

И
Г
Р
О

МАНИА

**РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ**
Дальнобойщики 2
Black & White
Evil Dead: Hail to the King
Fallout Tactics
Hostile Waters
Kohan: Immortal Sovereigns
Serious Sam
(Крутой Сэм) **И НЕ ТОЛЬКО**

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№ 6(45) 2001

Когда доступа: **РАЙ**

Электронные войны Эдема

Локализация
глазами
ЛОКАЛИЗАТОРОВ

как оно происходит на САМОМ ДЕЛЕ

КОРЖЕСТВО НАСИЛИЯ
открытие Blade of Darkness и
Black & White

Дефматч
за деньги
Полигональные убийцы в
онлайне

Easter Eggs
скрытое становится
ЯВНЫМ

Blade of Darkness

21 вердикт

14 в разработке

ISSN 1560-2583
771560 258002 >

Конкурс по Counter-Strike!
Сделай карту и выиграй компьютер

МАКСИМУМ ОТ
MAX
МАКСИМУМА

WWW.IGROMANIA.RU
№ 1

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ГЕЙМ ПОСТЕР

ВЫПУСК № 1

Fallout Tactics:

Brotherhood of Steel

Heavy Metal

F.A.K.K. 2

КМ

Железная стратегия

MDK 2 **Они (Они)**

Hitman:

Codename 47

Шторм **Deus Ex**

Проклятые земли

Giants:

Citizen Kabuto

Rune

(Руна)

**ИГРЫ
СОЩЕДШИЕ
СЭКРАНА**

**КОДЫ
СЕКРЕТЫ
РЕСУРСЫ**

по самым хитовым играм 2000-2001 годов

БЕСКОНЕЧНОСТЬ ИГРОВОГО БЕЗУМИЯ

ОДИННАДЦАТЬ
71
ПОСТЕРОВ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ !

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Как обычно, ближе к лету начался спад выхода игр, который на нынешнем номере еще незаметен, однако в полной мере проявит себя на следующем. По-настоящему интересных игр уже практически не появляется, и даже всякая малопривлекательная шушера попряталась по закоулкам. Иногда складывается ощущение, что компьютерные игры родственны вампирам, только период активности у них делится не на ночной и дневной, а на зимний и летний. Как Новый год — так поди пойми, во что играть, прилавки магазинов ломаются под грузом свежих релизов. Как солнышко пригреет — снова поди пойми, во что играть, в глазах продавцов отражаются пустые прилавки, в лучшем случае кое-как заполненные тем, что осталось непроданным с зимнего изобилия. Впрочем, не бывает худа без добра (как, собственно, и наоборот). Поскольку развернуто расписывать спорные достоинства и красочные недостатки второстепенных игр мы не станем (для этого есть три рубрики микростатей), то в журнале освободится некоторое количество места, которое планируется утилизировать под интересные и нестандартные статьи. Ждите расширения рубрик “Территория разлома”, “МатрицаПлюс” и некоторых других, а также — новых конкурсов в дополнение к постоянным. Но не будем загадывать — ведь никогда наперед не знаешь, что день грядущий нам готовит, и вполне можно предположить, что уже завтра на прилавки внезапно обрушатся десятки классных игр, которые мгновенно станут темой рубрик “R&S”, “Вскрытие”, “КОДекс”, “Матрица” и многих других. Так что — не будем пророчить за будущее и поговорим о настоящем.

О настоящем. Начнем с того, что раздел “Rulezz&Suxx: В разработке”, следуя примеру “Вердикта”, разжился разделом микростатей — по готовящимся играм. Таким образом, теперь у нас есть возможность рассказывать вам практически о всех новинках, появляющихся на небосклоне игровой индустрии.

На этом новшества в блоке “R&S” не заканчиваются. Мы изменили концепцию и направленность “Демо-Вердикта”, трансфор-

мировав его в полноценные микрорецензии. Сейчас ситуация в игровом мире обстоит таким образом, что демо-версия появляется, как правило, за 2-4 недели до поступления игры в продажу. Получается, что по линии “В разработке” писать уже бессмысленно, т.к. игра вот-вот выйдет, а в “Вердикт” — еще рано, ведь полной версии никто не видел! Кстати, некоторые издания подчас этим пользуются и пишут полноценные рецензии по еще не появившимся играм, руководствуясь одной лишь демо-версией, но нигде на страницах об этом не сообщая. Однако — речь про другое. Рубрика “Демо-Вердикт” в “Мании” является единственным нормальным способом дать вам возможность точно узнать, что представляет собой появляющаяся в продаже игра, прежде чем вы ее купите или же дождетесь полноценной рецензии. Разумеется, не надо на сто процентов верить пре-рейтингам — на то они и предварительные, чтобы не быть окончательными. Но вместе с тем можно гарантировать, что финальный рейтинг, который мы выставим игре после того, как она появится, не будет сильно отличаться от пре-рейтинга. Исключения случаются раз в полгода, если не реже. Надеюсь, приобретя больший уклон в рецензионность, рубрика окажется для вас гораздо полезнее.

Отмечу еще две вещи. Во-первых, наконец-то подведены итоги по анкете. Геймер постарался детально проанализировать поступившую от вас информацию — смотрите раздел “Почты”. И во-вторых, в этом номере открывается самый масштабный конкурс за всю историю “Игромании” — конкурс на лучшую карту для Counter-Strike. Можно еще сказать об интереснейшей подборке статей в “Территории разлома” (лично мне, несмотря на скептическое отношение к любительскому творчеству, неожиданно очень понравился рассказ “Город вечного утра”), о нововведениях в “Игровой зоне” и о многом другом, но не буду загружать вас и ваше время. Журнал перед вами — читайте.

Желаю успеха всем тем, кому сейчас предстоит сдавать зачетно-экзаменационные сессии. Можете поверить — не так страшен черт, как его малюют. Успеха.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями “Игромании” всегда требуются талантливые авторы (особенно со знаниями 3D редакторов, геймхакинга, И-нет технологий и т.д.). Обращаться на editor@igromania.ru.

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)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Арт-директор
Роман Несмелов (romis@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Галиев (ib@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Денис Селиверстов (postmaster@maoism.ru)
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректоры
Людмила Катаева (luda@obninsk.com)
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, Тихорецкий 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 №1248. © «Игромания», 1998-2001.
Тираж 35100.