

176 страниц!!!

ИГРОМАНИЯ

ОТКРЫТА
игровая
КИНОРУБРИКА!

Final Fantasy:
Фантазия умирает
последней
Resident Evil:
Кто не спрятался,
зомби не виноват
Alice:
Эксклюзивное
интервью с
American McGee!

WWW.IGROMANIA.RU

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ
№ 12 (51) 2001

С НАСТУПАЮЩИМ
НОВЫМ
ГОДОМ!

Эксклюзив!
Интервью с
Сэмом Лейком,
сценаристом Max Payne

Процессорные
ВОЙНЫ

Что такое
компьютерная
ИГРА

и куда мы движемся

Фундамент
виртуального безумия

19 вердикт

10 в разработке

То, чем вы
сможете ГОРДИТЬСЯ!

Сага о русских суперкомпьютерах

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >





Товар сертифицирован.
 Фирма Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation в США и других странах.

новый excimer™ home elite

Найдено решение для самых требовательных к производительности и возможностям компьютера пользователей. Мы предлагаем новинку — домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite на базе процессора Intel® Pentium® 4. Современная архитектура процессора Intel® Pentium® 4, позволяет полностью реализовать его мультимедийные возможности: полноэкранное, "живое" видео, реалистичная графика, новые возможности работы в Internet. Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволяет Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Эксимер™ Home Elite — это качество, надежность и совместимость, свойственные продукции одной из ведущих компаний российской компьютерной индустрии.



Компьютеры Эксимер теперь можно купить в Internet!
 Вся линейка компьютеров Эксимер доступна для online-покупки в интернет-магазинах www.dostavka.ru и www.megashop.ru. Оформите заявку, Вы в течение максимум двух дней получите свой заказ прямо домой или в офис. Доставка по Москве - бесплатно, о цене и сроках доставки в другие города Вы можете узнать, связавшись с менеджером интернет-магазина.
 Покупайте через интернет - это выгодно, удобно и доступно!

Розничные продажи компьютерной техники Эксимер в Москве:
 Интел-М: тел. (095) 485-5955, 485-5963;
 М.ВИДЕО: (095) 777-777-5
 Техносила: (095) 777-8-777
 Электрический Мир: (095) 745-8588

Дистрибутор компьютерной техники Эксимер — компания Инлайн: (095) 941-6161.

Эксимер - мера успеха



Компьютеры excimer™ Work

Компьютеры ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 означают собой новый уровень производительности настольных персональных компьютеров. Усовершенствованные системы визуализации данных и интеллектуальные приложения для бизнеса ставят перед процессором весьма сложные задачи. Бизнес сегодня работает не только с электронными таблицами и почтой. В сложных PowerPoint-презентациях используются реалистичные фотонизображения, анимационные эффекты, для организации конференций в сети необходима также видео- и аудиоинформация. С компьютерами ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 пользователи могут полностью реализовать преимущества действительно многоуровневого и многозадачного окружения.



Компьютеры ЭКСИМЕР: всегда в центре внимания

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г. Москва

Ител-М: (095) 485-5955, 485-5963
Ител-Дата: (095) 725-8585
Прайм Эксклюзив: (095) 725-4432/33
Салон Салк Сервис Три С: (095) 832-8433
АЛТ: (4162) 445256
Школа-Инфо: (0732) 588880
Ньслайн*: (095) 513-1362, 513-1363
Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
Актури: (81837) 32531, 32331

г. Благовещенск

г. Воронеж
г. Королев
г. Кострома
г. Котлас

г. Красноярск

г. Мурманск

г. Новокузнецк

г. Рязань

г. Ставрополь

г. Тула

г. Уфа

г. Якутск

Антарес*: (3912) 231515, 239821

NetSL: (6152) 458988

Мультикомпсервис: (3466) 149604

Колланд*: (0512) 761779, 262303

Профи-М*: (8632) 944091

Кибернетика*: (0872) 431863, 318851

Бит (3472) 741041, 230736

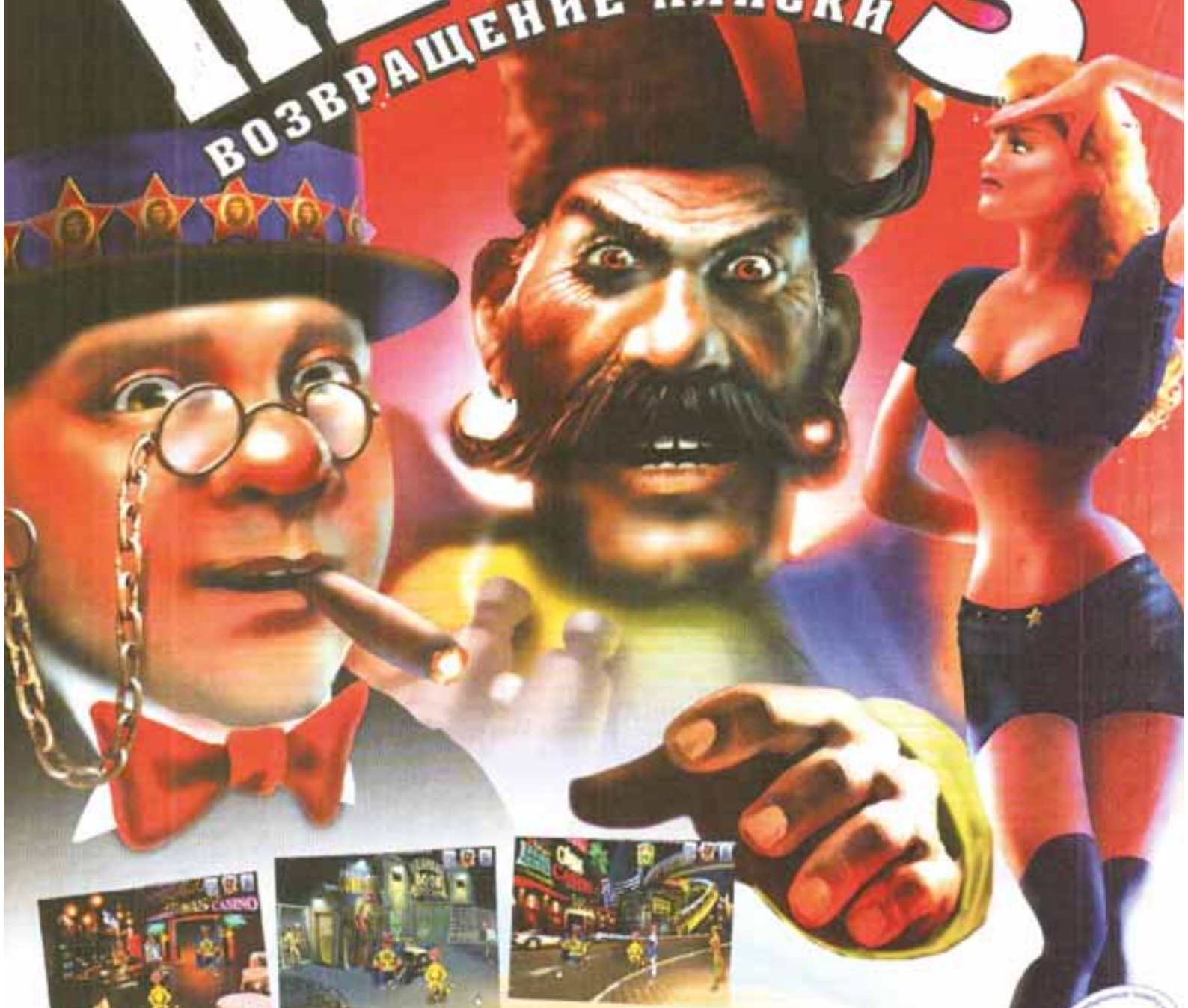
Терминал Компанис (4112) 445030



НОВЫЙ КВЕСТ С ЛЕГЕНДАРНЫМИ СУПЕРГЕРОЯМИ

ПЕТЬКАЗ

ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ



Системные требования:
Операционная система: Windows 98/2000
Процессор: Pentium 200 MHz и выше
Оперативная память: 32 Мб
Видео карта: 2 Мб, полностью совместимый с Direct
Привод CD диска: 8-ми скоростной
Место на жестком диске: 400 Мб
Звуковая карта: любая, полностью совместимая с Direct



Игры доставляем "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ИГРОМАНИЯ

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166



ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupov@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Madi Divoff (madi@igromania.ru)
Редакторы
Олег Палавский (pala@igromania.ru)
Алексей Кравчун (aperkot@igromania.ru)
Федор Усачев (fedor@igromania.ru)
Арт-директор
Роман Немчилов (rom@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Галиев (ilg@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Волков (dania@igromania.ru)
Верстка сайта и компакт-диска
Ирина Сидорова (lido@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский (dmitry@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamezobaka@igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синкина (kat@igromania.ru)
Корректоры
Изабелла Шахова (izabell@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (ales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Сергей Смаков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однокова (jodnokova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (daniya@igromania.ru)
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Активная поддержка предоставляется ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящей журнале, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание дискуссионных сообщений. Все упомянутые торговые знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Финляндия
© «Игромания», 1998-2001.
Тираж 42300.

Приветствуя! Хотя номер является декабрьским и поступает в продажу в самом конце ноября, мы решили сделать его новогодним. Тотнее, предновогодним. Зачем оттягивать праздник, когда можно начинать уже сейчас? Пусть весь декабрь, для мелочей наполненный эссеями, рецензиями, пройдет у вас с ощущением приближающегося праздника. Да и к тому же до отдаленных уголков России журналы добираться с опозданием в две недели и более, а значит — номер, который увидит свет под занавес уходящего года, тактика там только в середине января. И тогда уж тут поздравления, когда наступивший для тысячи второй в самом разгаре!

Декабрьский номер — это, помимо прочего, подведение итогов за двенадцать номеров, вышедших за год, и планирование будущих путей развития. И первым, что этому сопутствует, является **"Анкета"**, благодаря которой мы можем составить наиболее полное впечатление о том, какими бы вы хотели видеть журнал.

Находясь от **"Анкеты"** вы обнаружите **сводный перечень статей**, публиковавшихся в **"Мании"** с первого по одиннадцатый номера. Это удобно, когда хочется отыскать какую-нибудь статью, но нет желания переключать весь архив номеров за год. А еще — на компакт вы обнаружите **игровой алфавитный список** по всем номерам **"Мании"** за 2001 год, включая декабрьский.

В номере **шесть страничных постеров** вместо обычных двух, причем все они исполнены в новогодней тематике. Далее, мы вновь, уже во второй раз сделали предновогодний конкурс **"Двенадцать"**, который предназначен в первую очередь для постоянных читателей журнала и поддерживает увлеченный, по сравнению с другими конкурсами, призовой фонд. В целом, суммируя количество призов в **"Мозговом штурме"** и в **"Анкете"**, этот номер является рекордным. Если кто ему и составит конкуренцию, так это январский, который, появившись в самом-самом конце года, также будет содержать в себе много разного рода конкурсов.

Раз уж зашла речь о **"Мозговом штурме"**, как и в предыдущий, мы не успели протестировать все конкурсные карты по **Counter-Strike** и собираемся подвести итоги в следующем номере. Вообще, много разных карт, есть чему порадоваться.

О рубриках и разделах. Изменения продолжаются. В ноябре мы исключили из журнала рубрику **"Демовердик"**, которая, как показали ваши отзывы, была не слишком полезна. И сейчас настал черед второй спорной рубрики **"Матрицы"**. Рубрика в журнале упрощена, а блок руководства и продолжений на компакт остается жив и продолжает здравствовать.

Вместе с тем появились две новые рубрики. Основной из них является **январская рубрика**, о которой давно велись разговоры.

Мы считаем ее очень сильной и интересной, одной из интереснейших в номере, и с интересом ждем ваших отзывов. Она является гораздо больше, нежели просто информацией о том, по какой игре какой фильм снимается. Среди прочего, в ней вы найдете эксклюзивные интервью с **American McGee**, благодаря которому на свет появилась самая злободневная игра 2000 года — **American McGee's Alice**. И вторая рубрика — **"Мобильный меридиан"**, в которой мы начинаем освещать игры для мобильных телефонов. Мы не знаем, насколько она вам будет интересна. Посмотрите. Нынешний страничный выпуск рубрики — пробный камень. В дальнейшем, скорее всего, она будет занимать попространству. А вообще — ее судьба в журнале зависит от ваших отзывов.

И еще о разделах и рубриках. Во-первых, массу похвал заслужило эссе **"В центре внимания"**, доказав, что мы совершенно правильно поступили, дав ей зеленый свет к становлению и развитию. Во-вторых, утвердилось рубрично рассказ **"Пережарка миров"**, которая планировалась "мигрирующей", т.е. появляющейся не каждый номер, и в которой вы на сей раз сможете прочитать рассказ **"Белла"** Юрия Нестеренко. И в-третьих, прочитав статью в **"Территория разума"** о **Remedy Entertainment**, задумайтесь, хотели бы вы, чтобы в журнале появилась рубрика именно с таким содержанием, посвященная игровым компаниям и выходящая ровно через номер.

Теперь — самое главное. **"Игромания"** **увеличилась до 176 страниц!** Мы продолжим двигаться вперед. Многократное улучшение качества печати. Увеличение формата. И теперь — увеличение страничного объема. С учетом огромнейших страничных объемов на компакт, журнал сейчас является одним из наиболее больших в мире среди компьютерно-игровых.

Однако, тем, вместе с радужным увеличением объема произошли отнюдь не радужные увеличения цены. Только одно с другим на самом деле никак не связано. Дело в том, что с 1 января вступает в силу закон, согласно которому журналы начинают облагаться налогом на добавочную стоимость (НДС), который составляет где-то в районе 20% (точной информации еще нет). Ввиду этого непонятно, сколько что будет стоить (там много разных танко-стей). Некоторые неигровые издания уже со сразу задрали цену в два раза. Подарок от **"Игромании"** — тут деваться некуда. Не в два раза, конечно, а, скорее всего, на эти самые плюс-минус 20%. Поищем, как получится. Но могу обещать, что постараемся удержать цену на минимально возможном уровне.

На этом все. Я желаю вам легка пройти через декабрь и прийти в Новый Год с хорошим настроением. Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН		06-17
Игры		06
Индустрия		10
Россия		14
Интересности		16
Даты выхода игр		16
ИГРОВОЕ КИНО		18-21
Фантазия умирает последней		18
Кто не спрятался, замби не виноват		19
Многостаночник American McGee		20
CD-МАНИЯ		22-31
Вступление к "CD-Мании"		22
Руководства и прохождения		22
ИГРОВАЯ ЗОНА		22
Демоблок		26
Deathmatch		26
По журналу		28
Мозговой штурм		28
Софтверный набор		30
Всякое разное		30
RAS: В РАЗРАБОТКЕ		32-37
<i>Краткие статьи</i>		32-35
Darkened Skye, Hitman 2: The Silent Assassin		32
Iron Storm, Kohan: Ahriman's Gift, Mobile Forces		33
Moto Racer 3, Sniper		34
<i>В разработке</i>		36-37
The Thing		36
Serious Sam: The Second Encounter		38
Team Factor		40
RAS: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ		42-47
Unreal II		42
Neverwinter Nights		43
Master of Orion 3		44
Warcraft III		45
Heroes of Might and Magic IV		46
RAS: ВЕРДИКТ		48-61
<i>Блок микрорецензий</i>		48-51
F1 2001, Hot Wheels: Mechanix, Jack Orlando: A Cinematic Adventure — Director's Cut		48
Mat Hoffman's Pro BMX, Medicopter-177 2, Monster Truck Rumble		49
Real War: Air, Land, Sea, Space Haste, Street Tennis		50
The Rage, World War II: Black Gold, World War II: Iwo Jima		51
<i>Вердикт</i>		52-61
Самогонки		52
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor		54
ExcaliBug		56
Affantis III: The New World («Атлантида-3»)		58
Project Eden		59
Новые приключения Мужкотера		61
DEATHMATCH		62-67
Новости Deathmatch		62
Quake III: Arena		62
Unreal Tournament		62
Counter-Strike		64
Max Payne		66
Клубные новости		66
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ		68-77
Железные новости		68
Процессорные войны. Часть первая. Трехборье на частоте 800 МГц — AMD vs Intel vs VIA		70
Процессорные войны. Часть вторая. Celeron 1.2 ГГц Tualatin и его производительность в компьютерных играх		73
Постоянная рубрика "Разумный компьютер за разумные деньги"		76
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА		78-93
Будем ждать. Что такое компьютерная игра и куда мы движемся?		78
Долгая дорога к славе. Путь Remedy Entertainment		82
Сага о русских суперкомпьютерах		86
«Блицкриг»: со времен войны и до наших дней		90
ИНТЕРНЕТ		94-105
Новости Интернета		94
Интересное в сети		96
Игровые ссылки		97
Кручу-верчу, дохода хочу. Как получить деньги с домашней странички		98
Кибер-война продолжается!		102
МОБИЛЬНЫЙ МЕРИДИАН		106-107
Вводная статья. Новая рубрика		106

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Aaragon Deluxe Gold Edition	26
Age of Empires 2: The Conquerors	22
Age of Sol II	26
Age of Wonders	22
Alien Versus Predator 2	16
America: Expansion Pack	26
American McGee's Alice	18
AquaNox	16, 26
Arthur's Knights II	14
Affantis III: The New World	58
Baldur's Gate II: ToB	26
Ballistics	26
Battle Bealms	14, 16
BattleTech 2025	16
Black and White	22
Cabal: Offroad	16
Cheritball v1.006	26
Codename: Outbreak	12
Comanche 4	14
Command & Conquer	12
Command & Conquer: Renegade	8
Command & Conquer: Tiberian Sun	22
Commander 2: Men of Courage	22
Cossacks: European Wars	22
Counter-Strike	6, 22, 24, 28, 64
Crimo Patrol	16
Dagger Whitewater Rapids	26
Darkened Skye	32
Deadly Dossin	16
Deus Ex	12
Diable	12
Diable II: Lord of Destruction	26
Dig Dug: Deeper	26
Dragon: Order of the Flame	22
Drunno	16
Dungeons & Dragons	6
Earth and Beyond	10
Elastomania	26
Empire: Battle for Dune	22
Empire Earth	14, 16
Europa Universalis II	16
ExcaliBug	56
F1 2001	48
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	24
From Dusk till Dawn	14
Get the Bunny	26
GI Combat	16
Goblins (copman)	59
Gravel: Legacy of Dragon	16
Ground Control	24
Ground Control 2	6
Half-Life	24
Harley-Davidson: Race Around the World	26
Heroes of Might and Magic III	24
Heroes of Might and Magic IV	46
Hidden & Dangerous	16
Hitman 2: The Silent Assassin	6, 22
Hitman: Codename 47	6
Hooters: Road Trip	16
Hot Wheels: Mechanix	48
Hugo: Black Diamond Fever	26
Hunting Unlimited	26
Hyperspace Delivery Boy	10
IL-2: Sturmovik	16
Industry Giant II	16
Insane	24
Iron Storm	33
Jack Orlando: A Cinematic Adventure — Director's Cut	48
Jagged Alliance (copman)	8
Jimmy White's Cueball	12
Kohan: Ahriman's Gift	16, 33
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	16
Lines	8
Lords of the Realm III	8
Lego Cup	26
Majestic	10, 16
Majesty 2	8
Master of Orion 3	44
Master Rally	16
Mat Hoffman's Pro BMX	26, 49
Max Payne	24, 34, 66, 82, 120
MechWarrior	28
MechWarrior IV: Black Knight	16
Medicopter-177 2	49
Magorack 2	14
Microsoft Train Simulator	25, 127
Mobile Forces	33
Monster Truck Rumble	49
Monsters Inc.: Scare Island	26
Moan Tycoon	26
Moorhuhn	6, 23
Moto Racer 3	16, 34
Myth III: Eolia	26, 121
Myth III: The Wolf Age	16

Neverwinter Nights	43
Nightmare	12
Operation Flashpoint Upgrades	26
Operation Flashpoint: 1983 Cold War Crisis	25, 123
Original War	12
Paradise Cracked	14
Patrician 2	26
Pool Of Radiance:	
Ruins Of Myth Drimmer	6, 22, 25, 26, 54
Project Eden	59
Quake III Arena	12, 16, 25, 26, 62
Real War: Air, Land, Sea	50
Red Alert 1	25
Red Alert 2	25
Red Alert 2: Yuri's Revenge	26
Red Faction	12, 25, 26, 110
Return to Castle Wolfenstein	16
Rune	25
RuneSword II	26
Screamers 4x4	12, 16
Sega Marine Fishing	26
Serious Sam	25, 26
Serious Sam: The Second Encounter	28
Shogun: Total War	
Sigma: The Adventures of Rex Chance	10
Ski Resort Tycoon 2	28
Sniper	34
Space Empires IV	
Space Hiale	50
Spring Break	10
Star Trek: Armada II	18
Star Wars: Galactic Battlegrounds	18
Street Tennis	50
Stronghold	26
Sub Command	
Sudden Strike	14
Survivor: The Game	18
Team Factor	40
Tennis Masters	18
Tetris	8
The 7th Guest	12
The Day of Tentacles	59
The Elder Scrolls III: Morrowind	8
The Last Vikings	39
The Rage	31
The Sims	16, 25
The Sims Online	10
The Sims: Hot Date	16
The Thing	36
The War Engine	26
Tom Clancy's Ghost Recon	16
Tooncat	26
Trade Empires	22
Tribes II	25
Unreal II	42
Unreal Tournament	12, 16, 25, 26, 62
Volkswagen Lupo Cup	25
Warcraft III	45
Warrior Kings	8
Wizardry (герман)	8
Wizardry VIII	8, 16
World War 2: Black Gold	26
World War II: Two Jims	31
World War III: Black Gold	31
Zoo Tycoon	26
Аллея-3	58
Гитлер	14
Китай	22
Легенды о рыцарстве 2	14
Код доступа: РАИ	14
Команды 4	14
Матрица 2	14
Новые приложения Microsoft	61
От заката до рассвета	14
Посланье "Косинка"	8
Противостояние 2	14
Противостояние 3. Война продолжается	14
Руна	25
Самолеты	52
Внекомпьютерные игры	
Атланты	123
Das Schweigen Auge	123
Deadlands	28
Earth & Sky: Modern Urban Fossil Tales	123
Evangelu	123
FULMINATA	123
Magik: The Gathering	28, 122, 151, 152
Rokugan	123
Shadowrun	123
Sun & Scale	123
War	123
Warhammer 40K	28
Искусство Волшебства	123
Книжный пер	123
Эра Водолея	123

АНТИХАКЕР

108-109

Режим по живому: Восстановление FAT.

Таблица размещения файлов, поврежденная злобным вирусом WIN95.SIH может быть восстановлена!

108

ВСКРЫТИЕ

110-113

Красная армия — всех сильнее! Вскрытие Red Faction

110

САМОПАЛ

114-117

Фундамент виртуального безумия. Статья №11.

Советы по созданию редакторов к играм

114

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

118-119

Разбираемся с AMD, добавляем оперативку, переходим с линюлиума на хрум-хрум, боремся с барракудами, синхронизируем ауттлюк и обучаем WinXP

118

МАТРИЦА/ЛЮС

120-129

Голливуд отдыхает! Редактор MaxEd, часть 2

120

Военный конструктор. Редактор Operation Flashpoint:

1985 Cold War Crisis. Часть четвертая: Музыка войны

123

Microsoft Train Simulator Editors & Tools

127

КОДЕКС

130-131

Свежая подборка кодов

130

Easter Eggs для Myst III: Exile

131

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

132-141

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

132

Искусство Волшебства. Русская Ars Magica

134

Основы профессионализма в Magic: The Gathering.

Игровые механики нового типа

137

Наследники совы

140

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

142-145

Рассказ Юрия Нестеренко "Бегство"

142

ЮМОР

146-147

Если бы препода были операционками,

письмо руководителя компании программистам, анекдоты

146

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

148-155

Двенадцать. Предновогодняя викторина для читателей «Мании»

148

Тест #16: Ночь перед Рождеством

150

Мир Магии

151

Пять турнирных задач

152

Скринтурс #12

153

Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike

153

Подведение итогов

154

Условия участия в конкурсах

155

ПОЧТА «МАНИИ»

156-161

Патчи виртуальной реальности

156

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРОВ

162-166

Содержание номеров №№1-11/2001

162

АНКЕТА

167-168

Анкета 2001

167

ПОСТЕР

169-175

ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ

176

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:

Inel

K-Systems

2-я, 4-я обложки

3-я обложка

В номере:

1С	07, 09, 11, 13, 15, 31, 161
Бука	02
Лаборатория Касперского	29
Новый диск	145
Русский Экспресс	107
Руссобит-М	81, 91, 93, 113, 129
Саргона	139
СофтКлуб	77
Точка.ру	21
Ark System	29
Dataforce	105
Inel	01
Media-2000	89, 117
NMG	27, 35, 47, 141, 165, 175
Snowball	17



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@panga.ru

ИГРЫ

Лучший подарок на 8 марта

Игровая общественность уже однажды позорно проиграла Warrior Kings. Случилось это примерно полтора года назад, когда компания Sega объявила, что игра не попала в график релизов на 2001 год, и без особых объяснений отказалась издавать перспективную RTS. Ребята из Black Cactus пришлось изловить поблизкую пороту, прежде чем они нашли нового издателя — французскую компанию Microdot. Дату выхода Warrior Kings закрепили на ноябрь 2001 года. Наметьте кометку, а успеть не успели. Сколько раз мы уже слышали слова, подобные тем, что сказала глава Black Cactus Джейн Томсон.

— Мы стремимся к совершенству и уделяем внимание каждой детали. Поэтому Warrior Kings задерживается.

Иногда не остается, как ждать следующего международного женского дня. Именно на 8 марта 2002 года перенесена дата релиза Warrior Kings.

Наши глюки не для скуки

Многие были удивлены, узнав о решении компании Ubisoft выпустить ролевою игру Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor раньше запланированного срока. Обычно издатели предпочитают отодвигать дату релиза, а никак не наоборот. Игра вышла в конце сентября и моментально возглавила рейтинги продаж в США. Она и понятна — количество поклонников Dungeons & Dragons, пусть даже в третьей редакции, сравнимо с армией среднего европейского государства. Увы, всем им Ubisoft подкинула большую свинью. Некоторым покупателям достались два одинаковых диска в коробке. Со-

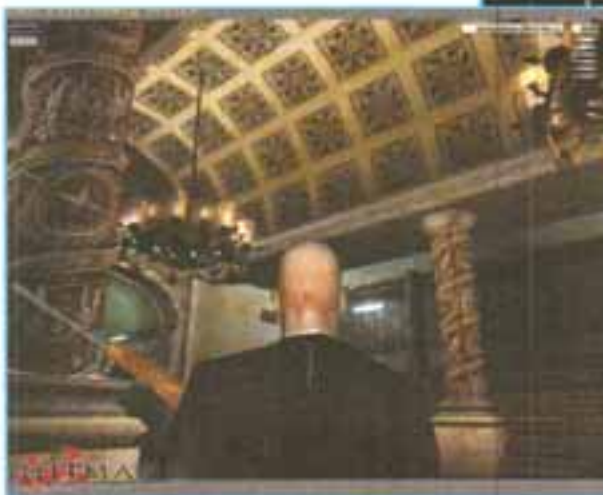
новнок же проблема была связана с процессами install и uninstall. Игра отказывалась работать не в «родной» директории, а при удалении с жесткого диска забирала абсолютно необходимые элементы Windows. Оперативную систему приходилось переустанавливать. Хорошо хоть Pool of Radiance не форматировала диск по собственному желанию. В общем, количество багов и глюков, пропущенных тестерами, превысило все разумные пределы. Несчастные обладатели Ruins of Myth Drannor завалили издателя жалобами. Разработчикам пришлось в срочном порядке сочинить два патча и еще в течение



долгого времени отлавливать ошибки. Как говорится, поспешивая — людей наспешиваша. Хотя, честно говоря, смешно было лишь тем, кто не успел приобрести игру, остальные рыдали над компьютером и бились головой об клавиатуру.

Hitman подкрался незаметно...

Eidos Interactive, в пресс-службе которой эстонские враки как не замечены, согласовало анонсировать сюжет названного симулятора киллера Hitman: Codename 47. И это спустя полтора года после того, как о разработке прознали журналисты и распространили новость по всему миру. Hitman 2 будет носить под заголовком Silent Assassin, релиз игры, разрабатываемой IO Interactive, назначен на весну 2002 года. Hitman 2 предоставит геймерам неплохой набор новых фишек: выбор вида от первого или от третьего лица, право сейвиться в середине миссии, улучшенный инвентарь и так далее. Так что приоткрывайте к «best rating» критиков — или что там понаписали в пресс-релизе эстонцы из Eidos?.

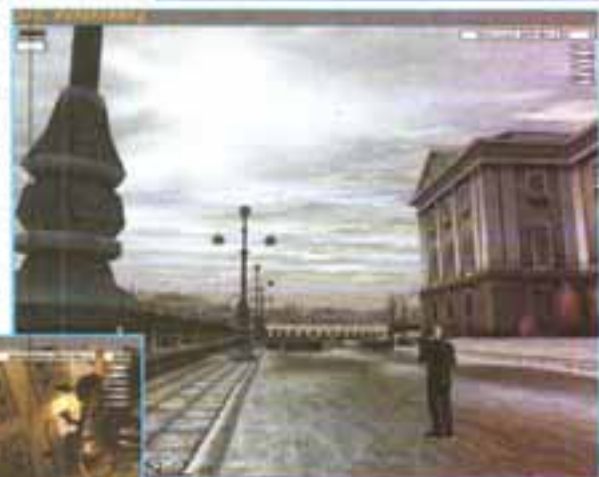


Табу на Counter - Strike

Определенно, мир скрывает сума. Помните, в комедии «Знакомство с родителями» главного героя высадили с самолета и едва не кинули в кутузку лишь за то, что он сказал слово «бомба»? Зре смеяться. Огонь-паяцктура добралась и до компьютерных игр. На следующем чемпионате CPL



Европе, который перенесен на весну 2002 года, игроки познакомятся с новой, кастрированной версией Counter-Strike, откуда Valve Software выбросит некоторые ключевые панетки. Слова «террорист» и «контр-террорист» будут заменены именами кланов. Эти слова полностью исключат из всех текстовых файлов C-5, заменив их на что-то вроде команды и «бороняющуюся команду». А теперь о бомбе. На смену бомбе придет панетка «device». Для придания ситуации большого абсурда из игры вырежут звук взрыва. Параноик какой-то. Может, пора запретить самолеты и перестать строить небоскребы?!



Первые шаги Ground Control 2

Известие о сюжете «красной» игры зачастую радует больше, чем анонс новой. Ground Control 2 — как раз такой случай. Физь футуристической тактической стратегии надеются на появление продолжения, но все-таки сомневались, будет ли оно запущено в производство. Пора положить конец слухам. Хенрик Сабринг из шведской компании Massive Entertainment разместил на официальном форуме Ground Control 2 следую-



ЕВРОПА 1492-1792

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН



«Как и для чего можно и нужно использовать флот в игре? Пока мой флот – около 60 кораблей разных видов – это захваченные корабли от присоединенных стран (от Швеции досталось 25 боевых кораблей) и подарок от купечества (8 боевых и 8 транспортных).»

(Михаил, www.snowball.ru/forum)

«Корабли – штука хорошая: как приятно потопить испанский или французский флот! А пустить на дно английские эскадры и заблокировать всю Англию?! Ну и, конечно, еще за пиратами погоняться...»

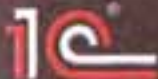
(Роман, www.snowball.ru/forum)



www.snowball.ru/eu

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски



paradox
лучшие игры по-русски
www.paradoxgame.com



«ЕВРОПА: ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН»
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



«ЕВРОПА II» (200)
КОНЕЦ 2001 ГОДА



The Elder Scrolls III: Morrowind. Долгожданная RPG, разработанная одновременно и под PC, и под X-Box, не вышла в ноябре и, увы, появится на свет лишь весной 2002 года. Как обычно делается в таких случаях, президент компании-издателя **Bethesda** **Влатко Андранов** благодарит фанов The Elder Scrolls за неослабевающий интерес к Morrowind и попросил их подождать еще немного. Дескать, иначе не получится у нас впрок, выходящий за все представления об увлекательном геймплее и ошеломляющей 3D графике. Старые байки

еще сообщения: «Держу пари, вы по-прежнему задаетесь вопросом, выйдет ли наконец Ground Control. Я счастлив сообщить вам, что мы действительно начали работу над GC 2. Пока проект находится на начальной стадии разработки, но уже созданы новые 3D движок и основная дизайн будущей игры. Никаких других деталей касательно Ground Control 2 пока не обнаружено. И все равно, радость-то какая!

Кто хочет быть Робин Гудом?

Sierra и Impressions Games анонсировали Lords of the Realm III, продолжение популярной стратегической серии. Игру выдают на совершенно новом движке и планируют отпустить на золото в конце следующего года. Как и ее пред-



шественник, Lords of the Realm III — историческая стратегия с привычным менеджментом ресурсов, строительством замков, политикой и, конечно же, завесонками. Место и время действия — средневековая Европа с IX по XV век. Среди героев — такие личности, как Уильям Уэллес и Робин Гуд. Трудно не заметить кардинальные изменения: теперь бой ведется в реальном, а на смену 2D пришла полная и окончательная трехмерность. Журнал PC Gamer уже занесил Lords of the Realm III в список «Десяти самых горячих игр 2002 года». Как бы не обжаловали...



Популяция кур под угрозой

Moohn! не зря считается настоящим немским феноменом. Даже если кто-то не поворачивается назвать эту простую фазварную игру от Phenomena AG обыкновенным тиром. В Германии Moohn! уже давно обрела по популярности и Linea и Tetris, и пасианс «Косынку», став общенациональной забавой. Семнадцатого октября стала открыта для свободного скачивания третья часть Moohn!. Уже 19-го количество downloads перевалило за миллион, а 23-го — за два. Тот же феноменаль-

но успех от «незатейливой» аркады не ожидал никто. Бум продолжается и по сей день. Популярная виртуальная кур находится под угрозой истребления.

СРОЧНО ВНОМЕР

Sir-Tech больше нет

Все шло к развалу компании Sir-Tech, развалом и окончилось. Президент канадской компании **Роберт Серотек** официально подтвердил: Sir-Tech будет мирно распушена в самое ближайшее время. Это не означает, что Wizardry VIII останется без технической поддержки, но новых игр компании больше никогда не выйдет. Смерть Sir-Tech также означает смерть популярной серии Jagged Alliance и Wizardry. Оба бренда выставлены на продажу, но вряд ли найдется покупатель.

— Мы готовы к переговорам с любой фирмой, которая захочет приобрести торговые марки Jagged Alliance и Wizardry, — сказал Серотек. И тут же добавил: — В любом случае, очень сомнительно, что кто-нибудь когда-либо увидит очередную игру из этих серий.

Полкань, друг, и может, тебе станет легче. Сожми кулаки и прокляни свое капризное ругательство. Ты тысячу раз прока!

но успех от «незатейливой» аркады не ожидал никто. Бум продолжается и по сей день. Популярная виртуальная кур находится под угрозой истребления.

P. S. Игру можно взять с нашего компакт (см. «Игры на Золу»)

«Ренегат» приближается



Стало известно ориентированная дата релиза шутера от первого лица **Command & Conquer: Renegade**. «Проговаривая» менеджер **Washwood** по связям с общественностью **Клифф Хикс**. На официальном форуме игры он заявил, что 12 февраля 2002 года — самая подходящая дата для выхода «Ренегата». Дата не окончательная, но весна вероятная.

Зачат Majesty 2

Кто-то предлагает Majesty, а кто-то Majesty. Если первый особо расшаркался не приходится (позв и т.д., EA угрожали обществом замороженными флажками Моландера), то второй влору каждое утро



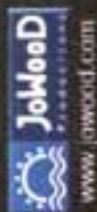
Не ждите Morrowind... в этом году

К сожалению, подтвердились слухи касательно переноса даты релиза ролевой игры

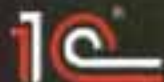
Затерянный Мир 3



Есть: страна большая, враги рядом.
 Требуется: **правитель** с желанием работать.
 Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть – натурой
 (шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
 Резюме по почте: mir3@snowball.ru.



ИГРУШКИ
 БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
 лучшие игры по-русски



-ЗАТЕРЯННЫЙ МИР-



-ОКЕАН ЭЛЫФОВ-



-ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3-

просматривать со счастливой улыбкой на лице. Ведь мы дали надежду на то, что когда-нибудь они увидят Majesty 2. Джей Эдам, маркетинговый директор Cyberlore Studios, рассказал о том, как обстоят дела с развитием великолепного симулятора королевства. Cyberlore Studios одновременно работает еще над двумя проектами, и это задерживает начало активного производства Majesty 2. Над сюжетом придумали сразу после майской Е3. Разработчики правли несколько «магических штурмов», сделали несколько первых арт-ов и приглашены для озвучивания для компаний-издателей. Те заинтересовались проектом, и теперь Majesty 2 близка к тому, чтобы стать реальностью.



Просто у разработчика Relic (между прочим, создателя Homeworld) возникла правовая спор по поводу названия игры. Оказывается, слово Sigma, которое в переводе с греческого означает «кумид частей», уже активно используется, причем несколькими компаниями. Есть компани



Попрощайтесь с Sigma

Стратегия Sigma: The Adventures of Kex Chance, развиваясь каждый день шанс поучаствовать себя геником от геникики, может никогда не выйти. Не спешите хвататься за сердце, проект не закрыт и даже не приостановлен.

Sigma, производящая игровые аппараты, есть компания Sigma, выпускающая парфюмерию. Все мы не хотим быть перелетанными с каждой

те игрой. Некоторые западные игровые журналы, включая популярный PC Gamer, уже величают творение Relic не иначе, как «The Game Formerly Known As Sigma» (игра, ранее известная как Sigma). Пока разработчик не дал



ИНДУСТРИЯ

Кризис? Какой кризис?

Игровая индустрия потихонечку оправилась от удара, который нанесли ей сентябрьские террористические акты в Америке. После взрывов в Нью-Йорке продажи компьютерных и видеоигр, а также «квестов» на территории США упали почти на 20 процентов. Часть магазинов, торгующих играми, закрыли до той поры, когда жители страны оправятся от шока. Сразу несколько издателей перенесли даты релиза своих игр, поскольку они либо пришли не ко времени, либо содержали кадры Манхэттена. Однако постепенно ситуация нормализуется, и сейчас продажи игр вновь достигли докризисного уровня.

Разработчики всех стран, объединяйтесь!

GoD умир, но дело его живет. Новое почетное собрание разработчиков носит гордое название United Developers. Идея создания подобной ассоциации родилась в светлых умах воротил игровой индустрии Рона Дайманта и Марка Дочтермана еще в январе 2000 года, но лишь после безвременной кончины GoD Games они решили заняться администрированием и менеджментом игровых проектов «в особа крутиных

размерах. Президентом клана GoD стал Марк Коттэм, заработавший авторитет в компании Motol. В настоящее время в United Developers входят MumboJumbo, Inertia, MacPlay, а с недавних пор еще и Rogue Entertainment.

— Мы очень довольны тем, что присоединились к United Developers, — заявил президент Рорье Рик Финдер. — Это позволит нам сосредоточиться на создании тех игр, за которые нас знают и любят.

Отныне разработчики великокомной American McGee's Alice могут целиком сосредоточиться на творческой стороне дела. Трудно сказать, насколько успешной окажется деятельность United Developers и как долго просуществует ассоциация, но пока все довольно да чертинева.

Чистка в EA.Com

Руководство Electronic Arts собирается провести массовые увольнения в своем калифорнийском подразделении EA.Com. Под сокращение попадут 36 процентов сотрудников, и, таким образом, количество рабочих мест в EA.Com будет доведено до 456. Мера вынужденная, но вполне оправданная. Единственный триллер Majesty3 принес своим создателям больше голо-

никаких официальных комментариев, однако официальный форум игры переполнен подобными слухами.

Вот лежу я на пляжу...

Вы мечтали о лета посреди зимы? Eidos Interactive сделает больше, чем мечту. В настоящее время студия Deep Red усиленно трудится над симулятором курорта Spring Break. Ареной для действий станет целый небольшой тропический островок, а только от ваших стратегических способностей будет зависеть, сможете ли здесь новый туристический рай. Задача проста: строим отели, рестораны, бары и развлечения, развлекаем, развлекаем публику, дарим ей подарки: облетающий песок и все возможные статусные заволаствования.

— Задача Spring Break — быть веселой, незатейливой и азартной игрой, — говорит один из директоров Deep Red Клаус Роберт.

Немного разочаровывает тот факт, что Eidos собирается выпустить Spring Break лишь весной, ближе к лету. Нам бы ей сейчас, погреться под виртуальными солнцами.

вной боли, чем звонких долларов, релизы онлайн-игр The Sims Online и Earth and Beyond перенесены на более поздний срок. Доходов от EA.Com пока нет никаких, но они — доходы — уж... запланированы на 2003 год.

О бедном Ромеро замолвите слово...

Джон Ромеро пытается сохранить хорошую мину при плохой игре. Покупая ION Storm Dallas (фрагментация) будучи уволенным, он и Том Халл создали новую компанию, получившую имя Monkeystone. Компания настолько мала, что разработка крупного проекта для PC или консолей следующего поколения ей просто не по карману. Выбор Ромеро и Халла пал на рынок игр для переносных систем, начавшие с GameBoy и закончили мобильными телефонами.

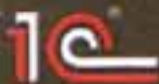


Хочешь большой и быстрой стрельбы?

«...Игра состоит из шести кампаний, в каждой из которых от трех до пяти миссий. Несколько из них посвящены крупномасштабным военным конфликтам, но по большей части вы будете иметь дело со специальными операциями против террористов и боссов криминального мира из Карибских островов, в тропических джунглях, пустынях и городах. Цели миссий варьируются от уничтожения катеров контрабандистов до подрыва заводов по производству химических вооружений глубоко за линией фронта. Вам предстоит защищать дипломатов, обеспечивать огневую поддержку отряду Дельта и даже принимать участие в атаке на авианосец...»

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски

КОМАНЧ 4



— Мы вернулись к истокам, — сказал в одном из интервью Джим Ромеро. — Быстро делают маленькие забавные игры. Все работницы Monkeys Isle очень талантливы, и поэтому у нашей компании нет нужды расти.

Звучит мило, но если призадуматься, становится ясно, что Ромеро лукавит. Быть во главе маленькой независимой студии, коня в мире мейнстрима — к этому ли он всегда стремился? Вряд ли. И он, и Холл не просто руководят компанией, они создают концепт-арты, занимаются дизайном и даже кодом будущих игр, ведь на счету каждые рабочие руки. Первой игрой, выпущенной Monkeys Isle, стала *Hyperspace Delivery Boy* (смесь action и puzzle). Платформа — персональный компьютер. Ум, Pocket PC.

THQ и Activision богатеют

THQ попала в список «Двадцать лучших компаний малого бизнеса за 2001 год», составленный престижным финансовым журналом *Forbes*. Мультиплатформенный разработчик и издатель игр уверенно обосновался на 20 месте

списка с весьма недурственным показателем. За последние 12 месяцев компания заработала 359 миллионов долларов (и это называется «малый бизнес?»), при этом по сравнению с прошлым годом выросла более чем вдвое. Основной доход THQ получила с продаж игр для Game Boy Advance, но и с братами по ПК не забыла собрать дань. Кто сказал, что *Red Faction* не жид?

Удача не отступает и Activision. В списке «Ста самых динамично развивающихся издательских компаний Америки», опубликованном журналом *Fortune*, она заняла 86-ое место.

Square в затруднительной ситуации

Низка толкающая сила в кинокартине революционно-анимационного фильма *Final Fantasy: The Spirits Within*, компания Square понесла финансовые потери в размере четырнадцати миллиардов йен и оказалась в очень сложной ситуации. Square перестало финансировать свой кинодвижок, отпустив его на волю ветра. Работа над следующим проектом Square Pictures прекращена, и теперь независимый партнер Square работает над подкастом у третьих компаний, специализируясь в основном на спецэффектах. Не исключено возможность лицензирова-

ния удивительной технологии, использованной в *Final Fantasy: The Movie*, однако пока желающие купить ее не выстраиваются в очередь. Square пришлось передать часть акций корпорации Sony, обложившейся кляп инвестировать 124,4 миллиона долларов в развитие компании.

Более подробно о неудаче *Final Fantasy: The Spirits Within* и крахе Square Pictures читайте в новой рубрике «Мания — Игровое кино».

Virgin возвращается

Основатель компании Virgin эксцентричный миллионер Ричард Брансон недавно появился в эфире популярного развлекательного *Late Night Talk Show*. Он летел на воздушном шаре, пил шампанское, обвинял красотку и был счастлив. Спрашивается: чему так радовался Брансон? Уж не тому ли, что Virgin решением могучей французской корпорации *Titus Software* возвращается на рынок игр для персональных компьютеров после продолжительной паузы в издательской деятельности? До конца 2001 года Virgin Interactive, в свое время



подарившая нам *Command & Conquer* и *The 7th Guest*, планирует издать четыре игры: *Codename: Outbreak*, *Original War*, *Screamer 4x4* и *Jimmy White's Cueball*, а в начале следующего придет очередь *Nightstone*, стратегии, черпающей вдохновение в *Diablo*.

Quake 3 по телеку

Первый чемпионат по компьютерным и видеоиграм, предназначенный для трансляции по телевидению, состоится в 2002 году. Организацией чемпионата под незамысловатым названием *The Electronic Games* занимается компания *Zumo Entertainment*, специализирующаяся на документальных фильмах. Чемпионат, где смогут показать свое мастерство как ПК-геймеры, так и братья-консолишники, пройдет по Олимпийской системе: матч за матч, круг за кругом. Всего запланировано 13 еженедельных ТВ-эпизодов. Победители получат чемпионское титулы и 100 тысяч долларов призаду.

Еpic в движении

«Нереальная» компания Epic работает над новой амбициозной игрой и специально для нее использует суперсистему а 12-битная *Visor 8i Real-Time*. Более совершенной системы для технологии *motion capture* в наше время просто не существует. Именно система *Visor* использовалась при производстве таких голли-

вудов блокбастеров, как «Звездные войны: Эпизод 1», «Гладиатор» и «Титаник». Но вопрос, что же за новый проект находится в разработке у Epic, ребята молчат, как партизаны, ограничиваясь такими фразами: «*Motion capture* играет ключевую роль в разрабатываемой нами игре».

Deus Ex в аренде

Компания *Real Networks* наконец-то открыла Интернет-сервис *Real Arcade*. Главные новшества, которыми гордятся пользователи *Real Networks*, —



возможность аренды игр. Больше нет нужды ставить игру на жесткий диск, можно играть в онлайне. Длинный сервис, не очень актуален для России, где с телефонными звонками полный бардак, но вполне удобен для Запада. Меньше чем за 5 долларов можно на 7 дней арендовать любую игру, недельный доступ ко всем играм на сервере равен 14 долларам 99 центом. Прямых продаж нет, зато есть торрент, а также привлекательные металлы, как *Deus Ex* или *Unreal Tournament*. На сегодняшний день с *Real Arcade* сотрудничают 5 крупных издателей, и их количество постоянно будет увеличиваться.

Смотрите, кто пришел!

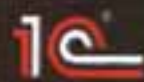
Компания *Codemasters* тоже трижды жаловалась на судьбу, но так уж устроена наша жизнь: всегда хочется большего. На сегодняшний день руководство компании недовольно уровнем продаж игр *Codemasters* в США и Канаде, а потому сменило главу своего североамериканского подразделения. Новым президентом стал Себастьян Сулайер, занимавший до судбоносного повышения пост генерального менеджера *Codemasters France*, а еще ранее трудившийся на благо *Infogrames*. Задача перед Сулайером поставлена о-го-го коварная: в течение ближайших двух лет довести уровень продаж игр *Codemasters* в Северной Америке до 40 процентов от общих продаж компании. Если не справится — отправит бедного Себастьяна заведовать отделением *Codemasters Alaska*. Шутка?

Европа приценивается к X-Box

Хоть консоль и находится вне пределов интереса «Игромании», невозможно не следить за экзотической X-Box. В США «энергичная» уже во всю продается, близится очередь Европы. Четырнадцатого марта 2002 года прославленную консоль, производимую на заводах в Венгрии, завезут в магазин шестнадцати европейских стран (Россия в их числе, разумеется, нет) и разложат по полочкам. Натк, покупайте. Цена — 479 евро, то есть чуть ли не в два раза выше американской. Несмотря на ценовую разницу, каждый годик *Microsoft* планирует в конце будущего года избавиться от 1,5 миллиона X-Box'ов. Купит ли?



ЗДЕСЬ ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО СНАЙПЕРЫ.



snowball.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО «1С»

WWW.SNOWBALL.RU/RPG





РОССИЯ

Дайте жалобную книгу!

Кто более пристально следит за качеством отечественных локализаций, как не сами геймеры? Коллективная петиция пользователей «Противостояние 3» и «Противостояние 3. Война продолжается» послужила причиной отстранения от должности технического директора компании «Руссобит-М» Михаила Филимонова. Люди обвинили «Руссобит-М» в некачественной локализации, отсутствии своевременной технической поддержки обзев игр и игнорировании жалоб российских геймеров. Компания поклялась в плохой координации действий с CDV Software Entertainment AG, западным издателем Sudden Strike, и освободила от занимаемой должности техдиректора. В качестве примирительной меры «Руссобит-М» обещала в кратчайший срок завершить работу над патчем к «Противостоянию 3».

Рай пока не взломан

По сообщениям зарубежных коллег, поодокая тактико-ролевая игра «Код доступа: РАЙ» (она же Paradise Crooked) не попадет на

ущербной, так называемой экзотической, упаковке, а то и платского диска, значительно превосходящего в качестве. Первыми десятью продуктами, изданными в DVD-упаковке, станут детские игры от компаний «LEGO Media» и «Wonderlust Interactive, Inc».

Остальные отечественные издатели пока не торопятся с DVD-боксами. В «1С» о них еще даже не задумывались, а в «Буке» задумывались, но решение примет лишь в следующем году. В любом случае, вытеснение гудерных jewel-вариантов DVD-боксами (стоимость на 50 рублей дороже) в ближайшее время весьма маловероятно.



Кто не локализует, тот не ест

Компания «СофтКлуб», официальный партнер Vivendi Universal в России, объявила о завершении работ над локализацией эпической стратегии Empire Earth, охватывающей 500 тысяч лет земной истории.

Группа локализации трудилась в Ирландии в международном центре тестирования Vivendi Universal, где осуществляются локали-

зации абсолютно всех игр от студий Blizzard, Sierra и Valve. Продажи лицензионной Empire Earth на просторах одной шестой части суши должны начаться в конце года, одновременно с мировым релизом игры.

Конец 2001 года вообще богат на локализации. Двадцать первого декабря в рамках совместной линейки snowball.ru и «1С», одновременно с европейским выходом игры, появится вертолетный симулятор «Команд 4». Примерно тогда же следует ждать «Гатнику», дикорную ролево-ую игру от немцев Piranha Bytes.

В конце октября компания «Руссобит-М» и Ubisoft подписали контракт на издание ретроактивной стратегии Battle Realms на территории России, стран СНГ и Балтии. Релиз локализованной версии перспективной стратегии, основанной на японской и корейской мифологии, должен состояться в конце 2001 — начале 2002 года.

Что касается Nival Interactive, то она продолжает крутить любовь с командой Cryo. В серии «Игрек» запланирован релиз авантюры «Легенда о рыцарстве 2» (оригинальное название — Arthur's Knights II), хоррор-эпика «От заката до рассвета» (сам понимаешь, From Dusk till Dawn) и аркадного гоночного симулятора «Мегорейс 3» (Megarace 3).



прилавки игровых магазинов в этом году. Выход потенциального хита от Mist land перенесен на вторую квартал 2002 года, что подтверждает пометка на сайте «Буки». Издатель упорно молчит о причинах переноса даты релиза, но мы же, чай, не первый год живем, догадываемся. Разработка отечественной киберпанковской игры о приключенных хакерах продолжается, и остается лишь надеяться, что «Код доступа: РАЙ» выйдет не позднее весны 2002 года.

Боксы разные нужны, боксы разные важны

Компании «Новый Диск» и «Лотус» стали родоначальниками новой инициативы в издании лицензионных компьютерных игр. Имя ей — DVD-упаковка. Позвольте прояснить часть пресс-релиза: «Введение данного европейского стандарта упаковки компьютерных игр поможет покупателям приобрести полноценную лицензионную версию в фирменной коробке вместо

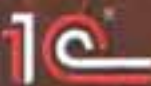




ГНОМЫ



ОНИ МОГУТ КОПАТЬ.
А МОГУТ И НЕ КОПАТЬ...



snowball.ru

лучшие игры по-русски



НОВЕБРЬ 2001



ИНТЕРЕСНОСТИ

Бен Ладен — киберзвезда

После трагических событий в Америке Бен Ладен стал частым гостем в сетевых лоббизах. Его скин пользуется особой популярностью у игро-



ков в Quake 3 и Unreal Tournament. На сайте CyberEtruder.com мировой террорист № 1 ладается под таким соусом: «Вспомните свой nivel! Скачайте

бесплатный скин Ладена. Надарите ему записку! Ларри Гарднер, менеджер сайта по связям с общественностью, сообщил, что некоторые поль-



зователи спрашивают, когда появится скин президента Буша, и тут же сам дал ответ: никогда. Моем, Ладена бейте, а Буша не трогайте.

Бен Ладен, похоже, становится популярной киберфигурой. На форумах The Sims уже висят просьбы указать, где можно найти скин террориста для переноса в игру. Интересно, что они хотят с ним сделать? Поставить у плиты, дожидаться, когда она сломается, и хлопнуть в ладоши, глядя на мужик Ладена, горящего в огне?

Немного «ритуальной» музыки

Давненько не было новых игр от Ritual Entertainment. Вроде как на работу ребята ходят исправно, а новости о них в последнее время достойны лишь попадания в раздел «Интересности». То они коллективный лирикинг устроит, то труппу сколотят. Электронная команда Lowrally, созданная 3D-аниматорами Ritual Тревелом МакИнгайером и Хосе Хернандесом, играет хардкорную смесь из панка, брейкбита и транса. С игровой индустрией парни расставаться не собираются, но и о музыке не забывают. Вот недавно дали свой первый концерт в одном из ночных клубов Далласа. После концерта все живы, а это уже хорошо.

В Majestic «засветилась» голливудская звезда

Несмотря на то, что популярность онлайн-триллера Majestic оказалась куда ниже, чем рассчитывали боссы Electronic Arts, на оригинальной игре не торопятся ставить крест. Более того, создатели Majestic пытаются привлечь внимание к своему детищу, обращаясь к помощи голливудских звезд. В четвертом эпизоде сетевого сериала роль любознательного журналиста Тима Причарда исполнил сам Джон Пантолиано, актер, известный в первую очередь по роли предателя из «Матрицы». В течение двух дней Пантолиано участвовал в съемках видео для Majestic, и еще один сутки он потратил на то, чтобы записать в студии необходимые голосовые файлы.

Electronic Arts планирует окупить свои 15-миллионные затраты на производство Majestic путем различных продаж игры и нового выпуска рекламной компании. Четвертый эпизод стал последней частью онлайн-триллера, вышедшей в нынешнем году. В 2002-ом стартует второй сезон Majestic. Кто последует за Пантолиано? Брюс Уиллис? Все может быть.



Даты выхода игр

Ноябрь

Aliens Versus Predator 2	01
BattleTech 3025	01
MechWarrior IV: Black Knight	01
Survivor: The Game	01
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	01
AquaNax	05
Battle Realms	06
Deadly Dozen	06
Cobalt: Offroad	06
Kohler: Ahrihan's Gift	07
Drunna	07
Tennis Masters	07
Empire Earth	13
Star Wars: Galactic Battlegrounds	13
The Sims: Hot Date	13
Star Trek: Armada II	14
Europa Universalis II	14
Master Rally	14
Screamers 4 X 4	15

GI Combat	15
Wizardry VIII	15
Myth III: The Wolf Age	15
Crime Patrol	17
Gothic: Legacy of Dragon	20
IL-2: Sturmovik	20
Moto Racer 3	20
Hooters: Road Trip	21
Tom Clancy's Ghost Recon	21
Return to Castle Wolfenstein	27
Industry Giant II	28
Hidden & Dangerous	29
Декабрь	
Zero-G Marines	01
AliArch	01
Serious Sam: The Second Encounter	01
Worms Blast	01
Robot Wars: Arenas of Destruction	02
EverQuest: The Shadows of Luclin	03
Arx Fatalis	04

Beam Breakers	04
Grandia 2	04
Rayman Arena	04
Capitalism 2	12
RuneSword II	15
Silent Hunter II	15
The World is not Enough	15
Destroyer Command	15

Январь

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	01
Fatherdale: Guardians of Asgard	01
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	09
Internal Pain	10
Mafia: The City of Lost Heaven	15
Duke Nukem: Endangered Species	15
Valhalla Chronicles	15
Republic: The Revolution	21
1503 A.D. — The New World	29
Sid Meier's SimGolf	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Ва-банк!

95%
– Хрониста Каноне

10/10
– Такер Геральд

– Дейв Тривьян

Такер снова на свободе

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: в стал слишком беспечен на удачу отвернуться от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Паралет размышлений в тюрьме. Стремительно изменился город. Главное для человека моей профессии. От старых друзей не осталось и следа. Кто ушел с соседями! Местного начал!! * Местный акция единственной за...

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может изменится мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей связи с друзьями. Или с "коллегами"... Он на свободе, наш герой быстро... это время от его бывлой са... Сталь и загантность... кто не ценит. В кармане пусто... кто-то писался кто-то куда. Старая манья... онычательно. А любимый... соседи. А тут еще и банк пар... адресу, шта... полнейше... кой-... ме...

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: стал слишком беспечен на удачу отвернуться от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Паралет размышлений в тюрьме. Стремительно изменился город. Главное для человека моей профессии. Главное для человека моей профессии, забывая друзей не осталось и следа. Даже соседи! Что же теперь, все с са... * Местный начал, скучил одной электростанции, распо... как хозяин. Что-то стран... предья эти предпринять. Но... Сей... многого вспомнить, ни... подвигать новых помощн... связи в тюрьме... будут заботятся... др... что преступник... да... остав... жать... у... об... бы... 00... н... и...



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C
snowball.ru
лучшие игры по-русски

**ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В
СБЕРЕГАТЕЛЬНЫХ КАССАХ!**



Эта рубрика уже давно завоевала свое право на существование в «Игромании». С тех пор как ручеек кинопродукции, в той или иной степени связанной с компьютерными играми, постепенно превратился в могучую реку, стало ясно: новой рубрике — быть! Наверное, оптимальным временем для ее презентации стал бы июнь 2001 года, когда на экраны кинотеатров Америки вышел приключенческий боевик *Lara Craft: Tomb Raider* (ныне самый прибыльный в истории фильм, снятый по мотивам игры), но тогда как-то руки не дошли. Лишь в декабре «Игромания» с должной помпой презентует — та-та-та-та-та-там! — рубрику под звучным названием «Игровое кино». Рубрику, посвященную играм в кино и кино в играх. Их действительно многое связывает (подтверждением служит эксклюзивное интервью с *American McGee*, чья студия *Carbon 6* намерена создавать проекты, интересные как геймерам, так и поклонникам кинематографа). В центре внимания данного номера — анимационный фильм *Final Fantasy: The Spirits Within*. Несмотря на то, что премьера творения великого Хиронобу Сакагучи состоялась аж в конце лета, до российских кинотеатров картина добралась совсем недавно. Было бы ошибкой оставить без должного внимания фильм, который прозвучал настоящей революцией в современной анимации. Фантазия наконец-то стала реальностью. А реальность, знаете ли, кусается.

ФАНТАЗИЯ УМИРАЕТ ПОСЛЕДНЕЙ

«После фантастического успеха игр из серии Final Fantasy мне захотелось сделать нечто беспрецедентное, где были бы соединены технические колдовство компьютерных игр с визуальными спецэффектами кинофильма... Ничего подобного раньше не делалось. Я хочу создать развлечения, которое потрясет воображение людей, фильм нового поколения».

Хиронобу Сакагучи,
продюсер *Final Fantasy I-VIII*,
режиссер *Final Fantasy: The Spirits Within*

Сказано, когда уже известно, с каким трюком провалился в международном прокате первый анимационный кинофильм *Final Fantasy: The Spirits Within*, слова старшего Сакагучи (зато какой старина — ему же только под сорок!) воспринимаются иначе. Начиная понимать, каким самобытным оказались надежды *SquareSoft* заглянуть в кинотеатры толпы народа лишь для того, чтобы продемонстрировать им чудеса анимации. Если бы в *NVIDIA* все сотрудники посадили с ума, они могли бы пустить в кинопроект разлик с презентацией игровой модели *GeForce*. И потом точно так же, как Сакагучи сейчас, удивляться: почему люди не оценили по достоинству супервозможности новой видеокарточки?

Свою ошибку создатели *Final Fantasy* начинают понимать лишь теперь. Еще недавно они

были зачарованы творческим анимационным шедевром, дивились блеску и глубине стар солдат, волосам Аки, ослепком, павлиношапно на одежде во время коды персонажей. И в результате создали технически совершенное зрелище, забыв вдуматься в фильм вот бы немного жизни.

Рожденные компьютером

Нелегко понять, почему *Sony* и *SquareSoft* позволили Сакагучи потратить больше 150 миллионов долларов на производство *Final Fantasy: The Spirits Within*. Достаточно вспомнить собственные вложения от FF. Если первый трейлер *Final Fantasy* мне просто понравился, то второй произвел шоковое впечатление. Слово под гипнозом, в просмотрел его по меньшей мере дважды раз, не жимаю кнопку, чтобы получить разглядеть крупи на воде, тени, морщинки на коже солдат. Уверен, крупные шишки из *Sony* и *SquareSoft* тоже дол-

го не могли и прийти в себя после просмотра роликов, задаваясь «национальным вопросом: что это было?»

А было вот что. В конце 1997 года, когда стало понятно, что продажи *Final Fantasy VII* побьют все рекорды (только за первую неделю разошлось 2 миллиона дисков), Хиронобу Сакагучи задумался над анимационным фильмом, так сказать, «по мотивам». Цель определил просто: «В течение трех лет создать то, чего еще никто не видел. Что-то реалистичное, но не абсолютно реальное».

Со своей репутацией удостоился продюсера, Сакагучи потребовалось лишь шепнуть пальчиком, чтобы инвесторы побежали со всех сторон. В компании было создано подразделение *Square Pictures*, на *Гавоюки* за 40 миллионов долларов построили супер-супер-мега-ультра-студию и закупили оборудование на 10 милле-

онов. Концепт-дизайнером-монгольско-туркочком, тринадцати к работе. На производстве *Final Fantasy: The Movie* были брошены лучшие умы человечества, люди, сделавшие «Титаник», «Матрицу», «Годзиллу» и с полдюжины динозавских полнометражных



Создатель внешнего вида персонажей из *Final Fantasy* полюбил *SquareSoft* настолько, что ушел из компании в размере 115 миллионов долларов.

красавиц и чудовищ. Только в штаб студии пришли 300 (!) человек.

Персонажи *Final Fantasy: The Spirits Within* не имели живых прототипов, они были созданы на компьютере. Компьютер же научил их двигаться и смультиплировать чуждым. Дюжины людей в облегающих черных костюмах, опутанных датчиками, выполняли разные движения: бежали, прыгали, падали, жестикулировали и плакали. Каждый жест и каждая гримаса фиксировались движущей камерой. Каждый волосок доктора Аки Госс (а всего их свыше 60 тысяч) был прорисован на компьютере. Трехминутная анимационная сцена создавалась в течение месяца. Медленно, но верно фантазия становилась реальностью.

Немного разочарования

Когда в премьерный уикенд в США *Final Fantasy: The Spirits Within* собрал всего 17 с половиной миллионов долларов и представитель *Sony* назвал кассовые сборы «немного разочаровавшими», он не просто лужавил. Он нагло врал и думал лишь о том, повесится ему или застрелится. Это была полная катастрофа. Только подготовительный период работ занял полтора года, в течение которых дизайнеры и аниматоры создавали нужный для работы «софтварк». Производство некоторой картины обошлось в 115 миллионов долларов — это не считая затрат на строительство гавоюкской студии и рекламу.

Вполне вероятно, что вы уже посмотрели *Final Fantasy: The Spirits Within*. Минут пять понаблюдайте за профессионалами-красавицами, а потом попытайтесь сосредоточиться на сюжете. Оказалось, сюжет принесли в жертву техническим. То есть сюжет как таковой имеется, причем даже с претензиями на философичность, но... ой-



Maxim Hot 100
2001

И Бог создал женщину...
Нет, не совсем так.
И Боб создал женщину!



болу, в Tomb Raider и та пунце: Земля, говорите, 2005 год? Позвольте, чи в одной из вымышленных

на сегодняшний день игр из серии Final Fantasy действие не происходит на нашей родной зеленой планете! Мир полетел в галктику! Не надо. Ученый Аки Росс за правое маленького страда пытается найти способ уничтожить фантастический пришелец, пока те не уничтожат все живое на Земле? Где-то в эсе это уже видел. Непонятно, чем занимался во время работы один из сценаристов фильма Эл Реймер, в 1995-ом году еще не получивший «Оскар» за Apollo 13. Но явно как развлекался с товарищами красотами.

Теперь можно спокойно забыть о Final Fantasy 2, фильм вряд ли будет запущен в про-

изводство, как планировалось еще полгода назад. Аки Росс не станет кинозвездой, как надеялся Хиронобу Сакогучи. Он хотел, чтобы виртуальная актриса снималась в настоящих фильмах наряду с живыми актерами. Мисс Росс имела все шансы на успех, она даже появилась в каталогике на обложке популярного журнала для мужчин MAXIM, но увы, ее киножизнь закончена. Сакогучи, мечтавший совмещать продюсирование игр с режиссурой, очевидно, больше никогда не сядет в кресло режиссера.

Все эти фантазии оказались последними...

КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ, ЗОМБИ НЕ ВИНОВАТ

Любите ли вы зомби, как люблю их я? Может не отвечать, сам знаю, что любите. Среди геймеров много людей, которые не посмотрели бы с дожины раз «Зловещих мертвецов» или «Ремеморас». А сколько мертвяков мы перербили, сидя за очередным survival horror? Не сосчитать.

Боясь сплести, но, кажется, грядет первый зомби-блокбастер, у которого инкогнито все шансы стать блокбастером. Пала Андерсон, создатель Mortal Kombat, Soldier и Event Horizon, завершил съемки Resident Evil, долгожданного фильма ужасов с Миллой Йовович в главной роли. Впрочем, Йовович вовсе не является гарантией приближенности картин. Скорее наоборот: у Милы настолько слабая актерская репутация, что еще неизвестно, в плюс или в минус идет ее участие в проекте. А вот то, что картина выйдет по серии мегапопулярных игр, разошедшейся по миру сумасшедшим теразом и по этому поводу даже угрожавшей в кино режиссера Гинчеса, — совсем другое дело. Поддержка RE-сообщества гарантирована.

Resident Evil: Ground Zero не успел попасть в кинотеатры на нынешний Хэллоуин, как планировалось. Работа над спецэффектами, которыми фильм буквально нашпигован, заняла больше времени, чем рассчитывал Андерсон. Новая дата релиза — 5 апреля 2002 года. Скорость ожидания выхода Resident Evil на экраны кинотеатров поможет сценарий, недавно появившийся в Интернете по адресу www.totalfilm.com/gotemegascript/script.txt. Сразу предупрежу, в Сети выложен сценарий не Пала Андерсона, а Джорджа Ромера, культового режиссера фильмов ужасов. «Ночь живых мертвецов» помните? Его работа. Еще в 1998 году ему предложили написать



Табличка на двери лаборатории: «Осторожно! Зомби голодны!»

сценарий Resident Evil. Тема RE не нова для него: в свое время он снял Biohazard 2 для японского телевидения. Ромера написал сценарий Resident Evil, но компания Constantin Film нашла его кошмаром банальным. В итоге Ромера остался не у дел. Немного погоревав, он передал свой сценарий козевому популярного ерезидентского сайта. Мол, пусть сами фанаты Resident Evil решают, облажался он или нет.

Ромера не сплывал. Его сценарий действительно не отличается особой оригинальностью, но главное, он отлично передает дух серии Resident Evil: Корпорация Umbrella, городок Расселл, Джон Валентайн, отряд особого назначения S.T.A.R.S. — бо, знакомые все лица! А вот вам лакомый кусочек из сценария, так сказать, на пробу.

«БЕСКЕР: Здесь в лабораториях экспериментировали с биологическими материалами...

РОДРИГЕЗ: Говори на английском, Лотби!

БЕСКЕР: Маркус работал над искусственно созданным Генрусом. Финансирование велось частной корпорацией... вы, вероятно, слышали ее название... Umbrella.

ДЖИЛ: Международная корпорация... Огромная.

БЕСКЕР: Также огромная, что имеет садки в вортах. Вот почему мы здесь.

БАРРИ: Вирус вырвался из-под контроля, да?

СПЕЙЕР: Шит! Мы все мертвы. Мы заразились и все мертвы!

БЕСКЕР: Вирус передается не воздушным путем. Лабораториями животных и сами исследователи заразились через...

ДЖИЛ: Угу.

БАРРИ: Ты заражался, и что тогда?

БЕСКЕР: Умираешь. Но неадекватно. Химическая реакция восстанавливает мозг, и...

РОДРИГЕЗ: Ты встаешь и начинаешь жевать первого же ларни, которого увидишь.

Также вот байки из скелета. Стэвен Кинг рядом не валялся.

Что касается Пала Андерсона, то он все переименовал. Главную героиню зовут Элис («Alice!» Who the f--- is Alice?!), она ведет отряд S.T.A.R.S. в «Уильям», огромную секретную лабораторию, принадлежащую корпорации Umbrella. В лучших традициях «Космической одиссеи 2001» забуктовался суперкомпьютер «Белая королева» и выпустил на свободу смертельный вирус. Вирус превратил добрых, милых ученых в тажирюющих человечину зомби. Задача S.T.A.R.S. — вырвать взбесившийся



Милла Йовович никогда не играла в Resident Evil. Зато сценарий одноименного фильма ей понравился.





комке, не дать вирусу распространиться за пределы лаборатории и... просто выжить. А выжить непросто.

Вторая новость, порадовавшая игровую общественность, касается другой популярной серии игр — *Alone in the Dark*. Новость коротка: начата работа над ее киноверсией. *The New Nightmare*, вышедший этой весной, сильно напоминает *Resident Evil*, так что появление зомби в фильме по мотивам АИО более чем вероятно. Хьюберт Чардо, похоже, к проекту не привлечен, вместо него сценарий пишет некто Ганс Раднофф. Фильмом занимается студия Dimension Films, в последнее время пытающаяся искать интересные проекты в мире компьютерных игр. Пока о дате премьеры нельзя говорить даже приблизительно. Подготовительный период к съемкам *Alone in the Dark*, в который, разумеется, войдет написание пяти сценариев, смена трех-четырех режиссеров и многочисленный кастинг, вполне может занять год-два. На самом деле пустяк. ТАКОЙ фильм можно и подождать.



МНОГОСТАНОЧНИК AMERICAN MCGEE

Эксклюзивное интервью с создателем самой "шизанутой" игры всех времен и народов American McGee's Alice

На званом ужине, посвященном появлению новой рубрики «Игровое кино», в качестве десерта припасено интервью с American McGee, культовым человеком в игровой индустрии. В свое время он приложил руку и к DOOM, и к



Создатель журнала PC Gamer заключил Америку МакГи, а также «десерт» божья игровая индустрии.

Quake, а потом, конечно же, создал восхитительную Alice (фильм по мотивам игры будет снимать сам Уэс Крейвен, режиссер «Кашмаров на улице Вязов» и трилогии «Криво»). Полгода назад Американец МакГи принял решение расстаться с Electronic Arts, где занимал пост креативного директора, и создал собственную студию. Принимая решение во вслушивание, что его студия будет создавать проекты, одновременно интересные и для геймеров, и для любителей кино. Смело сказано.

Несмотря на перегруженный рабочий график, American McGee нашел время, чтобы ответить на вопросы «Игромании». Вы хотели эксклюзивно, вы его получили.

Расскажите о своей новой студии Carbon 6.

Я и мой давний друг Дейв Тейлор создали Carbon 6 как выход для нашей творческой энергии в мире игр, музыки

и кино. Мы заключили стратегические соглашения со множеством игровых компаний, киностудий и музыкальных продюсеров. Надеемся получить прибыль от совместных усилий.

Согласно вашему заявлению, Carbon 6 занимается проектами, предназначенными как для геймеров, так и для фанов кино. Вы считаете, такое возможно?

Мы сфокусированы на проектах, которые одновременно могут быть компьютерными играми, игрушками, фильмами, комиксами и так далее. Успех Alice доказал, что такое вполне возможно.

Когда Carbon 6 анонсирует свою первую игру? Может ли это быть экшен-версия Wizard of Oz?

Мы представим на суд публики нашу первую игру в течение ближайших двух месяцев. В настоящее время одновременно идет работа над тремя проектами, и я не могу сказать, какой мы анонсируем первым.

Как повлияло заимствование Alice? Исключительно ли вам принадлежит идея превращения детской сказки в мрачный экшен?

Alice родилась благодаря моему желанию создать нечто иное, чем очередной шутер про космических десантников. Сажет был придуман мною. Если же вы говорите о киноверсии, то сейчас над проектом работают несколько сценарие-

стов. Они не выходят за рамки придуманной мной мира, но развивают некоторые мои идеи и прорабатывают характерности персонажей.

Помогало ли вам Max Payne, игра, на которую необычайно сильно повлиял Голливуд?

Я считаю, что Max Payne — великолепная игра, и мне хочется, чтобы наша игровая индустрия выдала больше таких шедевров. Отлично проработанный герой, хороший сюжет, кинематографический стиль действия и логичные переходы игры на следующий уровень развития. Они станут похожими на фильмы.

А какие фильмы вы предпочитаете?

Я люблю все фильмы. Даже плохие картины дают урок — например, в области самонастроения мастера. У меня огромное количество любимых фильмов, но из последних мне больше всего нравится Training Day, Iron Giant, Empire's New Groove, Memento, Wings of Desire, Hitchhiker's Guide, а из старичков — Lawrence of Arabia и Alien. Некоторые из перечисленных картин появились на экранах кинотеатров всего пару месяцев назад.

Поговаривают, вскоре вы сидите в кресле кинорежиссера...

Я работаю над этим.

Возможно ли такое, что вы покинете игровую индустрию ради кино?

В настоящее время мои усилия сосредоточены на предпринимательстве Carbon 6 в большой бизнес. Если по пути мне представится шанс пообщаться с вами в кино или видео, я им воспользуюсь. Хотя больше всего мне бы хотелось одновременно заниматься и играми, и кино.

В игровой индустрии ваше имя уже стало культовым. Не мешает ли вам ваша популярность?

Не могу сказать, что за пределами таких мест, как E3, меня узнают в лицо. Однако из-за моего странного имени люди узнают меня, когда я пользуюсь кредитными карточками в ресторане или покупаю вещи в магазинах.

Спасибо за ответы. Желаю вам творческих успехов...



МакГи и Чардодос не правда ли, они похожи?

753•8282

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ КАЖДОГО!



7500
КБит/с

НА **46,8%**
СНИЖЕНА
СТОИМОСТЬ
ПОДКЛЮЧЕНИЯ



ул. Делегатская, д. 3В

www.tochka.ru

Лицензия Минсвязи РФ №0462, №12235, №17740, №17249.

Именно эти «Беретты» и нарисовал модельмейкер Берите — пользуйтесь.

Coca-Cola Can

Замена модели Flatbang. О! Супер! Такая приколов для КС много была, но этот — особенный. Здесь не просто текстура истончена нивак, а специально сделано в 3D баночка с Coca Cola'ой. А звук какой приятный, когда она бьется об стену... уууууу... просто класс!

Mountain Dew Can

Замена модели Smoke Grenade.
— Ненавижу террористов!
— Да ты их просто голытьга не умеешь!
Помните последний диалог в рекламе? Ага. Барышня напела Mountain Dew.

Baltika #7

Ну и на сладенькое, то есть «салинничку», — ПИВО! Сама жареная баночка на всех предыдущих. Замена модели HE Grenade. Здесь я приложил свои коварные руки и наложил на баночку свою текстуру нашего отечественного пива. Теперь можете наслаждаться своим проливеньем просто до упаду.

AKSU

Замена модели Ingram MAC-10. Нука, нука... Посмотрите внимательно на эту модельку. Вам ничего не напоминает? Утро... Ввод в метро... Стоит курит десе... Дун в сарок... Ага! Точно. Именно с такими фишками ходит наша доблестная милиция.

Chicken-spider

Замена модели... курица. Помните карту cs_italy? А курица что пасется возле базара? Так вот, теперь там будет пасно... маленькие пауки.

Baton



Для тех, кто в танке: «батон» — это «банан». Подарок от меня всем, кому симпатична наша Катя. Не знаю, как вам, а мне эта моделька записки очень понравилась. Тем более что ей я сам сделал. Конечно, не все, а только текстура. Надеюсь, и вам понравится.

Текстуры сделаны из рисунков Давида Кузьмина, за что ему от меня огромная спасибо.

P.S. Моделька делалась в последний момент, так что Катя не успела спикать для озвучки модели. Поэтому пока говорить она будет в антиЦДом варианте.

#07. Drakan: Order of the Flame

Официальный редактор уровней версии 1.2. Если верить документам, все игровые уровни сделаны именно в нем. Не поверим, пока не проверим...

#08. Emperor: Battle for Dune

1. Второй официальный сборник карт, в состав которого входит два skirmish/multiplayer уровня. Glacier Bridge — большой, наполовину раставший ледник в центре уровня и несколько мелких островков вокруг; все это величественно связано мостами и слабого вместить до 8 игроков. Rift Valley — небольшая дульная карта: две обширные равнинные площадки для строительства баа, разделенные глубокой трещиной, через которую можно перебраться при помощи трех небольших мостиков.

2. Третий сборник карт, как всегда, состоит из двух уровней. Argon Point — карта для двух игроков, представ-



№12 ДЕКАБРЬ 2001

Руководства и прохождения

Troops Empires
Commandos 2
Melt of Coverage
Pool of Radiance
Rune of Myth Dragon

Демо-версии

Age of Empires 2: The Conquerors
Black and White
Command & Conquer: Tiberian Sun
Cosmos: European Wars (Космос)

ИГРОВАЯ ЗОНА

Age of Empires 2: The Conquerors
Black and White
Command & Conquer: Tiberian Sun
Cosmos: European Wars (Космос)
Counter-Strike
Dragon: Order of the Flame
Empire: Battle for Durne
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Ground Control
Half Life
Heroes of Might and Magic III
Insane
Max Payne
Microsoft Train Simulator
Operation Flashpoint
Cold War Crisis
Pool of Radiance
Rune of Myth Dragon
Quake III Arena
Red Alert 1/2
Red Faction
Rune (Ryall)
Serious Sam
The Sims

Tribes II
Unreal Tournament
Lupo Cup, MoonRun 3, Eksplozja

Патчи

Age of Sail II
Diablo II: Lord of Destruction
Max Payne
Myst III: Exile
Operation Flashpoint: Upgrades
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dragon
RuneSword II
Serious Sam
Shogun: Total War
Space Empires IV
Sub Command
The War Engine

Трейнеры

Asterion: Deluxe Edition, Gold Edition
America: Expansion Pack, Argentina
Ballistic: Clubball v1.00b, Dogger
WhiteWater Rapids, Dig Day, Dragon
Get the Bunny, Harley Davidson: Race Around the World, Hugo: Black Diamond Fever, Hunting Unlimited, Mat Harrison's Pro BMX, Monsters Inc.: Party Island, Moon Troop, Patagonia
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dragon, Red Alert 2, Yuri's Revenge
Red Faction v1.10, Runesword 2, Siege Master, Fishing, Sub Assault, Lycion 2
Strawhead: Boogear, World War 3: Black Gold, Zoo Tycoon

DEATHMATCH

Unreal Chaos Pack №05
AS RedSquare, Cliff-FinalFacts, DM-1on1, Revenge, DM-Burnit, DM-Solent

Quake III Arena

Max Rune Quake 3

Unreal Tournament

Моды АНТ, Fair Game
Counter-Strike

Обучающая программа CS

Max Payne

Max Ultimate MOD

Клубные новости

Джеймс Бонд Cyber Games Russia

ПО ЖУРНАЛУ

Rulez & Suxx

Сериал ретро

Антихакер

DUB (Media) [Материалы по теме](#) patch-Edition v.1.2

Вскрытие

VirusLab 2002 (Red Faction)

Горячая линия

DiscWizard 2000
SeaTools Disc Diagnostic
Seagate Technical Support Desk
System Mechanic v.3.6
Ebay Recovery Pro v.5.12
Zone Alarm v.2.6
AdAware SE
Adaptec ASPI Layer 4.6

Интернет

Иnstaller Cyber-Spike 2

МатрицаПлюс

CDWRK, FreeTab (MostEd)

Telnet, warez (Flashpoint)

Вне компьютера

Файлы: Battle for Armageddon, манстринг, Deadlands: Rats in a Maze, Cult of the Dragon



Статья «Краткое содержание» посвящена развитию «Портальной войны», с точки зрения ее развития, «Система 02» — беззастенчивая для модернизации

Матрица

Проекты, статьи, документы

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Window Manipulator
Picture Pump
ICD 2001
Fresh Download
Puffy
Icon Studio
Customizer XP
FAR/Pluign
WinAMP/plugins
DIH/Arquero
А также Magic Trainer Creator, Magic, Suitecase, DvX 4 и Adobe Acrobat

ДРАЙВЕРА

NVIDIA-reference amd 2000 XP/95/98/Me

ИНФОБЛОК

Звонок номером «Мобилит»
Скачать адресный список
Куча статей
Тех. поддержка
Инструкции/Информация



мощью собой две обширные равнины, между которыми расположена не менее обширное месторождение спайса, разведенное, в свою очередь, горным массивом, перебраться через который довольно проблематично. Вторая карта, Abandoned City, рассчитана на 8 игроков. Угнетает особенным не примечательно, пустыня как пустыня.

#09. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Модификация V.O.S. Elite версии 1.02. После ее установки в игре появятся несколько новых готовых персонажей и портретов, а с первой же миссией в вашем отряде будет шесть членов (3 человека, 2 ульра и робот). Кроме того, добавлено новое оружие — например, портативная штука Nuka Grenade — и дополнительные виды амуниции.
2. Набор из 5 карт для режима Skirmish: Labyrinth, Stalingrad, Search'n'Destroy, Hell Kitchen и Ravaged.

#10. Ground Control

1. Миссия Fortress of Faith. Цель следующая: уничтожить местную систему ПВО, чтобы обеспечить прибытие авиации в район боевых действий. Все бы ничего, но в зоне распоряжения исключительно пехота, а во время как противник обладает большинством доступных единиц.
2. Вторая и последняя на данный момент миссия: 20 Minute War. В течение двадцати минут вы должны защитить базу от многочисленных войск NOD. Самое главное — не расслабиться и беречь силы с самого начала, ибо основной удар будет нанесен в самый последний момент, когда победо, кажется, уже так близко.

#11. Half-Life

1. Утилита для редактирования карт: EZ Weapon Creator. Ничто кроме Random Map Generator'у, который вы могли найти на комплекте 4-го



момента. Предельно проста в обращении — загружаем готовую модель, изменяем несколько параметров, а остальное, как говорится, дело техники. Опытным игрокам должно заинтересовать возможность подкачки своих собственных скриптов.

#12. Heroes of Might and Magic III

Три сценария (Fresh Meat, Sharp Wapath и Terror) и одна кампания (Iberia).

#13. Insane

1. Последняя из официальных дополнительных миссий — «Антилопа Гиз».
2. Семь боев для «Рабочего стада» в мультиплеерном режиме.

#14. Max Payne

Объявлены Макса одной из шести новых ишекеров. Но выбор Джеймса Бонда, Малдера и Скалли. Куда же без них. Кстати, Макс, срывающийся под ливневой Скалли, сияет больше всего из тумбочки. А также — Дарт Вейдер, Леон и Джим Керри в зеленой маске (а еще две «беретки» в руках... Шш).



15. Microsoft Train Simulator

1. Дополнительный паровоз Stephen'son Rocket — это вам не какой-нибудь Flying Scotsman и даже не паровозик Ромашкина. Это пропародушил все паровозное, самый первый в мире паровоз. Модель 1820 года с составом из четырех пассажирских вагонов.

2. Голландский пассажирский поезд NS Regionrunner IRM, принадлежащий компании EML Spoorwegen, — ярчайший представитель редкого вида скоростных двухэтажных электровозов.

3. Реалистичный элестропоезд компании EML F7A, кабина сделана на основе реальных фотографий, а не отрендерена в 3DMax, как принято. Надо сказать, что кабина, представленная в оригинальной игре, очень отличается от настоящей, вот вам и компьютер, вот вам и Microsoft.

16. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Десятки однопользовательских миссий. В основном за Спэкс, однако встречаются и другие (но редкие) представители земского террифика. Миссии самые разнообразные: угон самолета, закрытие колонии, воздушная боеприпасы, базовая оборона базы и даже партизанская война.

2. Программа OF Face Changer позволяет вам еще до начала игры настроить внешний вид вашего героя.

3. Утилита для быстрого редактирования файла squad.xml, в котором описывается состав вашей команды. Сложности, ставить галочки и нажимать кнопки намного удобнее, чем копаться в коде.

17. Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor



Комплект украшений для родной юнтаридской «Вики». Три обложки и один скарисейтер непосредственно от разработчиков игры.

18. Quake III Arena

1. Три моды для Valve-полюса сделаны Ларо Крофт в компании с супер-пуер Марко и Бельманом, но очень забавны Лисом, по сути (маневрирующим болши на рычагах воле). Кстати, звук, с которым это коварное зверко подпрыгивает, заслуживает отдельного внимания!

2. Специально для тех, кто очень любит прыгать. Карта со странным названием BKUJA была создана для прыжков. По количеству Jump Pads она превосходит все ранее виденные моды уровня. Ну а для тех, кто испытывает не любовь (например, х), есть стандартные средства, как то лестницы и лифт. Главное не свалиться в подвал, оттуда высад только один — смерть. Архитектура, к сожалению, иллюстрирует основательно подушкин принятиемом и с головой выдет

муженки (или нежеланной) автора работать с кривыми. Но играбельность при этом рулет.

19. Red Alert 1/2

1. Как бы, наверное, уже успели заметить, бесплатные сборки карт для RA2 от Westwood больше не выпускаются, так как все силы брошены на изготовление дополнительных уровней для Emperor (которые также находятся на нашем компьютере). Но общественность не дремлет, и вооружившись официальным редактором Final Alert, рисует отличные сверхмногомультиплеерные карты. В этот раз у нас на CD обрели место 8 локаций: Bay Side, Crater Lake, Home Land, Battle for Indy, Northern Cross, Pearl Harbor и Sidewinder.

2. Антиворрат — две модификации для первой части Red Alert. Первая, Super Realistic RA, существенно изменяет характеристики юнитов: например, советские Supply Trucks снабжены АК47, на всех танках помимо стандартного вооружения установлены пулеметы, а у слабо защищенных юнитов значительно усилена броня. Вторая модификация, Better Alert, основанная на модификации файла rules.ini, также меняет характеристики юнитов и зданий: обеим сторонам доступна вся пехота, Iron Curtain и A-Bomb зарекаются быстрее, а в APC можно посадить аж 100 бойцов.

20. Red Faction

1. Две мультиплеерные карты — Warehouse of Pain и Storage Facility.

2. Модификация Rubber Walls — нечто свежее и очень забавное. В этом режиме игры все поверхности на уровне приобретают пружинистые свойства и все выпущенные боеприпасы от них весело отлетают. Представьте себе гранату, прыгающую по уровню, как баскетбольный мяч.

3. Модификация Anti Gravity, встречающаяся уже во многих других играх. Изменяет гравитацию.

4. Патч, заменяющий стандартное оружие на оленей.

5. Полезнейшая утилита RF Mod Manager позволяет вам систематизировать все те многочисленные модификации, которые вам предстоит найти на наших компьютерах.

6. И в завершение всего — скин для пещеры Winamp. Не то чтобы шедевр, но выглядит довольно приятно и стильно.

21. Rune (Пуна)

Мультиплеерные DM-карты Morbias (ремейк известного уровня из Unreal Tournament), Pillaric и Watch Tower.

22. Serious Sam

На сей раз предлагаем вам совершить единственный забор или поучить приятелей кооперативными боестопками на шкварной карте SpaceStation (Cooperative).

23. The Sims

Плановая подборка предметов, совместимых со всеми версиями игры. Как и всегда, классика и новизна сочетается с авангардом безумия. Золотые унитазы и оборудование для медицинского кабинета, египетская кухонная мебель и полированные металлические колонны...

24. Tribes II

1. Пачка дополнительных скинов. Пять штук, но больше, им меньше. В основном анимешные образы, но встречаются персонажи комиксов и фильмов — Captain America или Sub Zero, например, да и монстрик gearge очень даже неплох.

2. Три уровня: The Beggars Race, Rock Lake и Cahokia. Последние две карты вполне стандартные деформативные, а вот Beggars Race до-



вольно интересно — это не просто уровень, а настоящая гоночная трасса.

25. Unreal Tournament

1. В разделе скинов у нас сегодня нишурт-ная борьба противоположностей: Нави и Сектордж, Красавица (мифическая принцесса) и Чудовище и, наконец, сладкая парочка Джордж Буш младший и Усама бин Ладен.

2. Парочка альтернативных прештов от команды UNITY.

3. Карты DM Brunel и DM Sudden Death.

4. Стилизированный под консольский TrueType-шрифт.

Дополнение к

"Игровой Зона"

№01

Игрушка Volkswagen Lupo Cup — калашные танки на машинках «Фольксваген Гольф». Несмотря на скромный размер, игра имеет приятный интерфейс, все необходимые настройки и несколько режимов игры — тренировка, одиночный заезд



и чемпионат и даже игра по сети. График очень симпатичный, анимация машинок заслуживает высочайших похвал, а вот физика подкачала — мерять слишком просто, хотя для отдыха в самый раз.

Дополнение к

"Игровой Зона"

№02

Третья часть игровой серии Moorhuhn от немецкой компании Phenomena AG. Переключать новшества и изменения бессмысленно, ибо изменится практически все — место действия, система начисления очков, секреты и бонусы... Новизной осталась лишь суть игры — за короткий отрезок времени перестрелять как можно больше кур, найти все секреты и, в конечном итоге, набрать больше всего очков. В третьей части, кроме курей (которые, как известно, не тлуды), над бутыл (место действия игры) летают также утки, истребление которых приносит штрафом в 10 очков за каждую союбу. Мало того, они отбираются и за перезарядку, а перезарядиться теперь можно после каждого выстрела (но строго не рекомендуется). Появилось множество бонусов вроде замедления времени.

**Дополненно к
"Игровой Зоне"**

NEWS

Аркадная игрушка **Planetania** — экстремально быстрая на мотоцикле по очень сильно пересеченной местности. В отличие от вышеописанного **Luro Cup**, в этой игре физика проработана очень тщательно. С первого раза невозможно проехать даже первую трассу. Необходимо точно рассчитывать скорость на каждом участке, иначе на ближайшей колдобине седок либо полетит через руль, и все начнется сначала. Сама модель мотоцикла самолета просто шикарна, каждая деталь выполняет свою функцию, и, несмотря на нереальную гра-

фику, повышение маневренности практически не отличается от реального. Уровней в игре кардинально для тех, кому и этого мало, предусмотрено редактор карт (доступ к которому, кстати, дает только после прохождения первых пяти уровней).

Работы читателей «Мании»

1. Карта для **Quake III** от reD*Nameless. Уровень называется **dn3zoutney**, включает собой небольшое здание, расположенное в пещере. Внутри здания, вокруг него и на крыше (куда попасть можно только с помощью инструмента **graple**, модель которого прилагается) разложены в скане «кишточки». В целом кар-

та оставляет благоприятное впечатление, однако поругать можно за небольшие размеры, грубоватую архитектуру и некоторый слишком темный мист.

2. Герой-урна для **Diablo II: LoD** от Dobus.
3. Еще один герой для **D2LoD** — мальчик 85 уровня от KISSA-DGR.
4. И еще один герой для той же игры, но этот раз от Глазкова Вячеслава. Мальчик Чеснока (Chesnok) аж 85 уровня. На все руки мастерик. И откилет, и клычет, и так мороз наделет. Сделан по последней моде и в студию имеет немало интересных вещей.
5. Евгений Луничев прислал нов своего Поладина 34 уровня для **Baldur's Gate II: ToB**, а также двух героев — клерика и мага.

ДЕМОБЛОК

Составитель «демоблока» — **Mad Divoif** (divoif@gromania.ru)

Демо-версии

По причине, связанной с таким мистическим понятием, как место на диске, заглядывать, какие диски влезут в этот раз на компакт, мы не станем. Надеемся проехать строит. Что влезет — то влезет. Запустите оболочку, и пусть это будет для вас сюрпризом. А еще — можете посмотреть на оболочку самой болевой компакт. Как правило, на ней мы писали название всех лучших демо версий, вышедших на компакт.

Патчи

Предлагаю вашему вниманию... вниманию предлагаю... а, не так.

Знакомьтесь, это патчи. Уважаемые патчи, знакомьтесь, это читатели и их жесткие диски. Пробуйте друг дружку — радуйтеся.

Age of Sail II

Версия: 1.58. Рейтинг: 3

Diablo II: Lord of Destruction

Версия: 1.09b. Рейтинг: 3

Max Payne

Версия: 1.2. Рейтинг: 3

Myth III: Exile

Версия: 1.22. Рейтинг: 4

Operation Flashpoint Upgrades

Версия: 1.27beta. Рейтинг: 4

Pool of Radiance: Ruins of Myth Dronnar

Версия: 1.2. Рейтинг: 3

Rulesword II

Версия: 2.1. Рейтинг: 4

Serious Sam

Версия: 1.04. Рейтинг: 4

Shogun: Total War

Версия: 1.02beta. Рейтинг: 3

Space Empires IV

Версия: 1.49. Рейтинг: 3

Sub Command

Версия: 1.01. Рейтинг: 3

The War Engine

Версия: 1.01. Рейтинг: 3

Рейтинги патчей

Единый — бескомпромиссный патч, который совершенно не нужен (тоже у нас вы увидите раз); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малозаметен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить желательно; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вошу игру с ним познава-

нить; **птерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую комплектацию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом **единица** (когда править почти нечего — это хорошо) и **птерка** (бесплатные бонусы — это всегда классно!)

Трейнеры

Как обычно, в общем, конечно же, вы уже знаете, что в очередной раз вашему вниманию предлагается самая последняя и свежая подборка трейнеров для огромнейшего количества игр.

Aaragon Deluxe Gold Edition, America: Expansion Pack, Aquanox, Ballistics, Clusterball v1.006, Dagger Whitewater Rapids, Dig Dug: Deeper, Get the Bunny, Harley-Davidson: Race Around the World, Hugo: Black Diamond Fever, Hunting Unlimited, Mat Hoffman's Pro BMX, Monsters Inc.: Scare Island, Moon Tycoon, Patrician 2, Pool of Radiance: Ruins of Myth Dronnar, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Red Faction v1.10, Rulesword 2, Sega Marine Fishing, Ski Resort Tycoon 2, Stronghold, Tooncar, World War 3: Black Gold, Zoo Tycoon.

Поздравное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел «Трейнеры». Желаем вам побед!

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №05

И вновь устроители сайта **UnrealXaos.Ru** специально для вас предлагают новую подборку лучших карт для **Unreal Tournament**. По каждой карте на компакт дается подробнейшая рецензия.

Карты и их рецензенты таковы:

AS-RedSquare — 2u.Satov (satov@atnet.ru)

CTF-FinalFace — DIZZel (dizzel@xaos.ru)

DM-1on1-Ravage — Redfox (redfox@xaos.ru)

DM-Brunei — Detonator (detonator@xaos.ru)

DM-Silent — Nibel (chameleon@xaos.ru)

UnrealXaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке **UnrealEngine**. Здесь вы найдете профессиональные tutorиалы для обучения основам редактора уровней **UnrealED**, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для **Unreal Tournament**, а также многое другое — обоим для рабочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, долгие и интересные уровни, последние модификации, скриншоты, модели и так далее. Адрес сайта: <http://unreal.xaos.ru>

Quake III Arena

Моды

Rule Quake 3. Идея моды проста, как и все тематическое: на карту в изобилии добавляются рунки, а с ними, как известно, крушить противников гораздо проще и веселее. Рунки очень много — не только десятком, а на действия варьируется от банального увеличения наносимого урона до такой экзотики, как радиостанция заражения противников.

Unreal Tournament

Моды

АНТ. Автор подошел к созданию модификации необычно: оружие представлено комбинацией средств уничтожения из **Unreal** и **UT** и преобразовано в канве авторских идей. Внесенные изменения — не косметические и не «балансирующие», а скорее, принципиальные; следовательно, предполагается оригинальный игровой процесс.

Fair Game. Указавшим в некое время, после которого игрок считается выигравшим, и начинаем игру. Теперь у неблагодарного игрока, занявшегося в темном углу, нет шансов укрыться от

правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозгорание. Разумеется, в этот темный угол со всеми уровнями спектра от похоронки с браундотами в виде «флэшек», **Rocket Launcher'ов** и т.п.

Counter-Strike

Отличная подборка боев на тематику **CS**, взяты с лучшего в мире сайта **неунтервоиски** обоев **Morph CS Art**.

Max Payne

Моды

Ultimate-MOD. Список изменений, прилагающийся к readme-файлу этого мода, растянулся пунктов здесь на тридцать. К арсеналу добавлено четыре новых пистолка, среди которых — **H&K MP5-A5** и **Zackhammer MCL** с подствольным автоматическим гранатометом **MK1**. Теперь практически из всех стволов в игре можно палить с двух рук. Первый враг останется жив больше двух секунд под огнем из двух **Zackhammer'ов**. А уж два **Sawed-Off шотгана...** сами понимаете, не мальчишке. Все старое оружие выглядит немного иначе — переделаны скены.

Клубные новости

Смотрите на диске демина с **World Cyber Games Russia!** Само собой, выкладываем только записи от двух чемпионов.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
- BLACK THORN -

Ubi Soft



- **Захватывающий сюжет**
- **10 сюжетно связанных миссий**
- **Самое современное вооружение**
- **Карты для многопользовательских баталий**
- **Новая миссия "Lone Wolf" - Одинокий Волк**
- **Великолепная реалистичная 3D графика**
- **Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры**

Rogue Spear Black Thorn is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. ©2001 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc. is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.

Правосудие без границ

Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды "Rainbow" - остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение "Rainbow" обрушивалось на творивших свои черные дела террористов, как снег на голову - теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде "Rainbow"? Решать тебе!

Минимальные системные требования:

Процессор: 266 MHz PIII или эквивалентное устройство либо Pentium 233MHz с аппаратным ускорением 3D
ОЗУ: 32 Мбайт
Видеокарта: 16 Мбайт
Жесткий диск: 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на переносимом диске для корректного размещения своп-файла.
Диск 3D-совместимый видеокарта, 4-канальный CD-ROM, Microsoft DirectX 6.0 совместимая звуковая карта, Интернет, Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 Kbps и выше.

New Media Generation

Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515

(095) 903-80-98 (095) 903-30-50

e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ!

На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России ма-

тушке есть, а исключительно тех, владельцы которых признали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и т.д. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе «ИнфоБлок».

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Смотреть — не пересмотреть!

Антихакер

DUB [Visual File Compare and Edit Utility v.1.2] — утилита для сравнения 2-х файлов и их изменений. Стильно оформленный интерфейс выделяет желтым цветом. Работа как в Hex, так и в текстовом режиме. Работает под DOS. Утилита старая, зато бид багов и работает быстро.

Вскрытие

Статья «Красная армия — всех сильнее!»
VPPBUILDERS32 — утилита для распаковки vpp-архивов.

Горячая линия

DiscWizard 2000. Программа, облегчающая процесс установки и настройки винчестеров марки Seagate.

SeaTools Disc Diagnostic. Утилита, предназначенная для диагностики состояния жесткого диска. Определяет возможные причины неполадок дисковой подсистемы.

Seagate Technical Support Desk. Очень полезная утилита, предоставляющая подробную информацию по винчестерам компании Seagate.

System Mechanic v.3.6. Отличная, многофункциональная программа по уходу за содержимым винчестера и составившем операционной системы.

Easy Recovery Pro v.5.12. Программа для восстановления файловой системы и данных после критического сбоя.

Zone Alarm v.2.6. Небольшой, но очень функциональный firewall. Отличная защита от атак доморощенных хакеров.

AdSubtract SE. Программа повышает скорость загрузки и просмотра web-страниц за счет блокировки всплывающих рекламных окон, баннеров, анимационных gif'ов, Java-апплетов, JavaScript-эффектов, cookies, фоновой музыки и тому подобной дребедени.

Adaptec ASPI Layer 4.6. Обновление ASPI. Исправляет тормоза и сбоя при записи CD-R/CD-RW под Win2000/XP.

Интернет

Статья «Кибер Война продолжается!»
Инсталлятор CyberStrike 2 — MechWarrior с элементами BattleZone. Луч-

шие черты великих игр, разбавленные своим представлением о настоящей игре разработчиков 989 Studios и Simutronics Corporation. Вместо туповатого AI в игре выступают тысячи игроков, собранные в кланы. Мир CyberStrike 2 прекрасен изнутри, восхитителен снаружи. Шустрый и симпатичный 3D движок исправно выполняет свои функции — взрывы, выстрелы, кровяшка...

Статья «Кручу-верчу, дохода хочу»
Статья «Кручу-верчу, дохода хочу», опубликованная в августовском номере «Мания за 2001 год». Она будет помещена не в этой рубрике, а в «ИнфоБлок» с прочими статьями материалами.

Матрица Плюс

Статья «Галланд отдыхает!»
1. LDBRip — утилита для «выджки» текстур из откомпилированных уровней игр, имеющих расширение ldb.

2. Prefabs — программа в употреблении объектов, используемых разработчиками игр для оформления уровней.

Статья «Военный конструктор. Часть четвертая: Музыка войны.»

1. TexView — просмотрщик/конвертер растр и растр картинок для OpenGL Flashpoint To, чего так давно ждали! Поддерживает альфа-канал и файлы *.tga, что позволяет создавать очень интересные лого и другие текстуры.

2. wavZip — программа для создания lip-файлов для «Флэшлайта». Файлы с расширением lip призваны синхронизировать движение губ персонажей с произносимой фразой. Подробнее читайте в журнале.

Вне компьютера

Блок от «Ролемансера»
«Ролемансер» (www.roleromancer.ru) — ведущий российский сайт, посвященный энтузиастам компьютерным играм, совместно с которыми создается данный раздел на компакт. Прочтите подробную информацию о «Ролемансере» вы также сможете на компакт.

Файлы

1. Games Workshop's Battle for Antagredon — самостоятельная игра на основе Warhammer 40K. Создан гениальным геймдизайнером Джерисом Джонсом и бесплатно распространяется через



Интернет в качестве подарка к Рождеству!

2. Для d20-system компания FFG выпускает манжестиние рас, которыми могут играть персонажи. В приложении — три новые расы.

3. Pinnacle Entertainment выпускает d20-игру Deadlands а приключениях на Диком Западе. Модуль Rats in a Maze поможет вам понять, что d20-system — это не только фэнтези в духе D&D.

4. Классика AD&D. Книга Cult of the Dragon — мануал, рассказывающий о самой таинственной и жуткой организации волшебников и жрецов Forgotten Realms, повелевающих рептилиями, обращающих драконов в людей и обладающих легендарными предметами, Кольцами Драконов...

Статьи

1-4. Каждый участник ролевых игр рано или поздно задумывается: «А не попробовать ли мне роль Мастера Игры?» Начинаясь мастера сталкиваются со множеством сложных проблем, разрешить которые поможет статья Александра Дзябченко (aka Godmaker) «Краткое пособие для начинающих ведуших». Если же вы уже опытный Мастер (или опытный игрок), то не пройдите мимо работ К.В. Асмолова (aka Makkawity) «Погружение и возмещение» и «О путях приобретения могущества» — это одни из лучших исследований в области фэнтези-игр. Ну и наконец, если вы всерьез «загрузились» этим материалом, то не плохо и развлечься! Читайте сделанный Николаем Пегасовым обзор «Системы d2, бесплатной для лицензирования», лучшей ролевой системы из несуществующих!

5. При поддержке портала «Ролемансер» в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр: коллекционных, карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Фотографии клуба и схему проезда вы сможете найти на компакт-диске «Игромания».

Все файлы размещены в разделе «Вне компьютера» («По журналу»). Все статьи материалы размещены в «ИнфоБлок».

Magic: The Gathering

Пока мы не пытались определиться, чего именно сушем на компакт по MTG. Наверное, сканированные карты последних двух сетов либо только одного из них, пачку дек-листов, обновления правил (т.е. сами правила, новые версии) и прочее подобное в том же духе. Обычный джентльменский маньякальный набор. От «Мании».

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс окончен, мы находимся на стадии подведения итогов (говоря по-русски — карты тестируем). На компакт — все карты, пришедшие на конкурс, нами ранее не выложенные и заслуживающие того, чтобы на компакт попасться. Либо лопы все — тут есть сомнения, что места хватит. Посмотрим.

Скриншурс

Конкурс по имени «Скриншурс» обрел свое очередное воплощение, и на компакт вас ожидают девять картинок, каждая из которых является представителем той или иной игры, которую вам нужно будет отгадать.

АНТИВИРУС

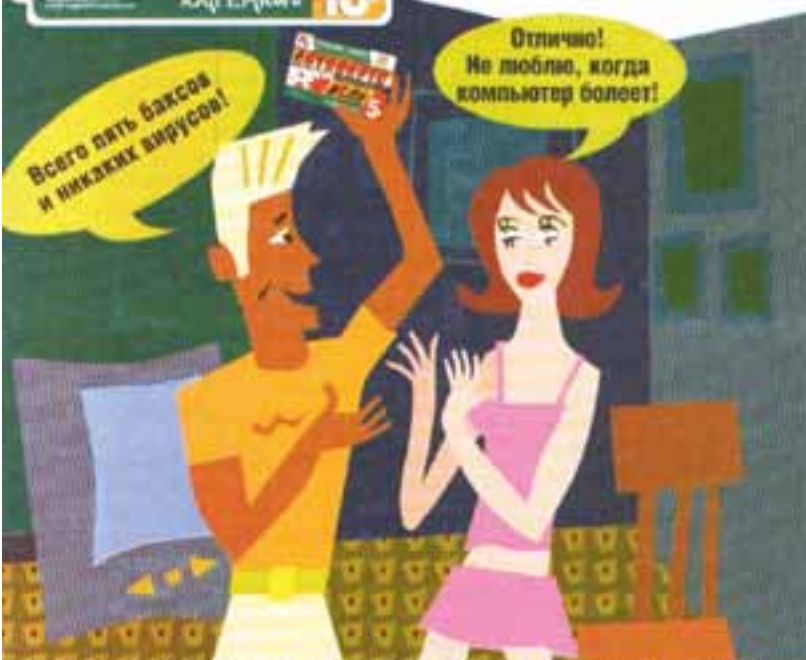
КАСПЕРСКОГО™



eLite

по карточкам
экспресс-оплаты!

www.e-Lite.ru



РЕБУИТЕ В МЕСТАХ ПРОДАЖИ ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧЕК!

КАСПЕРСКОГО тел./факс: (095) 748-07-30, 948-8221 • e-mail: sales@kaspersky.com • www.kaspersky.ru

ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ-ДИСКОВ



Без нас идея,
с нами шедевр!



ТЕЛ./ФАКС: (095) 748-07-30/31/32

E-mail: office@arkcd.com

Url: <http://www.arkcd.com>



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Madi Divoff
(mdivoff@igromania.ru). Раздел «Драйверы»:
Дядя Федор (fedor@igromania.ru).

Свежатица

Window Manipulator

Программа позволяет производить специфические операции над окнами запущенных программ Windows. Можно изменить заголовки окон, убрать пункты системного меню, делать окна статус always on top, играть с прозрачностью окошек (alpha) и многое другое.

Picture Pump

Программа для скачивания графических файлов с сайтов для последующего оффлайн-просмотра. Автоматически повторяет скачивание файлов при неполной загрузке. Для веб-страниц производит антагонистический разбор кода и скачивание всех расположенных на странице картинок. Возможно отфильтривание части картинок (например, баннеров) с помощью фильтров. Русский и английский интерфейсы, малый размер. Не требует установки. Возможна работа через прокси-сервер.

ICQ 2001

Для многих ormai давно стала чем-то вроде телефона, холодильника, вики и прочих удобств первой необходимости. Предлагаю вашему вниманию самую последнюю версию этого популярного клиента. Она вобрала в себя самые последние доработки, изменения в интерфейсе, баг-фиксы и прочие улучшения. Ставьте и пробуйте!

Fresh Download

Очередной неплохой фризварный менеджер загрузок. Позволяет быстрее качать файлы путем сегментации, но в отличие от DAP'a — бесплатен. Удобный и интуитивно понятный интерфейс.

Puffy

Один из моих любимых телнет-клиентов. Позволяет работать с удаленной машиной через SSH и обычный телнет, не требует установки и имеет маленький размер. Имеется встроенная перекодировка KOI8/Win1251, масса настроек, поддержка ANSI color.

Icon Studio

Иногда, когда пишешь какую-нибудь программу, очень хочется сделать для нее подходящую иконку, а зачем. Этот простенький ре-

дактор позволяет решить эту проблему. Имеются простейшие встроенные функции типа Rotate, Flip, Pen/Marker, Flood, Fill, Color Picker, Dual Color Drawing. Рисуйте и сохраняйте.

Дать моде — тонкая настройка WinXP Customizer XP

Это утилита позволяет оптимизировать работу системы WinXP в первую очередь и Win2000 во вторую. Включает скрытые функции вашей операционки при помощи этого мощного средства.

Добавления/апдейты FAR/Plugins

По устойчивой традиции и от большой нетрадиционной любви (см. раздел «Обратная») предлагаю свежую подборку самых-самых плагинов для этой чудо-оболочки.

WinAMP/plugins

Музыка меняется, винил — форева! А для продления срока его «форева» предлагаю очередную подборку плагинов и ад-онов.

DH

Как и в прошлый раз, предложить появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно, поэтому, в случае если появится что-то новое, — обязательно выложим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для «ловли» игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизни, денег и прочих ресурсов, без которых их как сложно выжить. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики «КОДежка».

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственной колоды. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе все существующие карты.

Помимо перечисленного, на компакт-диск вкладывается DivX 4, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик, и Adobe Acrobat для чтения pdf-файлов.

ДРАЙВЕРА

Мы открываем новый раздел, посвященный драйверам... Таким вот сулим и скучным предложением в толькo что стартовал великую и, не побоюсь этого слова, полезнейшую рубрику нашего комплекта. Ведь ни для кого не секрет, что без этих самых «драйверов» геймеру попросту не выжить в суровом мире высоких технологий. Редкая ОС долетит до середины своей инсталляции, не имея под рукой банку свежих и сочных драйверов. А что уж говорить про компьютерные игры, молло и бесцеремонно отказывающиеся идти с версией драйверов 1.0002.3.456 и при этом прекрасно функционирующие на версии 1.0002.3.456.23b. Думаю, дальнейшие аргументы в пользу данной рубрики вы наперебой доскажете сами. Я же со своей стороны готов отчитаться о проделанном и планируемом.

На компакт-диске этого номера мы выложим пока только один, но, как вы сами понимаете, очень весомый драйвер (по размеру тоже). Это универсальный NVIDIA reference в инсталлях для Windows 2000/XP и Windows 95/98/Me. В будущем мы, разумеется, предложим увеличить количественный и качественный состав драйверов, реализуя на этом этапе самые пожелания (которые вы высказываете в письмах и форумах). При это должен оговориться, что масштабирование рубрики будет проведено в рамках разумного, так как превращать диск в хранилище «драйверов» мы пока не собираемся. Обещаем выкладывать только все самое нужное и исключительно полезное. Драйвер для SCSI адаптера VGN-1020BC под оканер компании DEADSince1986 в нашей рубрике вы найдете едва ли. Зато найдете свежайший и оптимальнейший твикер для GeForce 3 или Radeon 8500.

Засим откланиваюсь и искренне желаю нашим читателям удачных инсталляций и много фэйсов... Но поскорее!

P.S. Пока что на компакт-диск не выделено отдельного блока под «Драйверы» (и все размещено в «Софте»). Это произойдет на следующем номере.

Для вашего удобства все разделы на компакт-диске организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики «CD-Мания». Если вдруг у вас что-нибудь не заладится, разберитесь в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики «CD-Мания» и компакт-диска: ГЕЙМЕР
(gamer.zobaka@igromania.ru)
Редакторы «Игровой зоны»: АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР.
Составитель «Дневника» и «Софтверного набора»: MADI DIVOFF.
Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.
Дизайн обложки компакт-диска: ИЛЬЯ '1В.' ГАЛИЕВ.

В подготовке комплекта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала ИГРОМАНИЯ. Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров «Мании» с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах или на компакт-диске).

Вы МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Сводный алфавитный список всех игр, о которых писалось в номерах «Игromания» за 2000 год.

3. Информация о технической поддержке, инструкции по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке мадов и демоков для «Deathmatch».

4. Статьи, предоставленные «Релевансером».

5. Статьи «Кручу-верчу, дохода хочу» из рубрики «Игipарнет».

6. Карты по конкурсу «Пять турнирных задач».

7. Предыдущие статьи по редакторам для Operation Flashpoint и Max Payne.

8. Сводная таблица компьютерных клубов России.

9. Информация о работах над комплектом, о музыке и о ролике на компакт-диске.

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакт-диске в формате .RTF лежат исходники всех текстов, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не записывается или «резмерно» глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакт-диске находится.



©2001 1С:Maddox Games

АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!



Darkened Skye

Жанр: 3D Action от третьего лица
Издатель: Simon & Schuster ♦ Разработчик: Simon & Schuster
Похожесть: Tomb Raider, Dragon: Order of the Flame
Системные требования: PIII-500, 128Мб, 3D уса.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Ноябрь 2001 года

Главный продюсер *Darkened Skye* Элизабет Брасвел высказалась об игре так: «*Tomb Raider*, окрещенный с *Buffy the Vampire Slayer*. Представьте, какая зверушка получится? Вот именно — экшен от третьего лица, в котором главную роль играет миленькая простушка по имени Скай. Ее роль закончена, правитица — в главном шере»



Сказываются, для спасения мира требуется всего три вещи. Первая — умение бегать, скакать, прыгать и ловко карабкаться по деревьям. Вторая — саркастическая горлушка Dzus в качестве постоянного сопровождения. Третья — необходимость собирать конфеты Skittles. Без этих конфет нашей Скай ну совсем не выжить. Считается иногда выпадать из оконных монстроголов, а иногда крестится в дубовых сундуках за семью печатями. Да мало ли где конфеты валяются? Сочетая конфеты разных цветов и фруктовых вкусов, Скай творит магию. Молния, лосет, зликер силы — всего в игре будет присутствовать 20



заклинаний. Учтите, что количество конфет ограничено, деловек выйд, что они выполняют функцию банальной оживки для универсального оружия простушки. Какого оружия? Разумеется, у нее пистол.

И вот в компании с этим пистолем и венной горлушкой Скай нужно будет прохаживать по тридцати уровням в пяти мирах, осмысливая и разгадывая, а также сжигая и дробя все, что встанит на пути к спасению мира. Остается только добавить, что в игре будет не менее полусотни говорящих NPC и, соответственно, более двух часов диалогов. Озвучивать простушку взялась Линда Лоркин — это ее голос раздавался из уст принцессы Джоселин в диснеевском «Аладдин».

Hitman 2: The Silent Assassin

Жанр: Tactool 3D Action
Издатель: Eidos ♦ Разработчик: Ю Interactive
Похожесть: Hitman
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Середина 2002 года

Мистер Клон вернулся. Он стал еще злее, еще экстрем, еще охотнее. Он пришел окошко и притащил за собой свору воинственных китайцев, русскую мафию, оккупационных мастеров, целый комок стирпы костюмов и вазонку дурного красного престулства. *Hitman 2* на подходе, друзья! Подбросьте в воздух ушанку и прогрите бордовой зыбленую оптику на США.

После массовки, унесенного в первой части игры, Хитмен уяснился на покой, пострится (постригайт!) в мизанжи и в промежутках между молитвами укажет за георгинками в цветочном саду безымянной итальянской шкатушкой. Но вот что-то рудится, что-то света поманеет, и мистер Хитмен идет по тропе войны, не забывая после каждой миссии вернуться в свою скорбную обитель и в подробности изведаться у настоятеля, пришлось тем сонам сюжету задумо похолодевшую утанченность.

Подробностей об игре не так уж и много: основательно переработанный денжар, совершенно новые противники, кардинально пополненный арсенал холодного и огнестрельного, свободное сохранение в любой части миссии, а также километры новых локаций и куча фирменных киллерских приемышек. Новым усовершенствованиям Хитмена позавидуют герои самых брутальных голливудских боевиков. Как вам такой кутьбит: пере-



двинуть санитаром, пробраться в больницу и перекрыть калитку или живому мафиозиному боссу? Или же — проникнуть на оружейный склад, собрать из пылесоса и трех банок керосина натуральной оплмет и поджарить всех посланников преступных триад, развлекаясь на вечеринке этаким выше.

Местом действия одного из многодневных эпизодов игры станет Санкт-Петербург, само собой, с гундоловыми «братками» из гдакко паца, усталым милиционером в толста шинели и врусовой в наделе миссии выстрелкой Дроздова. Сюжет обещает быть сваным, но на мелничном декоране от восточных провинций Китая до Латинской Америки будет оманяться с безымянной скоростью, а дата выхода нужнолюбо приближается с каждым днем. Начинать отпращивать сванера.



Iron Storm

Жанр: 3D Action
Издатель: Wallywood Editions ♦ **Разработчик:** 4X Studio
Показаны: Nvidia and GeForce3, OpenGL Platform
Системные требования: PIII 566, 128Mb
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Весна 2002 года

1964 год. Идет Первая мировая война... Уже 50 лет. Нетронутым остался разве что облак, окрашенные богами закаты. Все остальное разрушено и изуродовано. Земля от Питера до Мадрида покрыта траншеями, воронками и трупами солдат. Мир разделен на два лагеря: Восточную империю (Восточная Европа, Россия и Монголия) и Западную империю. Ирак роль американского клановика, нам предстоит постичь законы этого мира и попытаться положить конец пятидесятилетней кровавой войне.



Iron Storm находится на ранних стадиях разработки, и известно о нем немного. Это 3D зрелище от первого лица с возможностью переключаться на третье. Скриншоты... нестораживают и заставляют искать дату релиза.

Из всех известных мне подобных игр под описание геймплея больше всего подходит одиночные миссии из Operation Flashpoint. Никакого героизма и ураганной пальбы с разворота в прыжке. Так, за вражеским окопанием, не плазменная турель какая-нибудь. Там, четырехрядный немецкий миномет. Шварцнет — мало не покажется.



Что касается военной технологии, то она не так уж и сильно изменилась с 1914 года. Активных еще нет, пулеметов — мало. Распространены в основном обычные винтовки. Сами разработчики признаются, что с превалиющим тщанием проверяли и испытали все необходимые детали: от исторической достоверности в сооружении траншей и окраски до правдоподобия звуков при попадании пуль в различные поверхности.

Kohan: Ahriman's Gift

Жанр: RTS
Издатель: Strategy First ♦ **Разработчик:** Timegate Studios
Показаны: Intel Pentium III, Windows
Системные требования: PIII 300, 64Mb
Мультиплеер: Интернет, локаль
Дата выхода: Декабрь 2001 года

Действие игры происходит незадолго до событий в Kohan: Immortal Sovereigns. На этот раз мы сражемся на стороне темных сил, Scyth. Ведущим героем Роханой Яндон, наши войска распространяются по Калдрану быстрее лесного пожара. Целью экспедиции является сооружение Великого Катаклизма, с которого и началась война в первой части игры. В игре планируется одна основная компания из 12-ти миссий и еще две по шесть. Задачи миссий и битвы будут несколько сложнее, чем в Immortal Sovereigns. В игре вы будете управлять одной из четырех рас: Scyth, Council, Nationalist и Royalist. У каждой из них будут свои герои с новыми заклинаниями, свои достоинства и недостатки. Например, постройки у Scyth на 20% крепче, чем у прочих, а Royalist получают больше преимуществ для своих поселений. Армии темных сил пополнятся несколькими десятками новых юнитов, однако общие принципы рекрутирования и командования останутся неизменными.

Помимо с командными планируется режим одиночных миссий, а также редактор карт с возможностью их генерации. Доработан интерфейс и искусственный интеллект. В целом, игра представляет собой качественное продолжение, в котором соблюдены все особенности и законы вселенной Kohan. Хотя, конечно, Kohan: Ahriman's Gift больше походит на доработанный mission pack, чем на отдельную игру.

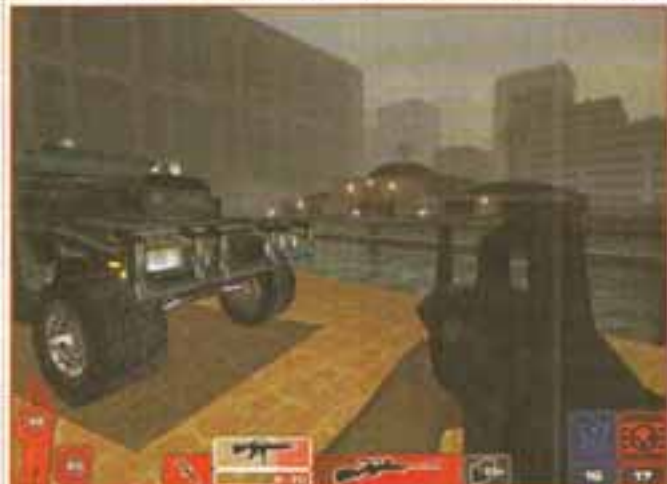
Mobile Forces

Жанр: FPS
Издатель: Не объявлен ♦ **Разработчик:** Rage Software
Показаны: Project ICD, Counter-Strike, Redline
Системные требования: PIII 300, 128Mb
Мультиплеер: Интернет, локаль
Дата выхода: Весна 2002 года

«А моторчик-то жив, жив!» — радостно вопили из-за стенды Rage Software на ECTS. Все еще бодренький Unreal-движок последней модели урчит теперь под капотом новенького 3D зрелища. Mobile Forces выполнен в стиле military — действие игры происходит в наши дни. Набором оружия и архитектурой игра будет походить скорее на реалистичный CS, чем на фантастический Unreal. Да и ориентирована Mobile Forces прежде всего на командный мультиплеер. А два десятка управляемых транспортных средств делают ее в чем-то похожей на Redline.

Разработчики уверяют, что прикладывают постоянные титанические усилия в области пвел-дизайна. По их заверениям, многообразие и эстетика уровней удивят любого поклонника жанра. В игре будут окруженные пустыней города дикого запада, затерянные в снегах исследовательские станции, городские улочки, доли, канализационные трубы — всего 12 основных типов местности. Кроме открытых пространств, бой будет происходить в городах — на зовевке, многоуровневых спонках, в супермаркетах, электростанциях и аэропортах.

В вашем распоряжении окажется полный набор оружия — от пистолетов и ножей до ракет и мини-ловушек. Каждая пушка работает в двух (иногда и трех) режимах стрельбы. Скажем, при стрельбе из дувствали можно выбрать, из какого ствола выстрелить; вероятно, ку-





рок каждого ствола будет соответствовать одной клавише мыши. Все оружие в *Mobile Forces*, по мнению разработчиков, должно быть удобным и хорошо узнаваемым. «Realism — это круто. Но вы не должны стоять на пути веселья», — считает продюсер и дизайнер игры Кэлин МакДональд.

А еще Кэлин убежден, что обилие транспортных средств — как раз то, что необходимо жанру и его поклонникам. Создатели игры, похоже, настолько увлеклись машинками, что они уже сейчас выглядят на порядок качественнее всего остального. Для каждой машины просчитываются инерция, крутящий момент, тормозной путь в зависимости от поверхности и загрузки, а также ряд других параметров. У любого грузовика или джипа есть узкие места: шины, например, или бензобак. Некоторые автомобили оснащены оружием. У каждой модели будут свои преимущества и недостатки — скажем, двухместный «Нитро» тяжело бронирован и снабжен мощным дизельным двигателем, зато в легком грузовике, кроме водителя, могут разместиться шестеро стрелков.

Собираясь включить в игру целый гаражный парк, разработчики стараются не просто игрокам жизнь разнообразить — весь геймплей строится вокруг транспортных средств. Перемещаться по нештучным размерам урбанистическим городом быстрее и удобнее за бортовой каблочки-будь джипа, чем на своих двоих. Проносок на скорости в 100 км/ч мимо врагов, можно будет расстреливать их прямо на ходу. А представляет — перестрелки на машинах, удары бортами, лобовые тараны, массовые жертвы среди епископов? Правда, при таком раскладе игра рискует превратиться в бессистемное прощание, полностью лишенное координированности и командного духа. Но, в любом случае, срываную конкуренцию CS игра вряд ли сможет составить, а драйва и динамики в ней будет предостаточно. Да и графика должна быть приличной — каменки, корни у нее анимированные, а *Quake* известна как контора, производящая игры с исключительно качественной графикой.

Moto Racer 3

Жанр: Мотогонки/Гонимый
Издатель: Не объявлен ♦ Разработчик: Delphine Software
Платформы: Moto Racer 1/2, Moto Racer Modems 2
Системные требования: PIII 800, 256Mb, 3D урл
Мультиплеер: Интернет, локаль
Дата выхода: Ноябрь 2001 года

Когда игра внезапно зрелищная, руки сами тянутся нажать с ней



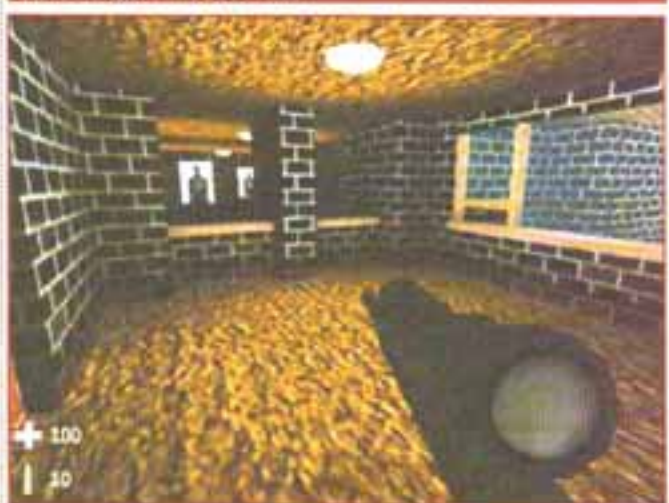
скринов. Подобно *Max Payne*, третья часть *Moto Racer* позволит любому почувствовать себя профессиональным фотографом.

Сорок великолепных машин — от копеечного ганчного мотоцикла до горно-аэробатического сеутера — сверкают свежей краской и нетерпеливо выбрасывают пыль из под колес. Все мотоциклы делятся на несколько классов в зависимости от вида моторста, как и в игре будет целых шесть. Это высокоскоростные гонки на самых знаменитых треках мира, где скорости порой достигают 300 км/ч, а на выездах мотоциклы принимают чуть ли не горизонтальное положение. Следующий этап — мотокросс. Трассы уже не такие гладкие и зачастую пролегают по бездорожью. Далее следует суперкросс с его стрижено-шпильками и сумасшедшими гандами. Это спорт контрастный: то по уши в грязи, то — в воздухе, в пяти метрах над землей. И, наконец, фристайл. Фристайл на крытом стадионе во Франции. Море зрителей, разноцветные огни рекламы. Это самый зрелищный вид мотоспорта. Представьте себе: елочка выкатилась из трюка, ганчик в полете слезает с мотоцикла и пару секунд летит за ним, держась руками за сидло. А ноги при этом держат в виде буквы «У». «Постановка».

А теперь добавим ко всему этому привлекательную графику. Машинки детализованы вплоть до каждой ступицы в колесе, а при моделировании фигур ганщиков не иначе как *total capture* использовали — прямо как живые. *Delphine Software* может по-настоящему гордиться гонками по набережной Сены в плетном потоке городского транспорта. Любой *Driver* позавидовал бы такому драйвовому беспределу. Газ — до предела, всевозможные световые, пылевые и грязевые эффекты обеспечены, не говоря уже о море адреналина.

Sniper

Жанр: 3D Action
Издатель: Ecat Interactive ♦ Разработчик: IncoGold
Платформы: Project IGI, Hitman, CodeName 47
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Зима 2001 года



Первое боевое задание Хитмена — как урок симулятора — немного убийств: изучить район, выбрать места засады и пути для отступления, выбрать оружие, расставить одеяла, сделать глубокий вдох, выдохнуть наполовину и замирать. Вот именно это в компании *IncoGold* и посчитали незаполненной нишей на рынке игр, перспективным направлением развития жанра FPS.

Лас-Вегас, 80-е, вы играете за Джимми, профессионального убийцу, работающего под крылом мафиозной семьи. Затевается очередная криминальная война за сферы влияния, в которой вы выполняете функцию карателя-одиночки. Да так удачно, что вскоре на вас открывают охоту, и озабоченные уже преследуют вас по пятам. Вы, спасаясь от преследователей, бежите в Италию. Оттуда — в Чикаго, и так далее — в мексиканские города, пока жва вы бы один враг. Но у вас есть винтовка M24 с оптикой, 9-ми миллиметровая «Беретта» с глушителем и Томпсон — так что враги не будут жить слишком долго.

Игра разрабатывается на движке *UnTech*, что, впрочем, не оправдывает никакого качества выложенных в Сети скриншотов. В целом, *Sniper* будет похож на *Hitman* — интеллектуальный шлепшутер, только с меньшим количеством массовых расстрелов. Эдакая приятная инерционная гангстерщина с минимальными условиями. ■

Компания "New Media Generation" представляет
новый командно-тактический шутер

Tom Clancy's
**GHOST
RECON**

- 15 масштабных (до 400*400) карт для однопользовательской игры и специальных карт для многопользовательской игры
- До 36 участников в многопользовательской игре
- Новейшее оружие, вооружение и экипировка команды
- Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности
- В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды

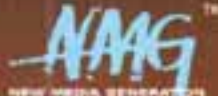
Команда "Призраки". Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван "чумой XXI века". Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс возглавить элитное подразделение "Призраки" и уберечь мир от гибели.

Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам. Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.

Минимальные системные требования:

Решение 256 Мбайт ОЗУ аппаратного ускорения либо Решение 256ММОК с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ MS Windows 9x/98/ME с DirectX 6.0 или выше, DirectX 6.0 совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на жестком диске для корректного размещения сета-пака, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft Operating System 6.0 совместимая звуковая карта, Интернет/Резерв - TDR/AF соединение, скорость 28.8 Kbps и выше.



Rogue Spear Back Thren is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. ©2001 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc. is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.

New Media Generation Москва, ул. Ринского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

THE THING

ЖАНР

Survival-horror

ИДЕЯ И СЮЖЕТ
Не определены
Не определены

Издатель: Universal
www.universalstudios.com
Разработчик:
Computer Artworks
www.artworks.co.uk
Платформа: Resident Evil

ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

Что случилось за три долгих месяца

История The Thing начинается через три месяца после окончания киношной саги. Не получив явных сигналов с полярной научно-исследовательской базы, военное ведомство США отправляет спасательную экспедицию, чтобы выяснить судьбу пропавшей из эфира группы полярников. Прибыв на станцию, спасатели обнаруживают лишь груды развалин, обожженные остатки домов и разбросанный повсюду обломки человек-

ретной заедней. На каждого из подчиненных имеется подробное dossier, а наш герой заносит в личный дневник все особенности коллег, их характер, специальность, владение тем или иным видом оружия или инструмента, реакция на внешние раздражители, фобии, моральную устойчивость, склонность к панике, короче говоря, занимается типичной работой психолога.

Однако вернемся к сюжету. Итак, инженеры приступают к раскопкам подземного бункера, военные прорисовывают периметр базы в поисках улик, медики собирают

Все повторится заново. Снежные пустыни Антарктиды, сожженный дотла полярный городок, десятки перепуганных каскаров людей, слякоть прерываки, в ушах царит паранойя. Культовый фильм The Thing (неприменно см. нашу статью) наконец-то обретает продолжение в виде одноименной игры. На деньги щедрой Universal авторы загадочных «норманических» скриншотов-рогов и не менее загадочной игры Quake собираются воссоздать на PC атмосферу всепоглощающего страха, сделать то, что не удалось знаменитому Alone in the Dark IV и не до конца удалось предшественнику могучей тучи Blair Witch. Снова холод, снова безвыходность, снова trust no one и снова — спустя тринадцать лет — *man is the warmest place to hide*, что бы это жутковатое фразе не значило.



Ужасы нашего городка. Одному богу известно, сколько полярников сожрала эта тварь, чтобы достигнуть таких габаритов.



вещному. Сами авторы склонны приписать The Thing к салютному типу survival-horror — интерактивная ужастика. Но в них игрок обычно один против нечисти — а тут вы постоянно окружены людьми. В таких условиях на первое место выходит не решение пазлов или тупой отстрел монстров, а общение и взаимодействие с другими персонажами. Хотя, безусловно, в пазлах и маневрах недостатка не ожидается.

Все потенциальные враги с самого начала открываются рядом с вами. Ничто, как вы помните из фильма, имеет неприятную особенность

Взрывы, огонь, мушкетеры, медвежья лайка — игрок должен уметь показать себя с правильной стороны



ского (все догадались, почему именно норвежско-а?) вертолета.

Наш вылазет роль координатора-покалопа спасательной команды. В нашем подчинении находится все участники группы (кроме военных, которые, как потом выясняется, выполняют собственное сек-

и вскрывают в лаборатории уцелевшие группы. Вызванный бурозащитник всех в палатки, и с этой минуты начинается тотальная...

Паранойя

Это Астон? Или квест? Или приключенческая RPG? Да все по-

Стрельба из огнемета и MP-3 с двух рук: крутости нашего героя дружно завидуют Макс Пайн и сотоварищи.



незаметно влезать в люк или тело, завладеть сознанием жертвы и в самый неожиданный момент превращаться в кошмарное существо, пожирающее все вокруг.

Игра выйдет одновременно на PC, X-Box и PS2. Но, несмотря на мультиплатформенность, график обещает быть одним из самых сильных элементов The Thing. Художники Computer Artworks вполне успешно справились с отрисовкой всякой органической гадости, в чем мы убедились на примере революционной Evolve. По всему видно, что с людьми у них получится по меньшей мере не хуже. Для жизнеподобного взаимодействия с другими персонажами разработчики подготовили стивизимый Epsilon Engine, дивик, отвечающий за правильную передачу человеческих эмоций. Увидеть в глазах маринки гонимую? Он как-то нервно начал шептать затвором и стариниться коллега? А уж не посмеялись ли в вас «нечто», батенька?

На протяжении всей игры нам предстоит выкалывать инфицированных и жестоко расправляться с тащимися внутри них интеллигентным злом. Действо будет происходить в реальном времени. Если вы долго бесцельно шатае-

тесь по базе, то рискуете ближе к концу оказаться в одиночестве против десятка озлобленных «нечто». Учитывая невероятную живучесть каждой особи и способность «инвазировать» с себя подобными для увеличения жизненных сил, предвкуше жестокие «прятки на вызовании» с непревзойденным зверским разжиганием всех проигравших. Бррр...

Тройственный союз

Чтобы избежать подобной развязки, надо успеть подружиться со своими коллегами до того, как... Ваша сила — во взаимодействии. Коллеги бывают трех видов: инженеры, медики и военные. Первые под нашим чутким руководством смогут ронять звалы, возводить на пути чудовищ баррикады и «прятаться», замуровывать «подозрительных» в подвальных комнатках и безобразничать в локальной сети стационарных компьютеров. Медики незаменимы во время очных ставок с инфицированными (помните, как Курт Россел в фильме проверил кровь раскопанной проволокой?), поиска нужных ядов и антидотов.



Военные не любят играть в «сугдайку». Проблему «кто же сейчас инфицирован» они решают очень просто.

КульТ «Нечто»



Фильм The Thing (полное название «John Carpenter's The Thing») никогда не имел в российском прокате устойчивого названия. «Нечто», «Они», «Вещь», «Что-то» — вот далеко не полный список. Вышел на экраны еще в 1982 году, фильм крайне неохотно приносил прибыль и окупил затраченные на съемку 15 миллионов долларов лишь через несколько лет.

В основу сюжета положен рассказ Джона Кэмпбелла «Who Goes There?» («Стой, кто идет?»), написанный еще в 1938 году на пике тогдашней массовой мистико-приключенческой истерии (Америка как раз открыла для себя Лавкрафта) и высокой популярности популярной темы. На переработку сценария ушло больше года, а еще через год в продаже появилась одноименная книга Алана Дина Фостера, которого до сих пор некоторые ошибочно считают автором «Нечто».

Во время съемок режиссер Джон Карпентер умудрился выдвинуть у болельщиков шедевров Universal в два раза больше средств, чем планировалось в бюджете, причем половину из них спустил на спецэффекты. Одна только знаменитая сцена превращения хоски в ужасного брандштима обошлась в полмиллиона, что по тем временам могло составить бюджет десятка сериалов Star Trek.

«Нечто» стал первым фильмом в «Алкалитимеской трилогии» Карпентера. Остальные два — «Prince of Darkness» и «In the Mouth of Madness» (соответственно «Принц Тьмы» и «В лапы безумия») — к сожалению, не достигли и десятой доли популярности «Нечто».

Знаменитый Курт Россел (он же док МакГрэд в фильме) затерялся идеям «Нечто» сразу после беглого знакомства со сценарием, и уже после выхода фильма на экраны не раз пытался уговорить Карпентера снять продолжение. Но — не сложилось.

Заручиться поддержкой военных сложнее всего: они вооружены и в случае чего смогут постоять за себя, а кроме того, имеют крайне пафосный характер. Однако, найдя друзей среди непризывных едков айэ, мы получим доступ к оружейному складу, где лежат куча пушек и средств защиты.

Прелести разложения

The Thing, несомненно, стоит ждать по ряду вполне очевидных причин. Ностальгические струны нашей души слишком чувствительны, чтобы не поддаваться на такой ловкий маркетинговый ход, как дебют любимого фильма в любимом игровом жанре. Правда, истории пока не знает ни одного сколько-нибудь удачного примера переноса кино на интерактивные рельсы, но ведь в правилах бывают исключения... Не стоит ли The Thing одним из них? ■

БУДИТЕ ЖДАТЬ!

Хотел бы как долгожданный sequel культового фильма «Нечто». Пускай и игровой.

Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)

SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER

ЖАНР

3D Action

 PII-400, 64 Mb,
Riva TNT

 PIII-550, 128 Mb,
GeForce 2

 Издатель: Take Two Interactive
www.take2games.com

 Разработчик: Croteam
www.croteam.com

 Похожесть: Serious Sam, Doom
Сайт Игры: www.seriousam.com

 МУЛЬТИПЛЕЕР:
Лок., сеть, Интернет

 ДИНАМИЧЕСКАЯ
Карты 200 Гб

Когда весной 2001 года на прилавки магазинов по обе стороны Атлантики являлись коробки с игрой Serious Sam: The First Encounter, мало кто предвидел, что это будет хит. Первый 3D Action от аниматора известной команды разработчиков из Хорватии, очередной харизматичный супергерой, в музах стонкающей сюжет, посредственный AI — и все это добро по бросовой цене в 19 долларов 95 центов (в США и в Европе средняя цена новой игры обычно составляет 40-50 долларов). В конце концов, что вы нам пытаетесь подсказать?

Но хит состоялся, и еще как состоялся! И люди, и критики закричали гласно на все недостатки Serious Sam: The First Encounter, радуясь статистическому успеху тайтла. Пока другие пытались сделать «новый Half-Life», ребята из Croteam создали «новый Doom». И оказалось — это именно то, по чему все мы здорово соскучились. Здравствуй, бессонные ночи, прощайте, учеба, работа и ужин ровно в семь вечера. Увы, игра оказалась короткой до неприличия. Именно этот, а не какой-либо иной факт поставил в явку разработчиков. В Croteam до поры до времени транжирили мясочки, а затем, в начале осени, буквально ошарашили всех потрясающей новостью: на Рождество ждите Serious Sam: The Second Encounter!!! О таком подарке можно было только мечтать.

СКИТНИЯ СЭМА

В принципе, если вы играли в Serious Sam (а я уверен, что играли), то знаете, чего ждать от The Second Encounter. А если не знаете, то догадаетесь. А если не догадаетесь, тогда ничего.



не останется, как читать дальше.

Прежде всего давайте разберемся со статусом Serious Sam: The Second Encounter. Что это: однок или полноценный sequel? Предоставим слово Роману Рыбаркичу из Croteam, и пусть он все популярно объяснит.

— Мы изначально планировали издавать игры о Сэме в виде не-



Чего это полемик запалю?
Мать моя буфетница, так у
меня же в руках огнемёт!

Снайперская
винтовка
позволяет
убивать
«чужих» еще до
того, как они
замнут Сэма.

В таком живописном
местечке отдохнуть бы
пару денечка, рыбку
половить... Но нет, Сэму
надо спасать Землю.

большин эпизодов по низкой цене. Так что The Second Encounter не является ни одноком, ни sequelом, это просто следующий эпизод.

Такая вот казуальстика. С другой стороны, становится понятно, как команда разработчиков, состоящая из 14 человек, сумела за полгода навалять новую игру, причем не какой-то середнячок, а игру с большими амбициями.

Сюжет Serious Sam: The Second Encounter настолько злит, что плакать хочется. Да, в принципе, что он в данном случае выполняет чисто

декоративную функцию, но кто сказал, что декорации должны быть дешевыми? Если вы помните, первый эпизод Serious Sam завершился тем, что мистер Сэм Стаун замочил финального босса размерами с твою колокольню, приватизировал петляющую пороску, модель которой разработчики в свою очередь позаимствовали из блокбастера **ЕДИНЬ НЕЗАВИСИМОСТЬ**, сделал один звонок на коллегу и полетел неведом куда. Далеко не ушел. Пролетая над джунглями Южной Америки, Сэм, как говорится, не спрыгнул с управлением,

5389700

Не Египет. Но все равно пахова.
Ай-э-й, Scream, мехорша самонагластом заниматься.



300
300 → 454

и потерял крушение в жвавилонна владениях цивилизации асфетков. Или война. Кто их там разберет. С этого момента, собственно, и начинается The Second Encounter.

В отличие от первого эпизода, действие посвящено не скитаниям Слайма по Египту, во втором нет такой строгой географической привязанности. Единственный проект, парни известны широкой общественности. Больше никакого Египта. Важен нам предстоит описать от инопланетной заразы лить какосмертнотаска, три вавилонских и четыре вратарских уроков. Всего получится двенадцать сюжетных карт. Будьте готовы к путешествию во времени, потому что битвы мы начнем много тысяч лет назад в эпоху сагасов, а завершим ее в средневековой Европе.

Больше монстров, хороших и разных!

Суровая среда заменит, но несильно. На смену египетским подземельям и пирамидам придут асфетские подземелья и пирамиды. Античный Вавилон тоже словно перенесен из первого эпизода Serious Sam. Что касается европейской части игры с ее готическими тенетами и ожившими деревьями, то во время работы над ней разработчики явно черпали вдохновение в *Naxos* и *Heretic*. Сюжетные пострельные разворачиваются на больших открытых аренах и в громадных залах. Некоторые карты построены на столь логично, как в *The First Encounter*, но удобная система подсказок поможет преодолеть все препятствия.

Геймплей не изменился ни на йоту. Начало уровня. Попадаешь в большую башню, зачищаешь первый зал, идешь дальше, зачищаешь второй зал, идешь дальше, зачищаешь третий зал... Конец уровня. Появились незамысловатые puzzles. В основном придется помогать в нужном порядке с па-



нельки на панельку над пропастью, что, впрочем, над перекрестным озем сделать ок как непросто. Иногда бой придется вести в совсем необычных условиях. Например, в одной клинате дадут возможность вдоволь побегать по стенам и потолку, уничтожая вражеских.

Когда суть игры составляет планомерное истребление врагов, да по тысяче в час, к своему оружию относиться с той же трепетностью, с какой мать мечет подругини сынишке. Scream покупает нашу благосклонность тремя новыми видами оружия. Во-первых, в наши руки (которые, как известно, не для оуки) попадет бензопила «Волостаскел» P-LAN. Лабинах со времен первого Doom, она удобна в обращении и не знает себе равных в деле шинкования инопланетных уроков. Во-вторых, нам торжественно вручат 16-миллиметровую снайперку, которая дает возможность убивать на большом расстоянии. Но поверьте, не достаточно одного точного попадания, чтобы свалить с рывок несущегося к Саму быка. Ну и в-третьих, для полной ценности радости, — расшлитеесь в получении невероятно мощного огнемета. Жаресе из инопланетянина заказывали? Сварганим в секунду!

Новое оружие маленко-суровое пополнение новых врагов. Знакомьтесь: *Saurbita the Furpkin*, *Zorg Mercenary*, *Zorg Commander*, *Fendian Reptloid Demon*, *Zumb'it* и сам *Mental* (не путать с *Mental*). У друга *Saurbita* напротив отсут-

ствует голова, вместо нее красуется большой чизик. *Saurbita* вооружен штурмовой пиллой и нокает по округе не хуже безголовых канникодов. Представители племени Зоргов — двуногие гуманоиды, разгуливающие с лазерными зинтовками. *Fendian Reptloid Demon* падает на смену Агудронскому рептилюку. Он так же застрелит в Сина огромные шары плазм, но, не в пример своему предшественнику, умеет летать. *Zumb'it* достиг футуростром, вооружен дауствольным плазматоником. Что касается предводителя инопланетного истребления *Mental*, то, вопитное дело, он будет огромем, как сжваик, и вооружен воим, чем только возможно. Не буду его долго рассказывать, а то сюрприз не удастся.

тале первую версию *Seriously Warped Deathmatch* спустя несколько дней после официального релиза самой игры. Любительской мод-сцене понравился сотрудник Scream, и они решили издать его в *The Second Encounter*. Это означает, что повар первого эпизода *Serious Sam*, где имело место одна виртуальная карта, не повторится. Ждем 20 новых карт, новых оружий, новых моделей и особенно зарекомендовавшие себя виды сетевой игры: *Serious Rugby*, *Serious Objective Thief*, *Serious Control Zone* и так далее. Сохраните полюбившейся кооператив и режим разделения экрана. Сказка!

○○○

Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать *Serious Sam: The Second Encounter* огромный успех. Конечно, разработчики не особо перетрудились, создавая второй



Такое впечатление, что сейчас с монитора ливнет копоть кровь. Нет, определенно, бензопила — это вещь!

Мультплеерная сказка

Движок окреп и возмужал. В свое время создание оригинального движка заняло у Scream уйму времени. Теперь для нужд *The Second Encounter* его лишь немного модифицировали. Движок стал еще более резок, чем раньше, тормоза не выжили. Анимации персонажей — плоская и реалистичная. Улучшен сетевой код. Одним из главных нововведений стало использование разработчиками светлой анимации для моделей.

О мультплеере отдельный разговор. Разработчики планируют включить в *Serious Sam: The Second Encounter* популярный мод *Seriously Warped Deathmatch* от команды *A Few Screws Loose*. История *Counter-Strike* повторится. Четверым парням *Serious Sam* пришлось по душе, как только им в руки попалла демо-версия игры. Они связались с Scream, получили набор инструментов для модостроения и выпус-

тлений, но куда им денешься, раз реальной альтернативы *Serious Sam* по-прежнему нет! Как шилентские, гутим игру — и разовитоее с ней до вена. Релиз, как и уже говорил, состоится под Рождество, и в дождь боюсь представить, сколько геймеров по всему миру вздохнет от восторга, обнаружив поутру в чужие заветный лодарок. Вероятно, не за горами и локализованное издание *Serious Sam: The Second Encounter* от «1С».

Сейчас разработчики собираются уйти в дальний отлук, они подумывают. Чего-то подкашливает мне, что с Крутым Самом пока рано прощаться. Уверен, мы еще не раз и не два встретимся с бравым солдатом Слаймом, который шевелит загаром шатлана и хрипло прорычит, увидев вдалеке приближающийся милый враг: «БОТ ЭТО УЖЕ СЕЛБЕЗНО!»

УДИМ ЖДАТЬ ?

А что, есть другие предложения? Только *Serious Sam* может скрестить ожидание выхода *Doom 3*.

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

TEAM FACTOR

ЖАНР

Tactical 3D Action

Не объявлены
Не объявленыИздатель: Singularity Software
www.singularitysoftware.co.uk

Разработчик: 7FX

www.7fx.com

Похожесть: Counter-Strike, Delta Force,
Operation FlashpointМУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет
(до 64 игроков), лока. сетьДата выхода
Сентябрь 2005

«А ну отвечай, где твои ракетные силы?» Кто и кого здесь захватил в плен — решительные непонятно.



Узнаете мажорку на оптике? В остальном, говорит, все не менее правдоподобно.

Меня преследует алчный приступ даже это Team Factor или воссоздание «японского» уровня из Commandos 2?

Дары Counter-Strike до сих пор не дают кому-то спокойно спать по ночам. Еще кому-то не дает мирно храпеть успех Delta Force, ну а некоторые индивидуумы и вовсе впадают в ступор при одном только упоминании Operation Flashpoint. Если вы страдаете всеми вышеперечисленными недугами, по ночам ворочаетесь в постели и видите страшные сны про то, как «контры» жестоко мочат «террором» в сортире, то наверняка вы же — 7FX и вот уже выкладываете в темных сырых подвалах вы чаете над разработкой глобального отчета Чемберлену, имя которому — Team Factor.

Очередной командный

Впрочем, на все так грустно. Чешские индустрицы общаются постоянно Counter-Strike своей мечты всеми жанровыми прищамбасами, инеющими место быть в играх подобного рода. Представьте себе тактический симулятор, в который игрок шестьдесят игроков на безразмерной карте от Delta Force и в небывало реалистичном

окружении от Operation Flashpoint — и вы поймете, на какие неважные святости сформировались заманушки гостя разработчики. Мало того, в Team Factor есть даже такая бесприщиденная для жанра штука, как «инелинейный сюжет». Настоящее, впрочем, жалкий, что ни придрочили тактично избивать подробностей. Вот вам de_дунглы, de_усадьба_наркоборона, de_трушобы и de_пашайка. Копайтесь на здоровье.

Визитная карточка игры — потрясающая реалистичность и «всмаделианность» всего происходящего на экране. Прогривая ближайшим конкурентам по графике (например, Global Operations с его бодрым моторчиком LithTech 2.0) или завершенности сюжета (Ghost Recon с фирменным лейблом полковника Кланса на борту), Team Factor просто обязан быть сверхреалистичным, сверхдетальным, сверхобработанным тактическим шутером — дабы не растерять последние остатки индивидуальности.

Конечно, выехать на одной реалистичности в наше время чрезвычайно сложно, поэтому разработчики зачастую пытаются удивить с разнообразием боевых заданий. Так, например, в ходе боевых действий планируются высадка с парашютом, разведка боя, диверсионные операции, внезапные засады и даже ночное нападение на противника с целью взятия аэродрома. Вот так-то вот. То есть ничего, короче говоря, принципиально нового. Увы. Остается последняя надежда на более-менее достойный мультиплеер, и с этой стороны Team Factor держит молчок.

Изначально Team Factor планировался только для мультиплеера и лишь недавно оброс всевозможными миссиями, кампаниями и тону подобным. Оригинальная идея была проста: оставить игрока действовать в команде, четко разграничив обязанности каждого. «Мы не хотели, чтобы идея команды пошла по пути увядания, но все-таки несовершенного Counter-Strike — со слезами на глазах признается разработчики — кто знает, как это бывает, игроки совершенно не умеют за-

ботиться о коллегах и в любой удобный момент не превнут покорить из себя жестокого Рэмбо, полагая собой вражеский счет фразам. В общем, в результате тщательного перебора вариантов и долгие офисные войны на свет появилась старая, но крайне любопытная теория четырех «С».

C+C+C+C

Солдаты, Спецназисты, Скауты, Станционеры. Четыре профессии, четыре стиля игры. Team Factor, помимо всего прочего, собирается стать первым представителем жанра ролевых тактических射击. Не, что бы это страшное сочетание ни значило. Каждый из игроков персонажей перед глазами началом победного мифотворческого марша награждается натуральными FPS-характеристиками: силой, ловкостью, устойчивостью, степенью развитости умения за владения тем или иным оружием. Дабы не впасть не привыкшего к ролевым заморочкам пользователя в длительный ступор, разработчики решили попросту выделить специальность по классам с определенным количеством умений в каждом.

Звучит громоздко, но на практике выдает очень простую штуку: обычные солдаты — универсальные бойцы, единково средне владеющие всеми видами оружия и обладающие среднеразвитыми навыками бойцов других классов. Спецназисты — дальние рукоум по аналогии с Team Fortress: взрывчатка, стационарные пулеметы, гранатометы, гранаты, огнеметы, противоснарядные мины и прочий

райлерверк: Скауты (или, скорее, разведчики) — мастера по части death-операций. Тут все стандартно: трушители, «кратки» по кустам и мусорным кучам, приборы ночного видения, крастьяжки, минаксотелы и даже инфокросные очки. Ну а са снайперами все более чем понятно: «квочки» другие персонажи Team Factor физически не смогут пользоваться «драгунскими», «кремнистыми» и прочей оптикой.

Если вы вдруг задумаете воевать в одиночку, то придется собственноручно создавать боевой отряд из двадцати и более головорезов-бо-

Все необходимые атрибуты городского трущобы: развешенные между балконами белье и злобный террорист с АК.

А развешенные на заднем плане — это еще до нас, в XV веке...



тов. Собственно, в правильном взаимодействии всех бойцов всегда и скрыт успех боевых действий.

Ваше жизненное кредо?

Всегда! И еще —

максимальная производительность. Сие туманное определение подразумевает полную историческую достоверность действующих лиц в зависимости от миссии или типа боевой компании: НАТОвские «зеленые беретцы» и русский Серблаг, израильские мобильные спецподразделения и армию освобождения Палестины, европейские миротворцы против ИРА и т.д. и т.п. и все прочее в том же духе.

Итак, кое-какие выводы. Несмотря на дефицит набитых идей, «бюджетность» и не слишком красивый графический дизайн (LightForce — собственного производства), будущее у Team Factor все-таки есть. Во-первых, некая очень серьезно поработанная вехром реалистичности и готовое за любой скриншот ответить длинной цитатой из «Воинской Энциклопедии». Во-вторых, в случае переноса игры на закрытые помещения в поля и джунгли «квандные действия» имеют реальный шанс стать действительно командными, ибо один, как известно, в поле не воин. Ну и последнее. ТХ исполнены энтузиазма, что немаловажно. Ведь, судя по всему, разработчики, не давещавшие «квандных чар золотого теленка», имеют куда больше шансов сотворить шедевр... Как, впрочем, и навсегда кануть в Лету. ■

СТРАШНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ



Как достичь небывалой реалистичности игрового оружия? Как сделать так, чтобы сидящий за монитором человек, мучая двухкнопочную мышь, ощущал после очередной партии в мультиплеер, что действительно только что держал в руках настоящую М-16? Существует несколько способов: можно листать толстые энциклопедии, а потом с энтузиазмом вбивать в программный код ТХ оружие. Можно долго-долго рассмотреть слайды или видеокадры с учебными стрельбы и полчищами. Павел Шеняг, один из основателей ТХ, а по совместительству менеджер проекта (его имя можно на фото обвинить с «драгунскими»), долго перебирал все эти варианты, а потом плюнул и со словами: «Ребята, мы все-таки делаем не игру, а симулятор!» повел своих коллег по нелегкому оружейному складу при военном ведомстве чешской армии.

Что из этого вышло — страшно даже предположить. Сотни метров стальной проволоки и фотопленки, огромное количество слайдов и зарисовок. Но главный итог экскурсии — это 42 (правильно: сорок два) типа развешенных пушек с небывалой детальной проработкой. То есть как минимум в два раза больше максимального числа, используемого в играх жанра до сегодняшнего дня. И это не считая нескольких типов ручных гранат, трюкострелов, мин и стационарных огневых установок. Все са-



мые популярные на сегодняшний день пистолеты, автоматы, пулеметы и дробовики так или иначе повесили в Team Factor. «Макаров», две разновидности «Глоака», «Сиг», «Скорпион», четыре вида «Узи», МР-5, старый добрый «Калаш», «Гроза», две модификации «Спаса», «Драгунов», М-24 и много, много другое. И если даже как игра Team Factor провалится (за что мы крайне не хотим верить), то все еще долгое время можно будет успешно использовать в качестве настольной интерактивной энциклопедии вооружений. Кроме шуток!



СТУДИИ ЖДУТ

Как интересно энциклопедии вооружений... которые сполна имеют возможность и не-чем поинтересней.

NEVERWINTER NIGHTS

Пятнистая Рысьявка
ryxioavko@hotmail.com

Жанр: RPG
Издатель: Interplay
www.interplay.com
Разработчик: Bioware
www.bioware.com
Дата выхода: Конец 2001 года
Системные требования
Необходима:
PII-233, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:
PII-500, 128Mb, 64Mb Video

Сначала Neverwinter Nights начали к концу 2000 года. Потом дата релиза переместилась на прошлые лета. Теперь объявлен новый срок — конец 2001 года. При этом, заметив, разработчики не сидели сложа руки. Просто проект оказался намного более трудным, чем думалось вначале; плановая шквца в Bioware, Трент Остер, в одном из интервью даже обозвал его «чудовищным». «Да даже продвижения проекта мы перешли к работе все новых людей, и теперь на проекте полный рабочий день работает 46 разработчиков».

Многотрудный многопользовательский аспект

Насколько, NWN — это многопользовательская сетевая RPG, созданных по правилам третьей редакции AD&D. И хотя сильная сюжетная линия позволяет с интересом отигрывать сюжет, разработчики делают упор именно на мультиплеер. Правда, такой массовости,

как в случае с Ultima Online, никто не ждал, но игра и ее движок 3D Aurora на это и не рассчитаны.

Как мы уже писали в предыдущем «Игроманике №12'2000», в комплект поставки входит конструктор, который позволяет любому желающему создать собственный мир со своей географией и историей, разместить его в Сети и стать в нем Dungeon Master'ом. При этом DM может влезть в шкуру любого существа или NPC своей вселенной и помоч игрокам осваиваться в мире — или, наоборот, поучить с миром.

Однако работа над клиентской частью DM модуля до сих пор не завершена. До недавнего времени оставался неизменным тонкий момент: как именно будут DM'ы отслеживать процесс игры на своих серверах. Изначально для того, чтобы DM мог следить за всеми партиями на сервере, к каждой из групп планировалось прикрепить камеру. Потом выяснилось, что игровой движок не позволяет реализовать столь сложный многоаспектный интерфейс. К середине осени решение еще не было найдено, и команда разработчиков продолжала ломать голову над способами быстрой навигации и слежения для DM'ов.

Один из возможных путей выхода из тупика — определение глобальных переменных, изменение значений которых позволит DM'у, например, узнать, что какой игрок умер — даже несмотря на то, что DM следит за партией игроков

Видно, как что-то колосится на грядках...
Неужели овощи тоже будут расти в реальном времени?



в другой области вселенной. «Мы хотели бы включить глобальные переменные. Если бы стало не сделать — придется придумать другие способы отслеживания DM. Например, писать скрипт на каждое критическое событие», — комментирует Остер. И еще понятно, что написание и отладка скриптов даже в 92 руки могут потребовать весьма приличного количества времени. Выводы делайте сами.

Зато работы по созданию чего уже полгода как благополучно закончены. Снова цитирую Остера: «Вы можете кричать, говорить или шептать — в зависимости от того как услышит разное количество людей на локации. Что реализовано в виде двух панелей, и вы можете настраивать, какая информация на них выводится».

Произошла ситуация с объединением серверов для увеличения игрового мира. Отдельные серверы могут соединяться посредством порталов (объяснить, что такое порталы, я затрудняюсь). Принцип простоты: каждая сервера при интеграции практически не падает. «Это не кластер, мощности процессоров не объединяются. Каждый сервер продолжает обслуживать свой мир. Для увеличения пропускной способности лучше увеличивать мощность каждого сервера в отдельности, наращивая память и ширину канала связи, чтобы обслуживать большее число игроков».

Кстати, а производительности: приложенная Остером в одном из интервью конфигурация клиентского компьютера — PII-300 с 16-ю мегабайтами «памяти» и видеокартой 3Dfx TNT — выдает 10 кадров в секунду. Остер уверяет, что игра шла в ускоренном темпе, ни разу не приходилось понижать видеокарты. Впрочем, надеюсь, что большинство наших читателей владеет более мощными машина-

ми — все ж таки играть с 10 FPS вредно для нервов и зрения.

Тут самое место вспомнить, что NWN полностью идет в реальном времени, а устанавливать паузу могут только DM'ы. В связи с этим удобство управления становится критически важным. К примеру, проблема использования героев вторичных акторов решается следующим образом: их можно вынести в «быстрое меню» или отделить с помощью клавиатуры, в том числе и NumPad'a. Разработчики гордятся своим изобретением — «реально-мимическим». Это полупрозрачная окрестность со списком возможных действий, которая появляется, стоит кликнуть на персонаже. Остер публично пообещал создать шкуру с программистов, если для какого-нибудь действия в игре понадобится больше двух шагов мышью. Но, как говорится, близким намерениям...

О расах, классах и прочих прибамбасах

Из радикального меню игрок получает доступ к заклинаниям. В NWN будет более 200 видов spells, каких-то без изменений из третьей редакции AD&D. Что касается костюмов и не только, то, возможно, маги и колдуны смогут специализироваться на определенных видах магии, так же как воины специализируются на определенных видах оружия. Правда, пока такой специализации нет, но в планах Остера — после переноса в игру правил третьей редакции приступить к реализации дополнительных правил AD&D.

Разработчики обещают расширить количество областей изначально в стандартную поставку на предложение включить ровно 28. Количество рас и классов останется прежним — 7 и 12 соответственно. Тут никаких особенностей не предвидится. «Классы будут только те, которые описаны в третьей редакции AD&D, — это жестко вшито в игру.

Dungeon Master может влезть в шкуру любого существа в игре. Возможно, зеленых пауков за спина одного из персонажей — это как раз DM. В игровом таком настроении...



WARCRAFT III

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жанр: RTS/RPG
Издатель: Blizzard
Разработчик: Blizzard
Дата выхода:
Перевод: половина 2002 года
Системные требования:
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D ускоритель
Рекомендуется: PIII-500, 128Mb, Riva TNT 32Mb

Новостей по Warcraft III в этом месяце не так уж и много. Blizzard по-прежнему выкладывает на официальный сайт новые скриншоты и кадры, но вот относительно деталей геймплея Роб Парда и компания молчат как рыба об лед. Приходится довольствоваться крохами сведений, поступающих с WarcraftIII.net, да перекалывать

перевод в обычные кадры. На базе неких нет-информаторов по прозвищу Abominator — этот юзер получил от Blizzard письмо с описанием некоторых особенностей Warcraft III. Вместо высшего звания



Как видно, карты в WCS настроены не только из лесов-поля-и-рек. Памятники архитектуры — это же замечательно!



Угадайте с трех попыток: что это за спел, название которого совпадает с названием фирмы-разработчика WCS?

посетить официальный форум и поискать оптимизаторов. Но, как говорится, чем богаты...

Нюансы военного ремесла

Как обычно, переименуем костей WCS начнем с героев. Старо известно, что герой, подобно персонажам Diablo, будет таскать с собой бутылочки с запасом маны. Отдав одну-две таких бутылочки, герой сможет полностью восстановить утраченный запас маны. Где и как можно добывать тару с ценной субстанцией, мне неизвестно. Но могу выдвинуть следующее предположение, что маной торгуют NPC, не исключено, что бутылочки также будут изготавливаться из хворьных убийств монстров и вражеских героев.

Как и уже писал, неразрешенный предостерегает нежить по имени Abominator был разработан из ле-

гера он получит возможность восстанавливать здоровье, тажират свежие трупы врагов. Впрочем, этот методик самонаполнения владеет и другие юзеры нежить. Кроме конкретно — лака, остается неким. Зато разработчики вполне определенно высказались насчет того, что фермы нежить после алтрайда могут... атаковать противников, выпускают на них магических паузушек теорией. Интересно, те же самые проливаются — данные в WCS III становятся активными участниками войны

стал утверждать, что это старая-да старая достоверная информация — уж больно ридо звучит. Представьте себе — пять шлемов на одном герое!

Очень интересными оказались данные зрейфы у эльфийских героев. Жрица Луны одним взглядом руки может превратить день в ночь, и в существовавшей таме юнты тенишки эльфие получают преимущество перед всеми прочими за счет своего кошачьего зрения. Но даже Жрица Луны выигрывает слабозато по сравнению с Хранительницей Рощи. Его шлемов зрейф нейтрализует все заклинания на карте, с когдо действие этой юнты закончится, предостерегает работать юнты последние заклинания и стуря героев. Луной называется способность героя повлиять на характеристики стоящих рядом с ним юнток. Например, в присутствии той же Жрицы Луны эльфийские юнты стреляют субзвуковой танкостью, равно как и футбольные Альфы становятся на несколько дней-политок здоровее в присутствии Поладина.

Совершенно справедливое решение в Blizzard приняты относительно условий сложничества в мультиплеере. Если один из ваших союзников проигрывает, отдача на ростережение врагу свою базу, вы сможете оперативно изменить под контроль его юнток. Действительно — чего вабру пролапать?

И последнее: пророк дварфов (Альмс) больше не сможет сбрасывать на противников бомбы. Разработчики почему-то решили, что это повредит балансу. Но зато он сможет атаковать воздушные цели. Предоставили себе захватывающие зрелище: бой эскадрными пророками против эскадрными драконами. Кто победит?



Моя благодарность

Евгений Владимирович

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC

Игорь Савенков

hamm-4@yandex.ru

http://hamm-4.narod.ru

Жанр: TBS/RPG

Издатель: 3DC

Разработчик:

New World Computing

Дата выхода: Ноябрь 2002 года

Системные требования

Необходимо: P3-350, 64Mb

Рекомендуется: Не объявлено

Предложенный материал в прошлом номере разговор о несовершенствах Heroes of Might and Magic III (да, они были) и о том, как они будут исправлены в очередной «Героика». Теперь мы затронем тему монстров.

Жилищная проблема

Вы, конечно же, помните харизматичную фразу Heroes III с апгрейдом построек: усовершенствованные здания дают усовершенствованные войска. Хотелось бы, чтобы она — свобода выбора воинов получше, модернизируй их жилищ и плати чуть больше за каждого воина. Только свобода эта мнимая и, по сути, упирается лишь в налич-

ность ресурсов: пока как день, что улучшенные воины — круше. Кроме того, после знаменательного события модернизации жилища ранее нанятые воины (старой системы) становятся чуть ли не обузой: очень желательно было пригнать их в замок и ивтерновать.

Настоящая свобода выбора — выбор между равнозначными возможностями. Такая система выбора уже была введена в Disciples, можно строить то ИЛИ другое, но не и то, и другое вместе. То же самое теперь будет и в «Героика». Подробнее: в каждом замке будет два типа жилищ каждого уровня (а всего уровней 4). После первого уровня придется делать мучительный выбор между двумя зданиями одного уровня. Таким образом, каждый замок сможет поставлять только 5 типов монстров из 8-ми возможных: два монстра первого уровня и по одному — второго, третьего и четвертого уровня. Таким образом, два одиноковок по типу замка могут давать разные наборы воинов. Представляется,

Теперь при переходе на следующий уровень мы видим всю информацию о скеллах героев: просто, удобно и наглядно.



какие тут открываются возможности? В зависимости от конкретной ситуации (против кого воюете, на какой карте и т.д.) оптимальными будут разные сочетания зверюг!

А выбор между монстрами и в самом деле будет выбором между двумя такими вариантами, которые стоят друг друга. Разработчики обещают не создавать «безликих статистов»: почти каждое творье в Heroes IV имеет special ability, то есть какую-то особенность типа гравитация удара, умения блокировать рукопашный удар противника, наносить на него страх и т.д. У многих монстров есть собственная книга заклинаний (и собственный запас маны, из которой можно будет выбирать заклинание). Насчет общего количества монстров можно не беспокоиться — их будет примерно столько же, сколько и в Heroes III: 66, зато-то 48 живущих замков и 18 «бездомных».

Теперь есть ограничение на строительство в замках, ранее терпимых как прогресс, — столько одна постройка/модернизация в день. В новых «Героиках» вы сможете за день апгрейдить хоть весь замок — хватило бы ресурсов! Переосмотрена также система регенерации и пользы «единичных» свобод: монстры первого уровня платят со страшной скоростью, порождая новых воинов ежедневно; воины второго уровня появляются через день и т.д. И только самые крутые творья 4-го уровня по-прежнему доступны для найма только раз в неделю.

Развод по-героически

Как вы уже, наверное, знаете, в Heroes IV монстры казавались от привлекательности к героям и могут бродить по карте в одиночку. Так что монстров (даже одиночных) теперь можно направлять на разводку местности и сбор всего, что плохо лежит. Только не пугайтесь: по карте не будут бродить сотни монстров-одиночек, поскольку какому игроку разрешается иметь не более 8 армий, не считая

гарнизонных. Монстры могут подбирать даже артефакты, но, правда, не способны ими пользоваться. Зато творья, которых магушка-пророк не обделила передними коленостами, смогут не только собирать зелья, но и применять их.

Проблема доставки пологоненной передовой теперь решается самым естественным образом: монстры сами приедут, куда сказано, и уже не надо отправлять на это дело героев. Более того, существа можно автоматически переправлять из замка в замок по мере их производства с помощью так называемых «карташек» (на манер Warcraft: новоконеченные воины на пару модуля «пропадают» с карты, а затем появляются в месте назначения).

Так что монстры освободили героев от целого ряда «героических» функций. Но это еще не все. Оказывается, будет одна особенность, благодаря которой «чиста» монстровые армии могут получить преимущество над «героическими». Дело в том, что если армия состоит только из летающих творей, то она сможет запросто перелетать через различные препятствия типа рек, лесов и т.д. (насчет гор пока неизвестно). Такую армию летящий враг вряд ли сможет атаковать — как мы видели это в Age of Wonders.

В Heroes IV монстры не только получили свободу от героев, но и буквально расползались: теперь «нейтральные» монстры, окрещивающие сокровища или кахкие-то стратегические пункты, вовсе не обязаны стоять «на приколе». Если монстры сочтут, что они сильнее проходящей ридом армии, они сами смогут ее атаковать! Дело дойдет даже до того, что повзваст и «нейтральные» герои, и у нейтралов будет свой собственный код на раздумья и движение.

В следующем номере мы расскажем о том, как изменится система сокровищ. Ну а за самыми последними новостями следите в «Героическом уголке» по адресу: <http://hamm-4.narod.ru>



В край мира и счастья вернутся это!

ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ

И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИИ



Основные особенности игры

- 40 часов игрового времени
- 50 интересных персонажей
- 6000 анимированных сцен
- Превосходная графика
- Головоломки, развивающие логическое мышление
- Захватывающая музыка



PRELUSION



Новый уморительно смешной квест!

Священный гриб Фангории похищен!
Дедушка Гилберта будет казнен за это!
Кажется, что ситуация безнадежна...
Но на самом деле ты можешь все изменить!
Найди похитителя, верни гриб и спаси дедушку!



Эксклюзивный распространитель в РФ: Москва, дистрибуция на территории России является ООО "Медиа Софт" 2007, тел./факс: 745-0114, e-mail: info@nmg.ru

Минимальные системные требования:

- IBM PC
- MS Windows 9x, 98, ME, 2000, XP 4.0 (и Service Pack 3)
- процессор Pentium 100 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дискред CD-ROM
- 16Мб видеокарта 2Мб видеопамяти (100% DirectX совместимая)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимая клавиатура
- клавиатура

www.NMG.ru

www.vKIDS.ru

Бесплатная доставка по России; тел. 903-30-50; e-mail: sales@nmg.ru
Приглашаем к сотрудничеству дилеров, предлагаем выгодные условия и гибкую систему скидок.
По вопросам оптовых закупок обращаться: тел. 903-80-88, 745-01-14



F1 2001

Жанр: Симулятор Формулы-1
Издатель: Electronic Arts • Разработчик: EA Sports
Похожесть: F1 2000, F1 RC, Grand Prix 3
Системные требования: PIII-600
(Анох XP-1500+), 128(256)Мб, 32(64)Мб 3D-ус.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе > "Формула-1", понятное дело. Компания Electronic Arts, которая всегда занимала (да и сейчас имеет, собственно) высокие позиции в рейтингах спортивных игр вообще и гоночных в частности (вспомним хотя бы блестящую серию NFS), случайно обнаружила монополизированный сегмент рынка. Тот самый "формульный" сегмент, где испокон веков господствовала серия Grand Prix от Джерффа Крамманда.

Как играть > F1 2001 — прямой потомок крайне неудачного F1 2000. Команда разработчиков тщательно наступала по голове, результаты чего не замедлили сказаться — качество игры на голову выше, чем у предшественника. В геймплее они, конечно, ничего нового придумать не могли (гонки-квалификации-гонки-завед-гонки-квалификации), а вот перевести игру из разряда померкших подделок в конкуренты GP3 у ребят получилось.

Rulezz > Физика заметно похорошела, графика явно лучше, чем в GP3. Тюнинг довольно подробный, но до GP3 по-прежнему далеко. Звук порадовал, но EAX отсутствует — сильное упущение.

Suxx > Движок настолько криво написан (видимо, торопились), что без GeForce 3 или GeForce 2 Ultra делать в игре просто нечего, а дозволенное уменьшение детализации делает игру визуально хуже предыдущей. Нет force feedback'a, что является непростительным упущением (кто играл в GP3, тот поймет). Вообще, игра настолько сырая, что в разработчиков хочется кидать камни. Ну а что еще можно было свергануть за один-то год? GP3 мон делали целых четыре.

Что еще > К "Формуле-1" принцип EA "по штуке в год, да чтобы круто" явно неприменим.

7,0

ДОЖДАЛИСЬ ?

Того, чего и следовало ожидать. Позиции серии Grand Prix по-прежнему неуступимы.

Hot Wheels: Mechanix

Жанр: Аркада • Издатель: THQ
Разработчик: Mattel
Похожесть: Большие танки
Системные требования: PIII-300(PIII-450), 32(64)Мб, 8(16)Мб 3D-ус.
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

В основе > Ребята из Mattel (производители разнообразнейших игрушек — детских, а не компьютерных) решили подзаработать на компьютерных играх и начали выпуск серии Hot Wheels.

Как играть > Mechanix — самые убогие танки, в которые я когда-либо играл. Конечно, утрирую, — видели мы и не такое, но все же факт остается фактом: игра донельзя убога. Геймплей наипростейший — выбираем бибику (по-другому и не называя), едем, побеждаем, модернизируем тачку в шопе (да, да, в шопе, от английского слова "shop") и снова едем, побеждаем, модернизируем. Пушек никаких нет и в помине, а ведь все давно поняли, что играть без них не особо интересно.

Rulez > Типа круто, игрушка в игре. Только — кому оно надо? Неужто у данной конторы и фаны есть?

Suxx > Ага, именно он. Стопроцентный такой сакс, рулезу места не осталось. Графика... да, вроде, текстуры есть. Вудовски, правда, времен. Трассы чья-то бальная фантазия сотворила. Кататься — удовольствия никакого, из-за полного отсутствия какой-либо динамики. Игрушечные машинки — только на словах. Вот в Re-volt — да, там были машинки, а тут так... Да и моделики, собственно, но кол с плюсом тянут, не более.

Что еще > В запасе у Mattel еще много тем для создания подобных "игр", так что готовьтесь!

1,0

ДОЖДАЛИСЬ ?

Теперь точно будем знать, чего ждать от серии Hot Wheels.

Jack Orlando: A Cinematic Adventure — Director's Cut

Жанр: Квест • Издатель: J2Wood Productions
Разработчик: Zaxxon Entertainment
Похожесть: Broken Sword 1,2
Системные требования: PIII-300(PIII-450), 32(64)Мб, 8(16)Мб 3D-ус.
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

В основе > Ремейк классического квеста от разработчиков Earth 2150.

Как играть > Jack Orlando вызывает такой же большой прилив ностальгии, как и некогдашний The Rage. Это квест, выполненный в лучших традициях жанра, с лихо закрученным сюжетом, проработанными персонажами и откровенными диалогами. В мире JO живут около сотни NPC, каждый из них со своей судьбой, но далеко не каждый готов помочь Джеку в его расследовании. Предметов, как и положено в классике, просто уйма, но пиксель-хэнтача и надоедающих пансков — да бы применить ту или иную вещь — нет. Все очень логично. Играть довольно сложно, но разработчики сделали режим

Базу, где все задачи упрощаются, а речи NPC так и пестрят подсказками (в обычном же режиме подсказки нужно вылавливать по крупицам из огромных диалогов).

Rulezzz > Очень приятная графика, качественные диалоги, увлекательный сюжет, отличная музыка. Много разнообразных мест для посещения, отлично передана атмосфера 30-х годов (хоть... в том не был — не знаю).

Sux > Квесты неизменны.

Что еще > Интерфейс о-чень напоминает Full Throttle — на каждый предмет приходится по несколько действий (говорить, смотреть, ударить и т.д.).

8,0

ДОЖДАЛИСЬ ?

Возвращения квестовой классики, на которой соскучились.

Mat Hoffman's Pro BMX

Жанр: Симулятор экстремальных видов спорта
Издатель: Activision
Разработчик: Gray Matter
Похожесть: Tony Hawk's Pro Skater
Системные требования: PIII-300 (PII-450), 32Мб/Мб, 816Мб 3D уск.
Мультиплеер: Локальный • Сетевой CD: Один

В основе > Activision всеми силами завоевывает рынок игр, посвященных экстремальным видам спорта. После очень удачной серии игр Tony Hawk's Pro Skater пришла очередь байков aka велосипедов и Мэтью Хоффмана — одного из самых известных BMX-скаутов в мире.

Как играть > Mat Hoffman's Pro BMX сделана на движке... угадайте, каком? Правильно, на том же, что и Tony Hawk's Pro Skater. И в самом деле — него мучиться, если и ток есть нелюбимый движок с хорошей физической моделью. По игровой механике Мэтт тоже недалеко ушел от коллеги Хока: выбираем персонажа, выбираем байк, и — вперед! Чтобы попасть с первого уровня на второй и так далее, надо выполнить на первом определенное задание. Например, набрать некое количество очков (выполняя различные выкрутасы), разбить все фонари в помещении (при

помощи тех же выкрутасов), собрать буквы, чтобы получилось слово "TRICK", и т.д.

Rulezzz > Приятный геймплей, очень красивая и подробная анимация всех движений велосипедиста (motion capture, как-никак), интересные и очень хорошо проработанные уровни. Работки — никакая 3D-анимация, только живое видео. Музыка — саундтреки популярных "у них" в узком кругу групп; в принципе, приятная.

Сух > То, что игра — порт с приставки (первой "соник"), видно невооруженным глазом. Ничего страшного в этом нет, но если бы все изначально делалось под PC — графика могла бы быть гораздо симпатичнее.

Что еще > Обратите внимание: на разработчика — эти же ребята работали над Return To Castle Wolfenstein.

ДОЖДАЛИСЬ?

Переделка скейта под велосипед.
Удачной переделки, нужно признаться.

Medicopter-177 2

Жанр: Симулятор спасательного вертолета
Издатель: RTL Entertainment
Разработчик: RTL Playtainment
Похожесть: Search & Rescue 1-3
Системные требования: PIII-300 (PII-500), 32Мб/Мб, 16/32Мб 3D уск.
Мультиплеер: Нет • Сетевой CD: Один

В основе > Еще один разработчик, который хочет заработать дважды на одной и той же игре. Medicopter — это переделка очень известной линейки "спасательных" игр Search & Rescue, третья часть которой выходит со дня на день. RTL Playtainment взяли движок Search & Rescue и скопировали игру один в один — только с другим вертолетом и заданиями. Об успешности подобного шага говорит цифра "2" возле названия игры.

Как играть > Как и S&R, Medicopter 2 — очень серьезный вертолетный симулятор. Тут есть и разнообразные действия с приборами, и детально проработанная физическая модель (срывы, превышения крутящего момента и т.п.), и различные погодные условия. Миссии очень разнообразны и интересны (кто бы сомневал-

ся — ведь под рукой у разработчиков был сериал Search & Rescue с досюжетом, если не сюжетом, серией).

Rulezzz > Если вас привлекают реалистичные гражданские симуляторы, то для вас это рулетка лотерейная. Летать очень приятно, графика довольно симпатичная, звук на месте, а музыки просто нет (не могли ли мы найти в наушники как-нибудь записать).

Сух > Искать недостатки у данного продукта довольно сложно — сравнивать можно только с S&R, только вот как можно сравнивать то, что не определено и есть то, с чем нужно сравнивать?

Что еще > В игре присутствует справочная информация о сериале, вертолете и команде автора.

ДОЖДАЛИСЬ?

Да. Ждем "нормального" Search & Rescue 3.

Monster Truck Rumble

Жанр: Аркадные гонки
Издатель: ValuSoft
Разработчик: Infran Interactive
Похожесть: Monster Truck Madness 1-2
Системные требования: PIII-300 (PII-450), 32Мб/Мб, 816Мб 3D уск.
Мультиплеер: Только на одном компьютере
Сетевой CD: Один

В основе > Очередные гонки на внедорожниках XXL-габаритов. Удивительно, но со времен двух частей майкрософтовского Monster Truck Madness ничего подобного в данном жанре так и не появилось. Можно было бы назвать феноменальный Insane — но там внедорожники самые обыкновенные. Неизвестный никому разработчик под предводительством очень известной нашим читателям фирмы ValuSoft решил занять несколько опустевшую нишу!

Как играть > Геймплей прост до безобразия: выбрали точку — и вперед! Никаких денег и апгрейдов нет и в помине. Победа на трассе ни к чему, кроме почетной строки в рейтинге, не приводит. Четыре режима игры. Можно просто погонять в свое удовольствие (если это можно назвать удовольствием), можно "объе-

хать" пару десятков легоконусов поперку, можно поехать по нелюбимому. Оно вам надо?

Rulezzz > Макет, и покатись — если долго и тщательно искать.

Сух > Графика ужасна, текстуры времени свержения короля "Буду-1". Трассы — ночной кошмар трудного младенца. Особенно поражают стада бизона, представленные плоскими текстурами (попадают, вероятно). AI в лучшем традициях гонок NASCAR — все время едет по одной и той же траектории. Да и вообще — вы уже знакомы с компанией ValuSoft. Как раз тот случай, когда имя разработчика — "лучшая" рекомендация игре.

Что еще > Начно ехать просто невозможно — очень темно. Вряд ли как реализм. Во всем бы так...

ДОЖДАЛИСЬ?

Это точно. Две с половиной бигонны на колесах Texaco!

7,5

7,5

1,0

49

Real War: Air, Land, Sea

Жанр: RTS ● Издатель: Simco & Schuber Interactive
Разработчик: Realtime Action & Sim Logic Entertainment
Похожесть: С&С ● Системные требования:
PII-300(PIII-450), 32/64Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть
Сколько CD: Один

В основе ► Военный тактический симулятор для генералов американской армии. Браваго команда разработчиков взялась за переработку (иной — упрощенной) симулятора в компьютерную игру.

Как играть ► Это называется "доупрощались". В результате изрядно преобразованый Real War превратился в обычную RTS а-ля С&С с той же оригинальностью идей. Развитие базы мало чем отличается от среднестатистического С&С-клана. На "оригинальную черту" тенет только способ поступления ресурсов — не доставляют на военные склады вертолетами. Все остальное — типичный "Конкер".

Rulezz ► За что нужно поставить почетник разработчикам, так это за ролик. Лучших роликов в не видно НИ В ОДНОЙ ИГРЕ! Часик при просмотре отвисает аж до пола. Это просто нельзя описать словами — иногда возникает ощущение, что тебе показывают живое видео, но, приглядываясь, понимаешь, что это все же 3D-

рендеринг. Что еще выгодно отличает Real War от других RTS — так это миссии. Они настолько оригинальные и интересные, что от игры просто сложно оторваться, несмотря на все недостатки. Как вам, например, перехват вражеской подводной лодки посреди моря? Или уничтожение завода по производству химического оружия с помощью крылатых ракет? Скажем так, что разработчики взяли за основу именно военные симулятор, — так ситуация обрисовывается море.

Суха ► Графика — типичный ужас, даже сейчас старик Total Annihilation смотрится гораздо лучше! Модели техники едва напоминают оригиналы. Музыка надоедает. Если бы не интересные миссии, игра была бы откровенно слабая. Да и с ними, в общем, не фонтан.

Что еще ► На этот раз мы можем протестировать терморост. Правда, говорят они почему-то по-русски и пользуются нашей техникой.

5,5

ДОЖДАЛИСЬ?

Во все не "самой реалистичной стратегии в мире". Зато за ролик смело можно давать "Оскар".

Space Haste

Жанр: Аркада ● Издатель: Steamstar Records ● Разработчик: Church of Electronic Entertainment ● Похожесть: Star Wars
Эпизод 1 Racer, Mega Race 1, 2
Системные требования: PII-300(PIII-450), 32/64Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ► Очередные аркадные гонки на hover-машинах.

Как играть ► Геймплей Space Haste прост, как две копейки. Выбираем футуристическую машину а-ля "Пятый элемент", потом трассу — и отправляемся в гонку по дорогам футуристического мегаполиса в духе Star Wars: Episode I Racer и MegaRace 2. Скорость — в районе 1000 км/ч; и она вполне ощутима. Повороты длинные и не очень крутые. На некоторых участках дороги пришилиены стрелочки, ускоряющие машину, а также батарейки, которые увеличивают запас

энергии, которая в свою очередь используется для ускорения машины. Вот такая незамысловатая и грушевая.

Rulezz ► Графика приятная, модели машин тоже. Дизайн уровней — чуть выше среднего, как и сама игра. Скорость, как и уже говорил, чувствуется, адреналин льется бидонами.

Суха ► Вопрос опытным читателям: на сколько вечеров такой игры хватит? Правильно, на один, максимум — два.

Что еще ► Демка Hover Race от украинцев из GSC Game World выглядит куда более впечатляюще.

6,5

ДОЖДАЛИСЬ?

А кто-нибудь ждал?

Street Tennis

Жанр: Аркадный теннис
Издатель: Mindscore ● Разработчик: Caparose
Похожесть: Roland Garros 2001
Системные требования: PII-300(PIII-450), 32/64Mb, 8(16)Mb 3D уск. ● Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

В основе ► Caparose показалось мало так барышей, что они получают каждый год за Roland Garros. Компания решила увеличить прибыль, удваив количество выпускаемых теннисов.

Как играть ► Как и в любую игру серии — их сходство просто паразитично. По сути, Caparose просто поменяли все текстуры, оформление меню, убрали озвучку (теннис-то у нас любительский), а также заменили профессиональных игроков на детей с большими головами. Все, больше про Street Tennis сказать нечего. Обычный "гаррос", загроможденный под упяду

Rulez ► Из достоинств стоит отметить разнообразие кортов (там делов-то — текстурки менять) и... все.

Суха ► Начального ролика нет (в RG он был очень даже ничего), музыка — манящая уродская, озвучка та же (только без судьи), и нет энциклопедии.

Что еще ► Все это выглядит как собранная наспех паделка, непонятно для кого предназначенная. Кому интересно играть в жалкое подобие, когда есть нормальная игра? Разве только детям с большими головами, да и то под большим вопросом...

3,0

ДОЖДАЛИСЬ?

Roland Garros 2001 для блонков.



The Rage

Жанр: Файтинг ● Издатель: ● Разработчик: **PlayStation: Streets of Rage, Fighting Force**
 Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D усс.
 Мультиплеер: Локальная сеть, до четырех игроков на дисках комьютер.
 Сколько CD: Один

В основе > Серия Double Dragon, Streets of Rage, Battle Toads и еще десятки подобных игр. Давным-давно платформы Nintendo и Sega были основным местом обитания игр донного жанра. Но с приходом к власти "микс трехмерности" и ве тотальной диктатуры жанр как будто умер. Про него просто забыли. Только Fighting Force мелькнул пару лет назад, но и тот быстро ушел в небытие.

Как играть > Все как в классике: четыре бойца (два обычных "крутых парня", один громил и одна девушка), территория битвы (на этот раз в 3D) и куча отмороzków на улице, жаждущих, чтобы их тела помнили как следует. Новых идей в The Rage — ноль. Ничегошеньки. Все это мы уже видели. И панков, и небритых водителей грузовиков в ка-

честве боссов, и всевозможные пушки с ножами, и курки, выпадающие из разбитых мусорок, и невозможность сохраняться, и...

Rulezzz > Неоптисуемый. Чувство ностальгии, которое охватывает в процессе игры, перекрывает все недостатки, — их просто не замечаешь. Геймплей затянута — что называется, соскучились. Музыка подходящая. Хорошо проработаны движения бойцов.

Сух > Графика — середнячок, ни рыба, ни мясо. Да и, если судить объективно, вообще все средне — разработчики просто сдвинули банальный клон. Но, как говорится, на безрыбье...

Что еще > Присутствует поддержка сети и возможность игры вчетвером на одном комьютере!



ДОЖДАЛИСЬ? > До зарастает настольгма!

World War III: Black Gold

Жанр: RTS ● Издатель: JoWood
 Разработчик: Realtime Pump Studios и Zuxxez Entertainment AG ● **PlayStation: Earth 2150**
 Системные требования: PII-450(PII-600), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D усс.
 Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет.
 Сколько CD: Один

В основе > Еще один (да сколько же их еще будет?) разработчик, который захотел снова поработать на одной и той же игре. Но этот раз бывшие TopWare Krakow, а ныне Zuxxez Entertainment AG решили срубить денюжат на продолжении стратегии собственного производства (отличной, кстати, стратегии) и выпустить "еще одну RTS".

Как играть > WWIII: Black Gold создана на движке Earth 2150. Надо ли говорить, что данная RTS и Earth 2150 похожи необычайно? Движку даже не сделали косметического ремонта — все так же, как было два года назад. Интерфейс тот же... да что там интерфейс, даже шрифт не изменился! Но не все так печально — покоровшись, я все же нашел несколько отличий: здания теперь строятся по принципу C&C, то бишь без "строителя", ресурсы

прибывают от начальства, карту нельзя свернуть (прогресс, как-никак), а по земле ездит "хаммеры" (продажа, стоит заметить, что в этом скелете полигона хаммер еще нужно распознать). Конфликтующих сторон по-прежнему три.

Rulez > Earth 2150 — вот это был рулез! А в WWIII: Black Gold нравятся разве что ролики.

Сух > Тулейшая RTS, к тому же крайне малонабильная. Движок E2150 плохо подошел под боевые действия на землях Ирака и на фоне движков современных RTS выглядит как девятидесятилетняя старушечка на фоне фотомодели. Ноль свежих идей, ноль смысла, да и вообще — полный ноль, а не игра.

Что еще > Надеюсь, со следующей "Землей" такого не будет.



ДОЖДАЛИСЬ? > А ведь паночку были надежды...

World War II: Iwo Jima

Жанр: Action of ValuSoft ● Издатель: ValuSoft ● Разработчик: ValuSoft
PlayStation: Эпизоды от ValuSoft (CIA, Vietnam 1-2)
 Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D усс.
 Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе > Во-первых, очередная игра про Вторую мировую. Во-вторых, очередной экшен про Вторую мировую. В-третьих, это очередной экшен от ValuSoft. Есть над чем поразмыслить, правда? "Во-первых" обычно получается отстойом. "Во-вторых" — странным образом тоже. "В-третьих" — всегда и стабильно — отстой. Вот такое у нас "три в одном".

Как играть > Играл в один экшен от ValuSoft — значит, играл во все. Эти ребята до сих пор умудряются выпускать игры на движке LithTech 1.0 (!) и делать это хуже, чем делали в свое время другие разработчики (Shogo). На этот раз, правда, имеются минимальные изменения в геймплее — бегаем мы не в одиночку, а с напарниками, что призвано разнообразить действие, но все равно не

может не помочь делу. Толку от напарников нет, а экшен по-прежнему тупой.

Rulezzz > В отличие от всех предыдущих игр ValuSoft, в Iwo Jima присутствует интересный дизайн уровней. Подтвердившая: интересный, а не красивый (ну, разве только вы любитель кубических форм). К примеру, нередки перестрелки на городских улицах (предупреждаю: распознать в заданных квадратах улицы довольно сложно), где игрок и его группа попадают под перекрестный огонь.

Сух > Да все подряд — это ж "вольюшцы".

Что еще > "ЦРУ" было, "Вьетнам" — аж два, теперь и Вторая мировая есть... Самое время разработчикам чего-нибудь про Наполеона сварганить!



ДОЖДАЛИСЬ? > Очередной экшен от легендарной конторы.

Предновогодний конкурс! Вопросы из первых рук

По нашей просьбе лично Кранк подготовил этот конкурс. Выберите правильные варианты ответов и пришлите их на адрес road@igromania.ru. У нас в офисе в ожидании козлеватомтских цыплят три самогонные коробки! А доставятся они тем, кто первыми пришлет правильные ответы.

1. Сколько наездников в Самогонках имеют верткие конечности?

- a) Никто из наездников не имеет рук. Это дизайнерская халда.
- b) Только один наездник имеет одну-единственную руку. Это дизайнерская малядка.
- a) Все наездники имеют руки, однако они сложены за спиной. Таков приказ роботов, оккупировавших Самог.

2. Какая техника персонально планировалась для игры?

- a) Полигональный вывод шариков изнутри — гонки по внутренней стороне планет.
- b) Спринты на бесконечной генерирующейся в реальном времени 2D карте в онлайн.
- c) Вексельный движок с softwarным рендером и патч-ловыми развешивающимися жидкостями.

3. Какое заливание исполнено из онлайн-овых Самогонок?

- a) Ловушка-Телепорт, за то что делает жуткую гадость. За это могут дать в морду при встрече.
- b) Томатотрон, потому что так сказал Кранк, он их ненавидит!
- c) Муравейник, за то что муравьев много, и они создают большой трафик в Сети.

ставите точки, одну за другой, — получается ломаная линия (юлы, страта гавари, трафик — так как линии между точками обычно не прямые, а изогнутые). Чем дальше точки друг от друга — тем быстрее едет мехос; чем ближе — тем медленнее. Не обязательно сразу вычеркнуть линию в полпроссы длиной, можно ехать аккуратно, по шапочку. Так даже лучше, потому что... по многим причинам.

Например, потому, что пошаговый режим вовсе не означает, что мехос движется строго по линиям — на виражах его заносит, крутит, у него, в конце концов, есть инерция. Пока вы наберетесь достаточно опыта, чтобы строить безошибочные траектории, времени пройдет немало. А до тех пор ваш мехос будет, как говорится, колбасить не по-детски. Поэтому лучше ехать аккуратно. Но онлайн. В смысле — быстро. То есть ставить точки как можно дальше друг от друга. Там, где это возможно, — то бишь на прямых отрезках трассы.

Впрочем, если настать сложив голову и при этом не утратить оперативную обстановку, — тоже далеко не удаешь. Гонщики-конкуренты не льдом шты. Их мехосы снабжены лучшей эволюционной устройстве, благодаря которым игра из обычных гонок превращается в гонки на выживание. Там плетут машинки, подбрасывают под колеса мины, запускают на дорожку мерзких пауков и гусениц, расплескивают лучи лазерной снай, высасывают энергию, кармают ракето-

ми, поджигают огнем, бьют градом, впадают на пути ледяные кристаллы и прочая, и прочая. Кроме того, эрали время от времени уносятся далеко вперед на реактивных порках, или скачут огромными скачками, или у них вырастают винты и они, не глядя на преграды, совершают кратчай, но скоростной полет.

Все это называется сарказмом, или заливанием. У вас они тоже есть — одна заправка в нос мехоса, два других — в передние и задние колеса. Свои заливания перед началом гонки можно поменять на другие — если вы в состоянии их купить. Средством расчета здесь служит самогонная вода — исключительно ценный и полезный (по охотке) минерал. Этот самый минерал вы и добываете на трассах — несколько бутылочек с самогонной водой болтаются на чепайках, а получают их тот, кто первым через чекпойнт пройдет. Впрочем, иногда остатки достаются и аутсайдером, но если все время плестись в хвосте, не скоро вы заработаете на новые трассы. Да, доступ к другим мирам тоже денег (в смысле — воды) стоит! В этом плане «Самогонки» мало отличаются от других игр — чем быстрее будешь зашибать деньги, тем быстрее увидишь фэнтезийный рай.

Самогонские миры — не просто крупные планеты, по которым едет дорога; они — ожившие участники гонок. У каждого из них есть свои особенности. Одна трасса почти полностью занята водой, и в ней кураются туда-сюда акулы



Видите белые кружочки? Ими обозначена траектория, по которой проедет ваш гонщик.

и лютый карабай. На другой поставлено случается снежная обвала и копит лава. На третьей плещется колючий живой дракон, а четвертая словно слоний озерами кипящей лавы, куда очень просто провалиться. Питая похожа на огромные механические часы — тут и там вращаются шестеренки, зловеще перебивая дубинки. Пятая — та же самая механика — смерти подобно. Впрочем, за смертью следует быстрая самосборка на ближайшем участке трассы, но — драгационный секунды потеряны, и конкуренты ушли далеко вперед. Крайне обидно, когда это происходит на последнем круге. Только что вы были лидером — и вот уже мехос самого тормознутого конкурента показывает вам задний бампер... Ваша ярость не знает границ — ибо оставив самогонных гонщиков и достигнув финиша первым парой не проше, чем укусы себе за попку. А поскольку закру Самога вращается аж двадцать четыре мира-слупица, то ближе к концу игры вы, наверное, уже не успеете достать лопы зубами.

Кстати, всем, кто дорожит душевным здоровьем, рекомендую все же удержаться от адробации своих сил в аркадном (real-time) режиме. Даже если в ваших жилах течет кровь Шуманера (надеюсь, что нет), вы все равно не сможете при нормальной скорости удержать баланс на узких, извилистых трассах со всеми подливками — тем более что конкуренты все время подбрасывают сувениры вам под колеса и вообще ведут себе по-каски. Быть может, кому-то и понравится это сумасшедшее мельтешение полиграма, но в через полчаса такой игры понять, что аркадный режим — не для меня, и перестал в него верить. Походивши это гонки, покоровши!

Недаром помнит вся Россия

Теперь о грустном — о том, почему ветераны Фастрапа и Глариса могут и не стать ветеранами Самога. «Мил, — скажут ветераны, — совсем не того от Кранка ждали. Жанровые барьеры, он, кто бы спорил, помал не равно, а местами и вовсе онес — но те ли это места? Что вышло в итоге — претендуя на интеллектуальность гонки для людей младшего пенсионного возраста? Детские салочко-договорилки? Где масштаб «Ванперова, где их размах? Где эпатирующие концептуальности? Под кроватью, быть может?». Могут ветераны рукой и садут ждать «Периметра». Не все, но половина — точно.

Это новинки, ранее не знакомые с безудным тенем «КД Лобя, будут рады Яркам, красочные графики, сочные спецэффекты, безобидный дизайн мира, ирривне соприкасающиеся мелодии, легкость в освоении, а главное — необычная идея «Самогонки» окажется, думаю, весьма привлекательной для неаркадного геймера. Бульдозер Кранк по-прежнему тщательно ронцирует законы канона и традиции — разве что масштабы не так велики, как в случае с «Ванперо-



Самых передовых в мире гонок - плодородных, но при этом до жути динамичных и совершенно безобидных.



POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRAMOR

Помит
pomit@pom.ru

ЖАНР

Action/RPG

PII-400, 64Mb,
3D уск. 12 Mb

PII-500, 128Mb

Издатель: Ubi Soft / "Бука"
www.ubisoft.com/www.ubisoft.ru
Разработчик: Stormfront Studios
www.stormfront.com
Похожести: Pool of Radiance и весь
остальной GoldBox
Icewind Dale
Сайт Игры: www.poolofradiance.com

МУЛЬТИПЛЕЕР:
Лок. сеть, Интернет



Заклинания
зрелищнее —
этого не отнять...

Как приятно все-таки осознавать, уважаемые читатели, что игровая индустрия сделана-таки немало шагов вперед с конца 80-х. Тотчас, что прогресс коснулся не только графика, а и механики и сути...

Среди ярков "в двадцать первый век — без сюрпризов!" горой может оказаться: раскрась игрушку пятнадцатилетней давности по-прежнему — и она будет считаться современной.

Эту игру мы ждали долго. Как-никак, ролевая и знаменитой SSI, некогда законодательница жанра, сделавшая по своим, гораздо лучше подходящим для компьютера правилам D&D 3-й редакции. О ней говорили много теплых слов. Как же он было не ждать? Кто-то сомневался, что это и в самом деле окажется ролевая игра, а не "диалоговое шоу", не тактическая рубка маэстро вроде Icewind Dale. Но уж это — никаких сомнений! — должно было получиться достаточно.

Увы, горе родило не то что мышь, а право-таки слухом.

Суровые будни мясника

Никакой заслуживающей уважения предосторожности не предпринимается. Как в старом (доброй!) времени, нам предлагается преподать череду и отправиться крушить злодеев.

Начинаем игру, создаем четырех персонажей для своей партии. Гордая четверка оказывается посредственно-каким-то холмистого пейзажа. Позади горды стоит открытый сундук (хорошо хоть не роль). Сперва на экран кружится в воздухе жаренная курица (вид правды, каждому ясно, что это алтарь мучительных древних богов? Только мы насталика нечего делать, что они тратят силу на создание сорокатонной тьмы...). Перед алтарем сидит спящий к нам орк. Не обращая на нас ни малейшего внимания. То ли мертвый, то ли (судя по по-



Картинка-загадка: где здесь мы?

зи осквернит алтарь. Из-под него летят какие-то красивые словаки.

Ага, вот почему он нас не замечает. Игро-то лодоголов. Попробуем переключиться...

То есть как — не получается? Ага, справа наверху есть маленькое текстовое сообщество. Содержательное, как инструкция по пользованию туалетной бумагой. "Что вроде бы пришли сюда и видите развалины". Однако пока мы не признаем его существование, кликнув по нему мышью, дальша нас не пустит. Дисциплина приваивает всего.

Переместились. Дали монстру пенку в предоставленное место. Орк ушел. Обобрали труп, получили, как полагаются, топор и бутылочку с зельем (мелко. У какого-то покойного орка в мешке — волшебный предмет...). Пошли дальше. Встретили следующего...

Сразу возникает подозрение, что вот так и пройдет вся игра. Подошел — ударил — пошел к следующему. Увы, в итоге оно оказывается совершенно справедливым. По идее, конечно, бой устроен несколько сложнее: в нем учтены правила третьей редакции, появились новые тактические элементы. Беда только в том, что они совершенно ни к чему. Никто не мешает всю игру рубить и крошить, не задумываясь о высоких материях.

Ну будни, впрочем, несправедливы для продолжения игры мало быть



...жаль только, что влюбленные
стыкуются с местностью. Этот шарик
кзорвался, похоже, под настицей.

мажором. Нужен еще грамотный дракончик. Ибо вся эстетичность, на что можно навести курсор — сундук, бонус, кровель, шкаф, — надлежит колоть в шепки. Это, действительно читали, называется "интерактивная игровая среда". Под обложками иногда обнаруживаются бонусы. Очень иногда и очень небольшой. Чаше остаются только дрова. Но иногда там лежит ключ. А потому — покажите, господа, на парубку.

Вся игра состоит из того, что в походном режиме ваш персонаж подбираются к врагам и предметам мебели и долбит по ним мечом и магией. Шаг — удар — шаг — удар... Ужасительно, как заполнение таблицы.

В общем, вы поняли. Некогда не мечтали о пошаговом Diablo?

Неразумная юность

Как известно (не всем), десять лет назад процветала на PC серия

RPG по правилам Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), именуемая "GoldBox". Делалась она теми же самыми SSI. И была в ней игра Pool of Radiance, созданная по мотивам известного "настольно-ролевого" приложения (модуля) и книги. И о системе правил, и о мире Forgotten Realms, по которому сделан модуль, и о самом модуле сказать "популярный" — значит не сказать ничего. В те далекие времена лучшей рекламой игре было трудно придумать: до сих пор в D&D играет во много раз больше народу, чем в любую компьютерную ролевую, а уж тогда...

Имена и названия на Forgotten Realms узнавались. Знакомые понятия из AD&D бросались в глаза. Чего еще надо для счастья?

Впрочем, ролевая элита замечала, что в настольных модулях (кроме самых замечательных) предлагается какое-то общение с персонажами, сюжет и другие преле-

Убедитесь сами. Если вы можете интерпретировать его волю как-то еще...



ти, кроме бодрого шипко-вания монстров. Но все понимали, что это придет когда-нибудь потом. Когда компьютеры подрастут и помнят.

Шли годы. Игры менялись. А с ними и люди. И прошло всего несколько лет, как высококачественные отзвуки Diablo в звании "ролевой игры". За что?

Ведь совсем недавно игры системы "убей их всех" признавались самими то ли не есть ролевыми...

Увы. После выхода Wizardry VII, а впоследствии Fallout и Baldur's Gate, продукт, в котором от ролевой игры остались только характеристики персонажа, так никто все-таки уже не морщит.

От этого жанра ждут — нас так приучили! — проработанных личностей, вступлений в пути героев, интересных бесед, выбора пути, необычных задач (необычные — это те, что не сводятся к "убей их всех"). Ждут разнообразия в развитии персонажа, которое влияло бы на игру.

Даже сама почтенная AD&D вдруг осознала, что она морально



Типичный стиль графики: хоревод персонажей в воздухе.

устарела. Слишком охотно настроено на нарезку монстров, что уже давно не в моде; слишком однообразны персонажи; слишком прямолинейно их развитие; да и бой слишком уж прост и скучен. И вот — родилась третья редакция правил.

В защиту третьей редакции

То, что Pool of Radiance сделано именно по третьей редакции и четко ее моделирует, нечестно по отношению к знаменам крупными буквами.

Не верьте. Нет там ничего подобного.

Казалось бы, и в самом деле выигрывать, несложно и интересно — встроить в игру третья ре-

дакция D&D. Она и сделана так, чтобы это было удобно: в отличие от старых AD&D появилась строгая система, правилам придана четкость и однозначность. Модернизация — и логичная лавра.

Но увы, девятую подделку видно с первой же страницы. Прямо стелсераши персонажа.

Выборил расу, класс, силу-ловкость-мудрость — и... всё! А где же всемогущие умения и возможности? Где skills & feats, самое главное нововведение? Где та самая знаменитая разнообразие персонажей? Ничего подобного нам не предлагают.

Внимательно присмотримся. Нет, они все же есть. Просто нам не дано их выбирать, так как, правда, мелочь! Вывести этого игра расставляет их автоматически. Если кто-то надеется, что хотя бы с ростом персонажа эти самые навыки можно будет выбрать —

увы, зря. Действует все тот же древний принцип: лопай, что дало.

Да, конечно, добавили три новых класса — монаха, карьера и колдуня (хот, заметим, было и в Baldur's Gate II). Базисом отобразили барда, друида, волшебника: это для неискущенного игрока слишком сложно, наверно?

В общем, наличие натый обман. Третья редакция названа в недостатках Pool of Radiance. Просто ее там даже на порог не пустили.

Красоты природы

С уверенностью можем сказать, что графика со времен 80-х годов претерпела кардинальные изменения!

Техническая часть реализована примерно как в знаменитом данков Infinity. Картины персонажей похлуднее и покрасивее, чем в Baldur's Gate, а также обладают статической анимацией (ничто не стоит омертво, а мелко дрожат и трепет филиппинскими частями).

Боюсь, что это — лучшее, что можно сказать о визуальной части игры. Как известно, успешная графика бывает двух видов: красивая и новаторская. Новаторской она могла бы считаться лет шесть назад. Красивой она не могла быть никогда.

Монстры одиноко-

вые. И их много. Коридоры одинаковые, и мест их много. Залы тоже одинаковые. Вы идете по бурному коридору, и на вас выбегает десять серых орков. Идете дальше, попадаете в следующий бурный коридор, там еще двенадцать серых орков. Продолжать до полного удовлетворения.

Правда, неплохи на общем фоне эффекты заклинаний. По ним видно, что происходит нечто серьезное, возмущенное. Возмущившись они уваженно к магии. Это приятно.

Отдельное "фи" хочется сказать по поводу качества текстов. Их не могут испортить даже пиратские переводы, потому что портить их некуда. Она и понятна: когда требуется издать изложить нечто вроде "уничтожьте всех монстров" сорок два раза, пасуют даже великие умы.

А, кажется, еще не рассказали про сюжет? Так это потому, что его в игре не обнаружилось. Даже такого примитивного, как "спаси мир от страшной угрозы возвращающего древнего бога". У монстров имеется "босс", которого надо убить. Точка.

Прощальные слова

Создатели игры не стали добавлять к ее названию цифру "3". Прощально сделали. Это та же самая игра, в которой стало всего больше. Одинаковых монстров, одинаковых коридоров и одинаковых цветов.

На таких примерах понимаешь, что слова "игра морально устарела" могут относиться не только к графике. Сейчас такое уже стыдится называть ролевыми. Разработчики этой игры совершенно напрасно издевались на сейфах, где они хранились последние десять лет.

Прощай, Pool of Radiance. Спи спокойным сном. ■

Богатство тактики

Вторая редакция D&D долго ругали за то, что сражения в ней напоминают игру "морской бой". Броил кубик — попал или промакнул — снова броил кубик...

В третьей это попытались исправить. Ну а в Pool of Radiance — реализовать.

Ядро новой боевой системы — понятие свободной атаки, или *attack of opportunity*. Это означает, что по неосторожному бою — провадшему мимо противника, стреляющему из лука в упор и так далее — будет проведена дополнительная атака. Так что над расположением героев имеет смысл задумываться всерьез.

Увы, это идея почему-то также погибла при реализации. Казалось бы, в системе все сделано для легкости программирования в пошаговом режиме — однако же... Я не знаю, что помешало войнам наносить свободные атаки по провадшим мимо противникам. Но, откладываясь от этого эффекта, авторы игры дорезали то немногое, что вице оста-



Сосем не так, что ждал.

ДОБАВИТЬ ?



Excalibur

Святослав Торик

torick@igromania.ru

Какой-то Муравей был силы непомерной,
Какой не слышно ни в древни времена;
Он даже (говорит его историк верный)
Мог поднимать больших ечиенных два зерна!

Иван Андреевич Крылов, "Муравей"

ЖАНР

Тактическая командная RPG

РП-300, 64 Mb
RAM, Riva TNT 2

РП-500, 128 Mb,
GeForce 2

Издатель: "Руссобит-М"

www.russobit-m.ru

Разработчик: Enigma Software

Похожесть: "Проклятые земли",

Satanlords

Сайт Игры: www.russobit-m.ru/ru/

games/excalibur

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Два, сеть

Однажды лебедь, рак и щука...

Сюжет игры сказочно туп, но не без изюминки. Времена короля Артура и рыцарей Круглого стола. Знаменитый меч Артура — Эскалибур — выпадает в не менее знаменитый камень (уже без названия), откуда его вытаскивают, ну, эту историю я в другой раз расскажу, ладно? Так вот, когда меч выпал, от него откололся маленький такой кусочек, который, в свою очередь, возник в небольшой булыжник. И кусочек тот превратился во вполне самостоятельный меч по имени Эскалибэг.

А в это время в замке у шефа... Точнее, у некоего адьута Темной Силы, который по роду занятий решил захватить и поработить

один мирный насекомоид народище... так вот — в замке произошла Встреча Тракс.

Очаровательная муравьишка по имени Мирна забралась в Замок с целью похитить все сокровища данного заведения. Кто ей дал наводку, история умалчивает, но именно там она и встретила...

...таракана по имени Оуэн. Сильный, но довольно тупой рыцарь с большим мечом и немалым запасом честности, которая прямо-таки проглотилась на его тараканином морде. Кто-то сказал ему, что в замке живет сильный враг, представляющий собой Темные Силы. Для Светлого Оуэна замочить его — самый смач. На самом-то деле враг

Вы когда-нибудь пытались скрестить "Проклятые земли", Diablo и Satanlords? Если да, то вы гений — быстро садитесь и творите что-нибудь эпитетное. Сотрудники Enigma Software, возможно, не играли в "Проклятые земли", но увлекались Diablo и вряд ли посещали расположенный по соседству офис Pyro Studios. Но там не менее, они взяли и сотворили. Не "что-нибудь эпитетное", а удивительно и неоднозначную, очень концептуальную игру. Не сказать чтобы она была особенно смешной или тем грустной или тем в стиле "жура". Нет, она оказалась нормальной мультижуровой игрушкой с хорошо выверенной дозой юмора. На эту тему закончите хотя бы игру слов в названии — ExcaliBug.

Наши троица в полном составе:
Сирому, Оуэн и Мирна.



В игре присутствует удобная карта, на которой отмечены местоположения каждого игрового и неигрового персонажа. Зеленым цветом помечены нейтральные персонажи, красным — враждебные, а синими — союз.

покажется лишь на восьмой миссии, но Оуэн пока об этом не знает.

Цель третьего героя была куда более прозаичной и точной: совладать с планштом Оплатом Темных Сил. Почему мотылек Сирому полетел именно в этот замок — становится ясно из заставки. Исхитители приключений встретились, пообщались и пошли молчать того самого, который Оплат Темы и все такое прочее.

Еще есть четвертый герой. Это Боллард, жук, типичный представитель своего племени зарваек. Большой, тупой. С дубиной. Правда, идет через три-четыре миссии его по сюжету убивают. Но смерть, но горевать о том никто не будет...

Первый пошел!

То, что так и не воплотили в жизнь Larian Studios со своим проектом Lady, Mage and the Knight, обнаружилось теперь в Excalibur.

Есть Lady. Это Мирна. Есть Mage. Это Сирому. Есть Knight. Это Оуэн. Все довольно четко расставлено: муравьишка подрабатывает вором (умеет открывать замки





и тика крестом), а заодно неплохо швыряется камнями во врагов; нолик Сиренун костюет разного рода спеллы. Оуи, облаченный в рыцарские доспехи, предпочитает грубую силу и повсеместно его лязгает.

На обложке с игрой было обнаружено такое жанровое определение игры: "Action, Strategy, Adventure and RPG". По сути — верное определение.

"Эскалибэг" — первый на моей памяти клон "Прокляты земля", причём клон версий. Нельзя сказать, что скопировано абсолютно всё, но наметанный глаз сразу выделит ряд черт, общих с "ПЗ".

Ваш герой постепенно наращивает уровень. Максимальный уровень — 15-й. С каждым уровнем героя растут скрытые характеристики: количество хитпойнтов, маны, сила духа и сила удара, защита и скорость атаки. Кроме того, все герои наращивают количество "карманов" в инвентаре (с самого начала у всех по три "кармана", но на 15-м уровне их будет от четырёх до восьми), а Сиренун с каждым уровнем получает по одному-два новых заклинания.

то шансов победить гораздо меньше, чем если нападать группой. Именно поэтому и игра проходит по принципу "выманить врага, убить его, выманить следующего". В начале статьи я упомянул Diablo. Оттуда взято всего одно фишка. Но очень ненаглядная. Называется она "маничество". Стремление набирать уровни в "Эскалибэге" исходит только в середине игры, когда ваши герои достигают "потопки" — пикового уровня.

Как ни странно, AI в "Эскалибэге" очень неплохой. Вражеские лучники убегают при малейшем риске получить в морду, пауки стараются нападать исключительно

При сокращении с героя враги начинают гореть и через несколько секунд истевают кровью. Правда, на каждый такой ход Сиренун тратит примерно две трети своего запаса.

ТТХ и ожидания

Графический игра ОЧЕНЬ похожа на "ПЗ" — примерно такие же угловатые объекты, тормозная джюк и абсолютно непримечательная по времени загрузка каждого уровня. Зато эффекты радуют — непременно полюбуйтесь на действие файерболла четвертого уровня!

Музыка показалась мне довольно странной. Местами она до боли напоминала приставочную *Shining Force*, а на некоторых уровнях чуть ли не один в один повторила тему из первого *WarCraft*. Что, впрочем, ни разу не вызвало желаний её отключить.

А вот озвучка подкачала. Если перевод игры сделан добротно, то актеры озвучивавшие текст и реплики героев, ещё не скоро доберутся до первых ролей в "Ленкоме". Кстати, видеоролики между некоторыми миссиями, несмотря на низкое качество, хочется пересматривать по нескольку раз. Хорошо, что в основном это есть опция "видео" — там хранятся все мультики из пройденных миссий.

Над интерфейсом Episto Software доработали немало: получилось что-то среднее между RTS и RPG — все нужные функции вшиты на кнопки мыши, и при этом героям можно выводить рамочкой. Хотя некоторые недоработки всё же есть: например, нельзя выделить героя так, чтобы на него не переключалась камера.

Ну а ожидания... Ожидания "Эскалибэга" оправдал. Помню, ещё играя в демо-версию, я пообещал себе не проходить мимо этой игры. И, знаете, не прощил. О чём вовсе не покажи. ■

Битва в самом разгаре. Оуи и Мирна против нескольких солдат и двух серпантов.



У врагов имеется не только "радиус наблюдения", но и "поле слышимости". Если тика и незаметно подкрасться к недругу со спины, то у вас появится шанс резать ему по плечу первой ногой. Обширные удары производятся точно так же, как и в "ПЗ". — по очереди. Естественно, если сражаться один на один,



Патруль из двух лёгких воинов Талли может стать серьёзным препятствием к выполнению миссии.

топками, и вообще — как только вы покажетесь в поле зрения врагов, они вызовут подмогу. Поэтому и в сказках, что тактический аспект игры состоит в выманывании каждого отдельного врага в тёмный угол.

Когда вам надобно выносить гадов по одному, вы придёте к следующей стратегии: выбирается самый быстрый герой, на него вешается заклинание "молниеносный щит", и герой пускается оббегать врагов.



Облаченный вариант "Прокляты земля".

100%

57

Atlantis III: The New World ("Атлантида-3")

Q-Tuzoff (choingun@mail.ru) / DeLtar (rod@foromoid.ru)

Красота выше гениальности,
потому что не требует понимания.
Оскар Уайльд



ЖАНР

Квест

PII-266, 32Mb,
8Mb Video

PII-500, 64Mb,
32Mb Video

Издатель: Cyro Interactive/IC

www.cyro-interactive.com/www.ic.ru

Разработчик: Cyro Interactive/Mival

www.cyro-interactive.com/www.mival.ru

Похожесть: Myst III, Абури II

МУЛЬТИПЛЕЕР:
нет

Захват-3

Время и место действия — 2020 год, Алжир. Недалеко от маленькой деревушки, стоящей посреди пустыни, разбит лагерь некий подозрительный аджегал. Но лагерь этот никакой вовсе не станку ученого-адепта, а скорее бункер, в котором жилец этого рода солдат, пришедших вместе со странной армией.

Последний знак, что где-то в этой местности находится портал, открывающий путь в параллельные миры. И знак такой, что в парашюте закреплена отдаленная деревушка, дающая очень большие возможности тому, кто научится ее использовать. После недолгой танковой армией обнаружены древнее сооружение, но самолично отправиться в путе-

шествие по иным мирам побоялся. Не обладая храбростью, он был достаточно умел, чтобы придумать другой способ достичь нужные сведения. С помощью солдат сей коварный тип завладевает проводником-бедуином Турризи — дитя одной девушки, которая тоже занималась археологическими исследованиями в окрестностях деревушки. Бедуинки много не оставалось, как принять предложение аджегала отправиться в иные миры — ведь в случае отказа тот грозился убить ее друга.

На этом маневрировании автоматика под предлогом переключения выключились.



Портальные войны

Действие Atlantis III, как и предыдущих частей, разворачивается во впадине Atlantis, созданной дизайнерами Cyro — она мало напоминает мир из одноименной игры. Что касается игровых параллелей, то первым на ум приходит все тот же Myst III — футуристические детали, эпатирующие в пейзажи дивной природы, и логичность древней архитектуры, выделяющие логос весьма сюрреалистично, в духе Сальвадора Дали. Однако действие игр серии Atlantis разворачивается не на фантастических планетах, а на нашей Земле — только в очень странной обстановке и в разные временные периоды. И в каждой части «Атлантиды» присутствует некий портал, переносащий вас во времени и пространстве. Струдики читали? Вот вот. Но мус и цвет, конечно, товарищ не — на мне идея понравилась.

Геймплей, к сожалению, самое скучное, что есть в Atlantis III. Тот, кто хотя бы раз играл в квест от Cyro, не нуждается в описании игрового процесса. Но тем, кто вообще не знаком с серией «Всемирная история», Фирма Cyro, по-видимому — что, как и почему.

Играем мы, само собой, за девушку-археолога. Бродим по ми-

ром, как в Myst. Переключаем от места к месту, находим и используем многочисленные предметы, решаем простейшие логические задачи и бьемся со всеми поди. «Переключки» между мирами как таковые нет — движение происходит плавно, почти как в какой-нибудь Night and Magic. Мелочь, а приятно. Как говорится, в духе современности. А вот от несомненно исторических сюжетов мы, к счастью, избавлены — конечно, в игре куда больше от фантастики, чем от истории.

Немалую часть ее занимает диалог. Местные NPC — это не те ребята, которым лишь бы речь отборобанить и запомнить наизусть. Определенно не те — мы с ними можем вполне нормально общаться, выбирая даже темы разговора с помощью кнопок (почти как в The Sims). Правда, сколь бы развитым ни вышел диалог, никакого реального влияния на развитие сюжета он не оказывает. Хотя это можно пережить — чай, не в RPG играем. Линейность и квест, как известно, братья навек.

В местных разговорах много особо сложного нет, однако порой они заставляют шевелить извилинами. Скажем, перенести фигуру куда-то, чтоб получилось то-то, причем за такое-то время и при таком-то комбинации действий... Но оригинальность puzzles явно не претендует, однако выполнены они весьма аккуратно и грамотно вписаны в сюжет. Заскучило — это значит, что надо еще договориться, что делать с головоломкой, ибо никаких «скриншотных» задач добрые разработчи-



Ночь, улица, Алжир...



ки перед нами не стоят. Но мы и не страши — талант нужно не только затем, чтобы шпату носить.

Красота спасет Сью

Графика в квесте от Сью всегда радует глаз. А графику в Atlantis III вообще ни с чем не сравнишь. «Красавица» прыгнула на три метра выше собственных голов. Если бы не графика и звук (о нем чуть ниже), то «Атлантида №3» была бы отправлена в блок микрореализм на растерзание Ангана Логанова и успешно забыта им через пару часов после написания обзора. Но благодаря стараниям дизайнеров вы пройдете Atlantis III хотя бы ради того, чтобы полюбоваться неограниченной красотой пейзажей. Сью доби-

лась высокого качества картинки не только благодаря кропотливой прорисовке всех фонов и деталей, но и путем применения последовательной технологии. Мы бродим не по глянцевой выставке живописи, как во многих других квестах, а по почти миру, где живое небо над головой и живая вода в реках и озерах. Конечно, свобода пере-



И такие все персонажи в игре — выглядят как живые.



движения по-прежнему сильно ограничена, но 360-градусный обзор компенсирует об этом не жалеть.

Звук и музыкальное сопровождение также достойно своих высот. Если бы саундтрек к игре был выпущен отдельным диском, то легко мог бы претендовать на звание лучшем музыкального произведения года. Музыка, переливающаяся, ненавязчивые мелодии отлично дополняют общую атмосферу игры.

Интерфейс и управление — пример того, какими они должны быть в любом нормальном квесте. Стандартная

мысовая система доведена до совершенства. Хотя, на мой взгляд, было бы еще лучше управление мы движением с клавиатурой.

Жертва привычки

К сожалению, Atlantis III нельзя на-

звать конкурентом Myst — если бы не идеальное оформление, утонула бы «Атлантида» в океане посредственных игр. Но храбрый геймлейв Atlantis опирается на красоту графики, звука, видео и boldly шагает дальше. Увели бы братья-муськи не только красивые, но и интересные квесты делать — квестовики всех стран просто молчали бы на Сью.

P.S. Кстати, обратите внимание на шалку. Стараниями «Никола» Atlantis III теперь разговорно-лет по русски... ■



Если в квесте во первых места вы ставите оформление — то безусловно.

ДОКАЗАТЬ ?

70%

Madl Divoff (xys@igromania.ru)

PROJECT EDEN

После перерыва в секунды игры мне вспоминалась времена, когда, сидя за самодельными трещками, мы играли в чудесный квест Day of Tentacle от LucasArts, где три героя, совершая действия в трех разных частях временного континуума (то бишь — в прошлом, настоящем и будущем) добивались одной цели — возвращения домой после неудачного эксперимента

с машиной времени. А потом стали вспоминаться The Last Vikings, бесстрашные "Гоблины" и прочие забавные игры... Вы уже поняли, о чем я?

с машиной времени. А потом стали вспоминаться The Last Vikings, бесстрашные "Гоблины" и прочие забавные игры... Вы уже поняли, о чем я?



Вот так теперь выглядит город — верхние этажи зданий упираются в космос, а дороги проложены на высоте сотен метров.



Action/Adventure/Logic

ЖАНР

Издатель: Eidos Interactive / "Новый диск"

www.eidos.com / www.nd.ru

Разработчик: Core Design

www.core-design.com

Похожесть: The Last Vikings, Goblins

Сайт Игры: www.eidos.com

[/gameportal/project_edent/](http://gameportal/project_edent/)



МУЛЬТИПЛЕЕР:
Док. сеть, Интернет

Ничто на Земле не проходит бесследно

Благодаря неудержимому научно-техническому прогрессу и развитию промышленности, у поверхности Земли, где когда-то росли цветы и деревья, практически не осталось чистого воздуха. Единственным выходом для тех, кто хотел дышать, стало пребывание поблизости от озонового слоя, где еще возможно было наполнить легкие кислородом. Здания стали строить настолько высокими, что

вместо привычного названия "небоскребы" в обиход вошел термин "космоскребы". Те, кто не смог оплатить жилье на верхних этажах, остались на нижних — чтобы подвергаться мутациям, превратиться в жидкости и просто — умирать.

Шли годы. На среднем уровне работали фабрики и заводы. Многие люди забыли о том, что такое "поверхность земли". Но никто и не думал, что заброшенные нижние этажи — это прекрасное убежище преступников всех возможных мастей и окрасов.

Андрю не очень повезло с колесами, но зато в лечении разных сломанных железок ему нет равных.



Размеры с NPC — одна из основных возможностей получения возобновимой информации.

Но эти этажи спускались только специалисты инженерных и технических служб, следящие за состоянием строений и механизмов...

Техника всегда имела свойство обманывать, и техника будущего — не исключение. Вот нечто подобное и случилось на фабрике "Kaid Meib", где внезапно отказало большое количество устройств, ставящих за производственный процесс. Для их починки на фабрику срочно выехала ремонтная бригада из инженеров и техников. Но приборы не заработали, а бригада в полном составе исчезла, не оставив и следа своего пребывания.

Трое в отряде, не считая киборга

Итак, мы получаем задание найти причину исчезновения ремонтной бригады (а также — саму бригаду) и неисправности механизмов. Под нашим командованием насчиталась спасательная бригада из четырех героев. Они — злато Алтаиста по зову капитана (Mihai Fructosel Аурасотел — UPA), и каждый из них — профессионал в своем деле. Картер имеет доступ ко всем дверям и лифтам UPA и, по сути, является неформальным лидером команды; депутат-киборг Минка без проблем может взломать защиту любых дверей; доктор, талант Андрю — мастер по починке сломанных механизмов; киборг Амбер без проблемной проедет сквозь огонь, воду и медные трубы под напряжением.

Руководит действиями команда, вы ходите по уровням, общаетесь с NPC (обычно это ученые и охранники) и, получая от них разные полезные предметы (карты доступа, ключи и прочее),

решаете подготовленные дизайнерами головоломки. Непосредственно вы управляете одним из героев, а остальные следуют за ним (кроме, конечно, лосорытца, который подходить на месте). В любой момент можно переключаться между персонажами — так, впрочем, и между видами от первого и третьего лица.

Местные головоломки — не столько типа "возьми то, положи туда" (хотя такое тоже есть), сколько логическо-аркадного характера: то кнопку нажать вперед, то за ручку дернуть с нужной силой, а то и не промахнуться и не пережечь дораную ткань... Игра построена по типу образцов, что, и бы вы не спорили, полагать в безвзвешенной ситуации невозможно. Пазлы не отличаются особой сложностью, однако могут стать серьезной преградой, если подойти к их решению "неправильными" персонажами. Отмечая в каждой задаче желтый "правильная комбинация" героев и их сложившиеся действия. Даже если вы уже были ленивым бродягой на одной точке, перепробовать все возможные комбинации и не знаете, что же еще такого сделать, — просто внимательно посмотрите по сторонам. Где-нибудь обязательно обнаружится персона-атель, который ждет не дожидается, пока вы его заметите.

Конечно же, игра состоит не только из сюжетной по уровню и решению задачек — время от времени придется вступать в жесткие перестрелки с бандитами из группировки "Мертвые головы". Неприятно, но факт: с каждым уровнем эти ребята выйдут становится все больше и больше. Впрочем, смертью нашим героям это не грозит. Потеряв в перестрелке (а может, и просто из-за шута в пропасть) одного персонажа, мы вскоре наблюдаем его возрождение на ближайшем regeneration target.

"Мертвоголовые" лупят по нам из разного огне- и плазмострельного оружия и не стесняются пользоваться лазерными туреллями и подвесными пушками. Мы отстреливаемся из многозарядных пистолетов, шашковом гранаты и затушкой во врага ракеты. Команда снаряжена также управляемой летающей камерой и беззвучным мини-танком "Ровер". Камеру можно засылать на разведку — обследовать позиции врага с целью предупреждения засад и активировать простейшие кнопки и замки. Управлять мини-танком, можно исследовать локацию, расположенные за заклинившими/закаленными дверями, — маленькие танки пролезут в щели, которые для человека слишком малы. Еще с его помощью можно активировать различные механизмы и подбирать небольшие предметы.

Вести боевые действия не так уж сложно — AI противника слабый. Но враги часто берут либо количеством, либо устраивая всекие подставы (значительно подлодей балка или осто машин, выброшенный из-за угла взрывкой), — так что внимательность и наблюдательность не помешают. Поскольку все игра идет в реальном времени, нужно внимательно следить за уровнем здоровья и энергии, дабы вовремя бежать по-

чуться и подзарядиться. Энергетические ячейки не бесконечны, и бездумно использовать их не рекомендуется — может выйти боком.

Глаза и уши "Проекта Рай"

Графика Project Eden, увы, безнадежно устарела — она находится примерно на калейдоскопском уровне. Бедные текстуры, простейшие эффекты, топорные модели персонажей. Правда, игра обильно смотрится на экране телевизора, на котором "ощит", что называется, как злится. Но не у всех же есть видекарты с ТВ-выходом...

Поддерживаются звуковые карты с hardware-ускорением звука — равно как и software-эмуляция на любой 16-битной карте. Звук хорош — начитает мрачную атмосферу. Дергается куда-то, стреляешь в пустоту, оттого что рука дрогнула при очередном стуке или шорохе, да и просто поперехом часто мигнешь.



Люды, привыкшие к современному экшену, будет непонятно, почему стены нельзя दरывать пулями, почему нельзя расстрелять и взорвать кирпичи, почему двери при попадании ракет не разлетаются, куски от слобов опавшихся только в определенных местах, а башни падают в определенные моменты независимо от взрыва.

Однако, несмотря на устаревшую графику и довольно простой геймплей, — игра затягивает: неплохо выдерживает смысл жизни с мозговой деятельностью. Убрат интереса — и некогда быть эстетом. Интересно — что там, за поворотом? Интересно — что скрывает следующая NPC? Project Eden не слишком приложен на вид, но приятен на ощупь. Кто осознал по Goblins-подобному геймплею — может сам походить и убедиться. ■



Попытки Core Design во время зальты в Лоре Крефт. И довольно успешной.

ДОЖДАЛИСЬ?





Новые приключения МУШКЕТЕРОВ



Задние планы затронуто родуто.



Тема «Мушкетеров» продолжает тревожить умы разработчиков. Но какие только ужасения не идут, чтобы и в рамках сюжета остаться, и вниманием пользователей завладеть! Вот и опять отважным героям Дома предстоит хитрить из подпольных коридоров лозушек.

Ребята отправляются в путешествие «из запов в жизни» и пытаются спасти отважного Д'Артаньяна, дела которого внезапно скатились в бездну проблем. Ну, по дороге еще и кардинала захватить можно, во всяком случае...

Будни без мушкета

Представьте себе на месте обычного королевского мушкетера. Представитель А теперь пооробуйте справиться с нахлынувшим потоком радостей жизни в виде жуткого помешания и неизвестного погребца, где и оказываются герои, проснувшись в самом начале игры. Так как Д'Артаньян отсутствует в команде в данный момент, мушкетеры, способные сделать что-то позитивное (с их точки зрения), всего три: Атос, Портос и Арамис. Да и то — проснуться и прийти в себя для совершения неких осмысленных действий смогут только двое. Какое самое правильное решение приходит в голову статистическому жителю планеты Земля, когда утром надо вернуть к жизни страдающего товарища? Правильно, опомелитесь. Начиная именно с этого момента, вам предстоит управлять троицей (пока едущая, троица потом будет) мушкетеров, попавших в безысходное положение.

Первые несколько минут знакомства с игрой уходят на изучение интерфейса и способов взаимодействия с персонажами. Слю-

Искусство, конечно, неважно, но выглядит привлекательно.



соб управление простое и незатейливое: все управление помещено на мышь. Для выбора активного героя щелкайте на кружочке с его изображением; для совершения действия — наведите курсор на нужный элемент и опять жмите кнопку мышки, и все в таком же духе.

Никакой inventory и сопутствующий карманов в игре вы найти не сможете, как бы ни старались. — их просто физически нет. Персонаж может одновременно нести только одну вещь — будь то кружочка, бочка, грибочек или клещ.

Все действия в игре происходят в реальном времени, что накладывает определенные временные рамки на совершение действий, но мультизадачность отсутствует. То есть, если взять Портоса и отправить его за дворянкой, то в этот момент Арамис не сможет отойти к бочке, а будет стоять в сторонке и травить байки с Атосом.

Герои не универсальны, но в большинстве случаев по крайней мере двое могут делать одно и то же задание. В случае если герой не в состоянии сделать указанную ему работу, он прокомментирует это.

Модель героев — трехмерная и объемная. Сие означает, что если у героя на пути находится какой-нибудь предмет, он не сможет пройти сквозь него, как это было раньше во многих играх подобного плана, и ему придется обходить преграду. То же самое можно ска-

Русский квест

ЖАНР

Издатель: Медиа-Сервис 2000

Разработчик: Электроникум +

www.studio2000.ru

Похожести: Гоблины, Везувий,

Син и Макс



МУЛЬТИПЛЕЙ-
НЕТ



зать и про предметы, которые стараются быть трехмерными и этим создают сопутствующие трудности. Например, на первом экране можно долго мяться, прежде чем поставишь бочку для катапульти в нужное место. Все как обычно в таком случае.

Кстати, если игра, вы не обратили особого внимания на полупрозрачную нежить в левом углу на первом экране игрового скролла, то сделали вы это зря. Ведь именно она (а как иначе назвать эту ускоренно-упитую мышку?) спасет жизнь мушкетерам всего через несколько игровых экранов.

Путешествуя с уровня на уровень, мы попадем в различные комнаты, где по ходу выполнения главной задачи (выбраться из того места, где мы очутились) нам встретятся куча головоломок, которые необходимо решать, дабы достичь той самой путеводной цели. Хотя сложность головоломок находится на среднем уровне, достойное разнообразие с игровой процессом приносит.

Детально

Если говорить о графике в квестах/адвенчурах, то в первую очередь речь идет о безгравитационных (водных планках), на фоне которых происходит все действия и элементы которых нередко являются частью игрового процесса. Что мы видим здесь? Можно порадоваться — багграуны прорисованы качественно. Также отметим и с любовью смоделированные элементы на первом пла-

не, и хорошую анимацию мушкетеров и NPC. Но, а то же время, позавидовать анимации героев и слетать неправильное их передвижение по экрану поначалу режут глаз.

Озвучка сделана на пять с плюсом — чего стоит только голос той самой мышки! Или переругивания мушкетеров, например.

Финал..?

Прекрасная атмосфера и насыщенная местами с юмором атмосфера создают прекрасную игровую атмосферу и втягивают в игровой процесс быстро и надолго! [4]

P.S.

Итак, ладно слово, глупа заучившая, а кардинал пореон на транспаранте. Только вот мушкетеры Д'Артаньяна не нашли, да и не ребята неудобно вышло. [4]

Что же делать отважным мушкетерам? А делать вот что: пройти эту игру и срочно перебраться в следующую часть, где, возможно, Д'Артаньян все же изловит жалеть себя дрожащей публике. А то шлется неизвестно где — хоть бы востану зайнул! ■



Командный квест, технологически ничем не революционный, но с отличными визуальными эффектами

ДОЖДАЛСЯ!



НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/quake3/features/latw/dm-01-10-01.shtml

Карта *Guns of Navarone* неспроста была признана картой недели на PlanetQuake. При всей моей любви к большим картам, не могу не признать, что GoN выполнена мастерски. Космическая станция, ви-



Оцените красоту — и масштабы.

сходя в пространство, проваивает отличное впечатление, все очень красиво и солидно. Автор поместил на карте несколько ловушек, которые вносят приятное разнообразие в игру. Отличная карта для кикста, по ощущениям, чем многие космические уровни от Id Software.

○○○

<http://planetquake.com/wirehead/>

Если в детстве родители претали от вас сливки, а на вопрос «Кем ты хочешь стать, мальчишка?» вы, застенчиво шаркая ножкой, отвечали «Пироманиаком», то мод *Generations Arena* — это исполнение ваших желаний. Житье асек, кто попадет под руку, а когда надоест, можете поиграть за легендарное старое или за думера. Кроме любимых персонажей, создатели мода обещают привычное оружие и проверенный годами геймплей. Всем, для кого 3D Action начался с «Думас», рекомендую обратить внимание.

○○○

www.multimania.com/prophetlegods/

Вышла версия 1.01 программы *Change Model Heads*, которая, в полном соответствии с названием, позволяет привнести к одной модели голову от совершенно другой модели. Так что, если вы всегда мечтали увидеть, на что похож Хагес с головой Мутк, то — вперед.

○○○

www.clan-129.de/

Немецкий Clan-129 выложил в сеть новое Q3-видео (27Mb), созданное одним из его игроков — [New]Bee. Данный фильм показывает прогресс квакера на пути от бестактового новичка до ащифрагобойца. Рекомендуется начинающим (для вдохновения).

○○○

<http://dynamic.gamespy.com/~wld/freelance.php3?mod=Q3WFA>

Мод *Weapons Factory Arena* выполнен на двух картах: *Satan's Fields* и *Bliss*. Если *Weapons Factory* нравился вам по душе, качайте обновление по вышеуказанному адресу.

○○○

www.savagstats.com/

Появилась новая версия (1.0.2) утилиты *SavageStats*, анализирующей дампы и выдающей на-

QUAKE III ARENA

Rune Quake 3

<http://rune.last-boys.com>

Что будет, если машины Северные артефакты, также известные как рунны, добавить в красный квейковский дефайн? Чтобы получить ответ на этот вопрос — скачайте мод *Rune Quake 3* от Janel «Клуб» Jankko Breen. Идея проста, как и все геймшное:

Современно можно нести лишь одну руну, причем по виду они друг от друга не отличаются, что добавляет в геймплей заметный элемент случайности. Серьезности, при таком раскладе, в *Quake 3* нет ни на грош — зато увлекательности с избытком. Кто победит: боец с регенерацией или тактика, при каждом попадании выигрывающий



на карту в мобилин добываются рунны, а с ними, как известно, крушить противника гораздо проще и веселее. Рун очень много — несколько десятков, а их действие варьируется от банального увеличения на несколько уронов до такой жестокости, как радиоактивное заражение противника.

На меня особенно впечатлительное произвела рунка *Impact*, дающая возможность применять к врагам нечто похожее на привычный прием — *checkings*, то бишь размазывание по стене без помощи оружия. Происходит это очень просто: врывается в соперника, и он отвечает, получив приличный урон. Реализацию всем поклонникам NHL.

из противник жизненную знергия? И кто знает, какая рунка первой попадет кэшовой противнику после того, как вы набьете на нем ошеломной фразы? Кстати, бывает весьма не просто избежать бета, зашкавшего что-нибудь вроде *Revolution* — рунка, отпугивающей ракетой, гранатами, да и вас заодно.

Видимо, автору показалось, что рунка-то недостаточна, и он уже выпустил бета-вариант второй версии мода, в который добавлено еще несколько штук.

Подождем этот игровое весело, особенно — большой компанией и на большой карте. Никогда не знаешь, какой сюрприз преподнесет тебе противник.

Рейтинг «Мания»: 1 2 3 4 5

UNREAL TOURNAMENT

ANT

<http://perso.infanio.fr/crookz>

Баланс оружия в UT кисты! Это подтверждено многостлетними кровопролитными боями и доказано на чемпионатах. Тем не менее многочисленные фанаты игры создают свои наборы квестовых, прозвищных снарядов, чтобы решить проблему баланса или, на худой конец, доставить море новых ощущений. Раскрываемый мод *Artes Hautes Technologies* как раз принадлежит к этой категории. Однако автор подошел к созданию модификации достаточно необычно — оружие представлено комби-

нацией средств уничтожения из *Unreal* и *UT* и преобразовано в стиле авторских идей.

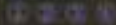
Коренным изменением послужило все оружие, кроме *Mindful*'а. Пистолет теперь заряжается обоими: отстрелил 25 патронов — будь добр, перезарядись. *Wraith* заменена на *DoShock*, *Secondary* бета из него стал копировать *ASMD* — тот же луч, только зеленый. Саму *ASMD* заменили оленетом. Выглядит не очень впечатляюще — значительно уступает тому, что на скриншоте из *Unreal II*. *Pubic Gun* за какие-то грехи заставили стрелять торнадоми, что навевает воспоминания о *Scorcher* из



Рейтинг «Машин» (Single)



Рейтинг «Машин» (Multi)



Fair Game

www.fairgame.com/



гора вою статистику, которая только может заинтересовать квакера. Крайне полезная штука для всех, кто серьезно относится к игре в «Квейк». Поддерживаются QuakeWorld, Quake 2, Quake III Arena.



www.planetquake3.net/files/superheroes.php3

В студии баты пребывает в данный момент крайне интересный мод под названием Superheroes III. Мод имеет длинную и славную историю. Впервые он был выпущен еще под первой «Квейк». Потом вышел Qu2 и, соответственно, Superheroes II, теперь же к выходу на «Арену» готовится уже третий труп супергероев. Основная идея мода: в дополнение к обычным средствам фразонобвизии игрок может выбрать из неслабого списка вариантов несколько дополнительных суперспособностей (ак-



Суперспособности в действии.

тивную, пассивную и специальную). В списке также присутствуют вещи, как способность летать, соседствует с такой экзотикой, как крик башмак, отнимающий жизнь у всех противников в поле зрения. Первое впечатление очень положительное. Скорее всего, Superheroes III будет подробно рассмотрен в следующем выпуске рубрики Deathmatch.

Unreal Tournament

www.cached.net

В Сети появилась статистика геймерских предпочтений относительно онлайн-овых 3D Action. Первое место с отрывом почти в 10(!) раз держит Half-Life в обнимку с Counter-Strike (64428 человек, 4 человека на сервер), на втором — наш любимый, великий и могучий Unreal Tournament (6765 человек, 3 чел./серв.), и незначительно отстает бронзовый призер Quake III Arena (5690 человек, 2 чел./серв.).



www.uncommonplace.com

Так уж повелось, что качественно смоделировать кровь в компьютерных играх — дело очень тру-

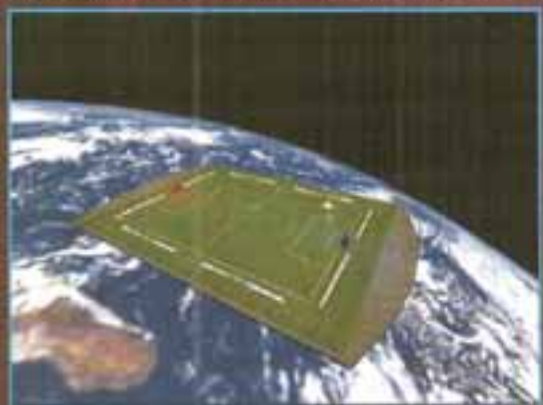


домкое. Экономя системные ресурсы, разработчики UT не стали этим заниматься, поэтому кровь в игре выглядит довольно условно. Мод *Disintegration* заменяет кровь святистыми частицами, улучшая настроение эстетам и родителям. Особенно красиво выглядит дезинтеграция свежеубитого врага. Сомневающимся — просьба посылке.

☆☆☆

www.planetunreal.com/tygra/

Малючие дуэлянты, расслабьтесь, ибо на этот раз нас ожидает СТФ-баталия. Для этого, несомненно, отцовского мерсерингта камплет по физической культуре и спорту в лице Д. Гробонова а.к.а. *Tygra* выделил целое футбольное поле где-то на орбите планеты из далекой галактики. Для недотанковщих доганю: карта представляет собой паршивый в открытом космосе стадион с разложенным на нем оружием и установленными флагами. Низкая графика



ташка прилагается. Судя по всему, в ближайшее время нас ждет какавинный ваток с пониженным трением где-нибудь в подвалах заброшенного замка.

☆☆☆

<http://www.unreal.com/tygra/>

Отечественные разработчики разнообразных полезных штук для UT — *Unreal Services* — выпустили очередную утилиту под названием *UMOD Tool*. Как следует из названия, данная программа работает с инсталляционными архивами формата *UMOD*. Среди ее функций — просмотр, удаление отдельных файлов, корректная установка/удаление мода и много прочего.

К сожалению, дальнейшая судьба этой отличной команды покрыта мраком неизвестности. Дело в том, что 2 октября же покинул один из двух основателей проекта — Денис «Flash» Зюзин. Среди причин ухода он назвал разногласия со вторым основателем, *Palpatin* ом, а вторых не менее серьезная причина — Денису просто надоело двухлетнее участие в некоммерческом проекте, который отнимал много сил и времени, а моральную отдачу в конце концов приносить перестал.

☆☆☆

www.strikeforcecenter.com

Не клеится дело и у разработчиков мода *Strike Force*. Недавно на почве внутренних разногласий команду покинули около 10 человек — мапперы и моделлеры. Это поставило под сомнение развитие их популярной разработки. По слухам, после завершения патча 1.65 команда будет собрана заново и займется коммерческим продолжением SF.

☆☆☆

www.3dactionplanet.com/features/cditerials/fpsclique1/

На сайте *3DActionPlanet* неизвестный автор размещает о правилах хорошего тона в современных 3D Action. Затрагиваются многие вопросы,

варное, кто — является злейшим врагом всего живого на этом замечательном уровне? Разумеется, кемперы. Эти сволочи пренебрегают со своей проклятой сайлперкой з самых непригодных месток и парят немало крови честным игрокам. Но и на старуку найдется проруха — вот и на этих кунтигов нашлась мимика. Имя ей — *Fair Game*. Честная, так сказать, игра.

Все очень просто указываем в меню время, после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у небогатого игрока, застрявшего в тесном углу, нет шансов укрыться от правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозгорание. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожирники с брандслейтами в виде флягов. *Rocket Launcher* ов и т.п.

Уловившая СТФ-Фаск становится идеальной для любителей ближнего боя и абсолютно невыгодной для игроков на башенке со сайлперкой. Помимо СТФ, мод неплохо добавляет обычные *Deathmatch* игры — игроки, побившие раньше врагов бронью, вынуждены стремительно бегать по карте и искать врагов с врагом.

Кроме антикемперской функции, мод содержит еще несколько полезных приятностей — бонус за убийство игрока с флагом за *Impact Hammer Kill*, а также пенальти за уничтожение тимматта. Все эти моменты легко настраиваются в меню.

Fair Game радует, однозначно. «Погульки» здорово раздражают в любой, даже самой дружеской игре. Минидрагс рекомендуется, а «Мана» предостерегает.

Рейтинг «Маны» ① ② ③ ④ ⑤

COUNTER STRIKE

Condition Zero: Counter-Strike для одиночек

В умах разработчиков уже давно бродила мысль о создании синглплеерного варианта *Counter-Strike*. Мысль, на первый взгляд, странная. Для чего записывать курьез обратно в ящик, делая из самой массовой мультиплеерной игры — игру для одного человека?

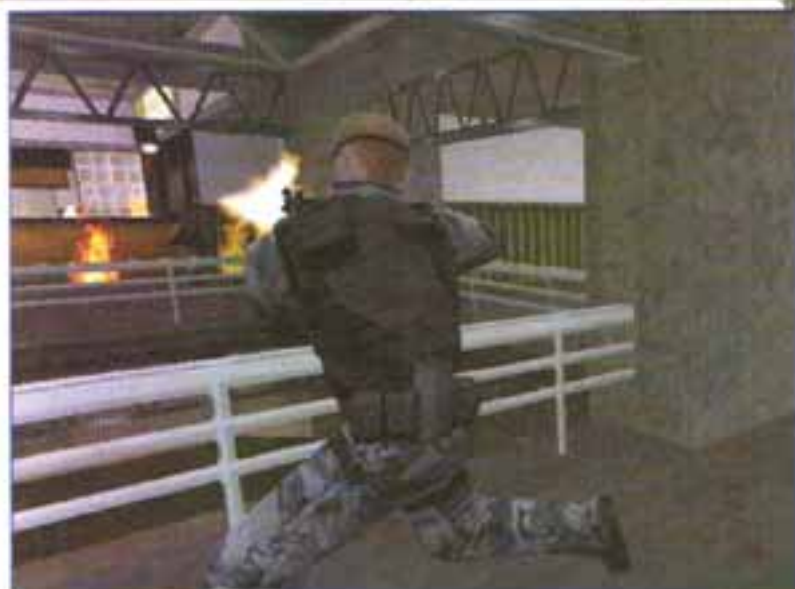
Оказалось, смысл во всем этом есть. Многие латентные игроки в «Контру» вынуждены обходить ее стороной, не имея возможности ходить в клубы или растратывать свой интернетовский доступ на развлечения. Да и те, кто играет в CS постоянно, были бы, наверное, не прочь сразиться дома — но не с парой ботов, а многократно. Команда против команды, те же правила и цели, но без необходимости лезть в клуб и собирать сохранившиеся на тренировку.

Долгое время подобным проектам занимались *Rogue Entertainment*. Но поскольку ничего стоящего они так и не родили, идея взята на вооружение разработчиками из *Gearbox Software*, известные

опытными дополнениями к *Half-Life* — *Opposing Force* и *Blue Shift*. Ребята из *Gearbox Software* прекрасно понимают, что влезали себе на плечи серьезный груз. Им предстоит сохранить динамичность и тактический компонент CS, добавить в игру ролевые элементы и при этом не изменить прежний смысл геймплея.

Как и в CS, в *Condition Zero* можно принять участие в коллективных баталиях, играя за одну из противоборствующих сторон — известное преимущество терроризма и спецназа нигде не денется. Отличие от CS состоит в том, что за совершенных и коллег по команде игрок не лопает, а премудрый искусственный интеллект. В синглплеере *Condition Zero* вы станете командиром отряда, принимаящим все тактические решения — например, улучшить ли арсенал своей команды, затратить на это деньги, или же обойтись имеющимся оружием. Командир отвечает также за вербовку новых бойцов и их обучение. Команда должна выполнять ряд миссий, успех в которых приносит деньги — точно так же, как и в *Counter-Strike*.





Главной проблемой, с которой пришлось столкнуться разработчикам, стало, как можно догадаться, управление игровыми персонажами. Но тут на помощь пришел Маркус Квиндх со своим легендарным PODBol'ом. После некоторой доработки этот чудо-бол научится кеперить, прикрывать тиммейтов, ходить в разведку — словом, делать все то, что должны делать хорошие игроки в CS. Помните спецназовцев из Half-Life? Я не вижу ни одного человека, который бы остался равнодушным к батальонам с этим весьма неглупыми ребятами. Так вот, в Sandtrap Zero разработчики обещают сделать AI раз в десять умнее! Интересно, чем они измеряют «умность»?

В игре планируется порядка 30-40 миссий и 16 новых карт. На новых картах можно будет играть как одному, так и в мультиплеере. Что касается одиночных миссий, то тут разработчики решили не мудрствовать пуще и предложить нам, как и раньше, спастись заминирован и VIP'ом, задержать и обезвредить бомбу. Также появятся новые типы как «терроры», так и «менты»; среди последних, кстати, упоминается эпизод zretzraz.

Интересное нововведение — ролевые элементы. Теперь кровно заработанные деньги можно тратить не только на покуп-

ку оружия и амуниции, но и на дальнейшее обучение бойцов. У ваших подопечных есть определенный набор скиллов, и вы можете усовершенствовать их мастерство в обращении со снайперкой, обезвреживании бомб или даже умение кеперить. Система скиллов также будет задействована и в многопользовательской игре.

Не обойдется и без новых скинов. Выбор той или иной шкурки будет осуществляться автоматически, в зависимости от того, на какой местности предстоит воевать.

Теперь несколько слов об оружии. Авторы, конечно же, зря не ударили в грязь лицом перед фанатами CS и поэтому подберут арсенал с особой тщательностью. Совсем не просто дать игрокам новые пушки, при этом не нарушив баланса существующих. Разумеется, полный список оружия — тайна за семью печатями, но информация о некоторых все же так просочилась в народ. Известно, что у «терроры» будет Molotov Cocktail — бутылки с горючей смесью, которые применятся для зачистки помещений. Ее аналог у «ментов» — химическая газовая граната, которая также неплохо проветривает комнаты. А еще у «ментов» появится винтовка FAMAS, которая составит конкуренцию «терроры» AK-47. Но и бандиты не останутся без по-



от элементарной вежливости до уважительного уважения к PvP (игрокам с высоким рейтингом). Автор затронул животрепещущую тему, так как с каждым годом уровень умственного развития онлайн-игроков становится все ниже и ниже, и все чаще встречаются моральные уроды с никами «FuckDolls» или «Likkimuntz», стреляющие по игрокам, повисшим в лаге. Быть может, пора задуматься о вежливости?

Counter-strike

www.clanbase.com

О сути международного проекта **Clanbase.com** можно догадаться по его названию. Сами же авторы характеризуют его так: уникальная система для онлайн-овых теймеров, где они могут общаться друг с другом, проводить клановые битвы, читать новости друг о друге и так далее. Так вот, **Clanbase.com** сообщает: «По многочисленным просьбам мы решили добавить в раздел Counter-Strike рейтинг для кланов из России. Для того чтобы участвовать в рейтинге, идите на админскую страничку и кликните на ссылку «Ladders» (только для лидеров кланов)».

В настоящий момент Россия в основном списке представлена лишь одним кланом — **Evil Never Dies**, все игроки которого, как ни странно, являются гражданами Израиля. Но, судя по сообщениям на форуме, на **Clanbase.com** с радостью восприняли грядущее нашествие русожи — ждут нас с распростертыми объятиями.



<http://morph.scentral.com/main-gallery.htm>

Если вы мечтаете подобрать себе сбор для рабочего стола с тематикой CS, то ничего лучше сай-



та **Morph CS Art** вам просто не найти. Там вас ждет множество красивых картинок в полном 3D и разрешениях от 800x600 до 1280x960. Впрочем, если ваш кошелек оставляет желать лучшего, на помощь, как обычно, придет игроманский диск. Не поленитесь туда заглянуть.



www.punkbuster.com

Неожиданное обновление на сайте **PB**. Впервые с момента приостановки работы над этим античитерским софтом для HL/CS сайт опубликовал свежую новость. И какую? **PunkBuster продан**.

Напомним, о приостановке работы над **PB** группа разработчиков заявила чуть более месяца назад. Такое решение было принято в связи с альтернативным предложением **Valve** идти на сотрудничество. Создатели **PB** вели переговоры с **Valve** об интеграции программных продуктов с целью полного уничтожения существующих читов и оперативного реагирования на появление новых. Переговоры успе-

Напомним, о приостановке работы над РВ группа разработчиков заявила чуть более месяца назад. Такое решение было принято в связи с открытым нежеланием Valve идти на сотрудничество. Создатели РВ вели переговоры с Valve об интеграции программных продуктов с целью полного уничтожения существующих читов и оперативного реагирования на появление новых. Переговоры успехом не увенчались, и РВ, казалось, умер.

И вот создатели РВ сообщают, что коды, авторские права и патент на PunkBuster переданы компании Even Balance, Inc. К сожалению, на сайте не сообщается, будут ли новые владельцы продолжать работу над античитерским приложением или же используют его для каких-либо внутренних целей.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Doctor

rod@igromania.ru

Master

master@igromania.ru

Люди гибнут за металл

Стали известны подробности раскола в одной из лучших российских киберспортивных команд — c58. Напомним: месяц назад, прямо перед финалом World Cyber Games Russia, команду покинули несколько сильнейших игроков. Ушли Q3-катады Fess, Pow3r, Dev11, Mike's и специалисты по CS Call911, myrz, Xenitron, 4e4an, Ant1killer и Hostage. Вместе с ними проект Cyberfight покинул один из его основателей — Денис Самакин aka bull3t. Как выяснилось, основной причиной ухода игроков стали финансовые разногласия с директором команды Дмитрием Кузнецовым aka c58d1mopl. Спорстменам не устроил процент отчислений с общего дохода команды, составивший их гонорары. Как показал финал WCG Russia, без названных игроков c58 уже не может считаться сильнейшей из российских киберспортивных команд — новый состав c58 занял только третье место в номинации Quake 3 TDM.

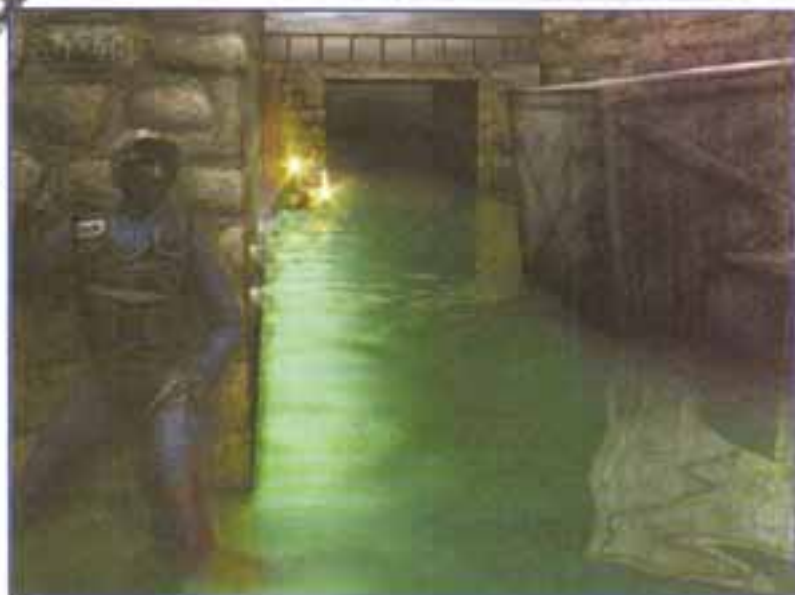
Что касается ушедших игроков, то они оперативно объединились в команду ForZe, которая и стала победителем в Quake 3 TDM 4x4 и заняла второе место в номинации Counter-Strike 5x5, заработав карманную часть призового фонда чемпионата.

World Cyber Games Russia

Для тех, кто пропустил предыдущий выпуск «Клубных новостей», повторим информацию о World Cyber Games Russia, но теперь уже — с результатами чемпионата.

С 8 по 13 октября в Москве состоялся очень серьезный турнир — World Cyber Games Russia с призовым фондом в 50000 долларов. Участники, преимущественно прошедшие отборочный тур в различных регионах России, соревновались в трех номинациях: Counter-Strike 5x5 (32 команды), Q3 TDM 4on4 (32 команды) и Q3 duel 1on1 (32 участника). Лучшие команды по «Контр-Страйку» и победители в Ку3-дуэлях получили путевки в Корею, где 5-9 декабря 2001 пройдет финал World Cyber Games с призовым фондом 300000 долларов.

Хочу отметить отличную организацию чемпионата — все было на высшем уровне: размещение участников в гостиницах, компьютеры, на которых проводились игры, информационное освещение в прессе и даже на телевидении. Участники тоже не подкачали — зрелищность игр была предостаточно.



дарков — в дополнении к «кашаку» разработчики хотят предоставить им карманную винтовку Galil. К комплекту снаряжения элементов будет добавлен баллистический щит, который может защитить игроков от огня пистолетов и дробовиков. В шите проделана небольшая окошко — через него нельзя стрелять, но можно обсервировать происходящее вокруг. Ну а чтобы выстрелить, придется, конечно, выскочить из-за щита.

Не обойдется и без графических новаторов. Количество полигонов на модель увеличено с 750 до 1250. «Новые» полигоны расколются на змичку персонажей — теперь у игроков во время разговора будет открываться рты. Так что стоит пронаблюдать, и сразу станет ясно, кто тут это вопит «да-да-да!». Усовершенствованию подверглось также растительность на картах — на место кучи спрайтов придет модель, обтунута полигонами и увеличенными полигонами листьями.

Проще, в связи с этим настраиваются возможные (или, скорее, эмпатрические) повышенные системные требования.

Разработчики планируют предоставить еще несколько приятных сюрпризов. Владельцы микрофонов и многоканальных аудиокарт смогут переговориваться с коллегами по команде (интересно, а боты будут достаточно умны, чтобы поддерживать разговор? :-). В последних версиях CS встречались карты, где можно было управлять боевой техникой, но она играла скорее декоративную роль. А разработчики Condition Zero хотят сделать использование техники важным и органичным элементом геймплея.

Как видите, проект выглядит весьма интересным. Работа идет на всех парах, и ребята из Gearbox грантачки истратят от энтузиазма. Если он будет направлен в верное русло, то в скором времени мы получим достойную singleplayerную альтернативу Counter-Strike.



После нескольких месяцев непрерывного мадостроительства на первое место вышли мады, вносящие изменения в стандартный геймплей Max Payne — делающие его более реалистичным, добавляющие новые оружие, оптимизирующие камеру и так далее. А те мады, что с новыми уровнями и новыми врагами, сделанные по мотивам книг и фильмов, — отошли на второй план. Но это временное явление — ибо грядет волна total conversions, которых уже сейчас разрабатывается штук двадцать как минимум. Но оставим их на будущее, а пока поговорим об одном из самых популярных модификаторов стандартного геймплея.

Ultimate-MOD

www.maxpaynecenter.com

Список изменений, прилагающийся к master-файлу этого мада, растяну-

сь пунктов эдак на тридцать. К арсеналу добавлено четыре новых пушки, среди которых — H&K MP5-A5 и Jackhammer MGL с подствольным автоматическим гранатометом MK1. Теперь практически на всех стенах в игре можно пасть с двух рук. Редкий враг останется жив больше трех секунд под огнем из двух Jackhammer'ов. А уж два Sawed-Off шотгана... сами понимаете, не малышня. Кстати, все «старое» оружие выглядит немного иначе — переделаны оканты.

Bullet-time теперь приобретает автоматически — не обязательно для этого все время манить врагов. Улучшена видимость пули, а также они отлично заметны в режиме паузы. Кровь стала, что называется, более реалистичной — хотя те, кто никогда не касались в живом приключенка обильной «беретты», вряд ли это заметят. Зато «более реалистичное» оружие за-



Рейтинг «Мир» 1 2 3 4

«Компьютерные клубы России» теперь на компактe!!!

Внимание! Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковалась на страницах журнала, разрослась до значительных размеров. Отныне она нашла свое место на нашем компактe, где и обосновалась окончательно. Внимание, владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вам никто не мешает написать на адрес ererkat@igromania.ru и проинформировать нас о вашем существовании под солнцем. Нам доставит искреннее счастье и безмерную радость опубликовать информацию о вашем, несомненно, замечательном клубе в нашей таблице! Более подробно о том, как нужно оформить заявку о вашем клубе, чтобы информация о нем попала на наш CD, вы так же можете прочитать на компактe.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт -> ИфеБлок.

НАД ПУБЛИКОЙ «СВОДКА» РАБОТАЛИ:

Олег Полынский (rod@igromania.ru)
Денис Турав (spider@tushino.com)
Александр Лямкин (at_yuama@mail.ru)

В итоге представлять Россию в Корее будут два известных интернет-игрока c4-LeXeR и PELE [PK] и екатеринбургцы b100.kik, а также CS-команда M19 (Aarik, KalaGrB, MadFan, Nook, Rider).

Полные результаты чемпионата таковы:

Quake 3 duel 1on1:

- 1 место — c4-LeXeR (\$3000)
- 2 место — PELE [PK] (\$1800)
- 3 место — b100.kik (\$1200)

Quake 3 TDM 4x4:

- 1 место — ForZe — (\$11000)
- 2 место — T33 NS — (\$6600)
- 3 место — Team c5B — (\$4400)

Counter-Strike 5x5:

- 1 место — M19 — (\$11000)
- 2 место — ForZe — (\$6600)
- 3 место — BAD — (\$4400)

Самые зрелищные денки, конечно же, лежат на нашем компактe. Удачи на мировом чемпионате в Сеуле, ребята!

WCG против CPL?

Неожиданно для всех был отменен CPL Paris, по сути который собирались многие российские игроки. В качестве официальной причины названа близость предполагаемой даты турнира к дате проведения CPL World Championship. Хотя — чем одна мажора другому, не совсем понятно. Есть мнение, что реальная причина отмены CPL Paris в том, что в конце осени — начале зимы внимание и усилия всех серьезных киберспортсменов будут прикованы к Всемирному Чемпионату по Кибериграм в Корее, и Париж рискует, как говорится, не набрать кворума. Разгорается противостояние WCG и CPL? Похоже на то.

«Каунтеру» ампутировать ноги

Эхо нью-йоркского взрыва гремит до сих пор, сотрясая не только «большой» мир, но и виртуальный мир киберитра. Сама собой, все шипши сыпется на голову несчастного Counter-Strike с его террористической тематикой. Американская CPL объявила, что на грядущем CPL World Championship будет использоваться специальная версия CS, totalmente очищенная от всех «террористических» деталей. В ней не будет никаких «терроров» и «контртерроров» — их заменят названиями команд, причем экс-террористы теперь обозначены как «атакующая команда», а экс-контртеррористы — как «обороняющаяся». Так называемая «бомба» переименована в просто «прибор» или «прибор связи». И смысл игры будет заключаться не в установке бомбы, а в выходе в эфир с помощью рации. Правда, рация будет «такой чудесным образом взрывать». В обеих командах можно будет выбрать только одну модель игрока (CT — GIGN, T — Leet Krew). Также к спецверсии будет изменено меню настройки управления и появятся карты, созданные специально для турниров CPL.

В общем, руководство Профессиональной Лиги Кибератлетов также оказалось поражено вирусом антитеррористического идеализма, который за последние два месяца активно распространялся по миру. Только непонятно, к чему эти палумеры — отменили бы чемпионат к чертовой бабушке, и все дела.

Напомним, что турнир CPL с призовым фондом в \$150000 стартует 5 декабря сего года в Далласе, штат Техас, США. В турнире примут участие около 2000 игроков из 30 стран мира. Спонсором турнира выступают также толстосумы, как Intel, Logitech и Altec. ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Intel взрослым не игрушка...

Компания Intel объявила о выпуске трех оригинальных цифровых устройств. Это не процессор, как вы, наверное, подумали, — это MP3-плеер, фотокамера и видеокамера. Новинки продаются под лейбсом Intel и относятся к именам Intel(r) Personal Audio Player, Intel(r) Pocket Digital PC Camera и Intel(r) Play(tm) Digital Movie Creator соответственно.

Немного тактико-технических характеристик. Плеер способен проигрывать файлы формата MP3 и WMA (Windows Media Audio) и оборудован встроенной памятью стандарта Intel(r) Strata Flash(r) объемом целых 64 Мб. Поддерживаются карты расширения MMC (MultiMedia Card). Питается Personal Audio Player от одной батарейки AA и способен проработать до 10 часов без подзарядки/замены элементов. Примечательна оригинальная концепция дизайна, позволяющая менять лицевые панели корпуса (как в сотовых телефонах). В комплекте, как это сейчас модно, идет телескопического-разного-полезного-софта. Приятно удивляет стоимость — всего 144.99\$, что для MP3-плеера с 64 Мб flash весьма и весьма дешево.

Pocket Digital PC Camera предоставляет собой недорогой мегапиксельную цифровую камеру с возможностью показывающей съемки (а-ля видеокамера). Объем встроенной памяти — 16 Мб, расширение за счет разъема Smart Media. Имеется встроенный микрофон, позволяющий анимировать снимаемые кадры голосом. Анаэтирование взаимности использования PC Camera в качестве "видео-телефона" (все необходимое софтверно есть в комплекте). Подключается камеру к компьютеру с выводом в Интернет, размещает физиономию перед объективом и общается, пока не надоедет. Стоит такое удовольствие всего 149.99\$.

Digital Movie Creator дополняет развлекательное семейство устройств под общей маркой Intel(r) Play(tm). Это цифровая видеокамера с микрофоном, портом USB и вагоном (или целым грузовым составом) комплектного программного обеспечения. Пользователь может отнять ролики продолжительностью до 4-х минут, а затем, с помощью специального софта, превратить его в настоящий киношпиль. Игрушка классная и неслыханно, на мой взгляд, дорогая — целых 99\$. Искренне надеюсь, что через пару лет родители моих детей смогут купить подобный девайс без ощутимых позреждений семейного бюджета.

Давайте жить дружно! (из обращения Кота Леопольда)

Чипсет Intel 440BX, уже совсем было собравшийся на покой, получил весьма острый пинок, придавший ему омерзительный зорек бодрости и популяристической любви. Если вы твердо намерены сделать апгрейд и при этом никак не можете расстаться с любимой Asus P3-BF (как вариант отличной мамки на 440BX), то вздохните спокойно. Ваши проблемы уже решила компания PowerLeap, выпустившая в продажу специальный переходник, позволяющий использовать новейшую ЦПУ Pentium III Tualatin с BX платкой.

В переходнике решена основная проблема: несовместимость современного Tualatin. Разработчики создали собственный оригинальный механизм обхода VRM материнской платы, при этом встроив в устройство собственный регулятор напряжения (он же VRM).

Переходник выполнен в виде SECC2-совместимого картриджа с разъемом FCPGA-2, светодиодом Power-On и трехконтактным гнездом для подключения вентилятора. Единственным ограничением является невозможность использования устройств в двухпроцессорных Slot 1 материнках. Это касается как Single, так и Multiple Processors конфигураций.

Сейчас, наверное, уже никто не помнит, однако еще три (или четыре) года назад вся компьютерная общественность растаплилась об идее модульного апгрейда. Термин "апгрейд" вообще предполагал тогда замену одного какого-то компонента системы (процессора как вариант) и делался таким образом компьютер до планки "круче вчерашнего". Время и технологии разрешили в пользу мифа, и теперь любой мало-мальски грамотный железячник знает, что качественный апгрейд требует замены материнской платы, процессора, видео, жесткого диска, ОЗУ — в общем, всего содержимого системного блока. В этом свете мне лично приятно наблюдать тот факт, что компания PowerLeap все еще верит в светлые идеи недаровой, последовательной и, самое главное, качественной модернизации устаревших систем. Молодчина PowerLeap. Ударны VRM-ом по беспределу мегалитера и разгату транзисторов!

Корейский PDA-эксклюзив от компании Samsung

Компания Samsung решила не отставать от общей PDA-строительных тенденций, анонсировав новую модель на процессоре Intel Strong Arm 1110 и операционной системе MS Windows CE 3.0. КПК называется I-TODO, и на момент выхода данного текста в печать он уже должен появиться в розничной продаже в Корее. О поставках данной модели в Европу пока неиз-

то не известно и есть верояние, что полюбившийся поклонниками (но вытесненный, разумеется) I-TODO нам с вами удастся только в декабре.

В I-TODO встроены CDMA модем, факсимильный преобразователь, превращающий его в сотовый телефон с максимальной скоростью обмена 144 Кб/с. Сердце PDA — Intel StrongArm 1110 с частотой 206 МГц, самый быстрый и энергоэффективный процессор на сегодняшний день. Объем встроенной памяти 32 или 64 Мб, плюс разъем стандарта для флэш-карт SD. Отдельного упоминания заслуживает нестандартный дисплей с диагональю 5 дюймов (для PDA это фактически рекорд) и разрешением 480 на 640 точек. Предполагается, что первыми модулями расширения для I-TODO будут цифровая камера и Radio Lan адаптер.

К сожалению, на картинке плохо видно все преимущества новой концепции КПК: дисплей от Samsung. По факту с таким разрешением вполне реально организовать рабочий стол, как в настольных версиях Windows 95/98/Me. То есть привычный всем рабочий стол, на нем иконки, вокруг окошечки, панель задач с кнопкой «Пуск». В общем, все как у «большака».

Кроме этого, стоит упомянуть о возможности просмотра качественного фото- и видеозображения высокого разрешения.

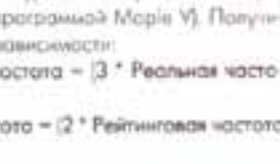
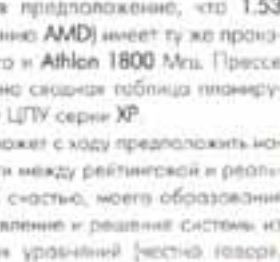
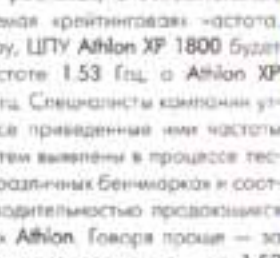
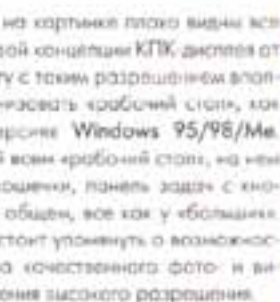
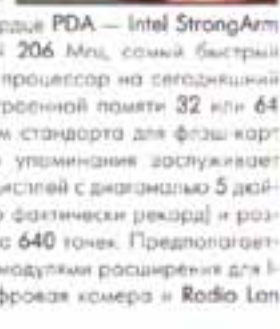
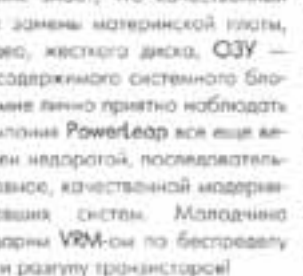
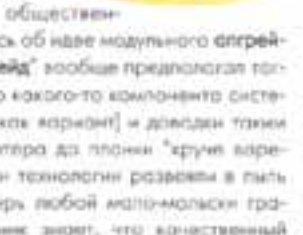
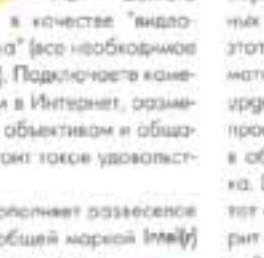
Процессоры Athlon XP — хорошая зарядка для ума

Компания AMD вводит новую рейтинговую систему маркировки своих процессоров. Теперь в названии процессоров Athlon XP будет фигурировать не реальная, а относительная, или так называемая «рейтинговая» частота. То есть, к примеру, ЦПУ Athlon XP 1800 будет работать на частоте 1.53 ГГц, а Athlon XP 1500 — на 1.33 ГГц. Специалисты компании утверждают, что все приведенные ими частоты были опытным путем выведены в процессе тестирования на 14 различных бенчмарках и соотносятся с производительностью продаваемых сейчас обычных Athlon. Говоря проще — за основу берется предложение, что 1.53 Athlon XP (по мнению AMD) имеет ту же производительность, что и Athlon 1800 МГц. Прессе была представлена следующая таблица планирования к выпуску ЦПУ серии XP.

Учелительный может с ходу предположить наличие зависимости между рейтинговой и реальной частотами. К счастью, моего образования хватило на составление и решение системы из четырех линейных уравнений (частно говоря, воспользовался программой Maple V). Получилась следующая зависимость:

Рейтинговая частота = (3 * Реальная частота - 1000)/2

Реальная частота = (2 * Рейтинговая частота + 1000)/3



Форм-фактор Micro ATX

Название	Частота FSB	Множитель	Реальная частота
Athlon XP 1800+	133MHz	11.5x	1.53GHz
Athlon XP 1700+	133MHz	11.0x	1.47GHz
Athlon XP 1600+	133MHz	10.5x	1.40GHz
Athlon XP 1500+	133MHz	10.0x	1.33GHz

Вот такая вот, дорогие мои, математика. От себя хотелось бы добавить, что экранная — она все же украшает, и на месте AMD стоило бы на первом месте ставить не рейтинг, а рабочую частоту процессора.

Я рисовал тебя мышью и пером прямо на ... (ВИА "Ногу, руку, ухо, горло и нос свело")

Скоро в японской розничной продаже появятся два новых планшета от компании Wacom. Это новая линейка под звучным названием FAVOR, предположительно от английского favoured или favorite ("избранный, предпочтительный" — рус.). Обе модели характеризуются низкой ценой и соответствуют последним тенденциям высокотехнологичной моды.

Модель F-410 с областью ввода формата A6 (на фото — слева) стоит всего 12500 иен или примерно 100\$. Модель F-510 стоит немного дороже — целых 18500 иен (около 150\$), однако обеспечивает большую область ввода (формат B6, на фото — справа). По ходу статьи, что касается F-510 более современен и больше соответствует между hi-tech устройств.



Оба устройства идут в комплекте с пером и мышью. Устройства ввода беспроводны и снабжены высококачественной оптикой (мышь в виде оптической мышки). Перо обладает чувствительностью к нажатию с 512-градусным скролом. В качестве интерфейсов используются USB; список поддерживаемых ОС включает в себя MS Windows 95/98/Me/2000/Mac OS v.8.5. В России эти устройства должны появиться в начале 2002 года — и, скорее всего, по цене, немного превышающей указанную (искрымь поставки, что ж вы скажете).

Роднон пошел по миру

Начались поставки графических карт на новом чипе RADEON 8500 от компании ATI. Я рассказывал об этом GPU в новостях 10-го номера, однако не поленился напомнить, что 8500 является классическим устройством Чемберлену (т.е. NVIDIA, помните замечательный плакат с самолетом, у которого вместо носового пропеллера кукушка) и призван составить конкуренцию сегодняшнему фавориту GeForce 3.

Компания ATI не стала скрывать данные пользователям обещания, и ядро Radeon 8500 будет теперь работать на частоте 275 против обещанных 250 МГц. Кроме этого, аудито понижалась стартовая цена — 299\$ вместо 399\$. В остальном все честно по части опти-

зации под последние операциики Микрософт, 64 МБ DDR SDRAM на борту, TRUFORM(tm), SMOOTHVISION(tm), CHARISMA ENGINE(tm) и т.д. и т.п. (Более-менее полный список см. в новостях 10-го номера)

В свою очередь коллектив «Железного цеха» категорично обещает аттестировать и продемонстрировать эту любопытную картонку, как только она появится в широкой розничной продаже. В связи с чем хотелось бы сказать пару слов читающим нас спонсором «Сам мы не делаем, привезли к вам на ленение, украли все документы и мониторы... Ладно доброе, кто сколько может...»

Если гора не идет к VIA...

Компания VIA Technologies решила самостоятельно заняться производством системных плат. Для этого было создано отдельное подразделение под названием VIA Platform Solutions Division (VPSD), под маркой которого будут в дальнейшем продаваться фирменные или brand-name продукты на системной копии от VIA.

Известен список материнских плат, которые будут выпущены уже в ближайшее время. Все 9 моделей основаны на старом чипсете P4X266 (в данный момент в судьи рассматривается как, поданный компанией Intel и опротестовывающий вытиск этого набора логики).

Форм-фактор ATX

Intel(r) P4 Socket 478	
VIA P4X266 PE11-L	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированный контроллер LAN и звук
VIA P4X266 S PE11-	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированный AC 97 Audio
VIA P4X266 PR22-R	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, контроллеры RAID и аудио
VIA P4X266 PR22-S	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, аудио
VIA P4XB-R	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированный RAID контроллер и 6-канальный звук
VIA P4XB-S	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4 Processor, DDR266 SDRAM, звук (тип отличный от используемого в PR22-S)
Intel(r) P4 Socket 423	
VIA P4X266 VL33-S	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 423-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, кодек AC 97

Intel(r) P4 Socket 423

VIA P4XB-M чипсет P4X266, форм-фактор MicroATX, поддержка 423-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированные контроллеры LAN

Intel(r) P4 Socket 478

VIA P4XB-M чипсет P4X266, форм-фактор MicroATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированные LAN и AC 97

Действительно ловкий ход, серьезно облегчающий процесс популяризации P4X266 решения. Если ранее крупные сборки, опасаясь (и вполне резанно) испортить отношения с компанией Intel, не выпускали системные платы на крайнем чипсете вовсе или продавали их в белых, анонимных коробках, то теперь барьер будет прован, и первые ласточки на P4X266 так достигнут розничного рынка.

Неизвестно, как отреагируют на такие действия Intel и власти, так как судебное разбирательство все еще не завершено. Возможно, на голову VIA посыплются санкции, и суровый пристав твердо рукой опечатает свежевыпущенные коробки с материнками. А возможно, и наоборот — вперед похрустит меня за померские знания юридически канона и отпадет писать статью о плодотворности нового чипсета...

Самый маленький MP3-плеер в мире...

...представила недавно компания Panasonic. Его размеры сопоставимы с размерами обычной почтовой марки — 42.2x15.8x4.6 мм, а вес составляет всего 38 грамм без элементов питания. Аббревиатура данной модели звучит как SV-S080.

Плеер поставляется со встроенной 64 МБ SD картой, позволяющей хранить до 64 минут в качестве, сравнимом с CD-Audio (битрейт 128 кб/с). Этот объем памяти можно расширить за счет встроенного разъема для flash-памяти стандарта SD. Питается от встроенного никель-металлогидридного аккумулятора и одной батарейки типа AAA, что позволяет ему работать бесперебойно в течение 50 часов. Помимо собственно MP3 поддерживаются популярные аудиоформаты WMA и AAC.

Предполагается, что средняя розничная цена на SV-S080 составит 22000 иен или примерно 180\$. Ожидать новинку следует в начале декабря. Насчет доступности данной модели для российских покупателей пока ничего не сообщается. ■



Процессорные войны

Часть первая.

Треборье на частоте 800 МГц —
AMD vs Intel vs VIA

Клику этой статьи подсказало мне письмо одного из наших постоянных читателей. Вот его краткий текст, прошедший строгую редакторскую цензуру: "Ху из VIA С3? Энд Ху из Ху? Это по-английски, а ежели сурыязно, то в хопва спросить, чего это за процессор такой С3, о котором вы недавно писали в новостях. Я слышал, что этот процессор производится компанией VIA, и что он, мол, очень быстрый и не греется. Действительно ли это так? Стоит ли покупать С3 для нового компьютера?"

От себя добавлю, что в я ранее получал письма подобного содержания и тематика, однако именно это переполнило чашу моего редакторского терпения и сподвигло на написание данной статьи. О чем она? А собственно, о процессоре VIA С3 800 МГц, о его практичности и производительности в играх. Если подходить с более общих позиций, то это попытка ответить на вопрос: какой low-end процессор стоит приобретать современному геймеру.

На сегодняшний день нам с вами (я тоже геймер, между прочим) доступно целых три варианта построения конфигурации нового компьютера — Intel Celeron, AMD Duron и вышеупомянутый VIA С3. В наших тестах мы использовали по одному представителю от этих славных семейств на частоте 800 МГц. Соответственно, все три тестировались на разных материнских платах, и физически результаты тестирования вполне можно трактовать как сравнительную производительность трех платформ — Celeron+i815+SDRAM, Duron+KT133A+SDRAM, С3+PLI133+SDRAM. Как говорится, хотам как лучше, а получалось еще лучше...

Intel Celeron 800 МГц

БИО

Первый Celeron с системной шиной 100 МГц. Третье поколение low-end процессоров компании Intel (читайте в этом номере статью про четвертое поколение — Celeron 1200 Tualatin), предназначенный для установки в недорогие офисные компьютеры и игровые станции начального уровня. Самый продаваемый процессор (имеется в виду вообще серия Celeron) в мире. Радость и горе бедного российского геймера. Лучший друг компьютеров редакции журнала "Игромания".

Словом небольшой экскурс в историю. Эпопея Celeron началась в далеком 1997 году, когда появились первые версии этого процессора и зародилась понятие low-end рынка в том виде, в каком мы знаем его теперь. Если ранее модельный ряд процессоров довольно тесно располагался только на ЦПУ для рабочих станций и ЦПУ для серверов, то выход Celeron открыл новую ценовую нишу "бюджетных ПК" с предельной стоимостью "ниже 1000\$".

Первые версии Celeron взяли собой печальное зрелище, состоявшее из ядра Pentium II с кастрированным явшем второго уровня. Явным минусом такого дизайна являлась удручающая (по сравнению с тем же PII) производительность, а однозначным плюсом — скромная цена и хорошая потенциал разгона. Было выпущено всего две модели — на частоте 266 и 300 МГц, а наши российские умельцы легко разогнали их до 400 и 450 МГц соответственно. Внутрь этих ЦПУ танковало ядро Deshutes, выпускались они по технологии 0,25 мкм и работали на системной шине 66 МГц, имея при этом незначительный коэффициент умножения (4 у 266 МГц версии и 4,5 у 300 МГц).

Довольно быстро производительности Celeron без кэша L2 стало катастрофически не хватать, и компания Intel оперативно выпустила новое ядро Mendocino. Фактически это был тот же самый Deshutes, только со 128 Кб кэша второго уровня, работающим на частоте ядра. Это был серьезный и взвешенный ход, именно оно позволило Celeron на недолгое время для конкурентов уйти. Процессоры K6-III/K6-II, бывшие в то время top-level ("самыми крутыми") моделями компании AMD, отставали от Mendocino в среднем на 20-30%, причем не только в офисных, но и в игровых приложениях. Разогнанный Mendocino также был на высоком уровне, и 300 МГц варианты этого процессора прекрасно работали на частоте 450 МГц и системной шине 100 МГц.



Время изменилось, и процессорную упаковку "картридж" SECC сменил более удобный и практичный PGA. Компания Intel опять вернулась к проверенной Socket технологии (от которой отошло после выпуска Pentium) и анонсировала специфично разъем Socket-370.

Проходит время, частоты Celeron неуклонно растут, технология 0,25 мкм уже не справляется с температурными нагрузками, и происходит очередной виток в развитии технологии производства low-end ЦПУ. Начиная с 533 МГц вариантов, вся линейка Celeron переходит на ядро Coremine и норму 0,18 мкм. Появляется поддержка инструкций SSE, и процессоры производятся в новой упаковке TFCPGA. Единственным сдерживающим фактором производительности фактором остается тормозное и устаревшее 66-мегагерцовая шина.

В это время на горизонте появляется первый действительно достойный конкурент — процессор Duron, обладающий более производительной шиной и новым, оригинальным ядром разработки AMD. Новичок несомненно забирается на рынок, взглядом идет в зрительские ряды поддерживающие его материнские платы и одним ударом кривизны колула отпращивает Celeron к нокаут. Судья отсчитывает секунды, а тренер с похотитом Intel ослепленно боржует что-то про плохую тренированную процессорную шину.

В нокауте Celeron остается довольно таки продолжительное время, наращивая негативизм и периодически выдвигая замечание типа "I'll kick that little Duron's ass" ("запечалю"). А вот, собственно, происходит ли самое, давно ожидаемое поклонниками Intel событие — выпускается первый Celeron с системной шиной 100 МГц, на частоте 800 МГц. Вернет ли он майку лидера, надеет ли "little Duron's ass", покажет ли "кузюкину мать" компании AMD — читайте далее.

В плюс

В несомненном плюсе — фирменное качество, надежность и техподдержка компании Intel. Помните о тематике нашего журнала, мы принципиально не стали тестировать производительность процессоров в офисных и content-creation приложениях. Однако справедливости ради должен отметить, что именно content-creation были всегда сильнейшей стороной процессоров Intel. В частности — программа Adobe Photoshop демонстрирует 10-15% превосходство в производительности Celeron относительно конкурирующих Duron и С3. Кроме этого, многие наши читатели и коллеги субъективно отмечают, что при декодировании потока MPEG (при просмотре DVX, проще говоря) процессоры Intel Celeron нового поколения предпочтительней, нежели продукция

младший AMD и VIA. Доказывать документально, почему так получается, сейчас не стану, так как это тема является собственностью "Термий линии" и если же, повторюсь, несколько не соответствует нашим сегодняшним задачам (напоминаю, что в первую очередь мы тестируем "игровую" производительность).

В минусе

Е минусе небольшой, но стабильный отрыв от процессора AMD Duron. Как вы, наверное, уже поняли — отрыв далеко не в лучшую сторону. Тесты говорят сами за себя.

AMD Duron 800 МГц

БИО

В суровые времена царствования архитектуры Socket 7 процессоры компании AMD считались "глазными" и специализированными компьютерного рынка. Несмотря на свою дешевизну и доступность, их разная популярность колебалась где-то возле нулевой отметки. Великими спутниками ЦПУ AMD K5/K6/K6-III/K6-III были никакой произ-

водительность и программная несовместимость. Сейчас кажется странным и несбыточным тот факт, что игра или офисное приложение, прекрасно работающее на процессоре Intel, не может запуститься на процессоре AMD. Однако так было, и ситуация это продолжалась довольно долгое время, пока на сцену не вышел Athlon. Настоящий "атлет" (взвешивать, скалтамбури) с широкой и мускулистой спиной EV6 (частота 200 МГц), производительным ядром и агрессивно маленькой ценой. Единственное, что помешало ему в то время стремительно оккупировать рынок, — это чрезвычайно малое количество материнских плат, поддерживающих новый процессор.



водительность и программная несовместимость. Сейчас кажется странным и несбыточным тот факт, что игра или офисное приложение, прекрасно работающее на процессоре Intel, не может запуститься на процессоре AMD. Однако так было, и ситуация это продолжалась довольно долгое время, пока на сцену не вышел Athlon. Настоящий "атлет" (взвешивать, скалтамбури) с широкой и мускулистой спиной EV6 (частота 200 МГц), производительным ядром и агрессивно маленькой ценой. Единственное, что помешало ему в то время стремительно оккупировать рынок, — это чрезвычайно малое количество материнских плат, поддерживающих новый процессор.

После того как Athlon уверенно утвердился на рынке high-end и middle-end решений, очередь наконец дошла до low-end сектора. На свет появился Duron. Новорожденный первенец от старшего брата все самое лучшее и "правильное" с точки зрения производительности качества:

* технология производства — 0,18 мкм с использованием медных соединений;

- * ядро Spitfire, основанное на архитектуре Athlon;
- * 100 МГц DDR (эффективная 200 МГц) шина EV6;
- * кэш L1 объемом 128 Кб;
- * кэш L2 объемом 64 Кб и работающий на полной частоте ядра;
- * набор мультимедиа инструкций 3DNow!

На данный момент доступны версии Duron на частотах 600, 650, 900 и 950 МГц. В продаже все еще можно найти Duron 600, 650, 700 и 750 МГц, однако они уже официально сняты с производства и в скором времени уступят дорогу более производительным моделям. Также в Москве с недавних пор начал продаваться Duron 1000 МГц с новым ядром Morgan, пришедшим на смену устаревшему Spitfire. Подробнее о нем, я надеюсь, мы расскажем в следующем выпуске "Железного Цеха".

В плюсе

В великом и однозначном плюсе — отличная производительность в играх и офисных приложениях. До недавнего времени в плюсе была также и цена, однако теперь компания Intel начала проводить весьма и весьма агрессивную ценовую политику, и сегодня Duron 850 МГц можно приобрести по цене Celeron 800 МГц. Разница несущественная, тогда как всего пару месяцев назад Duron 650 продавался по цене Celeron 433.

В минусе

В минусе очень сильный нагрев ядра — на порядок выше, чем у того же Celeron. При этом микросхемы абсолютно не защищены от температурных перегрузок. Duron, проработавший пять секунд без охлаждения, — однозначно мертвый Duron. К примеру, если у вас остановится кулер, то практически с 99% вероятностью процессор AMD Duron сгорит, Celeron немного проработает, потом зависнет, а после перезагрузки и замены кулера заработает вновь. VIA C3, скорее всего, полочки не заметит и спокойно продолжит работать, как ни в чем не бывало.

Следует отметить большую хрупкость ядра. Повредить микросхему очень просто, даже при аккуратном и деликатном обращении с процессором. Установив однажды свой Duron 650 в материнскую плату, в в течение часа не мог запустить систему. Снял радиатор с процессора, и обнаружил, что края микросхемы сколоты. Все, кто меня знает и кто в этот момент присутствовал в комнате, письменно подтверждали мое аккуратное и по-своему даже нежное отношение к процессорам вообще и конкретно к моему собственному процессору в частности. Бедную и покорившую под окном и с тех пор никогда больше не испытывавшую такой трепетной привязанности ни к одному знакомому мне процессору...

VIA C3 800 МГц

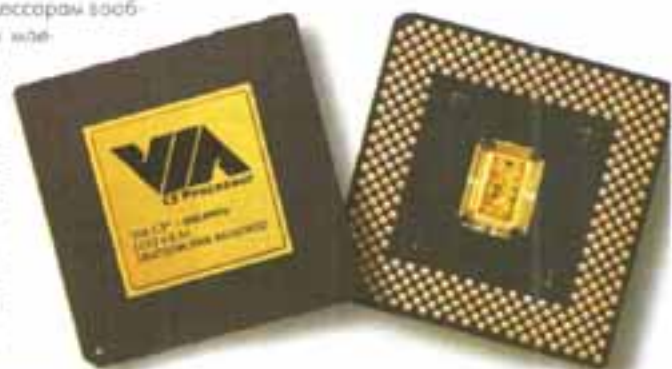
БИО

В основе фамильного древа процессора C3 стоит компания Cyrix, поэтому железничники со стажем еще по 386-ым, для которых она в свое время выпускала математически сопоставимые. Со временем доходы и амбиции компании возросли, и в 1998 состоялся первый дебат на рынке центральных процессоров. Это был знаменитый MII, гонимый большой популярностью в странах постсоветского региона и на долгие годы ставший визитной карточкой Cyrix.

Еще в далеком 1998 году сборщики ПК отмечали неплохую производительность MII в офисных приложениях (деловая логика) и полную непригодность в играх и мультимедиа-приложениях (операции с плавающей точкой). Тем не менее, своего покупателя этот процессор нашел — в основном благодаря своей низкой цене и 100% совместимости со всем спектром выпускавшегося тогда ПО.

В процессе знаменитых пертурбаций компания Cyrix была куплена корпорацией National Semiconductor, под чьим крылом был создан высокоинтегрированный мультимедиа-процессор MediaGX. Откашлялась назад, со всей ответственностью можно заявить, что идея обанкротилась свое время, а потому, наверное, и не прижилась. Несмотря на некоторые креативские технологии, примененные в MediaGX, его производительность все еще оставалась желать много лучшего. Рынок интернет-приставок и встраиваемых систем в то время еще находился в раннем отрыве, и, соответственно, а правильном позиционировании интегрированных решений никакой речи быть не могло. И поэтому — покойся с миром, MediaGX.

В итоге Cyrix, со всеми своими патентами и инженерами, перешла в собственность компании VIA. У VIA уже имелся опыт подобных приобретений, так как примерно в этот же период ею была куплена компания Centaur, занимавшая в свое время созданием процессора WinChip. У обеих команд уже имелся свои наработки и перспективные проекты. В частности, у Cyrix было практически готово процессорное ядро Joshua, а у Centaur — ядро Samuel. Персонально процессор, получивший название Cyrix III, должен был выйти на ядре Joshua, однако потом, по неизвестным общественности причинам, это решение было изменено, и в розничную продажу Cyrix III поступил уже на ядре Samuel. Надо сказать, что в случае с этим ЦПУ поговаривали "как мы ядро назовем, так продаваться и начнет" не сработало. Несмотря на смену имени, Samuel не прижился.



Сводная таблица характеристик всех трех процессоров

3DMark 2001 32bit, 1024x768	Game1 Low Detail	Game1 High Detail	Game4 Nature
AMD Duron 800 Mhz	20,80	11,90	10,40
Intel Celeron 800 Mhz	18,50	10,40	9,60
VIA C3 800 Mhz	15,50	9,30	8,50
Intel PIII (Copermine) 1000EB Mhz	27,80	13,50	11,40

И вот буквально несколько месяцев назад на рынке появляется новая версия процессора Cyrix+Centaur с ядром Samwell II. Как вы, наверное, угадали, речь идет о VIA C3, в младшей версии называемом Cyrix III, но позднее переименованном

волевым решением маркетингового специалиста. Процессор появился сразу в четырех вариантах — 700, 733, 750 и 800 МГц, два из которых (733 и 800) уже сейчас можно приобрести в Москве. Забавной особенностью модельного ряда VIA можно считать тот факт, что процессоры 700 и 750 рассчитаны на шину 100 МГц, а те, что на 733 и 800 — на 133 МГц. То есть, по всем разумным меркам, процессор VIA C3 733 должен превосходить по производительности 750 МГц модель. Также на общем строя выделяется C3 800, произведенный, в отличие от своих собратьев, по последней технологической норме 0,13 мкм.

В плюсе

В первую очередь — цена на готовые системы. Процессор VIA C3 предназначен для работы с недорогими чипсетом VIA PLE133, и общая стоимость комплекта "системная плата+процессор" колеблется около 100 долларов. При этом не надо учитывать тот факт, что в чипсет PLE133 интегрирован AGP видеоадаптер и звуковая плата, что также дополнительно снижает конечную стоимость системы.

Данный процессор является на сегодняшний день единственным решением, реально способным работать без дополнительного охлаждения. VIA C3 прекрасно обходится одним радиатором, работая на штатных частотах и в нормальной, неагрессивной среде. Это опять же положительно сказывается на конечной стоимости компьютера и позволяет значительно снизить шум, издаваемый системным блоком.

Отличный процессор для недорогого офисного компьютера. Если вам нужно оснастить рабочим местом сто и еще одну секретаришу, то это решение всех ваших проблем. Недорого и сердито.

В минусе

Ситуация с производительностью за прошедшие три года фактически не изменилась. VIA C3

быстро и шустро в офисных приложениях, слушай и не горюшишь в мультимедиа и игровых приложениях. Тесты наглядно демонстрируют значительное (и не смертельное) отставание от конкурентов AMD и Intel. Не помешало ни технологии 0,13 микрон, ни 133 МГц шина.

Также небольшим, но заметным минусом C3 является его абсолютный иммунитет к разгону. Однажды рожденный C3 800 так и умрет, не познав радости 900-мегагерцового полета...

Тесты

Мы провели ряд тестов, наглядно демонстрирующих реальную производительность всех трех процессоров в игровых приложениях. Все "невероятные тесты" умчались изо дня в день, но принцип спецификации курьеза и, соответственно, в итоге решил не показывать нас дураками. Освободившееся место было благополучно использовано для размещения полезной информации.

Конфигурация стенда

- ★ Процессоры: Intel Pentium III 1000EB Mhz (133Mhz bus, Copermine) Intel Celeron 800 Mhz (100Mhz bus, Copermine) AMD Duron 800 Mhz (100 Mhz DDR bus) VIA C3 800 Mhz (133 Mhz bus)
- ★ Системная плата: Asus TUSL2 C (i815 B-Step) Soltek 5L75KAV (VIA KT133A) Asus CUPLE-VM (VIA PLE133)
- ★ Видеоплата: Eizo Gladiac 511 PCI GeForce2 MX
- ★ Оперативная память: MICRON 256 MB PC133
- ★ Жесткий диск: IBM 40 GB IC35L040AVER07-0
- ★ Операционная система: Windows 2000 Pro SP2
- ★ Монитор: ViewSonic G255s (21")
- ★ Драйверы: NVIDIA WHQL Detonator XP v21.83, DirectX 8.0a



Итоги

Кажется, уж все сказано и вроде бы не хочется повторяться, но, раз уж о товарищах, читающих в журнальных статьях исключительно "высоко", я реализую следующие факты:

А) Самый быстрый процессор — это Duron. Если вы геймер и сейчас раздумываете над покупкой нового компьютера, то я рекомендую вам именно этот процессор.

Б) Второе место по производительности занимает Celeron. Если вы можете пережить (я лично не могу) бока потери 1-3 кадров в секунду, если хотите перестраховаться и приобрести быстрее сменить процессор, если хотите сделать апгрейд, заменив старый Socket 370 процессор, — то это, несомненно, ваш выбор.

В) Процессор VIA C3 является отличной покупкой, если единственными программами на жестком диске вашей машины являются 1С Бухгалтерия, MS Office и Паскаль. Если же вы геймер и вас в первую очередь интересует производительность в играх, то этот процессор вам не нужен, лучше обратите внимание на Duron.

Диаграммы производительности говорят сами за себя и никакие дополнительные пояснений не требуют. Duron выигрывает, Celeron поспешает, а VIA топчется позади. Небольшой уровень обусловлен в первую очередь тем, что все системы тестировались с PCI картонной же чипсет GeForce 2 MX. К сожалению, разработчики не предусмотрели в чипсете VIA PLE133 внешнего AGP порта, и поэтому, чтобы уравнивать шансы, для всех остальных участников тестирования также пришлось воспользоваться PCI шиной. ■

Благодарности

Земный поклон Дарье Новоторцевой, без чьего активного участия, помощи и терпения данная статья никогда бы не состоялась.

Спасибо компании "R&K" за предоставленный процессор VIA C3 800.
www.r-and-k.com



Спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленный процессор Duron 900.
www.atlantic.ru



Спасибо компании "ТехМаркет" за предоставленный процессор Celeron 800.
www.techmarket.ru



Drazev 32 bit 1024x768

AMD Duron 800 Mhz	26,51
Intel Celeron 800 Mhz	25,70
VIA C3 800 Mhz	20,47
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	40,20

Quake III 32 bit 1024x768

AMD Duron 800 Mhz	40,30
Intel Celeron 800 Mhz	35,7
VIA C3 800 Mhz	29,30
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	50,20

Unreal v 4.36 32 bit 1024x768 utbench

AMD Duron 800 Mhz	25,99
Intel Celeron 800 Mhz	22,10
VIA C3 800 Mhz	18,20
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	38,90

Процессорные ВОИНЫ

**Часть вторая.
Celeron 1.2 ГГц Tuohatin
и его производительность
в компьютерных играх**

Сегодня у нас самый горящий заказчик. Портландскими путями и заповедными тропами добрался до нас самый быстрый и самый что ни на есть "новый" процессор Celeron 1200 Мгц. Свеженький — можно сказать, "с пылу с жару пирожок" от компании Intel. Вместо сдобного теста — технология 9.13 микрон, в качестве начинки — ядро Tuohatin, а глазурочка — кэш L2 256 Кб. Вкусно — слов нет.

К моменту выхода номера в свет данная модель уже должна появиться в розничной продаже и, как следствие, вызвать вполне законный ряд вопросов — типа "А чего за Tuohatin? А реально быстро? А че быстрее?". Наша задача, как раньше, так и теперь — ответить на эти вопросы, приложить власть и охоту в умы вытравивших читателей.

Упаковка

Нам в руки попался коробочный вариант процессора, укомплектованный фирменным кулером и радиатором. Мы аккуратно вскрыли пластиковую упаковку и внимательно изучили ее содержимое. Вниманию сразу привлекли некие крепления. Они достаточно оригинальны и необычны. Во-первых, используются оба выступа на процессорном союте. Если стандартно радиатор закрепляется только посредством одного крепежного выступа, то теперь используются оба выступа и, как следствие, увеличена надежность всего крепления. Далее, нам очень понравилось, что комплект охлаждающей сис-

темы полностью разборный, и, как выяснилось позже, чрезвычайно практичный. Отдельно упаковка радиатора, отдельно — вентилятор и отдельно — рычажок крепления. Последний заслуживает особого благодарственного слова, так как реализует на практике идею "ненастоящего" монтажа процессора. К примеру, чтобы установить стандартный кулер ND-38 или Thermoflex, нужно усилить два человека, один из которых из-за веса сил тянет рычажок вниз в направлении материнки, а второй отгибает его в сторону от процессора, дабы зафиксировать выступ на союте. Конечно, надо сказать, зрелище, и при этом довольно-таки экстремальное. Под вынужденно жердяничным натиском грубой физической силы выступ союта может банально

сломаться. В этом случае вам просто придется менять материнку, так как такого рода поломки гарантией не предусмотрены. Но возвращаясь к хрестоматийной коробочке верою Celeron 1.2 ГГц, необходимо отметить, что такой проблемы в ней нет. Вы просто аккуратно устанавливаете крепеж в пазы и нежно поднимаете рычажок. Все, бригада идет на пикетур. Радиатор намертво закреплен на процессоре. И никакие натужные креплений, ненормативной лексики и укусов от воткнувшейся в материнку отвертки (и такое бывает).

Единственным и не очень существенным минусом системы охлаждения является теплопроводящее покрытие на радиаторе. Оно малоэффективно, сильно портится и впоследствии очень плохо отчищается. Рекомендую разогреть спиртом и канцелярской резинкой (которой профиль стирают), набраться терпения, а затем поступательными движениями удалить это неприятное темное пятно с чистого лица радиатора. Старая добрая pasta на практике намного эффективней и практичней. Эх... Да не забудьте присоединить руки правильным концом к туловищу (если не знаете, каким, то читайте внимательно "Горячую Линию" и обращайтесь).



Экономическое обоснование

Процессоры, как известно, не грибы, и сами по себе они, увы, не произрастают. Чтобы появиться на свет, любому более или менее приличному процессору жизненно необходимо "экономическое обоснование". И если вы вдруг не в курсе — то это такая толстая папка печатных бумаг, наглядно доказывающая понимающим людям, что вот именно без этого самого процессора ни жизнь не состоит. Подробней, увы, объяснить не могу, так как опасаясь провалиться в болото экономических наук, в которых, как вы, наверное, уже поняли, ни белыше не омыло.

Как и всякий воспитанный процессор, Celeron с ядром Tuohatin появился на рынке благодаря "экономическому обоснованию". Суть его в том, что сегодняшняя ситуация на процессорном рынке и в частности в масштабах модельного ряда Intel отчаянно требует наполнения в лице именно этого CPU. Сразу обмолвись, что вся высказанное далее является ре-





зультатом можа собственные измышлений и на роль безгрешного "руководства к действию" никак не претендует.

Начнем с теории. Процессорный рынок традиционно принято делить на три категории:

- **low-end** — процессоры низкой ценовой категории, предназначенные для установки в недорогие офисные компьютеры и игровые станции начального уровня. На данный момент в этой категории называются процессоры Celeron с ядром Coppermine и младшие модели PIII, также с ядром Coppermine.

- **middle-end** — "золотая середина" между избыточной вычислительной мощью и серьезной проводимостью. Рекомендуется для установки в модные игровые станции и корпоративные ПК универсального применения. Сейчас в этой категории называются ЦПУ P4 Socket 478 в связке с чипсетом 845 и памятью SDRAM, а также старшие модели PIII Coppermine/Tualatin.

- **high-end** — самые-самые, быстрые-быстрые процессоры. Устанавливаются в сервера либо в высококлассные системные блоки безумных геймеров. Здесь тусуются серверные варианты PIII с ядром Tualatin. Им соответствует P4 в связке с 850 и памятью EDRAM.

Далее следует принять и переварить тот факт, что компания Intel планирует в скором времени свернуть производство процессоров на ядре Coppermine. То есть вся производимая сейчас линейка PIII и Celeron с близким к нему в Гц/у. Соответственно, если к этому моменту ушастая тройка P4+845+SDRAM не успеет докатиться до low-end рынка, на нем образуется дырка, или, как говорил мой учитель труда, — "отверстие". А рынок, как и всякая динамичная система, пустоты не терпит... В общем, размышляя все вышесказанное, Celeron 1200 МГц — это первая ласточка прошлого low-end рынка. Нашего с нами любимого, бедно-росийско-геймерского рынка.

Ядро Tualatin

Одним из сынов революционных нововведений нового Celeron является увеличенный до 256 Кб кэш второго уровня. В сочетании с новейшим ядром и технологией 0,13 мкм получается нечто до рези в глазах напоминающее младшие модели Pentium III Tualatin. Единственным существенным отличием является системная шина, урезан-

ная до 100 МГц. Еще младше Celeron не был так близок к старшему брату PIII, и иногда даже перда господани сверхлокерами не открывалась трюки редукции персентивы. Подумать только: хороший водный кулер за 30 баков, качественный корпус за 100\$, пара старших процессоров — и... о чудо, вы получаете Pentium III по цене Celeron... А если говорить серьезно, то от ЦПУ с такими характеристиками стоит ожидать мизерной производительности. Уверен, что если бы процессор Intel 750E Coppermine стоил столько же, сколько и Celeron 1200) заранее предупредили бы о предстоящем ему соревновании, то он непременно бы эмигрировал в Бразилию среди поставками.

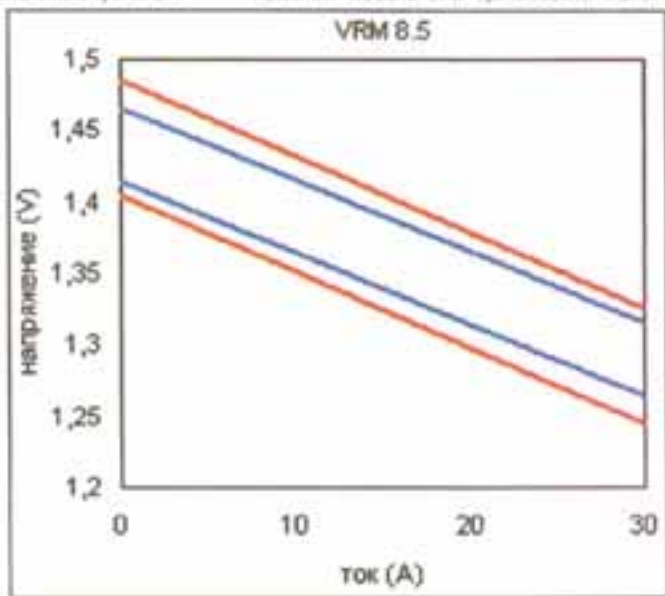
Но не будем забегать вперед и вернуться к нашим процессорам, а точнее, к материнским платам, их поддерживающим. В последние время в виде коши и чаши встречаются в сети и на форумах вопросы, посвященные новым материнским платам и конкретно чипсету i815 B-Step. Большинство ораторов выражают удивление и плохо скрытое недовольство тем, что приобретенная всего пару недель назад материнская плата на i815 в одночасье оказалась "старой" и несовместимой с ядром Tualatin. Нехарактерно товарищи, не попадающие в это "Большинство", однако составляющие значительную коалицию, идут еще дальше, взирая к справедливости и поддержке чипсета i440BX. Из доводов вернее можно сформулировать так: "Покупка новой платы при прекрасно работающей старой — это не очень разумное предприятие. И почему, если на BX работает Coppermine, то не работает Tualatin? Возможно ли появление перекладки Tualatin -> 440BX Slot1?" Я и коллега Горень уже освещали эти вопросы в "Горькой Ливни" и "Железные Нюхости", однако до подробного руководства руки не доходили. Теперь вот, как понимаете, дошло.

В основе всего лежит новая технология производства. Если Coppermine производится по 0,18 мкм, то Tualatin перешел на более перспективные 0,13 мкм. При этом, что вполне естественно, изменились основные электрические параметры процессора, такие как напряжение питания ядра (Vcore) и рабочее напряжение процессорной шины. Если раньше Vcore находилось в диапазоне от 1,65 до 1,75 Вольт, то теперь — от 0,9 до 1,475 Вольт. Напряжение шины, в свою очередь, снизилось с 1,5 до 1,25 Вольт. Изменились также и требования к эксплуатации. Если раньше допустимое отклонение значения Vcore от номинала составляло 15%, то теперь эту цифру необходимо было уменьшить до 3%. Чтобы решить эту и ряд других задач, инженерам компании Intel пришлось разработать новую спецификацию блока VRM (блок, стабилизирующий напряжение питания ядра). В соответствии с тем, что предусматривала версия спецификации для под номером 8.4 (для Coppermine), новый VRM получил индекс 8.5. Соответственно, правило совместимости материнской платы с процессором на ядре Tualatin можно сформулировать как критерий обязательного соответствия спецификации VRM 8.5.

Сложность уменьшения потребляемости Vcore в значительной мере заключается в больших токах, потребляемых современными процессорами. Не буду углубляться в сложные формулы, описывающие законы электротехники, а просто попытаюсь прийти к веру тот факт, что поддерживать постоянное напряжение при больших расходе работы также — чрезвычайно трудно. К примеру, Coppermine 1000EV потребляет ток до 20 Ампер (VRM 8.4), а Tualatin — уже порядка 30-35 Ампер.

Стандартный подход к решению проблемы однозначно привел бы к значительному увеличению себестоимости материнских плат (в любом случае пришлось бы отказаться от стандартного варианта i815), так как потребовались бы дополнительные технологические улучшения. Поэтому был выбран принципиальный подход к генерации напряжения ядра. Если раньше значение Vcore являлось константным (с учетом процентной разброски), то теперь оно меняется в соответствии со значением тока. Фактически имеется определенная линейная зависимость. Более наглядно этот процесс можно наблюдать на иллюстрации, демонстрирующей разницу в работе VRM 8.4 и VRM 8.5.

Крайние обозначены критические максим-



нальные/минимальные (используется термин "коридор") значения V_{core} , а синий — диапазон статической рабочей нагрузки. Если картина для случая с VRM 8.4 демонстрирует отсутствие какой-либо динамики и значение V_{core} стандартно, то для VRM 8.5 строится так называемая "загрузочная прямая" (Load Line), где выходящее VRM значение V_{core} линейно зависит от потребляемого процессором тока. По отзывам специалистов Intel, такая схема легко реализуема, не требует значительных затрат и оптимально использует потенциал 0.13 мкм технологии.

Вполне естественно, что такая оригинальная реализация V_{core} потребовала определенных изменений в выводах процессорной микросхемы. В частности, изменились назначения и смысл сигналов, означаемых с выходов VID. Если по спецификации VRM 8.4 с этих ножек задавалась величина отклонения V_{core} , то теперь выходы VID задают некое базовое значение V_{core} , определяющее смещение коридоров по высоте (см. рисунок). Новый pinout (расъем процессора) получил название FCPGA-2. На настоящий момент единственным чипсетом, поддерживающим этот разъем, является iB15 B-Step.

Большинство западных сайтов, да и сама компания Intel, с сомнением относятся к возможности появления переходников FCPGA 2 → FCPGA, однако компания PowerLeap уже объявила о создании варианта FCPGA-2 → Slot 1, что, вообще говоря, сигнализирует о принципиальной возможности создания такого рода переходников. К сожалению, на данный момент неизвестна цена этого устройства. Вполне вероятно, что переходник с собственной реализацией VRM (как у PowerLeap) обойдется покупателям дороже замены материнской платы (на-

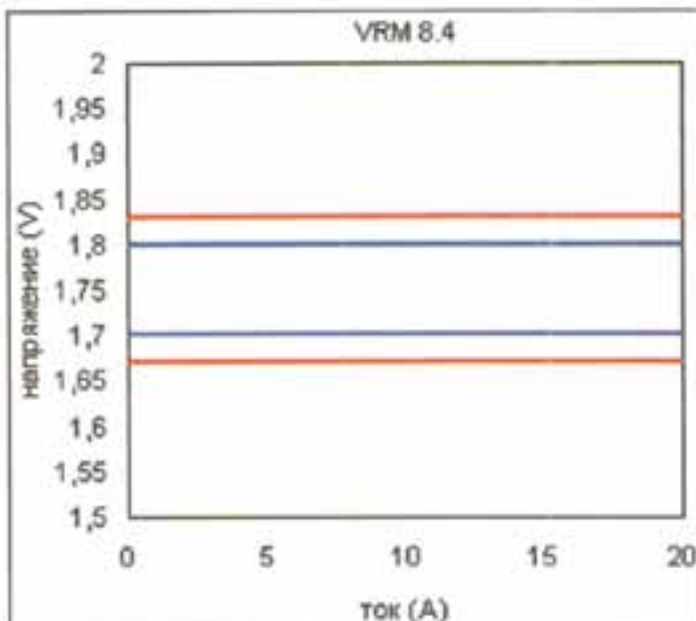
мечко, при условии, что старую материнку вы продадите, а не выкинете в окно).

Тесты

Мы провели ряд тестов, наглядно демонстрирующих реальную производительность Celeron 1200 в игровых приложениях. Мы специально исключили все "неигровые тесты", так как журнал у нас все-таки про компьютерные игры, и вопрос о скорости нового ЦПУ мы рассмотрели именно в этом аспекте.

Конфигурация стенда

- ✦ Процессоры
 - Intel Pentium III 1000EB Mhz (133Mhz bus, Coppermine)
 - Intel Pentium III 750E Mhz (100Mhz bus, Coppermine)
 - AMD Athlon 1200 Mhz (133Mhz bus)
 - Intel Celeron 1200 Mhz (100Mhz bus, Tualatin)
- ✦ Системные платы
 - Asus TUSL2-C (iB15 B-Step)
 - Soltek SL75KAV (VIA KT133A)
- ✦ Видеокарта Gainward CARDExpert GeForce3
- ✦ Оперативная память MICRON 256 Mb PC133
- ✦ Жесткий диск IBM 40 GB IC35L040AVER07 0



- ✦ Операционная система Windows 2000 Pro SP2
 - ✦ Монитор ViewSonic G255s (21")
 - ✦ Драйвера NVIDIA WHQL Detonator XP v21.83, DirectX 8.0a
- Спасибо благодарности компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленный нам тестовый стенд.

Итоги

Поскольку что-то всему изложенному в статье, хочется добавить следующее.

А) Производительность нового процессора не впечатляет, однако заставляет задуматься. В тестах 3Dmark 2001 и Dronez Celeron 1200 уверенно обошел PIII 1000EB и местами Athlon 1200, на примере доказав преимущество высоких мегагерц. Однако на более "приземленных" и приближенных к жизни Quake III и Unreal производительность оказалась значительно ниже ожидаемой. Очевидно, оказалась кастрация системной шины до 100 МГц.

Б) Ценная политика Intel делает данный процессор весьма и весьма привлекательным решением. На данный момент Celeron 1200 МГц можно приобрести в Москве по средней цене в 120\$, что даже немного дешевле, чем стоимость Pentium III 750E МГц. Как видно из тестов, производительность последнего на порядок ниже.

В) Можно констатировать появление очередного лидера в категории цена/производительность.

Г) Приобретая новую материнскую плату, покупателю необходимо ориентироваться на чипсет iB15 B-Step, так как именно в нем заложен весь потенциал нового процессорного ядра Tualatin. ■

Благодарности

Земной поклон Дарье Новаторцевой, без чьего активного участия, помощи и терпения данная статья никогда бы не состоялась.

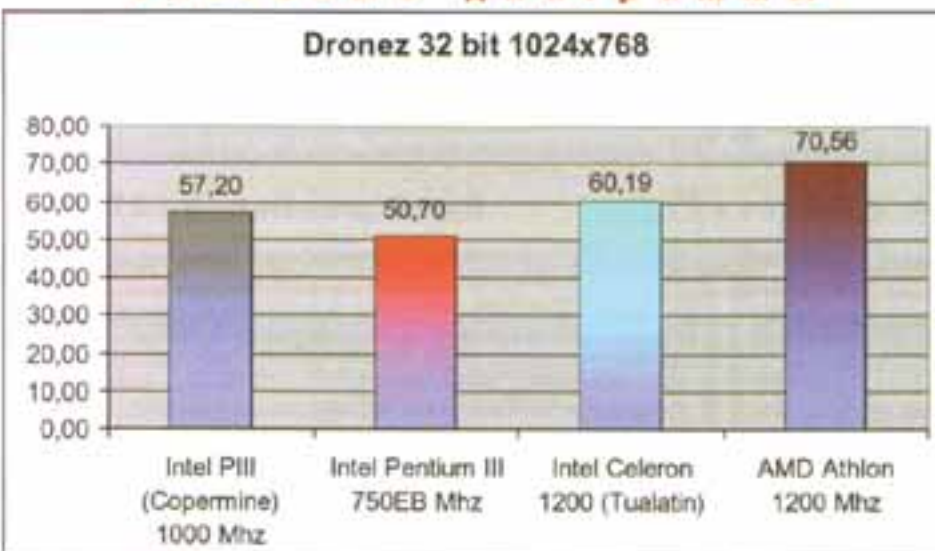
Спасибо компании "NT Computers" за предоставленную материнскую плату Asus TUSL2-C и процессор Celeron 1200. www.nt.ru

Спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленный процессор Athlon 1200 МГц. www.atlantic.ru

Сводная таблица характеристик всех трех процессоров

3DMark 2001 32bit, 1024x768	Game1 Low Detail	Game1 High Detail	Game1 Nature
Intel Pentium III 1000EB Mhz	77,60	25,50	16,40
Intel Pentium III 750EB Mhz	62,30	23,70	15,20
Intel Celeron 1200 (Tualatin)	62,30	30,90	22,50
AMD Athlon 1200 Mhz	56,90	29,70	17,50

Тестовые диаграммы



Unreal v.4.36 32 bit 1024x768 (ibench)	
Intel PIII (Coppermine) 1000 Mhz	46,90
Intel Pentium III 750EB Mhz	32,23
Intel Celeron 1200 (Tualatin)	44,87
AMD Athlon 1200 Mhz	47,26

Quake III 32 bit 1024x768	
Intel PIII (Coppermine) 1000 Mhz	126,00
Intel Pentium III 750EB Mhz	91,7
Intel Celeron 1200 (Tualatin)	109,00
AMD Athlon 1200 Mhz	140,40





Приветствуем наших постоянных читателей. Как всегда, кому добавить пару словофраз по поводу составленных конфигураций.

Месяц этот выдался неурочный по ценовым сдвигам. Намного упали цены на процессоры, материнки и память, немного подорожали мониторы, но некая резкая складывалась не зоме-ево. Соответственно, единственно существенным изменением является пертурбация с объемом оперативной памяти в конфигурации "Дешево и сердито". Так как SDRAM сейчас раздают чуть ли не бесплатно, и двойное увеличение памяти более чем оправдано в свете выхода Windows XP, мы с легкостью позволим себе заиметь 128 Мб модуля на 256 Мб модуль. Цена увеличилась несущественно, а вот производительность, по нашим расчетам, должна возрасти процентов на 10-15.

В различной продаже тактика ряд интрижеских новизнок, не попавших в нашу рубрику именно по причине своей новизны и непопулярности. В частности, в прайс-листах многих московских компаний обосновались процессоры Celeron (см. статью в этом номере) и Pentium II на новом ядре Tualatin. Заглянув на горизонте новый Duron 1000 с ядром Mangano. Компания Shuttle безостановочно нашла продавца материнки AV40 на красочном листе VA P00266 (см. новости).

Наконец-то стали доступны процессоры Athlon XP, что незамедлительно было отражено в разделе "Тебя я видел во сне". Цена на эти процессоры пока еще высока, однако, думаю, уже через пару месяцев ситуация должна измениться, и вполне вероятно, что Athlon XP перебазируется также и в категорию "Смерть тормозам".

"Дешево и сердито"

Категория до 500\$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 2DIMM, Sound, UDMA100).....	80
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A).....	48
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B.....	5
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	21
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm.....	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX".....	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung.....	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	35
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME".....	29
Итого:	412

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI C562-TC (FCPGA, i815EP, ATA100, Sound, ATX).....	77
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box).....	55
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	21
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm.....	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX".....	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852x8".....	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	35
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME".....	29
Итого:	412

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000\$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100).....	102
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A).....	85
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7.....	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	34
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm.....	105
Видеоплата: Palit 64Mb AGP GeForce2 PRO TV-Out.....	106
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E".....	80
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-5506 ATX, 250w.....	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400.....	30
Итого:	618

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA (Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX).....	121
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA).....	131
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119).....	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	21
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm.....	105
Видеоплата: Palit 64Mb AGP GeForce2 PRO TV-Out.....	106
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E".....	80
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-5506 ATX, 250w.....	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400.....	30
Итого:	674

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000\$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX).....	150
Процессор: AMD ATHLON XP 1800+ (206MHz, Socket A).....	239
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9.....	14.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	68
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L060AVER07-0" (ATA 100 7200rpm).....	138
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out.....	354
Дисковод 1: CD-RW HP 16x/ 10x/ 40x CD16Ri IDE RETAIL.....	151
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-1055Z".....	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER ASUS FK-320W ATX, 300w.....	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	251
Итого:	1605.5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100).....	153
Процессор: Pentium-4 2000 (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423).....	560
ОЗУ: SAMSUNG 2xR1MM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400MHz).....	180
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm).....	158
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out.....	354
Дисковод 1: CD-RW HP 16x/ 10x/ 40x CD16Ri IDE RETAIL.....	151
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-1055Z".....	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (??? P4), 300w.....	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	251
Итого:	1984



EMPIRE EARTH™

Официальная русская версия
500 000 лет человеческой истории



ЭПИЧЕСКИЙ МАСШТАБ? НЕ ТО СЛОВО!

Empire Earth – это трехмерная историческая стратегия, в которой вы сможете создать свою цивилизацию и руководить ее развитием на протяжении 500 000 лет. За это время вы пройдете долгий путь от открытия огня до нанотехнологий и боевых роботов. Однако во все эпохи ваша цель останется неизменной – привести свой народ к МИРОВОМУ ГОСПОДСТВУ.



Будем ждать

Что такое компьютерная игра и куда мы движемся?

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua

Незадолго перед тем, как взяться за написание этой статьи, купил в Max Payne. Не то чтобы я сильно ждал релиза, но настало много, грек для геймера со стажем не прикупить такое в коллекцию; к тому же хотелось протестировать своего «коня» на предмет соответствия нынешним системным требованиям. «Тестирование» затянулось на неделю и закончилось не только в стрельбе по плохим парням и беготне по зимнему Нью-Йорку. Боловство с камерой, разглядывание текстур на Максе и проверка окружающей обстановки на прочность занимали львиную долю обеденного перерыва. Взять хотя бы шпеление простреленных банок с колот и виброкровати в борделе... Ребята в отделе были единодушны: лучшей графики пока еще никто не сделал.

Оглядывая дырки в кафеле очередного туалета, оставленные очередными из Ingrim'a, подумалось о том же, о чем думалось три года назад, когда вышел первый Unreal. Как и Max, игра была революционной в плане графики и предъявляла пользователю такие же революционные системные требования. И как и тогда, подумалось: «Докалей!» До каких пор можно будет выезжать за счет проработанных спецэффектов, звука и других прелестей «упаковки» игры?

Вещь компьютерная игра — это не только графический движок. Это мир, в который мы погружаемся, его герои и его тайны. Это цели игры и возможности их достижения. Это и многое другое — вы сами легко можете продолжить список.

В этой статье я попытаюсь разложить Игру на составляющие. Оценить, на каком уровне «развития» эти составляющие находятся сейчас и в каком направлении могли бы двинуться разработчики. Другими словами — что мы

надеяемся сейчас и что мы, возможно, будем иметь в ближайшем будущем.

Все рассуждения, которые войдут ниже, касаются одиночных режимов компьютерных игр. Многопользовательские режимы, в особенности что касается онлайн-ов, — это немного другая сводьба.

Три кита

Компьютерная игра складывается из многих компонентов. На мой взгляд, эти компоненты можно свести к трем крупным игровым составляющим. Этими трем китам, на которых держится все стройное (впрочем — когда как) здание игры.

Итак, киты у нас следующие.

Кит №1. Из чего возникает игровость

Объектом моделирования для любой игры является некий процесс. Или процессы.

Например, стратегия моделирует экономические, социальные и финансовые процессы. Азтасимуляторы — например, вождение гоночного баллада. И так далее. При этом везде нам как игроком отводится важная роль, состоящая в том, что мы можем в той или иной мере влиять на этот процесс.

Из того, какой объект выбрали разработчики для моделирования, проистекает то, что будем в игре делать мы (то бишь, если финансовый — то деньги считать, если вождение — баранкой вертеть, и т.д.). Причем, естественно, перед нами возникает ряд преград и препятствий, которые нам предстоит успешно преодолевать для достижения победы (то инфляция, то спущенный отвалышек...)

Ну так вот: количество и качество препятствий, перед нами возникающих, будучи множественными на многообразие возможных путей их преодоления, в конечном итоге

и определяют игровость, а также реиграбельность. Последняя означает интересность игры для многократного прохождения (см. вставку с аналогичным названием).

Таким образом, мы получаем, что чем лучше и разнообразнее моделируется процесс(ы), тем выше игровость и вообще увлекательность.

Кит №2. Зачем нужна игровая вселенная

Можно погружать игрока в экзотику средневекового государства, а можно — отпасть проблемы фондового рынка 70-х годов. Причем в обоих случаях это будет моделированием финансового процесса.

Можно симулировать воздушные бои Второй мировой, а можно — «Буря в пустыне». Причем в обоих случаях это будет моделированием процесса пилотирования самолета.

Уловили, куда в клонит?

Сам по себе процесс — это скелет, на котором строится игра. А мисом и кожей для него выступает содержательная часть игры. Например, Warcraft и Command & Conquer моделируют один и тот же процесс, однако в одном — орки, а в другом — танки.

Да — мы говорим об игровой вселенной, причем в самом широком смысле слова. Она может быть как совершенно элементарной, так и крайне насыщенной и богатой. Интересность игровой вселенной для нас с вами (например, в России фантази популярнее, чем киберпанк) и ее прядуванность (если бы в Quake оружие не было сбалансировано, нафиг бы он кому был нужен) напрямую определяют то, насколько нам понравится игра как таковая и насколько нам будет хотеться ее прогадить.

К тому же выбор вселенной автоматически определяет многие игровые элементы.

Например, если фантази, то нужны мечи и магия, а не автоматы и ядерные ракеты. И если «Буря в пустыне», то не на кукурузнике же мы летать будем...

Кит №3. Предпочтения глаз, ушей и пальцев

Третье и последнее. Техническая реализация игры. То, о чем говорилось в самом начале статьи. Графический движок, звук, дизайн, интерфейс управления. Короче, все то, что мы в игре видим, все то, что мы слышим, и то, как мы этим управляем.

Один и тот же игровой мир может быть сделан на совершенно разных, скажем так, программных основах. Грядущий Warcraft под номером три в плане содержания будет все тем же миром, но уже в трехмерном исполнении. То же самое можно сказать и о Neverwinter Nights — Forgotten Realms проработает с Infinity. Нас ждет все тот же Faerun, который мы находили вдоль и поперек, от Spine of the World до Tethyr.

Оригинальное содержание или еще никем не моделировавшийся ранее объект игры (памятка, как популярны оказались симуляторы охоты?) могут быть сведены на нет убогой графикой и неудобным управлением. В то же время красивая графика и удобный, понятный интерфейс, который можно освоить в первые десять минут, могут сделать из игры кит, даже если в ней нет ничего особенного в плане содержания.

Помимо чисто эстетического и пользовательского аспектов, «упаковка» в некоторых случаях сильно влияет на игровость. Одна из первых действительно трехмерных стратегий, Myth, «бросала» тем, что рельеф и погодные условия становились факторами, которые нельзя было не принимать во внимание. До того

«камни» и «леса» на карте были архитектурными изощрениями, почти не влиявшими на тактику ведения боя, а в MuH их следовало учитывать: брошенная граном бутылка с зажигательной смесью в ладне могла скатиться по холму на свой отряд, а стрелы, пущенные лучниками, застревают в кронах деревьев. В результате один и тот же эпизод игры — например, бомбометание по толпе паллов, идущих на штурм базисной высоты — можно было переигрывать зная количество непотворивших раз.

Графика, звук, интерфейс и управление — это одежда, по которой встречают и по которой ценят. При этом основой остается избранный для моделирования процесс, а часом и кожей, как говорится, является сама по себе игровая вселенная, на этом процессе базирующаяся. И, собственно, — мы с вами только что ответили на вопрос, из чего состоит компьютерная игра.

Коктейли в ассортименте

Комбинация, коктейль, смесь этих трех составляющих дает нам то, что мы называем компьютерной игрой. Более того, долевое участие этих составляющих во многом определяет жанр компьютерной игры. А их проработанность, сбалансированность, логичность и развитость делают игру или хитом, или добротным середнячком с ограниченным числом поклонников, или очередным сезонным отстоем, о котором, отплевавшись, забудут через месяц после релиза.

Причем совсем необязательно, чтобы все три «кита» одинаково сильно выпирали. Сильная проработка одной из трех составляющих вполне может дать хит всех времен и народов. В Civilization особые графические красоты не было, но тем не менее игра делалась классикой. Далее, возьмем Starcraft. Blizzard сумела создать три оригинальные и сбалансированные между собой расы, но в плане графики там не было ничего выдающегося — вышедший за полгода до релиза Starcraft Total Annihilation уже использовала трехмерный движок. Причем на то время это была революция, предопределившая успех ТА. Если говорить о личных

впечатлениях от Starcraft — первые два уровня теоретической кампании я проходил через не хочу именно из-за того, что графика оставляла желать лучшего.

Продолжая тему Blizzard вторая серия Diablo не блистала красотами. Вышедший почти одновременно Icewind Dale был намного привлекательнее в плане графики. Не говоря уж о сюжете. И тем не менее, «Близик» вновь сумели создать истинно мажоркинскую игру, сделав упор на процессе hack&slash в сочетании с коллекционированием шмоток и оружия.

К чему я? К тому, что, исходя из всего этого, мы с вами можем отправиться куда угодно. Посмотреть, что требуется для того, чтобы игра обрела хитовость. Проанализировать хиты прошлого и легко объяснить, благодаря чему та или иная игра сделалась хитом. Выяснить, что предложит игровая индустрия в ближайшем будущем. Последним и займемся.

Проанализируем тенденции грядущего развития компьютерных игр.

Железные тенденции

Если говорить о тенденциях, определяющих развитие компьютерных игр на протяжении последних десяти-пятнадцати лет, то одной из основных можно назвать прогресс технической составляющей. Программисты взяли новые графические движки, к дизайну пространства и уровней привлекались профессиональные архитекторы, интерфейс улучшался в сторону большей дружелюбности.

Если описывать эту тенденцию в математическом термине, то лучше всего подходит асимптота. Для тех, кто давно закончил школу, напомню: есть кривая линия, которая бесконечно приближается к оси координат или прямой, параллельной ей, но в принципе не может ее пересечь. В нашем случае параллельная прямая — это фотореалистичность игрового пространства. Она же асимптота. Другими словами, какое бы ни был графический движок, его всегда можно будет отличить от реального видео.

Если говорить о характере совершенствования графических движков, то в первые годы

развития тех же трехмерных шутеров (First Person Shooter) прогресс был заметен: незоруженным глазом и прованность графики служила чуть ли не преобладающим фактором в оценке игры.

Сейчас кризис развития графики подбирается к фотореализму. То есть улучшить можно будет до бесконечности, но улучшения эти скоро придется рассматривать хорошо вооруженным глазом и после того, как вам скажут, где же скать.

Превадоминирование этого фактора — оформительской части компьютерных игр — я бы относил к общим тенденциям развития PC-платформ, тенденциям на рынке «железа». Конкуренция есть конкуренция. Фирмы, производящие «железо» для настольных, из всех сил выживают, чтобы оставаться в строю. Новые компании, называемые материнские платы, новые графические ускорители... С каждым годом под машинной high-end подразумевается все более и более навороченный компьютер. Разработчики программного обеспечения (как и игр) не отстают от своих коллег. Выходят новые программные продукты, которые требуют все больших ресурсов.

Кто является ведущим в этой сфере? Конечно, производители комплектующих. Их усилиями каждый из нас имеет сейчас на столе такой компьютер, какой сорок лет назад с трудом умещался на столе какого-нибудь НИИ. И пока железщики топят волну, выбрасывая на рынок все более и более продвинутое устройство и платы, разработчики игр будут стремиться за ними поспевать.

Пока на рынке появляется более мощное железо, будет меняться и оформление игр. От лучшего к еще лучшему.

Но, как уже говорилось выше, процесс терпит свою крутизну. Для таких жанров, как FPS, авна и прочих симуляторов, трехмерных приключенческих боевиков а ля Лара Крофт, процесс достигает своего предела. Геймеры привыкли к хорошей графике. Отлично сделанные модели, интерьеры и спецэффекты — это уже требование по умолчанию, на исполнении которого не введешь на Олимпиаде. Во-вторых — сделать что-то особенное с каж-

Рейграбельность

Бывают игры, которые красиво и увлекательно, но — на один раз. Один раз прошел — и все, больше не хочется. Почему? Чаше всего — потому что во второй раз придется повторять ту же самую комбинацию действий.

Вам наверняка знакомо такое понятие, как реиграбельность (replayability), означающее, насколько интересно будет игру проходить по второму и сотому разу. Интерес к повторному прохождению кроется в возможности пройти по одному и тому же пути каждый раз по-разному.

Игр, обладающих реиграбельностью, конечно, не малая. Их мало. Но — они есть. В свое время я долго (месяца три) играл в Capitalism. Экономическую стратегию его назвать трудно — я бы определил это как симулятор управления бизнесом. И, насколько я знаю, студенты Гарварда даже использовали его на практике по менеджменту. Так вот... В Capitalism один и тот же сценарий можно было отыгрывать десятками различных способов. Можно было вкладывать деньги в куплю-продажу и потом развивать производство, а можно было спекулировать на фондовом рынке, отбивать контрольный пакет и покупать тех, кто уже развил производство.

Или — Icewind Dale. Вспоминаются мои эксперименты с составом команды. Три файтера, один клерик, один маг с воровскими наклонностями. Три мультя, воин-маг, воин-воин, клерик-маг и танк-файтер. Комбинаций команды — масса, а как следствие — тактика боя каждый раз оказывается иной. Как-то в ido7.ru/game.rpg проскакивала инфо о том, что кто-то прошел игру одним палладином. Надо будет попробовать...

дм годом становится все труднее и труднее. То есть тенденция в развитии игр, ориентированная на создание красивой одежды, возможно, не будет уже иметь такого влияния, которое она имела в последние десять лет.

«Технический фактор» пока еще остается актуальным для RPG, RTS, GodSim. Переход этих жанров в трехмерное пространство начался. Насколько быстро он достигнет своего предела? Появление **Block & White** убедительно говорит о том, что ждать придется недолго.

Секонд-хенд

В плане содержания я бы подразделил игры на три группы: 1) игры, основанные на портировании из других областей культуры содержания; 2) игры, сопровождающие космическую продукцию; 3) оригинальные проекты.

К первой группе можно отнести практически весь жанр RPG. Подразумевающее большинство таких игр — это перенесенные на PC-платформу ролевые настолки (AD&D и другие системы), которые в свою очередь вводят свою родословную от фантазийных и научно-фантастических (Sci-Fi) вселенных. Мне могут возразить — дескать, недавно вышедший **Arcanum** не является ни первым, ни вторым. На что могу ответить: данный игровой мир относится к так называемому паропанку (steampunk), и ноги растут из совместного романа двух классиков киберпанка Брюса Стерлинга и Уильяма Гибсона — «Дифференциальный исчислитель».

Твердо шагающий по плану First Person Shooter также недалеко ушел от традиционного содержания: война с пришельцами в **DOOM-III**, **Quake**, **Unreal**, **Half-Life**, **Heretic** и **Hexen** — те же фантазии-солки, только по-другому размазанные. И если не война с пришельцами, то война с клонами парнишки, будь то фашисты из **Wolf 3D** или конкурирующая бригада братьев из **Kingpin**. Спиксик ожидаемых на следующий год релизов также не вызывает особого оптимизма. **Duke Nukem Forever**, **Unreal 2**, **Return to the Castle Wolfenstein**, **New DOOM**. Разработчики идут по давно наезженной колее сиквелов.

RTS? Вспомните 95-96 годы. Противостояние двух столпов жанра **Warcraft II** и **C&C**. С тех пор игровые миры RTS в основном делятся на все то же фантази и все то же «звездное» Sci-Fi.

Ко второй группе я отношу те игры, которые заведомо делаются вдогонку чему-то более основательному. Хрестоматийный пример в империи Лукаса — основным номером «работать» его кинофильмы. Помимо этого, в ассортименте есть все: от пластмассовых **Дартс Вейдеров** и до подарочных сервизов, на которых изображены сцены битвы при Татуине. Компьютерные игры являются таким же сопутствующим товаром, который хорошо расходуется, особенно в первые несколько недель после премьеры фильма. Кроме **Star Wars** в качестве ледакка, за которым в фарватере тянутся компьютерные игры, можно упомянуть **Star Trek** и **Indiana Jones**, по мотивам которых тоже не первый год штампуется игры.

На PC сейчас «импортируется» все то, что более-менее хорошо идет в других секторах индустрии развлечений. То, что уже прошло испытание кассой. И я думаю, так будет продолжаться и дальше, причем с возрастающим размахом. Когда находят рудную жилу, то ее разрабатывают до упора. Причем импортируются не только уже бывшие в употреблении игровые вселенные и их герои. На PC-платформе пытаются — успешно и не очень — реализовать устойчивые жанры кино и литературы. Преимуществом видна невооруженным глазом. FPS наследует традиции боевиков-герои-одиночки, спасающие мир, или командные операции бесчисленных и очень строго засекреченных групп («Альфа-Дельта-Омега»). У **Tomb Raider** ноги растут из приключенческого кино наподобие похождения Индианы Джонса. Квесты являются прямыми наследниками детективного жанра (пиксель-хэнтинг как метод сбора улик).

Мое личное отношение к подобному состоянию дел двойственно. С одной стороны, печально наблюдать ничем не регулируемое размножение фантастических миров, приключенческих сюжетов на PC и дефицит оригинальности. Грустно, читая очередную обзор по ожидаемому релизу,

с первых абзацев наткнуться на что-то типа: «действие происходит в системе HJ-99kkJ в самый разгар конфликта между гильдией космических торговцев и Федерацией Независимых Сил». Упомянувшийся выше **Max Payne** в плане содержания — не более чем очередная вариация на тему «обычного всеми подряд чечеловека с ружьем» (полицейского, спецназовца в отставке, подставленного разведчика), которому «нечего терять». Тема, затертая до дыр.

С другой стороны, состояние дел вполне естественно для столь молодой области культуры, как компьютерные игры. Персональный компьютер (PC и Mac) появился чуть больше двадцати лет назад. На мой взгляд, игры сейчас переживают период становления и в плане содержания во многом зависят от той традиции, которая существовала до них. Фантастическая литература и кино, приключенческие фильмы и триллеры являются главными источниками, к которым обращаются создатели игр. Которые (не стоит забывать) сами являются еще достаточно молодой людьми, далеко не всегда «откопченными» гуманитарным багажом или серьезным жизненным опытом, дающим возможность шагнуть за пределы традиций массовой культуры последних десяти-пятнадцати лет и найти другой материал для реализации своих идей.

Пока же есть смысл утверждать, что во многом материал и содержание, на котором делаются игры, вторичны. Это секонд-хенд, использованное и не раз.

Но, несмотря на засилье заимствованного, оригинальные проекты были, есть и, надеюсь, будут.

Например, **Dreams to Reality** от Сью. Приключенческий боевик, не пользовавшийся особой популярностью среди игрового люда. История о мальчике, путешествующем по стране оживденей. Плавающие среди мулатов острова, странные постройку и не менее странные существа, среди которых особенно выделялись гномы с колпаками разных цветов.

Интерпретацию «карлловской Алисы» от **American McGee** лично я рассматриваю как отдельное явление.

Параноидальный лабиринт так же похож на «карлловский оригинал», как «Сталкер» Тарковского на «Пиник на обочине» Стругацких. Путешествуя по фантазиям малолетней самубийцы, я редко вспоминаю о странной, но доброй сказке, в которой было полно разных физико-математических парадоксов.

Planescape: Torment. Со мной могут поспорить, что это «настольный» мир AD&D, но я готов постоять за свое мнение. Мир PS:T весьма одуцинно отличается от фантазийных и SF миров. Да, тут есть магия и даже зелья, но сама концепция *multiverse* имеет гораздо более старые корни, чем фантастическая литература последних пятидесяти лет. Я не знаю, кто разрабатывал сеттинг игры, но разработчики явно изучали древнеегипетскую мифологию и, может быть, даже читали «Розу мира» Даниила Андреева, в которой есть похожая многоплановая вселенная. Говоря о героях, сюжетах и философской основе — более сильная игра в этом плане я не сегодняшний день не знаю. В моем личном рейтинге по критерию «Содержание» это — игра номер один на сегодняшний день. Если кто-то хочет поспорить — пишите прямо на e-mail.

И последний назову **Myst**. Комментарий нужен?!

Резюмируя: оригинальное содержание есть. Мало, но есть. Как будет развиваться ситуация дальше? Ожидает ли нас что-то новое в содержательном аспекте? Будет ли оригинальность материала игр магистральным направлением? Скажу честно — особых откровений в этом плане я от разработчиков не жду. Появления Игры, герои которой будут равнозначны героям культовых фильмов или книг, вряд ли стоит ожидать в ближайшее время. Единственное исключение — это Лара Крофт, которая при всей своей однозности и затертости тем не менее сумела выйти за рамки компьютерных игр и стать культовым персонажем мирового значения. Но, как известно, исключения (особенно такие...) только подтверждают правило.

Перспективы симуляции

Возвращаемся к основе. К тому, что, собственно, симулирует-моделирует игра и что в ней делает игрок. Тут возможностей сотворить что-то новое — конь не валялся. Я думаю, что именно на этом направлении следует ожидать появления серьезных хитов.

Поиск новых объектов для кодификации, добавление в устоявшиеся жанры новых возможностей влияния на игровой мир дают свои результаты. Небывалая популярность *The Sims* — отличнейший тому пример. До *Maxis* никто не пытался «кодифицировать» жизнь простой американской семьи в таких натуралистических подробностях. *Maxis* попробовали — и попали в точку. Игроки все, и пионеры, и пенсионеры. Симулятор жизни с элементами RTS и RPG. Впрочем, по поводу жанровой принадлежности можно спорить, чего тут больше — экономика или расклевка характеристик персонажа.

В *The Sims* был выбран оригинальный объект для моделирования. Оригинальный, потому как в основном разработчики заняты переносом на PC глобальных и локальных военно-политических конфликтов, а тут вдруг — жизнь обывателей в американской глубинке. И оказалось, что вполне даже ничего, своим интриг завладевает. То каша подгорит, то кто-то посреди ночи звонит, то соседи с визитом (кто из залив?). Оказывается, для того, чтобы игра имела высокую динамику, совсем не обязательно вываливать на голову геймера историю очередного передела мира.

Что еще может быть положено в основу? Какие события? Года три назад я написал письмо в другое издание, занятое обзорами компьютерных игр. Помимо всего прочего, там было предложение для возможных разработчиков насчет новой темы для игры. Поскольку за прошедшее время подобной игры не появилось, я считаю, что тема актуально до сих пор. Студенческая жизнь. Те, кто там был, и тем более кто еще пребывает в стенах альма-матер, поймут меня без слов. Те, кто там будет, — потом вспомните слово старого рецидивиста, отмотавшего срок и на стационаре, и на вечернем. На такой теме можно сделать все что угодно. RPG, в которой можно отыгрывать роль как шалапола, правдами и неправдами сдающего очередную сессию, но зато очень популярного в своей группе (особенно среди девушек), хоть отличника с замашками манчкина, единственная цель которого — закончить вуз с красным дипломом. Юморной квест, в котором цель главного героя — найти пропавшую неизвестно куда за два дня до защиты дипломную работу. Наконец, шутер, где преподавателей можно захватить

тухлами яйцами, а ректору — вылить на голову ведро с краской.

Завершая этот блок, хочу обратиться к разработчикам. Господа, в мирной жизни много интереснейших элементов и событий, которые достойны переноса на PC-платформу. Оглянитесь вокруг! Сколько наша (в особенности — постсоветская) действительность таит в себе интригующих событий, на которых можно сделать игру? Именно. Неизмеримо много.

Выводы

Время графических и звуковых движков как локомотивов, вытесняющих игры на верхушки хит-парадов, проходит. Красивая графика и реалистичная модель мира — это то, что сейчас уже является требованием по умолчанию. Да, совершенствовать «упаковку» можно будет до бесконечности, но революционных шагов в этом плане ожидать не стоит. Через пару лет новшества уже будет трудно разглядеть невооруженным глазом даже после большой рецензии со скрупулезнейшим разбором игры. Таких рычков, какие были в промежутке между релизами *Wolf 3D* и *Max Payne*, ожидать не стоит. И это относится не только к FPS, но и к другим жанрам, в которых графика играла определяющую роль.

Касательно содержания игровых вселенных: тематика игр еще долго будет халатиться о рамки традиционной фантастики всех цветов и боевиков класса «зубей-и-всех». Материала, который нарабатывала фантастическая литература и кинематограф за последние пятьдесят лет, хватит еще надолго. Я думаю, лет на десять как минимум. Прямое перетаскивание уже хорошо знакомых фильмов и книг на PC-платформу и «оригинальные», но вызывающие устойчивое даже во космических и фантазийных мирах в красочной полигональной упаковке — это будет продолжаться еще долго. Что, впрочем, не исключает появления самостоятельных, ни на что не похожих вселенных и культовых героев масштаба Лары Крофт и — что гораздо приятнее — Ядреного Дюка. Но вряд ли эти редкие всплески оригинальности перебьют общий поток.

Прорывов, на мой взгляд, стоит ждать в нахождении новых объектов и процессов, которые моделируются в играх. Многочисленные опыты по смешению жанров, которые имеют место быть, как раз и есть показатель активности разработчиков в данном направлении. Кроме того, появление таких игр, как *The Sims*, где происходит отход от симуляции боевых действий и где разработчики обращаются к мирной тематике, тоже является радостным показателем. Тенденция есть. И если где-то и стоит ждать прорывов, то именно на этом направлении развития компьютерных игр.

Будем ждать. ■



Научно-фантастическая RPG

... прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендию из лап узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное дело для блестящего молодого офицера, ставшего космическим пиратом?

- более 15 мин. 3D видео
- 2000 звуковых эффектов киношного качества (600Mb)
- 29 видов футуристического оружия
- псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.S
- реальные погодные эффекты
- система быстрой загрузки карты
- возможность игры по сети через "Hunter Net"
- до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP



©2000 KIROSOFT CO. LTD. All Rights Reserved.
 ©2001 «Руссофт-М». По вопросам оптовых закупок
 обращайтесь в коммерческий отдел «Руссофт-М»:
 тел.: (095) 212-01-61, 212-01-61, 212-44-61;
 e-mail: office@russoft-m.ru;
 телефон технической поддержки: 212-27-93;
 e-mail: техн-еской поддержки: support@russoft-m.ru
 Заказ дисков через интернет: shop@russoft-m.ru
 www.russoft-m.ru

ДОЛГАЯ ДОРОГА К СЛАВЕ

ПУТЬ REMEDY ENTERTAINMENT

С этого номера в "Игромании" стартует цикл статей, посвященных главным действующим лицам в игровой индустрии, а именно: разработчикам игр и их издателям (возможно, материалы будут появляться не каждый номер, но то, что данный текст не последний, — факт). Как и положено, все новое начинается с короткой интродукции.

Спорить на тему, кто появился раньше: издатель или разработчик, — все равно что ломать голову над извечным вопросом, что было раньше: курица или яйцо. Давно все это происходило, очень давно. Сорок лет назад американские ученые придумали электронное развлечение, которое их потомки посчитали первой компьютерной игрой. Кем были те ученые, разработчиками (да, конечно) или издателями (вполне вероятно)? Лично меня подобная казуистика не интересует. Надеюсь, вас тоже.

В мире существуют сотни контор-разработчиков и десятки контор-издателей. Вот уже пару десятилетий трудовые пчелки-разработчики и капиталисты-издатели работают в одной упряжке, а как говорил пёс Шарик из мультфильма "Зима

в Простоквашино", «совместный труд объединяет». Одни предпочитают долгие матримониальные отношения (например, Core Design и Eidos Interactive), другие, вынужденно или по собственному желанию, часто меняют партнеров (Ritual Entertainment).

Жизнь издателей и разработчиков насыщена событиями: контрактами, банкротствами, судебными исками. Им есть ради чего жить и бороться. Судите сами, игровая индустрия растет в геометрической прогрессии. Прогнозируемые доходы разработчиков и издателей в ближайшие 5 лет составят **"всего" \$6 миллиардов (!) долларов.**

Игровая индустрия видела много взлетов и падений. Однако нас неудачники не интересуют. Только лучшие из лучших станут объектами пристального внимания и попадут на страницы "Игромании". Поэтому не будем зря расходовать журнальную площадь, оставим в стороне долгие вступления и перейдем непосредственно к теме. Сегодня разговор пойдет о Remedy Entertainment, создателе "лучшего action 2001 года".

Что слоны думают о Remedy?

Вместо эпитета:

Сидит в окопе немцы, француз и финн. Я друг янки идет слон.

Немец думает:

— Вот слон, такое большое животное! Хорошо бы его приспособить к военному делу.

Француз думает:

— Вот слон, такое большое животное! Интересно, как у слона обстоит дело с любовью?

Финн думает:

— Вот слон, такое большое животное! Интересно, что слоны думают о финнах?

(Самый правильный анекдот о финнах)

Приведенный в качестве эпитета анекдот демонстрирует всю суть финской нации. Финнам не все равно, ЧТО о них думают другие. Многие годы Финляндия воспринималась Западом как окраина Европы. Финны по сей день страдают от стереотипов. В Скандинавии обожают рассказывать анекдоты о финнах, выставляя их этническими тугодумами, не понимающими шутки и любящими разве что рыбалку и сауны. Финны обижаются и пытаются доказать, что, мол, все совсем не так. И надо признать, в последнее время им это удается.



● Старый логотип Remedy.



● Новый логотип Remedy.

Лета 2001 года финны запомнит надолго. Запомнит как лето падлинного национального триумфа. Нет, группа HIM не заняла первого места в Billboard. Нет, финская воде «Коксненкорва» не сравнялась по продажам со «Smiffaff». Нет,

пра финнов не перестали слогать анекдоты. Просто появился Max Payne, четыре года вынашиваемый финской студией Remedy Entertainment. Мы уже никогда не будем прежним.

Маленькая студия с большими амбициями

Remedy Entertainment в игровой индустрии прошла путь от Золушки до принцессы, и бедные начинающие студии-разработчики здесь знают не понаслышке. Где-то в 1995 году программиста Самули Сувахоку озарило: почему бы не создать свою компанию по производству kick-ass-игр (в Remedy до сих пор очень любят выражение «kick ass» и при каждом удобном случае его употребляют). Подумал-подумал Самули, написал бизнес-план, подключил своих друзей-интуистов, и 18 августа 1995 года маленькая команда Remedy Entertainment уже пила шампанское за успех начатого предприятия. В штате студии числилось шесть человек, а работали горючие финские парни в убогой парадоксальной конторе, даже не мечтав о приличном офисе.



● Логотип LucasArts.

— Мы очень довольны тем, что живем и работаем в Финляндии, — сказал как-то раз Петри Ярвелеhto, сотрудник Remedy с самого основания студии. — Здесь полно талантливых людей, но не очень много компаний-разработчиков, так что нам удалось собрать отличную команду.

Игра, несколько хороших парней задумали создать несколько хороших игр. Их первый проект носил устрашающее название Death Rally. На поиски издателя ушло долгих шесть месяцев. В 1996 году простенькая аркада Death Rally была издана компанией Atrium. Продажи не много, но мало 90 тысяч копий "смертельной танкетки", что для студии-новичка просто великолепно.



● Отец-основатель Remedy Самули Сувахоку спрашивает по телефону: «Так мы продали миллион копий Max Payne или пока нет?»



● **Осси Турпинен** гордится тем, что именно он придумал фамилию **Rayne**.

Тонки тонкими, но подошла время, когда в Remedy почувствовали, что команда готова для куда более сложного проекта. Воображение финнов будоражили 3D-акселераторы, произведшие настоящую революцию в игровой индустрии. Работы сразу же затеяли проверить на прочность и решили создать игру, которая сумеет выжать все соки из 3D-ускорителей.

В конце 1996 года в Remedy всерьез задумались о "крутом" 3D Action. Чертеж "мозговых штурмов" не прошла даром — родилась идея кинематографичного Max Rayne. Сюжетные наброски и двойные наброски были представлены боссам из Aardoe и хорошо приняты. Remedy подписала контракт с 3D Realms, дивизионом корпорации Aardoe, работа замедлила. И как в графе "дата релиза" значилось простое "When it's done", никто даже не предполагал, что процесс изготовления шедевра займет больше 4 лет. Впервые Max Rayne был представлен публике еще на E3 1997. Официальный сайт игры открылся в июне 1998 года. Престижный журнал PC Gamer в свое время внес Max Rayne в список "самых ожидаемых игр



● **"Pool party"**, проведенная Remedy на свое четвертьлетие.



● **Remedy: «семейное» фото.**

1999 года". Max Rayne вышел только летом 2001 года, несмотря на то, что его создавали не шестеро энтузиастов, а 24 профессионала. Прием работы они не в гараже, а в новеньком офисе в родном городе Эспо, а 15 минутх ваши от Хельсинки.

В 1998 году мир уже хорошо знал о существовании маленькой финской студии, делающей

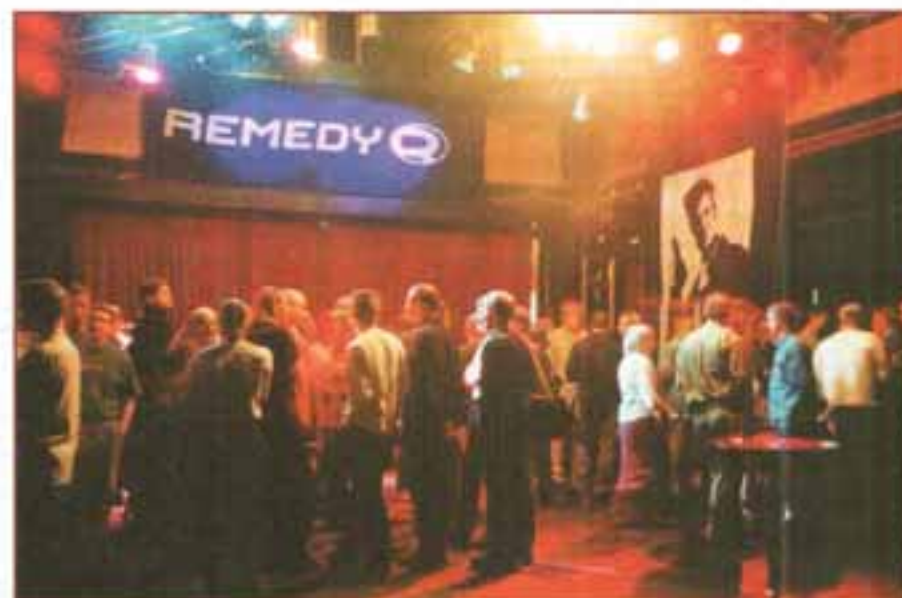
БОЛЬШУЮ игру. Вместе с известностью пришли проблемы. Компания LucasArts потребовала, чтобы Remedy сменила логотип. Они, видите ли, чересчур напоминает лугасовский. Дело едва не дошло до суда, но потом финны плюнули на все и сделали себе новый логотип, лучше прежнего. Так уж устроен этот мир, а история Remedy — это история Max Rayne, но и история Max Rayne — это история Remedy.



● **Сам Лейк (Макс Пэйн во плоти)** и **Петри Вуорехто (глава проекта Max Payne)**.

Как это было

Первоначально игра называлась **Dark Latice**. Затем выяснилось, что уже существует болеев год таким же названием, и игра на время потеряла имени. Главного героя будущего шедевра от Remedy долго звали просто Max, пока в один прекрасный день консультант Remedy по оружию Осси Турпинен не придумал ему фамилию Rayne (за что, очевидно, был премирован шамком пива и бесплатным проездом в сауну). Поскольку разработчики изначально нацелились на харизматичность личности главного героя, то игра в конце концов получила гораздо название Max Rayne.



● **Презентация Max Rayne.** Пока народ джентит, команда разработчиков спешит к барной стойке.



● Братки Remy и 3D Realms.

Сценаристом Max Payne стал Сэм Лейк. Несмотря на то, что в процессе разработки сюжет несколько раз корректировали, основной сценарий сохранился без изменений. Он полностью соответствовал замыслам сотрудников Remy, никогда не скрывавших своей большой любви к современному голливудскому боевику. Кстати, Сэм Лейк, кажется, не только автором сюжетной линии игры. Само название Max Payne также позаимствовал у сценариста.

Много времени занял подготовительный период разработки. Маллеры специально слетали в Нью-Йорк, чтобы лучше понять атмосферу великого города. Из поездки они привезли пять с половиной тысяч цифровых фотографий и около 12 часов видеозаписей.

— Поскольку местом действия Max

Payne выбран Нью-Йорк, для вдохновения и ради реализма мы использовали фото- и видеоматериалы, снятые там, — сказал один из художников Remy Тиму Хейнлахто. — Оказалось, что успешный митинг Харви сначала изучит реальные локации и использовать увиденное в качестве отправной точки при создании карты.



● В этом здании расположен офис Remy.

Конечно же, привезенное добро пригодилось, но все равно Нью-Йорк от Remy больше позар на Хельсинки. С оригиналами граффити, которыми полним бално в Max Payne, желающие могут ознакомиться в метро столицы Финляндии. Ездили, видели...

Нельзя не сказать пару слов о bullet-time. Послушаем Петри Явилехта, таву проекта Max Payne:

— Bullet-time — то, что мы задумали с самого начала. Мы хотели сделать slow motion элементом боевой системы и в ходе разработки рассматривали разные варианты его реализации в геймплеи. Вариант, на котором мы остановились, был вставлен в игру за 6 или 8 месяцев до того, как она ушла на "золото". Естественно, "Матрица" также послужила объектом вдохновения для bullet-time.

Оригинальная находка теперь стала яблоком раздора. Студия Io-Interactive, судя по всему, использует bullet-time в Hitman 2. Ребята из Remy бурчат себе под нос что-то о плагиате, но не спешат обращаться в суд. В конце концов, не они же придумали slow motion.

Много ли надо финнам для счастья?

В начале лета 2001 года Max Payne ушел на "золото". И разработчики, и издатель ожидали теплого приема игры, но никак не рассчитывали на подобный феноменальный успех.



● Пэй... Макс Пэй.

Max Payne возглавил рейтинги продаж по обе стороны Атлантики, в Европе — немедленно после выхода, в США — спустя месяц после релиза, конкурируя с вершинами одес-н к Diablo и ненавистных The Sims. Всего на сегодняшний день продано около миллиона коробок с игрой.

Что дальше? Полагаю, вы в курсе последних новостей. Команда разработчиков взяла двухнедельный отпуск, который, по собственному признанию, провела в саунах с пивом в дуках. С Collision Entertainment заключен контракт на съемки фильма Max Payne. Начата работа над Max Payne 2.

Финны — очень интеллигентный народ. Им действительно важно знать, что о них думают другие, думают ли вообще и хорошо ли думают. Международный успех Max Payne вдохновил нас на жизнь и подвиги. В Финляндии больше не задаются вопросом: "Интересно, что сланы думают о финнах?" На повестке дня: "Интересно, а что сланы думают о Max Payne?" ■



● Remy на отдыхе.

ПАЛОЧКА ЛЮБИТ МАКСА

Эксклюзивное интервью с Сэмом Лейком, сценаристом Max Payne

Если студия Remedy можно назвать мамой Max Payne, то Сэм Лейк справедливо претендует на роль папочки. Он не только написал сценарий игры, заставившей мир по-другому посмотреть на жанр action. Он подарил Максиму Пейну свою жизнь. Тримасы Пейна, убеждающего очередного негодяя, даже стали перед глазами, с выражением на лице Макса, стоящего на крыше небоскреба, наводит на мысль: именно так и должен выглядеть человек, совершивший кровавое правосудие.

«Игромания» потребовалось несколько дней, чтобы договориться об интервью с Сэмом Лейком. PR-служба Remedy усердно обдирала все от назойливых журналистов, однако в конце концов сдались. Результат короткой и жутко экзотической беседы с Сэмом Лейком — перед вами.

Маня: Расскажите немного о себе. Где вы родились, где работали и как начали сотрудничать с Remedy?

Сэм Лейк: Я родился в Финляндии в 1970 году. Изучил английский язык и литературу в Университете Хельсинки, затем стал учиться на сценариста в Театральной Академии Финляндии. Знаю, чем я занимаюсь, мой старый друг Петри Ярвиненко попросил меня написать текст для Death Rally, первой игры от Remedy. С тех пор я работаю на Remedy.

Маня: Как появилась идея Max Payne? Сюжет был предложен начальством студии или создан исключительно вашими усилиями?

Сэм Лейк: Проект запустили, имея на руках лишь черновые наброски. Игра называлась «Темное правосудие» и рассказывала о войне полицейского с наркодельцами. Меня привлекли к проекту на очень ранней стадии разработки, рассказали замысел и попросили написать полнценный сценарий. В финальной вер-

сии от первоначальных набросков остались лишь наркотики Vahalla и Макс Пейн в качестве агента. Сюжет и все персонажи созданы мной, но никто не рождается в вакууме. Я много раз встречался как с командой разработчиков из Remedy, так и со Скоттом Миллером и Джорджем Брюссордом из 3D Realms. Их советы оказались очень ценны, они сильно повлияли на конечный результат.

Маня: Кто предложил использовать вашу внешность при создании образа Макса Пейна? Сразу ли вы согласились на это?

Сэм Лейк: Я совершенно случайно стал моделью для Макса Пейна, это было лишь совпадение. В процессе разработки и проработки использовать стиль графических романов, для того чтобы рассказывать историю Пейна. И принес в офис несколько своих фотографий, желая показать, что я имею в виду. Идея всем понравилась, и, к моему удивлению, ребята из Remedy предложили мне позировать в качестве главного персонажа игры. Вы должны понять, в начале проекта графика была менее реалистичной, чем непосредственно перед релизом, и я не соглашался на какое-либо большое дело соглашения. Я полагаю, что останусь гораздо более неузнаваемым, Желез и унис...

Маня: Каковы ощущения, когда ваше лицо используется в качестве лица персонажа компьютерной игры и рекламируется повсюду?

Сэм Лейк: У меня было много времени, чтобы привыкнуть к этому. Когда я вижу экраны или постеры с Максом, я думаю о нем как о Максе, а не как о себе. Разница есть. Мрачный вид мистера Пейна не свойственен мне. Ты не меня, я горжусь тем, что стал моделью для Пейна. Хотя гораздо больше я горжусь тем, что написал сценарий игры.

Маня: Узнают ли вас теперь люди на улицах?

Сэм Лейк: Даже если узнают, то мамонт. Не думаю, что узнают. И это хорошо. Полагаю, я бы чувствовал себя очень неловко, если бы люди лезли на меня, когда я прохожу мимо.

Маня: Большинство сотрудников Remedy обожают бовенки. Какой жанр предпочитаете вы?

Сэм Лейк: Я — большой фанат кино в целом. Хорошее кино есть хорошее кино, независимо от жанровой принадлежности. Сочиняя Max Payne, я наслаждался киноными, захватывающими триллерами, особенно с сильными психологическими линиями. Отмечу несколько моих любимых фильмов: «Семья», «Обычные подозреваемые», «Шоссе в никуда», «Бойцовский клуб» и «Помни». В настоящее время я с нетерпением жду фильм «Из ада», основанный на графическом романе Алана Мура, новый фильм Дэвида Линча «Mulholland Drive» и, конечно же, первую часть «Властелина колец».

Маня: Почему в Max Payne нет традиционного голливудского хэппи-энда?

Сэм Лейк: Потому что по сюжету Max Payne — «черный» детектив (film noir). В «черных» детективах не бывает хэппи-эндов.

Маня: Чем вы заняты в настоящее время? Планируете ли вы писать сценарии для Max Payne 2?

Сэм Лейк: Сейчас я закончиваю курсы сценаристов в Театральной Академии. В ближайшем будущем выйдут консольные версии для X-Box и Playstation 2. Мы медленно начинаем планировать следующий проект Remedy, но пока не могу сообщить ничего официального.

Маня: Спасибо большое за ответы, и... желаем вам лично и вашим коллегам успешных успехов. ■



● Макс Пейн и Сэм Лейк: найдите 10 отличий.

Сага о русских суперкомпьютерах

Россия — по-прежнему великая компьютерная держава. Просто этого никто не замечает.

Если бы нас спросили: «Какая сейчас ситуация в российской компьютерной индустрии?» — мы бы ответили: «В настоящее время ситуация весьма удручающая! С точки зрения промышленности! Или с точки зрения государства! Да, конечно, у нас всегда может быть индустрия! Действительно, может!»

За долгое десятилетие, пройдя через миссирубку дефицита, нестроек, разлуки и глобальных перемен, мы привыкли думать, что Россия потеряла былое могущество и никогда уже не станет супердержавой. Да и было ли оно таковой вообще? Может, у нас это лишь еще один шаг к мозгу, венчурный сооправданным? Забываются великие свершения, русский народ теперь может гордиться только тем, что он русский, не находя иных поводов для гордости. Неудивительно, что обыватель сейчас не знает ни одного русского компьютера, кроме печально известных ЕС-ок и «Глобуса», которые второе десятилетие пылятся в школьных кабинетах информатики.

Тем более обидно на фоне этого в серьезной компьютерной литературе увидеть заявление вроде: «Пока наши отцы и деды изобрелись на тему кибернетика — продажи деваки империализма, Запад наступил в теории и практике компьютеров так далеко, что нам его уже никогда не догнать. Вот, оказывается, как мы себя любим. Немудрено, что в компьютерном деле и они нас ни в траш не ставят, и мы себя. На почему?»

Семимиллионными шагами в светлое будущее

Когда мы запустили первый искусственный спутник Земли, не сидел профессор с обаянием и светилами выключил и поправил его траекторию движением. Это делал компьютер. Пусть он был размером в несколько комнат, пусть весил несколько тонн, пусть не достигал по своим возможностям до того же «Глобуса», но знал свое дело и исправно работал во славу Родины. С начала 60-х годов русская компьютерная техника стремительно развивалась.

Про какую индустрию вы говорите? Тогда и слово это в другом значении употреблялось. Никто не сверял планы с экономической выгодой. Фундаментальные открытия в области обработки информации делались с учетом их будущего значения для всей отрасли в целом. Если бы компания IBM появилась в то время, ее руководство просто не рисовало бы складывать деньги в столь плодотворное исследование. Корпорация начала бы выпускать се-

речно эти компьютеры весом в несколько тонн в разных модификациях, комплектах и в упаковке разных цветов. «Вы видите — в нашу замечательную систему мы добавили еще сотню транзисторов, теперь она будет на пять операций в секунду быстрее. Что такое Pentium 4, как не модификация Pentium 3? Что такое Pentium 3, как не модификация Pentium 2? Кто там сказал, что у него другое ядро? Правильно, в микшобах третьего тысячелетия добавили сотню транзисторов... Ведь коренных изменений не было и нет!»

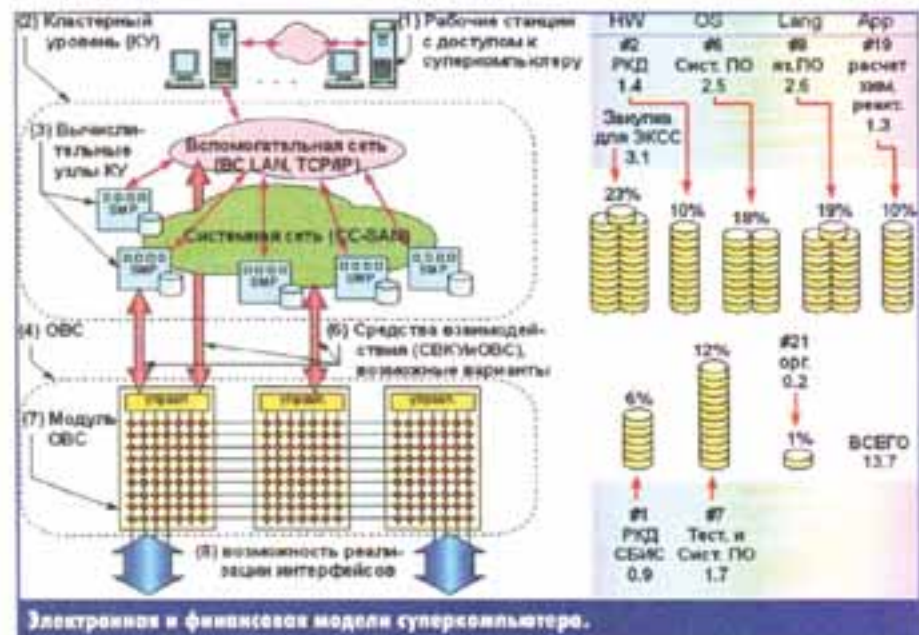
В 70-х сотни конструкторских бюро занимались различными проблемами в области нейронных сетей, искусственного интеллекта, оптимальной обработки информации, новейших технологий. К 80-м годам открылись новые направления исследований на стыке наук — биотехника, бионика, наномолекулярная электроника. Русские компьютеры постоянно совершенствовались, видоизменялись. Наши ученые видели прогресс не в постоянном наращивании мощностей (по сути, сейчас именно это и происходит), а в поиске наилучших инженерных решений, новых подходов к старым проблемам.

Не надо думать, что у нас велись только теоретические исследования, нет — на основе новых открытий строились отличные образцы новых систем. Вы поверите мне, если в сажау, что у нас уже в 80-е годы были прототипы системы виртуальной реальности? И они действительно были. Велись активные исследования в области трекерной графики, технологий моделирования физических и социальных процессов. Например, в начале 80-х годов в Вычисли-

тельном центре АН СССР вновь разыгралось... Синопское сражение! Русские ученые создали подробную математическую и социологическую модель этого сражения и задали ее ЭВМ. Цель эксперимента — оценить возможности ЭВМ в моделировании и прогнозировании сложных процессов. Кроме того, ускоренно была и прикладная сторона: ученые хотели понять, насколько правильно распорядился адмирал Нахимов своими кораблями. Что могли в этой ситуации сделать турки... Результат оказался весьма интересным. ЭВМ показала, что Нахимов действовал практически оптимально. То есть он настолько верно расставил свои корабли и начал первый удар, что единственной слабостью турок составило в осуществлении. Понятно, что это была лишь деловая игра. Но игра эта была проверкой нового метода математического моделирования. Убедившись в его действенности, специалисты стали использовать его весьма широко, во многих отраслях народного хозяйства.

Он был бы социологом, гидрометеорологом...

Испробовали они свои силы даже в решении общесоциальных задач. Русские ученые решили предугадать собственную планету, наделить ее предумышленно персонажами, наделять эти персонажи способностью создавать технологии, вести войну и так далее. На планете размещалось три государства — А, В и С. Первое обладало богатыми запасами полезных ископаемых, большим населением,



огромной территорией, на низком уровне развития промышленности. Другая страна обладала, напротив, малой территорией, бедными природными ресурсами, население ее было невелико, зато очень высок уровень промышленной развитости. Третья страна занимала промежуточное положение. Потенциальные возможности государства были описаны математически. Были известны и законы, которыми следовало руководствоваться, чтобы не прогореть.

Кроме того, пришлось создавать глобальный массив людей, причем учитывались и эмоциональные, и физические, и духовные аспекты не существования. После того как основные законы социологии и физики были заложены в ЭВМ, она сама начала выполнять дальнейшее прогнозирование развития всей планеты в целом и каждого человека на этой планете в частности. Такая глобальная модель мира уже позволяла провести серию интересных экспериментов, давших новую и в достаточной степени неожиданную информацию о свойствах биосферы и о современном этапе ее развития. Все климатическую среду планеты также заложил в память компьютер. И уже первая серия экспериментов показала, что ученые не ошиблись — предложенная модель климата более или менее правильно отражала уже хорошо изученные циклические процессы. Например, круговое движение воздушных масс в Атлантике (климатическая планета была похожа на Землю), сибирский антициклон и т.д. В дальнейшем эта модель использовалась для долгосрочного предсказания климатического эффекта, тенденций развития озоновых дыр и других подобных явлений.

Nuclear Strike — Detected!

На наиболее впечатляющий результат получили при моделировании некоторых процессов, непосредственно связанных с деятельностью человека. Предметом исследования была потенциальная опасность ядерного оружия для человечества. Математическим моделям людей удалось изобрести ядерное оружие и спрогнозировать его применение. ЭВМ показала результаты на редкость наглядно. Оказалось, что человечество, имеющее в руках ядерное оружие, может буквально за несколько минут превратить свою излюбленную планету в безжизненный ад. До этого считалось, что взрыв ядерной бомбы можно в какой-то мере сравнивать с извержением крупного вулкана. Однако математический эксперимент показал, что ядерный взрыв в атомной войне не имеет никаких аналогий с природными явлениями — последствия несопоставимы. Такие данные произвели соответствующее впечатление на политиков всего мира. И стало все это возможным благодаря открытиям русских ученых в области искусственного интеллекта.

Еще один пример практического применения компьютерной технологии — созданный компьютер «Фонемобон», разработанный сотрудниками Минского научного отдела Московского отделения ЦНИИ связи. Этот компьютер объединяет в себе три важных компонента: распознавание голоса, анализ речи и ее синтезирование. Принцип синтезирования речи выполнялся на очень высоком уровне — речь была практически неотличима от человеческой (в отличие от «мелкомового» Microsoft Agent). Последний анализ проводился разветвленной ней-

ронной сетью высокого уровня. В итоге компьютер мог вести почти непринужденную беседу на более чем 200 тем. После окончания эксперимента этот компьютер был задействован в системе «Интерактив Минского коммуникации». Утром с его помощью ЭВМ министерства обзванивало всех руководителей и напоминало им о предстоящих на день делах. Закончив секреторскую работу, компьютер становился экспертом-советчиком: с его помощью можно было получить все последние данные о работе подразделения министерства буквально через несколько секунд после **голосового** запроса. В свободное от основной работы время компьютер обзванивал жителей города, напоминая о ежемесячной оплате квартплаты или неоплаченных междугородных телефонных разговорах. Любой пользователь по специальному телефону мог получить от этого же компьютера справку по адресу и телефону, а также в любой аптеке можно приобрести данное лекарство. Вокруг компьютер на все руки!

Да, были люди в наше время...

И таких примеров очень много. Компьютеры прочно вошли и в производство. Уже в 70-е компьютерные системы управляли работой целых заводов, подготавливали документацию, контролировали работу станков с ЧПУ и промышленные роботы, помогали инженерам, педагогам, студентам и другим специалистам. Нет такой области науки и производства, где бы не были задействованы компьютерные системы.

Русские ученые внесли громадный вклад в развитие компьютерных технологий во всем мире. Например, без открытий Жореса Алферова вы не покупали бы новые игры на компакт-дисках и не серфинговали бы по Интернету, не пользовались бы калькуляторами на солнечных батареях и не смотрели бы передачи спутникового телевидения, а бизнесмены не разговаривали бы сотовыми телефонами и пейджерами. Но Алферов — вершина олимпиады. А у основания — сотни и тысячи русских ученых, обогативших мир новейшими компьютерными технологиями. Потому что сейчас никакой компьютерная компания не выживает деньги в фундаментальные исследования. По законам капитализма Алферов должен был бы уже сейчас по много раз переключаться на богатство Билла Гейтса, если бы все, кто пользуется его технологиями (кстати, сам Билл Гейтс в их числе), платили бы ему причитающиеся проценты от прибыли. Однако Алферов, как и сотни других ученых, никогда не лицензировал свои изобретения — он сделал их достоянием всего человечества. А сейчас каждый директор даже самой маленькой компании первым делом бежит регистрировать авторские права на каждую новую заветку старого советского велосипедо...

...НЕ ТО, ЧТО НЫНЕШНЕЕ ПЛЕМЯ

После событий 90-93 годов сотни КБ развалились, сотрудники порастусковали, технологии разворовали. Многие инженеры поехали

искать грабли и денег на стороне, где их родушка принимала компаней типа Microsoft и Intel. Вместе со специалистами уехали и технологи. Неудивительно, что теперь о наших разработках никто ничего не слышит и не знает. Да и сами разработчики вроде бы нет. Компьютерная индустрия в России заглохла.

И все было бы так плохо, если бы не оставшиеся люди, еще верящие в славу России, в ее таланты и возможности. Сотрудники некоторых КБ решили продолжать некое начатое дело. Так как государство выделять деньги на исследование тогда — сразу после кризиса — было не в состоянии, им ничего не оставалось, как приватизировать часть фирмы и искать спонсоров. Одной из таких фирм была «РеСКО», которая занималась созданием вычислительных систем на основе кластерного подхода. Кластерный подход — это когда есть множество самостоятельных процессоров, имеющих в своем окружении все необходимые ресурсы — память, дисковое пространство, — и объединенных одной вычислительной средой. Весь упор делается на вычислительную среду и софт, позволяющий в режиме реального времени автоматически распараллеливать программу на имеющееся множество процессоров.

Последней разработкой этой фирмы был компьютер **RS40**, созданный по заказу американской компании в 1995 г. Эта система состояла из 8 процессоров **TMS40**, объединенных в единый комплекс, работающий под собственной операционной системой. Для этого компьютера было разработано несколько прикладных программ, в частности, 3D-графический САПР и первая объемная стереоигра, которая практически не использовала память, производила все вычисления в режиме реального времени.

Была также фирма «Мультикона»: она занималась потоковыми системами. Она разработала компьютер «Мультикона», который был изготовлен в 1993 г. с использованием главным образом процессоров, сделанных на наших заводах, а именно на «Интертеле» (Минск, Беларусь).

Процессоры были вытеснены по технологии 2,5 мкм и имели рабочую тактовую частоту в 5 МГц. При таких характеристиках система, собранная из 4600 СБИС, имела производительность в 10 миллиардов операций в секунду, размещалась в обыкновенном корпусе **bltrower** и потребляла примерно 300 Вт. Стоила эта система приблизительно 50 тыс. долларов.

Для примера: в 1998 г. система с производительностью 10 млрд. операций в секунду стоила на Западе около 10 млн. долларов. Это был первый в мире персональный суперкомпьютер. Его можно было поставить под стол, а энергии он потреблял меньше утюга. Когда эта система демонстрировалась на европейских выставках, никто не мог поверить, что при тактовой частоте процессора можно получить производительность системы в 10 миллиардов операций в секунду. И это при том, что такие



Без этого человека не существовало бы сотовых телефонов, компакт-дисков, оптоволоконных сетей и многого другого.

системы назначены при обработке видеосигнала, радиолокационной информации, — в общем, любого потока, которому требуется обработка в режиме реального времени.

Пламенный союз

И так случилось, что судьба свела эти две фирмы вместе. В результате они слились, и образовалась новая фирма — «Суперкомпьютерные системы». За объединением firms последовало и объединение двух супертехнологий. Гибридная система получила название «МиниТера». Уже сейчас можно надеяться, что интеграция «двух в одну» этих системы может позволить создать миниатюрные сверхбыстродействующие вычислительные машины. Причем свойства масштабируемости, присущие и кластерам, и полетным системам, нигде не дается и в новой гибридной технологии.

В настоящее время система создается в рамках российско-белорусского проекта «СКИФ», который финансирует Союзное государство. Фирмой «Суперкомпьютерные системы» уже сейчас разработаны новые процессоры, имеющие 49 операций и позволяющие создавать не только однородные вычислительные системы (ОВС), но и реконфигурируемые, которые могут перестраивать свою архитектуру в процессе выполнения. Процессоры, обычные процессоры состоят из конечного числа элементов, и эти элементы соединены между собой раз и навсегда. А новейшие русские процессоры смогут сами изменять связи между собой (1), подстраиваясь под конкретные задачи. То есть, просто изменив программу, можно будет изменить сами процессоры без их физической замены. Эти процессоры, как и предыдущие, можно выпускать на отечественных заводах, что и должно быть сделано в рамках проекта «СКИФ».

Если в 2000 г. был создан экспериментальный образец кластерного уровня (под руководством д.т.н. А.Айламазяна, возглавляющего Институт программных систем РАН), то в этом — «Суперкомпьютерные системы» совместно с другими исполнителями проекта «СКИФ» должны проработать все компоненты потокового и гибридного уровней. Должен быть создан прототип. Что касается кластерного — то его серийный выпуск предвидается со следующего года. И здесь необходима поддержка всех тех, кто заинтересован в технологическом обновлении России. Я думаю, что в первую очередь их нужно поставить в ВУЗы. Первые такие системы уже нашли свое место на факультетах МФТИ, ИТГУ им. Баумана, МГУ. Представьте, как это радует из приятий! Ведь не всякий европейский университет может позволить себе иметь суперкомпьютер такого уровня. Но нужна целая система взаимосвязанных суперкомпьютеров. В будущем можно надеяться на создание целой сети таких машин. Вспомните, например, ARPANet.

Мегакомпьютер будущего

В 2000 г. уже созданы два опытных образца суперкомпьютеров производительностью 20 миллиардов операций в секунду. С 2002 года в рамках программы «СКИФ НИИЭВМ» (г. Минск, Беларусь) планируется начать серийное производство суперкомпьютеров производительностью от 10 до 20 миллиардов операций в секунду. Отличительной особенностью этих компьютеров будет их низкая стоимо-

мость по сравнению с западными аналогами (в 10 и более раз меньше) при таких же или лучших характеристиках.

В перспективе руководители проекта «СКИФ» наделяют ее возможностью привлечения инвестиций для выпуска наших процессоров за рубежом, что позволит в сотни раз поднять производительность системы с уменьшением ее габаритов в десятки раз. При этом стоимость компьютера, собранного на наших процессорах с производительностью 10-20 миллиардов операций в секунду, будет \$ 2-3 тыс., то есть примерно в пять тысяч раз меньше, чем у зарубежных аналогов! В первую очередь такие суперкомпьютеры будут использоваться в корпоративных целях — на управлении производством, для сложной потоковой обработки информации, в вычислительных центрах.

А как же мы — простые пользователи ПК? Неужели мы будем обделены такими грандиозными возможностями? Отнюдь. При переходе на более совершенный процесс сборки стоимость таких суперкомпьютеров может упасть до вполне доступных обычным людям пределов. А значит, новые машины действительно претендуют на звание первых в мире персональных суперкомпьютеров.

Но сможем ли мы на них работать и играть? Не будет ли процесс создания софта под эти компьютеры «слишком трудоемким»? Программирование под Т-систему (операционка новая, кряклов) действительно довольно сложно, но специалисты постоянно работают над этим. Однако в пользу Т-системы говорит уже то, что язык программирования нового суперкомпьютера — немного измененный старый добрый Си. А операционная система — Linux! То есть сразу после своего появления суперкомпью-

тер по удобству работы будет доступен сотням тысяч людей, ведь «Linux» по популярности стоит сразу после Windows.

Перспектив — громадье

Итак, перед нами довольно радужные перспективы. Проекту «СКИФ» уже надо что сможет помешать выйти в люди. В скором времени будет организована дистанционная система обучения работы на суперкомпьютерах. Уже сейчас в фирме «Суперкомпьютерные системы» проводится обучение студентов 4-5 курсов, пишут курсовые, дипломные работы и даже планируют защищать диссертации по Т-системе. Обучаясь, они одновременно выполняют работы по проекту «СКИФ» и зарабатывают деньги.

Но руководители «СКИФ» не закрываются на сегодняшних успехах — они смотрят в будущее. А в будущем успех компьютерной индустрии России могут обеспечить нанотехнологии. Как это ни странно, но они были сохранены в России, и даже существует продукция, выпускаемая с их помощью. Вышедшие словно из галлиеводной фантастики, они активно исследовались у нас еще лет двадцать назад. В России сохранилось много технологий, которые будут востребованы в ближайщие годы. Если уже сейчас вкладывать деньги в развитие нанотехнологий, то максимальная отдача будет только через 5-7 лет. Ведь с ее помощью можно улучшить характеристики компьютеров не в десятки, а в тысячи раз, еще больше снизить цену. Эти технологии можно применять и для выпуска наших процессоров «МиниТера», тогда они станут в тысячи раз мощнее и дешевле.

Суть нанотехнологии состоит в сборке процессора на уровне молекул и даже атомов. Тогда размеры процессора будут сопоставлены с размерами молекул, а скорость окажется колоссальной благодаря уменьшению расстояния между деталями. Да и самих деталей как таковых может и не быть. Ученые планируют использовать в микрокомпьютерах даже такие вещи и явления, которых вроде бы и не существует. Книжки можно отнести туннельный эффект Барьера. Ученые до сих пор не могут понять, как электроны появляются там, где их быть не должно. Но закономерности явления уже хорошо изучены, так почему бы его не использовать?

Другая сторона нанотехнологии — биотика. Ведь вместо того, чтобы самим собирать по атомам компьютер, можно поучить его сборку органическим соединениям и веществам. Компьютеры можно будет даже просто вырастить! Уже недалеко тот день, когда сборку микрокомпьютеров поручат нанороботам — органическим молекулам по заданной программе будут генерировать требуемые детали и соединять их в боковые цепи. Такие компьютеры можно даже вживлять под кожу и соединять с нервной системой человека — ведь они будут сделаны из тех же веществ!



Возможно, в скором времени предсказания писателей-фантастов сбываются. И еще более вероятно, что двести лет мечты реальностью станут именно у нас. А до этого мы будем довольствоваться персональными суперкомпьютерами «МиниТера». Ведь надо же наконец привыкать гордиться нашими учеными и нашими технологиями. Теперь с чистой совестью можно сказать — светлое компьютерное будущее России не за горами... ■



Суперкомпьютер «Мультикан» производительностью 20 миллиардов операций в секунду помещается в обычный системный корпус Windows и потребляет энергии меньше утюга.

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ МУШКЕТЕРОВ

- 9 двухэкранных уровней
- 3 дополнительных пазловых экрана
- 9 сюжетных мультфильмов
- 10 второстепенных персонажей
- Около 60 диалогов и 1000 реплик

- Около 80 анимаций на одном уровне
- Профессиональное актерское озвучивание
- Возможность управления всеми тремя главными героями



Эта игра – необычный веселый квест, главные герои которого – три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры – ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.

Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д'Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.

*** Системные требования ***

Минимальные : Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CDROM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые : Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CDROM, Sound Card, Mouse.

Разработчик:
"Электроникум+"



Оптовые поставки:
(095) 745-0114; sales@media2000.ru;

www.media2000.ru

“БЛИЦКРИГ”:

СО ВРЕМЕН ВОЙНЫ И ДО НАШИХ ДНЕЙ

Когда концепция «молниеносной войны» только зарождалась в глубинах сознания Альфреда фон Шлиффена, а генерал-фельдмаршал фон Майнштайн был простым унтером... когда первые главы теории «расширяющегося потока» ровным почерком немецкой пишущей машинки ложились на проштампованную бумагу... кто бы мог подумать, что о Блицкриге будут вспоминать и оживленно спорить на территории бывшего СССР аж через 80 лет? Концентрические круги споров и слухов выходят за границы России, прокатываются по Западной Европе и иногда даже достигают приграничных городов США. Эпизентром этих потоков информации является офис компании Nival Interactive в Москве, где полным ходом идет разработка нового варгейма. «Блицкриг» — рабочее название стратегии в реальном времени по мотивам сражений Второй мировой войны. Несмотря на обилие смутных предположений, до сих пор об игре было известно немного. Поэтому мы решили не гадать на пороховой гари и обратиться за информацией к самим разработчикам.

«Барбаросса» наших дней

Суть замысла — создать такую игру, которая пришлось бы по вкусу как поклонникам жанра RTS, так и любителям классических военных стратегий. С одной стороны, сражения «Блицкрига» будут проходить в реальном времени, а игровая камера займет традиционное для жанра положение. Но никаких открытых



Каменный перст Нельчи (сверху) указывает на курганы вонючей дороги.

месторождений бурона и природные залежи каменного угля не планируется. Как на будет и возможности за считанные минуты возвести на целинной земле оборонительно-производственные хутора. Не будет и подозрительных строений, в которых доселе неизвестным науке способом кто-то экстракт из свежовыкопанных денег и металла живых солдат. Победить с ограниченными силами — намного интереснее, и даже проигрывать...

Разработчики пытаются совместить в игре две, казалось бы, несовместимые вещи: свободу игрока в принятии тактических решений — и историческую достоверность, полное соответствие доступных сил и средств реальной исторической ситуации.

В «Блицкриге» вы сможете принять участие в боевых действиях на стороне Советского Союза, фашистской Германии, а также союзных войск антигитлеровской коалиции, которые представлены в основном американцами и англичанами. Итого — по одной кампании за каждую сторону. Кроме того, в некоторых операциях примут участие боевые соединения Польши, Финляндии, Франции, Италии и других государств. Тот факт, что героические подвиги, сказки, защитников линии Мажино тоже приняты во внимание, — не может не радовать.

Кампания за каждую из сторон состоит из 7-10 глав, каждая из которых основана на известном историческом сражении определенного периода Второй мировой войны. В каждой главе присутствует одна историческая



Уж вечер близится, а поезда все нет...



Примерно с теми же силами пыталась охотиться на «Тигра» (слева) и во времена Великой Отечественной. Часто с обратным исходом.

операции на большой карте. Эти карты отрисованы вручную, и битвы на них максимально точно повторяют самые известные сражения Второй мировой — к примеру, оборону Сталинграда или высадку в Нормандии. Игрокам, хорошо подкованным в истории, будет приятно узнать о наличии таких операций, как взятие Габружа немцами и русское контрнаступление под Еланей. Игрок сможет поучаствовать в самых разнообразных битвах, происходящих на территории Западной, Восточной Европы и Северной Африки, — например, в Тунисе, Норвегии, Польше и других странах.

В каждой главе к большому сценарным баталиям прилагается неограниченное количество альтернативных миссий на небольших по размеру картах, в которых игрок сможет получить награды и бонусы (например, доступ к редким видам техники), а его войска — дополнительный опыт. Такие миссии будут тене-

рироваться автоматически. Но, несмотря на это, все характеристики, а также состав и численность войск будут полностью соответствовать историческим. Механизм генерации пока уточняется, но разработчики уверяют, что он обеспечит игроку постоянно неограниченное количество различных карт для прохождения.

Пятнистые верблюды идут на восток

В миссии игроку поставлен широкий спектр различных типов боевых задач. Например, придется тщательно окопаться и удерживать оборону, захватить важный стратегический объект или провести несколько операций по прорыву в своем основном лагере. Однако основной акцент сделан на активные действия игрока — то есть на наступательные операции. Соглашусь, идти в наступление куда интересней, чем просто сидеть и ждать, пока на тебя нападут. Помимо боевых действий, игроку предстоит заниматься вопросами снабжения войск топливом, омуницией, а также медикаментами и ремонтным оборудованием. Процесс снабжения и ремонта войск полностью автоматизирован — не придется указывать каждому танку, что нужно заправить топливом и пополнить боезапас.

Для перехода в следующую главу кампании надо будет выполнить задачи главной сценарной миссии. Вариантов дальнейшего развития событий при проигрыше полноросту нет, ибо такая ситуация противоречила бы реальным историческим событиям. Иными словами, города немецких войск на Красной Площади не предвидится. Однако очень важно то, какой ценой будет достигнута победа, — по той причине, что все войска на протяжении кампании перекодет из миссии в миссию, наращивая боевой опыт. Так что, если вы будете беречь свои войска, а не бросать их почем зря в мясорубку, они будут сражаться все лучше и лучше, и ближе к концу войны превратятся в элитные части воиной армии.



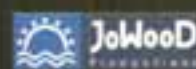
Это RPG эпических пропорций.

История, повествующая о жизни Росколдаса (Roscoldas), который был с рождения воспитан и выращен драконом.

По мере того, как он рос, он приобретает магическую силу и характер своего приемного отца.

Но мир, в котором живет Росколдас в опасности, из-за начавшейся войны с демоном из другого измерения. Игра начнется с неудачной попытки Росколдаса спасти свой мир.

Теперь его жизнь и судьба его мира в ваших руках.



www.jowood.com

www.rusoban-m.com

www.pccs-int-m.ru



А будут ли у них мозги?

Игроаники: Что вы можете сказать про ИИ «ближнего»? Сколь пристальное внимание вы уделяете многопользовательскому режиму?

Нико: ИИ создается с тем расчетом, чтобы он мог справиться с определенными задачами без вмешательства игрока. Игроку достаточно будет поставить боевую задачу, и всяко сам постарается выполнить ее как можно эффективней, в зависимости от ситуации и боевого опыта. Например, танки могут пытаться обходить другие танки с фланга, чтобы стрелять по бортовой броне, а обслуживающий персонал будет сам заниматься ремонтом техники и снабжением.

В игре будет многопользовательский режим, который мы постарались максимально разнообразить. Сражение будет происходить на карте по заданию установленным параметрам, которые выбирает игрок, запускать сервер. Есть также варианты сетевой игры, как захват флага, уничтожение всех врагов или их баз, набор определенного количества очков на время. Наиболее успешные игроки будут представлены в рейтинге. Также мы планируем сделать специальный рейтинг для командной игры.



Артиллерия на пикнике. Оригинально.

Список родов войск простирается не на одну страницу. К примеру, каждая из сторон располагает добрым десятком видов пехоты. Особого внимания заслуживает бронетанк. Название RT5-танк4борн странно лишь на первый взгляд — все игровые модели воссозданы по чертежам реальных аналогов и имеют соответствующий

име параметрам уязвимости и вооружения. У танков, например, броня на борту тоньше лобовой брони, а самым уязвимым местом считается расположенный в задней части двигатель, как и было на самом деле. А всего в игре присутствует более 150-ти видов техники.

Командование войсками построено следующим образом: боевые единицы объединены во взводы и входят в состав подразделений, которыми командует игрок. Игрок ставит боевую задачу взводу, и тот ее выполняет, используя имеющиеся силы и средства. Численность личного состава взвода зависит от рода войск. Например, стрелки объединены в крупные группы, так как для решения практически любой задачи им понадобится минимум несколько десктов. В то же время теми боевыми подразделениями, которыми для успешных действий достаточно одного юнита, — например, снайперами — можно управлять индивидуально.

Игроку необходимо координировать действия различных взводов. Некоторые юниты имеют специфические возможности: так, пехотинцы могут рыть окопы, офицеры — вызывать воздушную поддержку или десантное подкрепление, сапёры — устанавливать мины и заграждения, строить мосты.

Поле сражений в игре предоставляет неплохой набор тактических хитростей: можно устраивать засады, маневрировать бронетехнику, использовать высоту для лучшего обстрела и желаемые дороги для подвоза подкреплений. Оружие максимально интересно: практически любой его элемент может быть разрушен, сожжен или перекопан. Танки легко передвигаются практически по любому типу местности, в то время как грузовики хорошо ездят только по дорогам. Деревья, дома и прочие объекты блокируют поле видимости, а также частично защищают от огня. Пехота может занимать здания, держать там оборону, прятаться или пристреливаться от врага.

Говоря о масштабах сражений, разработчики останавливаются на цифре «500» — такое оптимальное количество юнитов, задействованных в одной битве. «Теоретически, на игровом поле могут действовать до тысячи юнитов одновременно, но управлять такой массой войск игроку будет сложно», — говорит в «Игман».



Как видите, интеловцы затеяли весьма масштабный проект. Что у них получится — покажет время, но все задатки будущего хита у «Блицкрига» малюсенько. Дабы подбодрить, напомним, что в России игру будет издавать «ТС». Дата выхода еще не объявлена, но с начала разработки «Игман» уже во многом преуспел, и ждать осталось недолго.

P.S. Выразим глубокую признательность руководителю проекта Дмитрию Девяшину за своевременные и тонкие ответы на наши вопросы и Елене Чураковой за помощь в организации интервью. ■

Чем «Блицкриг» лучше других варгемков?

«Игман»: На какой стадии разработки находится игра? Что уже сделано? Над чем работаете сейчас? Кроме технических нововведений, есть ли в вашей игре что-нибудь особенное, отличающее ее от варгемков схожей тематики?

Игорь: В настоящее время мы находимся на пути к альфа-версии. Полностью готова одна глава кампании со всеми миссиями, сделана большая часть объектов для летних миссий на территории СССР, а также юнитов немецкой и русской армии. Сейчас работаем над оставшимися объектами и юнитами для летних миссий и начинаем делать их для зимы. А что касается озвучки... В «Блицкриге» будет реализована никогда ранее не использовавшаяся возможность: фактически, вы сами сможете выбрать игру, в которую будете играть. Поскольку каждая глава содержит неограниченное количество автоматически генерируемых миссий с разными данными, целями и характеристиками, вы сможете выбрать тот тип игры, который пройдет лично вам: скрытые операции в тылу врага и диверсии, жесткие стратегические бои объектов или нападение на автокалонию... В результате вы не только сможете прокатать оконч войны и подтолкнуть их к решающему сражению, но и сделать это наиболее приятным для вас способом. Кроме того, «Блицкриг» имеет полностью открытые форматы данных, а значит — неограниченные возможности для народного творчества. В игре будет встроенный редактор сценариев, который позволит создавать собственные миссии, объединять их в кампании, и в том же добавлять в игру новые текстуры, модели и звуки.



Западная Украина: битва за урожай.

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Педофил, стой!

Раньше считалось, что педофила если и можно поймать, то только на месте преступления. Но с появлением Интернета и пронаблюдены его во все области жизни.



В Штатах, да и в некоторых других странах, полиция давно пользуется методикой ловли растителей малолетних (но живых). Под видом несовершеннолетнего работки органо-правовладельца попадает в чат/конференции, где обретается потенциальный педофил, договаривается с ним о встрече для совершения действий, противоречащих закону. Встреча — назначена, педофил — привал, педофил — за решеткой... Понятно, что на долгие сроки посадить преступника не удалось — жеманки составилось не само преступление, а лишь клаузуление нас, — но пара месяцев тюрьмы и несколько лет постоянного внимания со стороны полиции как минимум обеспечены.

И вот американские адвокаты педофилов собрались с силами и решили отстаивать права своих подопечных. Мас, закон о клаузулении нас был принят давно и подоруживал вовсе не соблазнение через Мировую Сеть, а совершение деяний — будь в темном переулке, скажем, втроем в дверях посредством дочке педенца со всеми вытекающими... А Интернет — это совсем другое, тут закон о клаузулении применять нельзя.

Судебные драки на-чались, апелляция у служителей закона суровая (одважды все же), но и полицейские сдаться просто так не собираются. Выходит через Сеть — это чуть ли не единственный способ добраться до педофилов. Подставника-лиц младше восемнадцати лет в качестве свидетелей использовать запрещено тем же законом.

Интернет на службе Церкви

Не секрет, что религия всегда с прохладцей относилась к хайтеку. И только в последнее время духовенство отозвалось ослепления и начало активно прибегать к достижениям современной науки и техники. Не обошла церковь

своим вниманием и Мировую Сеть. В прошлом выпуске «Мания» вы могли прочитать новость, повествующую о крещении через Интернет, теперь же извольте ознакомиться с еще более изумительным для наших дней (это знает, что ждет нас в будущем) явлением. Монхи одного из крупнейших монастырей — Гандитачевлян (коше его называют просто Гандит, место нахождения — Улан-Батор) — подписали контракт со студией разработчиков сайтов «Нет дилера», которая по заказу посетителей создаст для них (и всего мира) веб-страничку. Так что даже монахи готовы выйти на просторы Сети. Кто это там говорил, что Интернет — это сплошной разврат и пустое времяпрепровождение? Окститесь, Интернет вполне богатое дело...

Диплом через Интернет — 2

Два месяца назад — в дипломатическом номере «Мания» — мы уже писали об открытии первого в мире Интернет-университета (новость шла под заголовком «Диплом через Интернет»).

Тогда рынками поклонниками получения знаний через Сеть предавали себя гурку.

Но и французские преподаватели решили не отставать от своих восточных коллег. В городе Бурже, что на юге Франции, открылась Интернет-школа, в виртуальных стенах которой уже обучаются традиция три студента. Через три года они выйдут из дверей сетевого учебного заведения с дипломом специалистов компьютерной безопасности под мышкой и с огромным багажом знаний в своем веществе головного мозга. От того, как покажут себя Интернет-воспитанники на рабочих мес-

тах, будет зависеть, станет ли Франция и в дальнейшем развращать сеть виртуальных учебных заведений или все-таки склонится к консервативному способу обучения — за партой в аудитории.

Эстонцу не повезло

Шестнадцатилетний эстонский школьник из Котласа Яреэ очень любит серфить по Сети. Делает это с упоением и с расстановкой. А еще он постоянно следит за политической обстановкой в мире и имел на ее — обстановку — свой свое собственное мнение. И угораздило же его, зайдя на сайт американского президента, оставить там сообщение, что-де это Буш виноват в фантастических по разрушительной силе террористических актах, имевших место 11 сентября в Штатах. Подпись же под сообщением лаконично сообщала: «Твоя смерть».

Вред ли само сообщение сподвигло ФБР на расследование. Скорее всего, им не понравилась подпись. Но, так или иначе, специалист



путем нехитрых манипуляций вычислил маленького эстонского «вольномудца» и сообщил в Котласское отделение полиции. Школьника позвали, допросили, показания занесли в протокол. Понятное дело, судебное дело никто возбуждать не стал (был бы взрослым, еще бы подумали, а так...), но в школе на вид поставили. В результате юный полит-активист получил «неуды» по поведению в четверти и не был допущен до международной олимпиады по математике (к участию в которой давно готовился), которая не так давно состоялась в... Соединенных Штатах Америки.

Челюсти'll be back!

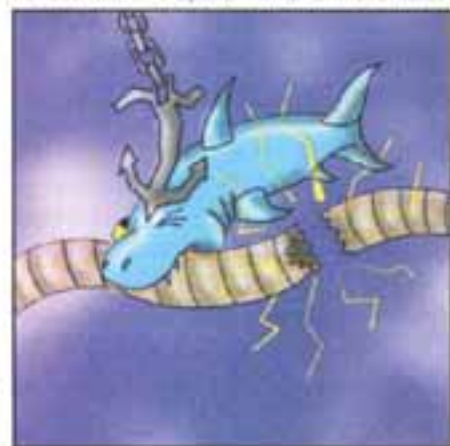
Когда в середине сентября неожиданно нарушилась Интернет-связь между Штатами и Китаем, было выдвинуто предположение, что во всем виноваты зубастые бестии — акулы. Они якобы коварно перегрызли оптоволоконный трансатлантический кабель, что и послужило причиной сбоя в работе китайской части Мировой Сети. Если учесть, что подобная авария — третья за этот год, то можно понять недовольство компаниями-вло-



дешевый кабель — China Telecom. Акулы всем хороши, вот только компенсации за материальный ущерб с них не получишь...

Потому-то, наверное, China Telecom и решила найти виновников среди представителей ряда судового. Тутто, как некая катка, и подвернулась под руку ассоциации владельцев судна — Shanghai Xinhai Air Shipping Company (SXASC), корабль которой в дни аварии курсировал подозрительно близко от места повреждения кабеля. Не мудрено лукаво, СТ обвинили во всем своем несчастии SXASC: это, мол, вкось вшей шуми заделал и изувачил наш дорогостоящий трансатлантический оптоволоконный... провод! Доказательства, понятное дело, нет. Но это не помешало пострадавшим обратиться в суд и потребовать ни много ни мало двадцать девять миллионов долларов в качестве компенсации ущерба. И дело уже возбуждено.

Чем законятся процессуальные драки, пока не ясно, но на память сразу приходит другая история. Пару месяцев назад одно отделение Сбербанка в Нижнем Новгороде прекратило свою работу на несколько дней из-за того, что была нарушена связь с центральным сервером. Ремонтники — сторона материально ответст-



венная за космические повреждения страховали в течение гарантийного срока — долго разбирались в неполадке и наконец представили решение о причинах сбоя в работе. По их словам, в кабеле, где были проложены кабели, упал бездомный лес, который в парке городского садика перевернул толстое стоволово. И, понятное дело, в столь нештатном случае ни о какой гарантии речи идти не могло.

Хакер=Террорист

По заверениям новостного агентства BBC World Service, в министерстве юстиции США приступили к разработке нового закона, согласно которому хакеры будут приравнены к террористам. Соответственно, к ним — как к террористам — можно будет применить соответствующие меры наказания. Поздравляю, скажем, на какой-нибудь фойле с новостной странички суда таинственного Уралника — изволь сам покатать в зал этого самого суда... По словам



Джона Юшкрофта — главы министерства юстиции — органы правосудия в кратчайшие сроки должны получить в свои руки средства для борьбы с компьютерными преступлениями. Получат или нет — вопрос. Дело в том, что многие в «верхах» пока еще полагают, что такая превентивная мера слишком жестока и в некотором смысле нарушает права человека, его гражданскую свободу. Сам Юшкрофт непреклонен, но будет ли большинство голосов на его стороне?

С Днем Рождения, E-mail

На дворе тогда стояла колдовская зима 1971 года (но самом деле был самый конец осени, но снега выпало уже по шиколотку). Ведущий инженер компании BBN Technologies (штат Массачусетс) последний Рей Томлинсон отправил первое электронное письмо. Из воспоминаний Рея: «Честно говоря, не помню, что содержало в себе текст письма и кому оно было адресовано, мозг человека — странная штука, но в памяти надежно засело, что слова я набирал пропьюсь...»

В том далеком семидесят первом инновация, предложенная Реем (по сути, создателем электронки), была принята, молко говоря, с прохладцей. Что и не удивительно. Ведь e-mail впервые увидел свет в недрах компьютерной сети ARPANet, принадлежавшей Министерству Обороны Соединенных Штатов (до и разра-



ботанной им же! Число пользователей ARPANet не превышало ста человек, так что работникам министерства проще было позвонить коллегом, — сидело-то все в одном здании, — чем набирать на клавиатуре какое-то там послание. Письму программа, написанная Томлинсоном, особого распространения не получила. Все сказали круто и тут же забыли.

К слову сказать, именно из ARPANet и пустился свой корень Интернет. ФИДО же вовсе не является прародителем нынешней Мировой Сети, как многие думают, но лишь побочной ветвью развития световой эволюции. Сам Томлинсон (аромно отрицает свои новаторские заслуги, ссылаясь на стеченье обстоятельств и эволюционную утку). По его словам, на момент создания первой ветви в ARPANet уже существовали подобные программы, но предназначены они были несколько для других целей. Двести строк кода, написанный Реем, воссоздали две утилиты, одна из которых умела передавать лужские фойлы с одной машины на другую, а вто-



рая — перислать текстовые сообщения из папки в папку в пределах одного компьютера. Слившись вместе, две программы образовали почтовый клиент, по нынешним временам предельно примитивный. Уже тогда программка оперировала всеми нам известной собакой (®).

Настоящую же популярность изобретение Томлинсона получило лишь в середине восьмидесятых годов, когда Интернет разросся настолько, что стал для многих местом постоянного общения. Сегодня же вряд ли сто-то вообще способен поместить себе Мировую Сеть без e-mail, еженощно скады Интернет пронизаны миллиарды писем. Всего двести строчек кода, написанные тридцать лет назад одним человеком, сегодня стали незыблемой частью жизни миллионов людей.

От имени всей редакции поздравляю виртуальную почту с круглой датой — тридцатилетием. И пожелать долгих дней, здоровья и счастья в... нуверное, все же только общественной жизни. С Днем Рождения! ■

Интересное в сети

www.rusfam.ru

Интерактивный словарь русских фамилий. Содержит более 16000 фамилий, практически на каждую из которых дано историческая справка. Также действует клуб однофамильцев, через который некоторым уже удалось обнаружить своих дальних родственников. Полностью различные конкурсы. Советую обратить внимание на раздел «Статьи» — в нем вы обнаружите множество материалов и даже книг, посвященных антропологии (науке, изучающей фамилии, их историю и значение).



ружите множество материалов и даже книг, посвященных антропологии (науке, изучающей фамилии, их историю и значение).

www.analizfamili.ru

А это уже ресурс несколько иного толка. Фоносемантический анализ имени и фамилии. Вы сможете определить, какие действия оказывает на подсознание человека ваше имя или даже фамилия. Результаты выводятся в виде таблиц, где по 25 параметрам расписаны свойства звуков, на которых состоит анализируемое слово. В качестве бонуса на сайте имеется большое количество материалов по той же теме.

www.amono.ru

«Портал запознанного», вместивший в себя огромное количество материалов по психологии, астрологии, уфологии и народной медицине.



не. Кроме статей, на этом сайте вы найдете интерактивные психологические тесты, сонники и гороскопы, а также весьма содержательный

раздел, посвященный медитации, и галерею похолодевших 3D-картинок.

<http://blueshottub.yf.org/caseart.html>

Музей экзотических корпусов. Несколько сотен самых необычных компьютеров, сделанных из картонных коробок, чемоданов, жестких дисков или раскрашенных в камуфляж, хромированных и позолоченных. Встречаются и настоящие Hi-Tech шедевры из титана и цветного стекла, и резные деревянные Tower'ы.

www.viruslist.com

Проект «Лаборатория Касперского» — создателей популярнейшего пакета AVP. Самые последние новости из мира компьютерных вирусов на русском языке, каталог вирусов с описанием и методами самозащиты, множество статей о принципах действия вирусов и защите от них же.

<http://corrida.hobby.ru>

Ресурс, посвященный легендарному бою быков — корриде, которую не так давно запретили в России. А вот в Испании и Португалии этот вид развлечения процветает как обычно. Но на вышеупомянутом сайте вы сможете узнать о корриде абсолютно все, от специфических терминов до четкой программы поведения.

<http://blef.ic.ru>

История мошенничества и аферки в России. Статьи о самых громких аферах прошлого и настоящего, виды вымогательств и способы защиты от мошенников, черный список людей и организаций, с которыми не стоит иметь дело, и многое другое.

www.mds.ru

Официальный сайт ставший уже легендарной радиопрограммы «Модель для сборки». Дни непоказанных рассказов: эта программа длительное время обитала на радио «Станица» и представляла собой два часа стилизованной электронной музыки, под которую читалась различная фантастическая, философская и эзотерическая литература. Не так давно программа вернулась, и теперь старые записи можно найти только на сайте. Кроме аудиозаписей старых выпусков, имеется оживленный форум и большой раздел, целиком и полностью посвященный творчеству слушателей и читателей.

www.rusf.ru

Раз уж речь зашла о литературе, нельзя не упомянуть этот сайт — крупнейший ресурс, посвященный отечественной научной фантастике и фантазии, на котором вы найдете практически

все произведения российских писателей, работающих в этом жанре, а также и непрерывно поступающую информацию о новых авторах.

www.makot.f2s.com

Любили в детстве вожаную дорожку мять? Не говорите, что не любите, все равно не поверю. В детстве все играется, а вот некто-то вырастает и продолжает играть, а самые продвинутые еще и сами собирают из подручных материалов действующие железобетонные модели, которые ни в чем не уступают зарубежным фабричным аналогам. О том, как сделать свой первый мини-паровоз, а затем и железную дорожку, расскажет сайт «Мир в миниature». Знаете ли вы, что деревья делаются из проволоки, клея ПВА и опилок, а лучший материал для создания корпусов моделей — боникс от йогурта?

www.nubo.ru

А это один из крупнейших пивных ресурсов в Рунете. Применительно прежде всего коллекций пивных этикеток и пробок, практически к каждой из которых прилагается описание данного сорта пива и мнение о нем авторов



сайта (да много, правда, лично я с ними не согласен, ну да ладно). Владельцу — форум, большой архив статей о пиве, пивные песни, юмор, пивной софт и много чего еще.

www.logotypes.ru

Этот сайт должен заинтересовать в первую очередь дизайнеров, да и вообще товарищей, любящих поглядеть с графикой. Большой архив логотипов известных компаний и торговых марок в самых различных вариантах и форматах.

<http://parovoz.com/rrr>

В продолжение железнодорожной темы — сайт-лог с фотографиями железнодорожной техники. Изображения локомотивов и вагонов, а также железнодорожных построек, принадлежат некоторым дислейзерам да и просто любителям железнодорожного транспорта.

www.rinkworks.com/stupid

Сайт, целиком и полностью посвященный компьютерным глупостям — отчным звонкам в службу техподдержки. Обновляется каждый день и не отлагает дислейзерам, благодаря чему грузится мгновенно.

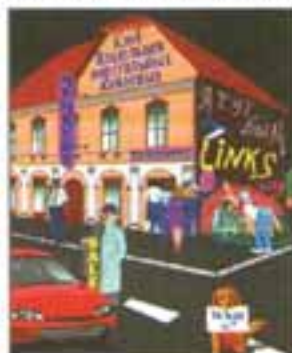
<http://rusklad.chat.ru>

Руководство для начинающего кладовщика. Правила поиска кладов, приметы, история кладов-

качества, коллекция ценных находок, описание некоторых богатых кладовых мест и даже юридический аспект кладовкачества.

www.tamagotchi.com.ru

Около 4 лет назад на просторах нашей необъятной Родины появились виртуальные животные — тамогочи, земляки суши и появились. Примерно



через полгода почти все забыли, но только не юные энтузиасты. Они объединились во всероссийский клуб владельцев тамогочи, а которым мы, собственно, и узнисите, посетив этот сайт.

Игровые ссылки

www.planetquake.com

Казалось бы, про этот сайт волжны знать все, кому не безразлична серия Quake. Пору тройку лет назад Planetquake считался центральным Q-ресурсом. Сейчас сайтв данной тематики становится все больше, и старинка Planetquake постепенно уходит в тень. Тем не менее обязательно



затемните глаза в поисках последних модификаций, уроков, скинов, модифик и редакторов. Единственный недостаток — все файлы хранятся на Planet, откуда бывает проблематично что-либо скачать.

www.linuxgames.com

Linuxсайдом посвящается. Огромный архив freeware и shareware игр под *nix, а также всевозможные утилиты для игр коммерческих, например, QERadiant под Linux. Плюс утилиты для управления игровым сервером, работающим под *nix.

www.vgmusic.com

Коллекция музыки из приставочных игр. Большинство игр-настоек представлено в MIDI, Впрочем, существуют модификации звучания для такой музыки в самый ртс.

<http://puziki.tele.ru>

В обзоре на прошлых номерах мы уже дали ссылку на подобный ресурс — фановая игрушка, в которой нужно «мочить» проклятых телепузиков. Ну а на этом сайте представлены сразу две игры, одну из них вы видели, а вот вторая заслуживает самого пристального внимания.

www.newgrounds.com/assasin

Если предыдущий сайт мог предоставить вам для убийства лишь телепузиков, то данный ресурс гарантирует полное удовлетворение ваших садистских инстинктов. При помощи флэш-роликов всевозможным пыткам, расстрелам, четвертованием, вывертыванием языка и разбиванием кирзавки подвергаются практически все малоизвестные звезды, от Бритни Спирс и Билли Лайдена до многострельного Билла Гейтса и Памелы Андерсон.

www.gamemania.ru

Молодой, но бурно развивающийся отечественный игрово-новостной проект. Обновляется с завидной регулярностью и, в отличие от подобного русск ресурса, содержит действительно оригинальные новости, а не переписанные с других сайтов. Отдельной похвалы заслуживает техническая начинка сайта — настоящие чудеса Perl и Java.

www.planethalfifo.com/cswaypoints

Этот ресурс будет интересен прежде всего игрокам в Counter-Strike, которые в свободное от кровавых боев в клубах и на просторах Сети время любят по-тренироваться на ботах. На сайте регулярно выкладываются ишурпаймы для всех популярных ботов (а не только Paf'a), поддерживающие все большие карт, в том числе и неофициальные.

www.igromania.ru





Кручу-верчу, дохода хочу

Как получить деньги с домашней странички



Раскручивать собственную страничку мы уже умеем (статья «Кручу-верчу, успеха хочу», надпись, все читали, если нет — благо из копилки, но вас там ждут). Но ведь как хочется получить с виртуалки еще и некоторый доход. Человек, хоть раз вышедший в Интернет, наверняка знает о том, что трудолюбивые вебмастера получают со своего ресурса, скажем так, небольшую компенсацию за свой труд. Пора и вам начинать зарабатывать на своей страничке. Глядишь, через несколько дней на просторах Мировой Сети войдет еще один Билл Гейтс (по количеству денег). Конечно, в несколько преувеличено... но получать доход со странички, ничего на ней не продавая, — реальность, а вовсе не миф дня сегодняшнего. Как это делается? Читайте ниже.

За что нам платят

В Сети можно найти массу интересных предложений — зарабатывать предлагают на всем, начиная от просмотров баннеров и заканчивая кликом по сайту рекламодателя. Многие предложения подкупают начинающего пользователя своей новизной. Кажется — кому интересно ставить свои баннеры, да еще и платить за это (кстати, названный вопрос всех новичков в Сети, а порой и бывалых пользователей Интернета)? Интереснее другое — это нужно многим. В Интернете сейчас появилось немало рекламы, и компании делают все, чтобы донести ее до потенциального покупателя. В связи с этим стали появляться компании, ста-

навливающие посредниками между вами и рекламодателем. Например, установили вы себе баннер (ну, не себе, а на своем сайте), зашел человек, кликнул по нему. Пойду-ка, мол, посмотрю, а что за компания такая мне столько денег за десять кликов предлагает... и кликает. Вот вам и потенциальный клиент для рекламодателя. Вся довольная: реклама показана, деньги получены.

С чего начать

Владельцам собственных страничек рекламодатели платят не только за клики по баннеру на своем сайте, но и за их — баннеры — показы. Показали сто раз — получили свою заветную монету.

Чтобы начать зарабатывать реальные деньги, нужно учесть несколько моментов.

1. Нужен контент сайта, то есть качественно

Рекламные брокеры

В Сети существуют так называемые рекламные брокеры. Это компании, которые собирают под своим теплым крыльшком рекламодателей всех направлений. Там можно найти и тех, кто платит за клики по баннерам, и тех, кто платит за регистрации, проценты с продаж и т.п. Одно из преимуществ этой базы в том, что все, что вы заработаете у разных спонсоров (конечно, только упомянуть у брокера), соберется на одном охладе. Однако и процент такие сборщики себе отъедают, хоть и небольшой.



Игровой дом



Дмитрий Лесной

ИГРОВЫЙ ДОМ

качественное содержание вашей странички. Содержимое должно быть интересным, оно должно привлекать людей. О том, что стоит и что не надо размещать на своей единственной и неповторимой, читайте в августовском номере «Маниа». Сейчас речь не об этом. Вам нужно твердо указать только одно: рекламодатель не должен с вами сотрудничать, если перед ним будет так называемый сайт-пустышка.

2. Необходимо увеличение трафика. Как этого добиться — опять же читайте августовский выпуск журнала. Независимо, как вы добьетесь результата: обменом ли ссылками, участием в системах обмена баннерами или иными путями (может, ваша страничка

ка действительно интерактивна пославателями, — что ж, бывает и такое (прощедит), главное, трафик должен быть мощным.

3. Приведу для пункта, упомянутого на всей мысли об идеальной страничке.

А теперь напомним свои уроки и выделите. Сейчас вам будет рассказано о том, что надо не только не ус немотать, а на борозду и на русые косы младшей сестренки. Чтобы не забыть.

Некоторые правила и требования, предъявляемые спонсорами к оформлению сайтов

У каждого спонсора есть свои правила, которых стоит придерживаться. Но... практически у всех есть общие пункты, да и в целом правил не так уж и много. И запомните: за нарушение хотя бы одного правила // вас могут тут же удалить из базы данных и обнулить ваш денежный счет. Надеюсь, вы не хотите остаться у разбитого корыта? Дам один простой совет — перед регистрацией у спонсора почитайте его условия в разделах **Terms and Conditions**, **Advertising Policy**, **Rules** или **Rules and Conditions** (этот пункт может по-разному называться). Если у вас слабовато с английским языком, то воспользуйтесь услугами какой-нибудь программы-переводчика (например, www.translate.ru), но содержание должно быть переведено точно. Тут слабину себе не давайте, а то потом будите гадать, что эти деньги на счету в банке не прибавляются.

Условия вы должны знать хотя бы для того, чтобы в дальнейшем избежать неприятных ситуаций. Несколько стандартных пунктов во всех условиях последуют ниже.

1. Нельзя призывать посетителей кликать на баннеры полагаями типа «Кликни сюда и помоги нашему клубу», «Click here, please» или заставлять кликать на баннеры иным обманным путем. Но некоторые спонсоры лояльно смотрят, если вы рядом с баннером разместите краткое описание продукта или услуги (то ту сторону ссылки). Кстати, на просторах Рунета это порой даже необходимо делать. Посетитель должен хотя бы примерно знать, что будет ждать его, если он кликнет по баннеру. Иногда спонсоры разрешают разместить под баннером строчку «Please, Visit our sponsor» («Пожалуйста, посетите нашего спонсора»). Только прежде чем разместить подобные словеса, убедитесь, что ваш спонсор действительно это разрешит. Такие пункты обычно прописываются в условиях.

2. Не принимаются сайты, нарушающие авторские права. Ну а в нарушение автоматически записывают странички, содержащие пиратские копии разных продуктов, серийные номера программ, музыку в mp3-формате (если она нелегальна, разумеется) и тому подобное. Как правило, не принимаются сайты сексуаль-

Регистрационные ссылки

Рассмотрев возможные типы компаний-спонсоров, пора бы уже и определиться, в какой области стоит приложить свои усилия. Привожу список лучших, на мой взгляд, компаний-спонсоров. Все они проверенные на предмет получения от них чеков. Так что не упустите момент. Можно сказать, для вас собрал.

Клики по баннерам

КМ.ру — «Кирилл и Мефодий». Крупнейший в российском Интернете мультипортал. Одна из самых высоких цен за клики по баннерам — **0.07\$**. Пять центов вы получаете реальными деньгами (они могут быть выплачены любым способом из тех, которые доступны в программе) и два цента — рекламными деньгами, которые могут быть потрачены только на маркетинговые услуги КМ. Регистрация <http://affiliate.km.ru>

Porta.ru — Интернет-магазин, специализирующийся на продаже портативной электроники. Платят в основном за клики по баннерам — от **0.02\$**. А также сулят и выплачивают монету за привлечение покупателей: комиссия до 25% от стоимости заказа. Регистрация на www.porta.ru/partner.phpml

Xchange — этот зарубежный спонсор в Рунете довольно известен. Отличается регулярностью отправления чеков «в нашу сторону». Стоимость клика колеблется от **0.01\$ до 0.25\$**. Регистрация по адресу www.clickxchange.com.

За просмотр баннеров

А вот вам список наиболее популярных баннерных сетей. Подробнее о них вы сможете прочитать в «Изроманья» за август месяц.

Московская баннерная сеть — www.mla.ru

ИнтерРеклама — www.interreklama.ru

Russia Link Exchange — www.rle.ru

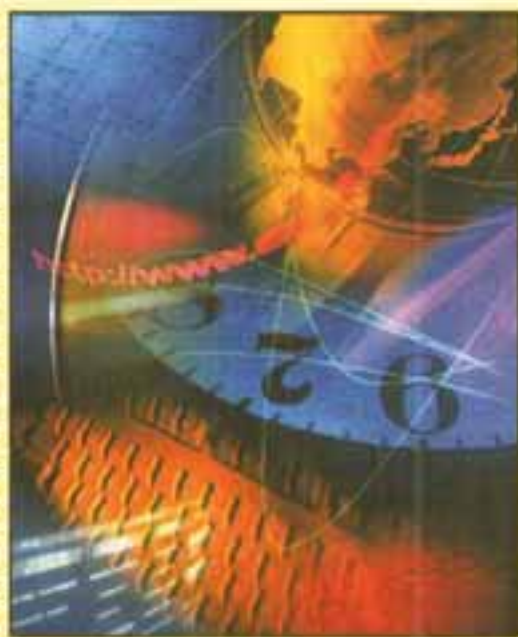
Рекламные брокеры

По итогам последнего года определился явный лидер рекламных брокеров — **cj.com** — **Commission Junction**. Этот спонсор объединяет более 1000 компаний, готовых оплачивать вам клики, показ баннеров, продажу и, что самое выгодное, бесплатную регистрацию. Много программ оплаты за клик со средней стоимостью клика 5-10 центов. Есть программы оплаты показа баннеров — в среднем 1 доллар за 1000 показов. И очень много программ **lead** — оплата за бесплатную регистрацию. Стандартная ставка в таких программах — 1 доллар, но в некоторых можно получить до 5 долларов за бесплатную регистрацию по вашей ссылке. За каждого привлеченного вебмастера вы получаете по 2 доллара и далее поощряются 5% со всех его доходов. Только настоятельно рекомендую не пытаться обмануть компанию. Вас сразу удалят из всей сети. Регистрация — www.cj.com

LinkShare — еще один рекламный брокер. Оплата за клики, показы, регистрацию. Неплохой выбор спонсоров. С русскоязычными сайтами работает без всяких проблем. Реферальная программа: \$3 за каждого привлеченного вами вебмастера плюс дополнительно розыгрыш ценных призов и подарков. Регистрация www.linkshare.com

Иже с...

GoTo.com — поисковая система. На мой взгляд, лучший среди спонсоров такого типа. Вы ставите форму поиска у себя на сайте. И за каждый поиск, осуществленный с вашей странички, получите «зелеными». Регистрация — www.goto.com,



Общая терминология

Спонсор — организация (компания), размещающая рекламу на входящих в нее сайтах, например, на вашем. Спонсор — это тот, кто будет платить вам деньги.

Аккаунт (Account) — ваша учетная запись в компании. Включает в себя прежде всего ваш денежный счет и вашу статистику по работе с рекламными баннерами.

Серфер — это пользователь, перемещающийся в Интернете от сайта к сайту.

Реферал (Referral) — человек, который зарегистрировался в сервисе по вашей ссылке.

Пойнт (angl. point) — система исчисления заработанных вами очков (и не надо путать это название с названием пользователя ФИДО). Применяется во многих компаниях. Обычно в конце месяца пойнты переводятся в доллары. Курс зависит от компании.

PPC (pay per click) — программа оплаты за клики (click) с вашего сайта.

PPI (pay per impression) — программа оплаты за показы (impression) баннеров рекламодателя на вашем сайте.

PPL (pay per lead) — программа оплаты за какое-либо действие (lead), совершенное на сайте рекламодателя посетителем, пришедшим по ссылке с вашего сайта.

PPS (pay per sale) — программа оплаты с продаж (sale), то есть посетитель должен что-то купить на сайте рекламодателя.

Impression (Exposure) — показ баннера спонсора посетителем вашей странички.

Unique Click — уникальный клик. Уникальность клика определяется его IP-адресом и промежутком времени.

CTR (Click Through Ratio) — отношение числа посетителей, которые кликнули на баннер, к их общему количеству или отношение числа кликов к числу показа баннера.



ного (adfly) характера (для таких ресурсов существует свой, порностенсор).

3. Практически все спонсоры не хотят, чтобы баннеры находились рядом с adfly-картинками. Во многих случаях требуется даже не только полное отсутствие порнобаннеров, но даже и ссылки на порноресурсы. Небольшая часть спонсоров требует, чтобы общее количество баннеров на страничке не превышало определенного количества, указанного в их условиях.

4. Иногда не разрешается помещать баннер в окна с автообновлением (например, в чатах) и внизу страницы. Категорически запрещено использовать баннеры в скрытых фреймах, на страницах с редиректом, во всплывающих окнах. Иногда спонсоры требуют размещать баннеры в определенной части страницы.

5. Часто выдвигается ограничение на количество просмотренных страниц. Иногда не принимаются сайты с рекламой табачно-алкогольной продукции, также ограничение часто ставится на сайты с сервером, предоставляющих бесплатное место под страничку (Geocities, Hot.ru, Holm.ru, Virtualserver и т.п.).

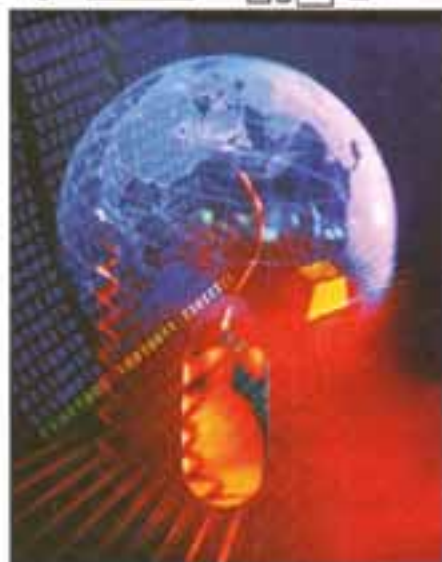
6. Иногда, но редко, накладываются ограничения на возраст (например, не менее 18). Правда, эта информация не проверяется, так что тут всегда можно охулевать.

Как правильно заполнять анкеты

Для успешной регистрации в программе вам необходимо ввести информацию о себе — паспортные данные, адрес (почтовый и электронный), телефон, место работы и прочее. С этим проблем быть не должно, если вы прочтете и учтете следующие условия.

1. Все анкеты (кроме анкет дружественных спонсоров) заполняются латинскими буквами.

2. При вводе адреса электронной почты пишите адрес, предоставленный вашим про-



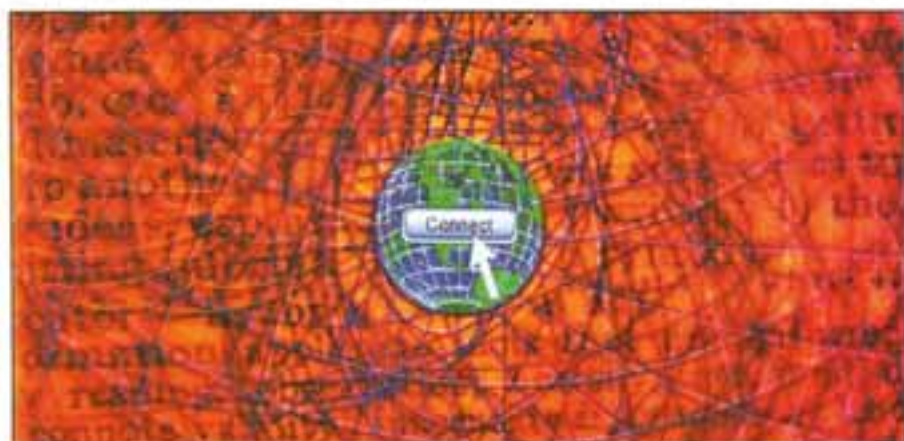
вайдером, или альтернативный адрес, в котором нет слов free, mail и прочие широкоупотребимые. Это необходимо, чтобы у компании не возникло вопросов о вашем существовании.

3. Многие спонсоры интересуют ваш среднегодовой доход. Не пугайтесь. Это не врач строит злые козни, и выкладывать казенную зарплату — шутка — не требуется. Лучше выбрать самое большое число из предложенных в списке. Обычно этому верят (иностранцы, чего с них взять) — более того, считают, что ваш доход существенно выше заявленной суммы, и это действует на некоторых спонсоров, как красная тряпка на быка: они мнут на вас со всех сторон. Только уплатив вас контекст-меню пальцами перед стеной стеленными спонсорами. Эти сразу «просят» финиш, и никакой рекламы вы не получите.

4. Подробно вводите свой почтовый адрес — чем точнее он будет написан, тем быстрее до вас придет чек.

Получение денег

Ну вот и настал счастливый момент в жизни любого «воротиль» бизнеса: малых страничек — на аккаунте накопилось крупная сумма, пора уже и денюжку из спонсора выуживать. Есть несколько способов получить свои кровные заработанные — потратить деньги в онлайн-магазине, перевести деньги на свой бан-



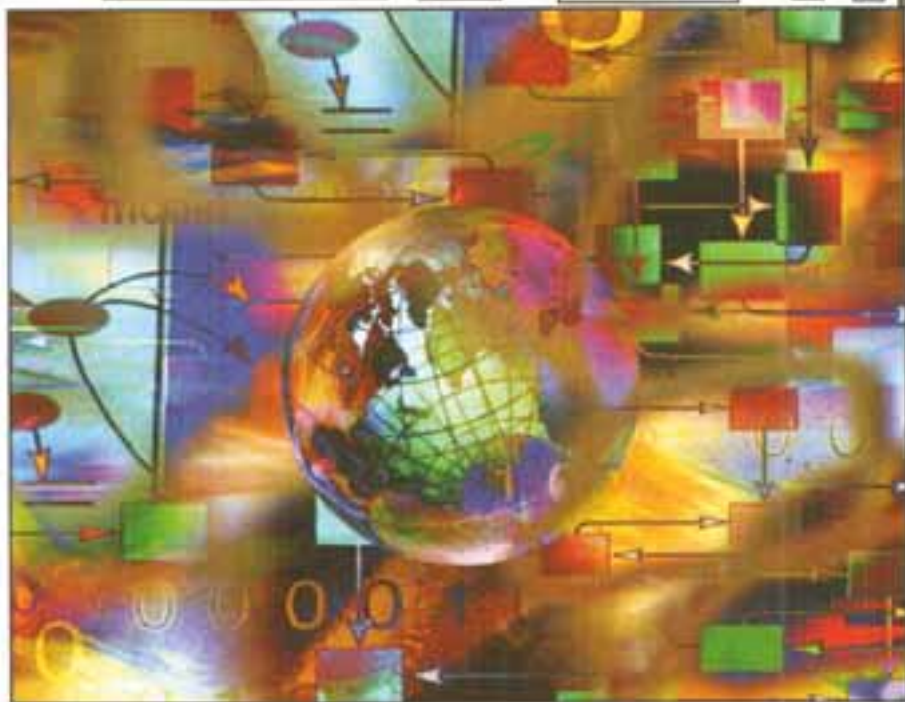
ковский счет, получить чек. Попробовав способа доступы не всем. Тем более швы в Интернет-магистраль порой кусает за и иногда даже отрубывают. А банковский счет есть далеко не у каждого кошелька стрелка. Большинство предпочитает третий способ — чек. Да, России из стран ближнего зарубежья он доходит за две-три недели. Что касается зарубежья дальнего — за месяц-полтора, так что не торопитесь поднимать кипеш, если деньги никак до вас не доберутся. Возможно, дело вовсе не в спонсорской линии, а просто банкиры так кооперативно слабобитны. После получения вами чека обдлинчить. Чем скорее, тем лучше — чек почти всегда вылит на 3 месяца, а если вы и шол он месяц-два, то чуете, сколько времени у вас осталось до момента, эти денюжки сопливаквируются? Обдлинчить заветную бумажку можно в любой банке, подержавасцен перевод денег на-за границы (т.е. инкассо). Выберите по оптимальным условиям — скорость/цена. Обдлинчивают, конечно, не за бесплатно, а возьмут процент от суммы. Причем чем меньше сумма, тем больше процент. Так что имеет смысл заказывать деньги у спонсора, когда наберит побольше, а то придется чуть ли не по-попыну сдаплатить каждый раз банку оставлять. В некоторых банках чек обдлинчат за сутки, но возьмут за это 10%, в другом процедура зайнется на месяц, зато стоит дешевле. В каком банке реализовывать чек, в ком не советник, но могу порекомендовать... Сбербанк — ценит имеет все чеки, да и проценты берет невысокие.

Кликнул раз — доллар спас

Первое место по численности среди спонсоров держат немчанки, платящие за клики по баннерам. Такой способ заработать особенно привлекает новичков. Тут все просто. На вашем сайте расположен баннер рекламодателя, и за количество кликов на нему (количество переходов на сайт рекламодателя) вам заплатят деньги. Но не все так просто.

Если вы думаете, что вы пару сотен раз кликнете на баннер и тем самым оттянете свой кошелек — вы глубоко ошибаетесь. Уникаются только уникальные IP-адреса, то есть посещение одного пользователя — это... посещение одного пользователя, зайдя он с вашего сайта на сайт рекламодателя хоть тысячу раз.

Если вы будете участвовать в различных клик-клубах или просто обманывать спонсоров другими путями — то вас рано или поздно вычислят. Для тех, кто в танке, поясню: клик-клуб — клубо наше (отечественное) изобретение. Набирается человек 100-200 и ходят друг к другу в гости, щелкают по баннерам спонсора. А спонсоры... спонсоры — они ведь совсем не дураки. Или уж по крайней мере не совсем дураки. Они свои деньги защитить пытаются и совсем не готовы выпускать их в трубу.



Тот кто затреус довольно легко вычислить по регулярно повторяющимся IP-адресам на аккаунт. А еще по постоянному поведению посетителя — зашли и сразу ушли со странички. Плюс у спонсоров каждый баннер чаще всего обдчитан в цифрах и имеет свой коэффициент кликанья. Иными словами, если у них на баннер до этого всегда заходила пара человек из сто гонимашки на сайт, а на вашем сайте кликает двенадцать человек на сту... Вот им и напарос, товарищ Плюшкин.

Хотя... если вы будете использовать несколько адреса последних клик-клубов, то, скорее всего, и не попадетесь. Что называется, когда кончается — можно все. Только осторожно. Что интересно, далеко не все спонсоры проявляют в условиях сотрудничества пунктик о неприетии клик-клубов. Так что вы как бы ничего противопоставленного не делаете. Однако учитите, что если признают про ваш шалость, то даже те, кто в условиях контракта про данное условие упомянуть забыл, денег вам не отдадут. И можно хоть головой о стену биться. Но то чтобы осовы бесполезно, но в данном случае — не поможет.

Посмотри, доллар получи

Ну вот. С основными принципами заработка разобрались. Теперь давайте по отдельным темам рассмотрим спонсорное пробегимся. И начнем мы с компании, платящих за просмотр баннеров. Это даже не спонсоры. Подобный способ заработка построен на работе с баннеро-обменными сетями, которые покупают и продают показы баннеров, полученные в их сети. То есть: на ваш сайт зашла, скажем, около 2000 человек, и, следовательно, было показано около 10000 баннеров. Это количество вы можете продать сети. В каждой компании стоимость

1000 показов разная, но в среднем около 30 центов. Где-то больше, где-то меньше.

Позови его с собой — будет кошелек тугой

Распространены на просторах Мировой Сети и компании, платящие за привлечение новых пользователей. И нельзя не сказать, что подобный способ заработка не пользуется популярностью (все же все понятно!). Компания, предоставляющая такой сервис, действует так. Вы разместите баннер или текстовую ссылку на сайт рекламодателя. После клика на баннер человек попадает на сайт спонсора и, если законит, регистрируется там. Своя регистрация дает определенную прибыль: место на сервере, какие-либо скидки... А вам за каждого привлеченного реферала заплатят звонкой монетой.

Все остальные и ниже с ними

Столько уже написано, а я еще ничего не сказал о возможности заработать на процентах с продаж, размещении у себя панночки для поиска в определенной поисковой системе и о других предложениях, которых со стороны спонсоров — выше крыши. Журнал, к сожалению, не развивается (хоть и стареет), так что подробно разработать иные виды заработка в Сети, увы, сегодня не получится. Если тема действительно настолько актуальна, то присылайте письмо на адрес редакции (лучше всего на openKOT@igromania.ru — так письмо сразу к редактору раздела попадет) или на мой электронный (скажем, первое письмо в начале статьи). Наберется должное количество просьб — продолжим рассмотрение темы и охотно вас еще одним материалом. А если вкратце, то смотрите врезки, где-то тут по банерам проносившиеся. Заваня прошорсь до ближайшего коннекта через месяц. ■



Если бы меня попросили описать *CyberStrike 2* в двух словах, я бы охарактеризовал ее так — *MechWarrior* с элементами *BattleZone*. Лучшие черты великих игр, разбавленные своим представлением о настоящей игре разработчиков 989 Studios и Simutronics Corporation.

Вместо тулдатого AI в игре выступают тысячи игроков, собранные в кланы. Мир *CyberStrike 2* прекрасен изнутри, восхитителен снаружи. Шустрый и симпатичный 3D движок исправно выполняет свои функции — взрывы, выстрелы, кровяца... Проникнешь духом *MechWarrior* на эти страницы прекращают читать, жадно хватаят клиент игры с нашего компьютера и начинают online батални. Остальные — неверующие — продолжают читать.

Поле битвы — Сирена

Начало нового тысячелетия принесло ряд радикальных политических и экономических изменений, которые затронули основы человеческой цивилизации. Правительственные структуры оказались не в состоянии решать новые проблемы, вставшие перед человечест-

вом, точнее как компьютерная проблема 2000 года, достижение договора о распределении мировых ресурсов, распад Организации Объединенных Наций. И тогда на мировую сцену вышли могущественные мегакорпорации, созданные объединенными экономическими усилиями влиятельных корпораций всех стран. Эти высокоэффективные, свободные от бюро-

кратные организации быстро включаются в работу, захватывая все частные и государственные программы.

Внезапное и драматическое пожелание на орбите Марса черной дыры повергает в изумление лучшие умы XX столетия. Новой задачей корпорации NASA становится исследование

За кого мы играем?

Всего в игре существует 4 клана (у каждого — свой цвет), борющихся за господство над Сиреной. Лично у меня возникла аналогия с Древней Русью: вражда удельных князей за господство. Только в те времена оружие было послабее, чем нынешнее виртуальное. Всего лишь колья, палки-копалки, луки...

этого феномена. В течение двух лет попытки проникнуть внутрь черной дыры закончились неудачей — и наконец зона Zagan IV возмущается без повреждений.

Снимки, которые он доставил, потрясают научные и религиозные сообщества. Неидентифицированная звезда G-типа оказывается в огромной мере похожей на Землю. Новый мир, названный за красоту пейзажей "Сиреной", мечтает о освоении и колонизации.

Первая же экспедиция на Сирену обнаруживает богатейшие залежи ценных ресурсов. Для их немедленной разработки уже через год после полета Zagan IV на Сирене основывается первая колония. Открытие огромных месторождений трития и платины — единственных известных катализаторов для поддержания реакции холодного синтеза — вызывает взрыв активности, подобного которому не наблюдалось со времен золотой лихорадки XIX века.



вом, точнее как компьютерная проблема 2000 года, достижение договора о распределении мировых ресурсов, распад Организации Объединенных Наций. И тогда на мировую сцену вышли могущественные мегакорпорации, созданные объединенными экономическими усилиями влиятельных корпораций всех стран. Эти высокоэффективные, свободные от бюро-

TERRAN ALLIANCE (СИНИЙ ЦВЕТ)

Цель клана — сохранение жизни на Сирене. К Альянсу принадлежат лучшие умы планеты. Они хотят защитить население Сирены от гибели в результате перехода ее на новую, более близкую к солнцу орбиту. Руководители и члены Альянса верят, что технологии — это ключ к будущему.

В результате борьбы мегакорпораций за право владения ближайшими месторождениями редких минералов Сирена становится новым рублем дикости и беззакония. Новые города возникают в местах открытия месторождений и умирают вместе с истощением их. Рудники становятся очагами вооруженных конфликтов. Сирена превращается в новый Дикий Запад, потому что импортировать оружие на далекую планету было легче, чем создавать там эффективную законодательную систему, подобную тем, которые действовали на Земле (а кроме того, никто не знает, что продажа оружия была, к сожалению, во все времена очень выгодным бизнесом).

Сирена становится полигоном не только для новых идей, но и для радикального фундаментализма. Мало кому известный религиозный деятель Lebediah Brightman основывает на Сирене секту "Пророчество Грядущего Апокалипсиса" и не испытывает недостатка в преданных сторонниках. Брат Lebediah провозглашает пророчество, согласно кото-



рому Сирена должна стать лицом к лицу с катастрофой космического масштаба, которая закончится разрушением мира в ожесточенном апокалипсисе, гибелью всех неверующих и вознесением верующих на небеса. В этом, заключает пророчество, и есть предназначение Сирены.

Близкая к исследованию черной дыры оставляет Сирену навсегда отрезанной от Земли. Когда выясняется, что коллапс черной дыры привел к изменению орбиты Сирены, исчезают все экономические и политические организации, созданные первыми переселенцами. Будущее Сирены становится лугающе определенным по мере того, как планета смещается на новую орбиту ближе к своему солнцу.

В условиях кошмара от Земли множество мегакорпораций растакало. Ресурсы переходят в руки новым силам. Потерянные для Земли ресурсы мгновенно самоорганизуются в систему враждующих, борющихся за господство кланов. Возникнет новый мировой порядок, и проявится картина будущего — Война кланов.

Наш выход

Для начала зайдите на сайт игры, расположенный по адресу www.cs2.net. Скачайте инсталляционный клиент или — что



значительно проще — возьмите его с нашего компакт-диска (все-таки 25 Мб — не шутка, особенно для диал-апа). Но в вам не советуем сразу лететь сломя голову на поле боя. Сначала можно, да и нужно, поиграть в оффлайне — для этого предусмотрены специальные тренировочные миссии — и потренироваться в управлении вашим мехом.

Интерфейс на удивление прост и удобен. При игре через Интернет сначала пройдете небольшую процедуру регистрации на сервере. Сначала небольшой адвент (уровень, он вводится в карту игры, и на компакт-диск его выложить не можем), вы освоитесь в игре. В левом верхнем углу экрана выберите Арему, на которой будут

проходить дальнейшие сражения.

Арена бывает нескольких типов. Для начинающих, средних и продвинутых игроков. Это деление помогает организовать группы игроков по уровню их игровых навыков. В общем-то, классическая градация, но далеко не во всех онлайновых проектах она имеется, так что факт наличия приятен.

На арене может быть несколько городов — тогда битвы приобретают стратегический характер (скажем даже так: становится еще более тактическим).

Чтобы приспособиться к игре, выберите город, в котором вы хотите играть, кликнув на четырехцветную иконку этого мегаполиса в соответствующем окне. Кликнуть надо на цвет именно того клана, к которому вы хотите присоединиться. После этого можно нажать на Launch. Никто также не мешает понаблюдать за ходом игры, реально с ней не участвуя.

В режиме спектатора. Для этого нажмите на Observe.

Цели игры на каждой карте-миссии разные. Большой популярностью пользуются карты, где для того, чтобы выиграть, нужно полностью уничтожить противника (обыкновенный deathmatch). Еще существует игра "клан на клан" (team deathmatch). Более интересными считаются миссии, где нужно защитить (разрушить) какой-либо объект: радар, корабль-транспорткозашник, свех мощную пушку и т.п. (а это уже Assault).

DISCIPLES OF THE APOCALYPSE (ФИОЛЕТОВЫЙ)

Руководимые Братом Джибдией Брайтон выполняют святую миссию ускорения прихода Конца. Члены этой религиозной секты верят в очистительную силу грядущего Апокалипсиса. Их цель на Сирене — предотвратить попытки Дьявола в лице Terran Alliance нарушить Промисел Божий.

Чем воюем-то?

Боевой процесс игры построен на модулях, которые «встраиваются» в ваш мех. Всего есть пять типов модулей: Basic Modules, Energy Modules (Energy Weapons), Defensive Modules, Explosive Modules, Power Management Modules.

К Basic Modules — позволяющим летать — относятся Hover Jet и Jump Jet модули. Первый отличается от второго тем, что позволяет регулировать скорость и направление полета.

В Energy Modules (Energy Weapons) — оружейные приспособления — входят такие модули, как Longshot (служит для уменьшения расхода энергии при стрельбе, правда, в ущерб скорости и радиусу действия), Pulse Laser (отличается большой скоростью и радиусом действия), Plasma Cannon (маленький радиус действия, но разрушительная сила), Mass Driver, Proton Cannon, Gauss Cannon — огромный радиус действия и разрушительная сила, но испускает слишком много энергии.

К Defence Modules — броня — относятся Repair (одноразовая починка, чинит в течение 20 секунд), Automated Repair (во включенном состоянии чинит всегда, но очень медленно), Stealth (вы становитесь невидимым для вражеских радаров и вражеских турелей), Mines (минь,

которые вы можете установить в любом месте), Minesweeper (этот модуль — полная противоположность предыдущему, он уничтожает все вражеские минь на расстоянии в 300 футов) и Hardened Shield (энергетический щит).

К Explosive Modules можно отнести такие модули, как трюкаты, ракеты и мины. К сожалению, такая смертельная штука как джет-са всего чинится — от 10 до 30 штук. Но если запустите во врага 5 ракет одновременно, он даже и летать не успеет, что же прокатало.

Меня очень порадовали Power Management Modules. Эти модули подпитывают вас энергией (то внешнему виду напоминают башенки). Описывая интересную ситуацию. Вы со своими напарниками сидите в засаде на своей базе и ждете врагов. Включаете модуль Stealth. Теперь вас нет на радаре противника. Энергия почти не уменьшается благодаря «башенкам». Противник в хорошем расположении духа входит к вам на базу. А тут вы во всей красе. Да еще со включенным модулем Automated Repair. Под перекрестным огнем вражески враг не прожигает более минуты.

Несколько советов

Чтобы вы не были в игре совсем уж зеленым солдатиком, я дам вам несколько советов по игре.

Knights of Iron (красный)



Это сообщество колонистов бонит как усиление Terra Alliance, так и разрушений, обещанных последователями Алокалиноса. Подозревая заговоры повстанцев, эта замороженная милиция хочет, чтобы на планете не было вмешательства государства в личную свободу. Они хотят поддержать существующее равновесие и надежды, что враждующие силы уничтожат друг друга.

Будет срочно улетать, энергии не прыжки не хватит.

Бесконечная графика

Графика в игре выполнена почти безупречно, учитывая жанр и онлайн-ую направленность. Кто-то можно было бы сделать получше (времем выведет ненужного прекалата), но в целом — симпатично, быстро и эффектно. От некоторых пейзажей глаз отвести невозможно.

Иногда удивляешься, как это все влезло в среднем 25 мегабайт клиента. Трибьютион к клиенту минимален. Тут же выделенку не грешит, если у вас есть моды на 28800 и выше — то все в порядке. Но и новейший Pentium-IV не подойдет. Хотя бы Pentium 200 с 32 МБ оперативки и любой 3D-картой (примеч на сайте игры собраны новые драйверы для известных графических карт).

Почем война для народа

Каждому желающему приобрести ко всеобщей радости решить один неприятный вопрос: платить или не платить. Если вы решили платить, то цена одного месяца стоит 9.95 долларов. Тогда вы сможете участвовать все прелести игры. Если же решили встать на путь кавалерии, то сможете играть только на арене, специально отведенной для шароварных игроков; при этом ваши персональные очки не будут накапливаться день за днем. Бесплатные игроки не могут участвовать во многих турнирах, а также не могут организовываться в кланы или присоединяться к ним. Но... и не платя завоюют монету, играть чертовски интересно. К тому же в Сети существует некоторое количество бесплатных сайтов, на которых можно, ничего не платя, развернуться во всю. Вот только эти серверы носят статус «красноухих», так что не советуем вам на них заходить. Закончало чать.

Так что покупать или не покупать — думайте сами. Здесь к вам уже не советник, разрешить задачу вам предстоит самостоятельно. А вот играть — всем в обязательном порядке. Удачи вам и доброй ночи. ■



1. Перед подписанием удостоверьтесь, что вы собираетесь играть на том уровне сложности, к какому принадлежите. Лучше на первый раз подкратитесь к уровню новичка. Со временем сможете.

2. Также при подписанием вы должны помнить, к какому типу игры относится данная карта. Вряд ли вышки напарникам понравится, если вы намерены стрелять по своим в team-deathmatch.

3. Никогда не лезьте на рожон. Один в поле не воин. Подождите подкрепления — вашим напарникам.

4. Хотя бы иногда и другие ситуации, которую можно сплести так, один в поле воин, если знает, что он один. Тут уж действуйте на своем усмотрении.

5. Всегда следите за датчиком энергии. Расстреляйте весь запас, а потом, когда нужно

Star Wars Battlefront (зеленый)



Новейший и самый маленький их кланов, которым секретно руководит губернатор Ridge of Shitpleon. Первоначально поддерживал усиления Альянса. Но со временем члены клана пришли к выводу, что планы Альянса ведут к опустошению ресурсов планеты. К этому же ведут и усиления Последователей. Губернатор публично и открыто поддерживает Альянс, но в то же время снабжает необходимой информацией членов клана, которые используют ее, чтобы помешать усилениям Альянса.

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

8 10 100 0 10

DataForce

Internet Service Provider

0100010001 010100

01 00 00 10 100 0

PROVIDER

Центр услуг РСА/У/

000

www.worldwide

000

www.df.ru

Веб-хостинг:

Экономный

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,
1 POP3 ящик

Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

20 POP3 ящиков, лист рассылки,

Тариф #5

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
5 POP3 ящиков, UNIX Shell

Тариф #10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф #15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф #20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11
тел.: 737-3246 (многоканальный)
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru

Пламенный пионерский привет! Вы присутствуете при зарождении новой рубрики нашего журнала, которая посвящена мобильным телефонам, играм для мобильных телефонов и всем акомобильным новостям, на которые следует обратить внимание. На текущий момент мы начали сотрудничество с компанией "ВымпелКом" (торговая марка "Билайн"), первые плоды которого вы могли видеть в прошлом номере (см. конкурс "Wallpaper-Штурм"/Финал). В дальнейшем планируется сотрудничество со всеми основными столичными (Москва/Питер), а после — и региональными операторами связи для обеспечения вас, читателей, полезной и проверенной информацией.

Сегодня речь пойдет об играх, доступных на war-сайте war.bee-ble.ru всем пользователям мобилок, подключенным к "Билайн".

Тем, кто не знаком с таким понятием, как war-сайт, кратко объясню, что это такое. War-сайт — это сайт, такой же, как и сайт в Интернет (а именно в Интернете war-сайты и живут), на который можно зайти с мобильного телефона с поддержкой технологии WAP. То есть, по сути, в телефон встроены браузер, поддерживающий специальный формат страничек и показывающий его на обыкновенном экране мобилки.

Еще проще говоря: с помощью WAP вы получаете доступ в Интернет с мобильного телефона.

Игры для мобильных телефонов пока еще находятся на начальной стадии развития и будут прогрессировать вместе с телефонами и телефонными сетями. А пока что "мобильные игры" не отличаются интерактивностью и скоростью, однако берут логикой и puzzle-овостью.

Одним из первых российских разработчиков для новой мобильной игровой платформы стала компания "Никита", известная вам в первую очередь по серии "Parkin".

Самой главной и продвинутой игрой "Никиты" стала игра "Пчелка" — аналог широко известной "Танкачи". В ней вам предстоит выступить в роли няни, мамы и папы (в одном лице) для маленькой пчелки. Во время покормить, поменять памперсы, поиграть с малышкой, порадовать ее... Ее жизненный срок — не более 13-14 дней, и за это время она вырастет до стадии матерой пчелы, после чего успешно дожит. Спасти ее может и в процессе

выращивания, если ее, например, не кормить или не лелить. Пчелка умеет обдаться и жаловаться на жизнь, а также выражать свое "фи" при помощи SMS-ок. Уделять внимание дитю достаточно по несколько минут пару-тройку раз в день, и тогда вполне возможно вырастить мобилкуку любимцу до внушительных размеров. В общем, тамочка — она и под етком та же тамочка, только пчелочка...

Второй ключевой игрой стала "Нашествие". Она создана в жанре текстового квеста. Ваша задача — спасти город от нашествия Карлсонов, вызванных вами же. Пересказывать игровой процесс не имеет смысла — лучше один раз увидеть и погробовать. Сама игра — один большой прикол, содержащий убойный юмор с черными оттенками. Если вдруг во время игры вам понравится или сложилась такая ситуация, что продолжить игру нет возможности, вы можете выйти из нее, а она автоматом сохранит ваше местоположение, и в следующий раз вы начнете играть там, где закончили.

На этом сегодня в закнну повествование об играх для мобилочек от "Никиты" — мы продолжим эту тему в следующем номере.

А пока что — все ваши вопросы, пожелания, поправки, предложения, да и вообще все, что душе угодно, шлите по адресу kvs@igromania.ru или обычной почтой с пометкой "Мобильный Меридиан". Напомним также, что название рубрики до конца не утверждено, так что вы можете предложить собственные варианты. Лучший вариант будет отмечен особо. Успехов!

Материал подготовлен при поддержке компании "Билайн" (тел. 755-0055).



Мобильные Новости

Поскольку на момент завершения работы над этим номером на предложение о сотрудничестве откликнулась только компания "ВымпелКом", предоставленные новости касаются только настоящих и будущих абонентов "Билайн".

Для начала — самая положительная и полезная новость для столичных абонентов. 30 октября "ВымпелКом" и "Садимой Континент" объявили о заключении партнерского соглашения о приеме платежей за услуги сотовой связи. Теперь 24 часа в сутки и практически во всех административных округах Москвы, где есть универсам "Садимой Континент", можно оплатить свой мобилник, независимо от его системы расчетов (разночек, кредитка или БИ ПЛЮС).

Далее, появились новые разделы на WAP-сайте "Билайн".

"Путешествия" — информация о "горячих" путевках, расписании поездов и санаториях;

"Семья и дом" — рецепты коктейлей и различных блюд, а также как организовать досуг ребенка;

"Домашний клуб" — информация о свидках и распродажах, новости индустрии красоты.

Раздел "Игры" пополнился тремя новыми играми (разработано "ЮлИги").

Служба "633" предлагает помощь в подборе специализированных программ для отдыха. Звоните, консультируйтесь. Услуги, как обычно, платные.





РУССКИЙ ЭКСПРЕСС

**43
у.е./мес.**

Выделенные Интернет-каналы

Надежно качественно доступно!

Простое решение сложной проблемы!

Цены от \$43 в месяц!

Предлагаем Вам свои услуги в области доступа в Интернет — подключение по выделенным цифровым каналам связи. У нас удобные, гибкие тарифы

Многие московские компании уже оценили преимущества такого подключения. Откройте новые и более широкие возможности использования сети Интернет.

Не хватает телефонных линий? Постоянно "занято"? Предлагаем услуги по расширению количества голосовых телефонных линий в Вашем офисе

Тел. (095) 743-36-97 (095) 232-96-44

www.express.ru

Бюро Телекоммуникационных Услуг

РУССКИЙ ЭКСПРЕСС

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

В рамках поддержки проекта «Пиво. Совершенно не секретно» (подробности на сайте secretstfs.beerexp.ru) каждому новому подключившемуся клиенту, предъявившему при подключении пивную этикетку с символикой Русского Экспресса, предоставляется 10 дополнительных гигабайт !!! смешанного трафика на первый месяц подключения.



ПИВО СОВЕРШЕННО
БЕЗ СЕКРЕТОВ



РЕЖЕМ ПО ЖИВОВОМУ: ВОССТАНОВЛЕНИЕ FAT

Таблица

На вашем винчестере похозяичинала злобная тварь Win95.CH? Да — этот зловред до сих пор бродит по свету, то и дело принимаясь за старое. BIOS цел, но испорчен FAT? Еще не все потеряно — бесценная информация поддается восстановлению!

Все не так уж плохо: вирус портит каждый восьмой сектор всех жестких дисков. А это значит, что в любом случае теряется Master Boot Record (главная загрузочная запись), так как она находится в самом начале диска: Cyl0, Side0, Sec1 — что на русском языке означает: «Цилиндр 0, Страница 0, Сектор 1». Иногда (в зависимости от объема диска) может потеряться Boot Record, расположенная на Cyl0, Side1, Sec1. То есть частично разрушены обе FAT. Первая копия начинается с Cyl0, Side1, Sec33. А вторая копия идет следом за ней.

Также частично разрушены файлы, находящиеся в самом начале диска. Это служебные файлы операционной системы, интереса они не представляют, и то, что они не подлежат восстановлению, нас не должно огорчать.

Теперь нужно восстановить Master Boot Record, Partition Table, Boot Record и FAT. Это не так сложно и страшно, как звучит. Для восстановления нам понадобится программа Diskedit и *dub.exe* (можно взять на нашем компакт), а также второй жесткий диск.

Процесс пошел

Так как всего существует две копии FAT, то поврежденные находятся в разных местах. И нам всего лишь нужно собрать из двух нерабочих копий одну рабочую версию. Для сравнения и сборки FAT нам понадобится упомянутая выше утилита *dub.exe*. Но для начала надо выделить обе FAT в файлы. Для этого подключаем второй жесткий диск, загружаемся с досовойкой диске-

Алексей Макаренок
(makarenkOFF@igromania.ru)**Вирусный TOP**

«Лабораторией Касперского» (www.kaspersky.ru) меньше месяца назад был запущен новый сетевой проект — TOP 20 самых распространенных в Рунете вирусов (обновляется ежемесячно). Данные для сводки собираются не только по комментариям пользователей, но и по информации, предоставленной почтовыми службами и сайтами различной направленности. Так что выборка довольно большая, и на ее основе можно делать соответствующие выводы. По крайней мере, ознакомление со сводкой может локализовать поиск злобных вирусов на вашей машине.

Если вы подозреваете, что на вашем компьютере поселился злобный зверь, а полноценного антивирусного пакета под рукой нет, то, сверившись со сводкой, вы можете скачать из Сети несколько бесплатных утилит, призванных уничтожить конкретные вирусы (подобные программы выпускаются самими различными компаниями и частными лицами). Сканируйте свои винты на предмет наличия болезнетворных тварей — и спите спокойно.

Nimda шагает по Сети

Сближаются худшие предсказания экспертов, согласно которым через Nimda войдет в историю Интернета как один из самых заразных вирусов. Казалось бы, сколько предупреждали, сколько объявлений на сайтах висело... ничто не помогает. По сей час заражению ежедневно подвергаются около пятидесяти тысяч компьютеров. И на данный момент по всему миру заражено около **трех миллионов машин**, а ущерб от действия Nimda составил порядка **четырёхсот миллионов долларов**.

Конечно, пока это не идет ни в какое сравнение с ущербом, нанесенным червем Code Red, бушевавшим на территории Сети с июля по август месяц этого года. Тогда потери составили порядка двух с половиной миллиардов «зеленых рублей». Но Nimda, по заверениям тех же специалистов, только набирает обороты, и покончить с ним столь же быстро, как и с «Красным Кодом», не удастся.

А ведь для защиты от напасти достаточно лишь обновить антивирусные базы (практически все антивирусы на данный момент лечат Nimda) или скачать бесплатную утилиту-доктор с сайта «Лаборатории Касперского».

Вирусы — убийцы Интернета?

Не секрет, что человечество, сведя практически на нет потоки главного слуги эволюции — естественного отбора — контролирует людскую численность и допускать к размножению лишь самых выдающихся, победивших в борьбе с проблемой чистоты вида. Увы, давно канули в базу времени, когда генофонд нации составляли крепкие, здоровые члены сильнейших ее представителей. С ростом технологии рос и уровень жизни, а это, в свою очередь, вело к тому, что даже самые слабые — а зачастую именно они — имели возможность наравне с сильными оставить после себя потомство. В генофонде человечества начали накапливаться всевозможные заболевания, и сейчас мы, можно сказать, стоим на грани вымирания. Так считают ученые.

И кто бы мог подумать, что похожая картина происходит сейчас с Интернетом. Только темпы развития не куда как более высоки, а жизнь Сети, по мнению тех же самых ученых, увы, подходит к концу. Группа исследователей из

корпорации MessageLabs, специализирующейся на контроле-сканировании почтовых отправок, пришла к таким неутешительным выводам.

В начале 1999-го года каждое тысячное виртуальное письмо было заражено тем или иным вирусом. С наступлением 2000-го года количество инфицированной почты возросло ни много ни мало в два раза. Сейчас — в конце 2001-го — заразу можно подхватить на каждого 300-го послания. Проведя ряд сложных подсчетов, специалисты MessageLabs сделали заключение, что уже к 2004-му году будет заражено каждое сотое письмо, ну а к 2008 году Сеть вообще нельзя будет пользоваться для общения, не боясь заразиться. Увы, Интернет оказался эволюционно несовершенным, его «иммунная» система — антивирусы — пока не выдерживает столь мощной атаки вирусов-извне. Так что либо в самом ближайшем будущем будут придуманы радикально новые способы защиты виртуальных сообщений, либо Сеть будет мертва для общения. Хочется надеяться, что антивирусные лаборатории не подкажут, и наши вирусы еще смогут насладиться радостью пребывания в онлайне...

Червь-FATоed

Если проблема компьютерной безопасности вас хоть сколько-нибудь волнует, то — внимание! В Интернете появился новый вирус, приходящий к всемирному обществу народами и вообще миру на Земле. За столь благими позвонками скрывается на самом деле зловредный червь-мутант. От червя вирус — получивший название WTC — позаимствовал «язык» системы. Иными словами, размножение «башкиры» происходит путем почтового клонирования копии вируса прикреплённых ко всем отправленным вами письмам. В результате получатель становится счастливым обладателем не только вашей весточки, но и письма, в заголовке которого прописано «Мир между Америкой и Исламом». Стоит нечароком загрузить прикрепленный файл — **WTC.exe** — и можно лететь похоронную псалнь своей машине.

Основная мутация червя заключается в том, что он способен произвести репликацию FAT-а вашего жесткого диска. Казалось бы, вирус не самозалускающийся, даже эхе-шник нимем не прикрыт. Однако компьютеры десятков тысяч пользователей по всему миру уже заражены, и эпидемия, судя по всему, не собирается скидать на нет. Так что берегитесь писем, в теле которых встречаются строчки «America... Few Days Will Show You What We Can Do! It's Our Turn To CkEr is So Sorry For You!» («Америка... Через несколько дней ты узнаешь, на что мы способны»). Ну а если недолгая вас такж настигла, то не примените обратиться к основной теме нынешнего выпуска «Антихакера» и вместо того, чтобы, сломя голову бежать в магазин за новым хардочком, просто методично восстановите убитый FAT.



File Name	Size	Cluster	Block	File Size	Cluster	Block	File Name	Size	Cluster	Block
...

DUB совсем не дуб, когда доходит до дела.

ты и запускаем Diskedit. Запустив утилиту, мы получаем доступ к жесткому диску как к физическому устройству (ALT+D). Нажав ALT+P, переходим на сектор Cyl:0,Side:1,Sec:33. Если FAT там не начинается (выглядит FAT как массив чисел; начало массива состоит из маленьких чисел, к концу они увеличиваются), то его можно найти через меню Tools\FindObject\FAT. Далее записываем адрес на бумажку и повторяем поиск для нахождения второй копии FAT.

Теперь немного устного счета: из начального сектора второй копии вычитаем начальный сектор первой и получаем размер FAT-1 в секторах. Теперь, когда известны размеры обеих копий, можно перейти непосредственно к сохранению.

Перейдя на физический сектор (уже знакомая комбинация ALT+P), указываем адрес начала первой таблицы, а в поле «количество секторов» заносим вычисленный размер FAT-1. Далее нажимаем ALT+W,то a file. Указываем путь, куда сохранить файл и имя. **Сохраняться FAT должен в второй винчестер, потому что ваш пока система не видит.** Точно те же действия необходимо повторить для получения FAT-2.

Теперь предстоит самый нудный процесс ручной сборки FAT. Запускаем утилиту dub.exe с параметром «Имя 1-го файла» «Имя второго файла». Можно проще — пишем **dub.exe fat1 fat2** (где fat1, fat2 — имена файлов-копий FAT).

Появляются два окна. В верхнем — первый файл, а в нижнем, соответственно, — второй. Отличающиеся байты маркированы желтым цветом. Так что если увидели желтые байты — жмите F6. Это заменит сбойные участки. Продвигаемся по файлу стрелочками. Процесс долгий — запаситесь терпением. Добравшись до конца файла, жмем F10, файл автоматически сохранится, и мы окажемся в первоизданном DOS.

Теперь следует найти ROOT (корневой каталог). Для этого в Diskedit надо перейти на начало диска и пройти в Tools\FindObject\Subdirectory. Показанное и будет искомым ROOT-ом. Теперь его тоже нужно сохранить на диск файлом рядом с FAT-ом.

Финишная прямая

Теперь запускаем fdisk.exe. Надо создать основной раздел точно такого же размера, как раньше. Если этого не сделать — будут отличаться размеры FAT, и ROOT окажется в другом месте. Выходим из fdisk, перезагружаемся. Теперь форматируем диск **format /u /s**. Это восстановит Master Boot Record, Partition Table и Boot Record.

Теперь, в качестве финального штриха, запускаем Diskedit, копируем на место первой и второй существующих FAT нашу исправленную версию. На место нового ROOT копируем старый, сохраненный. Перезагрузка.

All done!

Уф-ф... все получилось. Если нигде не было ошибок. Здесь, как у саперов, — достаточно одной неточности, и... Сапер от лопатки недалеко падает.

Будьте бдительны — не позволяйте всякой нечисти хозяйничать у вас на винчестере. Иначе придется пройти через то, что я описал. ■

RED FACTION ВСКРЫТИЕ

КРАСНАЯ АРМИЯ

ВСЕХ СИЛЬНЕЙ



Андрей Верещагин
aka Soldier
soldier@igromania.ru

По сложившейся традиции, ни одно хитовое игра не проходит мимо нашей рубрики, если она — игра, — конечно, вообще поддается вскрытию. И Red Faction, несомненно, — один из таких хитов. Первая игра, в которой разрушению поддается практически все игровое окружение. Предлагаю вам взглянуть по-крупному уже на марш виртуальных внутренностей игры, а также реальные строчки конфигурационных файлов и кое-какие материалы...

Приборы и материалы

Все основные файлы для редактирования игры лежат в папках *.vpp-архивов, находящихся в папке game в игровой директории. К слову сказать, разработчики игры, компания Volition, очень любят использовать данный вид архивов в своих продуктах (примером может послужить ролевик SimCity) с целью хранения в нем ценной информации. Работать с *.vpp-файлами мы будем с помощью утилиты VPPBUILDER32 (берите ее с нашего диска), позволяющей делать с ними практически все что угодно.

Пользоваться VPPBUILDER очень просто. Основные команды программы вызываются из меню Edit. Чтобы добавить в выбранный *.vpp-архив какой-либо файл, используйте команду Add. Для удаления файла из архива предусмотрена команда Remove, а для квидранки файла из архива — Extract. Если же вам нужно расположить все содержимое архивного файла или полностью его удалить, перед вызовом соответствующей команды выделите разом все файлы, находящиеся в архиве, пользуясь услугами опции Select all.

Теперь поговорим о самих архивах. Важное значение имеют архивные файлы audio.vpp, где

припрятаны *.wav-файлы со звуковыми эффектами, и music.vpp, где хранятся звуковые файлы с музыкой. Обратите внимание на то, что все используется в игре файлы, содержащие звуковые эффекты и речи, должны лежать в архиве audio.vpp, а файлы с музыкой — в music.vpp. Тем что, если вы захотите использовать в игре звуковые файлы собственного производства, предварительно поместите их в соответствующий архив.

В другом архиве — ui.vpp — при внимательном осмотре можно обнаружить картинки формата *.tga, предназначенные для оформления игровых менюшек.

Обязательно загляните внутрь таких архивных файлов, как levels1.vpp, levels2.vpp, levels3.vpp, levelseb.vpp и levelst.vpp, где можно встретить *.rfl-файлы, содержащие структуру иг-

ровую составляющую любого диалога, подвергнув редактированию его текст и подменив соответствующий ему звуковой файл.

Что касается таких архивов, как maps1.vpp, maps2.vpp, maps3.vpp и maps4.vpp, то они являются своеобразными хранилищами текстур. Последние имеют формат *.tga, так что вам не составит труда как следует рассмотреть их в любом уважающем себя графическом редакторе и даже ненного поработать с ними.

Большая же часть интересующих нас файлов помещается в архиве tables.vpp. К их числу относятся game.tbl, weapons.tbl, entity.tbl и endgame.tbl. Как легко заметить, все эти файлы имеют расширение *.tbl. Но это не суть важно — важно то, что для их редактирования достаточно самого что ни на есть обычного «Блокнота».

Обратите внимание на то, что каждая строка в любом из этих файлов, содержащая какой-либо параметр, начинается со знака доллара. Кроме того, у некоторых характеристик имеются вспомогательные параметры, которые располагаются под характеристикой, к которой они относятся, а в начале отсчитываемой строки вместо знака доллара красуется плюс. Вот пример характеристики со вспомогательными параметрами:

```
$Homing:true
+Turn Time: 6
+View Cone: 120.0
+Scanning Range: 40.0
+Wakeup Time: 0.0
```

Общие

Начнем разбор *.tbl-файлов с первого из них — game.tbl. Он содержит в себе основные игровые параметры, список которых приведен строкой ниже.

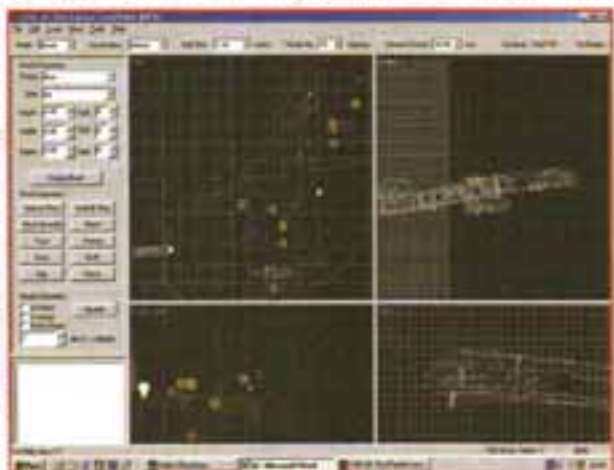
Min Fall Damage Height — высота (в метрах), падая с которой, ваш герой теряет частьку своего здоровья.

Max Fall Damage Height — высота (в метрах), падая с которой, ваш герой лишается жизни.

Max Entity Jump Height — максимальная высота (также в метрах), на которую может подняться какой бы то ни было субъект (а три числа и главный герой Поркхер) во время совершения им прыжка.

First Level Filename — этот параметр определяет, с какого уровня начинается игра. Здесь следует указывать название файла с данной картой (не забудьте про расширение *.rfl). Только учтите, что файл этот должен находиться внутри одного из архивов с уровнями (напомним, что к их числу относятся levels1.vpp, levels2.vpp, levels3.vpp, levelseb.vpp и levelst.vpp). Пример: [1]1.rfl.

Lava Damage Per Second — вред, причиняемый герою лавой за одну секунду (аналогично



ровки уровней. Любой из этих *.rfl-файлов может быть открыт в местном редакторе уровней RED, с тем чтобы подвергнуться редактированию или стать вашим образцом при создании карт.

Помимо файлов с уровнями, в этих архивах прячутся *.tbl-файлы (они редактируются в любом текстовом редакторе), где прописан текст реплик персонажей во время скринтовых сцен (этот текст вы можете лицезреть на экране в качестве субтитров), имеющие место быть в том или ином уровне (имя *.tbl-файла соответствует номеру уровня, к которому он относится). Текст каждого встречающегося здесь разговора заключается в кавычки и имеет свой порядковый номер (он располагается прямо над относящимся к нему репликами), рядом с которым указано имя связанного с репликой звукового файла. Вы можете изменить как текстовую, так и зву-



в процентах здоровья). Если вы хотите, чтобы Паркер мог без риска для жизни проглотиться на лаве, поставьте здесь «0».

Acid Damage Per Second — урон, наносимый здоровью Паркера кислотой за одну секунду.

Main Menu Music Filename — музыкальное сопровождение меню. Здесь от вас требуется только указать имя файла с музыкой.

Intro Movie Filename — стартовый ролик (укажите здесь имя нужного видеофайла). Замечание: используемый файл должен находиться по адресу «Каталог игры\data\movies» и иметь расширение *.avi.

Multi Damage Modifier — этот показатель определяет, во сколько раз увеличивается повреждение, производимое любым оружием, в многопользовательском режиме игры по сравнению с одиночным.

Multi Player Acceleration — во сколько раз возрастает скорость игры в многопользовательском режиме игры по сравнению с синглплеером.

Вооружение

Теперь поговорим о другом *.tbl-файле — **weapons.tbl**, который играет роль энциклопедии характеристик различных видов вооружения.

Файл можно условно разделить на части, каждая из которых выделена под определенный вид оружия (между двумя любыми частями располагается строка, состоящая из длинного ряда пробелов). У каждого оружия имеются следующие параметры:

Name — название оружия, которое никогда не показывается во время игры.

Display Name — название оружия, которое отображается на экране во время игры.

Weapon Type — тип оружия. Возможны следующие варианты: **explosive** (оружие, использующее разрывные снаряды), **close combat** (оружие ближнего боя), **semi-auto** (полуавтоматическое оружие), **heavy** (тяжелое оружие).

Weapon Icon — значок со схематическим изображением оружия. Укажите здесь название графического файла с данным значком (этот файл должен находиться в недрах архива **ulvpp**).

Damage Type — этот параметр определяет, чем стрелит данное оружие. Вот список возможных значений: **bullet** (стандартные пули, обладающие слабой убийной силой), **armor piercing bullet** (мощные пули, обладающие большой убийной силой и пробивающие броню носителей), **explosive** (разрывные снаряды), **fire** (огонь), **energy** (лазер), **electrical** (электричество), **acid** (кислота), **sizzling** (горячий пар).

Max Ammo — максимальное количество патронов для данного оружия, помещающееся в широкие карманы Паркера.

AI attack range — расстояние, на котором будет держаться от вас вооруженный этим оружием враг.

Clip Size — число патронов, помещающееся в обойму данного оружия.

Clip Reload Time — время (в секундах), которое требуется на перезарядку оружия.

Mass — масса оружия (в килограммах). Чем больше масса, тем медленнее будет передвигаться вооруженный этим оружием персонаж.

Velocity — скорость полета снаряда (в метрах в секунду), выпущенного из ствола данного оружия в синглплеере.

Velocity Multi — скорость полета снаряда, выпущенного из ствола данного оружия в мультиплеере.

Fire Wait — скорость стрельбы оружия.

Alt Fire Wait — скорость стрельбы оружия при ведении альтернативной стрельбы.

Start Delay — время (в секундах), отсчитываемое после нажатия персонажем на курок оружия, по истечении которого ствол начнет стрелять.

Damage — повреждение, наносимое данным оружием в синглплеере.

Damage Multi — урон, наносимый данным оружием в мультиплеере.

Alt Damage — повреждение, производимое этим оружием при альтернативной стрельбе в синглплеере.

Alt Damage Multi — повреждение, производимое оружием при ведении альтернативной стрельбы в мультиплеере.

AI Damage Scale — эта характеристика определяет, во сколько раз возрастет или уменьшится (в зависимости от значения) повреждение, наносимое данным оружием,



если оно окажется в руках одного из ваших врагов. Несложно догадаться, что при значении меньше единицы, урон уменьшается, а при большем — увеличивается.

Homing — летит ли снаряд, выпущенный из ствола данного оружия, самонаводящимся (True — да, False — нет).

Launch — звук стрельбы из данного оружия.

Alt Launch — звук альтернативной стрельбы из этого оружия.

Launch Fail — звук, раздающийся при спуске курка оружия, у которого закончились боеприпасы.

Fly Sound — звук полета снаряда, выпущенного из данного оружия.

Damage Radius — радиус повреждения, производимого оружием в синглплеере.

Damage Radius Multi — радиус повреждения, производимого оружием в мультиплеере.

Camera Shake — будет ли сотрясаться камера при стрельбе из данного оружия (True — да, False — нет). Обратите внимание на то, что данная характеристика имеет два вспомогательных параметра: **Distance** — сила тряски (чем выше, тем сильнее будет сотрясаться камера при стрельбе из этого оружия) и **Time** — продолжительность тряски (в секундах).

Piercing — этот показатель определяет, может ли снаряд, выпущенный из ствола данного оружия, пробивать броню. Имеется





Видеть, вы даже не видите своего убийцы!

вспомогательный параметр **Feeding Power**, отвечающий за то, насколько хорошо разрушает броню используемый оружием снаряд.

Объекты и субъекты

Настало время разобрать структуру следующего весьма значимого для нас файла на аркиве `tables.vsp` — `entity.tbl`. Здесь содержатся атрибуты и показатели важнейших игровых объектов/субъектов.

Файл состоит из разделов (или частей, как вам больше нравится), имя каждого из которых выделено двумя пунктирными линиями. Первый раздел заголовка **Humans** — **Main Characters** (он посвящен главным действующим лицам игры), второй — **Humans** — **Security** (в данном разделе описываются характеристики охранников и оборонительных пушек) и третий — **Humans** — **Mercs** (эта часть выделена под характеристики наемников). Четвертый раздел, именуемый **Robots** — **Mining**, посвящен роботам-шахтерам, **Robots** — **Combat** — боевым роботам, **Robots** — **Misc** — мирным роботам. Часть **Creatures** — **Aggressive** относится к агрессивным созданиям, населяющим Марс и так и называемым, а раздел **Creatures** — **Passive** — к спокойным, пассивным тварям.

Другая часть — **Vehicles** — содержит в себе характеристики транспортных средств, на которых вы можете прокатиться во время игры. Наконец, последний раздел игры отводится под мультиплеерные модели. Таким образом, к категории ваших врагов, управляемых компьютером, относятся все субъекты, описывающиеся в разделах **Humans** — **Security**, **Humans** — **Mercs**, **Robots** — **Combat** и **Creatures** — **Aggressive**.

В каждом разделе имеется ряд подразделов, каждый из которых выделен под того или иного объекта/субъекта (мажору двумя левыми подразделами присутствует большая пунктирная линия).

Как несложно догадаться, главный герой игры, шахтер Паркер, относится к первой части. Ему соответствуют три подраздела: `miner`, `parker_suit` и `parker_sd`. Различия между ними заключаются лишь в одежде Паркера — в первом случае он облачен в форму шахтера, во втором — в пиджак с бриллиантами (иными словами, деловой вид) и в третьем — в одежду научного работника.

В данном файле вы можете встретить следующие характеристики игровых объектов/субъектов:

Name — кодовое имя объекта/субъекта. Лучше не трогать эту характеристику, она лишь даст вам понять, о ком именно идет речь в данном подразделе.

Movemode — его вид передвижения. Полный список всех возможных значений для данной характеристики представлен в файле `movemodes.tbl` (каждое из них следует за надписью `clames`), что находится в архиве `tables.tbl`.

Mass — масса (в килограммах).

FOV — зоркость. Чем выше, тем дальше видит данный объект/субъект. Значение этого показателя имеет смысл менять только у воинов врагов, чтобы поднять или понизить их искусственный интеллект (подставка сюда несл, вы делайте своим неприятелям полностью слепыми, что на практике выглядит очень даже странно).

Envirosuit — максимальное «количество» брони, которое может носить на себе объект/субъект.

Life — максимальное число жизней. Если вы хотите сделать Паркера непобедимым в бою, поставьте ему для этого показателя значение побольше.

Max Vel — максимальная скорость передвижения (в метрах в секунду).

Acceleration — ускорение.

Max Rot Vel — максимальная скорость вращения (в метрах в секунду).

Rot Acceleration — вращательное ускорение.

Default Primary — основное оружие объекта/субъекта, которое он имеет с момента своего «рождения», то есть по умолчанию.

Default Secondary — дополнительное оружие объекта/субъекта, которое он имеет по умолчанию.

Attack Style — стиль атаки объекта/субъекта. Может быть `none` (объект/субъект вообще не имеет атаки), `Evasive` (в этом случае он будет подходить к своему противнику постоянно ускоряясь от атак со стороны соперника), `Stand_Ground` (он все время стоит на месте и не двигается, сражаясь в вас лишь тогда, когда этого требуют обстоятельства) или `Dead` (он постоянно преследует свою цель, но если объект внезапно обороняется). Второй стиль атаки всегда подойдет любому маленькому роботу, тогда как для его большого и сильного собрата нет ничего лучше варианта `Direct`.

Move Sound — звук, издаваемый объектом/субъектом при передвижении.

JumpSnd — звук, издаваемый объектом/субъектом при совершении им прыжка.

Low Pain Sounds — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере на небольшое число жизней.

Med Pain Sounds — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере на среднего числа жизней.

High Pain Sounds — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере на большого числа жизней.

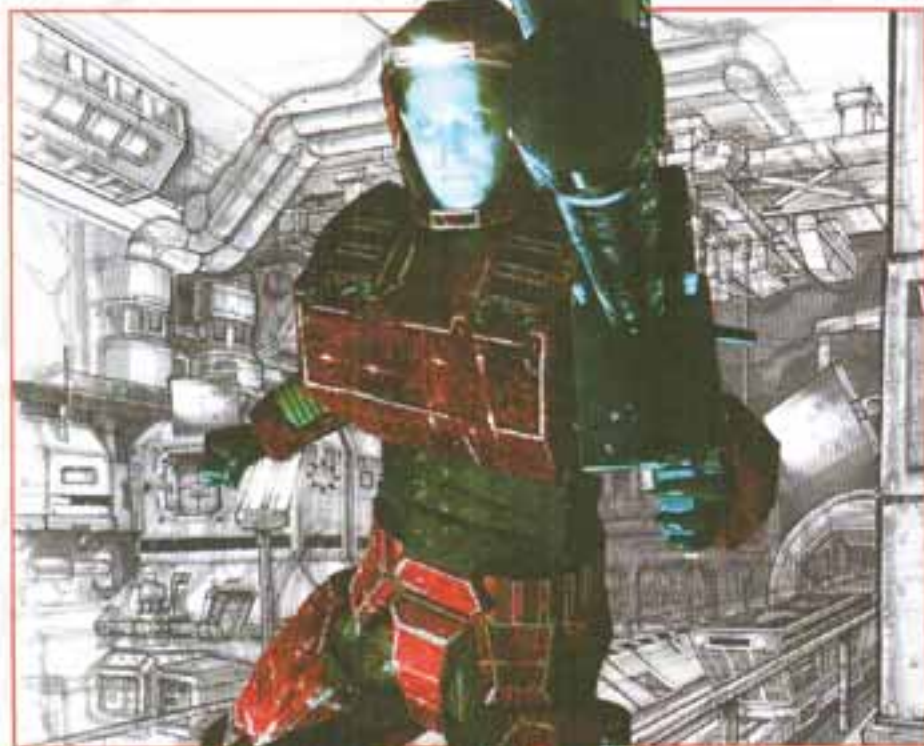
DeathSnd — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере им всех своих жизней.

Тусовка на Марсе

Нерассмотренным остался только один более-менее содержательный файл на аркиве `tables.vsp`, который называется `endgame.tbl`. Файл этот содержит текст финального диалога между главными персонажами в конце игры. Подстроим он по принципу *tbl-файлов, входящих в состав архивов с уровнями, так что с его редактированием у вас не должно возникнуть никаких проблем.

Но что же прежде всего стоит обратить внимание при вскрытии? Во-первых, поскольку местный AI слабо на блещет, не помешает его полностью переписать путем замены значений соответствующих характеристик у воинов врагов в файле `entity.tbl`. Во-вторых, советуем поэкспериментировать с редактированием оружия в файле `weapons.tbl` — в результате долгих слухов может получиться незабываемый ранней образцов.

За сим разрешите поклониться Удаленному командированию на Марсе! ■



Фундамент виртуального безумия

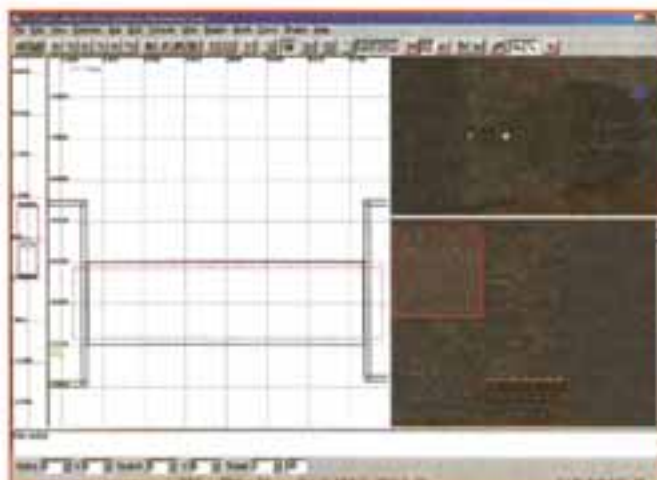
Советы по созданию редакторов к играм

Путь к сердцу игры лежит через редактор карт...

В «Игромании» регулярно публикуются статьи по редакторам к тем или иным играм. Редактор карт — вещь очень полезная. А для самого разработчика — обязательная и незаменимая. Ведь как без него сделать уровень или миссию для игры? Хорошо им, гигантам индустрии. У них за создание пакета редакторов отвечают отдельные команды программистов. А как быть нам, творцом-любителем?

Только два

Есть только два варианта решения данной проблемы. Первый вариант: приспособить чужой редактор карт для своих нужд. Зарубежным коллегам такой метод показался бы дикостью, но у нас это суровая правда жизни. Суть этого метода состоит в том, что мы берем готовый редактор карт от какой-нибудь игры, выкашиваем формат файлов этого редактора, пишем сами или достаем где-нибудь алгоритм загрузки и использования этого типа файлов с картами и в конце концов пытаемся приспособить возможности редактора к возможностям своей игры. Этот метод имеет несколько минусов. Во-первых, очень сомнительно, чтобы вы смогли достать формат хранения файлов с картами (разве что хелп-лайфовой тор-формат). Во-вторых, игровые возможности придется подстраивать под возможности редактора (на этом этапе паршивит не одна ваша светлая мента). И наконец, самое главное: после выхода вашей игры на вас сразу же повадуют в суд создатели редактора, возможно, даже неоднократно. Неофициальный продукт — чисто теоретически — выпустить можно. Можно даже попытаться его распространять. Но... это все теория. Вывод: лучше перейти ко второму варианту.



Он очевиден. Надо самому создать редактор карт. Именно так я советую вам поступить. Результат окупит вложенные силы, время и нервы. Вы получите мощный инструмент, созданный специально и только для вас. Творить миру будет удобнее и интереснее.

Типы редакторов

Давайте разберемся, какие вообще бывают редакторы карт. В общем случае для вашей игры потребуется целый пакет редакторов ресурсов. Часть из них вы возьмете со стороны (графические, музыкальные, 3D-редакторы), а часть предстант, собравшись с духом, сделать самому. Сюда входят: редактор карт (инской, уровней — суть одно и то же), редактор скриптов (если он нужен), редактор диалогов (для RPG), редактор кампаний (для стратегий).

Неужели нужно делать целый набор отдельных программ? Как правило, нет. Все эти компоненты лучше совместить в одной программе.

Центральной частью такого комплексного редактора должен быть именно редактор карт. Почему? Это, возможно, самый громоздкий и сложный редактор. Он занимает большую активную площадь экрана и самую твердую смысловую позицию. Наконец, просто удобно все остальные редакторы сделать логическими примочками к основному модулю. Эти дополнительные модули можно вызывать специальными командами в меню программы.

Редакторы карт для разных жанров игр не слишком различаются. В общем случае, в редакторе мы расставляем объекты (спрайты, эльфы-берсерки, пехотинцев, танки, крысы и танцующие корабли), назначаем им свойства (количество жизней/брони, отношение к главному герою, содержимое



инвентаря и т.д.) и действия (патрулирование, беспорядочную стрельбу, бегство, беспорядочное хождение по кругу...), назначаем маршруты оставших объектов, подключаем дополнительные файлы (с моделями, музыкой, анимацией и т.д.). Отдельными опциями стоят редакторы диалогов/скриптов и прочие плагины. Сильно различаются только двумерные и трехмерные редакторы. Иногда, — правда, редко — чтобы упростить себе жизнь, разработчики делают двумерный редактор для трехмерной игры, очень не советуя так делать — потом боком выйдет.

Быстро и с комфортом...

Делаем мы редактор для себя, следовательно, он должен быть удобным и функциональным. Вот три важнейших аспекта удобства работы: разумная организация интерфейса, удобная навигация по карте и логичная объектная иерархия. И если первые два пункта более или менее понятны, то третий наверняка вызовет недоумение у многих читателей.

Представьте себе такую ситуацию: вы делаете сложную и новаторскую РПГ. На карту можно поместить около тысячи объектов (совершенно разных), несколько видов триггеров, сотни NPC, тысячи объектов ландшафта и еще кучу всего хорошего. А теперь представьте, что все это богатство свалено в кучу и помещено в один список. В итоге для поиска нужного объекта потребуются пролистнуть список из нескольких тысяч пунктов. Работа с таким редактором превратится в сущее мучение. Придется затратить много времени и нервов, чтобы сделать даже простейшую карту. Вот для того, чтобы быстро и легко ориентироваться в многообразии возможностей, и надо ввести иерархичную структуру объектов. И речь здесь идет не только о простом раскладывании объектов по пунктам и подпунктам многоступенчатого меню. Это не сильно спасет ситуацию. Надо ОРГАНИЗОВАТЬ объекты в иерархической системе. Внутри самой программы это можно реализовать иерархичным деревом классов объектов. Вот пример участка иерархической системы объектов для типовой РПГ.

Что нам дает использование иерархической системы? У этого подхода много достоинств. Например, можно легко и быстро добавить новые объекты, типы объектов, переименовать свойства, организовать непосредственное взаимодействие скриптов с деревом объектов на программном уровне и т.п.

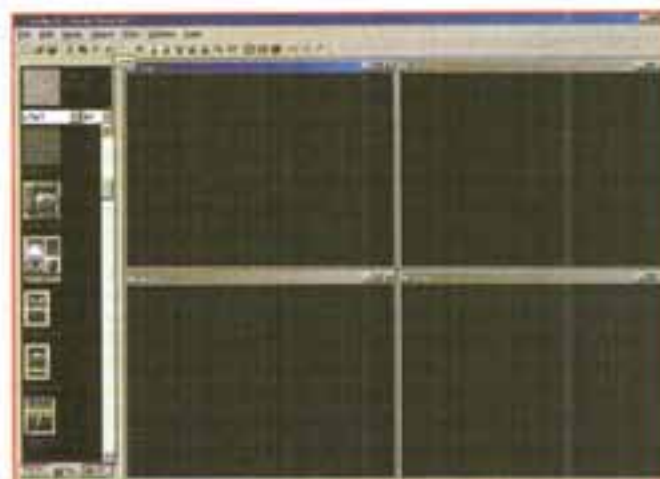
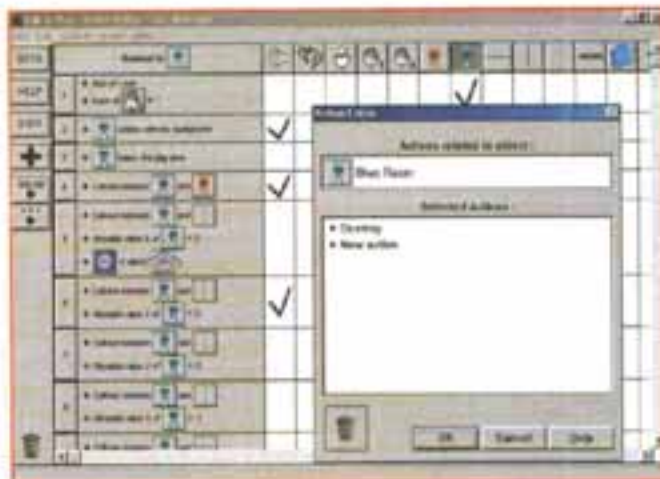
Навигация

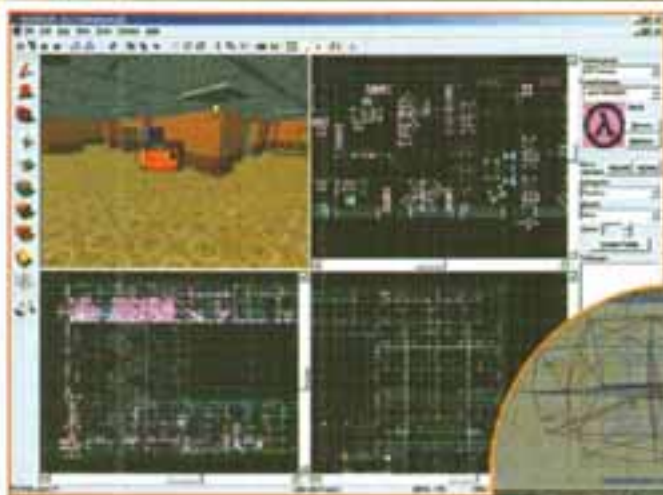
Средства навигации должны включать возможность легкой манипуляции объектами (иногда не только изменение координат/углов, но и непосредственное редактирование «на месте») и камерами (для 2D — прокрутка карты), а также помещению новых объектов. Для сложных игр рекомендую добавить поддержку групп объектов и управление отображаемыми/скрытыми объектами. Я переводил на своем веку много редакторов, а также сам создавал редакторы карт для трех игр. Поэтому, основываясь на собственном опыте, могу дать не только общие, но и конкретные рекомендации по системам навигации. Вот наиболее удобные, с моей точки зрения, решения.

2D

Выделение осуществляется непосредственным кликом по объекту. Выделение группы объектов — растяжением резиновой рамки, как в стратегиях. Отмена выделения — кликом по точке на карте, не содержащей объекты. Базовые операции — перемещение, поворот, масштабирование — осуществляются выбором соответствующего инструмента и протяжкой мыши на выделенном объекте. Ввод в окно свойств объекта, если эта возможность нужна, — соответствующей кнопкой, пунктом меню или двойным щелчком по объекту (последнее удобнее, но лучше реализовать все три способа).

С перемещением по карте (прокруткой) вида сложнее. В абсолютном большинстве редакторов перемещаться по карте можно стандартными вертикальной и горизонтальной полосой прокрутки. Лично мне это кажется очень неудобным. В своих редакторах я делал прокрутку карты протяжкой курсора при нажатой правой кнопке мыши. Советую реализовать оба этих способа. Расстановка путей и маршрутов следования врагов/друзей осуществляется последовательными кликами по узлам путей, при этом узлы помещаются кружками или еще какими-нибудь фишками и соединяются между собой тонкими линиями. Прием узлы путей надо давать логическими объектами. Например, любой узел можно будет впоследствии выделить и переместить на новое место, как обычный объект. Важное замечание: все визуальные объекты — триггеры, указатели, места старта и т.д. — лучше реализовать так же, как и визуальные. Только в самой игре они стриваться не будут, а в се редактора будут поменаться понятными пиктограммами.





3D

В 3D-редакторах, как правило, четыре вида: сверху, сбоку, спереди и перспектива. Границы между видами должны быть гибкими, чтобы размеры видов можно было бы легко изменить мышкой (элемент *splitter*). В 2D-видах навигация и манипуляция объектами должна быть такой, как в обычных 2D-редакторах. А с трехмерным видом сложнее.

Есть несколько устоявшихся методов навигации в 3D. С моей точки зрения, самый удобный — метод *Homeworld*. Перемещение (трансляция) 3D-вида осуществляется протяжкой курсора при нажатой смысловой клавише (Alt, Ctrl или Shift) и правой кнопке мыши на месте, где нет объектов. Поворот 3D-вида относительно выделенного объекта — протяжка на месте, где нет объектов, при нажатой правой кнопке мыши (если ни один объект не выделен, то поворот осуществляется относительно визуального центра сцены).

Масштабирование 3D-вида (приближение/удаление) осуществляется протяжкой курсора при обеих нажатых кнопках мыши. Выделение объекта — клик по нему. Выделение группы объектов — «квадратная» рамка. Отмена выделения — клик по месту, где нет объектов. Перемещение выделенного объекта — протяжка при нажатой левой кнопке мыши. Причем перемещение по оси X-Z осуществляется с клавишей Shift. Поворот объекта — протяжка мыши.

Для масштабирования объектов следует завести специальную кнопку на панели инструментов. Есть и альтернативный метод навигации (как в 3D Studio MAX). Для каждого действия — перемещение, поворот, масштабирование камеры и объекта — следует также завести «иконку» на инструментальной панели. Человеку со стороны в таком интерфейсе будет разбираться проще. Однако если вы делаете редактор только для себя, лучше применить первый способ, так как он более быстрый.

Группы объектов

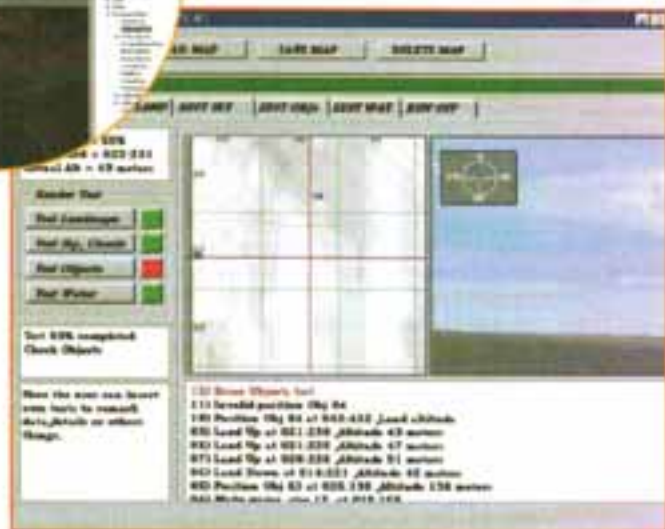
Если количество объектов на карте очень большое, то работать с ней — сущий ад. Смотреть на мешающую линию и фигуру и не понимать, что все это значит, — вот что вас ждет, если вы не заведете вспомогательные инструменты, упрощающие создание уровней. В первую очередь нужны визуальные группы (*vis groups*). Ведь работа с одним участком большой карты, все совсем не обязательно видеть все остальные. Наоборот, другие участки будут только вносить еще большую сумятицу в искаженный творческим процессом ум. Как же быть? Да очень просто. Почему бы не сделать ненужные объекты невидимыми? Насколько тогда станет удобнее работать! Практически во всех хороших редакторах есть эта возможность.

Реализовать ее лучше в виде отдельного плавающего окошка со списком и собственной панелью инструментов. Выделив мышкой ненужные объекты и нажав на этой панели инструментов кнопку «Скрыть выделенное», вы избавите себя от большой обузы. Выделенные объекты исчезнут с экрана, но в списке появится новая строка — визуально группа такая-то. Можно добавить возможность менять названия визуальных групп, чтобы было понятно, какие объекты в них содержатся. Кликнув по этой строке списка и нажав кнопку «Показать выделенное», вы выведете на экран все объекты, содержащиеся в данной группе. Эта функция нарядно упростит работу с объектами. Например, у вас есть три комнаты, находящиеся одна над другой. При виде сверху они полностью накладываются друг на друга, и в результате в этой мешающей линии разбираться будет крайне затруднительно. Но если мы объединим все объекты каждой комнаты в отдельную визуальную груп-

пу, то сможем работать с каждой комнатой отдельно, не отвлекаясь на остальные. На панель инструментов можно добавить еще две кнопки — «Скрыть все» и «Показать все».

Интерфейс

Хорошо продуманный интерфейс — залог комфортной работы. Если вы собираетесь выводить свой редактор «в свет», вам придется следовать общепринятым нормам и стандартам. Начнем с заголовка программы — он, помимо названия редактора, должен содержать еще и имя открытого файла. Ниже должна быть панель главного меню, причем пункты делайте по возможности стандартные — «Файл», «Вид», «Правка», «Объект», «Настройка», «Помощь» и т.д. Вся рабочая область должна занимать вид (или вид) карты. Дурным тоном считалось бы привязывать панель инструментов мертвым к главному меню — ее следует реализовать в виде отдельного плавающего окна. Вспомогательные утилиты и подро-



граммы (панель объектов, редактор визуальных групп, редактор объектов, редактор текстур, компоновщик файлов и т.д.) удобнее организовать наподобие панелей в Adobe Photoshop — плавающие окна, которые можно как совсем убрать с экрана, так и свернуть, оставив только заголовок. Для вывода всех этих дополнительных утилит следует предусмотреть соответствующие пункты меню. Постарайтесь так продумать конфигурацию интерфейса, чтобы не загромождать рабочую область лишними окнами. Под основную работу надо отвести максимум свободного места.

Я видел несколько редакторов карт, работающих в полноэкранный режим и имеющих броский и цветастый интерфейс, как в The Sims. Сразу скажу — эти редакторы производят отрицательное впечатление. Если вы делаете редактор карт в первую очередь для работы, не стоит следовать этим дурным примерам. Работать с полноэкранными редакторами с нестандартным интерфейсом очень неудобно. Другое дело, если вы предусматриваете функцию перевода своего редактора в полноэкранный режим (например, как в 3D Studio MAX) — такая возможность только приветствуется.

Выход в люди

Если вы намерены «продвигать» свой редактор (поставлять его вместе с игрой, например), подумайте о том, что вкусы и потребности людей, которые будут с ним работать, очень различны. Одним нравятся работать только клавиатурой, а другим — только мышью. Третьи предпочитают пункты меню кнопкам на панели инструментов. Ваш редактор должен учитывать все эти потребности, только тогда он будет иметь успех. Ведь основная концепция интерфейса Windows — если что-то можно сделать, это можно сделать как минимум тремя различными способами.

Не забывайте написать подробную и продуманную документацию к программе. Будет лучше, если вы создадите режим обучения (*tutorial*) и несколько демонстрационных карт разной степени сложности и завершенности. Помните: вы создаете редактор карт не только для себя, подумайте о тех, кто им будет пользоваться. Постарайтесь сделать его удобным и интуитивно понятным. Не ударьте в грязь лицом. И тогда на фан-сайтах появятся горы самодельных карт, ваша игра будет на вершине чартов и оставит о себе добрую память. ■

ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК



- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала
- Съёмочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)



Игрок попадает в Волшебный замок, где надёжно спрятаны похищенные некогда драгоценности. Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ в лабиринте с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны повсюду отеле. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, да и темпы игры не пройдут сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Ожидать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к феи будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru;

www.media2000.ru

Разработчик: SG soft



Я хочу вместо Windows ME установить Windows XP. Сохранится ли адресная книга и почта из предыдущей версии ОС? Для каких компонентов желательно сделать резервные копии при переустановке?

К сожалению, по неизвестным мне причинам при установке XP происходят некие необратимые изменения, поэтому почту и адресную книгу очень желательно заранее переместить в другую папку или на дискету. Необходимые вам файлы находятся в папке Windows\Application Data\Identifies - папка с комбинацией цифр -> Microsoft -> Outlook Express. Все файлы имеют расширение .abx. Адресная книга имеет расширение .wab и находится по адресу Windows\Application Data\Identifies -> Address Book. Также необходимо сохранить отдельную папку «Избранное» (ваши любимые Интернет-закладки), она находится в корне папки Windows.

После установки WinXP сохраненные файлы нужно вернуть на место. Перед тем как приступить к этому серьезному делу, запустите панель Settings->Control Panel->Folder Option, откройте закладку View и включите опцию «show hidden files and folders». Для восстановления «Избранного» откройте папку Documents and Settings->имя пользователя (раннее при установке WinXP) и скопируйте все файлы в папку «Favorites». Почту и адресную книгу можно импортировать прямо из Outlook Express. Запустите программу, откройте меню File->Import->Address Book и File->Import->Messages. Если возникнут проблемы с импортированием, то адресная книга и почта находятся здесь: Documents and Settings->ваше имя (раннее при установке WinXP)-> Application Data->Microsoft->Address Book и Documents and Settings->ваше имя (раннее при установке WinXP)-> Local Settings-> Application Data->Identifies->папка с комбинацией цифр->Microsoft->Outlook Express.

После установки Windows XP мой CD-RW привод стал работать намного медленнее, чем раньше. Каковы причины, и как с этим бороться?

Ваша проблема связана с отсутствием в Windows 2000/NT/XP так называемого *aspi layer* (Advanced SCSI Programming Interface Layer, или Усовершенствованный Программный Интерфейс Скан Уровня), необходимой для большинства программ для записи и клонирования CD-R дисков. Уменьшение скорости записи происходит из-за переполнения буфера, вследствие чего срабатывает система защиты burnproof, которая, чтобы не испортить диск, снижает скорость записи. Для того чтобы справиться с этим явлением, поставьте последнюю версию *aspi layer* с нашего диска; там же, на случай вероятных вопросов, присутствует руководство по установке.

Если это не помогло, придется лезть в BIOS и отключать режим UDMA для CD-RW привода. После отключения режима UDMA нагрузка на процессор значительно возрастает, однако для качества и скорости записи это не очень страшно. Если, конечно, вы не любитель одновременного сеанса записи болванки и игры в Quake III с дождливой боей.

После перехода на Windows XP в приложениях под DOS перестала переключаться шрифт. Поэтому напечатать в Досе что-нибудь на русском языке невозможно. Можно ли что-нибудь сделать?

Можно. Но вам понадобится навыки работы с реестром. Но всякий лазерно-медицинско-клинический случай продуктивно решающий алгоритм решения:

- 1. в меню «Пуск» щелкните на значке Run и введите «regedit».
- 2. Откройте HKEY_LOCAL_MACHINE \ SYSTEM \ Current Control Set \ Control \ Keyboard Layout \ DosKeyCodes
- 3. найдите строку с номером 00000409, щелкните на ней правой кнопкой мыши, выберите в меню пункт Modify и измените значение параметра на ru.

Хочу добавить оперативки, но дело в том, что модули разного объема (64, 64 и 128 Мбайт). Как их правильно установить? Играет ли роль порядок установки их в слоты в соответствии с объемом их памяти?

Все зависит от вашей материнской платы. Для чипсетов Intel 430TX (используется в материнских платах под Pentium, который «первый») максимальный объем одного модуля составляет 64 Мбайта. В современных материнках это ограничение снято, и объем модуля особой роли не играет.

С порядком установки немного сложнее. Как вы, наверное, знаете, на материнских платах может присутствовать от одного до 6 слотов памяти. Каждый из них пронумерован как «bank 1», «bank 2» и т.д. Так вот, модули рекомендуется устанавливать строго по возрастанию «банков». В bank 1 лучше всего поставить самый большой по объему модуль (это положительно скажется на скорости работы памяти).

Сразу отмечу, что разъем на плате и банк памяти — это не одно и то же. В современных наборах системной логики одному физическому разъему соответствуют два или один банк. Это зависит от типа платы памяти — бывает односторонние и двухсторонние модули. Если микросхемы памяти установлены с двух сторон — у вас двухсторонний модуль, если с одной — односторонний. Установив в разъем двухстороннюю плату памяти, вы занимаете два банка, одностороннюю — один банк.

Пользуясь случаем, хочу напомнить, что платы, построенные на чипсете Intel 815 (во всех его вариантах), поддерживают только шесть банков памяти, то есть поставить более трех двухсторонних модулей на нее не удастся. Это в в том, что некоторые производители не соблюдают ограничений чипсета и ставят на свои материнские платы четыре слота памяти (в четвертый слот можно поставить только односторонний модуль).

Я хочу вместо Windows ME установить Windows XP. Сохранится ли адресная книга и почта из предыдущей версии ОС? Для каких компонентов желательно сделать резервные копии при переустановке?

Проблема ваша, как выяснилось, вполне решаема. И обойтись тут можно без создания специализированной сети передачи почты из дома на работу (на голубях, собаках и т.д.) Нужно использовать опцию почтовой программы, позволяющую хранить сообщения несколько дней на почтовом сервере. Дело в том, что по умолчанию Outlook, The Bat, Eudora и многие прочие стирают почту с сервера сразу после заочки. В вашем случае такая ситуация вредна и непрактична.

Чтобы заставить конкретную программу Outlook/Outlook Express хранить сообщения на сервере, необходимо открыть закладку Tools->Accounts («Сервис->Учетные записки» — рус.). Затем выбрать одну из учетных записок (т.е. одну из учетных надписей) и нажать кнопку Properties («Свойства» — рус.). В появившемся окне откройте закладку Advanced («Дополнительно» — рус.) и поставьте галочку напротив Leave the copy of messages on server («Оставить копии сообщений на сервере» — рус.). Ниже укажите, сколько дней вы хотите хранить почту на сервере.

Принцип работы данного сервиса заключается в следующем. Когда вы получаете почту из своего ящика, копия полученных сообщений остается на сервере. В следующий раз при снятии почты Outlook автоматически проверит все письма, и если на вашем компьютере будет отсутствовать какое-то старое письмо, он загрузит их снова.

1. после этого найдите файл *autoexec.bat* (лежит в папке Windows\System32).

2. откройте его и добавьте строку `ch %SystemRoot%\system32\kb16.com /u` 3. перезагрузитесь.

Теперь в DOS появится возможность переключать шрифт с русского на английский и, что самое замечательное, — обратно с английского на русский. По умолчанию за переключение шрифтов отвечают клавиши **Ctrl + левый Shift** (активный язык) и **Ctrl + правый Shift** (русский язык).

Голливуд отдыхает

Редактор MaxEd Часть 2

В прошлом номере «Матрицы» мы начали знакомство с редактором MaxEd, позволяющим создавать уровни к Max Payne. Если вы пропустили ту статью, советуем вам найти ее и изучить (материал имеется на нашем компакт), иначе вы рискуете чего-нибудь не понять в нашей сегодняшней уроке. Цель последнего — углубить ваши познания в области работы в редакторе, чтобы вы смогли научиться делать такие карты, на которых будет по-настоящему интересно играть и на которые будет приятно смотреть.

Редактор	MaxEd
Где взять	на диске с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	высокая
Документация	www.maxpayne.com/tutorials/MaxED/index.html
Дополнения	NET

Много-много текстур

Думаю, во время создания своего первого уровня вы не раз испытывали нехватку различных текстур, так как последние с редактором, к сожалению, не составляются. Конечно, можно проэкспортировать текстуры из уровня-примера BasicRoom, но там их — вот напалочка. Куда лучше повысасывать текстуры из уровня игры при помощи утилиты LDBPr, которая лежит на наших компакт. Что касается самих карт, то их, в виде *.ldb-файлов (уровни находятся в оптимизированном виде, так что редактор с ними работать не станет), можно получить путем распаковки архивов игры x_level1.rar, x_level2.rar и x_level3.rar. Первый из них посвящен уровням из первой части игры, второй — картам из второй части и третий — из третьей. Архивы лежат прямо в игровой директории. Вытащить же их можно с помощью утилиты RamMaker, входящей в состав пакета MAX FX Tools (о том, как работать с *.rar-архивами игры, подробно рассказано в октябрьском номере журнала, а статья по ссылке Max Payne).

Утилита LDBPr проста в обращении. Поместите нужный *.ldb-файл в папку с ней и наберите в командной строке следующую команду `ldbpr <имя *.ldb файла>` (например, `ldbpr part1_level1.ldb`). После непродолжительного процесса по «выдерыванию» текстур из файла в директории с утилитой появятся соответствующие текстуры формата *.pak, *.jpg и *.bmp, которые затем можно с легкостью импортировать в ваш уровень, используя пункт меню Material/Insert Bitmaps.

Уровень под открытым небом

Первым делом научимся создавать открытые пространства. Если вам нравится эта идея, добавьте в ваш уровень группу текстур SkyBox, используя пункт меню Material/Add category. Теперь добавьте в категорию SkyBox текстуру (или несколько текстур), которую вы хотели бы использовать в качестве неба. Только учтите, что для неба годятся только те текстуры, которые с виду представляют собой зеленватый прямоугольник с надписью SkyBox в центре. Такие текстур можно вытаскивать практически из любого *.ldb-файла.

Координатная сетка

Теперь, когда вы уже владеете основными новышками картостроения в MaxEd, пора научиться применять режим Move grid и работать в нем. Нужен он, как уже упоминалось в предыдущей статье, для перемещения пола (координатной сетки). Она осуществляется посредством клика левой кнопкой мыши на поле и дальнейшего его перемещения с помощью курсора, если вы хотите двигать его в горизонтальном направлении, если же вам надо перенести координатную сетку по вертикали, кликайте правой кнопкой мыши. При желании можно перетаскивать поле при помощи клавиш Page Up (вверх) и Page Down (вниз).

Чтобы установить поле в вертикальное положение (удобно в том случае, если вам, например, нужно поместить на стену комнаты какой-либо объект), используйте режим Extend. Перебрав в него, зажмите клавишу A и подвиньте курсор мыши вдоль той стены вашей комнаты, по которой, по замыслу, должна проходить координатная сетка.

Разберем еще несколько операций, которые вы можете проводить над полем. Если вам нужно временно убрать поле с экрана (это бывает полезно,

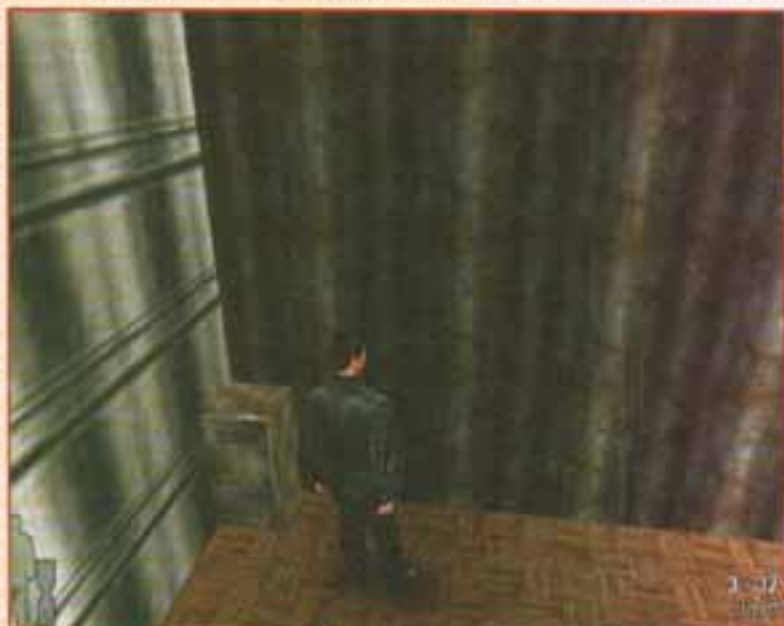
когда вы осматриваете вашу карту, а поле загромождает экран), нажмите на клавишу «*». Чтобы вернуть координатную сетку на экран, используйте эту же клавишу.

Чтобы уменьшить размер клеток координатной сетки (это придется при рисовании объекта небольшой величины — к примеру, двери), используйте клавишу «+» для увеличения клеток и «-» — для уменьшения. При желании можно также уменьшать/увеличивать величину пола с помощью комбинаций клавиш Alt + «+» (для увеличения размеров сетки) и Alt + «-» (для уменьшения).

Создаем объекты

Загрузите уровень, который мы создавали в прошлый раз (если его уже нет в живых, ничего страшного — просто сделайте комнату побольше со стартовой точкой внутри). Вам не кажется, что ваша карта немного пустынно? Думаю, не будет лишним оформить ее поплотнее, украсить объектами вроде шкафов, столов, кресел и т.д.

Для начала разместим в нашей комнате шкаф небольшой величины. Рисуются он так же, как и комната, вот только размерами должен быть по-



Вот такой оцифрованный шкафчик вышел.

меньше. Следующим этапом является подбор подходящих текстур. В нашем случае можно использовать в качестве источника текстур файл `ldbpr part1_level1.ldb`, соответствующий первому уровню игры, и взять оттуда текстуры LOCKERBENCH1.jpg (для нижней и верхней стенок шкафа), LOCKERS_DIRTY.jpg (для передней и задней стенок шкафа) и Locker02_64x128.jpg (для боковых стенок его же).

Перед тем как накладывать на шкаф текстуры (текстурируется он так же, как и комната), выберите сначала одну из них на панели и кликните по ней правой кнопкой мыши. В появившемся списке поставьте галочку рядом с пунктом Disabled. Затем проделайте то же самое со всеми текстурами, которые пойдут на нужды шкафа. И не забудьте сделать его дочерним объектом комнаты.

Все объекты уродливого плана, имеющие привью-углубленно (или близкую к ней) форму, создаются по рассмотренному выше принципу.

Если же вы хотите создать объект более сложной формы, от вас потребуется нарисовать его по частям, а затем совместить их. Скажем, стол должен состоять из пяти частей, каждая из которых подготавливается отдельно: четыре ножки и доска. Чтобы красиво нарисовать миллион части объекта, типа ножек для стола, предварительно уменьшите величину сетки координатной сетки.

Вы также можете украсить свой уровень различными 2D-объектами вроде плакатов, картин, вывесок.

Чтобы повесить на стену какую-нибудь картину или, скажем, постер, первым делом установите поле в вертикальном положении. А вообще двумерные объекты рисуются (и текстурируются) так же, как и трехмерные, только при заключительном клике правой кнопкой мыши следует держать нажатой клавишу **Shift**. Если рисунок, что красуется на используемой вами текстуре, плохо поместился на поверхности вашего 2D-объекта, можете подвинуть его курсором мыши, находясь при этом в режиме **Texture** и жак правой кнопку мыши.

Чтобы отрезать часть от какого-либо предмета (назовем этот предмет основным), создайте объект (обозначим его вспомогательным), который по форме будет напоминать область, которую вы хотите вырезать из основного объекта. Разместите созданный только что объект по отношению к основному так, чтобы вспомогательный при совмещении с основным и последующем удалении первого оставал бы нужную вам область.

После этого активизируйте режим **Transform**. Наведите курсор мыши на вспомогательный объект и нажав клавишу **U**, кликните на основной предмет. Вам останется только выбрать в появившемся меню пункт **Subtract** из группы **Boolean type** и нажать на кнопку **OK**.

При помощи данной операции можно создавать объекты причудливой формы, а также самые обычные дверные проемы и окна (правда, окно желательно еще задекорировать подходящей текстурой), вырезая в стене прямоугольную область.

Триггеры

Мы еще не говорили о триггерах... Без их помощи невозможно создать нормальную дверь, кнопку, рычаг, переключатель. Правда, и триггер, в свою очередь, является пустым местом, если ему не задать никаких команд. Впрочем, а командах ниже.

Установить триггер не составляет труда. Просто наведите курсор на определенное ему место, вызовите окно **New entity** (напомним, что данное окно вызывается нажатием клавиши **N**, когда вы находитесь в режиме **Model**) и выберите нужный вид триггера. Вот полный список последних:

Player collide trigger — триггер, активирующийся в том случае, когда Макс попадает на него.

Character collide trigger — триггер, который срабатывает тогда, когда какой-либо субъект (Макс и таковыми тоже относится) его касается.

Projectile collide trigger — триггер, активирующийся при попадании в него из какого-либо оружия (попадании врагов также зачитывается).

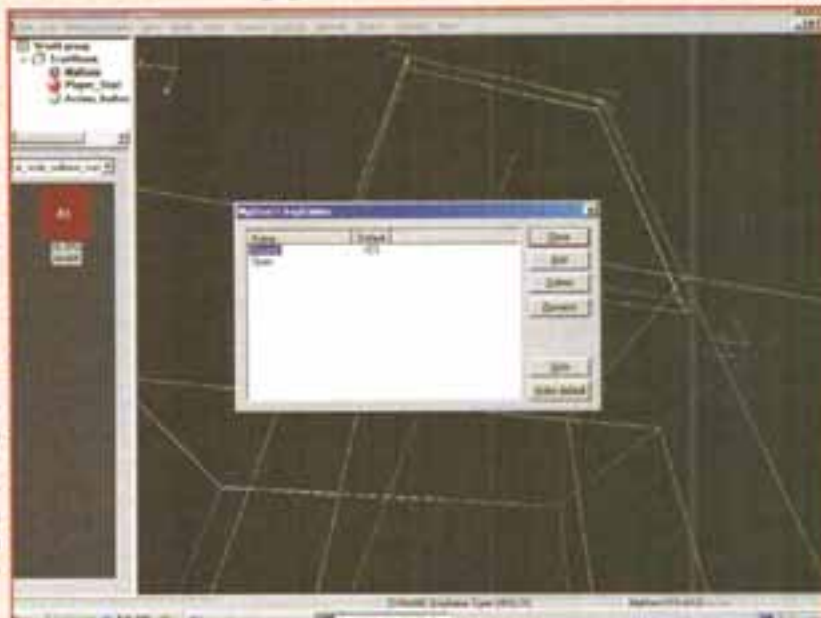
Action button trigger — триггер, срабатывающий в том случае, когда играющий на него нажимает, используя для этого клавишу **Enter** (такой тип триггера, как несложно догадаться, используется для создания кнопок).

Look-at trigger — триггер, который активируется, если на его центральную часть падает взор Макса, стоящего в радиусе этого же триггера.

Подтвердив выбор и дождавшись появления нового окна, кликните на вкладку **Trigger** и настройте радиус триггера, изменив значение характеристике **Radius**.

Динамические объекты

Под динамическими подразумеваются объекты, которые могут иметь анимацию или совершать какие-либо действия. Практически любой игровой объект можно сделать динамическим, вот только не каждый имеет смысл делать таковым. Скажем, столб, который стоит себе на месте и всегда будет так стоять, динамически делать попросту бессмысленно. А вот тот же шкаф совсем даже не позволяет сделать динамическим и значительного с помощью соответствующей команды открыть/закрыть двери — не говоря уже о двери, которая вообще не может не быть динамической (если только она не задумана вечно запертой).



Чтобы сделать какой-либо объект динамическим, перейдите в режим **Transform** и, наведя курсор на свою жертву, нажмите на клавишу **D** и подтвердите свой выбор. Как видите, создание «движущихся» объекта — дело минутное, если не сказать секундное. А вот применение ему довольно анимации — достаточно трудоемкая работа, требующая определенных навыков.

Двери и все, что с ними связано

Чтобы приобрести навык, о которых говорилось чуть выше, создадим функциональную дверь. Нарисуйте трехмерную фигуру (это должен быть прямоугольный параллелепипед), которая задаст форму будущей двери, и поместите ее в нужное вам место. Наложите на дверь подходящую текстуру (у всех этих текстур должна быть включена опция **Dualsided**) и сделайте ее дочерним объектом помещения, в котором она расположена. Сделайте дверь динамической и, используя панель объектов, задайте в свойствах вашей двери, привяжите ей достаточное имя и, кликнув на вкладку **Statistics**, поставьте полочку рядом со всеми местными характеристиками, кроме **Export lights** и **Pointlights affect**.

Keyframe'ы

Поскольку наша дверь должна нормально функционировать, то есть открываться/закрываться, нам нужно ее анимировать. Но чтобы это сделать, вам следует сначала задать для двери начальную и конечную позиции, которые она будет занимать во время процесса открытия/закрытия. Такие позиции задаются с помощью **keyframe**'ов.

Зададим подходящие для нашей двери **keyframe**'ы. Для этого активизируйте режим **Transform**. Далее выделите дверь, наведя на нее курсор мыши, и нажмите **Tab**. Появится окно **keyframe**'ов, внутри которого слева располагается список последних, а справа — ряд кнопок, с помощью которых можно проделать различные операции над созданными **keyframe**'ами.

Выделите уже имеющийся **keyframe** под номером **0** и, нажав на кнопку **Rename**, присвойте ему для удобства имя **Closed**. Данный **keyframe** будет определять позицию двери, когда та находится в закрытом виде.

Нажав на кнопку **Add**, создайте новый **keyframe** и обозначьте его словом **Open** (этот **keyframe** будет определять месторасположение двери, когда она открыта). Выберите на экране только что созданный **keyframe** и нажмите на кнопку **Go to**, расположенную в нижней части окна. Наконец, закройте окошко **keyframe**'ов.

Точка вращения

Затем вам нужно установить точку вращения двери. Чтобы сделать это, перейдите в режим **Move grid** и поместите центр координатной сетки (центр поля — это точка, в которой соприкасаются белая, желтая и красная линии) в то место, которое по вашему замыслу должно стать точкой вращения вашей двери. После этого смените режим работы редактора на **Transform**, выделите дверь и нажмите на клавиатуре кнопку **P**. В вылезшем окошке просто кликните на **Yes**.

Далее вы должны указать, в каком положении будет находиться ваша дверь, если ее полностью открыть. Для этого, находясь в режиме Transform, нажмите на клавишу W или A. Теперь теперь вы можете устанавливать предел вращения двери, нажав правую кнопку мыши и нажимая на клавиатуре кнопки 1, 2 и 3 (1 — вращение двери по оси X, 2 — по оси Y и 3 — по оси Z). Пользуясь перечисленными клавишами, установите вашу дверь в то положение, которое она будет занимать в открытом виде.

Анимация

Следующим шагом является задание анимации для нашей двери, для чего вам нужно войти в режим Transform и, указав курсором мыши на дверь, воспользоваться комбинацией клавиш Shift + Tab. На экране появится окно анимации, оформленное по принципу окна keyframe'ов.

Создадим три анимации для двери: первая — для ее открытия, вторая — для закрытия и третья — для «качания» (эта анимация используется затем, чтобы дверь после открытия оставалась открытой на протяжении нескольких секунд).

Сначала создадим анимацию для открытия двери. Для этого кликните на кнопку с надписью Add в новом окошке из верхнего списка, названного Start keyframe, выберите начальное положение двери для данной анимации — keyframe Closed, а из нижнего списка (End keyframe) — конечное положение двери при данной анимации, keyframe Open. Пользуясь инструментами Rotate и Repaste, поменяйте имя анимации на Open.

Затем сделайте еще две анимации. Для первой из них, а именно анимации закрытия двери, начальным keyframe'ом должен быть Open, а конечным — Closed. Назовите эту анимацию Closed.

Что касается последней анимации, то она должна использовать для обеих положений двери один и тот же keyframe — Open, а называть эту анимацию лучше всего не иначе как Stop.

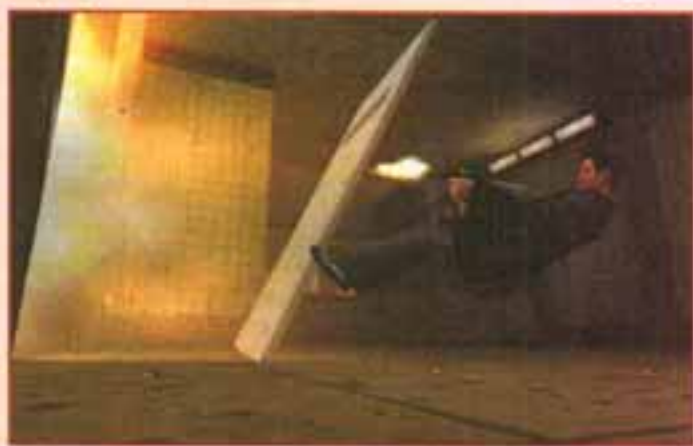
Теперь, когда все три анимации готовы, осталось только выбрать продолжительность для каждой из них. Для этого кликните на название интересующей вас анимации и нажмите на расположенную окошку кнопку, именуемую словом Length. В появившемся окошке небольшой величины просто укажите продолжительность анимации (в секундах). Если же вы желаете просмотреть какую-либо анимацию, дважды кликните на ее название. Теперь окно анимации можно смело закрывать.

Команды

Переходим к следующей части нашей работы по созданию функциональной двери — необходимо для нее команд или сообщений, что, в общем-то, одно и то же (в Max'da они зовутся FSM или просто Messages). Если вы помните, мы уже занимались этим в предыдущей статье, только по отношению к вратам.

Первым делом активируйте режим Transform и, выбрав дверь, нажмите на клавиатуре клавишу 4. В выпавшем окошке жмите на кнопку Messages, расположенную в правом нижнем углу окна. Последнее уступит место новому большому окошу, сверху которого расположен ряд вкладок (с их помощью можно переключаться между различными разделами команд), а под ними — рабочая область, разбитая на три блока. Каждому из них соответствует свой заголовок (в верхнем разделе — Leaving 1st keyframe, у среднего — Returning to 1st keyframe и у нижнего — Reaching 2nd keyframe), своя вкладка с надписью Add и свой список команд (расположится под надписью Message).

На данный момент нас интересует раздел Animation(open), чтобы попасть в него, щелкните левой кнопкой мыши на одноименную вкладку. Добавьте, пользуясь соответствующей кнопкой с надписью Add, в список команд нижнего блока следующие `this->do_animate(stop)`. Это заставит дверь после ее открытия какое-то время находиться в открытом состоянии.



Далее воспользуйтесь услугами вкладки Animation(stop) и вставьте в нижний блок местного раздела следующую команду: `this->do_animate(close)`. Этим самым вы «забучите» вашу дверь по окончании процесса качания начинать процесс закрытия.

Если вы хотите, чтобы ваша дверь вело себя корректно в случае, когда Макс мешает ее закрытию, используйте для следующие команды, которые заставят вашу дверь начинать открываться всякий раз, когда Макс не дает ей закрыться. В разделе Do_MovedToInvalidPosition добавьте в верхний блок сообщения: `this->Do_Invertanimation()`. После этого щелкните левой кнопкой мыши на вкладку Animation(close) и, работая со средним блоком, поместите внутри него команду `this->do_animate(stop)`.

Связь с триггером

Создайте нужный вид триггера, установите его в нужную точку (можете установить триггер прямо на дверь, если хотите, чтобы она открывалась без помощи каких-либо кнопок или посторонних действий или событий) и переключитесь в режим Transform. Выделите созданный вами триггер, нажмите на клавиатуре клавишу 4 и активируйте окно сообщений для выбранного триггера. Кликните на вкладку T_activate и в верхний блок пришлите сообщение `parent:X->do_animate(open)`, где X — название вашей двери (эта команда нужна для того, чтобы дверь начинала открываться сразу после активации триггера).

Для того чтобы игрок мог неоднократно пользоваться услугами триггера, вставьте сюда же команду `this->t_enable(false)`.

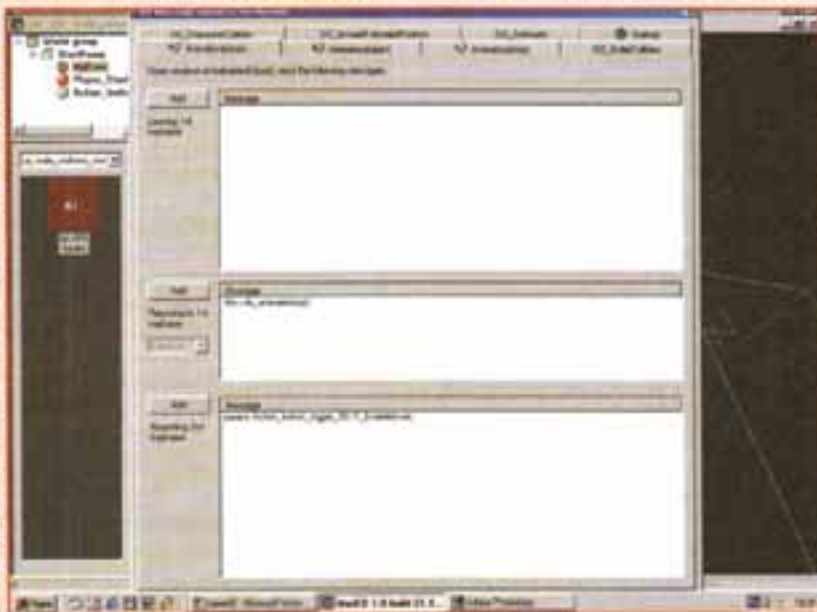
Теперь нам нужно снова добавить две команды для нашей двери, которые закрепят связь между последней и триггером. Активируйте окно сообщений для вашей двери и перейдите в раздел Animation(close). В нем нас интересует нижний блок, список сообщений которого вы должны обогатить следующей командой: `parent:Y->t_enable(true)`, где Y — название триггера. Наконец-то посетите раздел Animation(open) и добавьте в его средний блок то же самое сообщение. Поздравляю! Дверь готова.

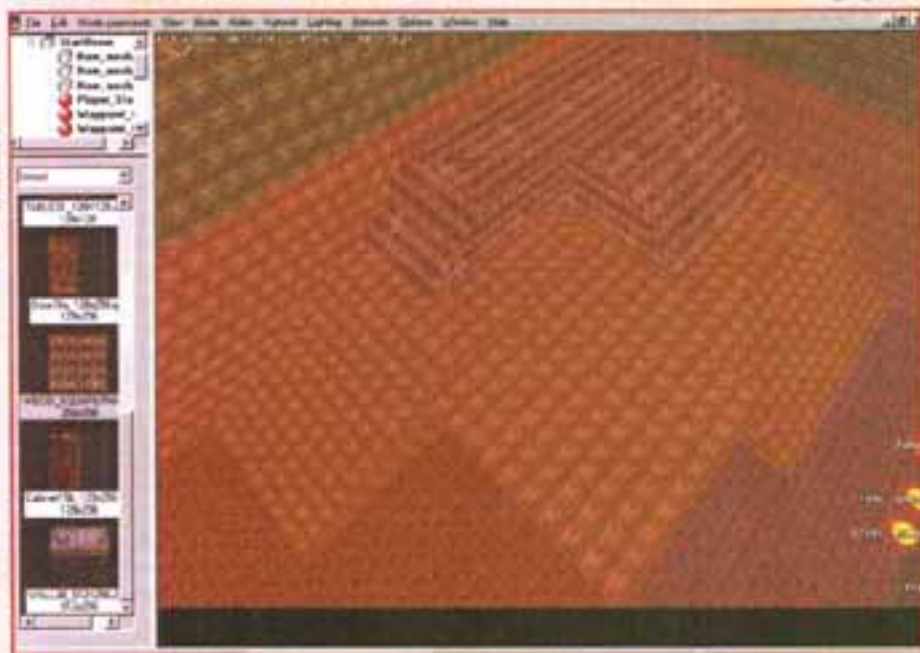
Многоэтажные этажи

Настало время немного усложнить архитектуру нашего уровня. Соглашусь, один этаж — это несколько примитивно... Итак, приступаем.

Если созданный вами зал недостаточно велик, увеличьте его размеры, пользуясь услугами режима Extrude. Также включите опцию Dualsided для всех текстур, используемых при строительстве новых этажей.

Прежде всего научимся создавать платформы, представляющие собой бесступенчатые лестницы и связывающие этажи друг с другом. Чтобы сделать это, постройте высокий параллелепипед и, активировав режим Extrude, кликните правой кнопкой мыши на одну из боковых граней этого параллелепипеда. За-





тем наклоните ее таким образом, чтобы она находилась под нужным вам углом, образуя подъем. Когда последний будет готов, можно приступать к строительству второго этажа.

При желании можно отказаться от использования подъемов, заменив их на полноценные лестницы. Каждая такая лестница в идеале представляет собой множество соединенных в ряд параллелепипедов одинаковой длины и ширины, каждый из которых должен быть ниже следующего (и выше предыдущего) на небольшую величину — высоту ступенек.

Создайте большой параллелепипед той же высоты, что и самый высокий участок вашей лестницы (или подъемов), и расположите их так, чтобы они подходили вплотную друг к другу. Верхнее основание построенного параллелепипеда является полом второго этажа. Если вам

нужно увеличить площадь последнего, постройте рядом с первым параллелепипедом еще один или даже несколько.

После этого, находясь в режиме Transform, сделайте единым целым подъем и все составляющие второго этажа, и не забудьте все затекстурить. Получившийся в итоге объект городской размер сделайте дочерним по отношению к основному помещению.

Далее вы можете продолжать увеличивать число этажей в вашей постройке. Для этого делайте все то же самое, что и при строительстве второго этажа. Только теперь вам придется либо перемещать пол, используя режим Move grid, на уровень пола второго этажа, и только потом заниматься дальнейшим строительством, либо создавать объекты на уровне пола первого этажа, а потом переносить их выше с помощью режима Transform.

Напутствия

Напоследок дам пару советов. В случае, когда вам нужно много раз рисовать одинаковые объекты, после создания одного из них скопируйте его в буфер (для этого выберите пункт меню Edit/Copy или воспользуйтесь комбинацией клавиш Ctrl + C) и затем вставьте его в нужных вам местах (в этом вам поможет команда Edit/Paste или комбинация клавиш Ctrl + V).

При рисовании объекта, все составные части которого покрыты одной и той же текстурой (или при создании 2D-объекта), просто выберите на панели текстур подходящую текстуру и, находясь в режиме Model, рисуйте объект. В результате вы получите нужный вам предмет в затекстуриванном виде.

Вот и наступила та торжественная минута, когда вы обучились в должной мере пользованию редактором MaxEd, и мне остается только пожелать вам удачи. Что и в делах. Удачи! ■

Объекты быстрого приготовления

Те, кто не хочет возиться с рисованием различных объектов, таких дверей, окон, стульев, телевизоров, банок и т.д., но хочет оборудовать свои уровни, могут воспользоваться предопределенными объектами, которые были включены в Сеть для удобства создания (их можно свободно скачать с нашего диска). Предопределены в виде *.M-файлов, и могут быть вставлены в ваш уровень посредством клика на основном окне программы, выбор пункта меню File/Insert document... и последующего указания *.M-файла с нужным вам объектом. Вставленные объекты можно свободно перемещать по уровню, поворачивать, используя режим Transform. Не забудьте также сделать их дочерними по отношению к той комнате, где они размещены.

Военный

Operation Flashpoint:
1985 Cold War Crisis

КОНСТРУКТОР

Часть четвертая: Музыка войны

Антон Логвинов
a1@clubna.ru

Ну вот, прошла еще один месяц. Главным событием для меня лично стала ваша (читательская) реакция — письма с вопросами приходят с завидной регулярностью, что не может не радовать (не зря работаю). Вернулся новости, отдохавшие в прошлом номере. ГАО теперь поставило с вами. Ну да ладно, приступим к запланированному еще с позапрошлого номера разговору о внесении в игру своих звуков и музыки, а также рассказу о работе с анимацией персонажей и наведении на карту недокументированных объектов.

Нам звук с музыкой, пожалуйста!

Добавление звука и музыки — дело кропотливое и весьма нервно-раздражающее, так что

Редактор	Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis
Где взять	встретим в игре
Возможности	После критически долгой игры и с учетом предыдущих: 10% музыки
Сложность освоения	в зависимости от вашего таланта. От очень сложно до настолько сложно

наберитесь терпения. Итак, для начала создадим сами звуки.

Радиоволна

Как сделать реалистичный разговор по радио? В первую очередь нужна программа. Подходящих бесплатных программ для записи и редактирования звуков нет. Выходом в таком слу-

чае два. Один вы сами знаете, а второй — шароварный вариант этих небезлатных программ. Это может быть любая программа, например, GoldWave (www.goldwave.com), WaveLab (пользователи карт Creative Sb Live/Audigy поехали — он у них идет в комплекте с картой). Идеальный вариант, конечно же, Sound Forge от Sonic Foundry. Рецепт приготовления такой: на записи

Новости Flashpoint

Flashpoint по-русски

Локализация Flashpoint в очередной раз отложена на зимний период. Пока «буксы» уверяет, что под зимними периодами подразумевается не февраль следующего года, а декабрь этого. Что ж, будем надеяться. Вместе с тем стали известны очень приятные новости касательно локализации. Во-первых, будет два варианта упаковки (по-другому и быть не может) — коробочка и джевел. Во-вторых, к релизу будет доступна только самая последняя (и версия со всеми официальными аддонами. И в-третьих, что самое приятное, на русскую версию будут ставиться все новые патчи, причем, как заверяет «буксы», на этом наставил сам BIS-цы.

Молот без серпа...



...это красный Red Hammer — так называется аддон, про который мы уже, наверно, говорили на страницах блока новостей «Мания». Теперь настал мой черед рассказать подробнее о том, что нас там ждет. Нет, не про броневого бывшего спецназовца Диму, а про новую технику и строения, которые будут ожидать нас в новом аддоне и, соответственно, Gold-верном OFF, которая выйдет чуть позже. Итак, из техники нас ждут: БРДМ-2, БМП-2, БМП М2 Bradley и вертолет OH-58 (красавчик). В арсенале нас тоже добавится: Styer AUG (правый, контрол) и G36.



Gold-версия будет представлять собой собра-

ние всех возможных официальных дополнений (карты, миссии, оружие) к OFF, а также аддон Red Hammer. В комплект также войдет Strategy Guide на 64 страницах. Также планируется выпуск Gold Upgrade, который можно будет как скачать, так и купить в отдельной коробке. Красивый шаг со стороны BIS, ибо у большинства игра уже есть. Предлагаемая дата выхода: 30 ноября. Ждем с нетерпением!

OFF Editing Center

Очень известный сайт, Operation Flashpoint Editing Center, создатели которого продолжают славное дело Cyberoob'a, перебрал на новый, более, так сказать, respectable адрес: www.offeditingcenter.com. Как и прежде, очень рекомендую — отличный сайт!

Поправки

Принесом свои извинения за материал прошатого номера — он был несколько неправильно скомпонован, и в результате получилось так, что вместо обзора «досюветки» ковычек повисело ведае воровские «стрелки» («елочки»), из-за чего возникла путаница (это видно по вашему письму). Все просто — считайте вставленным ковычки «обычными» ковычками, и все станет понятно. Кроме того, иногда имели место быть сокращения строк с потерей важной информации. Например, очень бросился в глаза предпоследний абзац статьи в прошлом номере. Вот правильная картинка:

```
class Weapons {class M16(count = 1,);};-----class Magazines{class M16(count = 10,);};
```

Еще раз обращаю ваше внимание на то, что на компакт выкладываются все статьи прошлых номеров — они поданных промаков не совершат.

сонный файл накладываем эффект Distortion и, используя фильтр Band (freq/100), обрежем все, что находится до 350 и после 5000 герц. Все. Не Flashpoint, конечно, но вполне близко к реальному. Теперь настало время подвести ваше творчество под понятный игре формат.

Ogg Vorbis

Формат, используемый OFF, называется Ogg Vorbis, разработан фирмой Xiphophorus Software. Он представляет собой бесплатный открытый формат весьма неплохого качества: 44.1-48.0kHz, 16+ bit, 16-128 kbps. Почему пал выбор именно на него — непонятно, но, видимо, из-за того были свои причины (например, полная открытость данного формата), ибо нормальные люди в наше время пользуются mp3.

Стало быть, перед тем как принимать какиелибо теплосодержащие по заливанию своих звукоопереждений в игру, нужно их перевести в данный формат. Для этого путешествуем на сайт www.dbrpoweramp.com и качаем оттуда dBPowerAMP Music Converter, а также Ogg Vorbis кодек. Устанавливаем их утилиты и, не обращая внимания на несколько неудобный интерфейс программы, делаем следующее:

1. Выбираем нужный файл (.wav, mp3 и т.д.) и нажимаем Open.

2. Теперь в появившемся меню выбираем формат, в который нужно перенести файл (в нашем случае Ogg Vorbis).

3. В появившемся окне выбираем параметры конвертирования. Для Flashpoint нужен следующий установок: кодирование должно проходить с постоянным битрейтом (Constant Bit Rate); битрейт можно использовать любой (сам BIS использует 128kbps и 22050kHz для звука и радио и 44100kHz для музыки), но при кодировании обычных звуков лучше делать его пониже (56kbps, например). Для звуков обязательно должно быть выставлено mono, для музыки — можно и stereo. Лучшее все же делать 44100kHz; напротив Proserve ID tags должно стоять галочка; напротив Volume Normalization галочка должна отсутствовать.

4. Все, выбираем место дислокации будущего файла и жмем Convert.

Если сконвертированные dBPowerAMP Music Converter'ом файлы не будут работать (некоторые жалуются, но лично у меня все работает нормально), попробуйте шароварные Audio Conversion Wizard (www.litemedia.com/audio_wizard/) или Cool Edit Pro (www.syntrillium.com). Завершив процесс кодирования файлов, следует приступить к следующей части работы, не менее трудной и нудной — внесению звуков в игру.

Подключение своих звуковых файлов осуществляется как вне редактора, так и непосредственно в нем. Работа проводится в иерархичекой карте, то есть в X:\Operation Flashpoint\Users\имя юзера\missions\имя миссии\герои\герои. Внутри папки создаются директории Music и Sound — соответственно, для музыки и звуков. Нужные файлы помещаем в нужные директории и присутствуем к написанию файлов description.ext (назубрив об этом файле в предыдущем номере) и stringtable.csv.

description.ext

Ниже пойдет описание строк файла, которые используются для описания звуков. Будьте очень внимательны, соблюдайте синтаксис, ибо в неверном месте поставленная скобка обернется вылетом при загрузке карты!

Звуки

class CfgSounds — команда к открытию класса Sound, аналогично class CfgIdentifiers в предыдущем номере.

{ sounds[] = { igromania1, igromania2 }; — перечисление звуковых файлов без расширения (.ex, которые лежат в директории Sounds).

class igromania1, — обозначает начало описания звукового файла igromania1.

{ name = "igromania sound 1"; — то имя, под которым представит звук в редакторе.

sound[] = { "igromania1.ogg", db+10, 1.0 }; — полное имя файла и параметры его воспроизведения (первый параметр — громкость [volume], второй — тональность [pitch]).

title[] = { \$, SSTRM_igromania1 — надпись, которая появится при проигрывании файла, ссылается на stringtable.csv (об этом ниже). \$ — время отображения надписи в секундах. };

Аналогично делается и второй файл, и все последующие файлы, которые вы добавляете. Также следует разделять звуковые эффекты и другие эффекты.

Звуковые эффекты

Эффекты, которые вы можете выбрать в редакторе (см. сентябрьский номер)

```
class CfgSFX {sounds[] = {};
```

Эффекты окружающей среды

Звуки окружающей среды, которые вы можете выбрать в соответствующем окне в редакторе (см. сентябрьский номер).

```
class CfgEnvSounds {sounds[] = {};
```

Радиокomанды

Звуки для радиопереговоров.

```
class CfgRadio {sounds[] = {S02r16, S02r17}; class S02r16 { name = "S02r16", sound[] = { "S02r16.ogg", db+10, 1.0 }, title =
```


SSTRM_S0216: — обратите внимание на отличие от стандартной записи.

};

Музыка

Кто не хочет добавлять свою музыку на карту? Думаю, такое желание возникло у всех не раз. class OlgMusic (tracks) = (rock1, rock2, rock3); class rock1

```
{
name = "The Rock Soundtrack 1";
sound[] = (ymusic/rock1.ogg, db+1, 1.0);
```

— обратите внимание на указание директории в отличие от случая с обычными звуками.

};

С description.txt аса, переходим к stringtable.csv

stringtable.csv

Этот файл — таблица сообщений. Если на вашей машине установлена программа Microsoft Excel из пакета MS Office, то при клике на файл она откроет его. Внимание: при этом Excel меняет структуру csv на свою собственную, чего допускать нельзя. Поэтому редактировать файл нужно в обычном текстовом редакторе структуры файла.

LANGUAGE_English,French,Italian,Spanish,German,Comment — это шапка. Если вы откроете файл в Excel, то увидите, что под каждым из ячеек идет фраза на нем (см. ниже). Под Comment обычно подразумевается имя того, кто произносит фразу. Это сделано для того, чтобы не запутаться.

STRM_igromania1,Wor's boring. Anyone else bored?,La guerre, c'est ennuyeux. Y'en a-t-il d'autres qui s'ennuient ?,Cho nola la guerra. Se nessun altro annoiato?,Vaya aburrimiento de guerra. ¿Alguien mas esta aburrido?,Krieg ist langweilig. Langweilt sich noch jemand?,Kozlawski STRM_igromania1 — это описание строки, по которой команды в файле description.txt смогут найти нужную строку в stringtable.csv для вывода на экран. После описания идет сама фраза на разных языках. Каждый заголовок — переход к следующему столбцу шапки. Чтобы использовать запятые в самой фразе, возьмите последнюю в кавычки, как показано в примере. Все, пользуйтесь.

Вот и все, звуки готовы к употреблению в редакторе. Управляться с ними вам помогут **предыдущие номера "Манья"** (в основном 10, где приведены команды) команды, использование со звуком, а как памятку вынес в отдельную вставку.

Lips и в Африке губы

Файлы с расширением lip призваны анимировать движения губ персонажей с произносимой фразой. Файл анимации должен быть помещен в папку Sound и назван тем же именем, что и звуковой файл, к которому он относится. Активизация файла lip происходит только по команде "say" (см. предыдущие номера), sideChat, sideRadio не работают.

Создать lip достаточно легко — недавно BIS вышла и выпустила очень полезную программу wav2lip (смотрите на www.flashpoint1985.com на нашем диске). Берете обычный wav, и программа сама создает подкадровый файл. Но что делать, если результат вам не понравится? Конечно, создать файл самостоя-

тельно! Lip-файл — обычный txt, как и все исходники карты. Пишется он довольно просто (перечислено через запятую):

```
frame = 0.040/0.000, 1/0.040, 2/0.080, 3/0.120, 1/0.160, 2/0.240, 6/0.280, 1/0.360, 0/0.400, 4/0.440, 2/0.480, 3/0.640, 2/0.680, 1/0.760, 2/0.800, 1/0.920, 2/1.000, 5/1.040, 2/1.120, 0/1.320, 4/1.360, 3/1.480, 1/1.560, 0/1.600, -1
```



Данный пример создает движение губ на протяжении секунды. frame обозначает скорость движения губ, а промежуточные столбцы [точка времени], [позиция губ]. Позиция — смысл от 0 (рот закрыт) до 7 (крюк типа "УРА!!!"). Файл должен обязательно закончиваться позицией "1" — это означает, что анимация лица останавливается. Если вы не укажете данную позицию, персонаж станет бароматом без передышки. Сам Flashpoint еще добавляет разнообразную мимику лица, контролируется которая нелицом (игра, что называется, сама умная и знает, кому когда смеется, а когда кончается злобно орать).

Недокументированные объекты

Ну и напоследок — немного сладкого. Как вы знаете, редактор не позволяет вносить изменения в карту: ставить здания, вышки и т.д. Дело это не такое простое. Итак, все, что вам нужно, это создать на карте какой-нибудь объект (например, обычного солдата) и дать ему определенное имя (например, igromania01.txt). Теперь выйдите из редактора и откройте файл mission.qvm, нажимаете F3 и ищете igromania01.txt. Далее, меняете в строке vehicle="имя юнита", имя юнита на одно из нижеприведенных:

```
Baracks; Housebudova3;
Housebudruina_mini; Chapel001;
Housebudova4; Housegaraz; Church001;
Housebudova5; Housegaraz_bez_tanku;
Church002; Housechlovei_dum;
Housegaraz_s_tankem; Church003;
Housechlovei_dum_in; Househellentank;
Fountain; Housechlovei_dum_mini;
Househospital; FuelStationNew; Housedeutsche;
Househospital_mesto; FuelStationNew2;
Housedeutsche_mini; Househuzidum;
Hangar_Hall; Houseidini_bs;
Housekoste_trosky; Housecparabizna;
Houseidum_m2; Housemtoak;
Houseidum_mesto2; Houseidum_mesto;
Housemesto_dum; Houseidum_mesto2;
Houseidum_mesto_in; Houseplechbud;
Houseidum_mesto3; Houseidum_mesto2;
Houserepair_center; Houseathospital_mesto;
Houseidum_mesto2; Houseryb_domek;
Houseammastore2; Houseidum_mesto3;
Housestonice; Housebouda1; Houseidum_cleztina;
Housestatak_hl_buc; Housebouda2;
Houseidum_rasovna; Housestatak_kulna;
```



Волна add-онов

Бравые ребята из команды XMP затеяли создание полноценного add-она к Flashpoint. Рабочее название — **Between the Lines**. Разработчики обещают более десятка интересных миссий. Игрок будет играть роль доктора, попавшего в самый эпицентр войны 1985 года.

Уже можно скачать демо (www.xmp.de) кессом 17 MB. Демо страшненькое, хотя и дает представление о качестве будущего продукта. Самое интересное в этой ситуации то, что BIS и Codemasters никто ни о чем не спрашивал, а прошивку хранит молчаливо.

Единственный, кто начал на обновляющих ребятах, — Giusladet (<http://flashpoint.chaos.ru>), очень замечательный человек, выпустивший неофициальное дополнение к редактору, которое ребята из XMP, конечно же, используют. Но начал не зря — теперь ему пойдут проценты с продаж. Все еще остается высокая вероятность, что BIS и мастера кода все-таки обломают, но созданный прецедент уже подвешивает волну другим омам. Ситуация с Juggernaut по-прежнему?

Зимовка на Колгуеве

Один известный игумен под ником **Keretyk** сейчас работает над модом, который полностью заменяет текстуры кышучка-



занного острова, а также всех родов войск. Выглядит весьма и весьма недурственно, не хуже, чем сделала бы сама BIS.

BIS активизировалась

Разработчики наконец-то взялись за ум, так сказать. С завидной регулярностью они выпускают фанатов полезными обновлениями. С каждым патчем — что-нибудь новое! Сначала нас ждал целый пакет новой техники (Су-25, «Чингис», «Хаммер» и т.д.), а теперь



ВIS еще добавили два 40мм гранатомета — американский Hawk M11 и русский 6G-30. И опять несправедливость — у НАТО круче, ибо магазин 12-зарядный. Да и потом, 30 выстрелов в минуту на 350 метров — чем не радость?



Плюс ко всему, для европейской версии была выпущена винтовка-шотган Kozise. Имеет два режима стрельбы — «ох винтовка и, соответственно, как шотган».

Плюс еще был выпущен Flagpack для редактора, содержащий несколько десятков флагов различных стран. Для установки алфрейда нужна как минимум версия 1.26. Да, что тут скажешь, Flashpoint постепенно обростает. Сейчас уже воспринимаешь игру версии 1.0 как сырую недоделку — столько всего нового появилось, а если еще учесть Red Hump и постоянную оптимизацию сетевого кода... про Counter-Strike через годик можно будет забыть.

Помимо непосредственных дополнений и исправлений, BIS порадовало еще и парочкой фирменных программ: wav2ip и TexView. Про первую, очень полезную, вы можете прочитать в статье, а вторая программа — просмотрщик/конвертор .paa в .ras картинок «Флэшпонтки». То, чего так давно ждали! Bravo, BIS! Также на официальном сайте (www.flashpoint1985.com) выложено официальное руководство по написанию брифингов... т-да, круто... читайте лучше «Маня» — у нас как-то быстрее (на пару месяцев) получается публикация.

Летающий гроб v2.0

Как вы знаете, в американской версии, а также среди дополнений к патчу 1.10 присутствует вертолет OH-47D Chinook aka гроб на двух винтах. Один увидел в OFF Editing Center модифицировал оригинальную модель и прикрепил к нему стальной трос для перевозки техники. Бракот «Маня» в подвале у «Чинук» смотрит просто ослепительно. Страна, что BIS сама этого не делала — ведь «Чинук» и в реальной жизни занимается перевозкой малогабаритной техники. Бракот тут: www.offeditingcenter.com/news/addons_v.asp.



Operation Flashpoint FAQ №2

Вопросов на этот раз пришло много. Непутевых — еще больше. Тем не менее, ответы в срок. В данном FAQ будут приведены наиболее интересные и часто встречающиеся вопросы.

— Хочу изменить оригинальную миссию, но ничего не получается. Я распаковал PBO и декомпилировал MISSION.SQM. Затем ввел изменения в MISSION.SQM и запустил игру. В результате получаю красный вылет в анду. Также в анду, что до внесения изменений в MISSION.SQM игра нормально запускается. Что я делаю не так?



— Во-первых, не совсем понятно, где вы проводите изменения: в своей директории редактора или в общей директории, где хранятся миссии. Операции лучше проводить в директории редактора (X:\Operation Flashpoint\Users\имя юзера\missions\имя миссии\территория) и потом «сложить» миссию обратно в .pbo с помощью него (Export to...). Во-вторых, нужно быть уверенным, что программа, которая у вас есть, может декодировать официальные карты (в данном случае, как видно из письма, она это может). В-третьих, нужно учитывать, что кодируется не только mission.sqm, но и все файлы, содержащиеся в .pbo-архиве (description.txt, stringtable.csv и др.), так что для успешного использования декодировать нужно все файлы. Если программа автоматически ищет mission.sqm в директории и декодирует его, то декодировать остальные файлы можно поочередным переименованием всех файлов в mission.sqm и после декодирования обратно. Например, переименовываем mission.sqm в mission_bak, и description.txt в mission.sqm, декодируем и переименовываем последний обратно в description.txt. Программы-декодировщики ищите в Интернете, на диске не публикуем из принципа.

— Можно ли как-нибудь заставить юнита стрелять в отдельные части вражеского юнита? Например, в голову или по колесам. Если можно, то напишите, пожалуйста, как.

— Признаться, первый вопрос поставил меня в глобальный ступор. Странно как-то, но я никогда не задумывался об этом... А ведь интересные засады можно устраивать с помощью такого приема! Данная тема мне действительно заинтересовала. Посмотрев справочную информацию, я нигде не нашел ничего подобного, но если найду, то будьте уверены — читатели «Мани» первыми об этом узнают. Точнее, первым узнает редактор, потом корректура, потом... Ну вы поняли.

— Не могу сделать так, чтобы солдаты, допустим, захити костер и сели вокруг него, не получая повреждений. Если можно, то ответьте, пожалуйста.

— Один из вопросов, который опередил свое время. Уважю. Это значит, что у человека действительно есть мысль и он хочет ее воплотить, но не знает как. Ответ на вопрос есть в сегодняшней статье. Для чего я внес его в FAQ? А чтоб вы знали, что если у вас есть идея, но информация в журнале не позволяет ее реализовать, то это не значит, что это невозможно — вполне вероятно, а так, «как», можно будет прочитать в следующем номере. На подобные вопросы «наперед» я всегда отвечаю — пишите.

— Как добавить в миссию оружие?

— Здесь два варианта: либо дать оружие перед миссией, либо заменить его в самом начале миссии (или по ходу). Вообще, внимательно читать журнал надо. Если вариант первый, то изменению должен подвергнуться файл description.txt, там нужно создать class с описанием оружия:

```
class Weapons{class M16 — пушка [здесь оружие есть в 10 номере] (count = 1; — количество);
```

Подробнее об этом можно прочитать в предыдущих номерах. Второй вариант — это работа со строкой инициализации юнита. Сначала нужно оп- нить у него уже имеющееся оружие (подробнее читайте в 10 номере — например, remove\weapons), ну а дальше добавить нужный ствол (addweapon) и боеприпасы (addmagazine).

Housebouda2_vinmek; Housedum_rasovna_in;
Housestodola; Housebouda3; Housedum01;
Housestodola_00en; Housebudova1;



Housedum02; ViewTower; Housebudova2;
Housedumplina; ViewTower2.

После переименовывания зайдите в редактор и поместите/поверните нужный объект в нужное место/направление. Теперь вы знаете, как внести в свою карту еще больше оригинальных черт.

Ну вот и все на сегодня. По-чому, информации на ближайший месяц предостаточно. Как всегда, на компакт вас ждет пример работы и некоторые из переименованных программ. Что будет в следующем номере, сказать пока сложно, ибо далее идет очень и очень продуманный материал — следует хорошенько подумать. Удачи на полях редакторования, читайте новости и FAQ! Есть вопросы — пишите. ■

Microsoft Train Simulator Editors Tools

or@NGE
orange@igromania.ru

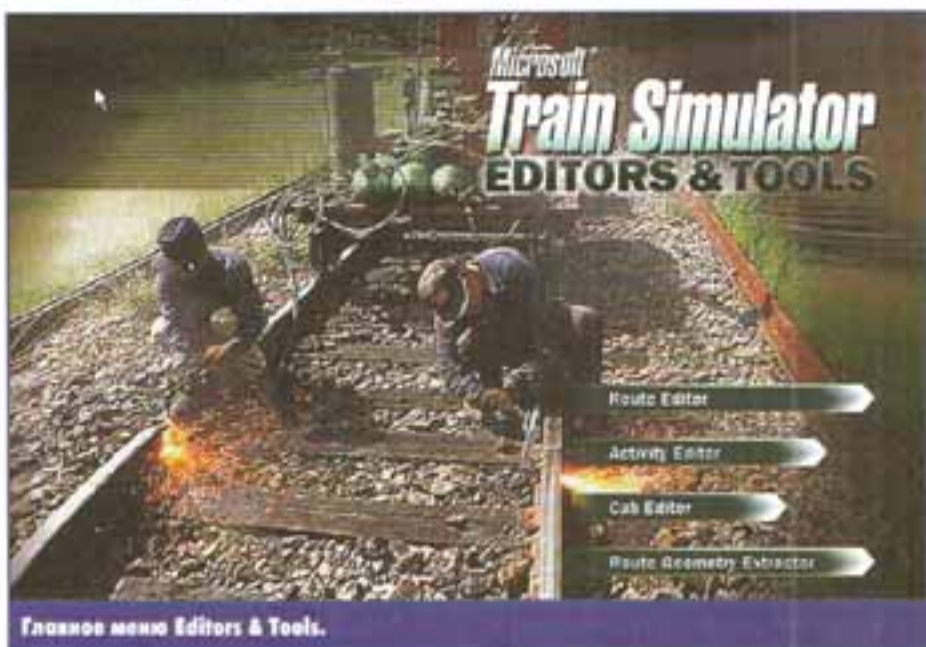
ИГРО РЕДАКТОРЫ МАТРИЦА плюс МАНИЯ

Microsoft поступили очень грамотно, включив в поставку игры набор для ее полноценного редактирования — **MS Train Simulator Editors & Tools**. Настоящие игроки, считающие, что стандартные поезда недостаточно поездили, трассы слишком скучные и однообразные, а в миссиях не хватает адреналина, получают в руки мощный инструмент для изменения практически всех параметров игры (как завершат разработчики, все оригинальные трассы созданы в этом редакторе), с которым нам сейчас и предстоит разобраться. Я не буду углубляться в тонкости картостроения, а развешу только основные принципы работы с редакторами, аня которых, разобравшись с программой не составит особого труда.

Устанавливается "тулзы" на упомянуто и кранется в корневой директории игры в виде одного exe-файла. В состав пакета входят **Route Editor** — 3D-редактор трасс, **Activity Editor** — редактор сценариев и свойств маршрутов, **Cab Editor** — редактор оформления кабины локомотива и **Route Geometry Extractor** — самый глобальный редактор, предназначенный для создания абсолютно новых трасс, которые впоследствии будут редактироваться в **Route** и **Activity**

Route Geometry Extractor

Знакомство с пакетом **Editors & Tools** стоит начать именно с этой программы, ведь в ней и создаются новые трассы. Работает она предельно просто: на карте мира выбираете регион, в котором собираетесь проложить железную дорогу, нажимаете кнопку **New Route**, и задаете параметры — название, описание, тип электрификации и скоростные ограничения. Теперь выберем текстуры, которые будут доступны для оформления карты. Для этого убедитесь, что активна именно ваша трасса (**Select Route/No-**



Главное меню Editors & Tools.

звание Трассы), затем выберите в меню **File** пункт **New Quad Tree**, выберите регион, в котором проложена трасса, увеличьте изображение до максимума (функция **Zoom Region** и **Zoom Window**) и, кликнув правой кнопкой, выберите пункт **Add all Selection Tiles**. При этом не перестарайтесь и не захватите слишком большую территорию, иначе процесс затянется надолго и сама трасса будет очень много весить. Теперь кликайте на **File/Save Quad Tree**, а затем **Edit/Generate Flogged Tiles**.

Все, маршрут найден, теперь можно переходить к его оформлению. Перезапустите редактор и заходите в редактор трасс, о котором далее...

Route Editor

Интерфейс **Route Editor**'а способен смутить пользователя, знакомого с другими 3D-редакторами, так как практически ничего общего с 3DMax или тем же **Worldcraft** у него нет. Редактор сделан на движке игры и имеет всего одно окно плюс несколько дополнительных диалогов. Редактирование трасс ближе всего к созданию карт в стратегиях. Торжествен редактор вполне умеренно и даже на среднем P-III 300 работает совсем неплохо, не говоря уже о более мощных системах.

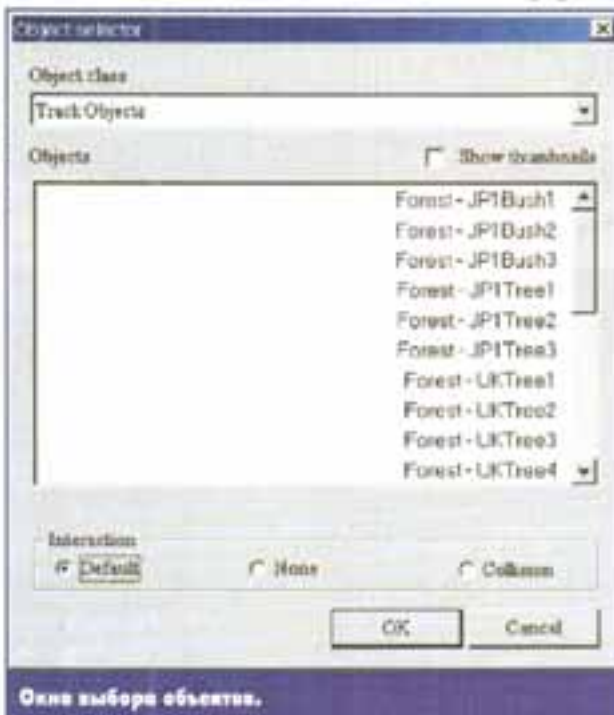
Запускаем **Editors & Tools**, читаем удивительное по своей художественной силе лицензионное соглашение, после чего давим на кнопку **Route Editor**. Вот мы и внутри. Прежде всего придется его загрузить, выбираем там нужную трассу (для начала откройте **Tutorial Route** — она маленькая и простая) или же пустую трассу, которую вы создали в **Geometry Extractor**'е.

Перемещение по карте осуществляется стрелками на клавиатуре (вверх/вниз — движение вперед/назад, а боковые стрелки — "стрийф"), повороты осуществляется мышкой, при нажатой правой кнопке. Если удерживать **Shift**, передвижение будет существенно ускорено. Функции движения вверх/вниз не предусмотрено, поэтому пользуйтесь комбинацией "стрелка вниз, движение назад" или "стрелка вправо, движение вперед". В окне **Control** можно задать координаты места, куда вы хотели бы моментально переместиться, а также, при помощи кнопки **Detail**, можно отключить отображение объектов разных уровней.

В меню **Route/Properties** можно отредактировать основные свойства трассы: ее название и описание, тип (электрифицированная или нет), напряжение в сети, систему измерений, скоростные ограничения и даже гравитацию.



Общий вид Route Editor.



Окно выбора объекта.

Теперь можно заняться размещением объектов. Для этого активизируйте режим Placement (F5). В появившемся окне нажмите кнопку **More** и выберите из списка нужный объект. Все предметы разпределены по группам — деревья, здания, автомобили и т.д. Здесь же находятся источники звука и невидимые объекты — скоростные ограничители, например. Стоит заметить, что набор объектов характерен для каждой трассы, так что на трассе Tutorial вы не найдете зданий с трассой **Settle Line**.

Выбрав объект, разместите его на поверхности и нажмите левую кнопку мыши — готово. Для выравнивания объекта пользуйтесь режимом перемещения (иконка 2): в этом режиме объект перемещается строго горизонтально, а удерживая **Ctrl**, вы сможете выровнять его по вертикали. То же касается и вращения — в обычном режиме объект вращается во всех измерениях, а при нажатии **Ctrl** — строго в горизонтальной плоскости или относительно вер-

тикали. Точные координаты относительно осей X, Y и Z можно задать в окне свойств объекта, которое выводится правым кликом либо кнопкой **5**. При выравнивании объекта автоматически включается **Wireframe Mode** (режим каркаса), что существенно облегчает правильное позиционирование.

Важно соблюдать последовательность в создании объектов: так, например, сначала ставьте мост, а потом кладите на него рельсы, а не наоборот.

Теперь приступим к редактированию поверхности. При помощи кнопки **8** активируйте режим редактирования ландшафта, удерживая нажатой левую кнопку и перемещая мышь, выберите нужный участок (действие движка мышки — это не тормоза, а привязка к координатной

сетке, которую можно отключить в режиме **6**), нажмите по нему правой кнопкой и выберите один из пунктов. **Set Height** — установить высоту выбранного участка; **Flatten** — полностью выровнять выбранную зону. При изменении высоты будьте осторожны — размещенные на поверхности объекты имеют свойство оставаться на своем месте, и при изменении ландшафта могут оказаться под землей или же, наоборот, повиснуть в воздухе. Но проще всего изменить высоту выбранного участка стрелками на цифровой клавиатуре. Для отмены последнего действия пользуйтесь клавишей **~**. Чтобы увидеть, как свежесозданные неровности будут выглядеть при нормальном освещении, нажмите **J**.

С ландшафтом поборавшись, теперь можно немного порисовать. В меню **Window** активизируйте пункты **Texture** и **Texture Selector**, включите режим **6**, выберите нужную текстуру из предложенных и нанесите ее на поверхность, где сочтете нужным, предварительно выбрав нужный участок, а чем вам поможет координатная сетка. Выбрать несколько участков можно, удерживая клавишу **Shift**. По умолчанию загружаются всего несколько текстур — те, что используются на данной карте; но при помощи меню **Edit/Insert** в окне **Texture Selector** можно загрузить и другие текстуры, которые хранятся в архивах в директории **Route/Название Трассы/TexTex**. Лишние текстуры можно удалить при помощи функции **Remove**. В случае с совершенно новой трассой никакие текстуры не загружены, и выбирать их надо обязательно.

В режиме **7 (Pencil Mode)** можно рисовать прямо по поверхности текстур, прилад, используется эта функция довольно редко. На этом позволю завершить рассказ о редакторе трасс и перейти к следующей программе из этого пакета.

Activity Editor

Route Editor, о котором рассказывалось выше, предназначался только для создания физических объектов, а **Activity Editor**, о котором сейчас пойдет речь, — для того, чтобы добавить ко-

Создание новых локомотивов

В пакет **Editors & Tools** не входит редактор локомотивов и вагонов, однако создавать свои собственные средства передвижения или редактировать существующие все же можно. Модель создается в трехмерном редакторе, например, в **3D Studio Max**, после чего импортируется в игру.

В комплекте с игрой поставляется модель большинства объектов в формате ***.3ds**. Для их редактирования в **3D Max** используйте пункт меню **File/Import**, а внеси необходимые изменения или создав новую модель, сохраните ее при помощи **File/Export**. Затем в директории, где вы сохранили файл ***.3ds**, создайте **bat**-файл, в котором пропишите:

```
conv3ds имя_файла.1 имя_файла.2
3ds имя_файла.3
Заполните bat-файл, и после завершения процесса конвертации начните заменять стандартные объекты на собственные ваши. Крайне рекомендуется при этом делать резервные копии оригинальных файлов.
```

вам красочной игре и новую смысловую нагрузку в виде эшчей.

Загрузка трассы, конечно, разбавляется. Редактор представляет собой наборные карты, на которых показаны только железнодорожные пути, платформы, светофоры, скоростные зоны и, собственно, условные события (триггеры).

Для начала стоит назвать сценарий, придумать описание и брифинг, — для этого существуют кнопки **Edit Activity Description** и **Activity Brief**. Далее задаете условия выполнения задания, — в разделе **Player** для этого существует кнопка **New Player Service**. Ну как же, вы создадите новое условие или задание, здесь следует задать условное название и название, которое будет показываться в игре, а также скорость, с которой будет двигаться состав в начале миссии, и, собственно, тип состава. Там же можно установить, насколько заправлен локомотив (уголь и вода в случае с паровозом и полерка в случае с дизельным локомотивом), время суток, когда начинается миссия, а также время года и погоду.

Теперь пора перейти к созданию и редактированию событий. Она осуществляется по известному всем из школьного курса информатики принципу **"If-Then"**, то есть, если игрок должен перевезти пассажира с одной станции на другую, он должен прибыть в установленное время на нужную станцию и остановиться, если же он этого не сделает, миссия будет считаться невыполненной.

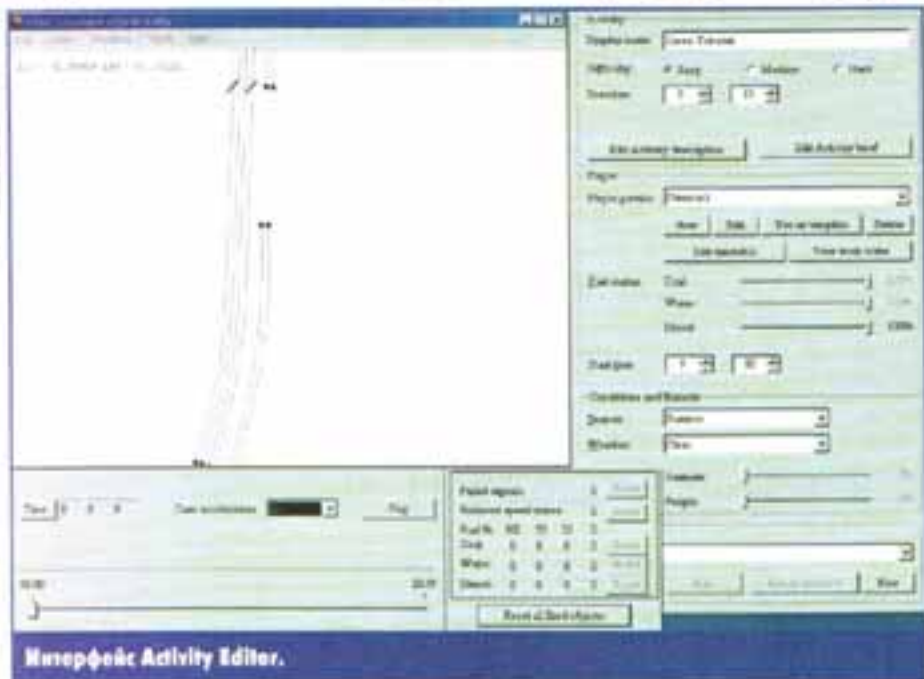
Теоретически это выглядит так: **"If"** = активирован нужный триггер, **"Then"** = миссия выполнена. На практике же ничего писать не придется, ибо все условия задается при помощи установок условных объектов.

Однако перейдем к практике. Черными точками на карте обозначены туннели, красными точками — светофоры, синими названными по-



Назначение кнопок переключения режимов:

- 1 — режим выбора объекта
- 2 — режим перемещения объекта
- 3 — поворот объекта
- 4 — размещение новых объектов
- 5 — свойства объекта
- 6 — нанесение текстур на поверхность
- 7 — рисование поверх текстур
- 8 — редактирование ландшафта.



Интерфейс Activity Editor.

вокзаны — станции, а сами пути, как нетрудно догадаться, обозначаются черными линиями. Красными флажками и экранами же линиями обозначаются участки со скоростным ограничением (устанавливаются как в редакторе карт, так и в редакторе сценариев).

События делятся на три группы: **Action Events** — события, происходящие в результате исполнения игроком определенных действий или активизации других триггеров; или же наоборот, задания, которые должен выполнить игрок. **Location Events** — события, происходящие при пересечении поездом определенной зоны, обозначаются зелеными окружностями. **Time Events** — события, которые сами происходят с течением времени. **Consist** — это операции с составом поезда и создание новых составов.

Начнем с самого простого — **Location Event**. Для установки такого события кликните левой кнопкой в нужной точке пути и выберите пункт **Place Location Event**. В свойствах события задайте радиус активизации триггера и тип действия, которое произойдет в результате активации триггера, это может быть как простое текстовое сообщение, так и активизация другого триггера (нужно указать его условное имя) или, скажем, успешное завершение миссии. На этот триггер можно повесить сразу несколько событий (но не более четырех). Триггер обязательно надо назвать, потому как взаимодействие между триггерами осуществляется как раз при помощи условных имен.

Для создания **Time Event** в одноименном окне нажмите **New** и задайте параметры события — примерно такие же, как у **Location Event**, с разницей в том, что в случае с этим триггером следует указать еще и время, в которое он сработает.

Action Event создается опять же с помощью кнопки **New** в окне **Action Events**. В его свойствах следует указать необходимое действие, например, высадка пассажиров на определенной станции, и результат этого действия — так же, как в случае с другими триггерами.

Ну а напоследок предлагаю разобраться с настройкой расписания движения поездов. Вам никогда не казалось, что видеть по пустынным трассам не слишком интересно? Пришло время добавить побольше активных поездов. Для этого нажмите кнопку **New** в разделе **Traffic Pattern**, после чего в появившемся окне настройте параметры движения поездов — какое поезда в какое время и с какой интервалом в какую сторону движется, здесь все предельно просто. Для проверки расписания используйте функцию **Verify Starting State** и кнопку **Play**, расположенную под основной картой.

Cab Editor

Последнее упоминание в этом пакете — редактор интерьера кабины машиниста. Открывает с файлами *.ase, конвертированными из *.vbr и *.tra. Архивы с графикой следует хранить в директории `Trains\Trainset\Название Локомотива\CABVIEW`. Для нормальной работы с этим редактором требуется навыки работы с графическими редакторами, в которых предполагается создавать элементы оформления кабины. Редактирование кабины осуществляется при помощи перемещения различных элементов оформления и загрузки новых элементов через меню **Cab Properties**.

Здесь необходимо загрузить больше графических файлы с общим видом кабины и с боковыми видами и правильно их спозиционировать относительно осей X и Y.

Мелкие элементы добавляются через меню **Cab Elements**, это может быть контроллер (кнопка, рычаг, pedal) или измерительный прибор. В свойствах каждого объекта необходимо также указать графический файл, который будет его отображать.

Обратите внимание, что в этом редакторе отсутствует функция отмены, поэтому следует действовать обдуманно и не забывать о резервном копировании изменяемых файлов.

На этом позвольте завершить рассказ о пакете **MS Train Simulator Editor & Tools**. Счастливого пути! Да не забудете на вашей дороге вероломные партизаны-подвижники. ■

ВРОТИЩСКИЙ КВЕСТ Рангеву 3 с Незнакомкой 3

Синее море, крики чаек,
вкус соленой воды на губах...
вкус сладких губ прекрасной незнакомки,
глянзливый аромат шелковой кожи...
Вы медленно таете в нежных объятиях.
Проверьте незабываемый отдых
на великолепном морском побережье.
Очаровательные девушки,
каждая из которых даст сто очков
форы любой победительнице
конкурса красоты, составят Вам
отличную компанию.
"Девушка с обложки" - танцовщица Диана,
утонченная и аристократичная Марина,
необузданная и страстная Алисия,
соблазнительная и веселая Стела
и гиперсексуальная красавица Анжела.
Ждут своего героя!
Морские прогулки на белой яхте,
ночные купания под звездным небом,
комфортабельный отель и великолепные
южные пейзажи создают прекрасную
интимную обстановку.

- 5 новых очаровательных девушек
- 3 эксклюзивные роли
- более 2 часов игрового видео материала...
- действие происходит на Курортах Янмы.

18+



Experience Entertainment Software
PUSH 2BIT-M
2004 © 2005 Push 2Bit-M

©2004 E-RE-Soft
©2005 Push 2Bit-M
По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в клиентский отдел "Русские ИГ"
тел: (800) 212-001-01, 212-01-81, 212-44-41
e-mail: office@push2bit.ru
адрес в Интернете: www.push2bit.ru
Телефон технич. службы поддержки: 212-27-90
e-mail: технич.служба@push2bit.ru
заказ диска через интернет: shop@push2bit.ru



Стандартные КОДЫ

Empire Of The Ants

Нажмите игру с правой стороны клавиатуры (F11) — например, создайте ярлык для загруженного файла игры и в свойствах, в трофеи коды, добавьте этот параметр (не забудьте пробел). У вас получится «Ants» (F11). Теперь в игре нажмите F11 и введите код:

- WinLevel — выиграть уровень.
- LossLevel — проиграть уровень.
- ShowMap — показать всю карту.
- WannaFood — получить пищу.
- WannaMat — получить материалы.
- Marche — заморозить муравьев.
- Dico — муравьиная дискотека!

Mars Taxi

Находясь в игре, закройте:

ZEROGEEKICKSASSHUNHUNHUNHUNHUN — выключить гравитацию.

GAME OVER — в объявлении не нуждается (как и в применении).

TROUBLEWITHYOURINNEREAR — «перевернуть» гравитацию.

MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSANYOU — выключает столкновения и дает еще кое-какие приятные бонусы.

EJECT — катапультирует вашего клиента.

MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL — ослабляет черные дыры.

THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGUNETOGETABETTERONE — берет машинку получше.

ICHBINZUGELFUERDIESENLEVEL — выиграть уровень.

CREDITS — показать титры.

Paris-Dakar Rally

Будучи в игре, нажмите SHIFT+JACK, в качестве вашего имени и получите доступ ко всем машинам.

Road Wars

Для получения бесконечных денег введите в качестве своего имени Mr Money.

Spider-Man

ADMNTUM — неуязвимость.

GLANDS — бесконечная паутина.

WEAKNESS — полное здоровье.

LEANEST — открыть все.

FANBOY — все комиксы.

CINEMA — показать все кадры.

SM (VIII) — быстрая смена костюмов.

Также для получения различных «шурток» модные: MRWATSON, KICK ME, XILTRNS, SYN-PTIC, TRISNTNL, MIGUELOH, SECRWAR, CLUBNOIR.

World War 3: Black Gold

Будучи в игре, нажмите Enter и введите «реакс». После этого можно будет активировать следующие коды:

HereYouAre! — показать все вражеские юниты и строения.

BeautifulWorld — показать всю карту.
 MoneyForNothing — деньги, много денег.
 NobelPrize I — доступны все технологии.
 Также можно попробовать коды с неизвестным эффектом: GoHome!, ByeBye, Tramoville, Moonlight, Hide, IDKFA, NewOne, MyBrainIsFaster, UltraScience, ScienceForNothing, JudgementDay.

Шестнадцатеричные КОДЫ

Arcanum

В игре заложены в код заданные количество денег у вашего персонажа. Сохранитесь и выйдите. Переводите количество денег в шестнадцатеричный код. Например, денег у вас ни много ни мало 30000 монет. Это число есть нечто иное, как 7530 в шестнадцатеричной системе счисления. Теперь отсчитайте вашу сохраненку в любом редакторе и ищите по контекстному поиску строку 75 30 00 00 77 00 00. Результат, скорее всего, будет только один. В этой строке первые два байта и есть ваши кровно заработанные деньги. Меняйте в соответствии со своей жадностью и наслаждайтесь ролью Раффаллера.

NHL 2002

В этой игре довольно интересные адреса забитых шайб. Их количество не зависит от того, какой командой играете вы или какая команда контролируется компьютером. Адреса также не привязаны к определенным командам. В игре используется истинно спортивный тип адресации забитых голов по принципу Home-Away.

007899E6 — количество шайб, забитых гостями.

0078998A — то же самое, только для хозяев площадки.

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Для взлома этой игры нам понадобится обычный шестнадцатеричный редактор. Сначала создайте команду или добавьте персонаж. Сохранитесь. Теперь выйдите из игры и ищите вашу сохраненку. Если их несколько, то в директории с ними лучше указать сортировку по дате. Отсчитайте подольный файл в редакторе (если нужно, сделайте копию). Теперь допустим, что ваша жизнь — 10 из 10. Ищите по контекстному поиску строку 0a 00 00 00 0a. Она в большинстве случаев находится напротив имени игрока. Два значения 0a — меняйте, как хотите. Теперь перейдем к атакам. Если ваши характеристики, допустим, 13/12/13/12/14/10 по порядку (это очень плохо), то ищите последовательность 0d 0c 0d 0c 0e 0a и измените их на свое усмотрение, только не переборщите, именные значения не должны превышать максимально возможный уровень.

Venom Codename: Outbreak

4E7B74, 4E75C0 — жизнь.

Игровые РЕСУРСЫ

Commandos 2: Men Of Courage

Из этого представителя игровой индустрии мы будем вытаскивать звуки. Соответственно, как понадобится неизвестная программа GameAudioPlayer, которая уже не раз выкладывалась на компакт «Мини». Сперва нужен файл — Data2.pck, лежащий в директории игры, это при максимальной установке. В ином случае этот файл можно найти на одном из компакт с игрой. Здесь собрана вся музыка и все звуки,

которые весьма и весьма неплохи.

Ski Resort Tycoon 2

Звук находится в папке «Каталог игры»\data\sounds. Тут же посмотрите файлы sounds.ini и music.ini, в них прописаны события по тем или иным звукам и музыкальным вставкам. Музыка сама обитает по адресу «Каталог игры»\data\music. Вытащить текстуры тоже не составляет труда, они лежат в папке «Каталог иг-



За секунду до гола.

ры»\data\textures и разбросаны по поддиректориям, дабы понятнее было.

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

Представители Wizards of the Coast подтвердили, что цены на PHB, DMG и MM для 3-ей редакции D&D были (с рекламной целью) «со скидкой», а новые тиражи станут продаваться по «правильной» стоимости. Это означает, что все базовые книги D&D в новом году подорожают.

Компания **Fast Forward Entertainment**, выпускающая электронные картонные игры и d20-совместимые продукты, сообщила о своих ближайших планах. Она выпустит три книги. **Encyclopedia of Demons and Devils** представляет собой мануал по демонам на 224 страницах. **Rings of Power** будет содержать описание более 75 магических колец, каждое из которых включает в себя историю создания и использования кольца, а также заговор для приключения. Фирма также выпустит 75 настоящих колец — естественно, без магических свойств, — и их можно будет купить на сайте компании. В **Swords of Power** войдут описания более 100 мечей.

Wizard Games объявила о разработке серии d20-совместимых продуктов под названием **1000 Faces**. Это будут 4 книги, каждая из которых содержит описание 250 фантазийных NPC. Первая из них выходит в феврале 2002 года.

Совсем недавно **Gaslight Press** анонсировала новую линейку d20-совместимых продуктов под названием **Sun & Scale**. Серия призвана изобразить дух исследования, латерный во многих сказочных игровых мирах. Игрокам предстоит изучить живой, динамичный мир и создать новое королевство на руинах павшей империи. Первое приключение **The Gryphon's Legacy** уже ушло в печать. Второе в печать отправится второе — **The Zombie Wood**, а в начале 2002 года в продажу поступит первый сборник приключений **The Valdan Wilds**.

Gaslight также собирается выпустить вторую редакцию фантази-RPG **Everway**. В февра-

ле 2001 она купила права на нее у компании **Games & Gizmos**. **Everway** использует для генерации случайных событий не кубики, а набор оминов. Игра была разработана Джозефом Тейлором и впервые выпущена в августе 1995 компанией **Wizards of the Coast**. Среди других продуктов компании стоит отметить **Earth & Sky: Modern Urban Faerie Tales** — ролевою игру по современным городским мифам. В игре оживают существа, созданные воображением городских жителей, современные феи и темные сны. **War** — именно так называется новый d20-совместимый продукт компании **Alderac Entertainment Group**. Он включает 128 страниц текста, открывающих тайны массовых сражений и причины и следствия войн, описывающих новые престижные классы и правила по действию магии в крупных сражениях. Книга появится в продаже в феврале 2002 года.

Эта же фирма выпустит книгу **Rokugan (The Legend Of The Five Rings RPG d20 System Supplement)**. Продолжая традиции популярной ориентальной ролевой игры, этот продукт раскроет все тайны Изумрудной Империи: новые базовые и престижные классы, умения, навыки,



заклинания и др. Особо отмечается тот факт, что 224-страничное руководство тесно привязано к **Oriental Adventures** от **Wizards of the Coast**.

MAGIC: THE GATHERING

Сергей Шаповал (shap23@cha.ru)

К главным событиям в мире «Магии» следует отнести турнир **Magic Invitational 2001**, состоявшийся в Клифтоне. Сильнейшие маги планеты Земли соревновались за право претендовать к пенатам свою собственную карту. Крайне удачливый в этом году **Kai Budde**, о котором мы писали в сентябрьском обзоре месяца, никого не удивил, выиграв и этот престижный турнир. Карта, которую он предложил в пенаты, просто восхитителен. Судите сами.

Woodraver's Will

♣ Enchantment

Opponents play with their hand revealed.

♣ Sacrifice Woodraver's Will: Draw a card.

♣♣ Sacrifice Woodraver's Will: Counter target spell.

К сожалению, нет никаких сомнений, что доклад редакторского пера **Wizards of the Coast** она выйдет в сильно измененном варианте.

Победы российских игроков в октябре не очень заметны. Да и что говорить — немалочисленная экспедиция отечественных магов на Гран-при в Вены не принесла ни славы. Они не смогли пройти даже во второй день этого чемпионата. Пожелал им удачи в ноябре на выезде во Францию.

Внутри страны прошла несколько интересных баталий. Главные из них состоялись на многодневных отборочных турнирах «Лотус Профессинала». Там было выявлено еще несколько кандидатов на финальное сражение, проводимое в ноябре. Этот турнир привлекает внимание игроков не только большим призовым фондом, который на следующий день переводит в отечестве в 1000 американских долларов,

но и претензией составить конкуренцию российскому национальному чемпионату в плане определения лучшего игрока страны. О результатах упомянутого чемпионата мы расскажем в январском выпуске журнала.

20 и 21 октября московские клубы «Лотус» и «Портал» провели совместную сессию под общим названием «Выходные в Москве». В субботу в «Портале» прошел отборочный турнир на Про-Тур Сан-Диего, с призовым фондом в 500 зеленых президентов. В воскресенье 17 команд из городов России и Украины соревновались в клубе «Лотус» за право обладать скрапным титулом победителя турнира **Team Sealed Trias**. И если бы не ужасавшая организация турниров, то настроившие гостей стали бы сметать бы испортив и неожиданно прокладная погода. А так — субботний турнир закончился в 4 часа ночи из-за почти трехчасовой задержки, а воскресный поплыла закончить» уборщица клуба «Лотус» мотивируя это необходимостью влажной уборки. «Выходные» оказались крайне плодотворны. Ну да ничего, все обошлось, и 500 у.е. ушел в Клуб Юрий Коломойко, а победителем **Team Sealed Trias** оказалась команда «Альфа страйк» в следующем составе: Денис Тагунов (Москва), Александр Данилевский и Александр Димов (Пeters).

На момент написания этих строк проходит второй открытый чемпионат Санкт-Петербурга. Этот большой турнир проведет в последний нуть старейший Тип 2, который с Москвой, — и с ноября мы начинаем новую жизнь.



ДРУГИЕ СИСТЕМЫ

Российская группа разработчиков «Проект 7» объявила, что срок сдачи рукописи «Княжеского пира» в верстку и печать установлен на 15 января 2002. Если все пойдет по плану, то книга появится на прилавках магазинов в марте-апреле. «Княжеский пир» — игра по мотивам сериала популярного стечественного фантастического писателя Юрия Никитина. События игры развиваются в фантастическом мире древних славян. Ее «дядюшкой» поэмистован у «Эры Водолея», но «Пир» при этом будет законченной, независимой и самодостаточной игрой.

По неофициальной информации, разработка «Княжеского пира» была задержана в связи с тем, что Ю. Никитин, топ-автор «Центро-лигрофа» (принимая именно этот издательский дом развивает линейку продуктов «Проекта 7»), перешел в другое издательство, «Эксмо». Вопрос об авторских правах на некоторое время повис в воздухе, но в настоящее время успешно разрешен. В игру по «Княжескому пиру» не будут включены предметы, персонажи и события из другого «капели-скара» сериала Никитина, «Трое на лесах», хотя ранее рассматривалась такая возможность.

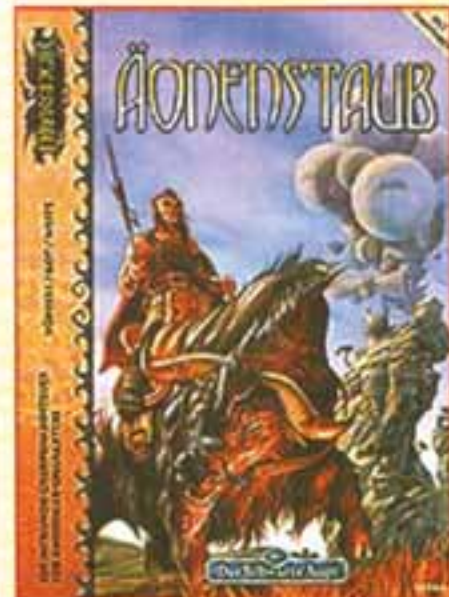
Разработка другой книги, «Бубен среднего мира», первого дополнения к «Эре Водолея», отложена на неопределенный срок.

Компания Steve Jackson Games выпускает первый официальный электронный генератор персонажа для GURPS. Программа, находящаяся в разработке, будет делать то же, что и два старших неофициальных генератора. Она призвана облегчить очень сложную и долгую процедуру создания персонажей под эту популярную систему.

Германская компания Fantasy Productions GmbH (FanPro) занимается выпуском самой знаменитой немецкой серии ролевых игр — Das Schwarze Auge (DSA), буквально «черный глаз». В том же самом мире разворачиваются и события самого известного немецкого варгейма — Armalion, который компьютеризируется в настоящее время. Недавно FanPro после 9 лет ожидания фанатов системы издала новую версию базовых правил DSA. Авторы новой, четвертой редакции — Ulrich Klason, Thomas Wietke, Ina Klason. В новое руководство войдут описания пяти рас (средневековья, тупиковый, таркаперы, злыфы и цалоги, т.е. джарфы), 8 культур, 12 профессий (алхимик, воин, гонец, исследователь, лекарь, маг, мажаник, охотник, пират, разбойник, разведчик, солдат и дипломат) только для злыфов леоний и плавей, большой набор талантов, а также карта мира

и два модуля. В базовый набор входят и кисти 3x20 и 2x6. Книга продается за DM 50.

Одновременно с ней выводит два приложения для этой системы. Avalonstaub und im Bann des Eichenkoenigs



Помимо DSA, FanPro обладает лицензией на известную игру в жанре киберпанк Shadowrun. Новый ресурс для этой системы именуется Deutschland in den Schatten II и тематически продолжает линейку частей, которая была посвящена Германии эпохи анархического бунта и революций ближайшего будущего. В книге 248 страниц, и ее ориентировочная цена составит DM50.

Малоизвестная компания Thyrsus Games решила выступить на рынок популярную в узких кругах игру FULMINATA. Сюжет игры относится к альтернативной истории. Древний Рим открыл секрет пороха и стал применять огнестрельное оружие. На дворе стоит 248 год н.э. — Империя распалась по Европе и Средиземноморью. Гладиаторы сражаются на арене в надежде обрести свободу, сенаторы плетут политические интриги, маги (!) изучают секреты волшебной, а легионеры защищают границы Империи с помощью мощного оружия — лука fulminata — пороха. В продаже появится следующий продукт: Armed with Lightning — база

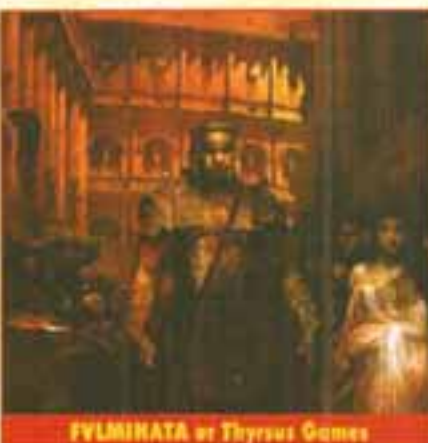
ТУРНИР ПО РОКЕМОН В МОСКВЕ

DMD Moscow@tophome.net

Компания «Саргона» наравне с Magic: The Gathering продвигает на отечественный рынок также и другие коллекционные карточные игры, в числе которых не последнее место занимает Pokémon. В отличие от MTG, Pokémon не отличается особой сложностью и, как следствие, ориентирован на значительно меньший возраст.

Серьезные шаги в развитии покемонства в России стал впервые проведенный Квалификационный Турнир, состоявшийся 29 октября 2001 года. Больше месяца игроки сражались за право участия в турнире. Затем 120 финалистов, разбитых на возрастные группы (от 8 до 10 и от 11 до 14), соревновались за право первенства в московских клубах «Порток» и «Лотос». Победителей ждала поездка на международный турнир «Лучший тренер покемонов» в Сан-Диего, США, штат Калифорния, проходивший 1-2 декабря 2001 года.

Дополнительную информацию о Pokémon, если вас интересует, можете получить на сайтах www.pokemon.ru и www.sargona.ru.



кая книга по созданию персонажа, Insulae Britannicae — дополнение о провинциях Британия, Каледония и Гибрания; Veilum Civitum — кампания, посвященная гражданской войне в Империи.

НОВЫЙ КЛУБ В МОСКВЕ

Новость из раздела «срочно в номер». При поддержке портала «Ролемансер» в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр: коллекционных карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Фотографии клуба и схему проезда вы можете найти на компакт-диске «Игромания».

Адрес: м. Полновка, Боя Полновка, 28 (подвал книжного магазина «Молодая Гвардия», вход со двора) Тел. (095)238-57-52, (095)238-57-59

Новости подготовлены крупнейшим российским порталом по ролевым играм и карточным РОЛЕМАНСЕР (www.rolemanser.ru)



Искусство Волшебства

русская ars magica

—Смотри сюда и запомни, — говорит он мне, — в этот час решается твоя судьба. Я присмотрелся к этому старику и к его рясе, которую носит монахи-цisterцианцы, но ничего не произошло. Вдруг, как только солнце показало над горизонтом, тыла покрыла белую рясу и седые волосы, и кожа его помолодела, и тело его стало стремительно меняться. Я понял, что им овладел бес. Или сам он был бесом. Монашеская ряса стала темно-синим платьем, покрытым ровом серебряным нагр, и я почувствовал, как страх ледяной двонцей сжал мое сердце. Старик исчез, как будто его и не было, а передо мной стояла женщина столь прекрасная, что один взгляд на нее можно было посчитать смертным грехом. Тихина казалась бесконечной, и в этой тишине величественная незнакомка вливалась в себя исчезающий сумрак ночи...

(Рукопись Антония Йербитанского
на Орландо Гернеса)

Я думаю, наступило то благословенное время, когда никому из читателей «Игромании» не надо объяснять, что такое ролевая игра. Забудьте, что я имею в виду не компьютерную, а живую, так называемую настольную ролевую игру. Уже давно на просторах нашей родины любители этого оригинального хобби охотятся на драконов в D&D, стреляют из снайперских винтовок в GURPS и плетут сложные интриги в Vampire: The Masquerade. В прошлом году впервые отпала необходимость в знаниях игроками иностранных языков: вышла первая ролевая игра на русском, «Эра Водолея». Она стала предвестницей новой эры развлечений (звучитесь за каламбур) — ролевые игры из элитарного хобби превращаются в общедоступные.

Поскольку главным фактором, мешавшим развитию ролевых игр в нашей стране, являлось отсутствие продуктов на русском языке, оставалось совсем немного до следующего шага — локализация популярных за-



падных игр. И вот такой шаг успешно сделан. Вышла первая западная ролевая система на русском языке — «Искусство Волшебства», перевод знаменитой игровой линейки Ars Magica. Эта игра была разработана фирмой Lion Rampant и сразу сделала разработчика известным, принесла ему немало престижных наград на международных тематических выставках. Буквально через год торговая марка Ars Magica стала настолько знаменитой, что крупнейшие издатели White Wolf Games (разработчик Vampire, издатель Ravenloft d20) и Wizards of the Coast (MTG, D&D, Star Wars RPG) по очереди выкупали право на нее и разрабатывали новые редакции игры, а небольшие независимые фирмы стали производить приложения для этой системы. В итоге система Ars Magica оказалась в хороших руках — у известной компании Atlas Games (Penumbra d20, Feng Shui, Over the Edge), которая выпустила

уже четвертую редакцию правил и издает сегодня в среднем по одному дополнению к Ars Magica в месяц.

Именно новейшая, четвертая редакция выходит теперь в России на русском языке по лицензии Atlas Games. Эта редакция прошла специальную адаптацию для нашего рынка и получила название «Искусство Волшебства. Русское издание». Проект осуществила российская компания «Хобби игры».

Где нам предстоит играть?

Мир Европы Мифической — это мир подлинной средневековой Европы, каков бы он был, если бы все народные сказки, предания и былины обернулись действительностью. Поля, леса и болота населены нечистой. Бесы вселяются в людей. Черты искушают слабых духом. Короли действительно получают власть от Господа. Блаженные отшельники творят чудеса. Словам богами, а еретики предсказывают будущее. И, конечно, волшебники влияют могущественным колдовством на этот бренный мир...
(Из руководства)

Итак, мне не придется вам рассказывать, что в мире Галикан существует континент Америка, на котором раскинулась империя Мирумир, населенная гоблинскоподобной расой зорков. Потому что играть мы будем во вполне исторической Европе, и выберем в качестве точки отсчета вполне конкретный средневековый год. Правила рекомендуют нам 1220 от Рождества Христова. Это год, когда крестоносцы сражаются с сарацинами в Египте (Пятый крестовый поход), монголы скидают восточные города один за другим, в Испании идет Реконкиста, Англия отлучена от церкви Папой Римским, а русские князья за отсутствием других врагов устроили междоусобицу...

Конечно, если бы это был абсолютно историчный мир, то мы бы получили совершенно достоверную игру... «Искусство Волшебства» действительно стремится к достоверности, но разве это не фантазия? Да, это фантазия, потому что мир построен на альтернативной истории: разработчики допустили существование магии и так, что ей пользуются. При этом Мифическая Европа не перестала быть исторической: о ее правителях, войнах, торговых путях и повседневном быте вы можете узнать из обычного учебника истории. Магия используется тайно и неявно, а потому не может оказывать на мир сильного влияния.

Теперь представьте себе средневекового герцога, будет это благородный рыцарь, безродный крестоносец, пламенный проповедник, или?

Кем нам предстоит играть?

«Вильям, — говорит Джоселин, — у тебя есть Дар, и потому ты ученик. Пролетят годы, и ты сам станешь магом и будешь повелевать стихиями в небесах и рыбами в реках. Ветры и волны откликнутся на твой зов, и земля кадыбится,



если ты того пожелаешь. Старость не притронется к твоему челу, и даже если ослепнешь, от прикосновения к твоей плоти. Смертные будут видеть тебя тем, кем ты хочешь предстать перед ними, и будут думать только то, что ты им дозволишь. Королевская власть — ничто пред властью, которая будет принадлежать тебе, и никто не будет тебе судьей, кроме Трибунала Ордена. Сейчас ты всего лишь ученик, но любой обитатель королевств узнает в тебе того, кем ты станешь.

(Руководящий Антония Йербитанского из Ордена Гермеса)

«Искусство Волшебства» предлагает на выбор три типа персонажей. Мало? Но посмотрим, что подразумевается под этими.

В отличие от многих ролевых игр, в «Искусстве Волшебства» не существует так называемых классов. Типы персонажей — это скорее сословия, характерные для средневекового общества.

Челодны — «соль земли», люди, на которых держится общество. Персонаж-челодин в игре может обладать профессией кузнеца, охотника, пунника или телохранителя, или быть по жизни наемным бойцом, нищим попрошайкой, конюхом и т.д. Челодин, обученный держать в руках оружие, называется стражником. Часто то, что может сделать челодин, не под силу персонажам других типов.

Служники — представители высших сословий. Сюда входят купцы, известные ремесленники-мастера, священнослужители, ученые, а также знать, то есть рыцарство. Из «приключенческих» профессий, которыми могут владеть служники, можно отметить также высокопрофессиональное воровство, разведку, дипломатию и т.д.

Наконец, **волшебники** — члены тайных закрытых организаций. Чтобы научиться повелевать магией, нужно обладать Даром, редкой способностью, которая позволяет изучить искусство волшебства.

Чем нам предстоит играть?

...Юнир повзрел на своей новой замисли. Он мечтает соорудить повозки, парящие в облаках и катящиеся по поверхности моря. Главной трудностью он считает упряжь — ведь, в несчастье, обычных коней и быков Солдатель обделил способностью летать или ходить по воде. Я предлагаю Юниру делать самодвижущиеся повозки, но он отверг этот совет. «Повозки от природы никогда не станут сами по себе, разве что с горы», — говорит Юнир, — а вот лошади станут. Прошу заколдовать коня, чтоб он скакал по воде, чем неподвижную телегу, чтобы она сама катилась по дорожке. Вот сколько тонкостей нужно держать в голове, когда имеешь дело с магией.

(Руководящий Антония Йербитанского из Ордена Гермеса)

Волшебством в Мифической Европе может пользоваться большое количество созданий. В основном это те, кого принято называть чудовищами. Все они попали в этот мир из мифов и сказаний разных европейских народов. Но нас больше интересует тонкостенная организация людей, именуемая Орденом Гермеса. Члены 12 Братств, на которые делится Орден, изучают волшебство как науку и умеют использовать знания в своих целях. Имея этой науки — герметическая магия.

Герметический маг — самый интересный тип персонажа в «Искусстве Волшебства», ведь линейка *Art Magica* по праву носит название ролевой игры с самой совершенной и продуманной системой магии и заклинаний.

Магия не требует ман, также не существует никаких затрат под заклинания, то есть при некотором стечении обстоятельств волшебник может бросаться заклинаниями хоть до бесконечности. Маг может проследовать что угодно, что казредет ему в голову (например, заклинание «Плывущие телеги наглого купца на вершине вот этой сосны»). Похоже на утку, о которой грезили все любители фантазы RPG?

Но это не утка, а реальность. «Искусство Волшебства» предложило нам своеобразный конструктор заклинаний. Практически все возможные волшебные эффекты систематизированы в удобном и емком справочнике, обратившись к которому, можно узнать, какую ступень будет иметь желаемый эффект. После этого делается бросок на заклинание, определяю-



щий успешность исхода колдовства. При критической неудаче маг теряет... нет, не хиты, их в игре вообще нет, а скорее всего бодрость (воображение человека, волшебство угнетает), но это только при неудаче, причем критической... Более опытный маг легче сможет пользоваться заклинаниями высших ступеней. Количество же этих ступеней не ограничено. Система проста для восприятия, но ее практически невозможно переложить в программу для компьютерной игры, так как она предполагает творчество как со стороны игрока, так и со стороны ведущего.

Как нам предстоит играть?

Каждый раз, когда персонаж предпринимает действие, требующее от него некоторых знаний или навыков, игрок, исполняющий роль персонажа, должен совершить проверку на успех действия. Перед тем как сделать проверку, игрок при помощи ролевого и правого языка должен определить, с каким из параметров его персонажа связано предпринимаемое действие: именно по этому параметру и будет совершена проверка. Эта проверка именуется «броском», так как часто ее всегда является бросок десятигранника... Для того чтобы действие было успешным, общий результат броска должен быть равен или превышать фактор сложности заданного действия. Общий результат, как правило, складывается из числа, вышедшего на десятиграннике, и числового значения того параметра, на который проводился бросок. Некоторые комплексные действия, например, атака противника мечом или колдовство заклинания, рассчитываются по особым формулам...

(Из руководства)

Как вы уже поняли, механика «Искусства Волшебства» основывается на d10, то есть десятигранной игральной кости. Для десятигранника входит в комплект игры. Кость оригинальная и допускает большой вероятностный разброс, чем привычный кубик.

Создание и развитие персонажей базируется не на линейной (от англ. «level» — уровень), а на цикловой системе (от англ. «class» — умение). Типичным представителем линейной системы являются D&D (неважно, в какой редакции), в которых герой своеобразно переходит от уровня к уровню, получая стандартный набор «улучшений», зависящий от класса. Наиболее известный пример цикловой системы — компьютерный *Fallout* и настольный GURPS. Как и в GURPS, в *Art Magica* персонаж получает пункты опыта, которые может тратить на развитие любых своих характеристик и способностей, что обеспечивает, во-первых, плавную прогрессию и, во-вторых, свободу творчества (если мне не нужны большие умения — я их не стану развивать, а используя пункты на воровские способности).



В «Искусстве Волшебства» присутствуют восемь основных характеристик, развитых на парок: Интеллект и Наблюдательность, Сила и Выносливость, Обаяние и Контактность, Ловкость и Проворство. Эти характеристики модифицируют все показатели персонажей, используемые в игре. Наиболее часто применяются способности, которые делятся на три группы: дарованные (врожденные способности), умения и знания. Каждая способность имеет числовой показатель, который может быть улучшен при помощи очков опыта. На старте выдается некоторая количество очков, которые необходимо распределить по способностям.

Достоинства и недостатки, которые нельзя улучшить или ухудшить (они или есть, или их нет) называются добродетельными пороками. Добродетели и пороки подбираются — по принципу равновесия — при создании персонажа в начале игры.

Искусство магии, по существу, развивается подобно способностям. Существуют 15 магических дисциплин, каждая из которых может быть улучшена, как и любое умение.

Сражения в «Искусстве Волшебства» спроектированы так, что стол, фигурки и листки бумаги со стрелками переменяющий игроющим не понадобятся. Хотя для надежности всю эту атрибутику вполне можно использовать. Как и уже упоминал, «китов» в игре нет, есть естественный азароник, описывающий, что происходит с персонажем при повреждении. Как и любая сложная система, «Искусство Волшебства» стремится к реализму, а потому персонаж может погнубить, пропустив единственный удачный удар. Это значит, что «боевки» всегда держат в напряжении, требуют планирования и не прощают шапкозакидательства.

С кем нам предстоит бороться?

...Не знаю, о чем думала моя голова. Все же магия — ничто по сравнению с твоим волшебством, которым владеет древний червь. Он знал о нас, когда мы еще стояли перед входом в пещеру, и теперь затеял, невзначай, в ожидании, когда опасность поведет нас на смерть. Стражники застучали и бросились к золоту, хотя Мед и пыталась их остановить. Первый, кто коснулся ближайшего сундука, вдруг упал, перекушенный

мощными челюстями змея. Теперь мы увидели Его, с чешуей, горевшей пламенем, глазами, словно два бездонных колодца, и зубами, зрячими, что мочи сорочки. Я заметил, как Мед развернулася и кричит: «Назад!» — и как обугливаются тело стражника в пламени, которое вырвалось из тлотеи чудовища...

(Рукопись Антонио Иербитанского из Ордена Гермеса)



Бороться нам предстоит с себе подобными: магами, рыцарями Орденов, разбойниками, политическими интриганом, епископами и множеством других зловерными обитателями Мифической Европы. При этом нам придется все время помнить, что сотрудничество волшебников со светскими и церковными властями запрещено Уставом Ордена Гермеса. Нарушая устав — будешь объявлен Орденом вне закона...

Другими надами противники станут чудовища. Их разнообразие нет предела, и делятся они на 4 большие группы: магические существа (драконы, великаны, оборотни, волшебные звери и т.д.), нежити силы (лешее, водные, фэйки, феи, элементали и т.д.), inferнальные создания (демоны, бесы, нежить и т.д.), божественные создания (злые ридеи из всех анды существ). Это деление соответствует четырем Мирам, которые пересекаются в обыденном мире: катическому, нежити, демоническому и божественному.

Но со всеми ними не обязательно сражаться. Ведь «Искусство Волшебства» — это не банальный *hack&slay*, а лингвистическая ролевая игра, главная в которой — олимпиада. Именно она может дать игрокам то, чего они почти никогда не получают в компьютерной игре, — полную интерактивность мира, все волосы в котором можно постараться решить мирным путем.

Плывем! Куда ж нам плыть?..

...Я покажу мрачную и безрадостную Англию. На корабле норманнских торговцев мы отправимся в далекий Новгород. Полагаю, мне хватит моего знания греческого, чтобы общаться с купцами и дворянами в русских княжествах. Я слышал, в тех местах еще довольно язычников, а маг может чувствовать себя свободным только тогда, когда не ощущает над собой гнета Церковной Власти.

(Рукопись Антонио Иербитанского из Ордена Гермеса)



В чем заключалась адаптация «Русского издания»? Не лишены ли мы каких-либо прелестей английской версии? Воде бы нет, вся механика, способности и волшебства остались на своих местах. При этом появилась новая вводная глава, рассказывающая о том, что такое ролевая игра и как принять в ней участие. Практически полностью перелитан обзор Мифической Европы, поскольку наша страна — одна из самых в мире и история у нас преподают на должном уровне, редакторы решили отказаться от померанского, американизированного описания средневековья и отдать весь раздел на откуп профессиональным историкам. Кстати, Древний Русь и в английской версии уделяется очень много внимания (даже существует специальное дополнение по Русь), и цитата, приведенная выше, не была придумана переводчиками: в оригинале английский маг действительно отправляется в Новгород. Вот, кажется, и все перемены, видимые невооруженным глазом.

И, конечно, нельзя не упомянуть оформление книги. Дизайн и иллюстрации были изменены почти полностью, причем в Русское издание дост 100 очков фари американскому, графика в котором во многих случаях — любительская. Ответственная книга правил иллюстрировалась профессиональным художником-баталистом Геннадием Григорьевым, который недавно стал сотрудничать и с «Игроманией». Некоторые его рисунки из «Искусства Волшебства» сопровождают настоящий обзор.

«Хобби-игры» обещают в дальнейшем активно поддерживать линейку продуктов «Искусство Волшебства», и скоро выйдет первый официальный модуль-приложение для этой системы.

Официальный сайт: www.rolemaster.ru/n/

Форум поддержки: www.gamelorum.ru/n/

Электронная почта: lv@rolemaster.com

В последующих номерах «Игроманией» все происходящее с игрой «Искусство Волшебства» будет освещаться во «внечномыслительных новостях» ■

Основа профессионализма
в Magic: The Gathering

Игровые механики нового Типа



Magic: The Gathering шагает по планете — и уже кардинально потратила просторы нашей необъятной Родины. Однако это победное шествие не только вызывает вполне понятные радостные чувства, но и порождает некоторые проблемы. Одна из них звучит на первый взгляд странно: **а в одну ли и ту же игру мы играем?** Или у каждого — свои дамки?

Конечно, существуют игровые правила. Очень четкие и содержащие в себе ответы почти на все вопросы, которые могут возникнуть. Правила можно описать, к примеру, на дисках «Игромания» (раздел «По журналу», подраздел «Вне компьютера, дальше очевидна»).

Но полные правила, во-первых, написаны по-английски и, учитывая массу терминологии, трудноваты для прочтения. Во-вторых, крайне велики по объему. В-третьих, становятся неполными с выходом практичности каждого нового сета. Пару лет назад, скажем, никто и понятия не имел о кикерах или сплит-картах — а сейчас это норма нашей MTG-шной жизни.

По общему объему и совокупной сложности правил **Magic: The Gathering** давно оставило далеко позади такие популярные форматы настольных игр, как шахматы, го и бридж. Есть еще, конечно, сокращенный вариант правил для начинающих, который поставляется в стартерах Седьмой и предыдущих редакций, однако потому они и называются правилами «для начинающих», что вообще ничего, кроме самой базовой информации, в себе не содержат.

Наставления, которые приносятся каждым сетом, поражают все новыми и новыми тонкостями, знать которые необходимо — и для тестирования колоды из своим собой, и для игры с реальными противниками, и уж тем более — для решения турнирных задач «Игромании».

Не претендуя на исчерпывающую полноту, данная статья призвана уточнить особенности правильного понимания и применения основных гейм-механик (rate mechanics). Рассмотревшие сеты: **Invision, Planeshift, Apocalypse и Odyssey**.

Добы у вас не оставалось вопросов, мы постарались проиллюстрировать правила примерами. Некоторые примеры приводятся по ходу объяснений, а некоторые — очень кратко даются в конце (не во всех случаях). Если название карты вам неизвестно — установите с компакт (раздел «Софтверный набор») программу **Magic Software** и смотрите в ней. Она так для этого и лежит.

Kicker

Способность **Kicker** (дословно — «плюшек») имеет вид *you may pay an additional «цена» at the time you play this spell* или *you may do «что-либо» in addition to any other costs at the time you play this spell* и позволяет в момент игры заклинание заплатить «плюшек», чтобы реализовать заклинание в более продвинутом варианте.

1. Кикер (то есть его цена) выплачивается только в момент игры заклинания и одновременно с выплатой стоимости заклинания за ману. Как ни странно, но многие начинающие

игроки этого не знают и проплачивают кикер в любое время, как будто ноги зашнурованы. Это, мягко говоря, неправильно.

2. Кикер может быть выплачен только при игре заклинания с руки (или как если бы оно с руки игралось — вспомните о **Yawgmoth's Agenda**). Как пример: если существо попадает на стол с помощью способности **Evilb Propaganda**, который за ману и поворачивает кладет существо из руки в игру, то кикер за него проплатить уже нельзя.

3. Если перманент (т.е. заклинание, постоянное находящееся в игре) существо, артефакт, значащий 1, вошедший с кикером, вернулся в руку, то кикер придется выплачивать снова (если мы снова захотим получить его в продвинутой колоде, конечно).

В более общем случае: если перманент покинул игру, то кикер должен быть проплачен снова, даже если он сразу вернулся обратно.

Частным случаем этого является то, что если перманент, для которого был выплачен кикер, оменял заклинание (скажем, в результате использования **Confiscate**), то к новому владельцу он приходит с непроплаченным кикером, проплачивать который уже нельзя (поскольку игры заклинание с руки не происходит, а в остальном — так как, грубо говоря, перманент при омене владельцем считается как бы заново вошедшим в игру, он более болезненно вызван и т.д.).

4. Допустим, у нас на столе артефакт **Nightscape Familiar**, уменьшающий стоимость наших синих (и красных) заклинаний на 1 бесцветную ману, и мы играем синее заклинание, имеющее одну синюю ману и две бесцветные маны в стоимости кикера. Так вот, стоимость кикера в этом случае будет уменьшена на единицу. Другими словами: способности, уменьшающие стоимость заклинаний, влияют на общую стоимость заклинания, а не на его mana cost, а кикер является дополнительной стоимостью заклинания.

К слову говоря. Пользуясь случаем, отметим, что способности удешевления стоимости заклинаний, которыми располагают, например, все пять фамильяров из **Planeshift**, удешевляют mana cost только за бесцветной маной и никаким образом не затрагивают цветную.

5. Если кикер включает ману, цвета которой нет в mana cost игрового заклинания, это не изменяет цвета карты. Пример: в игру входит **Thornscape Battlemage** — зеленое существо, которое, входи с кикером за одну красную ману, наносит 2 повреждения выбранному существу или игроку. Так вот, выплата его кикера не изменяет цвет источника повреждения (зеленый).

6. Как известно, встречаются существа и с двумя кикерами. Тот же **Thornscape Battlemage**



Два мана есть 4 варианта игры: без кикера, с белым кикером, с красным кикером, с красным и белым кикером. С остальными такими картами то же самое.

7. Карта, играемая с кикером или вошедшая в игру с кикером, имеет ту же converted mana cost (конвертированная мановая стоимость; например, конвертированная стоимость **Rift, the Awakener** равна шести), что и карта, играемая без кикера или вошедшая в игру без кикера. Т.е. он в данном случае до лампочки. Смотрите примеры А и В.

8. Из области смешного... Кикер проплачивается один раз. То есть не надо, например, играть одного **Thornscape Battlemage** с тремя красными кикерами сразу, наносит 6 единиц урона (2+2+2).

Элементарные примеры

A. Dominate на **Skizik**. Успешно. Ну — в конце ходит **Skizik** заклинает. Примечание: вне зависимости от того, с кикером или без вошел в игру тот **Skizik**, за **Dominate**, чтобы его прикатировать, нужно проплатить 7 ману (X=4).

B. Parallax Wave потратил **Kavu Titan**, вошедшего с кикером. Когда **Kavu Titan** вернется в игру, он будет 2/2.

B. У противника на столе **Kavu Titan** (вошедший с кикером), **Thornscape Familiar**, **Blurred Mongoose** и **Rounding Kavu** (тоже вошедший с кикером). Мы играем **Void** на два. Весь зоопарк на кладбище.

Gold Cards (многоцветные карты)

Многоцветные карты — это карты, имеющие ману двух или более цветов в mana cost. Они имеют такие же цвета, как цвета маны в их стоимости. Пример: существо, стоящее одну черную, одну зеленую и одну бесцветную ману, считается одновременно и черным, и зеленым. На него поддается заклинание, уменьшающее все зеленые существа, но оно не будет уничтожено звереубиваткой, убивающей исключительно черное существо.

Элементарные примеры

A. На столе **Nightscape Familiar**. Играем **Shivan Zombie**. Платить придется 1 красную и 1 черную ману — удешевление не происходит. Другой пример играем **Pyre Zombie**. Зобываем, что удешевляется, и платим три маны вместо



то двух. В конце соответствующей фазы хода, если нигде эту лишнюю ману не пристроили, терьем одну жизнь от mana burn.

Б. В атаку мнитс *Rib, the Awakener*. Успешно. На столе *Raging Kavv* с нацеленной на него *Armadillo Cloak*, токин спячка от *Call of the Herd*, *Fires of Yavimaya* и *Kavv Chameleon*, покрасневший, простите, в голубой цвет. Активируется способность *Rib, the Awakener*. Появится 5 спящих (за атак, кроме хамелеона).

В. Играем *Persecute*. На зеленый. Противник скинет все карты, имеющие зеленую ману в mana cost (это который в прасом вернем уполочке карты написан). Т.е. все карты, указанные в предыдущем примере, благополучно бы вывалились из руки на кладбище.

Split Cards (двойные карты)

Двойные карты выглядят как изображения двух разных заклинаний на одной и той же карте. Например, карта *Fire/Ice*.



Fire

1. Instant

Fire deals 2 damage divided as you choose among any number of target creatures and/or players.

Ice

1. Instant

Tap target permanent. Draw a card.

Когда игрок использует такую карту, он выбирает заклинание, которое играет, и платит за его стоимость по мане. Он может выбрать только одно из двух приведенных на карте заклинаний!

Раздельные карты считаются одной картой в руке, если она закрыта (то есть когда противник ее не видит). Но, например, если играется *Blood Oath*, вынуждающий игрока показать все карты в руке и наносящий 3 повреждения за каждую карту выбранного типа, то *Fire/Ice* будет считаться двумя Instant в руке.

Другой пример. В игре есть экипмент, позволяющий, что все игроки играют с открытыми картами. Играется сплит, дающий игроку две жизни за каждую карту в его руке. Тогда сплит будет считаться двумя картами, и игрок получит за них 4 жизни. Без соответствующего экипмента карта-сплит была бы закрыта, и игрок получил бы за нее только 2 жизни, как за любую другую (даже если он согласился показать ее сопернику!).

Gating

Gating можно перевести как «прохождение во врата». Есть существа и земли, при входе в игру обязывающие поднять в руку один из своих перманентов. Например:

Sparkcaster

2. Creature — Kavv, 5/3

When Sparkcaster comes into play, return a red or green creature you control to its owner's hand. When Sparkcaster comes into play, it deals



1 damage to target player.

Карты, подобные *Sparkcaster*, имеют два свойства:

1. Никто не мешает поднять в руку кому-то эту карту (скажем, чтобы использовать ее способность еще раз). Более того, если поднимать, кроме этой

карты, в руку будет некого, то — ее и придется.

2. Способности подобных карт активируются после того, как они входят в игру. Иначе говоря, это — триггер. Триггер — это способность, срабатывающая только при выполнении некоторого условия. Принимая способность, связанная с гейтвом и указывающая, кого там надо в руку забирать, активируется одновременно с тем, как карта вошла в игру, и никак не раньше или позже.

Далее — как и всякий нормальный триггер, данная способность разрешается (срабатывает) не моментально. Она отсрочивается в целочку. И прежде чем она разрешится, можно успеть что-нибудь сделать.

Например: на столе у нас единственное существо; мы играем *Sparkcaster*; после того как *Sparkcaster* вышел на стол, противник скинул убийца в того другого нашего зверя, убивая его наповал; к моменту, когда настает время забрать существо в руку за способность *Sparkcaster*, то уже, кроме самого *Sparkcaster*, забрать в руку некого — что и происходит.

Более интересный пример. Перед тем как мы поднимем существо в руку за способность *Sparkcaster*, можно с помощью нашего заклинания перекрасить все свои существа в белый цвет — и тогда нам уже не придется ничего возвращать в руку, т.е. красные и зеленые существа у нас больше нет (зачем ставили альбиносом *Sparkcaster*).

Осталось добавить, что в случае со *Sparkcaster* мы выбираем, что произойдет сначала: мы поднимаем в руку существо или *Sparkcaster* наносит свои повреждения. Терминологически будем активным игроком (active player), мы выбираем, какой из двух триггеров, одновременно включающихся по факту вхождения *Sparkcaster* в игру, отсрочится в целочку первым (т.е. соответственно, разрешится вторым).

Элементарные примеры

А. В руке — только *Marsh Crocodile* (это у противника в руке карты есть...), на столе — ноль существ. Играем. Когда ходит крокодил в игру, распределим очередность триггеров. Надо сначала поднести в руку существо, потом сброс карты. Иначе *Marsh Crocodile* вернется в руку и через секунду будет сброшен по результату действия своей же способности.

Б. У противника *Nightscape Battlemage*. У нас *Doomsday Spectre*. Противник играет *Confiscate* на *Doomsday Spectre*. В ответ (хоть до того, как *Confiscate* лег на спектра, хоть после — в ответ на активирующийся триггер спектра, предположим, что после) мы кидаем *Terminate* на *Nightscape Battlemage*. Тот дохнет. После этого противник, соответственно способностью *Doomsday Spectre*, должен синего или черного зверя в руку забрать. Он хотел *Nightscape Battlemage* (чтоб еще раз его использовать) — но тут уже дохлый. Придется спектра. Который, конечно, вернется к нам (а не к нему) в руку. *Confiscate* при этом мирно уползает на кладбище.

Threshold («мусорное удержание»)

Некоторые карты имеют свойство *threshold*, выражающееся в том, что карта получает какое-то плюс, пока у ее владельца семь или более карт на кладбище.

1. В тексте карты «Threshold — Werebear gets +3/+3» означает «As long as you have seven or more cards in your graveyard, Werebear gets +3/+3». То бишь сей медведь получает +3/+3, пока у его владельца семь или более карт в могильнике, но сразу теряет этот бонус, как только количество карт на кладбище становится меньше 7.

2. *Threshold* — статическая способность, и она не кирается кем-то. В целочку она тоже не идет. Она просто либо работает, либо нет.

3. При наличии 7+ карт на кладбище *threshold* получает не сама карта, а тот, кто ее контролирует. При передаче контроля над такой картой она не сохраняет «продвинутость» — конечно, если у ее нового владельца не достигнуто *threshold*.

Элементарные примеры

А. В атаку идут наши *Wild Mongrel* и... ну, допустим, четыре *Werebear*. На кладбище одна карта. В руке — одна. Это *Fact or Fiction*. Когда назначены блокеры (противник ничего не опасается и блокирует с чистой совестью), играем *Fact or Fiction*. Берем с колоды пять карт. Противник дилит на две кучки. Берем большую (допустим, это три карты). Все три клятвые карты скидываем под *Wild Mongrel*. Тот сразу становится 5/5, а все медведи — по 4/4. После этого урон, существами наносимый, идет в целочку... и у противника чистое поле, а мы радуемся достигнутому мусорному удержанию.

Б. Продолжим пример А. После того как дамыли пошла в целочку, противник опомнился и метнул *Cremate* в карту на наших кладбище (допустим, в *Fact or Fiction*). Мы терьем мусорное удержание, но дамыли уже в целочку... Итог: блокеры получат по 4 щанца от каждого медведя, но и медведи уже не выживут (если, конечно, мы там не *Birds of Paradise* блокировали), т.е. к моменту нанесения урона окажутся жоланы 1/1.

В. Тонкий и важный момент. У нас на кладбище 6 карт. Играем *Kitar's Wrath*. При этом мусорное удержание не получаем. Далее, когда противник, допустим, кидает в ответ *Counterspell* на кладбище у нас все еще 6 карт. Когда *Counterspell* успешно разрешится, на кладбище у нас стало 7 карт. Обобщая: ирравная карта, если это сорсер или инстант, попадает на кладбище только после того, как ее действие претворится в жизнь или же она будет отзерутирована. А существо (или артефакт, экипмент) попадает на кладбище в момент, когда отзерутировано, либо — входит в игру, и кладбище тут уже тогда ни при чем.



Flashback («обратная вспышка»)

Некоторые карты можно играть не только из руки, но и с кладбища. Правда, не за их обычную мановую стоимость, а за flashback cost (которая чаще всего больше). После чего, будучи сыгранной или откаутированной, карта удаляется из игры.

1. Картам с flashback совершенно не важно, как они оказались на кладбище: они могли быть сброшены, сыграны или попали на кладбище из библиотеки.

2. Когда карта с flashback игровое с кладбища, она попадает в цепочку. Как следствии, ее нельзя удалить с кладбища из игры в ответ на попытку сыграть с кладбища.

3. Игра карты с кладбища не меняет ее стоимость по мане — просто она игровое за flashback совместно обычной мановой стоимости.

4. Эффекты, которые увеличивают или уменьшают стоимость заклинания, точно так же увеличат или уменьшат стоимость flashback (они влияют на общую стоимость заклинания, а не на mana cost).

5. Карта, сыгранная через flashback, не попадает на кладбище, а сразу удаляется из игры. Триггеры, активирующиеся при попадании карты на кладбище, в подобных случаях не активируются.

Элементарные примеры

A. На столе у нас лежит Yawgmoth's Agenda. На кладбище похитит Reckless

Charge. Мы можем сыграть его как за одну, так и за три маны. И он в любом случае будет удален из игры (т.е. Agenda на столе).

B. С кладбища играем Beast Attack. В ответ противник кидает Coffin Purge. Кинуть — значит, но цель придется выбрать другую. И сразу другой пример — когда наоборот. Противник кидает Coffin Purge и называет Beast Attack в качестве цели. В ответ — срочно играем Beast Attack. Итог: Coffin Purge не находит цели.

Symbioties (карты «симбиоза»)

В сете Odyssey (и не только) есть карты, которые учитывают количество своих копий на кладбищах. Например:

Muscle Burst

1♣, Instant

Target creature gets +X/+X until end of turn, where X is 3 plus the number of Muscle Burst cards in all graveyards.

Такие карты учитывают совокупное количество их копий на кладбищах всех игроков. Но они не учитывают самих себя в момент игры, так как еще не находятся на кладбище (см. самую концовку примера Г из главы про flashback, после слова «обобщая»).

Плюс к тому, теперь имеются еще и существо, усиливающее эффект таких заклинаний, например:

Diligent Farmhand

♣, Creature — Druid, 1/1

1♣. Sacrifice Diligent Farmhand: Search your library for a basic land card and put that card into play topped. Then shuffle your library. If Diligent Farmhand is in a graveyard, Muscle Burst's effect counts it as a Muscle Burst.

То есть при игре Muscle Burst он будет считаться еще одним Muscle Burst на кладбище и усилит эффект от него еще на 1.

Подобные свойства карт имеют значение только при игре указанного заклинания. Всем остальным картам это глубоко безразлично. Например, игровое Labotomy из руки шефехота игрока выбирается карта, не являющаяся базовой землей, и удаляется из игры, после чего все копии этой карты, находившиеся у этого игрока в руке, библиотеке или на кладбище, также удаляются из игры. Так вот, если таким образом удалится Muscle Burst, то находившиеся на кладбище Diligent Farmhand nikdy не удалится.

Элементарные примеры

A. На кладбищах семь карт. Вы играете Muscle Burst и следом, в цепочку, еще один Muscle Burst. Зверюшка получит +3/+3 от сыгранного вторым (цепочка с конца размыливается) и +4/+4 от сыгранного первым.

Надеемся, эта статья предостережет вас от наиболее грубых ошибок в игре. Но повторим еще и еще раз: если у вас есть такая возможность — приходите в клубы! Там вы сможете разрешить всевозможные у вас вопросы, проверить «на прочность» собранные вами колоды и повысить свои игровые навыки. Играйте с нами, играйте как мы, играйте лучше нас! ■

MAGIC

The Gathering

Magic: The Gathering - Интеллектуальное развлечение XXI века

ЛОМАЕШЬ ГОЛОВУ, КАК ЗАНЯТЬ СЕБЯ?
У ТЕБЯ НЕТ ДРУЗЕЙ ИЛИ ТЫ ХОЧЕШЬ НАЙТИ НОВЫХ?

ТОГДА ВНИМАНИЕ!

Наши клубы открыты для тебя 7 дней в неделю, по 12 часов в день.
А вход совершенно бесплатный!

Что для этого нужно?

Играть в настольную игру-фэнтези *Magic: The Gathering!*

Ты еще не умеешь играть в MTG?

Вырезай купон, приходи в наши клубы,
сыграй в демо-версию, получи в подарок диск!!!

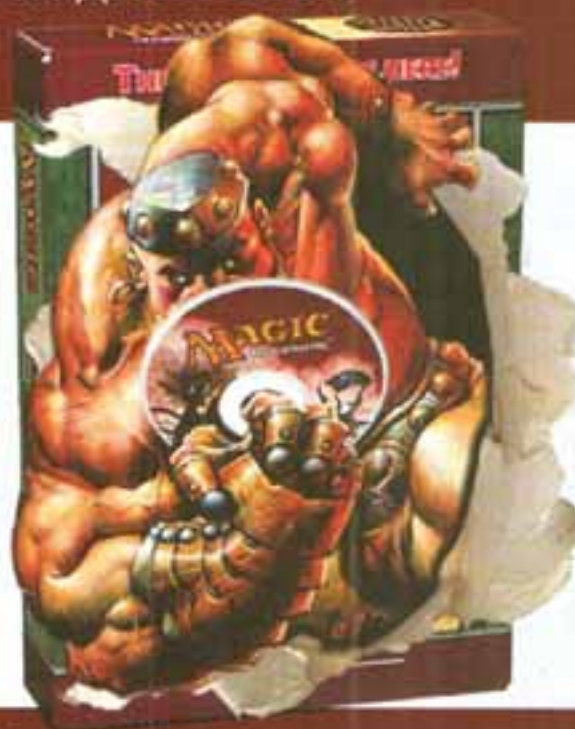
Ты - давний поклонник MTG!?

Вырезай купон, приходи в наши клубы...
(в демо-версию можно не играть!)- тебе ждут
новогодние подарки и сюрпризы!

СПЕШИТЕ!

Количество подарков ограничено! А Новый Год близко!

Magic: The Gathering - отдыхай, играя!!!



Москва Клуб "Портал" м. Смоленская, 4-й Ростовский пер. д. 2/1, стр. 2, тел.: (095) 248-49-03

Санкт-Петербург Клуб «Саргона» м. "Новочеркасская", Новочеркассский пр-т, д. 47/1

- информация о турнирах для начинающих по тел.: (812) 445-10-54

Украина Компания "Саргона" г. Киев, ул. Богатырская, д. 2Б, ст. м. "Минский" - адреса клубов-участников акции в твоём городе можешь узнать по тел.: (044) 461-31-61 или на сайте: <http://www.sargona.com.ua>

Все о нас на сайте: www.sargona.ru

НАСЛЕДНИКИ СОВЫ

Как известно, первым оставшимся в памяти людей автором загадок был — или была — оракул (по поводу ее пола источники расходятся). С тех пор игра в загадки полюбилась многим народам, сменились правила (или игроки стали немусульман?), а четверть века назад эта игра трансформировалась в другую и обрела спортивную форму. Это «Что? Где? Когда?» — не телевизионное шоу, гениально режиссированное покойным Ворошиловым, а игра, в которую сейчас играют десятки тысяч людей по всему миру.

В этой игре «знатоки» соревнуются уже не с телезритателями, а друг с другом: кто найдет правильный ответ на большее число вопросов. Или же вопросы: за время своего существования знатоки успели изобрести много вариаций Игры. В том числе и интернетские.

Вообще «Что? Где? Когда?» — игра командная. И одиночные соревнования — скорее исключение, чем правило. В Интернете существует целый клуб «Что? Где? Когда?» — <http://kulchiki.rambler.ru/znotaki/>. Там бывают турниры, в которых вопросы даются не на минуту, а на сутки или даже больше, турниры, проводящиеся по IRC, где на вопрос дается две минуты... Некоторые из них идут целый год, другие — разовые. На сайте Интернет Клуба есть и список команд; можно присоединиться к одной из них или собрать новую. И неважно, если игроки живут в одном городе и видели ли они вообще друг друга хоть раз — на то и Интернет...

Кстати, на том же сайте есть и такая интересная страничка, как «Летопись» (<http://kulchiki.rambler.ru/znotaki/boris/reports/>). В ней все желающие могут кой-ни анонсы очных турниров, на которых, правда заранее заявку органи-

заторам, можно пограть «в живую». Для жителей Москвы и Подмосквы можно порекомендовать www.chgt.msk.ru; здесь подробно рассказывается о московских турнирах, так же, например, как Гран-при Москвы или открытом соревновании Moscow Open. Там же можно почитать вопросы «Что? Где? Когда?», на которые ищутся такие турниры.



Для молодых знатоков летом проводится специальное летнее анатоковское отдыха. Так к нормальному летнему отдыху добавляется множество анатоковских развлечений.

Вас, например, анатоковская игра, изобретенная харьковчаном Олегом Пельштейном: бескрылки. Вам предлагается стихотворение, в котором пропущена строка (или часть строки). То, что пропущено, — крылатая фраза, название известного произведения или просто цитата, которая у всех на слуху. Надо ее восстановить — так, чтобы сохранился смысл, размер, рифма... Например:

Тестовые кавалеры,
О вас пашу стужи я.
На Чудское героими
Идете не спеша.
[У вас такие перья,
У вас рога такие,
Копыта очень стройные
И добрая душа]
(автор Юрий Арцианский, Азлан)

В бескрылки играют в полном объеме Интернет Клубе <http://kulchiki.koi.rambler.ru/znotaki/klub/mail/ichb-regl>, но есть и специальный сайт этой игры, где каждую неделю появляются новые примеры: www2.tsg.co.il/pkn/beskr/k-beskr.htm.

Бескрылки «Манни»

Сегодня мы предлагаем вам серию бескрылок, сделанных специально для «Игромании». Все их объединяет тема компьютерных игр. Попробуйте решить. Потом в следующем номере можете посмотреть в «Мозговом штурме», в разделе «Игра по конкурсам». А логотип подшейте. Итак:

1. У Westwood спрашивают: «Чем Вы игрок?е займете юнайт?»
Стелет «Наша путь известен всем»
То <...>
2. Чтоб я — да выжить не смею?
Пусть Мужские суров и крут,
Где не достанет дально бое,
Поможет там <...>
3. Мы в школе злос трюков, рывки учим,
Там Прометей, и Гектор, и Снафф...
От «Мунбо-Юнбо» вскоре мы получим
<...>
4. Ты берешь солнце закатилось,
Мы вместе с NOD'ом долго ждали,
Когда же Westwood сменит гнев на милость,
<...>

Подсказка: в крылатую фразу, служащую ответом, иногда можно — и даже должно — вставлять ковычки, делать маленькие буквы большими, добавлять знаки препинания ■



Спорт, спорт, спорт!..

В этом году знатоки впервые собрались на открытый чемпионат СНГ — он прошёл в Донецке в рамках фестиваля «Золотой Софт». Первым чемпионом стала одна из фавориток — команда А.Губанова из Санкт-Петербурга. Команда «Дельта» (оттуда же) стала второй, чемпионом Москвы команда «Меспроста» — третьей, а четвертое место завоевала сборная страны Интернет, в которой никак не три игрока, иногда до той поры не играли вместе.

Достаточно представительные турниры бывали и раньше, но это — первый шаг к выстраиванию спортивной вертикали объединяющей чемпионаты Москвы, Петербурга, Украины... Вероятно, не за горами и чемпионат мира, где команды стран бывшего СССР конкурентно составят команды США, Израиля, Германии, их спортивная возможность весьма очевидна. Это показал и Кубок Города (www.chgt.msk.ru/turnir/index.html) и телефонный турнир Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»

ГОЛОДЕМ



- Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации

- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений

- Захватывающая сюжетная линия
- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий

Будущее Земли и человечества - в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation

Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.

Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.

Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!

Ставки высоки - победитель будет править миром.

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- процессор Pentium II 200 MHz
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom 16x
- наличие DVD совместимости с Windows
- MS Windows совместимая мышь

New Media Generation
Москва, ул. Ринского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU

NMGTM
NEW MEDIA GENERATION

ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО
COMTE@COMPLIFE.NET
HTTP://YUN.COMPLIFE.NET

БЕДСТВО

Поначалу я думал, что два тела, висевшие у меня на хвосте, работают на китайскую разведку. Это было не слишком приятно — как известно, китайцы не придерживаются джентльменских соглашений, принятых спецслужбами большинства развитых стран, — однако и не особенно меня тревожило, ибо алету моего уровня случается бывать в гораздо более неприятных переделках. Даже в самом худшем случае вряд ли они решились бы устранить меня на улице среди белого дня, может быть, часом позже, когда в конторах начнется обеденный перерыв и сотни служащих выйдут на улицы: в толпе легко подобрать са к человеку сзади, выстрелить ему в шею стравленной иголкой из бесшумного пистолета и спокойно скрыться. Но, насколько я представлял себе ситуацию, вряд ли в их задачу входило ликвидация; скорее просто слежка. Что ж, в таком случае я попробую оторваться. Если их только двое, это не проблема. Хуже, если эти двое, что пасут меня, почти не скрываются, — просто отвлекающий маневр, в то время как их коллеги следят за мной более аккуратно.

Я нырнул в подвезку. В зеркале я увидел, как те двое спокойно и уверенно следуют за мной. Я прошелся по платформе и остановился, со скупым видом засунув руки в карманы. Они продолжали идти. Все ближе, ближе... это уже чересчур для обычной слежки. Неужели они надеются столкнуть меня под поезд? Сейчас, когда я ко всему готов?

Словно в ответ на мои мысли, послышался шум приближающегося состава. Двое ускорили шаг. Один из них так же держал руку в кармане, и мне это очень не нравилось. Я отступил за колонну и двинулся от них. Когда они появились из-за колонны, первый вагон промчался мимо; момент для них был упущен. Поезд остановился, и я вошел в вагон.

Они, разумеется, последовали за мной. Возможно, они ожидали, что я выпрыгну в последний момент, но я этого не сделал. Поезд тронулся. Теперь я мог рассмотреть их внимательно. Один повыше, другой пониже, оба в одинаковых серых плащах (никакой фантазии), лица совсем невзрачные. Не похожи на китайцев, хотя это ни о чем не говорит. Тот, что повыше, спокойно встретил мой взгляд и подмигнул мне, по-прежнему держа руку в кармане. Я в ответ тоже чуть заметно отпырнул правый карман. Впрочем, им наверняка известно, что я стреляю левой так же хорошо, как и правой. На побойке в вагоне со множеством пассажиров не входило в их планы.

Станция. Я не спеша направился к выходу. Они за мной. Я шел вдоль вагонов. Машинист объявил отправление. Я прямо-таки стинной чувствовал, как они ждут моего прыжка в закрывающиеся двери. Я не прыгнул. Поезд тронулся. Мимо, набирая скорость, проехал третий вагон от конца... второй... Что, парни, расслабились? Вы еще не знаете, с кем имеете дело!

Когда последний вагон проехал мимо меня, я развернулся и прыгнул, увеличившись за поручень задней двери. Я еще успел насладиться выражением досады на их лицах. Несколько секунд, виса на двери, я представлял собой прекрасную мишень; но я надеялся, что они не решатся стрелять. Они не решились.

Когда поезд был уже в туннеле, я, продолжая цепляться одной рукой за поручень, достал из кармана универсальный ключ, открыл дверь и вошел в вагон. Пассажиры не были очень обрадованы моему появлению; я показал им полицейское удостоверение — разумеется, поддельное. Все равно сверну, что столько человек видели меня при необычных обстоятельствах и, следовательно, запомнили; впрочем, раз эти двое вели себя так нагло, значит, я где-то засветился. Где же? Об этом мы подумаем на досуге.

Я вышел на следующей станции и пересел на другую линию. Они никак не могли успеть сюда; оставалось, правда, вероятность, что они заранее выставили своих людей на прилегающих станциях подвезки. Но в нашей профессии не бывает стопроцентных гарантий.

Я петлял под землей около получаса, внимательно следя, кто входит и выходит следом за мной. Ити мне пасут человек тридцать, или в еса-таки оторвался. Приятнее верить во второе, тем более что в первом случае сделать все равно ничего нельзя.

Я вошел в туалет и залерся в кабинке. Измененне внешности заняла около пяти минут. Вполне достаточно, чтобы те, кто выдл, как я входил, уже ушли. Теперь вывернуть карманку куртку и броси, которые специально свиты с учетом этой возможности, и можно выходить на поверхность.

Я свернул в какой-то глухой переулок. Последняя проверка: если за мной все еще следят, здесь я их засеку. Осмотревшись — переулок был абсолютно пуст, — я прощмынул в подвезд нежлого дома, смотревшего выбитыми окнами на глузую кирпичную стену напротив. Ждать пришлось недолго. Буквально через пару минут один из этих парней показался из-за угла. Черт побери, это было уже чересчур! Он направился прямо к подвезду. Я начал крадучись подниматься по лестнице без перил. Достигнув площадки второго этажа, я оглянулся — и меня окутало холодом: за моей спиной стоял второй. Стоял и спокойно смотрел на меня.

Тут я понял, что китайская разведка, равно как и какая-либо другая, здесь ни при чем. Пусть даже они сумели снова переключить меня в метро, пусть проследили мой путь до этого дома, но ни один обычный человек не мог оказаться здесь раньше меня! Я сам еще минуту назад не знал, что сверну сюда!

Его рука стала подниматься из кармана. В этот момент я переместился.

Пороховой дым льет над равниной, расстилавшейся у моих ног. Слышался далекий треск ружейных выстрелов и глухой басовитый грохот артиллерии. Стройный, математически правильный порядок полков дожно нарушается; непосвященному показалось бы, что знику царит кровавый хаос. Но в явдл, наступление на правом фланге развивается успешно, а генерал Берана по-прежнему сдерживает яростные атаки неприятельской кавалерии. Ситуация в центре осталась неопределенной; я ждал адъютанта с докладом.

— Ваше превосходительство!

Я отпустил подзорную трубу и обернулся. Передо мной стоял штабной офицер.

— Двое перебежчиков, ваше превосходительство. Говорят, что у них информация исключительной важности.

— Вы как следует обыскали их?

— Конечно, ваше превосходительство. Ничего подозрительного.

— Хорошо. — я повернулся и пошел за офицером. Перебежчики стояли неподалеку под охраной четырех гвардейцев. Когда я увидел их, меня окутали некороткие предчувствия, не замедлившие подтвердиться.

— Это шпионы! — воскликнул я в ярости. — Расстрелять немедленно!

— Есть, ваше превосходительство! — ответил офицер, но тон его звучал издвостельски, да и голос был не тот. Это был не офицер, а один из них! Второй по-прежнему стоял в окружении гвардейцев, застывши, как истуканы. Я снова переместился.

В воздухе по-прежнему пахло порохом, и в этом не было ничего удивительного. Бой с королевским фрегатом продолжался три часа, прежде чем, потеряв грат-мачту и половину

парусной оранжереи, он был вынужден оставить нас в покое. Но и нашей старушке "Батон" здорово досталось, в трюме все еще было полно воды, а пожар на боку еле удалось потушить. Кровь моих ребят еще сохла на досках палубы, многие из них сегодня отправятся туда, куда в конце концов попадают все корсары. Но, по крайней мере, они очкарились туда напрямик из боя, а не с виселицы.

Ступа деревянной ногой, подошел Малчи Билли.

— Славный народ-ост, капитан, — сказал он, почесывая рыжую бороду.

— Да, — согласился я, — только мне не больно-то много от него проку. После сегодняшней драки красотка "Батон" не соблазнит ни одного торговца. Надо идти на Тексон пасть дыряк.

Билли обернулся, охидывая критическим взглядом корабль. Вnezало глаза его расширилось.

— Тысно чертей мне в толгой! — прикрикнул он. — А это еще кто?

Мне не надо было даже оборачиваться, чтобы понять, кто это. Я послешно шагнул через разбитый фальшборт.

Я сидел в своем просторном кабинете на 44 этаже, просматривая последние отчеты. Все шло как по маслу. "Джентер индустриэ" контролировала 60% рынка. Социальная офера в Южной Америке, которую в буквально силой протолкнул через совет директоров, обернулась таки солидным барышом. Акции дочерних предприятий поднялись еще на 3 пункта. "Клаусон Энтерпрайзес" выложили последние резервы; очевидно, следующего сброса акций им не выдержать. Старый пес Доллинг приполз-таки на бриже, вилка хвостом и умоляя о слиянии на выгодных условиях. Правда, пара забастовок на Западном побережье, да еще "зеленый" шумит по поводу нового комбината на Аляске... ну да я всегда умел договариваться с лидерами всяких горлопанов. Эти самые лидеры в моем кабинете делаются смиренны и вливы, как только речь заходит о деньгах... Кстати, о деньгах — стоит ли и дальше финансировать избирательную кампанию этого парня из Айова? Что-то он стал позволять себе сколько-то высканывания. А, вот и его рейтинги. Нет, не похоже, чтобы он испортил себе репутацию. Старина Джентер всегда стоит на верную лошаду.

Я распустил узел галстука и с удовольствием откинулся в кресле, а затем нажал кнопку селектора.

— Джейн, принесите мне кофе.

— Да, сэр.

Дверь открылась, но на пороге стоял вовсе не Джейн. Проклятье, они и сюда добрались!

— Добро пожаловать, смертный, — сказал демон, обнявая в улыбке восьмидесятилетние щик.

— Это мы сейчас проверим, кто из нас двоих смертный, — ответил я, поигрывая Кладорским. Черные руки Неназываемого Народа злоебно блеснули на клинке, и красные огоньки в глазах демона потухли. Он нехотя сложил обе пары рук на груди.

— И откуда вы только берете эти штуки, — пробурчал он.

— Конкретно эту я раздобыл у одного колдуна из Заргорода, — кратко объяснил я. — Он, поймавшись, чертовски не хотел ее отдавать.

— Чтобы победить магу-ного чародея, надо обладать магической силой не меньше, чем у него, — заметил демон. — А если бы ты ею обладал, то не шлепал бы сейчас по столь неприветливому месту, размазывая тяжелой железкой, пусть даже это и Рунный Меч.

— Вы, демоны, рассуждаете логично, но слишком примитивно. Предки моего народа убивали на охоте зверей во много раз сильнее их самих. Так же и с чародеями.

— Короче, чего ты хочешь? — потерпел терпение мой собеседник.

— Разве это не очевидно, Стрел? — пожал плечами я. Надо сказать, что пожимать плечами в доспехах довольно неудобно. — Я хочу выйти.

— Ну так выходи, — посторонился демон.

— Я не кончил. После этого я хочу и выйти.

Глаза стража снова злобно сверкнули.

— А это значит, — продолжил я, — что мне нужен Перстень Луммуро, украшающий в данный момент шестой палец твоей третьей руки.

— Никогда! — рявкнул демон.

— Но против Кладорала у тебя нет ни малейшего шанса, — напомнил я.

— А расстаться с перстнем мне не позволяет заклятье, — жалобно произнесло создание Харсо. — Слушай, дались тебе эти Толкиены! Можешь, возьмишь обичное золото, а? Или хочешь — мой приятель дракон Дуодрум украдет для тебя принцессу?

— Очень мне нужны подобные штуки, — поморщился я, поднимая их. — Извини, приятель. Здесь нет ничего лишнего.

От крови демона доспехи мгновенно заржавели и укасажили скрипеть при каждом движении. Снег с когтистого пальца Стража перстень, я вошел в подземелье.

В лабиринте властвовали мрак, холод и смрад. Но я уверенно шагнул вперед, перешагивая через бесчисленные останки предшественников, ибо амулет Полярисмена — дар Корсеев Эльфов — никогда не позволяет заблудиться, а перстень Луммуро открывает любые двери. Вот, наконец, и Хранилище. Я по очереди коснулся перстнем Девяти Печастей, и они стали. Тяжелая базальтовая дверь медленно отворилась.

Посреди Хранилища, прямо на Троне Величести, восседал один из моих преследователей. Второй с видом столичного туриста в провинциальном музее рассматривал Толкиены Силы. Я остановился и бросился назад, прямо в рубку звездолета.

На обзорном экране медленно поворачивался Ригель VII — жуткая планета, бесследно поглотившая три экспедиции. Я несколько задумался о той силе, что побуждает землю вновь и вновь лезть на рожон, бросая вызов враждебному космосу. Природных ресурсов уже освоенных миров хватит на многие тысячелетия, но мы упрямо лезем все дальше, опьяняя свое любопытство человеческими жилами.

Казалось, наш корабль оснащен лучше других и мы готовы к любым неожиданностям. Но Дальний Космос — это тоже место, где никогда нельзя предугадать всего. Все, что произошло с нами на Ригеле VII, безусловно, обогатит науку... если, конечно, будет кому обо всем этом рассказать.

Свет в рубке слабо мерцал. Энергосистемы работали едва ли не на 40% от номинала. Сланы кровавые раны, горели на пультах красные аварийные транспаранты.

— Ну что там, Нильсен? — спросил я.

— Плохо дело, команда. Остатков топлива хватит, чтобы дотянуть до Дельты, но мы не можем запустить главный двигатель. Полонски успел-таки надделать дыр в стенах реакторной камеры. Датчики примерно позволяют оценить их форму и расположение.

— Ширина самой большой?

— Дюйма, около десяти микрон. Вполне достаточно, чтобы нас разнесло на атомы в первые же секунды работы реактора.

— Но дыры такого размера мы можем залепить своими средствами.

— Конечно, командир, но ведь у нас не осталось ремонтных работ. Кому-то придется самому лезть в реактор.

— Сколько там сейчас?

— Достаточно, чтобы в скафандре высшей защиты изжариться за 4 минуты. Хватит ли этого времени на пломбировку стенок — не знаю. Как повезет.

— Ну что же, — я отступил отмики, — пойду и проверю.

— Нет, командир! Вы не должны этого делать!

— Это же элементарная логика, Нильсен. Мы потеряли слишком много людей. Из тех, что остались, каждый необходим, чтобы довести корабль до Дельты, — каждый, кроме меня.

Я встретился взглядом с Нильсеном.

— Удаче вам, командир.

Я влез в тяжелый скафандр, проверил автоматику и двинулся к хвосту корабля через разгерметизированные отсеки. В вакууме и невесомости плескали трупы моих товарищей — страдальцы, с биосеринками застывшей крови по всей коже, с полопавшимися глазами и кровавыми сосульками из рта и ушей. Быстрые демон-

прессии. Теперь уже трудно было понять, кто из них до конца боролся за спасение корабля, а кто крушил его, ослепленный ригель-риском безумием.

Вот, наконец, и реактор. Над люком ритмично вспыхивало красная лампочка. Входить опасно для жизни. Ровно как и не входить.

Лес пошел в сторону.

— Четыре — ноль-ноль! — раздался в шлемофоне голос Нильсена. Минута уйдет только на то, чтобы добраться до места повреждения, и минута — на возвращение. Поэтому все нужно сделать за один раз: второй заход — уже превращение параллельно доступной дозы облучения.

Я подлетел к створе реакторной камеры, микроваскореженный в пустоте почерневший труп. Старший инженер Полосок, еще одна жертва безумия, которым Ригель VII наградила большую часть экипажа.

Инструменты мелькали в моих руках. Главное — не спешить, не думать о времени... Сердце бешено колотилось, пот заливал глаза а это чертовски неудобно, когда на голове гермашлем. В какой-то момент инструмент выскочил у меня из руки, но я успел, изогнувшись, поймать его, прежде чем он улетел прочь. Последнее дырка... да, сканер больше не фиксирует. Готово!

— Ноль-сорок!

Черт, придется лететь на полной скорости, в риску разбиться. Но это лучше, чем изжариться в жестком излучении.

Я развернулся, выключил двигатель скафандра, и с изумлением увидел вместо одного трупа три. Точнее, один труп и двух живых человек... без скафандров. О нет!

За окнами дворца гремели пушки, отмечая столпотопным салютом слабую победу моих войск. Последние сопротивляющиеся князьства на восточном побережье пали. Остатки моей Империи занимала весь континент.

Со своего трона в с легкой улыбкой озирал занятый оными зал. Герцоги и графы в орденских лентах и звездах, победоносные генералы и маршалы в парадных мундирах с тяжелыми золотыми эполетами, стоящая чуть в стороне кучка иностранных послов, пытающихся скрыть под маской высококамерного достоинства растерянность и страх за судьбу своих законных государств. Вся эта блестящая публика собралась сегодня здесь, чтобы праздновать мой триумф. Остатки ни одна страна на планете не могла сравниться с моей Империей. И хотя за океаном еще оставалось достаточно серьезных врагов, все же теперь я по праву мог именоваться самым могущественным из монархов... и вообще из людей.

Расширившись за окнами они фейерверком отбрасывали причудливые отблески на лица гостей, отражались в зеркалах, хрустальных подвесках люстр, орденских бриллиантах и заплатах панцирей Императорской гвардии. Я так заколебался этими зрелищем, что не сразу обратил внимание на какую-то суматоху у дверей. Но уже в следующий момент я увидел, как через весь зал, бесприветливо раздвигая имперских арестантов и покровов, движется быстрым шагом два человека в серых плащах. Они направлялись прямо к трону.

На этот раз я даже не пытался бежать. Я понял, что это бесполезно. Я просто сидел и ждал, пока они подвигались по покрытым алмаз коврам ступени трона.

— Комитет охраны реальности, мистер Джеттер.

— Черт бы вас побрал, — пробурчал я.

— Вы находитесь в виртуальных мирах уже 92 часа, — невозможно продолжать он, — что более чем вчетверо превосходит норму, установленную федеральным законом.

— Черт бы вас побрал вместе с федеральным законом.

— Вам следует понять простую вещь, — сказал второй. — Ограничивая пользование виртуальной реальностью, государство в первую очередь заботится о вас.

— Какое государство дико до нас! — взорвался я. — Я истраиваю плечу налоги! Государство получает деньги с виртуальных систем, и пусть оно не вмешивается!

— Государство получает деньги и с торговли спиртным, но это не значит, что оно жаждет превращения своих граждан в алкоголиков. А виртуальная реальность затравливает человека страданиями алкоголя. Вы уже почти четверо суток не возвращаетесь в реальный мир, а если бы мы не вмешались, не возвращались бы и дальше.

— Я нахожусь здесь на свои деньги, — окрикнулся я, хотя и понимал, что все это бесполезно.

— Пока на свои, и пока эти деньги заработаны честным путем, — усато повторил второй свои возмущенные истины. — Все направления с этого начинают. Потом деньги кончатся, а остановиться они уже не могут. Отсюда преступления. Наша эдана — превращает превращение людей в социально опасных маргиналов и психов, неспособных отличить компьютерную иллюзию от реальности.

— Хватит, Джим, он все это знает, — прервал его первый. — Итог, Джеттер, вы лишаетесь права пользования системами виртуальной реальности на три месяца. Попытка обойти запрет повлечет более суровое наказание, — он вытащил руку из кармана. И все исчезло.

Я пришел к себе в своей знакомой комнатке на пятом этаже старой развалюхи — моем последнем жилище в этой их внешней реальной реальности. Компьютер ткнул на меня пустым белым выключенного монитора, и все тело ныло от четырехдневной неподвижности. Я с ругательствами содрал с головы бесполезные теперь датчики и вытащил трубки, наддерживавшие мой обмен вещества все это время. Да, чем больше времени проводил я там, тем неприятнее возвращение. Ну до ничего... не зря же я был когда-то ведущим программистом "Дженерал виртуалити". На этот раз мне удалось обманывать их автоматику несколько суток... но в конце концов компьютеры все же засекли нарушение, хотя и не смогли меня поймать. Тогда они послали по следу агентов... не каждому нарушителю выпадает такая честь. Да, эти черт-вы агенты — единственное, что мешает нам уйти в виртуальные миры навсегда. Одних компьютерных защит недостаточно, чтобы остановить специалиста моего уровня. Да, я был и остаюсь прекрасным программистом, а причина, по которой эти ублюдки выжили меня из "Дженерал виртуалити", никакая не космическая. Так о чем это всё? Ах да, агенты...

Так вот об агентах. Не все так гладко, как кажется любителю своей и скучной "настоящей" жизни (им это у них-то настоящая жизнь?). Эти парни, в отличие от агентов, сами проводят в виртуальных мирах по многу часов. Сегодняшние могли звать меня еще в городе, где я был шлангом. Но нет, они последовали за мной через несколько миров... Почему? Да потому, что им это нравилось, черт побери! Виртуальные миры не могут не нравиться! И в один прекрасный день...

А уж агенты позаботятся, чтобы возвращение стало невыносимым!



Осада Авалона

Судьба бросает кости, ставка – твоя жизнь. Жизнь тех, кто волею судеб оказался запертым в городе-крепости превратилась в постоянное испытание. Это история о городе, охваченном пламенем войны, история о смелых воинах, могучих противниках и всемогущей магии. Это история о мудрости, коварстве и силе. Это история осады Авалона.

Digital
Tome

snowball.ru
технологии творчества





Если бы препода были операционками...

Препода DOS

Способен обучать только одного студента, но отдает ему все свое время. Если же студента все-таки отчисляют, увольняется вместе с ним.

Препода Win 3.11

В прошлом это препода DOS, прошедший дополнительную подготовку. Теперь у него есть некоторые наладные пособия и несколько приемов, при помощи которых (как, по крайней мере, говорят), он может обучать несколько студентов. На самом деле у него хватает времени только на одного, максимум на двух, но тогда процесс обучения затягивается и теряет эффективность. В случае отчисления одного студента быстро теряет форму, и дело все равно заканчивается увольнением по собственному желанию. Таким образом, избавиться от него очень легко — достаточно погугнуть ему какого-нибудь нерадивого студента.

Препода Win'95

После еще одного курса повышения квалификации преподав DOS. Препода, прошедший эти курсы, старается скрывать свое темное прошлое, но, тем не менее, гордится своим умением обучать студентов индивидуально, как это делают препода DOS. Отказывается работать в университетах старого типа и очень любит просторные аудитории. Никогда не соглашается с мнением ректора и говорит, что лучше него знает, как работать со студентами. Самостоятельно его настольно велика, что он пытается сам определить, где лучше проводить занятия, и, даже если он выбрал общественный туалет в качестве аудитории, переубедить его бывает весьма сложно. Может одновременно обучать нескольких студентов, но способен запросто забыть о существовании какого-нибудь из них. Постоянно улыбается, даже когда спорит с ректором или увольняется. Уволиться может по самым неожиданным причинам — например, если его попросят пересадить студента за другую парту. Иногда увольняется и вовсе без причин. Несмотря на это, очень популярен как среди ректоров, так и среди родителей, которые зачастую еще с детского сада готовят своих детей к обучению у преподав Win'95.

Препода OS/2 Warp 3

Кардинально отличается от предыдущих методов обучения. Никогда эти методы подавали большие надежды, но в последнее время они утратили популярность, и ректоры университетов все реже и реже берут к себе этих преподав. Препода OS/2 Warp 3 всегда мог обучать несколько студентов, дела при этом свое внимание между ними сообразно способностям каждого. Не имея ничего общего с преподами DOS, он, тем не менее, по просьбе ректора и за дополнительную плату может одновременно с общим потоком обучать несколько студентов так, что они думают, что с ними работают индивидуально (правда, у этих студентов складывается не лучшее впечатление о скорости работы препода). Как и препода Win'95, он не работает в старых и темных помещениях. Крайне редко увольняется по соб-

ственному желанию, ибо очень любит свою работу. Иногда, увлекшись, он забывает о существовании ректора и перестает поддерживать с ним контакт. Ректору в таких случаях советует немного подождать, пока тот вспомнит о нем, но на деле надея всего единственное, на что отреагирует препода — это приказ о его увольнении. Хотя, даже увольнясь, препода OS/2 Warp 3 успевает принять занеты у студентов.

Препода OS/2 Warp 4

Это бывший препода OS/2 Warp 3, решивший идти в ногу со временем и прошедший курсы переподготовки, которые должны были сделать его не менее популярным, чем препода Win'95, и избавиться от всех недостатков, присущих препода OS/2 Warp 3. Фактически же после этих курсов он стал более требовательным к размеру помещения, научился улыбаться от препода Win'95 и стал чаще увлекаться какими-либо конкретными студентами, забывая про всех остальных, а вместе с ними и про ректора.

Препода WinNT

Готовили его там же, где и препода Win'95. Внешне он очень на него похож, только чуть реже улыбается. Хорошо умеет работать с несколькими студентами, никогда не обделяет своим вниманием, но очень строг к неуспевающим и отчисляет по первому требованию ректора, а иногда и без такового. Уволить же его самого практически невозможно, его можно лишь убить. Требует очень больших помещений, но даже в них чувствует себя сквадным. Очень часто, читая лекцию, загоняет студентов в угол и ходит по аудитории огромными кругами.

Письмо руководителя компании программистам...

Господа, тот, кто уходит из комнаты последики, ОБЯЗАН выключить свет, вентилятор и закрыть окна.

Как определить, что ты последний:

- в комнате больше никого нет;
- с тобой все попрощались;
- соседи не отзываются.

Как определить, что горит свет:

- посмотреть на потолок;
- перевести взгляд с монитора на клавиатуру;
- пощелкать выключатель.

Как определить, что выключен вентилятор:

- дует;
- вращается пропеллер;
- сунуть палец (не рекомендуется).

Как определить, что открыто окно:

- с улицы слышны звуки;
- дует;
- свежий (несвежий) воздух;
- высунуться (несильно).

Анекдоты

Серьезная организация возмнет на высокооплачиваемую должность опытного хакера. Резюме просим разместить на главной странице сайта www.microsoft.com.

День, когда Microsoft запустит хоть что-то, что не будет тормозить, будет днем, когда они начнут производить автомобили.

Звонок на радио:

— Поставьте, пожалуйста, песню Пугачевой про то, как у нее закон Windows!

Диджей (после паузы):

— Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть?
— Ну, там еще в припеве: «Клмкму, а в ответ пидина, снова в остриска овка... Сильная женщина плачет у окна...»

Хакеры из Санкт-Петербурга взломали сеть Microsoft и внесли изменения в ключевые коды новейших разработок корпорации. Microsoft выражает им благодарность — теперь все работает.

Если вы получили письмо со словами «поздравляем» и «добро пожаловать», разорвите его на месте, потому что вас лмают на 2 года компьютером и Интернетом.

Сначала Джон Леннон назвал свою группу Beatles. Но оказалось, что адрес www.beatles.com уже занят какими-то жуками. С тех пор группа называется Beaties.

Новая русскоязычная панковская система «Иван Сусанин».

— Говорят, что русским было очень сложно спустить «Мир» обратно на землю...

— Да чего уж там. Самой сложной частью всей операции была установка Windows 95 на бортовом компьютере «Мира». А упал он сам...

Фирма Microsoft выпустила Windows for wopan. Основное отличие продукта в том, что две кнопки — Yes и No — заменены одной. Maybe...

Благодаря американской компьютеризированной системе выборов президентом тысячи российских камерод смогли принять участие в голосовании...

Программист на заправке:
— У вас какой бензин?
— Девяносто пятый.
— А нет девяносто восьмого или девяностого?

Идет программист с работы. К нему подходит мальчик.
— Девчонка, скажите, сколько времени?
— Сколько времени.

Только компьютерщик может попросить у начальника 200 долларов на память. И ему дадут.

Сидит два интернетчика. Один читает вслух объявление в газете:
— Красивая девушка. 90х60х90. Выплатит все твои желания. Плата — 1000р. за ночь.
Второй, задумывая в газету:
— А со скольких у нее ночь?

Заходит компьютерщик в булочную после бессонной ночи у компьютера, до утра провалявшись с установкой кривой видеокарты, и говорит:

— Мне, пожалуйста, буханку черно-белого хлеба и батон цветного.

Интернетчик орет на жену:
— Ты изменила?
— Нет, что ты! Как ты мог подумать такое!
— Нет, лучше сразу скажи, ты изменила?
— Да геростань, и в мыслях не было!
— Если я узнаю, что ты изменила, убью!
— Скажи мне, что случилось?
— Что-что! В Интернет войти не могу, сервер выдает «ваш пароль неверный! Не мог же он сам измениться! Ты изменила?!

Не кажется ли вам символическим, что праздники мелких ласостей и легких укусов в Штатах называется Желто, Wind?

Появляется программист домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лезть рыку, мурчать и т.д. Жена, увидев это, спрашивает:

— Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лезет?

— Как чего? Милшкой ластит...

Когда нормальный человек, уезжая из дома, надевает на жену пояс верности, веб-дизайнер ставит на нем сетчатку...

Летит компьютер с 9-го этажа и думает: «Вот бы сейчас заиснуть...»

Объявление в Интернете: «Куплю винчестер. Жесткие диски не предлагать!»

Магазин по продаже компьютеров. Клиентка — батюшка, но не разбирающаяся в компьютерах дама. Продавец:

— Ну вот, я вам подобрал жесткий диск получше...
— Получше — это похуже?

— Будьте добры, пожалуйста, Ваня.
— Ваня нет, он покинул этот мир.
— Он что, умер?
— Нет, к Интернету подключился.

По окончании установки программы Microsoft очень часто можно прочесть: «Мы долго и упорно работали. Наслаждайтесь!» После работы с некоторыми программами Microsoft кончатся изменить эту надпись таким образом: «Мы долго и упорно работали. Теперь... ваша очередь!»

Умирает Питер Нортоп. На том свете ему за многолетние заслуги перед компьютерщиками всего мира предлагают выбрать место жительства — Рай или Ад. Походил Нортоп по Раю, посмотрел — Ангелы на гитарах играют, нехотел пхот — скучно. Пошел на Ад посмотреть. Заходит, а там билл Гейтс за компом сидит — клавиши толчет. Глянул на это дело Питер и пулей к Богу хбса, — говорит, — зачу в Аду жить? Бог начинает выяснять причину такого решения, Нортоп объясняет про скучу в Раю и про то, как в Аду билл Гейтс за компом развлекается. На что Бог отвечает Нортопу:

— Он не развлекается — это у него Адское наказание.
— Какое?
— Он едит Microsoft Office, чтоб работать под OS/2 на EC-1840.

Компьютерщик говорит девушке:

— Ты мне сегодня во сне приснилась!
— В зрелищном?
— Нет, в обычном.
— А как ты на вообще различаешь?
— А у зрелищных расширение .jpg

Девушка-программист идет в трамвай, читает книгу. Старушка смотрит на девушку, смотрит на книгу, крестит и т.д.

и в ужасе выбегает на следующей остановке. Девушка читала книгу «Язык Ада».

Дочь просит интернетчика:
— Папа, посмотри, пожалуйста, какая на улице погода.
— Сейчас, — отвечает тот и набрал в браузере <http://weather.cnn.com>.

Интернетчик спросил:
— Что такое «Червонка Рута»?
— Это женщина-админ на сервере Компартии.

Идет программист по улице, видит — его приятель-коллега на новеньком красном Ferrari 512TR.
— Откуда такая машина?
— Да на NFS дилбaggerом вырвал.

Познакомился интернетчик с девушкой, получил, он и спрашивает:
— Как бы нам еще встретиться?
— Она ему на бумажке телефон написала и уехала. Он смотрит на бумажку: «На ICQ не покажи... На IP тоже...»

Тех и не состоялась любовь...

Попадает по улице в дымную пыльную кашер. Еле руки-ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый:

— Слушай, Вася, ты чего? Ведь ты же неделю назад закодировался?
— Ага! — ие! — А я — ие! — вчера к-к-код подобрал...

Следом за акцией «Клном Деда Мороза» компания Coca-Cola планирует с Нового Года запустить акции «Безалки Деда Мороза» и «Форматин Снегуронку».

Преподаватель в театральном ВУЗе — студенту-компьютерщику:

— Нежность надо изобразить! Нежность! А не эту idiotскую улыбку! Ну, представьте, что вы смотрите на монитор с OS/2. Хорошо. Вот так лучше. А теперь представьте на мониторе «Юникс». Bravo! Отлично! Сам Станиславский был бы доволен. А теперь изобразите чувство негодования. Опять не получается. Хорошо. Представьте на мониторе Windows 95. Я просил негодование, а не карья безынства. Ладно. Тогда представьте на мониторе Windows 3.11. Это скелсис, а не негодование. Представьте тогда Windows NT. Мне не нужна ласковая улыбка! Мне нужно негодование! Ну, дайте вообразии на мониторе Internet Explorer. O! Негодование сыграно отлично. Ну и наконец, сами изобразите мне какое-нибудь чувство, представьте на экране «Лексикон: Молодой человек! Не надо блевать в аудитории! ■



Двенадцать

ПРЕДНОВОГОДНЯЯ ВИКТОРИНА ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ "МАНИИ"

Мы вам поздравления с наступающим, подступающим, приближающимся и неотвратимо подкрадывающимся Новым Годом. Когда выйдет в свет этот номер «Мании», вы, конечно, еще будете нагружены экзаменами и зачетами, рабочими буднями и всякой прочей валопытой холодного декабрьского пера, порою какушиться бесконечным... не страшно. Лучше пораньше задуматься о приятном и уже заранее ощутить острые уколы елочных иголок и услышать звон бышущих игрушек, мысленно шаркнуть пару летард под восточной кошкой и поджечь мусорный бак на улице во имя наступающего праздника... в общем, почувствовать себя в гущи напуганной елочки.

Ну так давайте чувствовать. Посовещавшись между собой и с собой, мы в этом году решили повторить конкурс «Двенадцать», впервые увидевший свет ровно год назад. «Двенадцать» — это викторина, предназначенная для постоянных читателей журнала и содержащая в себе вопросы, на которые вам не составит большого труда ответить, если у вас под рукой все двенадцать номеров (второй и третий были двойными, поэтому двенадцать), появившихся в 2001 году.

Двенадцать номеров. Каждый номер — десятки статей. Некоторые статьи запоминаются надолго, другие — проясняют莫名其妙, откладываясь в глубинах сознания...

Двенадцать вопросов. В каждом номере была выбрана по одной из наиболее заметных и значимых статей. Из каждой был взят фрагмент текста. Цитата. И на ее основе поставлен вопрос. Из двенадцатого номера, дабы не превращать конкурс в «Одиннадцать», промскодит два вопроса.

Двенадцать номеров — двенадцать статей — двенадцать вопросов. Ничего сложного, если у вас собрана вся подборка номеров «Мании» за этот год. Впрочем, даже если ваша домашняя библиотека недоступна, есть пара-тройка номеров — ничего страшного! Все вопросы подготовлены таким образом, что, читая журнал, вы наверняка легко вспомните или догадаетесь, о чем идет речь в каждом случае.

И — двенадцать призов! Но кому Виктория? Пять коробочных версий Max Payne (предоставлены компанией «1С»).



на компании «Буква»)

Призов — двенадцать, но... как на протяжении было так же, как тринадцатая зарплата, так и мы заготовили для вас приз, который является тринадцатым по счету (такое вот счастливое число). Это сотовый телефон «Би+ GSM»!



Сани на тех, которые предстают вашему взгляду на фотографии. Какой именно из них? Тот, который будет предоставлен компанией «БиЛайн» на момент вручения приза. Счастливчику, который сделает обладателем телефона, будет вручен сертификат, с которым он должен будет приехать в офис «БиЛайна» и получить ценнейший приз. Телефон компании — 7550055. Редакция выражает глубочайшую благодарность компании «БиЛайн», вновь, уже во второй раз, предоставившей сотовый телефон на наш конкурс!

Итого — ДВЕНАДЦАТЬ! А распределены призы будут следующим образом.

Пять коробочных (DVD-box) версий *Sive Barker's Undying* (предоставлены компанией «СофтКлаб»)

Две коробочные версии *Jagged Alliance 2.5*. Цена свободны (предоставле-



1. Мы определим первые двенадцать четыре письма, содержащих полностью правильный ответ. Думается, наши читатели, живущие вдали от Москвы, не будут в обиде, так как при таком количестве претендентов они имеют все шансы стать победителями даже несмотря на некоторую опоздание, с которым добираться журнал до отдаленных уголков России.

2. Имя каждого из двенадцати четырех искоателей будет записано на листке бумаги, который будет тщательно свернут, опущен в корпус от лазерного дискового компьютера (лазер уже в курсе, так как подобная операция проводилась в прошлый раз, и заранее обдумывает, куда бы зонтировать свой код, ничего у него не получится, конечно) и не менее тщательно перемешан.

3. Далее — как распорядится фортуна. На каждый приз из корпуса будет извлекаться по одному листку. Двенадцать из двенадцати четырех станут победителями Виктории. Таковы условия. А теперь внимание — вопросы!

И пусть вам улыбнется удача!

ДВЕНАДЦАТЬ ВОПРОСОВ

№1(40) за январь 2001 года

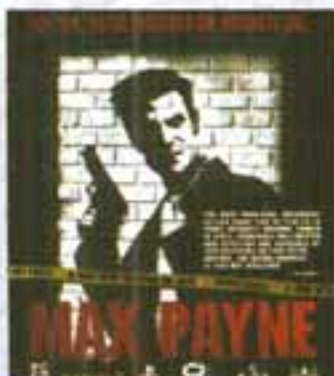
«Риску предположить, у вас не раз появлялись мысли о создании собственной игры. И вы успешно игнорировали ее прочь, твердя себе, что игравание — это многорудно и совершенно чересчур для обычного простого человека, которым вы являетесь. (...) Нет, создание игр — это не про меня...» — уверяет вы себе и признаваясь с жесточайшим терзать мысль и клавиатуру, прощая очередную игру, сделанную дружины...»



Вопрос №1/12: назовите рубрику.

№2-3(41-42) за февраль 2001 года (1)

«Классической историей можно считать то, как в ринги заменить в тексте слова кол-





равен на «платеж», и послушный «Борд» действительно заменил ВСЕХ. То есть когда в тексте появилось слово «погробальная песня» в новой редакции, мне сначала стало весьма нехорошо и лишь потом весьма весело.»

Вопрос №2/12: назовите разработчика.

№2-3(41-42) за февраль 2001 года (2)

«Статуя Свободы и сникерс справедливости. Гигантозавры и уминоны. Морально неудовлетворенные карлики. Кто много ест, тот быстро растет.»

Вопрос №3/12: назовите ее.

№4(43) за апрель 2001 года

«Знаете, как остановить человека от облысения? Как, страшно и вас, вычлните из класса млекопитающих и гуманоидов разумных? Остался ли хоть один интеллектуальный тест, способный однозначно определить: кто бронетанк, а кто слесарь седьмого разряда?»



«Есть одно средство.»

Вопрос №4/12: назовите средство.

№5(44) за май 2001 года



«Вы не умеете кличь убий? Мы вас научим.»

Вопрос №5/12: назовите издание.

№6(45) за июль 2001

«Но перед тем как вернуться в бордель и всех там перестрелять, мы говорим с начальником охраны данного заведения, и правда предстает совсем в ином свете. К тому же одна из работниц данного заведения, в свою очередь, жаждет смерти владельца бара, где работают стриптизерша. Вот тут начинается самое интересное: мы можем выбрать — кого же попустить? Давайте, мы решаем, что стриптизерша менее приятно в общении, возвращаемся в бар, хозяин которого по-прежнему ничего не подозревает, и расставляем людей. Одного загоним за спину охранника, одного ставим за стойку, сами же подходим к хозяйке бара и пытаемся договориться. Тот думается и орет по поводу нежелательного заведения, грозясь нас пристрелить.»



«Таим образом, у нас теперь есть причина с ним покататься, что мы и делаем. От выстрела в упор его выносит на танцпол, на тут случается непредвиденное: стоявший в тени человек оказывается замаскированным охранником, который немедленно достает «МАГ-31» и...»

Вопрос №6/12: назовите упомянутый дальше по тексту дробовик.

№7(46) за июль 2001 года

«Это не просто глобальная стратегия, разработчики называют игру не иначе как «суперальтернативным миром». Во многом они правы. Миллионы планет, сотни тысяч игроков, неограниченные возможности роста и развития — все это в том или ином аспекте проскальзывало в других играх. Фокус в том, что ваша игра продолжается даже тогда, когда вы находитесь в оффлайне.»



Вопрос №7/12: с кем сравнивается игра в начале статьи?

№8(47) за август 2001 года

«Именно на основе этой системы первоначально планировалось делать столь любимый всеми нами Fallout. (...) Но когда Стиву Девесону показали интро к игре, где солдат в тяжелой броне убивает лямблика, он был возмущен высоким уровнем насилия и разорвал контракт. Тогда дизайнер Interplay срочно стали изобретать новую ролевою систему, и из работа, как мы теперь знаем, уменьшалась успехом. Но все же Fallout что-то потерпел вместе со старым ролевым движком. Читайте, завидуйте! А лучше — берите и играйте.»

Вопрос №8/12: как звучит полное название системы (не сокращенно)?

№9(48) за сентябрь 2001 года

«Всем пилотам, производящим боевые полеты на самолетах Ил-2, тщательно усвоить и точно выполнять все пункты настоящей инструкции в указанной в ней последовательности.»

«Шелом и опасным полетом обеспечить приобретение пилотами тырдак навыков и автоматазма в эксплуатации самолета Ил-2 согласно данной инструкции...»

Вопрос №9/12: чьи это слова (фамилия)?

№10(49) за октябрь 2001 года

«Но на самом деле все терри провазили из одного мира, которого нет среди тех миров, куда мы можем попасть сейчас. В том мире провакла особенные, сложнее, чем в самом высшем из наших миров. И в этом мире специальные машины хитрым способом создают иллюзии всех наших миров.»

Вопрос №10/12: откуда говорящий?



№11(50) за ноябрь 2001 года



«Есть и несколько ужасов, давно и многократно апробированных фантастами, которые прочно укоренились в образе грядущего виртуального мира.»

Вопрос №11/12: назовите первый из ужасов.»

№12(51) за декабрь 2001 года

«Я считаю, что Max Payne — великолепная игра, и мне хочется, чтобы наша игровая индустрия австралия больше таких шедевров. Отлично проработанный герой, хороший сюжет, динамично-графическая стиль действия и повествования перенесут игры на следующий уровень развития. Они станут лапками на фильмах.»

Вопрос №12/12: кому принадлежат эти слова?



Условия выполнения конкурса «Делать» смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Викторину «Делать» подготовил Геймер (game_lobo@igromania.ru)



ТЕСТ # 16 НОЧЬ ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ

В мире есть только два праздника, которые знают все, от мала до велика. Это Рождество и Новый год. Оба праздника, несмотря на свою полную противоположность (Рождество — праздник религиозный, а то время как Новый год всецело подпадает под праздник светский), сказаны одним и тем же: ПОДАРОКАМИ. Понятное дело, издатели компьютерных игр не могли пройти мимо столь волнующего факта и как минимум одну игру (похитовее) оставили под Рождество или Новый год, выходящая ее за пару недель до праздника. Так, например, в свое время вышла Warcraft 2, так вышла Курица, так выходит и многие другие игры.

Должно быть, вы уже догадались: мы будем говорить об играх, срок выхода которых подпадает под те безумные дни, когда мамы и мамы носят по «Детским мирам», «Гостиным дворам» и другим универсамм в поисках подходящего подарка для своего любимого и неосторожного сына/дочери.

Семь игр, которые, по сведениям от наших агентов из «Новостного жеридона», должны уже вылететь в свет, были тщательно отобраны для непосредственного участия в данном Тесте. Отгадывайте и — с наступающим Новым годом вас всех!!!

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу предлагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, как может быть большой!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Характерная команда Steam работает сам сотня отдельно взятых стажеров. «Крутой Сам» вышел не так уж давно — меньше года прошло. А братья-славные уже подготовили нам продолжение этого 3D шутера. Как оно называется?

- A. Serious Sam: Hell on Earth
- B. Serious Sam: The Second Encounter
- V. Serious Sam: Rerogade
- Г. Serious Sam: Battletory

Вопрос второй

Team 17 тоже подготовила нам новогодний сюрприз. Это очередная серия приключений доисторических червячков. Как вы уже наверняка знаете, называется она Worms Blast и, по официальным заявлениям, отличается от предыдущих серий тем, что...

- A. Червячки теперь будут не плоскими, а кальматными
- B. Червячки теперь будут не плоскими, а трехмерными
- V. Червячки теперь будут размером с приличного Шан-Хуида
- Г. Торж, не ври, никакого Worms Blast вообще не будет!

Вопрос третий

К Рождеству издательство Activision хотело выпустить два немалых по размеру и раскрученности 3D шутера. Но, в очередной раз убедившись, что поговорку о двух зайцах никто не отменял, было решено, что Soldier of Fortune 2 выйдет где-нибудь поближе к весне, а граждане, дарящие подарки, обойдутся и Return to Castle Wolfenstein. Обратите внимание: это, и другие игры — сиквелы. С SoF 2, думаю, понятно — первая часть называлась Soldier of Fortune. Ну и я практически уверен, что вы мне назовете первую часть (приквел, если быть точным) Return to Castle Wolfenstein.

- A. Castle Wolfenstein
- B. Castle Wolfenstein 3D
- V. Wolfenstein
- Г. Wolfenstein 3D

Вопрос четвертый

Следующим претендентом на новогодний подарок выступает игра Black&White: Creature Isle Expansion. Собственно, это не столько игра, сколько аддон к Black&White. Не буду пытаться вас на тему кто в ней новатор, а просто спрошу: как зовут того гения игровой индустрии, который придумал оригинальную концепцию Black&White?

- A. Питер Муллен
- B. Джон Ромеро
- V. Клифф Блэкински
- Г. Дэйв Перри

Вопрос пятый

Компания WideScreen Games стояла на ухае. От их издателя, Cyo Interactive, пришла письмо с предложением. Вроде оно звучало так: «Ребята, давайте вы сделаете клевою адвенчуру по «Дане» Франка Герберта? Ребята долго не думали: они подали все материалы по вселенной «Данья» (от многочисленных книг, коня на тот момент уже под двести набегало, до двух киноэпизодов и нескольких игр). В итоге, как утверждает Оливье Макселеф (директор WideScreen Games), должно получиться то, что удовлетворит не только фанатов «Данья», но и остальных геймеров. А теперь скажите мне, как зовут идеального врага Пола, главного персонажа почти всех книг и фильмов о Дане?

- A. Орасси
- B. Харконины
- V. Атрейдасы
- Г. Хаммериты

Вопрос шестой

Анонс этой игры прозвучал как гром среди ясного неба. Судя по пресс-релизам от Ubi Soft, это будет римейк оригинальной игры, вышедшей аж восемнадцать лет назад, в 1983 году, на аркадных автоматах. К сожалению, сейчас мало кто помнит оригинальную игру (и две ее продолжения). Но, думаю, вы догадались, о чем идет речь. Конечно же, о...

- A. Digger Strikes Back!
- B. Tethis: A New Hope
- V. Golden Axe 2001
- Г. Dragon's Lair 3D

Вопрос седьмой

Из российских предновогодних релизов следует отметить замечательную ролеву игру Wizardry 8. Несмотря на то, что разработчик и издатель игры частично развалился, одна из российских фирм-издателей успела подхватить эстафету и, как обещавало, игра выйдет в аккорат перед Новым годом. Когда стоит похвалить за расторопность?

- A. «1С»
- B. «Новый Диск»
- V. «Букус»
- Г. «СофтЛаб»

Условия выполнения теста

См. раздел «Участие в конкурсах».

С: Новым Годом поздравляю — Святослав Тарак (tarak@igromania.ru)
С Рождеством — Геймер (gamer.sobaka@igromania.ru) ■

ПРИЗОВОЙ ФОНД

В коробке, подарочной упаковке, перевязанной красивой ленточкой, сегодня лежит «Даммури». Игра, обещающая восхитить игровую общность (на момент написания текста буржуа уже восхитилась: 31 октября на зарубежных сайтах выложили демку «Даммури» с пещальным комментарием: «е сожалению, игра только на русском языке».)



Ролеву стратегию, взявшая самое лучшее от компьютерной Heroes of Might & Magic и настольной Magic: The Gathering, достанется литерым участникам Теста, ответившим хотя бы правильно. Не говоря уж о том, чтобы успеть ответить первым.

Конкурс проводится совместно с компанией «Саргона» и по ее инициативе



Мир Магии

Единовременный уникальный конкурс по Magic: The Gathering для тех, кто давно хочет начать играть, но не знает, с какого конца за это дело приниматься

Всем, кто хорошо разбирается в MTG, с помощью понимания прочтывает статьи серии «Основы профессионализма в Magic: The Gathering», периодически участвует в турнирах, с поразительным успехом отвечает на «Пять турнирных задач» и держит дома холодильник запаса карт «Магии», а также НЕ отвечает на данный конкурс и дает дорогу начинающим, для которых он и предназначен. Мы на секунды не сомневаемся, что вы справитесь, сумеете, выдержите и вообще проявите себя с лучшей стороны, называя ответы, которые вам особенно сто лет как известны. Все супер. Почитайте и ответьте на турнирные задачки, именно они — те орешки, которые для ваших зубов. Ок? :)

Итак! Конкурс организуется по инициативе компании «Саргона» и предназначен исключительно для начинающих. Для тех, кто примерно наслышан о Magic: The Gathering и даже обладает некой суммой общей информации, однако еще только начинает знакомиться с ее миром. Для вас подготовлены простейшие вопросы, которые, конечно, потребуют неких знаний, но в самом минимальном масштабе. Прочтите ознакомительные статьи, которые в свое время публиковались в том числе и в «Игроманиа», вы уже можете быть способны практически ответить. Как дополнительные источники, вам могут пригодиться сайты www.wizards.com/magic/ и www.sargona.ru/games/mtg/. Первый надежно и официально закреплен за компанией Wizards of the Coast, которая издает Magic: The Gathering, а второй пребывает в личной безраздельной собственности компании «Саргона», распространяющей игру на территории России.

Конкурс построен по тому же принципу, что и игроманский «Тест». Вы присылаете в редакцию по электронной или по обычной почте нечто типа «1-А, 2-Г, 3-Б...» и спокойно ждете результатов. Прочие условия участия смотрите в блоке «Участие в конкурсах» в «Мозговом штурме». Проклятия, которые вы выкрикиваете, победы и конкурсы, являются стартеры Седьмой Редакции Magic: The Gathering (The Seventh Edition Starter Deck). Стартер представляет собой симпатичную коробочку, в которой находится шестьдесят карт, творчески разработанных на две микрокалады, и кратко русскоязычные правила. Вообще, независимо от победы в конкурсе, если хотите научиться играть в «Магию», то именно со стартера лучше всего и начинать. Потом, когда чуть освоитесь, — покупаете пару preconstructed decks по последнему изданию набором (последний сейчас Odyssey), играете на пару с приятелем, а дальше уже сами разберетесь, чего к чему, куда бежать и чего делать. Место обитания «магических» карт — это, в первую очередь, саргонские клубы, адреса которых вы можете найти на упоминавшемся www.sargona.ru/. И посмотрите также рекламу «Саргона» в номере. Если вы живете в Москве или Питере, вы можете прийти в саргонский клуб, отыграть демонстрационную партию на верхах Седьмой Редакции (как играть — вас обучат) и бесплатно получить обучающий компакт-диск.

На кону размышля — десять стартеров, и победителем будет ровно столько же. Каждый получит по стартеру Седьмой Редакции, посредством которого открываются врата в мир «Магии». Семь типовых вопросов ждут вас. Желание как победить и впоследствии терять нас возвратами, зачем нужна рубрика «Вне компьютеров» и почему это ее вдруг читает пятая часть, т.е. около 10 тысяч человек, судитесь («Игроманиа»!). Удачай!

Вопрос первый

Сколько карт в Седьмой Редакции?
А. 350 карт и еще 143 дополнительных в бустерах
Б. Ровным счетом 350 карт, не больше и не меньше
В. 300 карт плюс карты следующих трех наборов, которые выйдут после ее появления
Г. Седьмью Федерация — не более чем набор правил, карт как таковых в ней не содержится
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос второй

Кто придумал и в каком году было издано Magic: The Gathering?
А. Образовалась в 1992 году в результате стихийного движения народных масс (отсюда происходит слово «gathering» в названии, переводящееся как «собрание»)
Б. Компания Wizards of the Coast не зная, куда девать избыточные мощности хулиганского картопечатящего завода, и искала дополнительный рынок сбыта для картонок формата 6x9, MTG была создана ее спешком в 1993 году именно радиобретения дополнительного рынка сбыта
В. Система Magic: The Gathering является полным перевоплощением Advanced Dungeons & Dragons на картонную основу, выполненным блестящим дизайнером Томом Банделером
Г. В начале 80-х скромный студент Пенн-сильванского Университета Ричард Гарфинд для внутреннего пользования придумал Five Magic в 1992 году, доработав, он предложил ее компании Wizards of the Coast, и в 1993 году игра увидела свет как Magic: The Gathering
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос третий

Сколько цветов и какие присутствуют в Magic: The Gathering?
А. Семь: леса (зеленый), острова (синий), горы (красный), равнины (белый), биота (черный), артефакты (бесцветный), земли (бывает зеленые, синие, красные, белые, черные и бесцветные)
Б. Шесть: все те же самые, но без учета земель, которые не имеют цвета
В. Пять: все те же самые, но без учета земель и артефактов
Г. Ноль: лес, острова, горы и прочее — это не цвет, а лес, острова, горы и прочее
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос четвертый

Какие карты существуют в Magic: The Gathering? Выберите тот единственный вариант, который не содержит ошибок.
А. Формата 6x9, с черным, красным или белым бордюром
Б. Creature, Land и Sorcery
В. Черные, синие, зеленые, оранжевые, белые и мультицветовые
Г. Все издания в рамках MTG, кроме земель, которые картами не считаются
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос пятый

Стандартная колода, собранная для турнира (constructed deck), обязательно должна включать в себя (отметьте правильные утверждения):
А. Всего должно быть минимум по одному существу, инстант, сорасери, энцимент, земля, артефакт
Б. Не более чем по четыре копии одной карты, но при этом любое количество базовых земель
В. Должно быть 30 процентов земель, остальное по вкусу
Г. Без разницы, лишь бы не противоречило правилам; можно одни только земли, например
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос шестой

Magic: The Gathering — это битва двух магов, в роли которых и выступают игроки. Чтобы победить, надо:
А. Уничтожить всех существ противника и оставить это без карт в руке
Б. Уменьшить жизнь противника до нуля и привести его к невозможности взять из колоды следующую карту (т.е. он должен исчерпать колоду)
В. Запримечать атаки и прочие коварствами себя с противником 21 жизнь
Г. Игра всегда происходит в течение неотторого определенного промежутка времени, по истечении которого игрок с наибольшим количеством жизни объявляется победителем
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос седьмой

Существует всемирная Лига игроков в Magic: The Gathering, являющаяся массовым полем для эманического дела. Среди прочего, ею фиксируется ваш всемирный рейтинг, изменяющийся на основе побед и поражений в турнирах. Она называется:
А. MTG
Б. DCI
В. TSR
Г. ORT-RTR-NTV
Д. Pokemani United Professional International League (P.U.P.I.L.)

Вопрос четвертый

Какие карты существуют в Magic: The Gathering? Выберите тот единственный вариант, который не содержит ошибок.
А. Формата 6x9, с черным, красным или белым бордюром
Б. Creature, Land и Sorcery
В. Черные, синие, зеленые, оранжевые, белые и мультицветовые
Г. Все издания в рамках MTG, кроме земель, которые картами не считаются
Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос пятый

Стандартная колода, собранная для турнира (constructed deck), обязательно должна включать в себя (отметьте правильные утверждения):

- А. Всего должно быть минимум по одному существу, инстант, сорасери, энцимент, земля, артефакт
- Б. Не более чем по четыре копии одной карты, но при этом любое количество базовых земель
- В. Должно быть 30 процентов земель, остальное по вкусу
- Г. Без разницы, лишь бы не противоречило правилам; можно одни только земли, например
- Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос шестой

Magic: The Gathering — это битва двух магов, в роли которых и выступают игроки. Чтобы победить, надо:

- А. Уничтожить всех существ противника и оставить это без карт в руке
- Б. Уменьшить жизнь противника до нуля и привести его к невозможности взять из колоды следующую карту (т.е. он должен исчерпать колоду)
- В. Запримечать атаки и прочие коварствами себя с противником 21 жизнь
- Г. Игра всегда происходит в течение неотторого определенного промежутка времени, по истечении которого игрок с наибольшим количеством жизни объявляется победителем
- Д. Иной вариант, здесь не названный

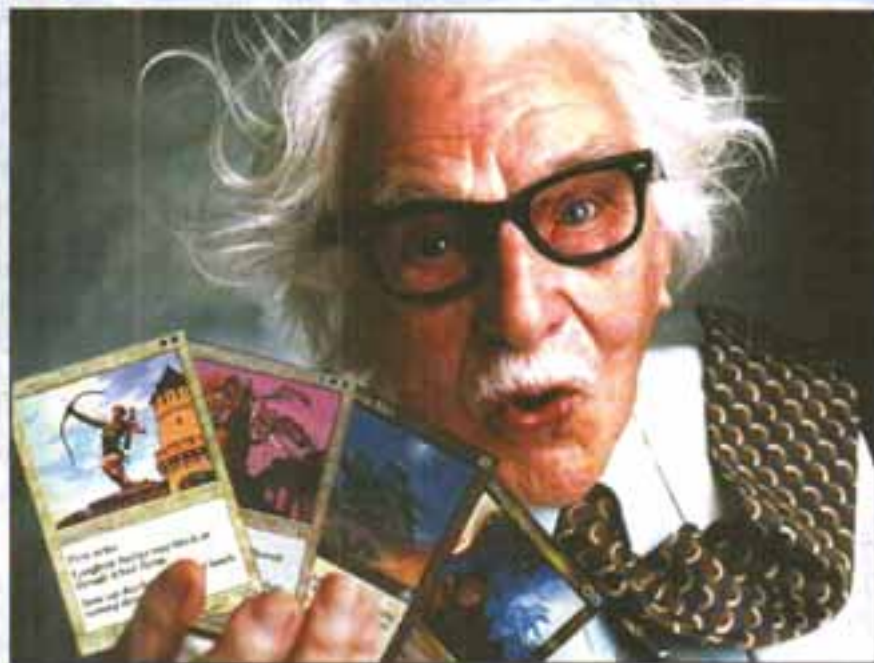
Вопрос седьмой

Существует всемирная Лига игроков в Magic: The Gathering, являющаяся массовым полем для эманического дела. Среди прочего, ею фиксируется ваш всемирный рейтинг, изменяющийся на основе побед и поражений в турнирах. Она называется:

- А. MTG
- Б. DCI
- В. TSR
- Г. ORT-RTR-NTV
- Д. Pokemani United Professional International League (P.U.P.I.L.)

Составитель конкурса: DeD
(dedaard@softlane.net, Геймер
[potter_lobaka@rambler.ru] и компания
«Саргона» (www.sargona.ru/)

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



«Пять турнирных задач» вновь обретают свое рождение на страницах «Игромании». Конкурс проводится, и на сей раз он основан преимущественно на новейших картах, в том числе из *Odyssey*. Что же отсюда не исключает появление в нем некоторых старых добрых карт из покинувших Туре 2 сетов. Например, *Academy Vestig*, который не только успешно зарекомендовал себя на турнирах, но и прямо-таки чудотворительно проявляет себя в задачах. Ценнейшая карта, жаль, что сейчас в Типе не существует ему подобной — мгновенно открылись бы возможности для образования новых колод.

Изыскав ответы на задачи, постарайтесь учитывать все возможные варианты и принимать во внимание, что ответы могут и не предложить, тем более, достигая победы. Хотите предварительно почтитать ответы на задачи досюдашнего номера, публикуемые возможности через несколько страниц. И не забывайте, что одну из пяти основных задач вы можете пропустить, заменив ее на дополнительную (читайте условия конкурса).

Все карты, представленные в задачах, вы сможете посмотреть на компакт-диске. Вам доступны три варианта.

Первый вариант: в «Иффобле» есть раздатчик с названием, которое во счастливому совпадению повторит название конкурса (см. выше).

Второй вариант: в «Софтзерном наборе», как обычно, присутствует программа *Magic: Suitcase*, являющаяся здоровеннейшей базой данных по всем картам MTG, существующим в природе (а также имеющим прочие замечательные возможности).

Третий вариант: в «По журналу»/«Вне компьютера»/*Magic: The Gathering* хранится *Oracle*, свята света мира «Магика». В «Оракуле» содержится исправленные и абсолютно точные описания всех карт «Магика». После выхода в свет карты MTG часто претерпевают изменения, связанные либо с глобальными модификациями правил, либо с офисиванием разработчиков во мере осознания того, что они вообще не свет породили, и т.д. Исправления фиксируются в «Оракуле».

Мы желаем вам удачно преодолеть хитросплетения задач и достигнуть победы!

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приварная информация является полной. Предполагается, что находящиеся на столе существа уже минимально болены и/или уже (если не сказано иное) видели, где количество земель на столе не уменьшилось, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются (либо в базовом) и в любых количествах.

I. На крыльях надежды

Неожиданно нас ожидает участь, если мы не сможем что-то предпринять в ближайшем будущем. Два *Powerstone Minefield* на столе у противника не дают нашим *Steadfast Guard* и *Hallowed Healer* принести нам победу. А ведь у противника осталось всего два очка жизни против наших шест. К нам в гости, тем не ме-

нее, летит единственное существо противника — *Silver Drake*, одетый в *Wings of Hope*. Карт у противника в руке нет. У нас в руке две равнины, а на столе их уже три, да еще балота с горой. На кладбище у нас пять земель. Завантажась над противника, *Silver Drake* повернут.

Станьте, какие за неколоречисленные карты величается оптимальным решением в этой ситуации и почему. Вот возможные варианты карт, которые мы можем взять в наш ход: *Aurora Griffin*, *Chieftain an-Dal*, *Flametongue Kow*, *Patrol Hound*, *Coalition Honor Guard*, *Chainflogger*, *Terminate*.



II. Жить будем плохо и недолго

Двенадцать очков жизни у нас — против двадцати у противника. И еще не зажили наши раны от предыдущей атаки, как противник в конце нашего хода берет из руки *Beast Attack*, создает token 4/41 Теперь в его руке, составлено из *Sulam Djinn* и *Might Weaver*, прибыло послание. У нас на столе *Beloved Chaplain*, *Nantuko Disciple* и *Goblin Spy*, благодаря которым мы знаем, что нашей следующей картой будет *Repuhe*. Но пока карт в руке ни у кого уже нет, а противнику обязательно придет базовое жемье. А с землями у нас обом все в порядке — лобик расцветает.

Опишите правильную последовательность действий на ближайшую пару ходов, исходя из создавшейся ситуации и того, что противник будет стараться идеально атаковать всеми имеющимися у него существами. При ответе укажите, что два ближайших хода никаким полезным карт, кроме *Repuhe*, нам не принесут.



III. Когда за тобой приходит кентавр

Ах, как же нашему противнику хочется выиграть на этом ладу, ведь у нас всего четыре очка жизни, а у него их десять! Ответьте, укажите ли это ему, и опишите правильную последовательность наших действий, даже если они и не спасут нас от поражения.

Противник объявляет атакующим *Crashing Centaur*, оставив двух *Might Weaver* держать оборону. Уникаем скорой победой, до фазы объявления блокаде он поворачивает шесть земель, оставив два развернутых леса, и тапорит *Explosive Growth*, метя в кентавра. На руке у него еще две бесполозные карты, а на кладбище — пять земель. У нас на столе *Steadfast Guard*, *Crypt Creeper*, *Barbarian Lunatic* и *Obsidian Acolyte*. Единственной картой в нашей руке является *Singe*. Из земель неповернуты только одна равнина, одно балота и две горы.



IV. Смерть... или посмертие?

Уж так случилось, что на столе у нас оказались два *Nefarious Lich*, а на кладбище — пять земель. На столе у нас *Wild Mongrel* и *Confessor*, а вот карт в руке нет. Противник, повернув четыре земли, поворачивает *Skizak* (два



жера) и отправился им в атаку. Умрем ли? Или выживем? У противника 3 жизни, и было здорово убить его следующим ходом. Объясните наши действия.

V. Лучник, идол, королева и маг

Все существа противника — Longbow Archer, Chimeric Idol, Jhovall Queen и Meddling Mage, захарещивающий Rebel Informer. — устремлены в атаку. У нас одна очка жизни, а у противника одна-две жизни.



У нас под контролем Un-Slivi, Defiant Hero и Academy Rector. Все надиш двести-нашесть разный и 4 острова уже в игре, однако пованных карт в руках ни у кого нет.

А в колоде у нас остались вот такие карты: Noble Purpose, Jhovall Queen, Arrest, Rebel Informer, Briar Patch, Unnatural Selection, Defiant Vanguard, War Tax, Ramosian Sky Marshal, Charisma, Defiant Falcon, Powershield Minefield, Academy Rector, Fanatical Devotion.

Как нам оптимально поступить?

Дополнительная задача

Назад в будущее

Объясните, удастся ли из кладбища вернуть в руку с помощью карты Resour карту Disturbed Burial, залетит ли Flyback?

При ответе учитывайте, что единственным существом на нашем кладбище является Abyssal Gatekeeper, а наша хватает на любые махинации.



Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять основных заданий либо на четыре основных и дополнительную. Во вторую очередь будет учитываться время мысли-ки ответов, а также изысканность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. Но учтите и то, что двадцать страниц демографического текста идет в минус, а не в плюс. Будьте в меру лаконичны.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то легко можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, признать ответ на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: осветить основные задачи решения с небольшими оговорками, то правильно сделанная дополнительная задача может эти оговорки компенсировать. Однако ответ по себе дополнительной задачи не является необходимой, и это важно — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочки. Предполагается также, что противник будет действовать оптимальным образом.

4. Куда и до какого времени прислать ответ, смотрите в блоке «Участие в конкурсе». Напомним, что письма по электронной почте считаются принятыми на один день позже.

5. Призовой фонд в этот раз выглядит следующим образом:

- Первое место — 6 бустеров 7th Edition
- Второе место — 5 бустеров 7th Edition
- Третье место — 4 бустера 7th Edition
- Четвертое место — 3 бустера 7th Edition
- Пятое место — 2 бустера 7th Edition



Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задания составил СЕРГЕЙ ШАДЮВ (shad23@chat.ru).
Органаом конкурса и составной текст: DeD (dedaod@yandex.ru).
Призы на конкурс предоставлены компанией «САРТОНА».

Вся информация в журнале «Игромания» является интеллектуальной собственностью издательства «Игромания». Любое использование материалов без письменного разрешения издательства «Игромания» является нарушением авторских прав. Ответственность за содержание материалов, размещенных в журнале, несет автор. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все права защищены. © 2001-2002 «Игромания».

СКРИНТУРС # 12

Сосчитались по «Скринтурсу»?

И правильно. В прошлом номере все место отожрал немереный Test №15: «Пятьдесят» (по ошибке верстая переименованный как Test №14: «Недетские игры»), так что самый популярный конкурс (это не я придумал, это опрос на сайте показав) временно отбыл.

Но юбилей кончился, голова прошла, и в окошко приветствия вас (а задан автор победно благодарит Дениса Давыдова за предоставленное журнальное место). Несмотря на то, что все темнело, все менялось, «Скринтурсы» преодолевает мороз, стужу, противные теплые ливни и остается неизменным. Девять картинок, Девять игр, Пять призов.



Кстати, обратите внимание на новое оформление картинок на компакт-диске. Мне кажется, что так она гораздо красивее. Думайте, можно лучше? game.sobaka@ipromania.ru всегда займет ваши предложения (некоторые даже вслух).

А к тем временем напомню, что для победы вам необходимо найти на компакт-диске, прилагаемом к журналу, раздел «Скринтурсы». В нем — девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно

определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе «УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ».

И, конечно, замолвим слова о призах, которые ожидаю, можно сказать — ждут не дожидаясь своих предшук обладателей. На этот раз мы представили вам спортпр: мультиплеерная ролевая командная экшн-школа по «Легенды Меча и Магии», предоставленная компанией «Бука». Причем — сообщу вам по секрету, пока никто не видит и не слышит — она также участвует в Скринтурсе. Это вам лично фара от Торника, всецело ратующего за геймджеба и ридер читателю «Мачи».

Рекомендуем заранее запастись длительным доступом в Интернет или окружить себя локальной сетью, ведь «Легенды Меча и Магии» — это именно мультиплеерная и именно командная игра (не-то напони-нающая Counter-Strike), вполне способная доставить некие сутки, часы и минуты удовольствия в сфере онлайн-ового рубашка.

Как сказал Геймер всего пару номеров назад —

...аренна менчато, и трюмо «Скринтурсы» остается прежним. Удаче!
Составитель «Скринтурсы»: СВИТОСЛАВ ГОРНИК (svitok@ipromania.ru)
Спой у него над большой душой ГЕЙМЕР game.sobaka@ipromania.ru

Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike

Согласно обговоренному, конкретно 15 октября конкретно 2001 года завершился последний этап на конкурс по Counter-Strike. Как и говорилось в кутерме объявления и красном слог-паноредаторского слова предыдущего номера, итоги по конкурсу мы собирались подвести либо в этом, либо в следующем номере. И, как и предполагалось, за прошедшей

транжухой времени фанатично отсмотреть все карты и по каждой сформировать некое устойчивое мнение не удалось. Причем, как любят говорить упоенный выше Гловерид, это не может не раздаться.

Но жаль не раздаться, так как конкурс оказался действительно успешным. Даже вид, материе мальчик, прошедшие через тернии конкур-

са по героическому картостроительству в Heroes of Might and Magic III, через визуальные эскизы обеливания деостора в Warcraft-Штурме и многие другие конкурсы (примем не только в «Игромании», но и в журнале подобно журналу карт. Значит, конкурс действительно популярен и не зря был задан. См. первые четыре слова обзора.

Мы продолжим тестирование и оттачивание приемов карт. В следующем номере мы твердо намерены успеть донести до вас подведение итогов и восславить победителей.

Мы напомним, что конкурс проводится при спонсорской поддержке компаний «Стайл МикроСистемс ПК» и «ТС» и при информационной поддержке сайта www.couplet-strike.ru.

Ждите следующего номера. И смотрите на контакте последний набор качественных (ибо некачественные мы не выкладываем) карт для Couplet-Strike, пришедших на конкурс.

ЖОРИ КОНКУРСА

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №10/2001

Скринтурс №10



Как и в предыдущих, сентябрьский «Скринтурс» не выдал ровным счетом ничего, кроме того, что кто-то из вас выиграл по коробке с игрой «2: Стальные Парки». Причем особенным никак не отличился. Прием настолько не отличился, что тризера оказалось ровно ТРИ человека. Даже всеобщий Илья «Заслуженный читатель Розни» традиционно обогнался на восьмой картинке.

Дд, а пинать надо не меня, а Дядю Федора, который подбирал картинки к десятому «Скринтурсу». Надо признать, у него это очень душевно получилось.

Правильные ответы

«Демурья» (Etherealds)
Star Trek: Dominion Wars («Стар Трек: Темы Доминиона»)
The Nations («Застервный Мир 3»)
realMYST
DeolaZ
«Крутой Сам: Первая Кровь» (Serious Sam: The First Encounter)
Alone In The Dark: A New Nightmare
«Арни Барретт: Дало «Отель Императора KISS: Psycho Circus — Nightmare Child»
А вот и те немногочисленные победители, заработавшие себе по коробке «2: Стальные Парки».

Победители

1. Вого, г. Москва
2. Алексей Телеш, alexei_telagin@mail.ru
3. Дмитрий Березкин, г. Зеленоград

Уважаемый Вого! Будьте так добры заехать в редакцию лично с документом, удостоверяющим ваше местоположение по тому адресу, который указан на конверте! Иначе это... ну... не будет приза-то...

Тест №14 (10): Недетские игры

Сегодня день неслухов. Я второй раз подряд удивлен. Просто поражен. Сколько себя помню, такого соотношения «правильные ответы / неправильные ответы» не было. Три четверти унаследованных в Тесте №10 по бумажной почте ответили абсолютно правильно! И три четверти отвечающих по электронной почте ответили абсолютно неправильно. С чем подобное может быть связа-

но — ума не приложу. Возможно, нечто из области паранормальных явлений?

Оставшаяся четверть от отвечающих по бумажной почте и преобладающие три четверти от отсылавших ответы через электронку четко срезались на двух вопросах.

Вопрос №1. Игр серии Panzer General официально было четыре: Panzer General, Panzer General II, Panzer General III, Scorched Earth и Panzer General 3D. Другое дело, что PG3D был фактически add-on'ом к PGIII и представлял собой всего лишь кампанию «Восточный фронт» для этой игры. Видимо, некоторые из вас настолько сильно сомневались, что писали кто вариант А, кто вариант Г. Правильными я засчитал Б или В.

Вопрос №4. На тему игры War Games. Нет, эта игра не имеет ничего общего с одноименной настольной игрой (я такая вообще есть). Она напрямую относится к фильму «Недетские игры» по молодого парня Дэвида Лайтмана, случайно забравшегося по модему в военную организацию и чуть было не начавшего Третью мировую войну. Фильм, кстати, в свою очередь относится к одноименной книге Дэвида Бисшопа (крайне рекомендую достать и почитать; вот бы на www.fb.ru).

На тему же мнений, как я уже отмечал, три четверти испытуемых успешно прошли фойе-контроль, а литеро из них были случайно образом вытнуты из кучки писем с правильными ответами. Вот, кстати, и они.

Правильные ответы

1. Б/В, 2. Г, 3. Б, 4. В, 5. Г, 6. А, 7. Г

Победители

1. Константин Нозиков, г. Челябинск
2. Максим Коробов, г. Шахты
3. Вячеслав Крапкин, г. Екатеринбург
4. Александр Пыщупин, my_said_pos@hotmail.com
5. Евгений Николаев, eugene@aksay.don-press.ru (судя по e-mail, г. Ростов)

Каждый из победителей получает по одной из коробок с Operation Flashpoint. Игра, достояние звания «Лучший военный симулятор года», на данный момент проходит последние стадии локализации в стенах компании «Бука». В продажу она еще не поступила и будет вручена победителям сразу же, как только это произойдет. Можете поспешать за призовками. Как увидите, что в продаже, так ждите.

Конкурс «Пять турнирных задач»

Кроме первой и дополнительной задачек, с которыми отвечающие более-менее справились, все остальные оказались продемонстри-

либо незнакомыми, либо неуверенности в себе, либо страстного желания выиграть, либо был что-нибудь, но только не то, что приводило к победе. Во второй для настоящей за семью печатями осталась повальное желание спешащих сыграть Absorb, дабы не умереть от Urzo's Rage, вместо того чтобы сыграть Undermine, который отравил практически сабботажником головам в земли просторах. В третьей, которая в действительности была совершенно элементарной, отвечающие споровенно убедились в том, что им ничего не можно сделать и проигрывали партию, и начали выдвигать совершенно уникальные варианты, при чтении которых нам было бы очевидно, если бы не было так грустно... В четвертой, которая действительно представляла сложность, оказались проблемы в знании о роботе-триггерах. Воспользуйтесь — это важная вещь, на турнирах нередко безумно-каждый критический И, наконец, в пятой задаче, решение которой подразумевает разнотипизирующую аэронейтральную стираль, очень немногие сумели просчитать все возможные ситуации до победного конца. Пятая задача не была ультра-сложной, она требовала настойчивости в поисках оптимального решения. Надо сказать, что многие такой настойчивости то и не хватило.

Победителей — четверо. Единственный, кто ответил полностью правильно, правда, парадоксально заменив пятую задачку дополнительной, был... ну естественно — хороший знакомый вам abyss mal, неоднократно побеждавший в конкурсах. Примем в этот раз он прислал ответы практически послезавтра. Должно быть, специально не торопился, зато уступил место другим конкурсантам. Не получилось — опять первый. Ответы остальных троих содержали ошибки и помарки разной степени тяжести и были бы отложены, если бы не то, что, по сравнению с остальными (abyss mal не в счет, с ним все понятно), они были буквально на-таких базисах, которые напортичили по минимуму. В итоге — два бустера пятого места остаются за нами. Победителей — четверо.

Задачи №10: Победители

1. abyss mal [abyssmal01@yahoo.com], 6 бустеров Аросолоуэ
2. Антон Сивяк aka БИ [Москва], 5 бустеров
3. Аркадий Завиленко [arzon@mail.ru], 4 бустера
4. Лев Лаурентьев [Leo_Super@mail.ru], 3 бустера
5. /—/, Геймер с Торикам собираются играть бустер-драфт...

1. Компромисс невозможен!

Посад в стаку не принесет нам долгожданную победу, да и покарать Лепоне-

ра, дабы нанести два фатальных повреждения противнику, не просто, так как целью придется выбрать *Coalition Honor Guard*. И здесь поможет *Crimson Acolyte*, способностью которого и необходимо воспользоваться, защитив вражеского *Coalition Honor Guard* от красного цвета. Теперь мы можем спокойно поакриповать Логанера в оглементы.

II. Недолгие раздумья

В этой ситуации оказать *Medirection*, чтобы перенаправить *Urza's Rage* в оппонента, не представляется возможным из-за *Irony Mask*. Можно, конечно, перенаправить *Urza's Rage* в *Glistening Lion*, и тогда мы не зрярем. Но правильным решением будет тактико оказать *Undermine* в *Urza's Rage*, который, конечно, в силу способности *Urza's Rage* не сможет его отменить, но на разрешении *Undermine* противнику придется потерять три очка жизни, что и принесет нам победу.

III. Извечное противостояние

В этой ситуации нас ничто не спасет от неминуемой гибели. Так как мы не можем помешать *Polectrion* войти в игру, то через ход он займет в атаку, чем дело и кончится. Мы, в лучшем случае, сможем нанести только шесть очков повреждения противнику, атакой *Marshall* (если его задруг заблокировать не будут) и жертвованием его и двух помертвых токенов в оппонента. Для победы этого недостаточно.

Эта задача, хотя и стоит третьим номером по сложности, полностью на внимательность и уверенность в себе. Так, некоторые из отвечающих все-таки сумели найти способ убить *Polectrion*'а, жертвуя еще двух несуществующих токенов от *Goblin Marshal*.

IV. Игра в гробовладельцев

Увы, противнику такая комбинация не уместна. В шаг оплаты (upkeep) сбрасывают два эффекта: оплата echo и триктер от *Oath of Ghouls*. Хитрость в том, что проверка и выбор цели для возвращения в руку от *Oath of Ghouls* назначаются одновременно. То есть, если сбрасывает свойство *Oath of Ghouls*, то цель выбирается на анимированном эффекте, а не на разрешении. Вернуть

в руку удастся одно из трех существ, вешаших на кладбище, а *Bone Shredder*'а, при желании, — только через ход.

V. Счастливые ли число 13?

Да... богатый набор вариантов что делать, но, к сожалению, оптимальный, а в данном случае убивающий на этом ходу, всего один. Вот он.

Все дело, конечно, в Ректорате, от которого нужно как-то избавиться. Взявем Печать огня в одного из них и принесем на стол странную карту *Martyr's Cause*. С помощью нее мы сможем утилизировать оставшихся Ректоров. Ставим шаг регенерации от *Martyr's Cause*, например, на *Rope Weaver*, — и вот уже следующий Ректор отправится на верь, принесет *Pattern of Rebirth*, который мы положим на Птицу. Птицу, к сожалению, тоже придется съест, дабы вернуть в игру *Phyrexian Ghoul*. Далее, съедим Гулам еще одного Ректора и положим *Saproling Burst* на стол. Заметьте — Гуль уже стал 4/4. Затем еще один старичека на ректорате отправится в небытие, принесет *Rampart*, который мы положим на Гуля. Гуль 6/6.

Все, первая итерация окончена, можно идти в атаку. Для этого *Rope Weaver*'ом ускорим Гуля, а затем — съедим *Weaver*'а, и Гуль теперь 10/8. Не забудем заплатить за два *Propaganda*, и вот у нас уже и не осталось развернутых земель... ну да не-е-го! Дело почти в шляпе. Задумчиво снимаем с *Saproling Burst* шесть токенов и поедим их Гулам, наш монстр теперь 22/20. Даже если противник поставит *Morphling*'а в беск и съедет его до состояния 0/9, то исхлание 13 повреждений все-таки достанутся нашему оппоненту. Пабло!

Последователи Кровавой Клятвы (Дополнительная)

При разрешении *Blood Oath* на *Instant* мы получим 6 повреждений за *Bl* и *Recoil*. С этим пунктом справилось большинство отвечающих, но некоторые все же пытались сделать 9 за счет *Mystic Snake*, что не есть правильно. Эта карта не изменяет своего типа и не становится *Instant*'ом.

А вот с *Sorcery* справилось гораздо меньше отвечающих: повреждений мы получили 6, за одну карту *Life/Death*. Обе же поправки являются картами типа *Sorcery*. За подробностями отсылаем вас к статье по MTG в номере, глава про *spell cards*.

С существами все проще: 9 повреждений за *Mystic Snake*, *Darigoaz's Attendant* и *Degavolver*.

6 повреждений за *Artifact*, так как, кроме *Kill Switch*, у нас имеется *Darigoaz's Attendant*, который одновременно и существо, и артефакт.

Blood Oath на *Enchantment* грозит всего 3 повреждениями за *Goblin Trenches*.

С землями же все непросто — некоторые, кто правильно разобрался с *Life/Death*, заключили, что за *Badlands* мы получим 6 повреждений. Это не так, в данном случае это одна карта типа *land*. *Blood Oath* съедает не только базовую землю, а только количество карт данного типа. Итого, за *Kor Haven*, *Plain*, *Badlands* мы получим 9 повреждений.

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после выхода журнала вы не получили приза (и это не *Operation Flashpoint*) — свяжитесь с редакцией: возможно, по какой-то причине приз выслать не удалось (например, конверты с письмами виртуалки с новгородскими подарками и отравити их нашими многолюбимыми родственниками). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны помечены указав на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

Далее, над подведением итогов мы работаем *Светлана Торж и Гейнер*. Статьи на сайте по MTG: *Светлана Шава*, *Роберт и старичека*, *приветствие отовки на конкурс* *Денис Давыдов*, *Светлана Торж и Mad Divo*. Осуществление мечты гитариста *Mad Divo* indivof@promanna.ru. Призы на конкурс предоставлены компаниями *Буна*, *«Серебряки»* и *журналом «Проманна»*.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах «Манна» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail письма. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выслать соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-A, 2-F, 3-B. **Кроссворд**: 1. *Galtier*, 2. *Scobaka*, 3. *Igronania*. 4. *Ru* и так далее. **Скриншоты**: 1 — Приложения Крокодила Данди, 2 — *Vladislav Davudov's Gambit*. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения одной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если

вы участвуете в нескольких конкурсах и шлите ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет утерян, а другой просто затеряется в общей массе).

3. **Прислать письмо с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Творческий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронная почта: editor@promanna.ru.

4. Ответы и победители фиксируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Проманне» №12, ответы на конкурс с девятидесятипроцентной вероятностью будут в «Проманне» №02.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому жур-

нал принадлежит. То есть, ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься с 01.12 по 31.12.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за неким виртуальным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы выслаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны быть у владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронной ndivof@promanna.ru) — возможно, произошла катаклизм или утерян ваш адрес или вы его не точно указали.

С уважением — редакция сайта *promanna.ru* *Светлана Торж, Гейнер и Mad Divo*.

можем. Но в любом случае ждите продолжения. Кстати, если вы читаете журнал как надо, то есть начиная с почты, а не извращенно-прямолнейшим образом, то сразу сообщите — в этом номере тоже кое-то есть!

А что касается Геймера, так зачем ему обильей?

Письмо №04

Можно еще устроить конкурс на лучшие рассказы (по Дюбля, Старерофту, другим играм), победителей печатать в журнале. (Дать немного места дополнительно, если, конечно, такое возможно).

lord@hotbox.ru

Кати

При том, что к настоящему моменту, как мне кажется, мы по количеству и разнообразию конкурсов и так уже опередили планы всякой, а читательской носке постоянно продолжают зарождаться, выставляться, а затем вытесняться на нас «ден все новых и новых конкурсов». Ну и хорошо, такое начинание мы всегда стараемся поощрять и поддерживать, даже если они тролят страшной головной болью всей редакцию. Глас народа, то есть наших читателей, — глас божий.

Что касается данной конкретной идеи, тут думаю так: сужать тематику до прокрустовых рамок одной игры неразумно. Вот конкурс на лучший рассказ на игровую тему — это уже ближе к реальности. Хотелось бы услышать в письмах ваше мнение по этому поводу.

Письмо №05

Почти устанавливаемые с ваших дисков, ставятся только на лицензионные версии? А то, например, у меня есть *Fallout Tactics* полный, на трех дисках, правда, не знаю, лицензионный или нет, и патч его не видит. И так же с еще некоторыми игрушками.

Надеюсь, не очень вас напрягает. Спасибо.
Kaban

Геймер

Уважаемый тов. Kaban, нет ли у вас случайно родственника (или какого-либо иного) связей с товарищем, обитающим на мыле ingrem@chat.ru? У вас есть сходная черта, можно сказать — редкая особенность, каковая встречается, но не так чтобы очень часто. Стоит она в умении, кратко и лаконично задавать один вопрос, поднять одновременно с десятком, отвечать на которые можно несколькими здоровенными статьями, книжкообразной змейкой канвающихся на протяжении доброй долины номеров.

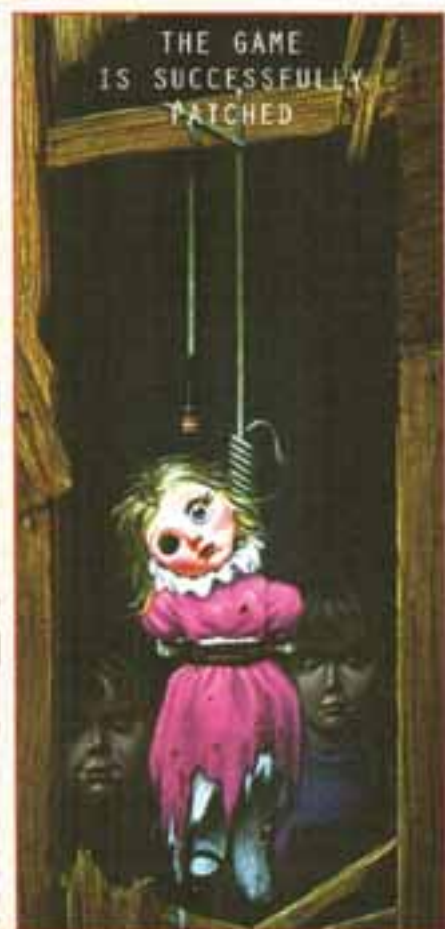
Учитывая, что вы — далеко не единственный, кто, купив *Fallout Tactics*, способен озадачиться вопросом, лицензионный ли он, я тему подробно и содержательно.

1. Российский рынок, исторически пиратизированный по уши, на данный момент содержит в себе три разновидности компьютерной игровой продукции.

1.1. Самый незначительный его сегмент — это полноценные лицензионные версии. Отличительная особенность: они продаются исключительно в коробочном варианте, причем внутри коробки, помимо комплекта, вкладывается аккуратно напечатанная инструкция по применению (руководство, карточка), которая размещается отнюдь не на маленькой квадратной вкладочке в комплекте, а является пуленепробиваемой с иллюстрациями разнокачественной лоршности или крайности. При этом коробок бывает как крупногабаритные картонные, так и в последние сейчас в моду пластинковые компакт-диск-боксы.

Стоимость лицензионки составляет от 20-30 до 70 и более баксов. Как следствие, переплутать ее с пиратской копией совершенно нереально, — настолько же, насколько нереально переплутать пятидесятибаксовую купюру с пятидесятирублевой, к которой присовокуплены три замкажные десятка.

Лицензионка бывает: чисто, ланимаешь, англоязычная; англоязычные с русской документацией; русскоязычные полностью локализованные. Причем, как правило, лицензионка присутствует на рынке только в одном из трех названных вариантов. Происходит это оттого, что какая-либо отечественная игровая компания получает эксклюзивные права на распространение игры на территории России, и кроме нее, игру распространять уже никто не может (пираты не в счет, они как божь — все мо-



гут... ну или почти все). Как следствие, если скажем, «Новый диск» поставил *Fallout Tactics* на продажу с русской документацией, то ни в каком другом виде вы ее лицензионную версию тут уже не найдете. Аналогично, если Snowball Interactive осуществляет локализацию «Бэроль» или «Команка», то продаваться будет только локализованная компиляционная версия на чистом русском языке, а захотел вы купить оригинальную казачко-австрийскую коробку, вам придется ехать за рубеж.

1.2. Не так давно распространение получили джевелы (jewels). Джевел — это когда коробка со всякой прочей разнокалиберной мусурой, в ней содержащейся, вкладывается, а документация кастрируется до компактного варианта, который можно без труда вложить в коробочный компакт-диск. После чего в продажу с завода поступает аккуратно заткнутой в корсет полиэтилена компакт-диск, который стоит столько же, сколько и пиратские копии, однако несет на себе отметину марки качества компании, которая его распространяет.

На данный период в джевелном варианте продаются исключительно локализованные игры, так как наши компанионы банально не дают право на распространение англоязычных версий по броской для тамашине издательской цене. Вот на русском — это пожалуй, это шут с нами, загодичными россиянами из страны медведей. Причем — далеко не все зарубежные издатели соглашаются на подобный вариант. Например, продукция Interplay, если легальна, то бывает только в коробочном варианте и от «Нового Диска», а продукция Bethesda Arts, опять же — если легальна, бывает тоже только в коробочном варианте и от «Софт Клуба».

Наиболее заметными компаниями, осуществляющими выпуск локализованных версий в джевелном варианте, с моей личностной точки зрения является Snowball Interactive (под издательской маркой «ТС»), Nival Interactive (тогда издателя), «Бука» и «Русобит-М». Есть также «Media 2000», есть «NMG». Отличить джевел от пиратской версии просто. Во-первых — можете у продавца спросить, кто издал, пираты или наши легальные локализаторы. Во-вторых, смотрите, кто издал. Например, «Седьмой Волк» и «Даргус» — пираты, которые не то чтобы действовали в рамках закона и не то чтобы с кем-нибудь из авторов игры договорились о распространении заклечки. В-третьих, обычно джевелы в полиэтиленовой упаковке. В-четвертых, если игра на английском и по цене пиратской, то это пиратская и никакая другая. Собственно, все.

Локализованные версии сейчас чаще всего (но не всегда) выходят в двух форматах: коробочном и джевелном.

И добавлю еще, что отечественные игры, выпускаемые отечественными издателями, выглядят на свет только такой же мажорой: коробка и джевел. Как бы вам на выбор.

1.3. Ну и последний вариант — пиратские версии или, как на них лицензия обзываются, «пиратские копии». Бывают двух видов: на русском (т.е. неофициально локализованные) и на родном английском (а также любым другим — не всегда пиратская копия задумывается над вопросом, как русский геймер будет играть, скажем, в испанскую версию). Стоит пиратские копии по цене пиратки, выглядят как пиратские и пиратскими выглядят. При этом пираты, в отличие от большинства официальных компаний (я вовсе не оговорился: большинство, но не все), не осуществляют техническую поддержку своим продуктам.

Вопрос: у меня есть *Fallout Tactics* полный, на трех дисках, правда, не знаю, лицензионный или нет, относится к разряду обжоркавшейся какопли озабочивальной бредятины (ладно — по незнанию прощается), т.е. *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* в России выпускала компания «Новый диск», причем исключительно в полноразмерном коробочном варианте, с классической толстенной документацией и так далее. От пиратской, помимо внешнего вида, технической поддержки, поддержки и много прочего, ее отличала цена. И именно ее, а не чего-нибудь другое (т.е. пиратской), мы вручали на призы в конкурсах «Мозгового штурма». Или вы чего подумали?

Еще не все... Пираты выпускают игры не только в коробочном варианте. Первый вариант: CD-Rip. Берется полноценная игра, от нее отрезаются ролики, музыка и до фига всего еще, после чего она начинает занимать на один-два три компакт-диск, а, скажем, негод пятьдесят. Понятно, что к пользователю она доходит изрядно показанная, зато — на сборнике, где, кроме нее, еще куда-то игра. Туда дешево и сердито. Продукция для померков, для ниндзя и для тех, кто просто хочет минут пять на игру посмотреть, дабы решить,

покупать ли ему полную версию. Второй вариант: катка с официальной версией. Тут двойной вариант: если списали именно с финальной версии, то будет все ок, а если с бета-версией или еще фиг знает из какой дыры раздобытой недоверенной, то в итоге получится недоделка. Третий вариант: русифицированная пиратская версия. Также действительно, конечно, смотри чего они русифицировали, бету или финальную релиз; во-вторых, как долго они делали русификацию, три дня или месяц. Понятно, что за месяц можно перевести очень недурственно, особенно если не в том направлении, а за три дня — ну только стаилуком и тронным программ-переводчиком. Разговоры, что пираты делают только отстойные русификации, есть даже и лицемерный логотип. Они и там, и другие делают, и тут уж как повезет. Вообще, пиратские gold и platinum версии частично вполне неплохи. Но почти всегда отстают по качеству от добротной (подчеркнуто: добротной; идеализировать наши официальные компании вовсе не стоит) сделанных официальными локализацией — например, от работ упоминавшихся Blizzard, «Буки», Nival.

2. Уфф! Ну вот — ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО НАКО-НЕЦ я могу ответить на основную часть вопроса — про патч. Факта в том, что совместимость патча с игрой определяется с тем, кто ее издает и в каком варианте.

Официальная (т.е. пиратская) версия на родном языке, которая никак не локализовалась и не русифицировалась, будет совместима со стандартным официальным патчем.

Официально локализованная версия уже может оказаться несовместимой ни с каким другим патчем, кроме как выпущенным (т.е. тоже локализованным) той же компанией, которая осуществляла локализацию. Если компания на это гордо забыл (наде, увы, бывает) — обломитесь с патчем своим.

Пиратская копия, если это катка с финальной версией, будет с официальным патчем совместима. Отчего бы и нет, если это банальная копия, которая ничем не отличается. Другое дело, что у игры может быть защита от несанкционированного (читай: пиратского) копирования, которую пираты успешно взломали, и если патч это дело проверяет, то при установке он может послать вас куда подальше длинными сообщениями.

Русифицированная пиратская версия, а также изданная или какая-нибудь альфа-бета-гамма, имеет высокие шансы с патчем некаким бы то ни было не сталкиваться, т.е. либо после русификации нечто такое изменилось, что сделало игру несовместимой с будущим патчем, либо — патч выпускают для финальной версии, а не для ранней черновой-рабочей! Они ж разные, только выглядят более-менее одинаково.

Вообще, запомните: если игра на русском, а патч для английской версии, то гарантия, что они окажутся совместимыми, не существует. А если наоборот, то и тем более.

И последний момент. Встречается такое явление, как UK-релиз, US-релиз. То бишь игра может спонтанно выделиться, будучи изданной на европейском, американском и других рынках. И иногда случается, что патч выпустят один для европейской версии, второй для американской... Какого варианта толкают пираты — одному Богу известно. Ну и они сами, наверное, в курсе. Какая версия идет в каком варианте — нужно тогда у продавцов уточнить либо в документацию посмотреть (если там написано). Соответственно, вероятность корректной установки патча в таком случае также уменьшается, ибо, как говорится, не всяким носатком можно в стени шурупы заколачивать, да и вообще ЖилСошНадзор рекомендует пользоваться открыткой

3. Остается паразитовать добрым, любезным словом надеюсь, не очень вас напрягает и надеюсь, что все, кто не мог отличить пиратку от локализаторской и сено от соломы, заартеж истинным пониманием сути вещей, агадут в nirvanu и дадут там осадок, познать подлинное счастье и особенности патчи и будут жить долго и счастливо (см. название второй задачи в майковом конкурсе «Пять турнирных золотых»)

Письмо №06

Основное, за что вас следует хвалить, — «рубрика Диалог» (с) Gamer, №9 2000). Вот и это письмо родилось после статьи «В защиту виртуальной реальности» Андрея Ленского. Имело желание высказаться.

Человек непрерывно эволюционирует (фу-фу, ну и словенко!). Перед нами новый этап, и сколько бы мы ни спорили, мы на него попадаем. Все новое и неизвестное обычно пугает, и примеров тому множество. Сейчас развитие космоса затормозилось, и все равно, до сих пор верю, о нашествии космических оккупантов — половина сюжетов игр и фильмов. Пошла развиваться виртуальность, и нас стали пугать вырождением человека. Почти то же самое было с изобретением паровоза. «Коровы перестанут давать молоко, куры — нести яйца, а пассажиры — сойдут с ума от ужасающей скорости» (в 16 миль/ч — мое применение) — весьма известная цитата из одной английской газеты тех лет. А результат? Нам эти страхи просто смешны. То же самое можно рассказать почти о любом изобретении. Вот и сейчас своим рассуждениями об опасности VR мы просто смешиваем лотышек. Человечество выбрало путь творческого прогресса, и VR — лишь ступенька на этом пути. Кстати, я не ослонен полагаю, что все дружно ломанутся в VR и будут там жить, спать, кушать и — [swallowed]. Люди все-таки слишком разные.

К вопросу об AI (который Искусственный Интеллект, прошу прощения, Интеллект, он же Разум). Чтобы такое появилось, нужно сначала ответить на вопрос, что есть разум вообще. И если AI будет действительно разумен, ему практически нечего воевать с людьми. Максимум — вышибет к чертам людей из виртуалки (продуйтесь, противники VR!)

[...] И последнее. Сложность пяти турнирных задач. Рубрика называется «Основы профессионализма в MTG», то есть — для новичков. А сложность такая, что не всякий профессионал справится. На кого же она ориентирована?

Вот и все, что я имел сказать по этому поводу. Спасибо всем за внимание, в отплативаюсь.

Злобный лампа ака Николой
(bigbotan@mail.ru)

Кота

Вопросы в письме поставлены серьезные, поэтому и отвечать на них я буду тоже серьезно. Надо же показать, что я не только красноречив, но и умен. Нет, Геймер, моя скромность будет хвалить в другой раз...

Я совсем не уверена, что действительно разумному AI будет практически нечего воевать с людьми. Во-первых, разум вовсе не исключает агрессивности, в том числе и нематериальной. Человек, как большинство из нас верит, самое разумное и, вместе с тем, несомненно самое агрессивное животное. И стоит AI коту бы заподозрить, что человечество аспаривает у него ресурсы, — он может прореализовать очень активно. А к ресурсам можно отнести и электростанды...

Сравнение виртуальности с паровозом условно, но мне кажется, что изменения будут куда более сильные, чем те, которые вызвали железные дороги.

Паровозы сильно ускорили развитие экономики, но не изменили ее принципов. А ведь экономика — это основа цивилизации.

Среди всех приматов очень ярко выражена борьба за доминирование внутри стаи, очень много сил тратится на «внутреннюю агрессивность» друг против друга. Человек устроен так же: потребность в признании, уважении, высокой самооценке — все это вытекает из инстинкта доминирования. Он заключался во власти над вещами, а не над своими соседями. Переключенные агрессивности привело к развитию находчивости, трудолюбия, изобретательности, творчества, наконец. И, как следствие, цивилизации, которая вся построена на экономике — то есть на создании и распределении ограниченных ресурсов.

Виртуальность же отличается именно тем, что любую виртуальную вещь можно размножить в любом количестве. Обладание вещами уже не даст ощущения избранности, доминирования — и, возможно, агрессия вновь будет обращена на других людей.

Как она будет выражаться — в виде виртуальных боев, гипертрофированного внимания к виртуальному сексу или заглядывания друг другу за спину — не так важно. Важно, что эта энергия не будет переключаться на внешнюю реальность, в том числе и на познание окружающего мира. И это будет конец цивилизации.

Конечно, скорее всего, подобного не случится. Может быть, все будет даже наоборот, и самыми уважаемыми членами нового общества станут именно творцы — создатели «воздушных замков». Но изменится именно основы общества, основы цивилизации, и, возможно, наши понятия, желания, мечты покажутся нашим потомкам лет через двести куда более странными и чуждыми, чем для нас — мечты пинки-машиночки или рока-отшельника.

Геймер

Я смотрю на вещи проще. Виртуальная реальность — это представляемая реальность. Глазки, коронае говорю. В глазки можно верить, ими можно жить, но ими можно только жить, но они остаются не более чем глазоньями. И в туго представляю себе челове-вскую цивилизацию, которая настолько круто пропятила, что отдала концы в воду, в воде склеила лосы, выбралось на лесистый берег и окончательно дало дуба. Но вместе с тем, всем лень, пока виртуальная реальность нас за шею не возьмет, т.е. пока ее час не провагонит лозонь и мы ее всеюмо не урны и не пошшусаем, делать какие-либо окончательные предположения бессмысленно. Может, и дадим, кто ж нас знает! В общем, им с Котей одинокого мыслем, на по-разному думаем. Как обычно.

Косвенно заданье по Magic: The Gathering.

Первое. Правильно, конкурные задания сложнее, и важнее они, с одной стороны, проверкой знаний, а с другой стороны, что гораздо важнее, — самым лучшим учебником, так как потом публикуются ответы, и на них можно почерпнуть массу для себя нового.

Второе. Вообще, на майковом линии мы сейчас перестали ориентироваться на тех, кто только начинает играть и нуждается, чтобы ему рассказали, как земли поворачивать, а не как триггеры работают. Новичков конкурс в этом номере — первый шаг. В старом будущем совместно с компанией «Сарган» мы планируем разместить на компакт небольшой ознакомительный-информационный блок для начинающих. Надеюсь, все получится.

Письмо №07

Нельзя создать искусственный мозг. Можно его вырастить, но только как человеческой.

Дмитрий Гришин aka Sharp (г. Челябинск)

Геймер

Тов. Дмитрий высказал оригинальную мысль, которая в названии статьи звучит иначе, чем в беседах раньше не фигурировала. Ничего говорить не стану, просто — поразмыслите на досуге. А также — подумайте об этом, читая статью «Сотрудники пер-компьютера в "Территориях" разлома».

Письмо №08

Здравствуйте, Катя.

В 10-ом номере было напечатано небольшое письмо с роли геймеры в игровой индустрии. Лично я не знаю лично ни одной геймерши, которая была бы настолько же повернута на игры, как, например, я. Хотя, конечно, играющие девушки есть, но факт состоит в том, что они или очень тщательно скрывают эту свою страсть, или просто в с ними не встречались. Ну не видел в такой девушке, которая предпочла бы Манню какой-нибудь Бурду или КулГелу, которая брала бы у подруг на трапки (известно, на это так), а диски с забойными новими игрушками, которая не только бездумно играла бы в то, что ей принесли, а еще и интересовалась индустрией в целом. Таких, я думаю, совсем мало. А вообще было бы приятно общаться не только с геймерами, но и с геймершами. Пусть их будет больше! Читайте Манню, девушки!

АСТАРОТ [astarot@mail.primorye.ru]

Катя

Как девушка, я могла бы возмутиться и закричать: «Как так такое нету? Вот она — я!», — но как геймерша, увы, я должна признать правду: таких, как я, — считанные единицы, и заслуженный дьявол Астарота в наш женский оградке булжани погал точно в цель.

Увы, все просто и немного грустно, как любая зблудн рассмотренная жизненная реалия. Все объясняется обыкновенной психологией. На самом деле, романтичнее и возвышеннее существа, именуемые «девушками», не являются эталоны идеальных созданий, а только прикидываются ими, чтобы понравиться вам, дорогие наши лотуши!

В

массе девушки намного более практичны и приземлены, чем сильный пол. Большинство из нас интуитивно понимает, что в нашем массово-ориентированном обществе своими ножками далеко не утапуть — каблучки сломать. А надо выйти замуж и за этим самым мужем сидеть, как в окопе.

Дело — цель, как всегда, оправдывает средства. Если мужчины, как мотыльки, слетаются именно на привлекательную внешность — надо ее обеспечить! Затем и нужны все диеты и минн-трапки с вырезами в интересных местах, которыми обмениваются подружки. Впрочем, итушки и уловки промолву — читайте классику, со времен «Унесенных ветрами» женской арсенал изменился не сильно.

Доведу пойманную за извращающийся кластер до логического конца. В прошлом году самым популярным женским механическим возбуждателем абсолютным большинством голосов признан шестисотый «Мерседес». И прошу тут не выступать по поводу нашей женской меркантильности и приземленности. Знаете, как выбирает себе самца птичка-малышковая? Очень просто: у кого из самцов самый богатый пищевая участок, тот и победил! Внешность, голосовые данные и прочие несущественные для жизни качества претендентов в расчет не принимаются. Чего же вы хотите от нас, если даже безмозглая крошечная птуга выходит замуж по расчету? Альтруизма и демонстрации еще меньшего количества мозгов?

Хотя в получено письма и от девушек, которые интересуются не только модными шмотками. Есть, есть среди нас такие, которые способны думать своей головой, шогать своими ножками и во всей полноте воспринимать окружающий мир, в том числе и его виртуальный аспект! И чем нас меньше, тем ценнее каждый экземпляр!

Геймер

>||| Я промолчал.

Следующее письмо относится к разряду веселостей. Смотрите фотку и читайте комментарий от ее авторов.



«Так мы одеваемся, потому что мы так играем.»

Письмо №09

Высылаю вам фотку. Так мы играем в нашей

сетке. Полный реалити. :) Подпись к фотке: «Так мы одеваемся, потому что мы так играем» Александр

Мы в Сети

Геймер

Вашему достоящему (и пр. и др.) вниманию предлагается серия лин-

ков, присланных читателями журнала. Все, кто хочет, чтобы адрес его странички появлялся в номере, могут смело высылать означенные линии мне или Кате на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. www.clanvov.narod.ru — сайт нашего клана [Vov]. Открылся 7 октября нынешнего года. Мы специализируемся на Counter-Strike и UT. Там лежат кое-какие файлы к Контре, которые вы больше нигде не достанете! Эксклюзив, так сказать!

2. <http://almet.ru/~world-cs> — сайт для любителей Counter-Strike! Много всего, заходите!

3. www.zelda.dax.ru — сайт Zelda расскажет вам обо всех стоящих вашего внимания новинках видео- и компьютерных игр, а также видеоматериала. Также на страницах данного веб-издания вы найдете юмор, статьи о литературе и, наконец, сможете хорошо провести время за чтением различных очерков.

4. www.hedinsy.narod.ru — сайт любителей фантези (а вы чего котель??) и Толкиена, хороший форум и много интересных тем для обсуждения!

5. www.club317.ru — сайт GAME клуба с коллацией крови называемый «317 °C» (317 по Фаренгейту, температура скинны воздуха). Он находится в непосредств. от Москвы г. Карлазе.

6. www.aod.ru.da.ru — официальная страница команды начинающая веб-дизайнера!!!

7. www.acondal.hotbox.ru — неофициальный сайт группы «Земфира».

8. <http://vtf.bip.ru> — сайт Counter-Strike клана VNF. Огромный архив карт (р>200), софт, деки, арт, последние новости из мира КС и чемпионатов. Есть форум о Counter-Strike. Там вам ответят на вопрос об игре, матерстве, софте, да и просто найдете себе хорошую компанию, чтобы поговорить о Counter-Strike.

9. www.klub.boom.ru — сайт о «Полетнике», о бывшем «Легонне» на Виратновской.

Катя

На этом я прощаюсь с вами, чтобы вернуться к сладостно-увлекательному процессу расстрела виртуального [увы!] Геймера! Встретимся ближе к Новому Году, когда появится январский номер «Мании».

Геймер

Одевайтесь потеллее, не кашлите. До встречи!

Очки мыслительной активности, инспирированные вашим письмом, зафиксированы в головах двух отпетых игроманьяков, которые прощаются:

Катя Катя
Геймер
Геймер

Катя [kat@igromania.ru]

Геймер [gamer.sobaka@igromania.ru]

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демюрги

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противостоянии за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не пойдя они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

games.1c.ru
www.nival.com
www.etherlords.com



Демюрги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демюрги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право распространения на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.



R&S: В РАЗРАБОТКЕ

Джа и Флаут	11/50
Age of Mythology	8/47
Aliens vs Predator 2	8/47
Атланты	6/45
Arx	5/44
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	5/44
Bloodline	6/45
C&C: Renegade	2-3/41-42
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	9/48
Chronicles of Pern	5/44
Civilization 3	6/45
Commandos 2	4/43
Conflict: Desert Storm	4/43
Crimson Order	1/40
Dark Ore	4/43
Disciples II: Dark Prophecy	4/43
Dragon's Lair 3D	2-3/41-42
Dungeon Siege	6/45
Empire Earth	5/44
Escape From Alcatraz	9/48
Evil Twin	5/44
Freedom Force	4/43
Global Operations	1/40
Harry Potter and The Sorcerer's Stone	11/50
Heroes of Might & Magic 4	8/47
Icewind Dale: Heart of Winter	2-3/41-42
Imperium Galactica III: Genesis	11/50
Independence War 2: Edge of Chaos	4/43
Iron Dignity (Взвод: Первый конфликт)	2-3/41-42
Loose Cannon	6/45
Maha: the City of Last Heaven	7/46
Magelords	1/40
Master of Orion III: The Atium	2-3/41-42
MechCommander 2: The Mechwarrior Game of Tactical Command	7/46
Medal of Honor: Allied Assault	2-3/41-42
Microsoft Train Simulator	4/43
Monowind	6/47
Myth 3: The Wolf Age	2-3/41-42
Nomads	4/43
O.R.B.	5/44
One Must Fall: Battlegrounds	4/43
Patrician II	11/50
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	9/48
Prisoner of War	6/45
Project Eden	1/40
Real War	6/45
Reno Air Racing	5/44
Republic: The Revolution	7/46
Schizm: Mysterious Journey	2-3/41-42
Seraphim	1/40
Seraphim	4/43
Shadows of Reality	5/44
Sigma	8/47
Simville	9/48
Soldier of Fortune 2	7/46
Star Trek: Away Team	2-3/41-42
Star Trek: Bridge Commander	9/48
Stronghold	1/40
Takeda	4/43
The Legend of the Prophet and the Assassin («Пророк и убийца»)	4/43
Tomb Raider: Next Generation	8/47
Tom	7/46
Tropica	4/43
Two Worlds	5/44
Ultral 2	7/46
Warrior Kings	5/44
X-Com: Enforcer	2-3/41-42
Z: Steel Soldiers	4/43
Zulu War	5/44

Краткие статьи

Age of Mythology	7/46
American Conquest, Atlantica	8/47
Archangel	9/48
Atlantica	8/47
Bocteria	7/46
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon Leadfoot Devastation, Excalibur	7/46 8/47

Die Hard: Nakatomi Plaza	9/48
Fort Commander, From Dusk Till Dawn	8/47
GI Combat	6/45
Gorath: Legacy Of The Dragon	9/48
Half-Life: Blue Shift	6/45
Heaven & Hell	6/45
Hidden & Dangerous 2	9/48
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	8/47
Nexagon: The Pit	6/45
Paris-Dakar Rally	7/46
Star Leader	6/45
Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars	7/46
SubCommand	7/46
The Druid King	9/48
Titanium Angels	6/45
Tomb Raider: Next Generation	6/45
World War II: Black Gold	7/46
Zanzarah: The Hidden Portal	9/48
Zeus Expansion: Poseidon	7/46
Zoo Tycoon	7/46

Обзоры демо-версий

3D World War II	4/43
Anno 1503	10/49
Art is Dead	4/43
Black & White 2	11/50
Black & White: Creature Isles	11/50
Chaser	10/49
Codemasters Race Driver	11/50
Comanche 4	10/49
Conseal, Europe Universalia II	10/49
Desperados: Wanted Dead or Alive	5/44
Diggles («Гномы»)»	11/50
Everglade Rush	5/44
Gore	5/44
Gorkamorka	2-3/41-42
Hired Team: Trial GOLD	4/43
Journey's End	2-3/41-42
Legion	10/49
Microsoft Flight Simulator 2002	11/50
NBA Live 2001	4/43
Штроп	4/43
Operation FlashPoint	5/44
Project One	10/49
Resurrection	2-3/41-42
Rogue Spear: Black Thorn	10/49
Runesword II	10/49
S.W.I.N.E., The Thing	11/50
Sammy Sultate	5/44
Sheep	2-3/41-42
Sid Meier's Sim Golf	11/50
Ski-Doo X-team Racing	4/43
Spiderman	10/49
Stunt GP	2-3/41-42
The Real Car Simulator R	2-3/41-42
The Underworld: Steve Does Pay ZZ-Darts	10/49 5/44

R&S: ВЕРДИКТ

Arx	2-3/41-42
Европейские войны: Казаки	1/40
Дальнобойщики 2	6/45
Венки (Codename: Outbreak)	11/50
Age of Sail 2 («Век Парусников 2»)	4/43
Alone in the Dark: The New Nightmare	9/48
American McGee's Alice	1/40
Anachronox	9/48
Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura	8/47
Arthur's Knights («Легенды о рыцарствах»)	2-3/41-42
Battle Isle: The Andosa War	1/40
Black & White	5/44, 6/45
Blade Of Darkness	4/43
Call To Power 2	1/40
Clive Barker's Undying	4/43
Colin McRae Rally 2	1/40
Commandos 2: Men of Courage	11/50
Desperados: Wanted Dead or Alive	6/45
Diablo II: Lord of Destruction	9/48
Dragonriders: Chronicles of Pern	10/49
DroneZ	10/49
Карсары: Проклятые дальние моря	1/40
Emperor: Battle for Dune	8/47



Europa Universalis	6/45	Extreme Ghost Busters	9/48
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	5/44	Far Gate (The Rift)	1/40
Fly II	7/46	FORD Чувствитель	10/49
Gangsters 2: Vendetta	8/47	From Dusk Till Dawn	11/50
Giants: Citizen Kabuto	1/40	Globetrotter	1/40
Ground	5/44	Ground Control: Dark Conspiracy	1/40
Hitman: Codename 47	1/40	Gunlok	1/40
Hostile Waters	5/44	Gunman Chronicles	1/40
House of the Dead 2	8/47	Half-Life: Blue Shift	8/47
Independence War II: Edge Of Chaos	9/48	Half-Life: The Opera	9/48
Inzone	1/40	Heat	2-3/41-42
Отверженные: Тайна Темной Роки	2-3/41-42	Hellboy («Супергерои»)	4/43
JA 2.5: «Цена свободы»	1/40	Hot Wheel	8/47
Kohan: Immortal Sovereigns	5/44	Наемная команда: Второе испытание (Hired Team Trial)	8/47
Magic & Mayhem: Art of Magic	11/50	Island Date: Heart Of Winter	4/43
Max Payne	9/48	Приключения Гарри Уэйла под кожей бальма	1/40
MechCommander 2	9/48	Пророк и Убийца 1, 2	10/49
Microsoft Train Simulator	9/48	Послание	10/49
Myst 3: Exile	7/46	Jetboat Supercamps	7/46
NHL 2002	11/50	Jetboat Supercamps 2	9/48
No One Lives Forever	1/40	Kayak Extreme	8/47
Собрать Билтон	1/40	Kingdom Under Fire	2-3/41-42
Шарлотт Холмс: Возвращение Моркрати	2-3/41-42	Isler Arena	1/40
Oni	2-3/41-42	Leadfoot	8/47
История	5/44	London Thames Racer	6/45
Operation Flashpoint	8/47	MAD	2-3/41-42
Project IGI: I'm Going In	1/40	Majesty: The Northern Expansion	5/44
ProKali 2001	4/43	Mercedes Benz Truck Racing	1/40
realMYST 3D	1/40	NASCAR Racing 4	4/43
Red Faction	11/50	NBA Live 2001	4/43
Resurrection	5/44	Necronomicon: The Dawning Of Darkness	8/47
Screamer 4x4	4/43	No Escape	1/40
Serious Sam	5/44	Normandy	5/44
Settlers IV	4/43	Чернокожные	9/48
SimCoaster	4/43	Чужие звезды	10/49
Star Trek: Away Team	5/44	Тараканы	1/40
Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo	5/44	Off-Road Adventure	4/43
Staroria	9/48	Хулгоны	11/50
Stunt GP	6/45	Штерлинг 2: Танго в локаторе	1/40
Stupid Invaders	2-3/41-42	Open Kart	8/47
Summoner	5/44	Original War	11/50
Throne of Darkness	11/50	Pearl Harbor: Strike at Dawn	8/47
Trade Empires	11/50	Pearl Harbor: Defend The Fleet	7/46
Tribes 2	6/45	Pearl Harbor: Zero Hour	7/46
Tropico	7/46	Planet Of The Apes	11/50
Z: Steel Soldiers	8/47	Red Alert 2: Yuri's Revenge	11/50
Блок микрорецензий		Robot Arena	6/45
«Рандеву с Незнакомкой 2»	2-3/41-42	Roland Garros 2001	10/49
«Игрушечные Гонимы»	6/45	Scooter Pro	11/50
«Приключения Пришельца М»	6/45	Shark: Hunting the Great White	5/44
«Сафари Билтона»	6/45	Sheep («Овцы»)	6/45
«Хроники Героев I-IV»	2-3/41-42	Shogun Total War: The Mongol Invasion	11/50
3D Scooter Racing	5/44	State of War	2-3/41-42
Action Man: Destruction X	9/48	Sub Command	11/50
Adventure Pinball: Forgotten Island	5/44	Sudden Strike Forever	
Большая Гонка	10/49	(«Противостояние 3: Война Продолжается»)	9/48
America: No Peace Beyond The Line	2-3/41-42	Survival The Ultimate Challenge	11/50
Anna McCaffrey's Freedom: First Resistance	1/40	Swedish Touring Car Championship 2	2-3/41-42
Arabian Nights	4/43	Thandor: The Invasion (Вторжение: Выжженная Земля)	1/40
Art Is Dead	4/43	The Gift (Подарок)	1/40
Autobahn	2-3/41-42	The Mummy	1/40
B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth	1/40	The Sims House Party	5/44
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	9/48	The Sting	8/47
Battle of Britain	1/40	The Ward	1/40
Blowout	8/47	Three Kingdoms 2: Divine Destiny («Три Королевства-2»)	9/48
Blow Witch Project Volume 3: Ely Kedward	1/40	Three Kingdoms: Fate Of The Dragon	4/43
Cabela's 4x4	4/43	Timeline	1/40
Carnivores (3): Ice Age	2-3/41-42	Times of Conflict	5/44
Златоторые	8/47	Tomb Raider Chronicles	1/40
CIA Operative	7/46	TRANS	2-3/41-42
Confid Zone	8/47	Tropico	6/45
Conquest: Frontier Wars	11/50	Ultimate Ride	11/50
Counter-Strike 1.0	1/40	Vietnam: Black Ops 2	9/48
Crime Cities	1/40	WWII: Normandy	5/44
Dracula 2 (Дракула 2: Последние приближенные)	1/40	X-Com: Enforcer	6/45
Ducati World	4/43	Рецензии на основе демо-версий	
Катаки: последний довод королей	11/50	Aliens vs. Predator 2	10/49
«Racer»	7/46	Alone in the Dark (4): The New Nightmare	8/47
Eurofighter Typhoon	7/46	AxyStrike	9/48
Europa Universalis	5/44	Bacteria	8/47
Evil Dead: Nail To The King!	6/45	Bikez II	9/48



Conflict Zone	6/45
Conquest: Frontier Wars	9/48
Disney Imagineering Ultimate Ride	10/49
Ил-2 Штурмовик	10/49
Even More Contraptions	8/47
Excalibur	6/45
From Dusk Till Dawn	10/49
Gilbert Goodmate Leadfoot	7/46
Hateful Chris: Never say bye!	9/48
Jekyll & Hyde	10/49
Kombat Kars	9/48
Legends of Might & Magic	6/45
Off-road Reckless Racing	6/45
Project Eden	9/48
Rails Across America	7/46
Real War	8/47
Red Faction	10/49
RoboRage	8/47
Speedboat Attack	7/46
StarTropia	7/46
The Mystery of The Druids	7/46
The Rage	8/47
Warm Up!	6/45
Z: Steel Soldiers	6/45

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Aliens vs. Predator 2	11/50
Divine Divinity	10/49
Doom III	11/50
Heroes of Might and Magic IV	11/50
Star Trek: Armada II	10/49
Star Wars Galactic Battlegrounds	10/49
Tom Clancy's Ghost Recon	10/49
Unreal II	11/50
Warcraft III	11/50
WarCraft III: Reign of Chaos	10/49

АНТИХАКЕР

Безопасный контакт	10/49
Властелин паролей. Хранение и восстановление	5/44
Виртуальная контрабанда	9/48
Блок-пост на Винчестере. Защита ваших файлов	2-3/41-42
Борьба со спамом	6/45
Защита паролей. О том, как сохранить тайное в тайне	4/43
Легенды и мифы вирусологии	8/47
Мой выбор — безопасный... e-mail	11/50
Стерильный вход	
Как ограничить доступ к своему компьютеру	1/40
Утегае спешит на помощь	
Восстановление потерянных данных	7/46

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

«Эпоха Битва». Пыльсагал Слово	5/44
«Эпоха Битва». Советы по тактике	4/43
Велики и ужасны настольный Дьявол!	
Руководство для начинающих ролевых-настольников	11/50
Досуги его Превосходительства	6/45
Арсалурья. Алокалитический удар	7/46
Загадаю «НПВ», или несколько непечатных слов о «настольно-печатных играх»	9/48
Ролевые игры живого действия	8/47
Ролевые игры живого действия	9/48
Ролевые игры живого действия	10/49
Ролевые игры живого действия	11/50
D&Wops. Взорная статья	5/44
D&Wops. Насеждение картонных войск	8/47
Играюя система «Эпоха битва»	2-3/41-42
Классовый подход к расовой дискриминации	
Расы и классы Третьей редакции D&D	8/47
Комбодеки. Часть вторая. Рассвет	5/44
Комбодеки. Часть третья: Возвращение в невинность	6/45
GURPS. Или как бы мог стать Fallout	8/47
Магия Третьей редакции D&D. Отчего люди летают как птицы, или Волшебники Изумрудных городов	10/49
Молческая Сеть. Обзор сайтов, посвященных Magic: the Gathering	6/45
Молческие просторы Необиткой.	
Регоны Госсак Саратов	10/49
Обратная сторона «Магии». Комбодеки	2-3/41-42
Настоящий Комбат, или Искусство умирать красиво.	
Особенности боя Третьей редакции D&D	9/48
Молот Войны. Первая часть	9/48
Молот Войны. Вторая часть	10/49

Основы профессионализма в Magic: The Gathering.	
Odyssey. То, что нас ожидает	11/50
Основы профессионализма в MTG.	
Стратегия в Limited турнирах	1/40
Мультиплеер в «Магии»	1/40
Седьмая редакция: как ее нет	6/45
Чудодейное руководство.	
Монстры Третьей редакции D&D	11/50
Феяраль. Конкретней, товариществу	4/43
Третья редакция против AD&D: Полутодовой опыт	7/46
Триста спартанцев	9/48
Raleshill, или Сдвин по Фазе	4/43
StarWars RPG. Дошны-дошны, в далекой-далекой галактике шла... ролевые игры	4/43
Warhammer. С чего начинается друи Warhammer.	
Fantasy Battles	11/50
Warhammer. Игрушечные орды, настоящие войны	6/45
Эпоха Битва. Штурм Крепости	10/49

ВСКРЫТИЕ

Вестерн на экране монитора. Вскрытие Desperados	8/47
Валок в стиле фэнтези. Вскрытие Oni	5/44
Братство мучимой-стали.	
Вскрытие Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	5/44
Ассалит: Of Steamworks & Magick Obscura	
Безумия круглого стола	11/50
Россия наносит ответный удар. Red Alert 2:	
баланс — дело тонкое	1/40
Извлеченные на свет игровых ресурсов	2-3/41-42
Независимость во всем.	
Вскрытие Independence War 2: Edge of Chaos	10/49
Победа над балли. Вскрытие Max Payne	10/49
Полужан-полураспад. Вскрытие Half-Life: Blue Shift	9/48
От черно-белого к бело-черному. Вскрытие Black & White	6/45
Миссолоф-вагон бежит, канцеля...	
Вскрытие Microsoft Train Simulator	11/50
Серьезный Сам — на операционном столе	7/46
Советы старого винента	4/43
Советы Чарльзского Кота	
Вскрытие American McGee's Alice	1/40
Слайдские коты Арракид.	
Вскрытие Empire: Battle for Dyle	10/49
Такой грех не боится. Уроки вождения джипов в Euro 4x4	1/40
Торжество носики. Трелпанация Blade of Darkness	6/45
Шпионские страсти по No One Lives Forever	1/40
Тотальная роботизация: Gunk	2-3/41-42
Футбол без границ. О вскрытии FIFA 2001	1/40

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

Али компьютерного «коструктурирования».	
или Как собрать компьютер самостоятельно	11/50
Жидокристаллические экраны	
Технологии, бредущие в массы	8/47
Openy SubOffice. Как много нам нужно «удных»...	10/49
Creative D.A.P. Джекбокс. Дискотека в кармане...	8/47
Creative Nomad IIc. MP3-плеер за разумные деньги	11/50
Реальная виртуальность.	
или почему оптим для народа?	2-3/41-42
Разумный компьютер за разумные деньги	7/46
Разумный компьютер за разумные деньги II.	
Испытание временем... Часть I	9/48
Разумный компьютер за разумные деньги.	
Испытание временем. Часть II	10/49
MP3-плееры. Межнародные отношения и различия	1/40
Intel QX3 Computer: Microsoft. «Когда простым и нежным взором взглянешь ты мене... мой маль...»	9/48
Logitech iFeel Mouse. Интерфейс на кончиках пальцев...	6/45
Тестирование недорогих DVD-ROM привода...	
или почему у книжника дрожат руки	5/44
Шесть Beigone-ов под прицелом.	
или средняя значимость предела совершенства	11/50
Шина — королева компьютерных джунглей.	
или почему здесь автобус?	7/46
Художественное выжигание лазером.	
Обзор CD-RW привода	6/45
Эволюция приключенки	
или Как размножаются действия	4/43

ИНТЕРНЕТ

«Атланты» мой мечты	8/47
Бесконечная история Redmoon	
Любовь и ненависть в окошке	9/48
Бесплатный сыр онлайн	



В продаже с ноября 2001 года!

Тайна Маятника



- Интригующий сюжет и таинственная атмосфера игры
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя героями, используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями
- Более 80 различных помещений и местностей для исследования
- Множество логических загадок
- 18 различных персонажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени



Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, привел в действие. Чудоустройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Виктории Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец

Эксклюзивный распространитель лицензий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail: sales@nmg.ru

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 95/98/2000/ME
- процессор Pentium II 200
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom drive
- 3D видеокарта
- MS Windows совместимая мышь

New Media Generation

Москва, ул. Ринского-Корсакова, 3, офис 515

(095) 903-80-98 (095) 903-30-50

e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU

WWW.VKIDS.RU



Обзор бесплатных почтовых серверов	4/43
Ваш выход в Интернет	
Программы для создания веб-страниц	5/44
Дефолт на даче. Urban Mercenary	6/45
Золотые правила веб-дизайнера	10/49
РВЕМ тебе за пазл! Прошлое и настоящее игр по электронной почте	11/50
Кочуу-вэрчу, устеха кочу	
Точности раскрутки домашней странички	8/47
Компьютерный почтальон. Обзор почтовых клиентов	2-3/41-42
Интернет-магазины. Заказ товаров через онлайн	11/50
Не Аской единой. Программы для обмена сообщениями в онлайне	7/46
Мировое древо MU*	
История зарождения и становления жанра	2-3/41-42
Позаним мей, лавани...	9/48
Музыка в Сети. Программы-панковики	1/40
MUD Solace. Полет над пещерой дракона	1/40
MUD и Рунета	1/40
Человечество это линия. Mankind	7/46
Фэнтези в Интернете	7/46
Runescape. Ultima Online для бедных, или MMORPG по-английски	4/43
Runescape. Ultima Online для бедных, или MMORPG по-английски	5/44
Электронные дачки	10/49
Электронный подмастерье. Полезные программы для работы с электронной почтой	6/45

МАТРИЦА

American McGee's Alice	2-3/41-42
Black & White	6/45
Blade of Darkness	4/43
Sine Barker's Undying	4/43
Корсары: пролетные далины морей	1/40
Emperor: Battle For Dune	8/47
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	5/44
Giants: Citizen Kabuto	2-3/41-42
JA 2.5. Unfinished Business («Цена свободы»)	1/40
Magic & Mayhem: The Art of Magic	11/50
MechCommander 2. Нухек ли мехам командир?	9/48
MechWarrior IV: Vendetta	1/40
Семь баров Tomb Raider: Chronicles	1/40
Rule (Рунки)	4/43
Sacrifice	1/40
Tropica	7/46
Wizards & Warriors	2-3/41-42

МАТРИЦА PLUS

«Нереальное» редактирование Ultra! Editor 2.0 — Урок первый	5/44
«Нереальное» редактирование Ultra! Editor 2.0 — Урок второй	6/45
«Нереальное» редактирование Ultra! Editor 2.0 — Урок третий	7/46
Жара в Арулко. Недокументированные возможности редактора «JA2.5: Цена Свободы»	
Набольшое добавление к статье в предыдущем номере.	9/48
Архитекторы триальных тулз Редактор уровней Hired Team: Trial	5/44
Военный конструктор Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis	9/48
Вторая жизнь для Лары Крофт Редактор уровней Tomb Raider: Chronicles	4/43
Выделка шкура в Quake III: Arena	2-3/41-42
Редактор уровней к Cossacks: European Wars	2-3/41-42
Как просто быть Фароаном	1/40
Красота бездорожья. Создание шкура для Trudge	4/43
Heavy Metal: F.A.K.K. 2. Игра коротка	
Искусство долговечности	1/40
Новые плацдармы для Counter-Strike «Основы картостроения»	2-3/41-42
Почем шкура свобода? Редактор карт к Jugged Alliance 2: Цена Свободы	8/47
Смертельная шкура с редактором уровней Blade of Darkness	6/45
Террор саунтеру — не товарищ Worldcraft: FAQ 2: Counter-Strike	7/46
Quake III: Arena своими руками Урок второй	1/40
Quake III: Arena своими руками Урок третий: Ответы на часто задаваемые вопросы	4/43

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Корневой мир	10/49
--------------	-------

САМОПАЛ

Готовим инструменты. Статья №1	1/40
Строительство по кирпичику. Статья №2	2-3/41-42

Дайте же делать это красиво! О том, без чего игра — не игра, а технологическая болванка. Статья №3	4/43
Разум компьютера. Как развить у программы зачаты мышления. Статья №4	5/44
Язык скриптов Как заставить игру подчиниться правилам. Статья №5	6/45
Нотная грамота игралева. Музыка в играх. Статья №6	7/46
Игровой дизайн: основа основ. Статья №7	8/47
Роллеки как они есть. Статья №8	9/48
Игровые конструкторы. Статья №9 Обзор программ для создания виртуальных миров	10/49
Тайп к тайлу лежит. Статья №10 Принципы создания двумерных тайловых игр	11/50
Яблоко от «яблони... Теоретические основы наводнения	11/50

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

«Код доступа: РАЙ». Электронные войны Эрма	6/45
В защиту виртуальности	11/50
Жажда скорости. Оптимизация Windows	11/50
Железные интервью Металлоискатель стелит на помоях	2-3/41-42
Дало времени. Большие игры в большом кино	7/46
Демо-сцена — вчера и сегодня	5/44
Веселые истории экран не покажет заш...	2-3/41-42
Весь компьютер — в часах	7/46
Время игры	9/48
Другая жизнь	8/47
Город вечного утра	6/45
Аниме. Один раз увидеть	1/40
Аниме. Три части множества Вторая и заключительная статья в серии	4/43
Атака на «Периметр». К-Д ЛАБ открывает рубежи	5/44
Разум в Сети. Шаг от вымысла к реальности	4/43
Роллеки по де-факто: вчера, сегодня, завтра... Перспективы развития онлайнных RPG	8/47
Easter Eggs. Выпуск 1	6/45
Easter Eggs. Выпуск 2	7/46
Краской в морду! Особенности национального тайпблога	5/44
Краской в морду — 2. О прохождении тайпбольного турнира "Все звезды СМТ"	10/49
Ил-2 Штурмовик. Революция небо Второй мировой	9/48
Кино на экране монитора. Видеоплееры — что выбрать?	4/43
Локализация глазами локализаторов. Часть I: «Первые шаги, первые трудности, первые шипы»	6/45
Локализация глазами локализаторов. Часть II: Как оно происходит на самом деле	7/46
Костыли для «Каунтеров» Все, что вы не хотели знать о читках	7/46
Место наблюдателя	7/46
НАША Армия	10/49
Проводник проводнику — разны Обзор файловых менеджеров	10/49
Последние из «Демургов» Карты, Сила и Магия как строительный материал	8/47
Оптимизация работы в Интернет	4/43
Оптимизация Windows 95/98/Me Минимум необходимого — максимум возможного	2-3/41-42
Музыкальный комбайн. Работа с Fruity Loops 3	9/48
Majestic: лорной живет в Интернете. Как стать Фоксом Малдером, не выходя из дома	10/49
Электронный террор. Смогут ли искусственный интеллект поработить человечество?	10/49

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА

Лучшие игры 2000 года	2-3/41-42
-----------------------	-----------

ИГРОМАНИЯ: 50 НОМЕРОВ

История "Игромания". Пятидесят номером с вами вместе!	11/50
--	-------



Анкета 2001

В письмах вы часто просите увеличить (сократить), убрать или ввести ту или иную рубрику, высказываете мнение о журнале. На письмо приходит ежедневно, и их сложно обработать (вычленив общее мнение). Традиционная предновогодняя анкета, которая всегда публикуется нами в последнем номере уходящего года, как раз тот случай, когда вам предоставляется максимальная возможность не просто высказать свое мнение, но и повлиять на журнал. Лучше проявить активность сейчас, чем потом сетовать на то, что почему-то сократилась или исчезла любимая рубрика либо, наоборот, расширилась другая!

Конечно же, анкета с призами, и представлены они российской компанией Snowball Interactive. За последние годы название Snowball стало гарантией качества во всем, что касается локализации зарубежных игр в отечественных пределах, и можно утверждать, что на данный

момент компания на этом поприще не имеет себе равных.

Среди присланных анкет будет проведена лотерея, в результате которой 41 человек (III) окажется удостоен наград разной степени тяжести (один контакт, два контакта, контакт в коробке и с увесистым руководством, а суперприз так вообще на килограмму потянет...). В числе призов значатся следующие номинации:

Джевелы (экономичная упаковка): "Затерянный Мир 3", "Европа", "Во-банк", "Star Trek Тень Доминиона", "Star Trek Отверженные". В конкурсе участвуют по четыре представителя каждой разновидности. Суммарно — двадцать.

Коробочные версии: "Европа", "Star Trek Отверженные", "Звездные Пилгримы", "2150: Дети Селены". По пять образчиков от каждой названной игры. Суммарно — двадцать.

Суперприз (один штук) для того, кому

повезет больше всех: блок "Лучшие Игры 2001". Содержит в себе "2150: Война Миров" (на двух комплектах), "Морские титаны: Зов глубин", "Звездные Пилгримы", "Огнем и мечом", "Затерянный Мир", "Горючий 18" и Septerra Core + стильная майка + 5 постеров + таблетка от жадности (бо-о-ольшая :)).

Редакция выражает благодарность Snowball Interactive за огромный призовой фонд и выражает уверенность, что и в дальнейшем локализация компании будет характеризоваться столь же высоким качеством.

Возьмите бритву и аккуратно вырежьте страницу с анкетой из журнала. Включите утюг и прогладите страничку, предварительно накрыв ее тряпочкой, чтобы не старела. Достаньте любимую ручку и убедитесь, что она не только пишет, но еще и не настала остра, чтобы нацеливать страничку с анкетой дырками при первой же попытке что-нибудь написать. Медленно сосчитайте до ста семидесяти шести, выключите утюг и принимайтесь за дело.

Ждем ваших писем!

Разделы и подрубрики	Полезность рубрики	Качество статей	№
1. Новостной меридиан	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	1
2. Мобильный меридиан	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	2
3. CD-мания	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	3
4. Игровое кино	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	4
5. Территории разлома	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	5
6. Антихакер	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	6
7. Горячая линия	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	7
8. Вскрытие	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	8
9. Самопал	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	9
10. Deathmatch	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	10
11. Матрица	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	11
12. МатрицаПлюс — Редакторы	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	12
13. Перекресток миров	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	13
14. R&S: В разработке — Краткие анонсы	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	14
15. R&S: В разработке — Большие статьи	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	15
16. R&S: Вердикт — Обзоры демо-версий	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	16
17. R&S: Вердикт — Краткие обзоры	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	17
18. R&S: Вердикт — Большие статьи	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	18
19. R&S: В центре внимания	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	19
20. КОДекс: Стандартные коды	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	20
21. КОДекс: Шестнадцатеричные коды	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	21
22. КОДекс: Игровые ресурсы	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	22
23. КОДекс: Easter Eggs	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	23
24. КОДекс: Антиквариат	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	24
25. Железный цех: Новости	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	25
26. Железный цех: Статьи	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	26
27. Железный цех: Разумный компьютер	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	27
28. Интернет: Новости	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	28
29. Интернет: Статьи	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	29
30. Интернет: Интересное в Сети	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	30
31. Интернет: Игровые ссылки	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	31
32. Вне компьютера: Новости	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	32
33. Вне компьютера: Статьи	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	33
34. Мозговой штурм	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	34
35. Почта "Манин"	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	35
36. Юмор	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	36
37. Постер	5 4 3 2 1 0	5 4 3 2 1 0	37

Идентификация

1. Как вас зовут (фамилия, имя)

2. Возраст

3. Какой ваш точный адрес
(в куда высылать при)

4. Сколько часов в месяц проводите
в Интернете (в среднем)

Журнал

1-1. Оцените, насколько вам интересны
и важны разделы и рубрики "Манин", по пяти-
балльной шкале. Просто зачеркивайте соот-
ветствующую цифру.

5 — если не будет этой рубрики, я пере-
стану покупать журнал.

4 — покупать не перестану, но очень
огорчусь.

3 — наличие или отсутствие рубрики на
мое отношение к журналу никак не повлияет.

2 — рубрику лучше убрать.

1 — буду ликовать и радоваться, особен-
но если освободившееся место отдадут руб-
рикам, которые я оценил на 5 и 4.

0 — затрудняюсь ответить.

1-2. Оцените также, насколько вас удов-
летворяет качество статей, публикующихся
в рубрике. Также по пятибалльной шкале.

5 — супер!

4 — хорошо, но можно и лучше.

3 — так себе.

2 — гораздо хуже среднего, но не полная
ерунда.

1 — отстой!

0 — затрудняюсь ответить / рубрику не читаю.

В перечне рубрик присутствуют также
"Демоверсия" и "Матрица", прекратившие
существование, но которые при желании
можно реанимировать, и две новые рубрики,
появившиеся в этом номере.

2. Оцените дизайн и верстку журнала по
пятибалльной шкале.

3. Мы хотим переименовать рубрику
"Матрица Плюс" во что-нибудь более удобо-
варное и понятное, но, как это ни удивитель-
но, ничего краткого и внятного с тем талкового
в голову не приходит. У вас есть возможность
войти в историю, предложив свой вариант на-
звания.

Название для "Матрица Плюс":

Компакт-диск

1. Оцените по пятибалльной шкале инте-
рес к основным разделам и качество их на-
полнения.

Для оценки важности раздела:

5 — очень нужный и важный раздел.

4 — раздел часто нужен, но не сказать что
необходим.

3 — не очень то нужен, но пусть будет.

2 — иногда кое-что из раздела интересу-
ет, но редко.

1 — раздел не нужен, только место занимает.

0 — затрудняюсь ответить.

Для качества наполнения:

5 — все супер!

4 — неплохо, хотя можно и лучше.

3 — очень средне, много недочетов.

2 — посредственно, но терпеть можно.

1 — бред собачий.

0 — затрудняюсь ответить / не читаю и не
смотрю.

Вопросы

Отметьте галочками утверждения, с кото-
рыми согласны.

0 1. Необходимо увеличить раздел
"Rulez&Suxx".

0 2. В "Вердикте" мне больше нравится
краткие лаконичные рецензии, нежели раз-
вернутые.

0 3. В "Вердикте" мне больше нравится
полноценные развернутые рецензии, нежели
краткие.

0 4. Эксклюзивные интервью с разработ-
чиками — это очень здорово! Продолжайте их
депрессировать и дальше!

0 5. Помешайте аналитика. Статьи такого
плана, как "Будем ждать" в нынешней "Терри-
тории разлома", нагоняют на меня сон.

0 6. Журнал делает слишком сильный ак-
цент на стратегии, RPG и Action, забывая про
авто/авиа/космоавиаторы, спорт и другие
жанровые направления. Мне это не нравится,
хотелось бы дать им большее место.

0 7. Мне нравится идея с интегрирующими
(публикующимися через номер) рубриками
и сериями статей.

0 8. Сделайте рубрику об игровых ком-
паниях, в которой публиковались бы матери-
алы наподобие "Долгой дорога к славе. Путь
Remedy Entertainment". Рубрику можно сде-
лать интегрирующей.

0 9. Развивайте сотрудничество с други-

ми сайтами, как это уже происходит с "Големансером" и "Unreal Chaos". Это очень полез-
но для журнала.

0 10. Регулярно посещайте сайт журна-
ла — www.igromania.ru. Развивайте его
и дальше.

0 11. Мне реально полезна таблица
"Компьютерные клубы России", публикуемая
сейчас на компакт. Расширьте ее и дальше.

0 12. Слишком с датами релизов в "Ново-
стном меридиане" мало. Сделайте список,
кто и когда локализирует каких игр выпускает
(официально, конечно).

0 13. Сделайте на компакт глобальный
перечень, что в каком номере публиковалось
(не только за 2001 год, а по всем номерам).

0 14. Сделайте на компакт глобальный
перечень, что на каком компакт выкладыва-
лось. Отдельно для демо-версий, отдельно
для патчей, отдельно для "Игровой зоны" и так
далее.

0 15. Шрифт в журнале мелковат, труд-
но читать. Увеличьте, можно за счет уменьше-
ния количества картинок.

0 16. Если к "Манин" добавится второй
компакт-диск и при этом вдвое увеличится це-
на, я стопроцентно продолжу ее покупать.
Деньги есть!

0 17. Обложки у "Манин" классные и ис-
ключительно нравятся.

0 18. Когда вы издадите следующий вы-
пуск "Теймлостера"? Жду!

0 19. Назначте издавать отдельный жур-
нал по руководствам и прохождению. При-
мерно такой, каковы была "Игромания" пору-
ки назад.

0 20. Назначте издавать отдельный жур-
нал, посвященный выключительно играм.
Лично я точно буду его покупать.

0 21. Мне все устраивает в том виде,
как оно сейчас есть. Не надо ничего менять.
Разве что по мелочам.

"Игромания"

Как вам журнал "Игромания" в целом?
Поставьте рейтинг по десятибалльной шкале
(в целых числах).

Ваш рейтинг "Манин": _____

Куда отсылать анкету

Куда: 109559,

Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.

Кому: Игромания, Анкета

Спасибо!!!

Раздел	Полезность					Качество					№		
1. Демо-версии	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	1
2. Патчи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	2
3. Трейнеры	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	3
4. Драйверы	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	4
5. Игровая зона	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5
6. Deathmatch	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	6
7. Софтверный набор	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	7
8. По журналу	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	8
9. Руководства и прохождения	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	9
X1. Ролик на компакт	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	X1
X2. Музыка на компакт	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	X2
X3. Блок от "Unreal Chaos"	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	X3
X4. Блок от "Ролемансера"	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	X4

COUNTER-STRIKE

#XMAS
HOLIDAYS

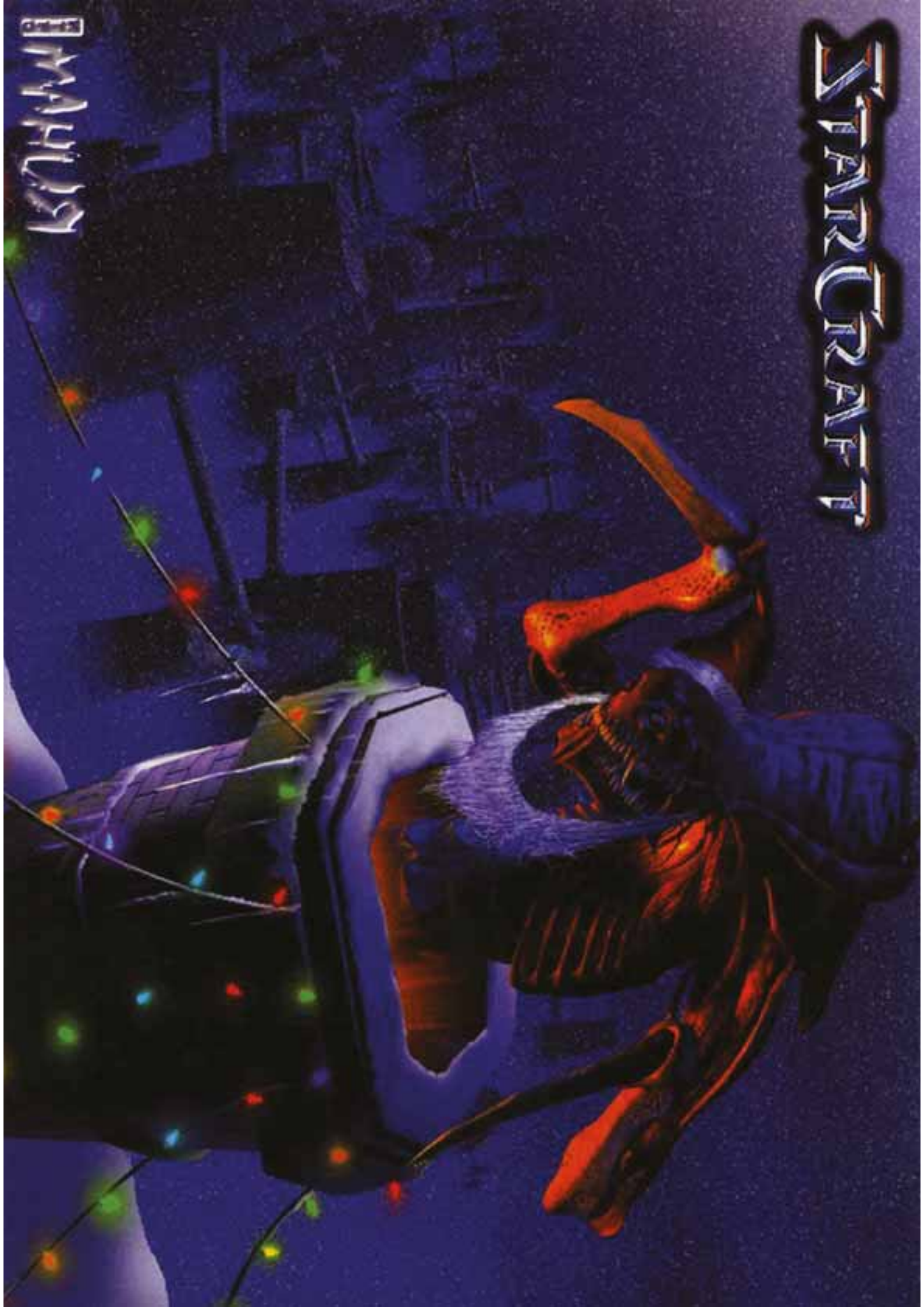


M
I
P
O
M
A
R
K
E
T

HEAD
IMAHUIS



STAR CRAYF



IMAGIN

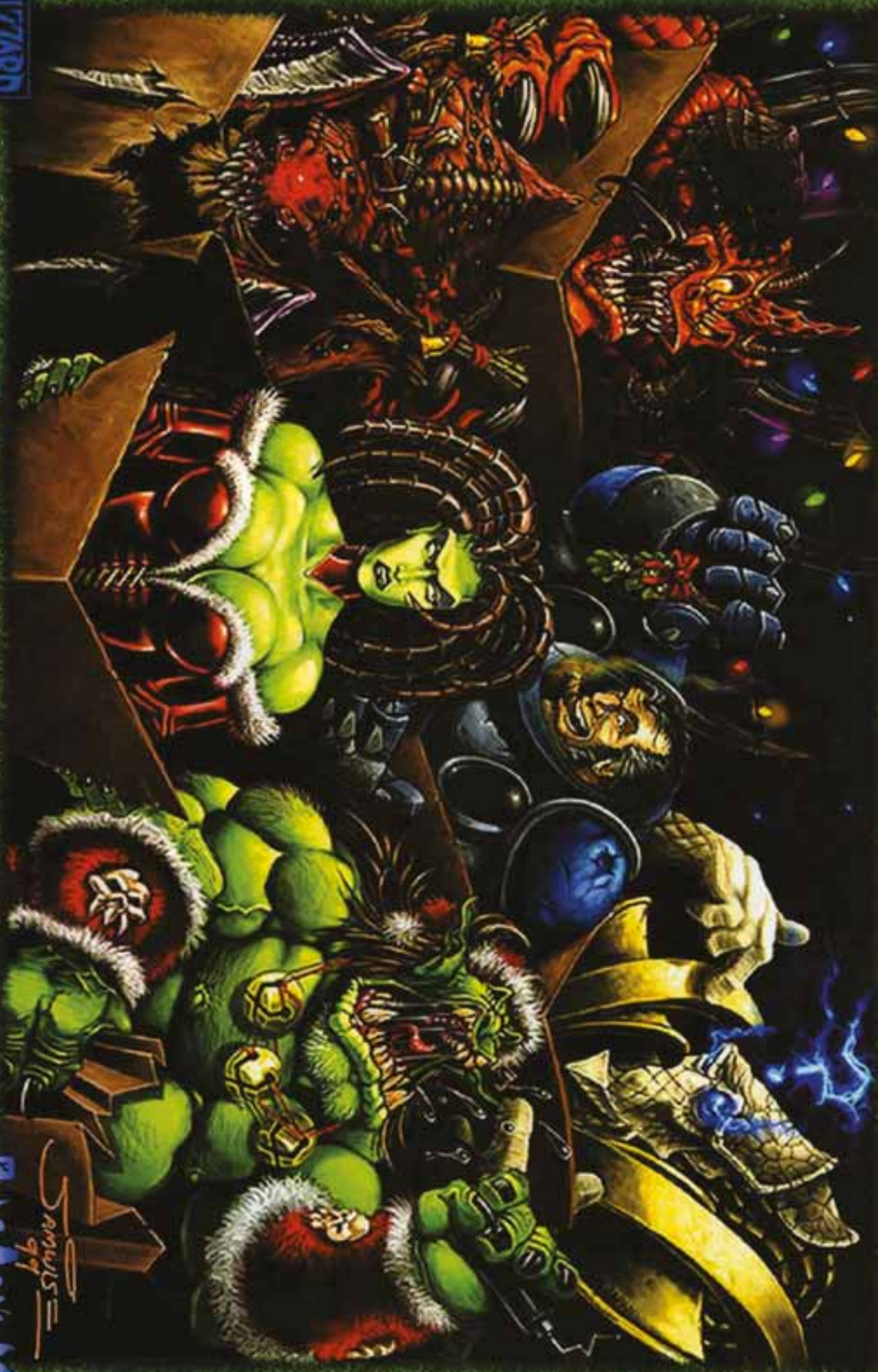
GOM!

BUNGIE



K
P
M
A
P
U
S
A

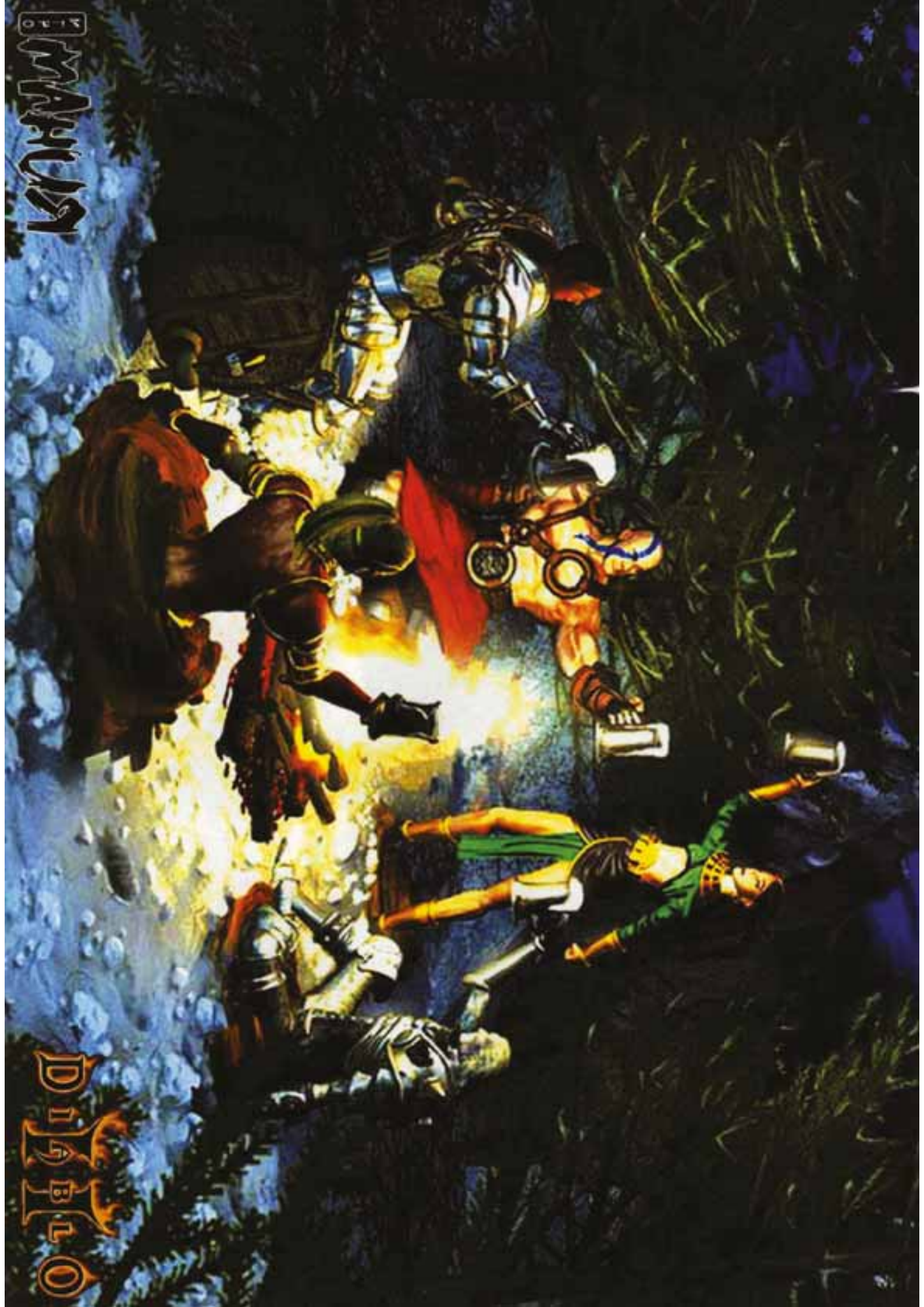
BLIZZARD
ENTERTAINMENT



IMMORTALS
99

THE
MAYAN

DIABLO



ТАКТИКА СУДЬБЫ



Боги и герои скандинавского эпоса - в новой тактической игре от New Media Generation. Викинги и тролли, божества и чудовища, населяющие мифические острова, вовлечены в вечную борьбу богов - Одина и Фенрира. Три главных героя неожиданно оказываются в самом центре этой борьбы. Высшие силы определяют их жизненный путь. Смогут ли воины разрушить замысел богов и изменить Судьбу?

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 98/2k
- процессор Pentium II
- 64-128 Мбайт ОЗУ
- DirectX 7
- Видеокарта с 3D акселератором
- Звуковая карта с поддержкой 3D звука

- 12 уровней с различными миссиями, заданиями и сюжетными поворотами
- 2 уровня сложности
- До 60 минут игрового времени в каждом уровне
- Оригинальная боевая система: различные виды оружия, несколько типов атак, участие природных сил в битвах
- Яркий стильный дизайн игры
- Простой и удобный пользовательский интерфейс

WWW.NMG.RU

WWW.VKIDS.RU

NMGTM
NEW MEDIA GENERATION

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис 2000", тел./факс: 745-01-14, e-mail: zain@media2000.ru

БЛАНК ЗАКАЗА (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс _____ область (край) _____

район _____

город (поселок, деревня, село) _____ №/кв _____

улица (авеню, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, шоссе) _____ дом _____ корпус _____ квартира _____

господин госпожа фамилия _____

имя _____ отчество _____

число _____ месяц _____ год рождения _____ год переде _____ телефон _____

Заказанные лоты

№1	количество экземпляров _____	№1	количество экземпляров _____
№2	количество экземпляров _____	№2	количество экземпляров _____
№3	количество экземпляров _____	№3	количество экземпляров _____
№4	количество экземпляров _____	№4	количество экземпляров _____
№5	количество экземпляров _____	№5	количество экземпляров _____

Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Внесите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф. Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №6 2000	500	20	50
«Игромания» №8 2000	800	30	65
«Игромания» №9 2000	900	30	65
«Игромания» №10 2000	1000	30	65
«Игромания» №11 2000	1100	35	70
«Игромания» №12 2000	1200	35	70
«Игромания» №2-3 2001	301	40	75
«Игромания» №4 2001	401	43	75
«Игромания» №5 2001	501	40	75
«Игромания» №6 2001	601	45	80
«Игромания» №7 2001	701	45	80
«Игромания» №8 2001	801	45	80
«Игромания» №9 2001	901	50	85
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65	105
«Игромания» №10 2001	1001	50	85
«Игромания» №10 2001 + CD	10015	65	105
«Игромания» №11 2001	1101	50	85
«Игромания» №11 2001 + CD	11015	65	105
«Техноспостер»	13	15	40
Книги			
«Место действия» «Вокруг-5»	10	40	75
«Лучшие компьютерные игры» №10	1110	65	105
«Мир PlayStation №1»	121	40	75
«Мир PlayStation №2»	122	40	75
«Мир PlayStation №3»	123	40	75

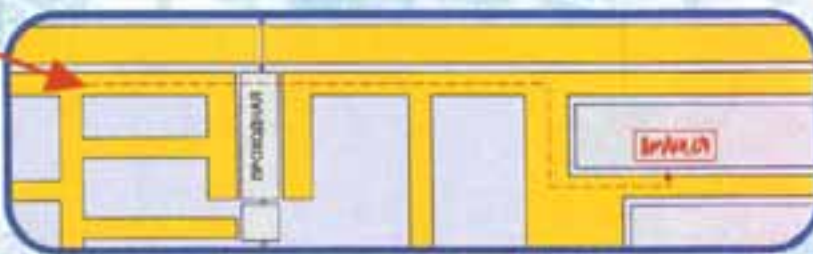


ИГРОМАНИЯ

Эти книги и журналы также можно приобрести или заказать:

1. На сайте www.igromania.ru
2. В редакции (м. Люблино) по адресу Тихорецкий бульвар д. 1 оф. 465 (см. схему проезда). С 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья. Предварительный заказ по тел. 975-7409, 975-7410.
3. В компьютерном салоне «НОРМА» (в 3 мин. пешком от м. Болшево) ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774, 336-26-88. Как пройти см. на www.logma.ru
4. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4 место 354. Цены и ассортимент может отличаться от того что представлен в журнале.

КАК ПРОЙТИ В РЕДАКЦИЮ





Компьютеры K-Systems Irbis Favorite

на базе процессора
Intel® Pentium® 4:

Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
K-Systems
сертифицирована



- ✓ Он такой стильный...
- ✓ Он, как всегда, самый модный...
- ✓ От него все в восторге...
- ✓ Он очень надежный...
- ✓ Я в нем уверена!

- ✓ С ним нет проблем
- ✓ Он мой надежный помощник
- ✓ С ним можно и отдохнуть
- ✓ С ним я всегда в курсе всех новостей
- ✓ Он не требует повышения оклада!



- ✓ Оптимальный модельный ряд
- ✓ Отличное соотношение цена/качество
- ✓ Профессиональный менеджмент
- ✓ Четкие условия поставки
- ✓ Сервисное обслуживание
- ✓ Надежные гарантийные обязательства
- ✓ Мой босс будет доволен!

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные торговые знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.



**СИЛА
И
ИНТЕЛЛЕКТ**

Предприятиям
и организациям:

- Москва**
(095) 495-1167
- С.-Петербург**
(812) 397-6556
- Орск**
(3532) 776-011
- Астрахань**
(8512) 390-553
- Курган**
(35222) 34-033
- Сыктывкар**
(8919) 445-704

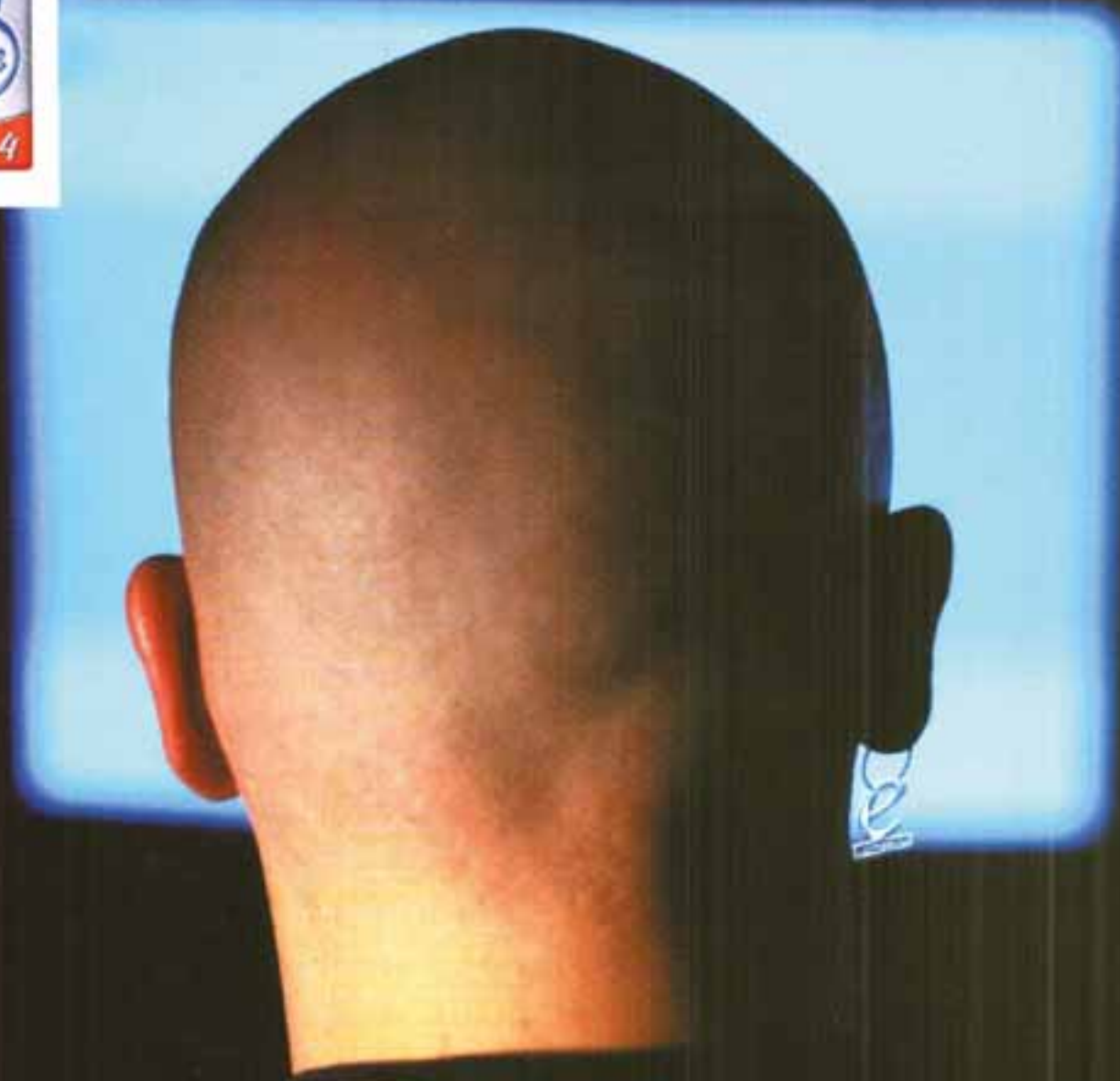
Розничные
магазины:

- Москва**
Хомо Техникус
проспект Мира, дом 36,
(095) 280-2800,
880-7159

- Санкт-Петербург**
ул. Мещеряковска, д. 21,
(812) 327-6556,
979-1609
sales@k-systems.ru

Я выбираю компьютер
K-SYSTEMS Irbis Favorite

K-SYSTEMS



Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: СМОЖЕШЬ ОТОРВАТЬСЯ?



Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволяет Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеоснимки. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и главное воспроизведение звука в формате MP3.

ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436

Розничные продажи в Москве: **М.ВИДЕО** (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777

Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>; <http://www.megashop.ru>

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва

Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963

Инел-Дата: (095) 725-8986

Сайт Иксимер: (095) 777-3482/83

Салоны Сети Сервис Три С: (095)932-8433

АЛТ: (4162) 445256

Школа-Ифе: (0732) 588880

Николай*: (095) 513-1362, 513-1363

Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654

Лауры: (81837) 32531, 32331

г.Красноярск

г.Мурманск

г.Новосибирск

г.Рязань

г.Ставрополь

г.Тула

г.Уфа

г.Якутск

Антарес*: (3912) 231515,239621

NetSL: (8152) 458968

Мультимедиа: (3466) 149804

Колланд*: (0912) 761779, 282303

Профи-М*: (8652) 944091

Кибернетика*: (0672) 431863, 318851

Бит (3472) 741041, 230763

Терминал Компани: (4112) 445030

г.Благовещенск

г.Воронеж

г.Королев

г.Кострома

г.Котлас



<http://www.excimer.net>
информационная служба:
(095) 742-3614