

И  
Г  
Р  
О

# Мания

Руководство

Blair Witch 3

Cultures

Giants

Полные версии

Red Alert 2

Baldur's Gate II

Прохождение

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№02-03(41-42) 2001

НОМЕР ОДИН В МИРЕ

игровой CD-ROM "Мания"

## "Железная стратегия"

Убийца всегда возвращается на место преступления

Создание

## "Проклятых земель"

Веселые истории, случившиеся во время разработки

## "Козаки" на троне войны

Таинственный редактор уровня найден!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000-го ГОДА

## & Rulezz

**В разработке:** C&C: Renegade, Dragon's Lair 3D, Icewind Dale: Heart of Winter, Iron Dignity (Взвод: Первый конфликт), Master of Orion III: The Atrium, Medal of Honor: Allied Assault, Myth 3: The Wolf Age, Schizm: Mysterious Journey, Star Trek: Away Team, X-Com: Enforcer и **6 обзоров демо-версий!**

**Вердикт "Мании":** ONI, Stupid Invaders, Agent, Легенды о рыцарстве, Отверженные: Тайна Темной Расы, Шерлок Холмс: Возвращение Моргерти и 11 микрорецензий!

Оптимизация Windows 95/98/Me • Блок-пост на винчестере: защита ваших файлов  
Компьютерный почтальон: обзор почтовых клиентов • История зарождения и становления жанра MUD  
Новые плацдармы для Counter-Strike: основы картостроения • Выделка "шкур" в Quake III: Arena  
"Самопан": игра на базе Genesis3D • Извлекаем на свет игровые ресурсы • Многое прочее

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 &gt;

Компьютер  
на базе процессора Intel® Pentium® III

**K-SYSTEMS® Irbis®**

Компьютер для настоящих игроков!



Сертификат качества разработки,  
проектирования и производства ISO-9001

**K-СИСТЕМС®**

г. Москва - "К-Системс" (095) 495-1167, 948-3650  
г. Санкт-Петербург - "К-Системс Нева" (812) 327-6556  
г. Оренбург - "Кей Холдинг" (3532) 776-011  
г. Астрахань - "К-Системс Волга" (8512) 390-653  
г. Курган - "К-Системс Тобол" (35222) 34-633  
г. Сыктывкар - "К-Системс" (8212) 445-794

региональные продажи [sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
оптово-розничные продажи [deal@k-systems.ru](mailto:deal@k-systems.ru)  
служба технической поддержки [alexey@k-systems.ru](mailto:alexey@k-systems.ru)  
сервисное обслуживание и ремонт [service@k-systems.ru](mailto:service@k-systems.ru)

**K®**  
**SYSTEMS**

<http://www.k-systems.ru>  
электронные магазины [www.1000.ru](http://www.1000.ru), [www.torgsin.ru](http://www.torgsin.ru)

Розничная сеть "Цифровой Лев"

Москва, ул. Мясницкая, 30, м. Чистые Пруды  
тел. (095) 208-4554, 208-4724

Санкт-Петербург, ул. Маяковского, 24  
тел. (812) 327-6556, 279-1909

Intel, Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation



# ИГРОМАНИЯ

**П**рилетела! Как вы могли заметить, на обложке указано, что номер является двойным, за февраль и за март. Не обращайтесь внимания. Дело в том, что нам осточертела ситуация, когда, скажем, известный номер выходит в конце июня, январский — в самом конце января и так далее. Но содержание журнала это никоим образом не влияло, однако, согласитесь, выглядело странно. Ситуацию решили исправить радикально: назвали нынешний номер двойным за два месяца, и следующий тогда появится, как и должен появляться — примерно в начале апреля. Ни на периодичности выхода «Игромании», ни на ее содержании это никак не скажется.

На обложке вы также наверняка заметили надпись «Номер один в мире», относящуюся к игровому диску «Мэрия». Крайне амбициозное заявление, не спорю. Но редакция оно кажется оправданным. На данный момент нам неизвестно ни одного компьютерно-игрового и вообще игрового журнала в мире, который бы выходил с компакт-диском, могущим хоть сколько-нибудь сравниться с нашим по наполнению. Ни в России, ни в любых других странах. Если вы слышали о таком журнале или, тем более, держали их в руках — сообщите нам. С удовольствием найдем, что все же есть нечто, кто достиг такого же или большего уровня. И догоним в следующие пару номеров.

Выполняя обещания, в этом номере мы представляем вашему вниманию хит-парад «Лучшие игры 2000 года». Означенный хит-парад разбит на две части: по основополагающим жанровым категориям и по отдельным номинациям. Составился он на основании информации о популярности вышедших за 2000 год игр в геймерских массах, а не с точки зрения игровой журналистики (т.е., например, с точки зрения журналистики в рэловом жанре лучшими были Baldur's Gate 2 и Wizards & Warriors, однако их популярность на несколько порядков ниже, чем у Diablo 2). Это хит-парад, сделанный геймерами и для геймеров, а не журналистами для других журналистов. Хотелось бы также отметить, что в почетный ранг «Хушиды игры» возводилось не вообще самая отстойная игра, появившаяся за год и про которую никто не слышал, а та, на которую возлагались ожидания, и которая такovre ожидания в совершеннейшей степени не оправдала.

И последнее по вопросу «Хит-парада». Перед нами была альтернатива: либо 2000 год, либо все история существования компьютерных игр. То бишь, мы могли сделать этот «хит-парад времени». Но, здравствосудив, от этой идеи мы отказались, так как

не представляем себе, как вообще можно сравнить DOOM и Quake, Civilization и Heroes (больше того: King's Bounty и Heroes), Baldur's Gate и Ultima, наконец, Descent и Microsoft Flight Simulator... Каждая из названных игр — культ своего времени. И сопоставлять их между собой не то чтобы некорректно, а просто глупо. Кто лучше, DOOM или Quake? Никто. Они обе лучше. Поэтому — «Лучшие игры 2000 года».

Из нововведений — появились под рубрику «Обзоры демо-версий». И это важнее, чем кажется на первый взгляд. Ситуация на игровом рынке такова, что правило, демо-версия появляется примерно за месяц до поступления игры в продажу. Как следствие, анонс по ней писать уже бессмысленно, так как журнал может появиться на прилавках одновременно с самой игрой, и вы же первые над нами смеяться будете. Рецензию в «Вердикте» — тем более нельзя, так как на основе одной лишь демо-версии составить правильное мнение о качестве игры невозможно. Единственный вариант — рубрика с краткими обзорами по демо-версиям, цель которой — позволить вам узнать, что выходящая игра собою представляет, и решить, хотите ли вы выкладывать за нее деньги. Ну и, разумеется, когда игра появится, мы напишем о ней в «Вердикте», где уже все окончательно расставим по полочкам.

Есть еще два новшества, которые мне бы не хотелось обойти вниманием. Во-первых, вновь вашим просьбам, уговорам и угрозам, мы сделали постер. Пока что — странный, так как технологически еще не можем позволить себе большего. Но в это время как странничий — это лучше, чем ничего. Во-вторых, по статьям, публикующимся в «Вердикте» и «В разработке», мы начинаем выкладывать на компакт подборки игровых скриншотов. Подробнее об этом напишано Геймерам во вступлении к «CD-Мэнии», так что не буду повторяться.

Поздравляю всех с праздниками, для меня сейчас еще только наступоющим, а для вас, когда вы будете читать эти строки, уже наступившим. Пусть вам понравится журнал и всего вам хорошего в этой жизни.

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

О Т П Р Е Д А К Ц И Я

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-Мя»

Генеральный директор  
Александр Партук (partuk@igromania.ru)  
Зам. ген. директора  
Евгений Исаев (isaev@igromania.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов (denis@igromania.ru)  
Зам. главного редактора  
Сергей Торгун (sorgun@igromania.ru)  
Редакторы  
Олег Панксов (paul@igromania.ru)  
Алексей Кареткин (alexkoti@igromania.ru)  
Андрей Шолохов (jerm@igromania.ru)  
Начальник верстацкого цеха  
Виктор Кайков (victor@igromania.ru)  
Дизайн и верстка  
Росан Насинова (nasimovan@mail.chat.ru)  
Илья Ганев (ilgan@igromania.ru)  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Власов (dvlav@igromania.ru)  
Вспомогательный состав  
Дмитрий Бурковский (dmit@igromania.ru)  
Вредный состав  
Георгий (georgiev.voboka@igromania.ru)  
Альтер-эго редакции  
Катя Семинкина (kate@igromania.ru)  
Корректор  
Изабелла Шахова (izabella@igromania.ru)

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (katesin@igromania.ru)  
Ирина (irina@igromania.ru)  
Сергей Смирнов  
Алексей Пастухович

## ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Юлия Савицкая (yuliya@igromania.ru)  
Даша Навоильева (dashanav@igromania.ru)  
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410  
red@igromania.ru

## ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

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

Лицензия на подготовку и распространение  
ЗАО «Лаборатория Касперского»

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или передача каким-либо образом является только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.  
Издательское свидетельство Государственного комитета РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1999 г.

Цена свободная.  
Отпечатано в ОАО ПО «Грессор-1»,  
Завод № 371. © «Игромания», 1998-2001.  
Тираж 32300.

<b>НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН</b>	<b>04-12</b>
<i>Игры</i>	<b>04</b>
<i>Индустрия</i>	<b>07</b>
<i>Даты выхода игр</i>	<b>08</b>
<i>Россия</i>	<b>10</b>
<i>Интересности</i>	<b>12</b>
<b>ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА</b>	<b>13-23</b>
<i>"Игромания" представляет...</i>	<b>13, 14-23</b>
<b>CD-МАНИЯ</b>	<b>24-33</b>
<i>"CD-Мания" и компакт-диск</i>	<b>24</b>
<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	<b>24</b>
<i>Демоблок</i>	<b>30</b>
<i>По журналу</i>	<b>31</b>
<i>Всакое разное</i>	<b>33</b>
<b>R&amp;S: В РАЗРАБОТКЕ</b>	<b>34-52</b>
<i>Star Trek: Away Team</i>	<b>34</b>
<i>Myth 3: The Wolf Age</i>	<b>36</b>
<i>Master of Orion III: The Atrium</i>	<b>37</b>
<i>Iron Dignity (Взвод: Первый конфликт)</i>	<b>40</b>
<i>Medal of Honor: Allied Assault</i>	<b>42</b>
<i>Dragon's Lair 3D</i>	<b>44</b>
<i>C&amp;C: Renegade</i>	<b>46</b>
<i>Icewind Dale: Heart of Winter</i>	<b>48</b>
<i>Schizm: Mysterious Journey</i>	<b>50</b>
<i>X-Com: Enforcer</i>	<b>52</b>
<b>Обзоры демо-версий</b>	<b>54-55</b>
<i>Gorkamorka, Journey's End, Resurrection</i>	<b>54</b>
<i>Sheep, Stunt GP, The Real Car Simulator R</i>	<b>55</b>
<b>R&amp;S: ВЕРДИКТ</b>	<b>56-67</b>
<i>Oni</i>	<b>56</b>
<i>Отверженные: Тайна Темной Расы</i>	<b>58</b>
<i>Arthur's Knights ("Легенды о рыцарстве")</i>	<b>60</b>
<i>Stupid Invaders</i>	<b>62</b>
<i>Шерлок Холмс: Возвращение Мориасти</i>	<b>64</b>
<i>Агент</i>	<b>66</b>
<b>Блок микрорецензий</b>	<b>67-67</b>
<i>America: No Peace Beyond The Line, Autobahn</i>	<b>67</b>
<i>Carnivores (3): Ice Age, Heist, Kingdom Under Fire</i>	<b>68</b>
<i>MAD, State of War, Swedish Touring Car Championship 2</i>	<b>69</b>
<i>TRANS, "Рандеву с Незнакомкой 2", "Хроники Героев I-IV"</i>	<b>70</b>
<b>ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА</b>	<b>72-81</b>
<i>Оптимизация Windows 95/98/Me. Минимум необходимого — максимум возможного</i>	<b>72</b>
<i>Веселые истории экран не покажет ваш...</i>	<b>74</b>
<i>Железное интервью. Металлонкастель спешит на помощь</i>	<b>78</b>
<b>DEATHMATCH</b>	<b>82-88</b>
<i>Новости Deathmatch</i>	<b>82</b>
<i>Quake III: Arena, Unreal Tournament, Counter-Strike</i>	<b>82</b>
<i>Клубные новости</i>	<b>85</b>
<i>Сводка "Компьютерные клубы Москвы"</i>	<b>88</b>
<b>ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ</b>	<b>90-91</b>
<i>Горьчайшее для разгоряченного рассудка</i>	<b>90</b>
<b>ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ</b>	<b>92-95</b>
<i>Железные новости</i>	<b>92</b>
<i>Реальная виртуальность, или почему опиум для народа?</i>	<b>93</b>
<b>ИНТЕРНЕТ</b>	<b>96-104</b>
<i>Интернет: события за месяц</i>	<b>96</b>
<i>Компьютерный почталцион. Обзор почтовых клиентов</i>	<b>97</b>
<i>Мировое древо MU*. История зарождения и становления жанра</i>	<b>100</b>
<i>Интересное в Сети</i>	<b>103</b>
<i>Игровые ссылки</i>	<b>104</b>

## АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

4x4 FWC	24
Absoluit Terror	112
Adventure Pinball: Forgotten Island	04
Age of Empires II: The Conquerors	24
Age of Sail II	30
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne	05
Airix Dogfighter	112
Alchacal	30
America: No Peace Beyond The Line	113, 114, 67
American McGee's Alice	22, 24, 33, 114, 132
Arthur's Knights ("Легенды о рыцарстве")	60
Aspidochelone	67
B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth	18
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	06
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	16, 24, 33
Battle over Britain (Битва за Британию)	10
Battlefield 1942	06
Black&White	24
Blade Runner	24
Blair Witch 3	33
Bloodlines	06
C&C: Renegade	46
Carnivores (3): Ice Age	68, 113, 114
Civilization III	04
Cleopatra: Queen of the Nile	30
Colin McRae Rally 2	112
Command & Conquer: Red Alert 2	23
Command & Conquer: Tiberian Sun	25
Counter-Strike	21, 25, 82, 138
Crazy Car Championship	05
Cultures	33
Dakshana	14
Dark Reign II	26
Devil Ex	20, 23
Diablo II	05, 16, 30
Diablo 2: Lord of Destruction	05
Dinosaurs	04
Disciples	26
Doom	26, 115
Dragon's Lair 3D	44
Empire: Battle for Dune	12
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum	18
Escape from Monkey Island	17
EverQuest	12
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	112, 157
Fear Effect 2	10
Ford Racing (Newman Ford)	10
Giant: Citizen Kabuto	21, 30, 33, 114, 128
Gorkamorka	54
Grand Prix 3	19
Grand Theft Auto 2	28
Ground Control	15, 28
Gunkin	108, 112
Gunsight	18
Half-Life	28, 82
Halo	07
Harley Davidson: Wheels Of Freedom	19
Heavy Metal T.A.K.K.2	22
Heist	68
Hellboy ("Супергерой")	10
Heroes of Might and Magic III	28
Heroes of Might and Magic IV	04
Hitman: Codename 47	14, 22, 158
Icewind Dale	16
Icewind Dale: Heart of Winter	06, 48
Insane	19, 113
Invictus: In The Shadow of the Olympus	20
Iron Dignity ("Взвод: Первый конфликт")	40
Jagged Alliance 2	28
Jekyll & Hyde: The Whole Story	10
Jetfighter IV: Fortress America	18
Journey's End	54
Kawasaki Fantasy Motocross	31
Kawasaki Jet Sky Racing	30
Kingdom Under Fire	30, 68, 114
KISS: Psycho Circus	28
Legend of the Prophet and of the Assassin	10
MAD: Global Terrorism-Free Warfare	69
Majesty: The Fantasy Kingdom, Sim	15
Master of Orion III: The Atrium	37

Medal of Honor: Allied Assault	42
Mercedes Benz Truck Racing	114
Melhor Mash	30
Moonshine Riders	30
Myth 3: The Wolf Age	36
Neuroamerican (Невроамерикан)	10
Newsnight Nights	07
NHL 2001	30
No Escape	30
No One Lives Forever	04, 30
Norco Chronicles I-IV (Хроника Героев I-IV)	70
On	12, 31, 56, 112
Patty Raider	23
Project Overdrive	10
Psychologic	05
Quake	28
Quake III: Arena	28, 82, 134
Road War	12
realMST 3D	17
Red Alert 2	29, 33
Resurrection	54
Return of the Incredible Machine: Contraptions	29
Roadland Games Paris (Поезда Горюки)	10
RIT 3	05
Runy ("Руня")	14, 29
S.W.A.T. 3: Close Quarters Battle	30
Scofield	20, 29, 115
Schizm: Mysterious Journey	50
Sheep	12, 55
Shogun: Total War	15
SimCoaster	31
Soldier of Fortune	06
Star Trek: Away Team	34
Star Trek: Deep Space 9 (Звездный: Тайно Темный)	58
Postal	06
Star Wars: Battle for Naboo	06
Stomageddon	05
Steels of War	69, 113, 115
Stunt GP	55
Stupid Invaders	62
Submarine Titans	15
Swedish Touring Car Championship 2	69, 115
Tactical Ops	32
The Longest Journey	17
The Need For Speed: Paracha Unleashed	19
The Cyclone (Звездные Пленники: Тайно "Каскады")	21
The Real Car Simulator K	55
The Sims	04, 20, 29
The Ward (Полковник)	10
Thal B: The Metal Age	14
Timeline	17
Tommy Raider: Chronicles	113
TRANS	70
Two Worlds (Два мира)	10
Ultima	12
Unreal Tournament	29, 31, 82
Unreal Warfare	06
Vampire: The Masquerade — Redemption	30
Wizards & Warriors	23, 115, 130
Woolenath 3D	115
World Enter	06
X-Com: Enforcer	52
Zulu Wars	04
Два и Флуст	12
<b>Россия</b>	
Алея	66
Европейские войны: Казаки	112, 113, 140
Рандеву с Незнакомкой 2	70
Проклятые земли	74
Кроссворд: Проклятые дальних морей	21, 113, 114
Раритет. Железные строения	78, 112
Противостояние II (Sudden Strike)	22, 30
Шерлок Холмс: Возвращение Маргариты	64
<b>Внекомпьютерные игры</b>	
AD&D 1st edition	120
Altemity	120
Baldyuk 3	121
D&D 3rd edition	122
Moog: The Gathering	121, 122, 141
Middle Chronicles: Wargame and Okolovno	120
The Wheel of Time	120
Эпоха битв	124

<b>АНТИХАКЕР</b>	<b>106-107</b>
Блок-пост на винчестере. Защита ваших файлов	106
<b>ВСКРЫТИЕ</b>	<b>108-111</b>
Тотальная робофигурация: Gunlok	108
Изовлечение на свет игровых ресурсов	110
<b>КОДЕКС</b>	<b>112-115</b>
Стандартные коды	112
Шестнадцатиричные коды	113
Игровые ресурсы	113
Антиквариат	115
Всякое разное	115
<b>САМОПАЛ</b>	<b>116-118</b>
Строительство по кирпичикам	116
<b>ВНЕ КОМПЬЮТЕРА</b>	<b>120-127</b>
Новости внекомпьютерных игр	120
Обратная сторона "Магии": Комбодеки	122
Игровая система "Эпохи битв"	124
<b>МАТРИЦА</b>	<b>128-133</b>
Giants: Citizen Kabuto	128
Wizards & Warriors	130
American McGee's Alice	132
<b>МАТРИЦА ПЛЮС</b>	<b>134-141</b>
Выделка "шкур" в Quake III: Arena	134
Новые плацдармы для Counter-Strike. Основы карстроения	138
Редактор уровней к Cossacks: European Wars	140
<b>ЮМОР</b>	<b>142-143</b>
Байки про Турка	142
Про программистов	142
Прочие разности и несуразности	143
<b>МОЗГОВОЙ ШТУРМ</b>	<b>144-150</b>
Конкурс "Пять турнирных задач"	144
Тест №7. Squad-Based Combat Simulation	146
Подведение итогов за №12(39) 2000	147
Кроссворд	150
<b>ПОЧТА "МАНИИ"</b>	<b>151-156</b>
Шизофрения, виртуальность, безумие и новая бумага	151
<b>ПОСТЕР</b>	<b>157-158</b>
Fallout Tactics и Hitman: Codename 47	157/158
<b>ПОДПИСКА</b>	<b>159-160</b>

#### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

- "K-Systems" — 2-я стр. обложки
- "Никита" — 09
- "1С" — 11, 53, 71, 77, 89, 135
- "СофтКлуб" — 27, 29, 31, 33, 35
- "Бука" — 39
- "NCPort" — 101
- "DataForce" — 105
- "Звезда" — 119
- "Ark System" — 123
- "Rinet" — 147
- "Русский экспресс" — 149
- "Руссобит-М" — 4-я стр. обложки



# I. Игры

## Герои, дубль четыре

Устав от создания бесконечных ад-онов (6 штук — это достижение), New World Computing и 3DO наконец-то объявили о начале работ над четвертой частью "Героев". Особых изменений в игре не предвидится — нам обещают обновленный движок, пару новых ночей, далее по списку. Никакой предполагаемой супертрехмерности. Но, возможно, многомиллионной армии фанатов и этого будет достаточно, ведь те же "Хроники", где ничего нового нет вообще, непохожими тиражами расходятся...

## Нереальный пинбол

Electronic Arts и Digital Extremes анонсировали выпуск новой игры под названием Adventure Pinball: Forgotten Island. Казалось бы, пинбол (шарики, бонусы — все как положено) как пинбол, вот только движок у него несколько необычный — это Unreal Tournament Engine. Копаем глубже и обнаруживаем, что игра — типичный 3D action. А от пинбола там только арены (в духе которых выполнены игровые уровни) да бонусы, насильственные за убийство монстров. Так что любителям "шатающихся столов" радоваться пока рано, а вот приверженцам злого эскина влору чистить мыши. День начала битвы уже на подходе (обещают осенью, не позже).

## Зулусская воргеймерская революция

На неубывающем "Спектруме" в свое время существовал популярный воргейм Zulu Wars, бросающий играющего в разгар колониальных войн. Вдоволь наигравшись в этот шедевр, южноафриканская компания Twiit Productions анонсировала римляк, выходящий в ноябре этого года. Ключевые особен-



ности — походный режим, отличная трехмерная графика, масштабные сражения (до 30000 воинов одновременно — "Козаки" отдыхают) и полная историческая достоверность. Выглядит очень вкусно, да и ждать осталось сравнительно недолго — ориентировочно до ноября.

## Динозавры снова вымерли

Великий и ужасный Сид Мейер заявил, что полностью сверачивает работы над своим уже успевшим назуметь стратегическим проектом Dinosaurs. С одной стороны — обидно, с другой — может, оно и к лучшему: теперь силы команды будут целиком и полностью брошены на Civilization III.

## Ужасы нашего городка

В свое время в кинопрокате гремел неплохой ужастик "Нечто" с Куртом Расселом в главной роли. Картина рассказывала о трагической судьбе поляриков, на свою голову расплававших во льду замерзшего пришельца. Парня из Computer Artworks (создатели стратегии Evolve) решили осчастливить мир продолжением истории — квестом с элементами action в стиле Resident Evil и Nocturne. Примерно через год нам предстоит вновь посетить злополучную станцию и показать чууж, кто здесь хозяин. Одавайтесь потеплее.

## Судья Дреда опять жив!

Небезызвестный персонаж Сильвестра Сталлоне обретет новую жизнь в грядущем боевике от Rebellion, создателем Aliens versus Predator и Gunlok. Об игре еще мало что известно, но господу девелоперы уверяют (как, впрочем, и всегда), что нас ждет что-то совсем крутое. Ну, ждем-с что-то совсем крутое...



## Преждевременный редактор

На официальном сайте шпионского боевика No One Lives Forever появился набор утилит для разработки уровней и моделей (редактор карт, модели и текстур, плюс еще кое-какие милости). Чувствуете в себе прилив вдохновения — берите эдитор с нашего диска и начинайте творить (а мы, возможно, еще вернемся к этому редактору в "МатрицеПлюс").



## The Sims: Вечеринка в онлайн

Компания Maxis, разработавшая "симулятор жизни" The Sims, объявила о целых три продолжения своего суперпопулярного детища —



очередной ад-он House Party Expansion (просто куча разных "дворсков"), а также два совершенно новых проекта. Sims Live (некая помесь Ашлы с Симсами, предназначенная для более наглядного общения в Сети) и Sims Online (название говорит само за себя). Первое "дополнение" уже на подходе, прочие — в апреле и декабре соответственно.



**Диагноз:  
психотичный токсикоз**

Малоизвестная (пока) компания **noClear Vision Entertainment** начала работу над весьма интересным проектом — техно-триллером от третьего лица под глубокомысленным названием **Psychotaxi**. Судя по имеющейся информации, акцент с несколькими скринами, нас ожидает нечто в духе **F.A.K.K. 2** (мультика, а не игры). Разработчики обещают осуществить нас фантастическим сюжетом в стиле киберпанк, мощным оружием, огром-



ными уровнями и разнообразными режимами мультиплеера. Картина выглядит очень стильно, с издателем уже определились (в его роли выступит **CDV Entertainment**), осталось только объявить сроки выхода.

**Успехи тойрой  
"Дьяблы"**

Подводя итоги прошедшего года, руководство **Blizzard** не без гордости сообщило о том, что **Diablo 2** стала самой продаваемой игрой в истории компании (продано уже более 2,75 миллионов копий). Очень неплохо, особенно если учесть, что и аддон (**Diablo 2: Lord of Destruction**, о котором мы уже писали ранее) не за горами (де-то в марте).

**Сумасшедшие гонки:  
эх, прокачусь!**

Стая товарищей из числа бывших разработчиков **Bullfrog** и **Computer Artsworks**, скоординировавшихся в коллектив под названием **Synaptic Soup**, поведали миру о своем пер-



вом проекте — чумовых гонках **Crazy Car Championship**. Соревнования будут проводиться на причудливых агрегатах, которые нам предстоит собирать самостоятельно (III) из всяких неожиданных предметов. Машины могут как ездить, так и летать (как машинку соберете, так себя и поведет), причем специфика трасс такова, что шансы на победу одиноковы и у "летчиков", и у "шумахеров". Движок под кодовым названием **Cipher** уже сейчас способен выдавать потрясающие по красоте пейзажи, а к началу 2002 года (предварительная дата релиза) обещает и вовсе свести всех с ума (на то оно и **Crazy**).

**Премиум AoE?**

Трудяги из **Ensemble Studios**, подарившие нам великолепный **Age of Empires**, принялись за разработку нового проекта — RTS-стратегии под кодовым названием **RTS 3**. По сообщениям девелоперов, первые работы над игрой велись еще в незапамятные времена создания второго **AoE**. Детали пока не оглашаются, ими издатель тоже покрыто мраком (одно из известно, что точно не **Microsoft**), но от этих людей можно ожидать чего угодно, кроме очередного клона.

**HomeWorld +  
Red Alert = ?**

Скромная польская компания **CODA Development** анонсировала игру под громким названием **Stormageddon** (почти "Кормагеддон в космосе"), позиционирующуюся как **HomeWorld** и **Red Alert 2** "в одном флаконе". Обещается небывало интересный и сбалансированный геймплей, расчудесная графика и все такое прочее. Но совершенно скучные

**СРОЧНО В НОМЕР****Игра по "Никите"**

Компания **Infogrames** анонсировала свой новый проект — игру по мотивам сериала "Никита", основанного на культовом фильме **Люка Бессона** с одноименным названием. По жанру это будет нечто среднее между "шпионской" игрой (**Thief**, **Metal Gear Solid**, **NOLF**) и обычным шутером от третьего лица (опять **Larorf**). Информации о деталях разработки очень мало (известно только, что нас будет ожидать шесть больших уровней), но в том, что игра привлечет внимание, можно не сомневаться (с такой-то "родословной"). Релиз запланирован на конец 2001 года.



скриншоты (равно как и название) говорят о "вторичности" продукта. Это только **Blizzard** умеет яркие и запоминающиеся клоны делать, а какают там **CODA**... Но ничего личного... Пока ничего.

**Век чудес  
в новом году**

Фантазийная походовая стратегия **Age of Wonders** к следующему году ожидает появления законного отпрыска, окрещенного как **Age of Wonders 2: The Wizard's Throne**. Вос-



питанием "ребеночка" занимаются **Triumph Studios** и **Take Two Interactive**, в списке нововведений фигурируют новые расы (плюс некоторые из 12 старых), юниты, постройки, умения и заклинания. Старенький движок был изрядно подлатан, дополнительно планируется ввести генератор случайных карт и снабдить это игру весьма продвинутым редактором сценариев (кандидат в "Матрицу-Плюс", но не мы).

**СРОЧНО В НОМЕР**

**У Baldur's Gate 2 будет продолжение**

По последним сообщениям от Interplay, серия классических RPG про "Врата Балдура" в скором времени об-



заведется продолжением. Проект назван Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, сроки вы-

хода — конец мая этого года. Любители ролевиков начинают праздновать...

**Арканоид для ролевиков**

Живая породавать людей, с наторазением ждущих Icewind Dale: Heart of Winter, Interplay выложила на своем сайте маленький



подарок — арканоид Icebreak "по мотивам" игровой вселенной Берите его с нашего комплекта и коротайте долгие вечера, оставшиеся до вы-

**Поле боя: 1942**

Digital Illusion объявили о разработке 3D-экшено (скорее, все же симулятора) Battlefield 1942, моделирующего все самые знаменитые сражения 1942 года — от африканской битвы при Эль-Аламейне до первого этапа Сталинградского сражения. Игра будет ориентирована на многопользовательские баталии (модем, сеть и Интернет), хотя и одиночке игроки смогут порезвиться с ботами. Интересно другое — каждый игрок совершенно свободен в выборе роли в сражении — можно как бегать на своих двоих с автоматом наперевес, так и посидеть за штурвалом самолета, пока-



таться на танке или даже поплавать на подводной лодке! В списке доступных стран, кроме Германии, США, Великобритании и Японии, присутствует и наша доблестная армия (наконец-то про Россию вспомнили). Расстраивает только одно — полная неопределенность со сроками выхода.

**Тонкая кровавая линия**

Жанр Survival Horror продолжает пополняться новыми представителями. На этот раз нас собираются пугать по-настоящему — Bloodline, изготавливаемый некоей Zima Software, обещает стать серьезным испытанием для нервов игрока. Нас ждет увлекательная и загадочная история в четырех час-



твх (кто сказал "Nocturne"?), по ходу действия нам предстоит побывать в различных местах и временных периодах (уже больше напоминаем Blair Witch Trilogy). Нелинейный сюжет и движок собственного изготовления прилагается (скриншоты выглядят неудруственно). Остается надеяться, что геймпад представит лугаться не коровного движка или глупых загадок — еще одного Resident Evil нам не надо...

**Пожиратель миров**

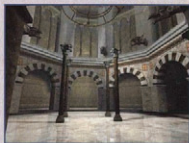
В полку глобальных онлайн-овых стратегий прибыла компания Gatothol анонсировала весьма многообещающую игрушку под названием World Eater. По геймплею — отдают "Ма-



стером Ориона", только в сетевой реинкарнации. Интересно то, что любой играющий сможет самостоятельно организовать свой сервер. Значит, не будет и ежемесячных взносов разработчикам. Хорошая идея, но будет ли оно должным образом реализовано?

**Новому Tournament'у быть!**

Еpic наконец-то осуществила фанатов официальным анонсом продолжения своего мега-суперхита Unreal Tournament. Находящаяся в разработке игра будет называться



Unreal Warfare. Из особенностей стоит отметить полностью переработанный движок (сотни тысяч полигонов в кадре, "реальные" тени от крайне детализированных моделей, порталы (f), поддержка всех возможностей наводного железа), полностью разрушаемое окружение и, конечно, фирменный чумовой геймплей. Выходит чудо... расслабитесь, глубже дышите... в 2003 году! Эх, дожить бы...

**Компьютерное многоборье**

Английская контора Attention to Details, известная своей ганочной серией RoboCage и прошлогодним спортивным проектом Sidney 2000, собирается сотворить игру на основе Зимняя Олимпийских игр 2002 года. Все необходимые лицензии получены, издатель найден (Eidos), правда, разработкой собирается заняться до начала самой Олимпиады. А пока можно и на настоящих лыжах/коньках покататься — благо погода позволяет.



**Бесконечные звездные войны**

"Звездные мальчишки" из LucasArts начали партировать на PC популярную nintendo-вскую оркестру Star Wars: Battle for Naboo (простокая "леталка-стрелька" на тему "Звездных Войн", аналог SW: Rogue Squadron). Компьютерная версия будет содержать 15 уровней, поддерживать более детализированные текстуры и высокие разрешения. Ждите морта, хотя, судя по всему, это будет еще одна кровавая поделка для фанатов. По крайней мере, скриншоты не впечатляют.



**Редактор без игры?**

Не успев еще выйти грандиозный онлайн-новый ролевик **Neverwinter Nights**, как к нему появился неофициальный редактор карт. Скачать его можно с сайта <http://nwmap.nw-online.net/>, хотя мне, например, совершенно непонятно, какой смысл в таком редакторе без наличия соответствующей игры. Таким темпа-



ми скоро и адд-оны начнут вперед своих прародителей появляться, вот только кто (и как?) в них играть будет?

**СРОЧНО В НОМЕР****Westwood терзает сотрудников**

Один из столпов компании, Рик Гаш, на чей совете создание таких игр, как **Dune 2**, **Legend of Kyandia** и **Lands of Lore**, перешел в компанию **Trecision Net-entertainment**. Ну издало человеку клонированием заниматься, ничего не поделаешь. На новом месте он работает над новым ролевым проектом, вероятнее всего, многопользовательским.

## II. Индустрия

**Славный парень Кармак**

Джон Кармак стал четвертым разработчиком, удостоенным чести попасть в зал славы Академии интерактивных искусств и наук. Ранее так награждали **Сьюда Майера** (тогда еще Microprose), **Ширегу Миamoto** (Nintendo) и **Хиронобу Сакагучи** (Sega). Торжественная церемония посвящения произойдет 22 марта.

**Один, совсем один...**

Стив "KillCreek" Кейс (дизайнер уровней и программист в Ion Storm, не самый последний человек в CPL, модель **Playboy** и лютую подружку **Джона Ромера**) покинула стены родной компании. Никаких конфликтов и в помине не было — причина расторжения заключается в открытии собственного проекта. Интересно, в Ion Storm, кроме самого Джона, кто-нибудь еще остался, или продолжение "Дэй-ка Тане" он в одиночку делать будет?

**Sega — сенсация за сенсацией**

Компания **Sega** в последнее время привлекает всеобщее внимание. Сначала руководство фирмы официально объявило о глобальной смене стратегии, закрыв все работы над **Dreamcast** (о жал, хорошая была консоль) и полностью перебрал на изготовление игр для других систем. Затем стали известны некоторые детали — многие эксклюзивные проекты

будут портированы на **PlayStation 2** (**Crazy Taxi**, **Zombie Revenge**, **Virtual Fighter**), за ними последуют и все сетевые наработки компании (а их у Sega немало). По Сети уже циркулируют слухи о некоем секретном алиансе между **Sony** и **Sega**, что не замедлит сказаться на их конкурентах — предствателе, ковоко придется Xbox, если японские гиганты объединят силы во имя борьбы со всеобщим соперником? Большинство "тривасточных" денег делается именно на востоке, а там позиция **Microsoft** и так сомнительна. Впрочем, не исключено и обратное — возможна интеграция **Dreamcast** с Xbox (**Microsoft** заявила, что они были бы очень рады такому повороту событий). Кстати сказать, цены на игровые консоли не замедлили резко упасть — в некоторых онлайн-магазинах **Dreamcast** уже можно купить всего за 99 долларов (за них там чуть ли не дерутся). Битва титанов продолжается...

**Игры вне закона**

Собрание американских сенаторов, которым специально показали несколько роликов из игр, где главный герой должен уничтожать других персонажей для успешного прохождения сюжетной линии и получения бонусов, решило со всей серьезностью взяться за борьбу с компьютерным насилием. В следующем месяце ожидается новый законопроект, согласно которому разработчики компьютерных игр в случае нарушения некоторых (пока необъявленных) требований будут серьезно наказаны. Сенаторы также чрезвычайно расширили деятельность комиссии **ESRP**, составляющей возрастной рейтинг продаваемых продуктов. По их мнению, сей рейтинг очень часто не соответствует содержанию программы, из-за чего якобы

жесткие "взрослые" игрушки могут попасть в руки к детям. Какой ужас! А вообще — насколько же тупые у них "американские сенаторы", диву даешься... это не оскорбление, это научная характеристика развитости интеллекта...

**Halo: больше определенности**

Судьба PC-версии **Halo**, одного из самых ожидаемых экшенов современности, наконец-то прояснилась. Вопреки существующим слухам, эта игра не станет эксклюзивом для Xbox, что подтвердили и официальные представители



Если игру все же доделают вовремя, можно ждать ревенжа в мире.

**Microsoft** (нововлаженного издателя, по чьей вине и началось неразбериха). По их словам, разработка игры для PC и **Macintosh** временно заморожена и все силы брошены на выпуск консольного варианта. Только после выхода одного разработчики обратят внимание на компьютеры, что не очень приятно, но зато внушает надежду, что "наша" версия будет отличаться от оригинала, причем не в худшую сторону.

**Торпаче уже нет с нами?**

Сначала по всему миру прокатилась информация о том, что после долгих судебных формальностей компания **TopWare**, известная по таким разработкам, как **Earth 2150** и **The Moon Project** ("Дети Сатурна"), была объявлена банкротом. Не успев написать но-

вость, мы получили сообщение из компании Snowball, занимающейся локализацией многих игр TopWare на отечественном рынке. Дабн не повторяться, без комментариев приводим основную часть сообщения:

"Слухи о смерти оказались слегка преувеличенными. [...] Сложившаяся на данный момент ситуация является следствием информационного бизнеса компании, связанного с изданием сборника D-Info. Сейчас происходит глобальная корпоративная реорганизация, в результате которой вместо TopWare CD-Servise AG, TopWare Austria и TopWare Poland будет сформировано несколько других компаний. Три проекта, запланированные на этот год, продолжают разрабатываться и выйдут в рамках серии snowball.ru в мае, октябре и ноябре соответственно. [...] Промышленная реорганизация TopWare завершится к маю."

## Приятного аппетита, Infogrames!

Компания Infogrames полностью завершила поглощение другого гиганта издательского бизнеса — Hasbro Interactive. На данный момент у них в руках находится 100% акций Hasbro, что подразумевает также приобретение крупнейшего игрового портала Games.com. Общая сумма сделки составляет приблизительно 100 миллионов венецианских долларов.

## Shiny осиротела

Shiny потеряли одного из самых талантливых сотрудников — главного дизайнера компании Джоба Остеро. Человек, отвечавший за



Талант! Да и него надо было руки и ноги целовать!

ту красоту, что мы видели в недавнем Sacrifice, сейчас остался совсем без дела, так как ушел он из исключительно "географической" побуждений. Все-таки расстояние в 80 миль между домом и офисом — не шуточка, и каждый день посещать работу ему было сложно.

## Interplay: атака на мультиплеер

Индустрия многопользовательских онлайн-игр сейчас переживает период бурного роста и развития (посмотрите, сколько проектов сейчас находится в разработке), а особенно популярностью пользуются онлайн-ые ралевки. Interplay, один из крупнейших игроков на рынке сингловых РПГ (во многом благодаря достижениям Black Isle Studios), решил, что не грех будет воспользоваться моментом для создания собственной онлайн-ой игровой службы Interplay.com. Замечательное решение, но есть прогнозы, что недалек день, когда спрос на эти игрушки сильно поутихнет, а рынок и так переполнен...

## Колумбийцам разрешили "Солдатов Удачи"

Если вы еще помните, в прошлом году правительство Колумбии приравняло творение Raven Software к порно, запретив продавать его в магазинах страны. И только сейчас, после многочисленных судебных разбирательств, ограничения были сняты, и колумбийцам наконец-то получили шанс пообщаться к одному из наиболее удачных шутеров прошлого года — Soldier of Fortune. Остается лишь породоваться за них, да и за себя — нам, слава богу, еще ничего не запрещали.

## Проблемы в Codemasters

Codemasters уволила около ста человек в своих европейских офисах. Судя по официальному заявлению представителей руководящей части, у фирмы сейчас намечаются крупные неприятности в финансовом плане. Очень странно, если учесть неплохие продажи последних разработок "Мастеров кода".

## Удар в спину от Blizzard

В своем последнем интервью представители Blizzard заявили о возвращении на приставки (оттуда, собственно, они и вышли на компьютерный рынок). PC-разработчик не будет забрешен, но некоторые из находящихся сейчас в производстве игр (включая и продолжения популярных серий) станут эксклюзивными проектами для консолей. Что будет твориться,

## Даты выхода игр

ФЕВРАЛЬ		МАРТ		АПРЕЛЬ	
Accusium	01	Gilbert Goodnote and the Mushroom of Phungoria	23	Fire Dreams 2	14
Aghoria: The Hollow Earth	01	Three Kingdoms	01	Starz Supernova	14
Police Tactical Training	01	Fate of the Dragon	27	Wizardry 8	15
Ultimate Football Challenge	01	Capitulum 2	27	Need for Speed	02
Virtual Deep Sea Fishing 2	02	Peacemakers	27	Motor City Online	02
MAD: Global	04	4x4 Trophy	28	Fallout: Tactics — Brotherhood of Steel	06
Thermonuclear Warfare	02	Commandos 2	28	Runaway: A Road Adventure	06
Terance of Darkness	03	Conflict Zone	28	Kohan: Immortal Sovereigns	09
Monkey Brains	04			Pantheon	10
Cabela's Offroad Adventures	06			Outlive	11
NASCAR Racing 4	07			Summerer	15
NBA Live 2001	07			Reno Air Races	15
Simon the Sorcerer 3D	07			Watchmaker	15
Balistics	10			Duke Nukem	20
Fate of the Dragon	12			Endangered Species	20
Metropolis	13			Hyd 2001	20
Reconnection	14			Links 2001: Course Pack 1 01	21
Skip Barber Racing	15			Team Fortress 2	21
X-Plane	16			High Heat Baseball 2002	21
Blade of Darkness	20			Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	23
Clive Barker's Undying	20			Evil Dead: Hall to the King	25
IceWind Dale: Heart of Winter	20			Tales of Chivalry	27
Triple Play 2002	20			Sierra Sports Game Room	27
Project Eden	20			Offroad Redneck Racing	27
Europa Universals	21			Serious Sam	30
Stantopia	21			Empire: Battle for Dune	29
Casino Master 4	21			Moon Project	30
F-18E Super Hornet Gold	22			Worms World Party	30
				Original War	30
				Legend of the Bloodmesters	31
				Anarchy Online	31

Решение предпринимается, что не имеет отношения к рассмотрению сроков выхода игр в зависимости от разработчика.