаю, судари новопривывшие. Воодушевившись письмом Мотолога – нового критика достопочтенного вашего издания, начинаю свое письмо. Без предисловия, вроде... И как только не защищал, не заслонял своей мужественной грудью глубокоуважаемый читатель ту самую честь, на которую столь нагло начинают покушаться всякие там писаки-самоучки (не в обиду Мотологу будет сказано), все равно так и желают «прощупать» да «потрогать» тех, кто живет всех живых, вроде дедушки в Мавзолее, наших любимых оформителей-писчих, великих буквенного дела. И как только смелости хватает, смелости у всяких там



Weduniya, г. Москва



Расчетнов Сергей г. Долгопрудный Моск. Обл.

ВНО перевыполнили. Сколько можно? Надоедает, знаете...

Разнообразить свой репертуар надо бы, не одни только серенады под балконом любимой редакции распевать, надо критику с цепи спустить, а то подзапылились, кажется, тома ваши с «черными» списками. А так хочется там оказаться, аж какой-то мазохизм одолевает.

Ладно, закончим с самобичеванием, насморк проходит, головная боль тоже...

Ну вот и все.

Люблю.
Целую.
Alien

Знаете, к нам в редакцию, как ни странно, достаточно редко приходят такие издевательские письма. Что-то отвечать на подобные послания обычно не имеет ни малейшего смысла. Но, тем не менее, в номер их ставить иногда очень даже нужно.

«глубоких ценителей», «великих самолюбков» осуждать столь непогрешимое издательство (поправьте меня, если я не права), создавшее для нас, господ смертных, ОРМ!?

Фу! Мне кажется, что вся эта проблематика пахнет пенициллином и гнойно-септическими процессами. Только из великого, огромного уважения не стала я писать на неиспользуемой бумаге общественного пользования (надеюсь, вы понимаете, о чем я?), но все же мне только кажется, что столь достойные писатели, как Okorok, Radical Dreamer, выше упомянутый Мотолог и все, все, все, осмелившиеся на критику, были выдвинуты в так называемые «ПИСЬМАПИСНЫЕ авторы». Низкий поклон до самой земли вам, распрекрасным нашим за то, что не осталось больше людей спокойных, уравновешенных. Достоевский?? Нет.

О главном... Но все же куда нам, червям земным, до вас, примерных, авторы литературного издания «Роман-Газета» (может, я ошибаюсь?). Может, это все кажется вам бредом? Еще большим бредом кажется ваш фальшивый сентиментализм, причем излишний. Сырость творите по полной программе, даже годовую норму ДА-А-

АНКЕТА

Имя/адрес/
контактный телефон/

Ваш возраст?

Младше 15
15-21
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

Здравствуйте, уважаемая редакция ОРМ! Напишите, пожалуйста, мой адрес для переписки: 123368 г. Москва, ул. Барышиха д.28, кв.135, Дмитрию. Буду переписываться с геймерами и геймершами, играющими в такие игры, как: FF IX, Alone in the Dark: The New Nightmare, Fear Effect: Retro Helix, Ace Combat 3, а также в квесты, гонки и многое другое.

Здравия желаю! Мне 13 лет. Я хочу переписываться с геймерами и геймершами любого возраста, которым нравятся такие жанры, как RPG, action/adventure, survival horror, strategy. Мой адрес: 142410 Московская область, г. Ногинск, ул. Аэроklubная д.5, кв.90. Den'у. Отвечу всем. (С большим удовольствием по Final Fantasy VII, VIII, IX).

Уважаемая редакция, если вам не сложно, напечатайте мой адрес для переписки. 107076 г. Москва, ул. Краснобогатyrская д.79, кв.336. Люблю все жанры, кроме RPG. Отвечу на 100% всем. Sergelius.

Привет! Фанат PS one ищет друзей по переписке. Мне 15 лет. Имею 9 лет игрового стажа (от ZX Spectrum, NES до PC, PSX). Хотел бы переписываться с любителями таких игр, как Romance of the Three Kingdoms VI, Driver 2. МоH: Underground, Parasite Eve 2, Doom, Quake 2, Tekken 3 и многих других. Мой адрес: 143400 Московская область, г. Красногорск, ул. Вокзальная, д.14, кв. 34, Зуеву Сергею.

Hi всем! Меня зовут Slim Shady. Я хочу переписываться с геймерами и геймершами любого возраста. Увлекаюсь мультяшными бродилками. Пишите, отвечу всем. Мои координаты: 398059 г. Липецк, ул. 8-го марта, д. 22/3, кв.4. Жду!



"Большое спасибо за приз!

Ваши верные читатели — почитатели Конеvы: Виктория, Елена и Виктор, а так же Александр Михайлович, который нас фотографирует.

04.10.2001"

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

Лучший материал номера

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 Акчуриh, 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

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

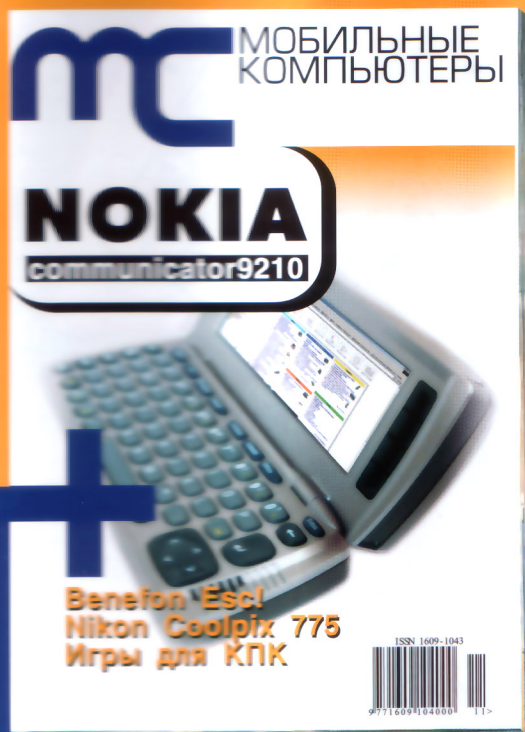
Сплетни из стана конкурентов.
Ликбез по игровым жанрам и терминологии. Обещанный в прошлом номере спецматериал по спортивным играм.
Обзоры Soul Reaver 2, Metal Gear Solid 2, Vampire Night и т.д. Не забыта и PS one: THPS 3, Harry Potter и неожиданная Hidden&Dangerous. А также новые разделы о DVD-фильмах, DVD-дисках, Интернет, музыке и т.д.



Viva la PlayStation 2!

m

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

СДЕЛАНО В **(game)land**

www.gameland.ru

Спрашивайте в журнальных киосках



- **"Хакер"** www.xakep.ru
Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.
- **"Мобильные Компьютеры"** www.mconline.ru
Ноутбуки, карманные компьютеры, коммуникаторы, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.
- **"Страна Игр"** www.gameland.ru
Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайн-игры, ком-пьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.
- **"PlayStation"** www.gameland.ru
Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.
- **"СпецХакер"** www.xakep.ru
Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.