

И
Г
Р
О

МАНИА

№4(43) 2001

Руководства и прохождения
Blade of Darkness
"Руна" (Rune)
SimCoaster
Undying
Wizards & Warriors
И НЕ ТОЛЬКО!



ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

Разум в СЕТИ
Шаг от вымысла к реальности



STAR WARS в RPG
Ролевая система для джедаев



КИНО на экране
МОНИТОРА
Видеоплееры — что выбрать?

ЭВОЛЮЦИЯ палки-копалки...
...или как размножаются джойстики

Вскрытие "Руны"
Оптимизация работы в Интернет
Аниме: Три части множества

Counter-Strike:
карты cs_milf1a и de_train
Обзор бесплатных почтовых серверов
Создание шкурок для Insane
Редактор уровней Tomb Raider Chronicles
Детальный разбор MTG: Planeshift
Скринтурс, Тест, Кроссворд, Турнирные задачи



Clive Barker's Undying

ВЕРДИКТ
16
НОВЫМ ИГРАМ
РАЗБОР
12
ВЫХОДЯЩИХ ИГР

Игровой CD-ROM **ТАНЦЫ**

№1
МАКСИМУМ ОТ
WAX
MAX
МАКСИМУМА

• • • • • Не упустИ
МОМЕНТ!

Skybook®

Портативный компьютер
для активных людей.
Мощный, легкий, надежный.
Удобен для деловых поездок, работы
дома, переноса информации.

Ноутбук K-Systems SkyBook
на базе мобильного процессора
Intel® Pentium® III 650MHz
с технологией Intel® SpeedStep™



K-СИСТЕМС®

Москва (095) 495-1167, 948-3650,
Санкт-Петербург (812) 327-6556,
Оренбург (3532) 776-011,
Астрахань (8512) 390-553,
Курган (35222) 34-633,
Сыктывкар (8212) 445-794

Розничный магазин:
Москва: (095) 208-4554, 208-4724
С-Петербург: (812) 327-6556, 279-1909

sales@k-systems.ru
<http://www.k-systems.ru>

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! После ноябрьско-декабрьского шквала ежедневных игровых релизов наступило прогнозируемое январское затишье, и мы сбивались с ног, пытаясь сообразить, про что же написать в "Вердикте" и в "Матрице", при условии, что почти ничего значимого не появляется. Оживление наступило с середины февраля и постепенно набирает обороты, подобно раскручивающейся спирали. Думаю, продлится это до начала лета. Внимательно следите за выходящими играми (а мы вам поможем, насколько это в наших силах), так как, по неизвестным науке причинам, все, что появляется в конце зимы и весной, сопровождается куда большей помпой, чем то, что низвергается на рынок в месяце декабре. Можно случайно пропустить то, что пропускать не хотелось бы.

Обращаясь к нынешнему номеру, первым делом отмечу "Территорию разлома". Помимо практических статей о видеоплеерах и оптимизации работы в Интернет, в ней публикуются завершающая статья двулогии по аниме и аналитическая "Разум в Сети". Касательно первой. Я бы рекомендовал прочесть ее всем и каждому, независимо от отношения к японцам, японской мультипликации, крашеным волосам, огромным глазам и всему остальному, что мы разумеем, произнося слово "аниме". Особенно — тем, кто аниме не любит. Не для того, чтобы мгновенно перекопаться в истового поклонника. Для повышения собственной эрудиции. И — "Разум в Сети". Статья — крайне нерезонансная и вместе с тем сложная для восприятия. Она даст вам обильную пищу для размышлений, если вы сможете пробиться через тернии словесных построений к смыслу. Геймер просил передать, что "всячески счастлив" будет услышать ваши соображения по поводу всего в ней высказанного.

Далее. В рамках рубрики "Интернет" мы продолжаем знакомить вас с бесплатными онлайн-играми, не требующими оплаты по кредитной карте. Ранее мы рассказывали о T4C, сейчас настала очередь Runescape, и список продолжится в следующих номерах.

Рубрика "Вне компьютера" в этот раз получилась на удивление всеохватывающей: по статье выпало на долю коллек-

ционных карточных игр, ролевых систем, полевок и настольных воргеймов. Почти весь спектр. Особенное внимание уделил материалу по "StarWars" — возможно, если "вы еще не", то именно эта система станет для вас той ступенькой, благодаря которой вы ступите на бесконечную лестницу знакомства с внекомпьютерными играми. Поверьте, они заслуживают того, чтобы ими интересоваться и в них играть, и каждый может найти себе направление по вкусу.

Еще две вещи. Во-первых, самые теплые отзывы заслужила под рубрика "Обзоры демо-версий". Будем продолжать. И во-вторых, анкеты пока еще продолжают приходить, поэтому мы пока не стали подводить итоги — хотелось бы учесть все мнения и пожелания. Переносится на следующий номер.

Ну и, наконец, самое важное заявление, которое мне бы хотелось сейчас сделать. Хочу вам сообщить, что мы решили переориентироваться на зарубежный журнальный рынок. Для этих целей мы сейчас набираем переводчиков, и к осени журнал будет выходить исключительно на английском языке. Но для вас это, в сущности, ничем особенно страшным не грозит, так как все статьи, публикуемые в журнале, будут выкладываться на компакт в русском варианте. Это совершенно нетрудно организовать, т.к. все будет изначально писаться на русском и лишь потом переводиться на английский. Описание программ и утилит, помещаемых на CD, также планируется ставить в двуязычном варианте. В целом, мы убеждены, что на западном рынке у нас самые радужные перспективы, так как зарубежных аналогов ни "Мании" как таковой, ни тем более ее компакта не существует. Причем англофикация "Мании" для отечественного читателя в общем итоге выльется в серьезные преимущества, так как в несколько раз возрастет аудитория журнала, что, как следствие, позволит в несколько раз увеличить страничный объем, вложить несколько постеров, приложить второй компакт-диск — и так далее. Проект захвата зарубежного рынка компьютерно-игровой периодики проходит у нас в редакции под кодовым названием "Первое Апреля".

С которым вас и поздравляю. Читайте журнал, пусть он вам понравится.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

О Т Р Е Д А К Ц И И

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор

Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)

Зам. ген. директора

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Зам. главного редактора

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Редакторы

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Андрей Шаповалов (termit@igromania.ru)

Арт-директор

Роман Несмелов (romis@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Илья Галиев (jb@igromania.ru)

Программист

сайта и компакт-диска

Денис Валеев (dionis@igromania.ru)

Вспомогательный состав

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Вдохновляющий состав

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

Корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)

(podpiska@igromania.ru)

Серьян Смакаев

Алексей Подгорецкий

Михаил Рязанов

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

тел./факс 975-7409, тел. 975-7410

reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихоревский б-р, д. 1, оф. 465.

Тел. (095) 975-7409, 975-7410

e-mail: editor@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается 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.

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

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».

Заказ № 652. © «Игромания», 1998-2001.

Тираж 32750.

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями "Игромании" всегда требуются новые авторы, а также редакторы. Обращаться по электронной почте на editor@igromania.ru.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН		04-11
Игры		04
Индустрия		07
Россия		10
Интересности		10
Даты выхода игр		11
CD-МАНИЯ		12-25
"CD-Мания" и компакт-диск		12
ИГРОВАЯ ЗОНА		12
Демоблок		22
По журналу		23
Всякое разное		24
R&S: В РАЗРАБОТКЕ		26-49
Z: Steel Soldiers		26
Tropico		28
Freedom Force		30
Takeda		32
Commandos 2		34
Dark Ore		35
Conflict: Desert Storm		37
Nomads		38
Microsoft Train Simulator		40
One Must Fall: Battlegrounds		42
Disciples II: Dark Prophecy		43
Independence War 2: Edge of Chaos		44
Пророк и убийца		46
Обзоры демо-версий		48-49
Штурм, 3D World War II, Art is Dead,		48
Hired Team: Trial GOLD, NBA Live 2001,		48
Ski-Doo X-team Racing		49
R&S: ВЕРДИКТ		50-67
Clive Barker's Undying		50
Blade Of Darkness		52
Settlers IV		56
Age of Sail 2 ("Век Парусников 2")		58
SimCoaster		60
ProRally 2001		62
Screamer 4x4		63
Блок микрорецензий		65-67
Art Is Dead, Arabian Nights, Cabela's 4x4 Off-Road Adventure		65
Ducati World, Icewind Dale: Heart Of Winter,		66
Three Kingdoms: Fate Of The Dragon		66
NASCAR Racing 4, NBA Live 2001, Hellboy ("Суперперец")		67
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА		68-79
Кино на экране монитора. Видеоплееры — что выбрать?		68
Оптимизация работы в Интернет		72
Аниме: Три части множества. Вторая и заключительная статья в серии		74
Разум в Сети. Шаг от вымысла к реальности		77
DEATHMATCH		80-85
Новости Deathmatch		80
Quake III: Arena		80
Unreal Tournament		80
Counter-Strike		82
Клубные новости		83
Сводка "Компьютерные клубы Москвы"		85
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ		86-91
Железные новости		86
Эволюция палки-копалки или Как размножаются джойстики		88
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ		92-93
Сохраняем контакты, лечим мониторы, покупаем винчестеры		92

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

3D World War II	48
4x4 Evolution	04
Age of Empires	10
Age of Empires II	12
Age of Sail 2 (Век Парусников 2)	58, 108
Age of Wonders	12
America: No Peace Beyond the Line	108
American McGee's Alice	108
Arabian Nights	65
Art is Dead	22, 48, 65
Baldur's Gate 2: Throne of Baal	06
Baldur's Gate: Dark Alliance	06
Blade of Darkness	12, 24, 52, 130
Blox	22
Cabela's 4x4 Off-Road Adventure	65
Carnivores: Ice Age	22
Casanova (Казанова)	07
Civilization 3	10
Clive Barker's Undying	04, 24, 50, 108, 132
Colin McRae Rally 2	108
Commandos 2	34
Conflict: Desert Storm	37
Counter-Strike	12, 24, 82, 85
Creatures	07
Crusader	10
Cultures	23, 109
Dark Ore	35
Deus Ex	07
Diablo II	13
Dino Crisis	22
Disciples	14
Disciples Gold Edition	04
Disciples II: Dark Prophecy	43
Dreamland Chronicles: Freedom Ridge	08
Ducati World	66
Duke Nukem 3D	14
Duke Nukem Forever	06
Everglade Rush	04
Fallout 2	16
Fallout Tactics	10
Flanker	04
Freedom Force	30
G.T.A. 2	16
Galactic Civilizations	08
Giants: Citizen Kabuto	108
Ground Control	16
Gunman Chronicles	24
Half-Life	16
Half-Life: Opposing Force	22
Harley Davidson Motorcity: Wheels of freedom 2	109
Heist	22, 23, 109
Hellboy (Суперперец)	67
Heroes of Might and Magic III	16
Hired Team Trial	16
Hired Team: Trial GOLD	49
Homeworld	16
Icewind Dale: Heart Of Winter	66
Проклятые Земли	22
Incubation	16
Independence War 2: Edge of Chaos	44
Insane	141
Отверженные: Тайна Темной Расы	22
JetFighter IV	22
Kao The Kangaroo	22
Kingdom Under Fire	22, 108
Leadfoot	07
Legends of Might and Magic	07
Lock On: Modern Air Combat	04
Max Paine	06
MechWarrior IV: Vengeance	16
Memory3D	22
Microsoft Train Simulator	40
NASCAR Racing 4	67

NBA Live 2001	49, 67
Need For Speed: High Stakes	22
NFS: Motorcity Online	10
Nomads	38
One Must Fall: Battlegrounds	42
Oni (Они)	24
Шторм	22, 48
Parkan. Железная Стратегия	22, 23, 24
Prince Of Persia	109
Prisoner of War	06
Project I.G.I.	23
ProRally 2001	62
PsyWorld	22
Quake	18
Quake II	18
Quake III: Arena	18, 23, 24, 80, 136
Rainbow Six: Takedown	08
Red Alert 2	06, 18, 22, 23
Resident Evil	10
Robot Arena	08
Rune (Руна)	18, 24, 106, 134
Runescape	99
Sacrifice	20, 108
Screamer 4x4	63
Settlers IV	23, 56
Severance: Blade of Darkness	07
SimCity	110
SimCity 2000	110
SimCoaster	24, 60
Sims Online	10
Ski-Doo X-team Racing	22, 49
State of War	22
Stunt Track Driver 2	109
Sudden Strike	20
Summoner	22
Takeda	32
Team Fortress	06
The Last Express	10
The Legend of the Prophet and the Assassin	46
The Matrix	06
Three Kingdoms: Fate Of The Dragon	66
Tomb Raider Chronicles	23, 139
Toy Gladiator	06, 23
TRANS	22
Tropico	28
Ultima IX: Ascension	117
Ultima Online 2	10
Unreal Tournament	20, 24, 80, 82
Warlords Battlecry	20
Warzone Online	04
Wipeout	04
Wizards & Warriors	24
World War 2: Normandy	108
Worms 2	110
WWF With Authority!	04, 24
X-Com: Alliance	04
X-Com: Enforcer	04
Z: Steel Soldiers	26
Zeus: Master of Olympus	20
Агент	24
Братья Пилоты	10
Казачи: Европейские Войны	22
Операция Пластилин	10

Внекомпьютерные игры

Babylon 5	116
D&D 3rd edition	116
Disk Wars	117
Dragon Lords of Melnibone	117
Dragonlance	116
Mage Knight	117
Magic: The Gathering	23, 117, 118
Ravenloft	116
StarWars RPG	121
Ultima Resurrection RPG	117
Warlords	117
Эпоха Битв	124

ИНТЕРНЕТ 94-103

Новости Интернета	94
Бесплатный сыр онлайн. Обзор бесплатных почтовых серверов	97
Runescape. Ultima Online для бедных, или MMORG по-английски	99
Интересное в Сети	102
Игровые ссылки	103

АНТИХАКЕР 104-105

Защита паролем. О том, как сохранить тайное в тайне	104
-----------------------------------------------------	-----

ВСКРЫТИЕ 106-107

Советы старого викинга	106
------------------------	-----

КОДЕКС 108-110

Стандартные коды	108
Шестнадцатиричные коды	109
Игровые ресурсы	109
Антиквариат	109
Ускорение MPEG4	110

САМОПАЛ 112-115

О том, без чего игра — не игра, а технологическая болванка	112
------------------------------------------------------------	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 116-129

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	116
Planeshift, или Сдвиг по Фазе	118
StarWars RPG	121
"Эпоха Битв". Советы по тактике	124
Февраль. Конраннер, торжествуя...	127

МАТРИЦА 130-135

Blade of Darkness	130
Clive Barker's Undying	132
Rune ("Руна")	134

МАТРИЦА ПЛЮС 136-142

Quake III: Arena своими руками. Урок 3: FAQ	136
Вторая жизнь для Лары Крофт.	
Редактор уровней Tomb Raider Chronicles	139
Красота бездорожья. Создание шкурок для Insane	141

ЮМОР 144-145

Работники службы техподдержки рассказывают...	144
Двадцать особенностей русского программиста	145
Аутотренинг для пользователей Windows	145

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 146-151

Конкурс "Пять турнирных задач"	144
Тест №7. Squad-Based Combat Simulation	146
Подведение итогов за №12(39) 2000	147
Кроссворд	150

ПОЧТА "МАНИИ" 152-156

О полезности модов, о правильности жестокости и о народно-творческих конкурсах	152
-----------------------------------------------------------------------------------	-----

ПОСТЕР 157-158

Quake III: Team Arena и Undying	157/158
---------------------------------	---------

ПОДПИСКА 159-160

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

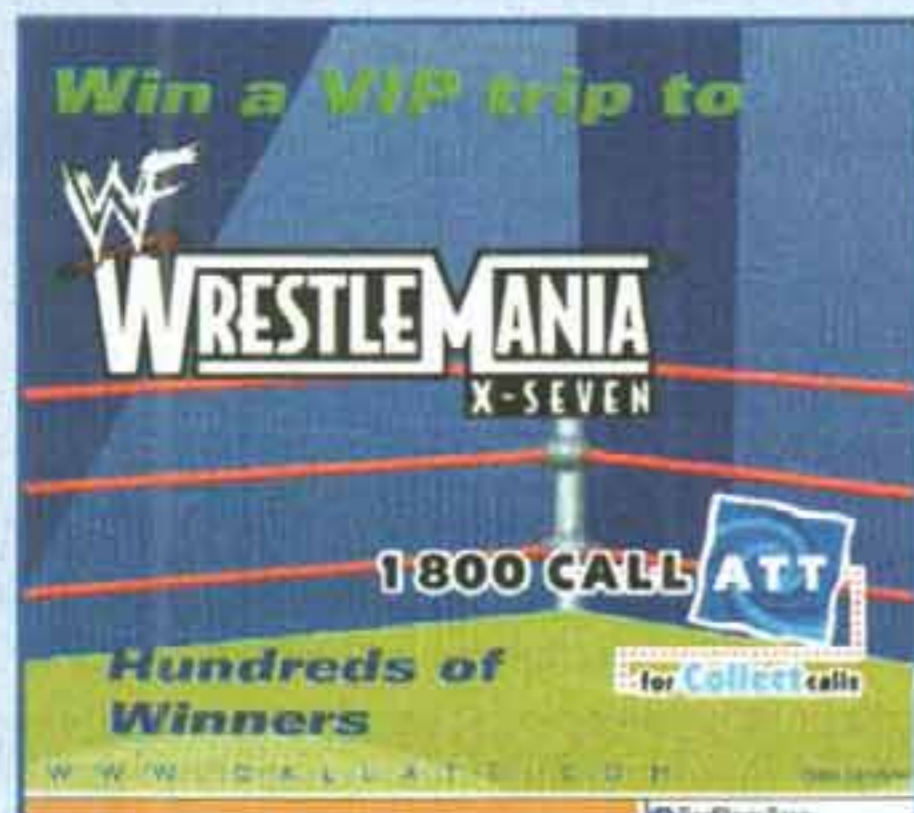
"1С" — 05, 15, 17, 19, 21, 47, 55
"Бука" — 09
"Ark System" — 25
"DataForce" — 95
"K-Systems" — 2-я стр. обложки
"Rinet" — 103
"Звезда" — 143
"Русский экспресс" — 11
"Руссобит-М" — 4-я стр. обложки
"Саргона" — 111
"Явь" — 129



I. Игры

АТОМ (atom@igromania.ru) Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

Титаны рестлинга на THQ



Genetic Anomalies и THQ запустили в свободное плавание свой новый спортивно-стратегический проект **WWF With Authority!** Бесплатная игра (см. на нашем диске), созданная по лицензии Всемирной Федерации Рестлинга, сочетает в себе элементы спортивного менеджера (закупка игроков, торговля) и коллекционной карточной стратегической игры наподобие MTG (по такой схеме протекают здешние бои). Несмотря на явную онлайн-ориентацию, **With Authority!** поддерживает режим игры против компьютера, ну а самым богатым "буратином" предлагается приобрести дополнительные карты на сайте www.wwf.com.

Золотой Disciples

Выход второй реинкарнации **Disciples** (фэнтезийная стратегия в стиле "Героев") в очередной раз отложен до лета. Желая подсластить горькую пилюлю, заботливая **Strategy First** приготовила сюрприз скучающим фанатам — **Disciples Gold Edition**, насчитывающий 25 дополнительных миссий и несколько новых многопользовательских режимов. Любителям пошаговых стратегий рекомендуется опробовать (тем паче, что и релиз не за горами) — не все же в бесконечные HoMM играть.



Свободное скольжение

Разработчики "гонялок" давненько не баловали нас чем-нибудь быстрым и динамичным в стиле **Wipeout** — все симуляторы да симуляторы (или продукты, усиленно под них "косящие"). **Everglade Rush**, детище горячих парней из **Firetoad Software**, на титул симулятора не претендует — нас ждут напряженные гонки на агрегатах с воздушными подушками по разнообразным трассам (есть даже "водные" уровни). Сроки выхода еще не определены, зато картинка впечатляет — налицо отличная графика, огромные локации и, главное, полная свобода перемещения.

X-Com — смерть серии?



Анализ планов крупнейшего издателя **Infogrames** показал интересные факты — **X-Com: Alliance**, многообещающий шутер (с элементами тактики и стратегии) от первого лица на движке **Unreal** в числе релизов не числится (хотя его обещали еще в том году). Зато там есть **X-Com: Enforcer**, дешевая томбрайдераобразная аркада, даром что в мире **X-Com**. Сначала "умер" **Genesis**, теперь **Alliance** — неужели великая серия обречена на "Enforcer"?

Умри два раза по Сети!

Не успел еще толком выйти **Clive Barker's Undying** (ужастик от первого лица на движке



UT, созданный под руководством известного писателя **Клайва Баркера**), как словоохотливые разработчики поспешили поделиться своими планами на будущее. Так, уже объявлен патч, вносящий в игру многопользовательский режим (в оригинале лишь сингл, интересный, но "одноразовый"); продолжение истории (официального анонса пока не было, лишь намеки) и фильм по мотивам (**Undying: The Movie**, работать над которым будет сам Баркер).

Новый Flanker



Flanker, один из самых серьезных авиасимуляторов последних лет, вскоре обзаведется продолжением, о чем поведали конторы **SSI**, **Game Studios** и **The Fighter Collection**. Проект, названный **Lock On: Modern Air Combat**, даст возможность полетать на крупнейших самолетах **BBC США** и **России** (**F-15**, **A-10**, **MiG-29**, **MiG-29k**, **SU-25**, **SU-33**, **SU-39** плюс еще десяток). Игра будет отличаться доступностью для совсем "зеленых" новичков. Но и настоящие асы виртуального небосвода найдут себе занятие по силам.

Гоночная эволюция-2

GOD Games и **Terminal Reality**, давеча порадовавшие нас отличным симулятором гонок на внедорожниках **4x4 Evolution**, объявили обществу о начале разработки второй части. Пока наличествует лишь набор стандартных обещаний — кардинально улучшенная графика, сногшибательный геймплей, 10 бесконечных трасс и 70 (!) автомобилей.

Мутанты выходят в онлайн

Настольная игра "Хроники Мутантов"



ДЕТИ СЕЛЕНЫ

На транспортном заводе производятся все средства передвижения – как наземные, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завод не только обладает собственным источником электроснабжения, но и располагает специально предусмотренными конструкцией местами для установки защитных орудий, так что даже внезапные атаки легких подразделений противника большой опасности не представляют. Хорошая штука.

Тягачи «Тайга»: в мирное время эти подразделения использовались на лесозаготовках, однако теперь они переоснащены для перевозки энергоруды. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют монтировать на нее и дополнительное оборудование: радары, ремонтные установки и даже лазерное оружие. В хозяйстве пригодится.

Командный пункт, сердце любой военной базы: сюда поступает вся оперативная информация о ходе военных действий и о состоянии производства. Здание, которое ни в коем случае не должно быть захвачено противником. Отступать некуда.

Склад боеприпасов, важнейший стратегический объект: здесь хранится аммуниция для всех войск и оборонных сооружений. Непосредственно на поле боя ее доставляют специальные воздушные подразделения, для чего к складу пристроены несколько посадочных площадок. В то время как этот способ гарантирует вам оперативность пополнения боезапасов, он делает невозможным доставку аммуниции войскам, находящимся в туннелях под землей. А что поделать,

Оружейный завод: именно здесь происходит сборка и оснащение новых боевых подразделений. Защитная система завода оставляет желать много лучшего, поэтому он надежно укрыт в самом сердце базы.

Защитная стена: способная выдержать многочисленные прямые попадания даже самого мощного из известных науке видов оружия, эта конструкция является основным средством защиты жизненно важных объектов любой военной базы. Однако зачастую недостаточно просто остановить врага – надо его уничтожить. Для этого на базе существуют специальные оборонные сооружения – например, монтирующаяся прямо в стену «Цитадель». Враг не пройдет. И не проползет.

«Памир» создан учеными на основе чертежей старых танков XX-го века, улучшенных передовыми технологиями XXII-го. Танки стали более подвижными, несколько потеряв в огневой мощи. Улучшенная броня и повышенная проходимость позволяет использовать «Памиры» в самых горячих точках для решения самых сложных боевых задач. Все гениальное просто.



105мм пушки, установленные на танках типа «Памир»: простая, но чертовски мощная конструкция, незаменимая для ударных бронетанковых группировок Евроальянса. Остановить клин «Памиров», оборудованных такими пушками, весьма и весьма трудно – особенно если их прикрывают с воздуха вертолеты.

Прожекторы входят в стандартную комплектацию всех военных и гражданских подразделений. Кроме того, прожекторы установлены постройках всех типов. Снегопады и метеоритные дожди, непроглядная темень и обманчивый утренний туман являются важнейшей частью тактических операций – под покровом ночи вы можете незаметно подкрасться к базе противника или провести диверсию. Однако учтите, что в темноте зачастую сложно отличить друга от врага – но уж если стрелять, то наверняка.

Посадочные площадки, расположенные рядом со складом боеприпасов: позволяют вертолетам самостоятельно пополнять боезапас.

Тяжело бронированный вертолет «Гром», предназначенный для проведения специальных операций: способен нести как бомбы, так ракеты, что превращает его в настоящую машину смерти. Кроме того, на «Гром» может быть установлен и специальный подъемный механизм, предназначенный для транспортировки контейнеров с полезными ископаемыми.

Вертолеты «Раскат», основа военно-воздушных сил Евроальянса: лучшие вертолеты сопровождения. Дополнительная броня позволяет им выдерживать прямое попадание ракеты класса земля-воздух, однако значительно снижает маневренность и скорость, делая их непригодными для разведывательных рейдов. Эта конкретная модификация «Раската» укомплектована ракетными установками, что позволяет им не только поддерживать огнем наступающие войска, но и прикрывать их от возможной атаки с воздуха.

ЛУЧШАЯ

СТРАТЕГИЯ ГОДА



«2150 : ВОЙНА МИРОВ»



«2150 : ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

СТАЛА

ЕЩЕ ЛУЧШЕ!



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

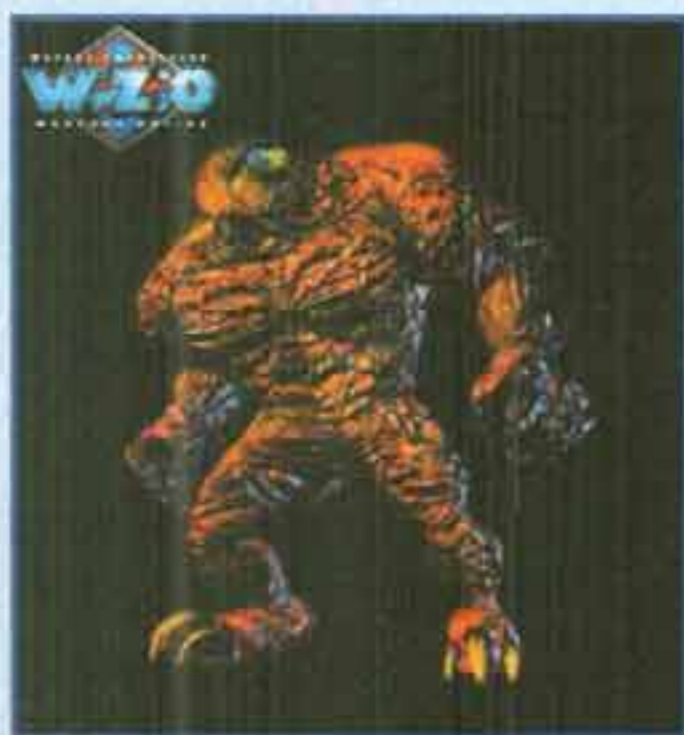
ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru
лучшие игры по-русски

TopWare
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.
www.topware.ru

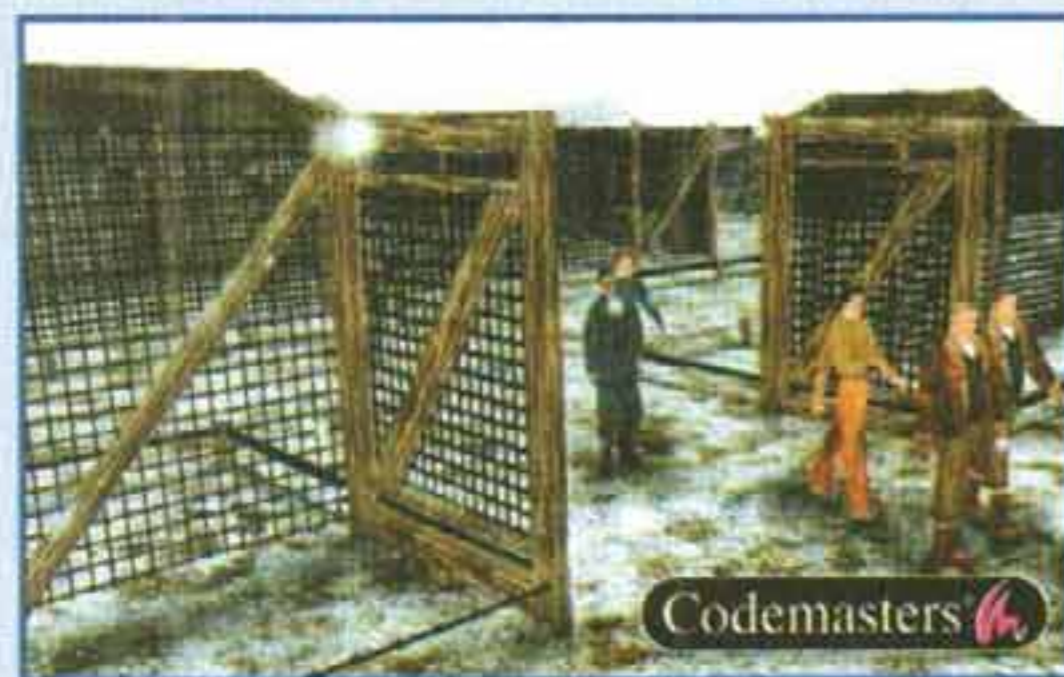


(в оргейм в стиле WarHammer) ближе к лету разживется компьютерным вариантом, глобальной онлайн-стратегией Warzone

Online, разрабатываемой фирмой Paradox Entertainment. Действие происходит в будущем, когда не в меру технологически продвинутое человечество принялось осваивать просторы близлежащих галактик. Далее все более-менее стандартно — злонамеренные гуманоиды и мутанты (шесть наций, за которые можно выступить), мрачный 3D-мир... Клиентская часть будет распространяться бесплатно, а тормозов не будет в принципе — умный движок свободно адаптируется практически под любое "железо". Боевая система здорово напоминает серию WarHammer — для найма воинов нам потребуются специальные очки, ограничивающие возможность бесконтрольного клепания юнитов. По заверениям разработчиков, путь к победе заключается в грамотном комбинировании возможностей различных бойцов.

Prisoner of War: побег из Салоника

Тема Второй Мировой войны становится



все более популярной у разработчиков компьютерных игр. Начавшись со стратегий и симуляторов, военное сумасшествие добралось до экшенов (Medal of Honor, WW2, Return to Castle Wolfenstein) и вот дополнило до

RPG. Пионером стали Codemasters, анонсировавшие свой новый приключенческий ролевик Prisoner of War. Нам предстоит возглавить небольшой отряд заключенных, стремящихся покинуть гостеприимные стены одного из четырех реально существовавших концентрационных лагерей — Салоника, Замок Кольдиц, Сталог Люфт 1 и 3. Глупо надеяться, что ворота лагеря запросто откроются перед нашими подопечными, с оружием — напряженка (не ждите таких глупостей, как узник с АК в кармане и РПГ за пазухой), так что придется придумывать что-то необычное (собрать дельтаплан, например), общаться с заключенными, искать слабые места охраны. У каждого героя есть свои уникальные способности (сразу вспоминается Commandos), и только тщательно обдумав ситуацию и рационально воспользовавшись умениями членов команды, мы сможем выбраться на свободу. Сюжетная линия полна драматизма и неожиданных поворотов, а продвинутый AI не даст заскучать даже самому изощренному стратегу. Ждать осталось до зимы.

И опять о вскрытии RA2

Группа поклонников серии C&C выпустила набор утилит для RA2, существенно упрощающих редактирование *.ini-файлов, извлечение на свет ресурсов и даже просмотр видеороликов (ищите на нашем компактe).

Baldur's Gate — console only?

Совсем недавно стали известны некоторые детали разрабатываемого в недрах Interplay и Black Isle Studios проекта. Нет, это не BG2: Throne of Baal, о котором мы уже писали. Это BG: Dark Alliance — новая игра из знаменитой серии, изготавливаемая эксклюзивно для... приставок. Безумное жанросмешение экшена и RPG на PC не появится, но мы несколько не расстроены, правда, — впечатлений от одного такого "шедеврального" полу-экшена и недо-RPG Crusaders of M&M надолго хватит.

Дюк и Макс — ну когда же?

Молчаливые партизаны из 3D Realms наконец-то удосужились поделиться кое-какими подробностями о грядущих шедеврах — долгостроях Duke Nukem Forever и Max Pain. Начну с самого главного — ребята божатся, что уже в этом году мы получим в свои дрожащие ручонки оба долгожданных шутера (неужели можно было растянуть разработку еще на год-другой). Теперь пара свежих технических подробностей. "Дюк" выйдет на двух дисках, как минимум, сможет похвастаться детализированными текстурами (как на втором диске UT), полностью разрушаемым окружением и разнообразными режимами многопользовательской игры (вроде



намечается даже Team Fortress). Max Pain будет исключительно сингловым (25-30 часов действия), вид от первого лица отсутствует, а в комплекте с игрой вы найдете редакторы уровней, моделей и графики. Стал известен ответ и на животрепещущий вопрос о требованиях "Макса" к компьютеру — PII450/64Ram/TNT2 как минимум, при рекомендованных PIII700/128Ram/GF1. Совсем немного, тем более для конца года.

Игрушечный гладиатор

Коллектив разработчиков Nitrostream в свободное время любит смотреть Toy Story, а курят они не только табак. Иначе как объяснить появление Toy Gladiator, совершенно безумной игры, неуловимо

СРОЧНО В НОМЕР

Игре по "Матрице" быть



Что-то в последнее время зачастили анонсы игр по мотивам знаменитых фильмов. Вот и Shiny, которой, по слухам, поручили перенести The Matrix на экраны мониторов, все же созрела для официального подтверждения данного факта. Подробностей об игре практически нет — известно лишь, что это будет шутер от третьего лица (уж не движок ли от Sacrifice они для этого приспособили), а в качестве независимых консультантов привлекли людей из съемочной команды. Настораживает одно — по информации из некоторых источников, проект станет эксклюзивом для PSX2. Хотя, если из "Матрицы" сделают то же, что и из "Мумии"... туда ей и дорога.

СРОЧНО В НОМЕР

Dreamland Chronicles: смерть легенды



R.I.P.

Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, разрабатываемая Mythos и братьями Голлоп (создателями легендарной серии X-Com), была закрыта по решению издателей Virgin Interactive и Bethesda. Эту игру, тактическую стратегию в стиле X-Com, с нетерпением ждали все поклонники стратегий. Впечатляющая 3d-графика, продвинутый AI, полностью разрушаемое окружение... но это мелочи — главное, в игре чувствовался дух X-Com, повторить успех которого не удалось на данный момент никому.

Что же касается причин остановки проекта, все просто и банально — в игру было вложено порядка 10 миллионов фунтов, а ощутимых результатов не оказалось. Да, скриншоты впечатляли, но процесс разработки затянулся на слишком долгий срок. Mythos переоценили свои возможности — терпение Virgin лопнуло, финансирование прекратилось. Попытки найти другого издателя результатов не принесли, **«в конце концов, у нас просто закончились деньги»** (Д. Голлоп). Возможно, Dreamland Chronicles будет переписан с нуля (и за значительно меньшую сумму) другой командой разработчиков, одной из российских компаний, название которой пока неизвестно, но это не больше чем слухи. Реакция фанатов — официальный форум игры переполнен, еще чуть-чуть, и он разорвется от расстроенных и гневных сообщений, предложений помочь и просто ругани.

«...во всем виновата Sony и PlayStation 2! Если бы они посвятили разработке PSX2-версии меньше времени, игра была бы уже у нас!»

«Я чуть не умер от разрыва сердца!»

«Я помогу вам деньгами! Как только у меня появится кредитка, я сообщу вам ее номер!»

«Если я выиграю в лотерею, все деньги подарю Mythos... а еще я куплю огромную бейсбольную биты и навещу офис Virgin Interactive. Будет весело!»

«Никогда не куплю эту дешевку, сделанную русскими!»

Шансы на то, что Mythos найдет другого издателя или вытянет такой масштабный проект самостоятельно, невелики. Если мы когда-нибудь получим Dreamland, то это уже будет совсем другая игра, созданная совсем другими людьми.



R.I.P.

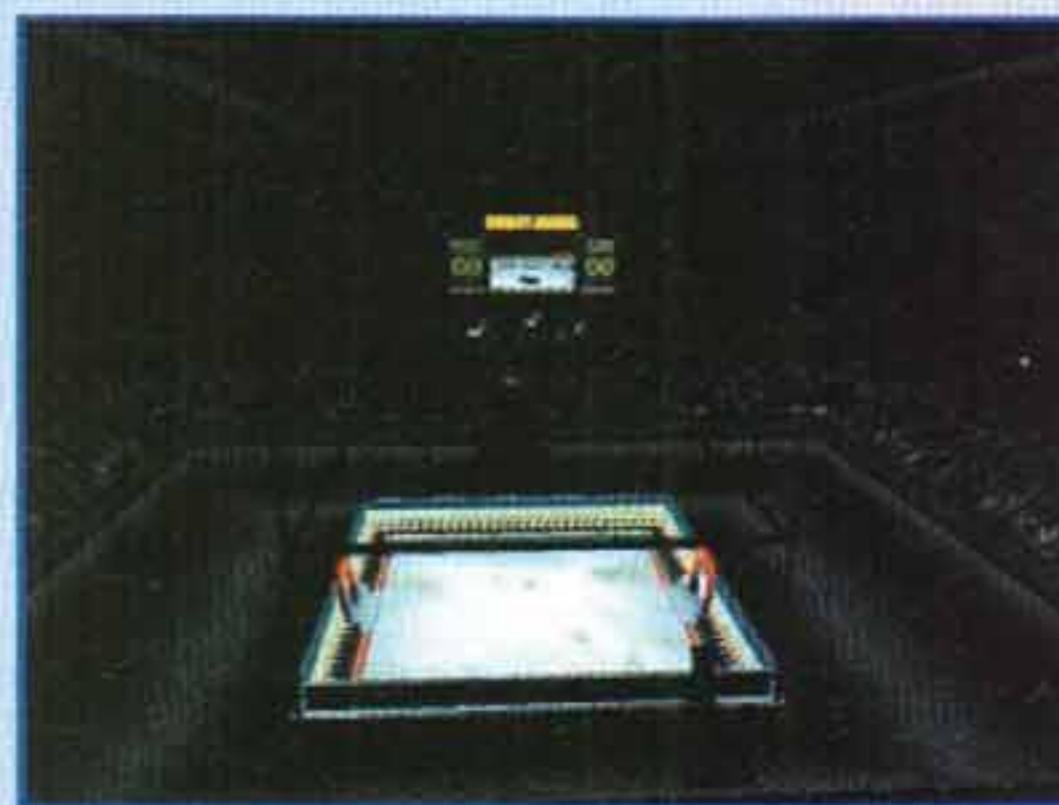
Takedown выйдет и на английском языке, так что упомянутой экзотики любителям тактических симуляторов придется глотнуть сполна.

Галактическая цивилизация: старые песни о главном



В далеком 1994 году наши бабушки и дедушки с упоением играли в глобальную походную стратегию Galactic Civilizations, в свое время завоевавшую массу наград. Достойная была игрушка, многим напоминающая МоО — освоение космоса, войны, торговля, дипломатия... Пустив ностальгическую слезу, ветераны из Stardock решили, что без этой игры и жизнь — не жизнь, и принялись на разработку римейка. Фактически, той же Galactic Civilizations, только с использованием современных технологий. Что из этого выйдет, мы узнаем еще не скоро — к Рождеству.

Robot Arena: сделай сам



Кто там жаловался на недостаток файтингов? Специально для изголодавшихся поклонников виртуального мордобоя WizardWorks готовит Robot Arena — бои маленьких, но очень кровожадных роботов. Ключевая особенность — возможность сборки железного убийцы из богатейшего ассортимента запчастей (их набор можно будет пополнить трофеями из побежденного соперника, а на десерт полагается возможность экспорта в игру моделей 3D Studio Max). Бить, резать, пилить и размалывать на куски можно будет как безответных компьютерных бойцов, так

напоминающей «Игрушечную Историю» (см. логотип), подвергшуюся необратимым мутациям и вконец озверевшую. Встречайте — онлайн-файтинг (бесплатный, но с некоторыми ограничениями), главными героями которого выступают странные, с позволения сказать, игрушки. Режимов игры планируется ввести побольше да поразнообразней. Для желающих есть возможность «пассивного» просмотра сражений других персонажей, а самым отчаянным бойцам предлагается сыграть на реальные деньги (можно будет делать ставки). Зарегистрироваться и создать персонажа можно уже сейчас (см. клиентскую часть игры на нашем компакт), а сражения начнутся ориентировочно в мае.

Takedown: спецназ в Корее

Южнокорейская компания Kama, трудившаяся над локализацией Rainbow Six для корейского рынка, заключила с Redstorm соглашение на выпуск специальной версии R6: Takedown для жителей своей страны. Помимо таких жизненно необходимых усовершенствований, как поддержка иероглифов (ну наконец-то), южнокорейских геймеров ожидает 23 миссии (все на территории Кореи, «восточная экзотика» видна за километр), полтора десятка новых персонажей (угадайте цвет кожи и разрез глаз), уйма смертоносного оружия (естественно, используемого местным спецназом), новый интерфейс и улучшенный «многопользовательский» код. Вот что значит основательный подход к локализации. Нам же интересно другое — уже летом

Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"

ОНИ

Новая эпоха в жанре экшн от 3-его лица. Настоящий шок! Сочетание боевых искусств Востока, сюжета и графики в стиле аниме, и фантастически красивых пейзажей мегаполиса XXI века.

Год 2032. Вы - секретный агент спецслужб по имени Коноко. Ваша задача - уничтожить криминальный синдикат, угрожающий благополучию всей планеты. Но дальнейшие события размыкают некогда прочные границы добра и зла... Мрачное, ужасающее прошлое постепенно пробуждается в памяти Коноко... И взрывается тысячей смертельных ударов, разящих точно в цель!

Small text, likely a copyright notice or developer credit.



Системные требования:

Операционная система	Windows 98/2000/ME
Процессор	Pentium II 266 MHz (400 MHz рекомендуется)
Оперативная память	64 Мб (96 Мб рекомендуется)
Видео	Графический 3D ускоритель (Open GL совместимый) Voodoo 2+, TNT2+, Rage Pro+, Intel i890 (TNT2 Ultra, Rage 128 рекомендуется)
Места на жестком диске	800 Мб

Игры компании "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



документы, доказывающие, что торговая марка "X-Box" была зарегистрирована на семь месяцев раньше Microsoft. Если владельцам прав не удастся договориться (а конкуренты что угодно сделают, лишь бы БГ насолить), вместо X-Box стоит ожидать какой-нибудь Y-Box, да и выход приставки задержится — раскручивать-то придется уже другой бренд.

EA плетет сети для геймеров

Electronic Arts, владелец сети EA.com, пошла на хитрый ход ради выколачивания трудовых копеек из подписчиков службы. Рассчитываться теперь надо не за время в конкретной игре, а за сервис вообще (менять игры можно как угодно часто), с каждым центом все глубже запутываясь в сети компании. Ведь как было раньше — платил человек, скажем, за *Ultima Online*, надоедало — дело это забрасывал, а сейчас так и будет между разными проектами метаться (*Ultima Online 2*, *NFS*:

Motorcity Online, *Sims Online* и иже с ними).

Еще один игрок на рынке

Один из бывших сотрудников Ensemble Studios и ведущих разработчиков *Age of Empires*, Брайан Сулливан, основал новую компанию Iron Lore Entertainment. Дружный коллектив занят работой над неким засекреченным проектом (гибридом экшена, RPG и квеста — заманчивое сочетание), который в очередной раз обещает подорвать устои современных игр.

Англичане объединяются

Группа разработчиков игр из Великобритании решила объединить усилия для защиты от посягательств недоброжелателей (легальный уход от налогов, противостояние судебным искам и запретам). В организацию Independent Games Developers Association (напоминает GOD, не находите?) вошло уже немало серьезных участников — Argonaut, Lionhead и Rebellion.

СРОЧНО В НОМЕР

Третья "Цивилизация" обрела дату релиза!

Эпохальная стратегия, давно находящаяся в разработке, наконец-то обрела официальную дату релиза. По сообщениям из официальных источников, *Civilization 3* выйдет в свет к Рождеству, а первые кадры геймплея будут показаны на майской E3. Скоро, совсем скоро мы узнаем, что нам приготовила Firaxis под начальством Сиды Мейера.



III. Россия

Ядерное предложение от "Нового Диска"

Компания "Новый Диск", получившая права на распространение грядущего *Fallout Tactics* в России, объявила о специальном предложении для фанатов — оформив предварительный заказ на коробочную версию игрушки (это обойдется вам в 750 рублей), вы получите не только финальную версию FT (2 CD) с русскоязычным мануалом, но и два компакт-диска с подборкой эксклюзивных многопользовательских карт, добавочной миссией и полной версией настольной ролевой игры по миру *Fallout*. Да, это недешево (10-15 "левых" дисков), но игра, тем более с таким бонусом, стоит того! За информацией обращайтесь к сайту www.nd.ru/products/announce/fallout.shtml.

PS: Стало известно, что в комплект с игрой

будет включен полный набор редакторов уровней, графики и скриптов. Этого достаточно для создания как дополнительных миссий, так и модов или тотальных конверсий.

"Операция пластилин" начата!



Фирма "1С" анонсировала новый квест "Операция Пластилин" — одну из первых российских игр с пластилиновыми героями (типа старенького *Neverhood*). В этой комедийной игре вам предстоит помочь безмянному пока суперразведчику (разумеется, пластилиновому) найти потерянный золотой бильярдный шар.

На пути к вожденному шару вам придется посетить 25 сцен, решить 5 головоломок и пообщаться с дюжиной забавных персонажей. Геймплей в целом напоминает "Братьев Пилотов", обладая при этом некоторой нелинейностью (примерно в середине игры сюжет разделяется на несколько ветвей).

Конкурс от "Никиты"

Российский разработчик и издатель, компания "Никита", объявила конкурс "Игры нового поколения", принять участие в котором может любой желающий. От вас требуется только предоставить на суд компании свою оригинальную разработку любого уровня — хоть тетрис, хоть революционный проект мирового масштаба (каждый конкурсант может представить какое угодно количество игр). Списки победителей опубликовываются на сайте "Никиты" каждое 15-ое число месяца до конца года, так что время еще есть. Ну а мы в свою очередь постараемся вам помочь — читайте рубрику "Самопал"! Подробности проведения конкурса доступны по адресу www.nikita.ru/concurs.htm.

стоит этой весной. Сюжет его рассказывает об обычном французском пареньке Тони (собственно, в честь него и названа картина), случайно разработавшем концепцию революционной игры. Казалось бы, слава и деньги обеспечены, но... крупная корпорация похищает блестящую идею, и Тони остается только собрать верных друзей и вступить в опасную борьбу с гигантом. По предварительной информации, нас ожидает не менее впечатляющее зрелище, чем *The Matrix*, а близкий каждому геймеру сюжет оставляет сугубо положительные впечатления.

IV. Интересности

Игры на голубом экране

Параллельно с тотальным перенесением сюжетов культовых фильмов на компьютер можно наблюдать и обратное явление — экранизацию все большего количества популярных игр. В ближайшем будущем нам стоит ждать появления картин "по мотивам" *Resident Evil* (съемки все-таки начались), *The Last Express* (этот квест обретет второе рождение где-то в августе) и, возможно, *Crusader* (пожилой хит от Origin, информации о фильме практически нет).

Отдельно хочется сказать о крайне любопытном фильме *Gamer*, премьера которого со-

Oni в вашем телефоне

Take 2 Interactive, выпустившая неплохой аниме-файтинг Oni, открыла WAP-сайт с двумя мини-игрушками по мотивам проекта. Если у вас под рукой лежит мобильник с поддержкой WAP, можете посмотреть это чудо на сайте <http://wap.oni-game.com>.

Американский геймер против европейского

Компания NetValue, задавая целью сравнить возрастно-половой состав американских и европейских геймеров, выяснила ряд занимательных фактов. Если в Америке мужчины составляют лишь 54% игроков, то в Европе — все 80. Американцы еще и старше — их средний возраст составляет 35-49, в то время как подавляющее большинство европейцев младше 24 лет. Ждем информацию по России! ■

ли в Америке мужчины составляют лишь 54% игроков, то в Европе — все 80. Американцы еще и старше — их средний возраст составляет 35-49, в то время как подавляющее большинство европейцев младше 24 лет. Ждем информацию по России! ■

Даты выхода игр

Март

Robot Arena	17
Shrapnel Urban Warfare 2025	18
Street Jam	18
F1 World Grand Prix 2000	20
Sega Bass Fishing	20
Sega GT	24
Waterloo Napoleons Last Battle	26
Evil Dead: Hail to the King	27
High Heat Major League	27
Baseball 2002	27
Sims House Party	27
Ultima Online: Third Dawn	27
Deep Sea Fishing 2	29
Time Traveller	30

Апрель

Australian Outback	02
Disciples 2: Dark Prophecy	02
Star Trek Bridge Commander	03
Steel Panthers World at War	04
Sudden Strike Add-On	07
Summoner	08
Legends of Might and Magic	10
Tribes 2	12
Fallout Tactics	15
Fly! II	15
Capitalism 2	16
GorkaMorka	18
Tropico	20
Monopoly Tycoon	22

Star Trek Deep Space Nine	
Dominion Wars	23
Black and White	25
Rune: Halls of Valhalla	27
World at War	27
Anachronox	28
Stratajong	30

Май

Buffy the Vampire Slayer	01
Hot Wheels F1 Team Racer	01
Independence War 2: The Edge of Chaos	01
MechCommander 2	02
Planet of the Apes	04

Red Faction	05
Myst 3 Exile	07
Gangsters 2	09
Anteus Rising	12
Arcanum	15
Dragon Riders	18
Silent Hunter II	21
Return to Castle Wolfenstein	25
Alone In The Dark 4	29
Peacemakers	29
Destroyer Command	30
Baldurs Gate 2 Add-on	31

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



СайтКом
консалтинг

Стратегические, креативные и технические решения с внедрением новых технологий.

- Разработка Интернет-проектов "под ключ"
- Решения для электронной коммерции
- Дополнительные сервисы для Вашего сайта:
 - WebПочта
 - Системы поиска по веб-сайтам
 - MyCustomisation
 - Корпоративные порталы
 и другие

- Консультирование и управление проектами
- Аналитические отчеты по Интернет-проектам
- Дизайн, маркетинг, хостинг веб-сайтов
- Системы для автоматизации и управления веб-сайтами

www.sitekom.ru

За более подробной информацией обращайтесь на наш веб-сайт www.sitekom.ru или позвоните нашим специалистам в Москве:

(095) 726-26-99



"CD-мания" и компакт-диск

Привет всем! Вкратце — о том, чем новым и знаменательным отличился нынешний компакт "Мании".

Начнем с того, что удельное количество картинок, публикуемых параллельно в номере и на компакт (а также и только на компакт), неуклонно растет и захватывает другие разделы. Хорошая тенденция. Особенно учитывая то, что занимают картинки совсем немного места.

Во-вторых, происходит прогресс в плане

возможностей компакта и его интерфейса. Ряд мелких, но приятных обновлений, некоторые — менее заметные, некоторые — более.

В-третьих, не в первый и не в последний раз обращаю ваше внимание на то, что компакт окончательно комплектуется уже после ухода номера в типографию, а потому возможны некоторые изменения среди того, что заявлено в "CD-Мании" (хотя мы кровь из носу их стараемся не допускать, но — вы посчитайте, сколько тут всего!),

плюс — дополнения, о которых в рубрике ничего сейчас не говорится. Обычно эти самые дополнения появляются после того, как все утрамбуется и мы в программе Explorer посмотрим, сколько же ОНО в сумме места занимает ;). Сейчас опциональной является одна из свежеспоявившихся демо-версий. У нас несколько вариантов, осталось выбрать, какую именно ставить.

Все остальное отражено в рубрике, повторяться не буду. Читайте, запускайте, устанавливайте и все в таком духе.

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

ИГРОВАЯ ЗОНА



Составитель рубрики: *or@NGE*
(orange@igromania.ru)

при участии Геймера и Алексея Кравчуна
Counter-Strike и мутаторы для UT —
Андрей Терминатор (fermit@igromania.ru)

#01. Age of Empires II

1. **AI Editor.** Редактор скриптов поведения для компьютерных оппонентов. Несмотря на громкое название, представляет собой обыкновенный текстовый редактор, типа Notepad, правда, со встроенными функциями проверки и оптимизации скрипта.

2. **Кампании.** Вашему вниманию предлагается 5 полноценных кампаний: *Hernando Cortez, Legend of Shang, Peasant Revolt, Rise Of Frankish.* Рекомендую обратить внимание



на первую — по количеству диалогов и нейтральных персонажей она тянет на неплохую RPG. Кроме того, в отличие от представленного на компакт прошлого номера сценария "Сталинград", данная кампания лишена различных исторических казусов.

3. **Сценарии.** Где есть кампании, найдется место и для одиночных сценариев, таких как *Conquistador* (повествует о похождениях мексиканского национального героя Фернандо Кортеса), *Babylon Fall, King Arthur Quest, Sir Lancelot* и *The Maze.* Последний сценарий, кстати, является римейком знаменитой карты из *Warcraft 2.*

4. **Random Maps.** Официальные карты от

Грега Стрита, похоже, на склад больше не поставляются. Осталась только одна — *ES@Shipwreck.* Но не стоит огорчаться, народ не дремлет и производит random-карты в немалых количествах. Предлагаем вам подборку самых новых и самых интересных карт.

5. **Real World Maps.** Новый проект Ensemble Studios — чуть ли не ежедневно появляющиеся уменьшенные копии реальных географических территорий. На этот раз вашу коллекцию пополняют *Техас, Италия, Карибы* и *Великобритания.*

6. Кроме всего, описанного выше, вы найдете на нашем компакт курсоры для *Windows* и *скин для Windows Media Player by Microsoft (TM).*

#02. Age of Wonders

Подборка карт для *Age of Wonders* на компакт январского номера вызвала массу положительных откликов со стороны читателей и требований продолжить, так сказать, выкладку. Уговорили, продолжаем. Надеемся, что 15 карт вам на ближайший месяц хватит.

#03. Blade of Darkness



Последнее время наблюдается интересная тенденция — не успела игра даже добраться до прилавков, а для нее уже полным ходом создают моды. Особо нетерпеливые клепают даже моды для демок. Вот, например,

для недавно вышедшей *Blade of Darkness,* еще прежде релиза получившей титул "Rune Killer", народные умельцы уже предлагают обновки. Ну, насчет того, что *Blade of Darkness* станет "убийцей Руны", — это мы еще посмотрим (не так просто закопать игру, успевшую стать культовой!), а обновки у нас следующие.

1. **Мод Arena.** Римейк популярного мода для *Rune.* Правильно: если киллер, то прежде чем убивать (то бишь — "киллять"), надо захватить территорию.

2. **Мод Yoodaa.** Синглплеерный мод, изменяющий поведение и вооружение врагов. Вы будете удивлены новыми способностями оппонентов.

3. И на закуску — **скринсейвер** и **два скина для Winamp.**

#04. Counter-Strike



1. **Igromania Weapon Pack #2: "Back in Black".** Что отличает профессионала от дилетанта (помимо мастерства, конечно)? Стиль. Именно стиль. Чем я и руководствовался, решив посвятить этот **Weapon Pack** исключительно Стилю. С большой буквы. Стилю от "Игromании". Стилю для Крутых Парней.

2. **Glock 18.** Про такую работу говорят: "сделано с любовью". Прорисован пистолет великолепно, анимация тоже выполнена на высочайшем уровне. Имея такой "ствол" в качестве default weapon, приятно играть при любом раскладе.

3. **FN Five-Seven.** Эта модель — стандартный FN, только теперь он черного цвета.

4. **Золотые "Беретты"** смотрятся классно, но и пара черных пистолетов выглядит не ху-

же. Выполнены модели чуть-чуть хуже Glock-18'ого, но заметно это, только если вы развернете пистолеты стволами к себе (это можно сделать, например, при помощи программы-просмотрщика моделей для Half-Life, которую мы выкладывали на прошлом компактe). Если же вас волнует исключительно "внутриигровой" вид, то никаких претензий тут быть не может ни к самим моделям, ни к анимации перезарядки.

5. SPAS-12. Вообще-то, SPAS-12, насколько мне известно, не стреляет автоматически. То есть у него тоже надо передергивать цевье. Так что с формальной точки зрения его нельзя ставить вместо Хm1014. Но мне данная модель SPAS-12 нравится гораздо больше, чем Хm1014, и я готов закрыть глаза на истину. Кстати, именно SPAS-12 вы могли видеть в финальном сражении в кинофильме Terminator 2: Judgement Day (когда раненая Сара Коннор стреляет в T-1000 на металлургическом заводе).

6. MP5. Вместо стандартного автомата мы вам предлагаем версию для спецназа с надетым глушителем (новый звук выстрелов прилагается).

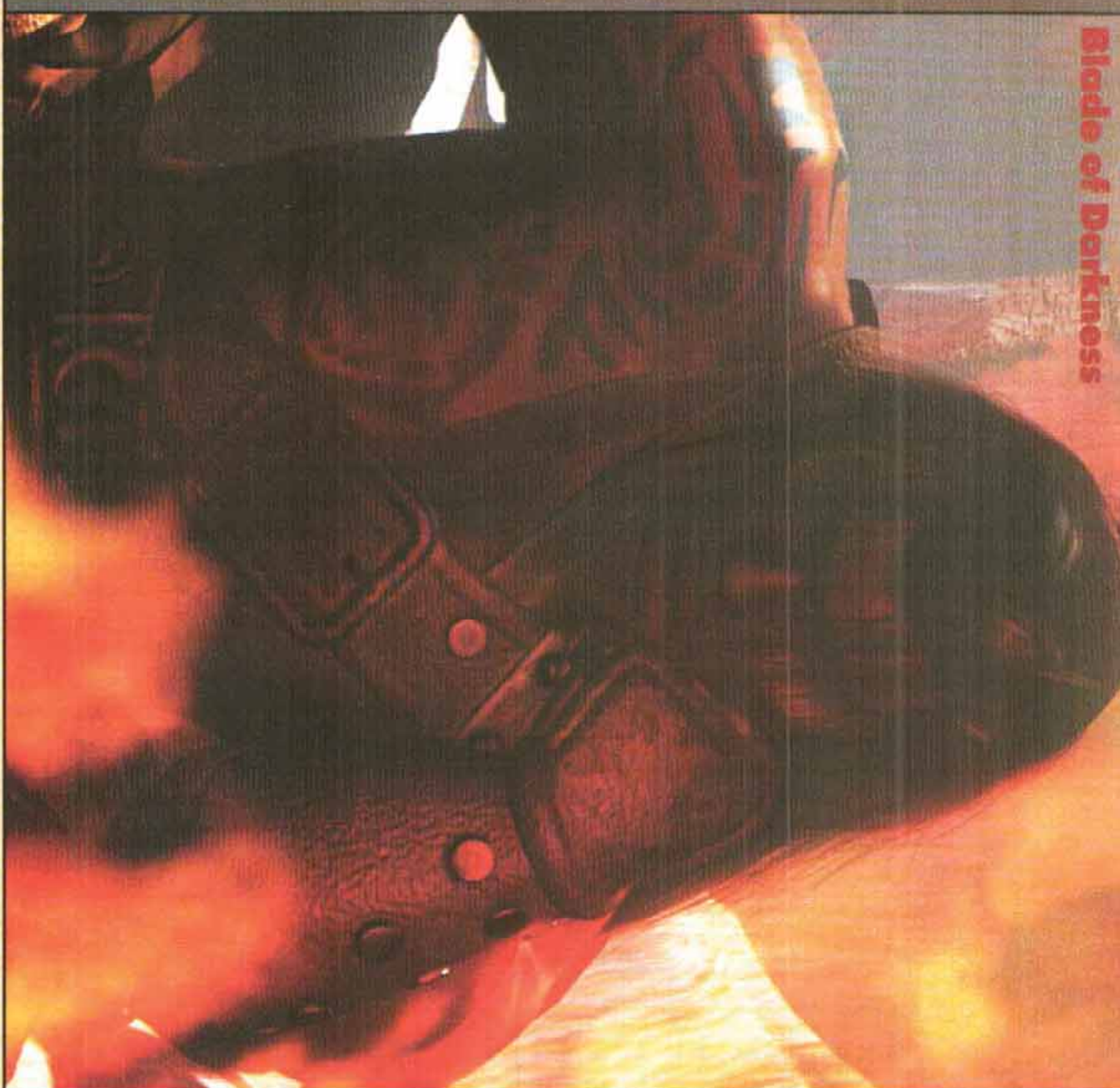
7. Зачем вам Mac10? Эта "пукалка" только портит реноме крутых террористов. Вам нужен "Узи", маленький, компактный и смертоносный. Разумеется, черного цвета и, разумеется, тщательно прорисованный. Получите.

8. АК-47. Данная модель — самый реалистично выполненный "Калашников" из всех, что нам довелось увидеть. Никаких излишеств, все как в жизни. Даже этот дурацкий левосторонний затвор убрали.

9. Steyr AG. Данная модель только меняет окраску приклада и цвет стеклышка оптического прицела. Тем не менее, оружие от этого выглядит куда более привлекательно.

10. И "на сладкое" — замена для G3SG1 (скорострельной снайперской винтовки террористов). Называется новая модель M87 Assault Rifle и сделана просто великолепно. Причем, помимо внешнего вида модели, изменена еще и анимация перезарядки, что не может не радовать. А вот не радовать не может. Короче, Must Have. Единственное "но" данной модели — она предназначена только для правой руки. Если же вы предпочитаете ставить оружие с левой стороны, то тогда, увы, придется вам как-нибудь обойтись без этой пушки.

#05. Diablo II



Blade of Darkness

04 АПРЕЛЬ 2001 КОМПАКТ-ДИСК «МАННИИ»

ИГРА

Пачи
Трейнеры
Игровая графика "R&S"
Кампани, уровни, ски-
ны, редакторы...
Моды для Q3/UT и демки
Q3

Различнейший софт всех направлений
Обои, темы и плагины

Руководства и прохождения
Сериитурси

Wizard's & Warriors
Gulman Chronicles
Runa (Rule)
SimCoaster
Summoner
Art is Dead
Штрорн

Демо-версии



Мировая Звезда

Age of Empires II
Age of Wonders
Blade of Darkness
Counter-Strike
Diablo II
Disciples
Duke Nukem 3D
Fallout 2
Ground Control
G.I.A. 2
Half-Life
Hired Team Trial
Heroes of Might and Magic III
Homeworld
Incubation
MechWarrior IV: Vengeance
Milk Shakes 3D
Quake III
Red Alert II
Rune
Sacrifice
Sudden Strike
Unreal Tournament
Warlords: Battlecry
Zeus: Master of Olympus

Матчи

Carnivores: Ice Age
Half-Life: Opposing Force
Jefighter IV
Kingdom Under Fire
Need For Speed: High Stakes
Parkap. Железная Стратегия
Red Alert 2
Казакки: Европейские Войны
Проклятые Земли

Тренировки и сохранения

Trainer Engine
Heist
Parkap. Железная Стратегия
Project I.G.I.
Settlers IV

По журналу

Вне компьютера
Forgotten Realms: Fires of Zotal и Endless Armies
Magic: The Gathering — Planeshift (сканы)

Вскрытие

Rugmalion Animator для "Руны"
Интернет
Аркада Verado the IT Security Game

КОДЕКС

Трениры к Cultures и Heist

МатрицаПлюс

Для **Insane**
Редактор ресурсов IDF Exploder

Для Quake III Arena

Утилита TxtGenerator

Для Tomb Raider Chronicles

5 фанатских карт
Утилиты SoundJackl 0.2, JacklEd 1.3, MeshJackl 1.0, Texture Edit и MeshJackl

Новоселый Мир

XCC Utilities для вскрытия RA2, TS и TS: Firestorm
Toy Gladiator — клиентская часть файтинга Toy Gladiator
Менеджерско-карточная игра WWF With Authority!

Самозвук

Genesis3D Technology Demo
Genesis3D Technology Demo Source Code

Терроризм разлама

Для "Оптимизации работы в Интернет"

Программы Internet Tweak 2001 SE, iSpeed, Mike Sutherland

Видеоплееры:

Quick Time Player 4.2
Real Player 8.0
Throttle Box Viewer 3.0
Xing Mpeg Player
Yahoo! Player 1.0
Windows Media Player 7.0

Примеры видеороликов по технологии Cubic VR
Набор эшкуроу для Throttle Box Viewer 3.0
Voodoo Movie 2.0 — спереложение работы по воспроизведению видео на 3D акселератор.

Voloxz & Sexx

Игровые скрины во множестве неизмеримом.
Перечень игр смотрите в "Содержании" номера.

DEATHMATCH

Counter-Strike

Иллюстрация триксам в C-S.

Клубные новости

Демки с Euro Cup 2

А также

→ TACTICAL OPS →
(но даже Unreal Tournament)

Quake III Arena

Excessive Overkill, Art of War

Unreal Tournament

Мадж. Frag*Ball. Корты. FB-FitchFury, FB-Jennebe, FB-FragballStadium и FB-Central, Dm-Curse][mp.

Counter-Strike

Иллюстрация к руководству Дениса Гурова
Схема карты de_train

Клубные новости

Демки с чемпионов по Куз
Подборка картинок (конкурс СРП)

ВСЕКОЕ РАЗНОЕ

Руководство и презентации

Агент
Руна (Rune)
Gunman Chronicles
SimCoaster
Wizards & Warriors

Софтверный набор

Magic Trainer Creator
Magic Suitcase
Повелитель 1.0 (демо)
BIRTHDAY millennium 3.6
HWINFO32 0.9c BETA
Irregular Verbs
Nero Burning Rom v5.0.3.8
Path2Clipboard v107b63
Radio Player Pro 1.6.1.2.
Search and Replace (FAR Plug-In)
WallMaster 2.4a

WinSetup for Windows 9x 1.1

Acrobat Reader 4.05 for Windows 95/98/ME
Valentine Dancer
И серия обновлений для DLN

И — "Сюрпризы"!

(с) "Миромания", 2001



1. Сюрприз номер один. Тем, кому не хочется прокачивать своего героя, что называется, "с нуля" и проходить игру несколько раз, мы предлагаем ознакомиться со следующей "маленькой" подборкой: **2 варвара, 2 паладина, 2 некроманта, амазонка и магичка**. Все уровня эдак 50-80 и очень неплохо экипированные. Все герои были получены в результате честной игры, за что огромное человеческое спасибо их авторам.

2. Сюрприз номер два. **Save Game**, активизирующий **уникальные предметы**, не в смысле unique, а в смысле — **ВООБЩЕ** не задействованные в игре. Смотреть обязательно!

3. Плюс вдогонку предлагаем вашему вниманию **DC6 Converter** — "перегоняет" графические файлы, используемые Diablo, в .jrg и обратно. Можете вдоволь поиздеваться над графикой "Дьявола".

4. Ну и вдогонку догонке — совсем уж по мелочи. Той самой, которая "супер" по определению и по факту. **Табличка** префиксов и суффиксов в формате .xls и фирменный диалоговский шрифт **Exocet**.

#06. Disciples



Как было обещано в прошлом номере, мы выкладываем вторую часть подборки сценариев для этой пошаговой фэнтезийной стратегии. Если прибегнуть к помощи калькулятора, то выйдет к ряду **22 карты**.

Плюс к тому, мы все никак не соберемся выложить несколько совершенно гениальных **обоев** по игре **Clans** — предыдущей стратегии той же компании, **Strategy First**. Сама стратегия — ерунда, а вот обои... обои... это надо смотреть. Убитый эльф. Просто — убитый. Совершенно натуралистично нарисованный, так что начинает посасывать под ложечкой. "Мертвый гном". "Мертвый варвар". И "мертвый воин". Всего — четыре. Для некоторых обои покажутся полным отвратом. Для некоторых (например, для **Геймера**, который их и всобачил), — лучшим, что было среди обоев за последние номера.

#07. Duke Nukem 3D

Первоначально планировалось оставить тему "Дюка" на следующий номер, но обстоятельства сложились иначе. А заодно мы решили сделать подборку по игре и на следующем компактe. Благо материала хватает.

Дополнительная информация
на официальном сайте игры
"Звездные Пилигримы":
www.snowball.ru/pilgrims

ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ

Группа землян покинула родную планету и отправилась на освоение **Дальнего Космоса**. Но по прихоти судьбы система, которая была облюбована колонистами, оказалась уже заселенной двумя древними расами – Ползунами и Космоварварами – между которыми давно идет непримиримая война. Человечество оказалось помимо своей воли втянутым в этот конфликт, а зыбкой надежде решить разногласия мирными переговорами на заброшенной **звездной станции «Каскада»** не суждено – было сбыться из-за таинственного исчезновения самой станции вместе с делегациями всех трех рас...

Очередная стычка двух инопланетных рас на сей раз сыграла на руку землянам – **Космоварвары** превратили в обломки несколько опорных постов и космических баз Ползунов, расчистив путь для нашей контратаки.

Наш флот готов нанести решительный удар по силам противника, которые изрядно ослабли в ходе последних военных действий. Чтобы не дать врагам возможности оправиться, необходимо как можно быстрее доставить на основную базу затребованные комплекты ремонтного оборудования.

На специальную панель вынесены не только стандартные команды – «Атака», «Патрулирование» – но и уникальные, которые позволяют одним нажатием кнопки выполнять сложные специальные действия, например, перемещать модули и использовать порталы телепортации.

Приказ «Сцепка/Расцепка» предназначен кораблям-трейлерам, способным подцеплять и перемещать любые объекты, будь то поврежденная пушка или обломки метеорита. Однако чтобы втихую стащить модуль чужой базы, понадобится целая группа тягачей – тяжелые объекты требуют усилий сразу нескольких кораблей, а из-за перегрузки может произойти и разрыв сцепного троса. Группа тягачей удобна еще и тем, что резко возрастает скорость транспортировки.

С помощью кнопки «Вкл/Выкл» можно включить или отключить подачу энергии в тот или иной модуль базы. Например, чтобы обеспечить бесперебойное питание радара в случае выхода из строя одной из электростанций в результате вражеской атаки, целесообразно временно отключить потребляющий много энергии портал нуль-транспортировки.

Приказ «Прыжок» позволяет указать станции нуль-транспортировки точку, в которую необходимо переместить корабли. Дальность транспортировки ограничена радиусом действия станции.

При включенном режиме слежения камера привязывается к выбранному объекту. Особенно удобно при проведении диверсионных операций, когда необходимо сосредоточить все внимание на небольшой группе подразделений или определенном участке сектора.

Лучший способ доставить груз до места назначения – не ввязываться в бой с разрозненными отрядами противника, которые обязательно попытаются любой ценой остановить эскорт. О них позаботится флот, ожидающий прибытия оборудования на основной базе.



Количество ресурсов в вашем распоряжении.

Карта сектора, в котором происходит действие.



Уничтожение строительного модуля Космоварваров заставит их переключить свое внимание с нападения на оборону – и отвести войска назад. Три крейсера класса «Кречет» обеспечивают прикрытие скорострельным «Соколам», атакующим базу.

Ценный груз поместился на двух кораблях класса «Дрозд». Их необходимо в целости и сохранности доставить в сектор К-19, просочившись через посты, расставленные Космоварварами и Ползунами.

Трейлер «Дрозд» способен транспортировать практически любой объект, от боевого подразделения до модуля базы. Однако его единственной защитой от нападения противника является лишь скорость.

Два корабля класса «Гриф» включены в эскорт, чтобы обеспечить охрану груза от малых и средних подразделений противника – скорострельные пушки «Грифов» в одно мгновение превратят их в звездную пыль.

Три тяжелых крейсера «Кречет» и легкий крейсер «Сокол» отобьют желание поживиться грузом даже у самых мощных кораблей Космоварваров – большой радиус поражения и огромная огневая мощь никого не оставят равнодушным.

В условиях ведения боевых действий вопрос добычи ресурсов становится жизненно важным. Можно не только добывать полезные ископаемые с астероидов, но и собирать и перерабатывать космический хлам – всевозможные обломки взорванных станций. А уж этого добра за столетия войны накопилось более чем достаточно.

Шкала производимой на базе и потребляемой ее модулями энергии.

Энергию, благодаря которой обеспечивается работа модулей жизнеобеспечения, энергетических щитов, порталов нуль-транспортировки и других структур, база получает за счет преобразования солнечного света через батареи, а также с помощью используя процесса распада радиоактивных веществ или антиматерии.

Список кораблей, объединенных в группу. Позволяет отслеживать их состояние и своевременно отправлять в ремонтные доки или вызывать специальные ремонтные подразделения для оказания помощи непосредственно на месте.

Сражаясь с загадочными расами на безбрежных просторах космоса, заполненных туманностями, газовыми гигантами, метеоритными потоками и полями астероидов, вам предстоит разгадать секрет исчезновения станции «Каскада». Сбалансированные параметры боевых подразделений, развивая системы защитных полей и обоюдоострая схема телепортаторов, неподвижные базы и корабли-трейлеры, способные придать инерцию даже самой тяжелой конструкции, консоль, позволяющая запрограммировать свои подразделения на последовательное выполнение любого количества задач... Теперь только от вас зависит, сумеют ли колонисты обрести свой новый дом в этом секторе – или навсегда останутся Звездными Пилигримами. Посмертно.



Фирма «1С»

123056 Москва, в/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

THE
OUTFORCE



snowball.ru™
лучшие игры по-русски



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.

www.infinite-loop.ru



1. **GLDuke.** В свободное от изготовления модов время талантливые люди пишут GL-патчи для старых игр. Вот уже и до "Дюка" добрались, кто следующий? Наверное, Wolfenstein.

2. **Карты.** Карты, карты и еще раз карты. В большинстве своем — для singleplayer. Описать каждую в отдельности нет никакой возможности, так как их всего лишь... 50. Это вам на закуску. Основное блюдо из карт будет готово ровно через месяц.

3. **Fallout мод.** До полноценного мода, правда, не дотягивает, но вещь, вне всяких сомнений, стоящая. В конце концов, имя Fallout в последнее время все чаще и чаще слетает с языков любителей тактических симуляторов (не за горами выход FT). Отчего бы не заставить его слетать с языков поклонников 3D action?.. Данная "модификация" содержит два уровня (Vault 13 и Raiders Camp) и новое оружие — minigun, гранаты и "Узи" (помнится, "Узи" в Fallout вообще не было). Изображение оружия перекочевало прямо из Fallout.

#08. Fallout 2



1. **Car Mod.** Специально для тех, кому надоел Highwayman (полагаю, таких немало). Этот мод заменяет его на любую из двух других машин.

2. **ICQ Skins.** Оказывается, немногие знают, что в "аське" можно устанавливать дополнительные скины. Да и не делает их почти никто. А зря. Вот вам пример хорошего ICQ-скина, даже не одного, а целых двух! Скажите потом, что родной скин — лучше. Специально оговариваю, хотя это и подразумевается: как ставить скины под ICQ, конечно же, на CD написано.

3. **Trainers.** Для слабых духом.
4. **Inventory Editor.** Как видно из названия, это редактор вашего "рюкзака". Добавляем BOZAR, тысячи две патронов к нему, и — вперед. Кроме того, получите сейв, дающий в начале игры **Fallout Hintbook** (кто знает, тот поймет) и **Character Creator** — поможет вам в создании супермена.

#09. Ground Control

Самые новые и самые лучшие миссии. **Road To Death, DC Assault, Homebase, Outpost, 2Tribes** не только заставят вас изрядно поломать голову над тактикой, но и просто порадуют глаз великолепным дизайном и освещением.

#10. G.T.A. 2

Помимо дополнительных автомобилей, которые вы могли найти на компакт прошлого номера, существует великое множество новых городов, созданных фанатами игры. Мы поместили на компакт самые качественные "населенные пункты". Не может не радовать тот факт, что часть из них сделана нашими соотечественниками. Думаю, такое название, как **Китай-Город**, способно заинтересовать даже того, кто саму игру не очень любит. Шутка — имеется ввиду **China-Town**. А вот **Преступный Петербург** — самый что ни на есть настоящий!

#11. Half-Life



Первым делом позвольте принести извинения за то, что заявленный в прошлом номере **Random Map Generator** на компакт отсутствовал. Причины были чисто технические. На компакт этого номера он уже есть. Пользуйтесь на здоровье, ну а в качестве компенсации за "моральный ущерб" осмелюсь предложить вам подборку singleplayer-карт: **Nuclear Power Plant, Freeman's Revenge, Trigger Happy, DEV Train** и **Old Storage Area**. Последняя, кстати говоря, сделана не кем-нибудь, а мной (or@NGE), так что буду очень признателен получить отзывы.

#12. Hired Team Trial

Неудавшийся Q3-киллер... Хотя популярной эту игру не назовешь, у нее тоже есть свои фанаты, которые тоже создают карты. А для тех фанатов, которые карты сами делать не умеют, мы выкладываем парочку дополнительных уровней —

Monument и **Customs**. И, заодно, для самых любопытных, добавим официальный редактор уровней (ждите подробного руководства в следующем номере "Мании" в разделе "МатрицаПлюс"), который, на самом деле, является оптимизированным под Hired Team известным редактором QuArk.

#13. Heroes of Might and Magic III

1. **Heroes III** плотно укрепились в статусе "permanent", то есть в каждый номер "Мании" стабильно идет подборка карт. Не будем тянуть кота за хвост, а просто перечислим их... **Tarante, BattleOfGlory, CrystalPalace, DevilPass, Jizzlestix, LandOfMordor, LegionOfSkeletons, AscentOfChaos, TheSwitch, Titanic, Twirl, Waiting**.

4. Сценарии — это, конечно, здорово, но кампании — еще лучше. **Xeron vs Xeron, Eternal Love** (обратите особое внимание, в ее состав входит целых 8 карт!) и **Adventures of Wren**.

3. Ну а самым рьяным фанатам могу предложить скин для Winamp. Надо сказать, довольно халтурный, хотя и нарисованный в недрах 3DO. Но размер — ничтожный, так что — почему бы и нет!

#14. Homeworld

Карты. Честно говоря, картами это назвать сложно. Скорее это пространства, заполненные всевозможным космическим мусором и космическими же загадочными ресурсами. И пространства сегодня у нас такие: **NovaApex, BlackPalace, Bubbles, Coliseum, Dyson, Front, Kisses, Baal, Task Force** и **Unspace**.



#15. Incubation

Лучшая походовая стратегия 1997 года, ни больше ни меньше. Нетрудно догадаться, что для такой великой игры существуют всевозможные дополнения. Вашему вниманию предлагается сборник неофициальных миссий. Один, зато большой, да и сами миссии ничем и ни на грош не уступают оригинальным.

#16. MechWarrior IV: Vengeance

1. Огромнейшие пространства для мультиплеерных баталий. Карты **Lake Front** и **Scrub**.

ОТВЕРЖЕННЫЕ

ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Пополнительная информация по игре и вселенной STAR TREK на официальном сайте игры "Отверженные":

www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

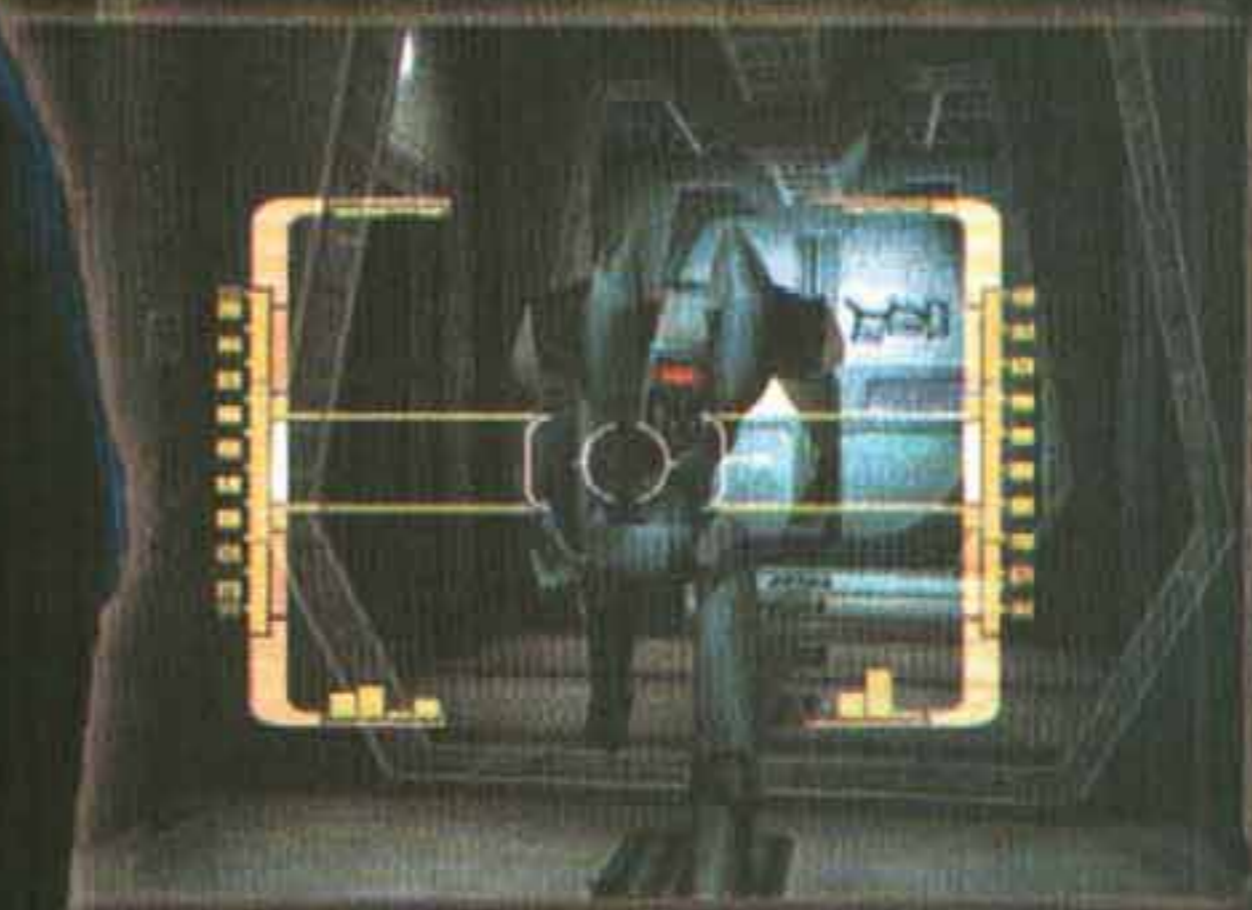
Капитан Бенджамин Л. Циско

Циско родился в 2332 году в Новом Орлеане. Проходил службу на кораблях "Ливингстон", "Окинава" и "Саратога".

В должности старшего офицера "Саратоги" участвовал в Битве при Вольфе-359 (2367 год), в которой погибла его жена – Дженифер Циско. В период с 2367 по 2369 год участвовал в разработке и строительстве экспериментальных кораблей класса "Дерзкий". В 2371 году был назначен капитаном одного из них.

Именно он открыл и первым исследовал пространственно-временную туннель (**Портал**), расположенных вблизи планеты Баджор, а затем возглавлял флот Федерации во время вторжения войск Джэм-Хадара в квадрант Альфа.

Сейчас он занимает пост командующего силами Федерации на "Дальнем Космосе-9", орбитальной станции, вращающейся вокруг Баджора.



Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космического флота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая станция «**Дальний Космос-9**» вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.

www.infinite-loop.ru



2. Не менее огромная подборка деталей плюс **music extractor**, преобразующий музыку из игры в обыкновенные mp3-файлы.

17. Milk Shape 3D

После долгих раздумий, к какой же игре отнести эту утилиту, мы решили поставить ее отдельным блоком. Судите сами — редактор моделей для *Quake*, *Quake II*, *Quake III*, *Half-Life*, *Counter-Strike*, *Unreal* и *Unreal Tournament*. Кстати, кандидат в рубрику *“МатрицаПлюс”*.

18. Quake



Первый Quake

Большая подборка по первому *Quake* была в прошлом номере, но про одну тему мы таки забыли, а ведь она — вещь — просто обязана присутствовать в коллекции каждого уважающего себя квейкера. Итак, встречайте. *Quake Done Quick* — совершенно потрясающее прохождение всего *Quake* на уровне сложности *Nightmare* всего за 16 минут. Все это священнодействие сопровождается комментариями и всевозможными приколами, а в самом начале нам показывают отлично сделанный ролик на движке игры.

Quake II



Подборки по старым хитовым играм, похоже, становятся традицией. Положительные отзывы со стороны читателей — в изобилии, так что теперь традиция станет доброй традицией. В прошлом номере был *Quake*, в этом — как логичное продолжение — подборка по *Quake II*.

1. **Deathmatch карты.** Как на подбор (собственно, почему — как!), только общепризнанные

хиты. Переплюнувшие по популярности даже некоторые из оригинальных dm-карт. Особое внимание советую обратить на серию *ZTN* (карты *Crucible*, *Killing Machine* и *The Rage*) — некоторые из них использовались (и продолжают использоваться) на международных соревнованиях. Также прошу попробовать карту **Destruction** — она моего производства (**or@NGE**). Буду очень рад услышать отзывы!

2. **KeyGrip 2.0.** Утилита для редактирования демо, то бишь — записей игры. Позволяет добавлять различные эффекты и комментарии, изменять скорость и положение камеры. Если научиться с ней работать, можно делать целые фильмы на движке игры.

3. **Q2 Scene Builder.** Практическая ценность этой софтины представляется мне довольно низкой (в отличие от **KeyGrip**, например), но неплохо развлечь вас в минуты досуга она способна. Используя стандартные игровые объекты (оружие, монстров и т.д.), можно создать сцену, и затем отрендерить ее. Порой получаются очень забавные вещи.

Quake III



Квайкеры в обиде не остались, равно как и кудквайкеры. Теперь настала очередь многоуважаемых товарищей кутрикеров. Итак, позвольте приступить к торжественной церемонии раздачи слонов.

Слонов сегодня немного, а именно 3, но зато каких! Это карты: **NedSword**, **AshRain** и **Dismember**. По всем параметрам не уступают оригинальным уровням, входящим в состав игры. Тут вам и мрачные подземелья, и техногенные зоны, напичканные всевозможной электроникой, и природные ландшафты. Кроме того, все карты прошли тщательное тестирование на предмет баланса оружия и получили высшие оценки. Отсюда напрашивается вывод, что все три будут достойным украшением вашей, наверное, уже очень большой (в том числе и нашими стараниями, смею верить) коллекции карт.

19. Red Alert II

1. **Red Alert II Official Map pack.** За номером 6. **Westwood** остается только похвалить. Судите сами: как минимум два раза в месяц, если не три, они выпускают по три карты, причем отнюдь не халтурные. В шестом маппаке содержатся следу-



ющие маленькие шедевры: **Streets of Gold** (карта для жадных — буквально набита ресурсами), **Tsunami** (приглянувшаяся мне карта, состоит из четырех расположенных на значительном расстоянии островков, располагает к неторопливой и сосредоточенной игре) и **Yuri's Plot** (чрезвычайно странное название... карта для любителей городских боев).

2. **Мод Red Storm.** Слегка увеличивает скорость игры, добавляет несколько новых и изменяет свойства многих стандартных юнитов. Как утверждают разработчики, кроме всего прочего, улучшает AI.

3. **Мод DeeZire.** Этот мод в первую очередь интересен тем, что после его установки в игре появляются юниты из **Tiberian Sun**. Также в нем используются две секретные музыкальные темы, измененные изображения стандартных юнитов и некоторые интересные эффекты. Подробное описание обеих модификаций вы можете найти на компактe.

20. Rune

Какой же праздник, да без Рагнара! По количеству всевозможных дополнений *“Руна”* скоро догонит *Quake*. Кроме того, как заявляет *“Бука”*, русская версия тщательно проверена на предмет корректной работы с пользовательскими модами, картами и скинами (мы пока что тестируем на английской версии). Так что у вас не должно возникнуть никаких проблем с установкой всего нижеперечисленного.

1. **Карты.** **Coliseum**, **DM-DreamArena**, **DM-FunkArena**, **DM-IcePass**, **DM-NorthSea** и **DM-Vegeta**.

2. **Мутаторы.** **Smill Sword** и **Insta Gib**... Да-да, именно то, о чем вы и мечтали долгими зимними вечерами. Весна приносит, так сказать, сбывание мечты. **Знаменитый Insta Gib** для *“Руны”*!

3. **Скины.** Психоделический **Xray**, *“от-*

