

И
Г
Р
О

МАНИА

РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ

Tropico
Myst III: Exile
X-COM Enforcer
JA2.5: Цена свободы

ЖУРНАЛ ДЛЯ ПОЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

№ 7(46) 2001

Planeshift

ИГРОВОЙ КИНЕМАТОГРАФ

БОЛЬШИЕ ИГРЫ В БОЛЬШОМ КИНО

Обзор E3 2000

Что **НОВОГО** день
грядущий **НАМ** готовит?

Шина — королева

компьютерных
ДЖУНГЛЕЙ,
или причем здесь
АВТОБУС?

КОСТЫЛИ ДЛЯ COUNTER-STRIKE

Все, что вы **НЕ** хотели знать о читах

Операционный стол

для
"СЕРЬЕЗНОГО ОАМ"

15
вердикт

16
в разработке

МАКСИМУМ ОТ
**MAX
MAX**
МАКСИМУМА

WWW.IGROMANIЯ.RU
№ 1

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

КОМПЬЮТЕРЫ **K-SYSTEMS**® **Irbis**®

на базе процессора Intel® Pentium® 4



для серьезной работы
и не только...



К-СИСТЕМС®

Корпус MidiTower ATX, 300 Вт
Системная плата Intel® D850GB
Процессор Intel® Pentium® 4 1.4 ГГц
ОЗУ 128 МБ RDRAM
HDD 20 ГБ UATA/100, 7200 rpm
CD-ROM 52X или DVD 12X
Звуковая плата Sound Blaster Live!

*Сертификат качества
разработки, проектирования
и производства ISO-9001.
Вся продукция К-Системс
сертифицирована.*

Предприятиям и организациям:

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

*sales@k-systems.ru
http://www.k-systems.ru*

Розничные магазины:

Москва
Гусятников пер., д. 2,
(095) 208-4554, 208-4724,
Проспект мира, д. 36,
(095) 280-2800, 280-7159

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

Продажа техники в кредит.

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

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Как мы с вами и предполагали, вместе с наступлением лета удельный вес игровых новинок на душу населения резко упал, и каждая игра, добирающаяся до прилавков, может считать себя героем, не побоявшимся бросить вызов превратностям судьбы и всеобщему мнению остальных издателей и разработчиков, забросивших свои дела в пыльный ящик и приготовившихся сушить пятки на солнышке. Однако не одними лишь новыми играми жив человек, особенно если он, как утверждает на обложке журнала, "настоящий геймер" (это я специально напоминаю для тех, кто не смог прочесть наш девиз, скрывшийся за фигурой наездника...). В вашем распоряжении остается, например, "Игровая зона", способная продлить жизнь любимым вами играм. И многое, многое другое.

А еще — сейчас самое время начать готовиться к тому, что ожидает всех нас в близлежащем будущем. Именно такой целью задалась наша редакционная команда, подготовив для вас обзор всем и всемирно известной выставки E3 2001, состоявшейся, как обычно, на исходе весны. Смотрите специальное расширение "Новостного меридиана".

Я всегда говорил, что журнал подобен живому организму, видоизменяющемуся в соответствии с тем, что происходит вокруг. И сейчас настал лишний повод в этом убедиться. Сокращение статей в разделах чисто игровой направленности мгновенно привело к появлению серии интереснейших материалов в "Территории разлома". Наравне с продолжениями сборника east-eggs и статьи о том, как происходит таинство локализации, вы сможете прочесть скандальный материал о Counter-Strike (подготовленный в сотрудничестве с наиболее авторитетным сайтом по C-S в России), рассуждение "Место для наблюдателя", обзор тестовых программ и разбор прошлого, настоящего и будущего в разрезе взаимопроникновения кинематографа и компьютерных игр.

Следуя вашим просьбам повторить уже почти годовой давности статью "Разумный компьютер за разумные деньги", мы вместе с Федором Федоровичем решили, не мудрствуя лукаво, создать подрубрику с аналогичным названием. Правда, по дизайну подрубрика пока подрубрикой не

выглядит, но, можете поверить, таковой является. Будет публиковаться из номера в номер. Более того, в ближайших номерах мы собираемся немного развить "Железный цех" для более адекватного отражения происходящего в областях игрового и окологрового железа. В связи с этим Федор Федорович, в широких кругах известный как Дядя Федор, обращается к вам с просьбой присылать (fegor@igromania.ru + обычная почта) любые идеи и предложения, у вас возникающие. Это поможет ему и всем нам в работе.

В предыдущем номере стартовал масштабнейший конкурс на создание карт для Counter-Strike. Он продолжается, начинают приходить первые народные творения, и, скажу совершенно откровенно, они радуют. А тем временем мы уже начинаем следующий конкурс — для компьютерных художников, дизайнеров и просто для всех тех, кто любит игры и в ладу с графическими программными пакетами. Конкурс называется "Wallpaper-Штурм", и суть его вполне ясна из названия. Выскажу смелую надежду, что сделанные вами произведения десктопного искусства окажутся ничуть не хуже, а то и лучше, чем всякие официальные игровые обои. Как говорится, спешите участвовать!

Последнее, о чем я не имею права не сказать, это монументальные, тектонически-гигантские и прямо-таки устрашающие размеры "Почты". Обусловлено это, как водится, более чем элементарными причинами: Катя и Геймер обратились к накопившимся письмам о погружении в виртуальную реальность, о компьютерном разуме и ином подобном. Впервые за последние полгода я увидел непоседливого и шумливого Геймера, наострившего любимую трубку, ушедшего от всех на дальний конец коридора, который начинается за офисом (кто играл de_mania, знает), и надолго погрузившегося в раздумья. "Почта" получилась крайне непростая и совершенно нестандартная. Для тех, кому "думать не вредно", возможно, именно она станет наиболее интересным и важным материалом номера. А возможно, что и нет. Как обычно, ваше мнение за вами.

Живите летом и не забывайте про компьютерные игры. Не ограничивайте себя в том, что вам нравится. **Удачи!**

Денис Давыдов
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 Голиев (jb@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакт-диска
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 №1496. © «Игромания», 1998-2001.
Тираж 34700.

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.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН		04-14
Игры		04
Индустрия		06
Россия		06
Интересности		08
Даты выхода игр		09
E3 2001. Почти все, что вы хотели знать о E3 2001, но как-то недосуг было...		09
CD-МАНИЯ		16-25
Вступление к "CD-Мании"		16
Руководства и прохождения		16
ИГРОВАЯ ЗОНА		16
Демоблок		22
По журналу		24
Всякое разное		25
R&S: В РАЗРАБОТКЕ		26-44
<i>Краткие статьи</i>		26-30
Age of Mythology, Bacteria, Broken Sword 3: The Sleeping Dragon		26
Leadfoot, Paris-Dakar Rally		27
Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars		28
World War II: Black Gold, Zeus Expansion: Poseidon, Zoo Tycoon		29
SubCommand		30
<i>В разработке</i>		30-44
Torn		30
Republic: The Revolution		34
Soldier of Fortune 2		36
Mafia: the City of Lost Heaven		38
Unreal 2		40
Mechcommander 2: The Mechwarrior Game of Tactical Command		43
R&S: ВЕРДИКТ		46-57
<i>Рецензии на основе демо-версий</i>		46-47
The Mystery of The Druids, StarTopia, Gilbert Goodmate		46
Leadfoot, Speedboat Attack, Rails Across America		47
<i>Вердикт</i>		48-55
Tropico		48
Myst 3: Exile		51
Fly! II		54
<i>Краткие обзоры</i>		56-57
CIA Operative, Jetboat Superchamps, Eurofighter Typhoon		56
eRacer, Perl Harbor: Defend The Fleet, Perl Harbor: Zero Hour		57
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА		58-79
Весь компьютер — в числах		58
Дело времени. Большие игры в большом кино		62
Место наблюдателя		66
Easter Eggs. Выпуск 2		68
Локализация глазами локализаторов.		
Часть II: Как оно происходит на самом деле		72
Костыли для "Каунтера". Все, что вы не хотели знать о читках		75
ВСКРЫТИЕ		80-81
Серьезный Сэм — на операционном столе		80
DEATHMATCH		82-88
Новости Deathmatch		82
Quake III: Arena		82
Unreal Tournament		82
Counter-Strike		84
Клубные новости		87
Сводка «Компьютерные клубы Москвы»		88
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ		90-97
Железные новости		90
Шина — королева компьютерных джунглей, или причем здесь автобус?		92

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

A.I.	04
A.I. Puzzler	04
Age of Mythology	26
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	12
Aliens versus Predator 2	14
American Conquest	04
Bacteria	26
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	16, 157
Baldur's Gate 3	05
Black & White	21, 68
Black and White	16
Blade of Darkness 2	04
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	26
CIA Operative	56
Civilization III	10
Counter-Strike	16, 21, 22, 24, 75, 84, 121, 139
Counter-Strike: Condition Zero	06
Desperados:	
Wanted Dead or Alive	21, 24, 122, 123
Deus Ex 2	05
Die Hard: Nakatomi Plaza	04
DOOM	21
DOOM 2	21
Duke Nukem Forever	10
E-Racer	24
eRacer	57, 122
Eurofighter Typhoon	56
Evil Dead: Hail To The King	22
Fallout 3	04
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	17
Fly! II	54
Freedom Force	12
Full Throttle	71
Gilbert Goodmate	22, 46
Global Operations	13
Golf Tycoon	22
Ground Control	17
Half-Life	17
Half-Life: Opposing Force	69
Heavy Metal F.A.K.K.2	69
Heroes of Might & Magic 4	05
Heroes of Might & Magic III	18, 21
Hired Team Trial	18
Icewind Dale	18
Jagged Alliance 2.5:	
Цена Свободы	16, 21
Jedi Outcast: Jedi Knight II	12
Jetboat Superchamps	56
Kingdom Under Fire	18
Kohan: Immortal Sovereigns	22
Leadfoot	22, 27, 47
Les Visiteurs	123
Mafia: La Cosa Nostra	10
Mafia: The City of Lost Heaven	38
Majestic	13
Mankind	104
Master of Orion III	13
Max Payne	10
MDK2	70
Mechcommander 2:	
The Mechwarrior Game of Tactical Command	43
MechWarrior 4: Vengeance	18, 22
Medal of Honor: Allied Assault	12
Men in Black 2	05
Microsoft Flight Simulator 98/2000	18
Midgard	05
Myst 3: Exile	16, 22, 51
Myth III: The Wolf Age	12
Neverwinter Nights	14
No One Lives Forever	22, 70
Oil Tycoon	24, 122, 123
Outcast	21

Paris-Dakar Rally	27
Perl Harbor: Defend The Fleet	57
Perl Harbor: Zero Hour	57
Planescape Torment	21
Project Eden	14
Quake III: Arena	20, 24, 82
Rails Across America	22, 47
RealMYST 3D	70
Red Alert II	20
Republic: The Revolution	14, 34
Return to Castle Wolfenstein	09
Rollcage	21
Rollercoaster Tycoon	20
Rune ("Руна")	20
Sacrifice	20, 22
Serious Sam	20, 70, 80
Sigma:	
The Adventures of Rex Chance	13
SimCity 3000	20
Sims Online	13
SimsVille	13
Soldier of Fortune II: Double Helix	10, 36
Speedboat Attack	22, 47
Star Trek:	
Deep Space Nine —	
Dominion Wars	28
Star Trek: Dominion Wars	08
Star Wars Galaxies	04
StarCraft	20, 21, 22
StarCraft: Brood Wars	22
StarTopia	46
SubCommand	30
Supercar Street Challenge	10
The Elder Scrolls III: Morrowind	14
The Mystery of The Druids	22, 46
The Sims	20
Thief 3	05
Tolkien Online RPG	06
Torn	30
Traffic Giant	21
Tribes II	21
Tropico	16, 22, 24, 48, 116, 122, 123
Ultima Online	06
Ultimate Blade of Darkness	04
Unreal	118
Unreal 2	12, 40
Unreal Tournament	21, 24, 82
Venom	06
WarCraft 2 Battle.net Edition	22
Warcraft III: Reign of Chaos	13
World War II: BLACK GOLD	29
Worms Armageddon	21
Worms II	21
Worms World Party	21
X-Com Enforcer	16
X-Com: Alliance	08
Z2 Steel Soldiers	158
Zeus Expansion: Poseidon	29
Zoo Tycoon	13, 29

"Заклятие"	08
"Код доступа: PAЙ"	08
"Орда: Цитадель Тамерлана"	08
"Петька и ВИЧ 3"	08
"Талисман"	08

Внекомпьютерные игры

AD&D 3Ed	25, 131
Apocalypse	126
Battletech	124
Forgotten Realms	126
GURPS	124, 125
Magic: The Gathering	125, 126
Munchkin	124
Poketulhu	125
RUNE	126
Traveller	124
Twilight Imperium: Armada	124
Warhammer	124

Разумный компьютер за разумные деньги	96
---------------------------------------	----

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 98-99

Правим Refresh Rate, включаем Ultra DMA, меняем ядро W2K	98
--	----

ИНТЕРНЕТ 100-108

Новости Интернета	100
Не Аськой единой. Программы для обмена сообщениями в онлайн	102
Человечество "на линии". Mankind	104
Интересное в Сети. Фэнтези в Интернете	106
Игровые ссылки	107

АНТИХАКЕР 110-111

Uperase спешит на помощь. Восстановление потерянных данных	110
--	-----

САМОПАЛ 112-114

Нотная грамота игродела. Музыка в играх	112
---	-----

МАТРИЦА 116-117

Tropico	116
---------	-----

МАТРИЦА ПЛЮС 118-122

«Нереальное» редактирование.	
Unreal Editor 2.0 — Урок третий	118
Террор каунтеру — не товарищ!	
Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike	121

КОДЕКС 122-123

Стандартные коды	122
Шестнадцатиричные коды	123
Игровые ресурсы	123

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 124-133

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	124
Апокалипсе. Апокалиптический удар	126
Третья редакция против AD&D: Полугодовой опыт	131

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 134-143

Конкурс "Пять турнирных задач"	134
Тест №11: Игры в лицах	136
Wallpaper-Штурм	137
Кроссворд №07	138
Скринтурс №07	139
Конкурс по картам для Counter-Strike.	
Часто задаваемые вопросы и ответы	139
Подведение итогов за №05/2001	141
Участие в конкурсах	143

ПОЧТА «МАНИИ» 144-153

"Думаю (хоть и вредно)" (с)	144
-----------------------------	-----

ЮМОР 154, 156

Вредные компьютерные советы.	
Посвящаются Григорию Остеру	154
Старкрафтизмы	155

ПОСТЕР 157-158

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	157
Z2: Steel Soldiers	158

ПОДПИСКА 159-160

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"1С" — 11, 15, 19, 23, 31, 89, 155
"Ark System" — 143
"DataForce" — 109
"Rinet" — 107
"Русский Экспресс" — 115
"Руссобит-М" — 45
"Саргона" — 25
"СофтКлуб" — 07
"К-Системс" — вторая страница обложки
"Бука" — четвертая страница обложки



Игры

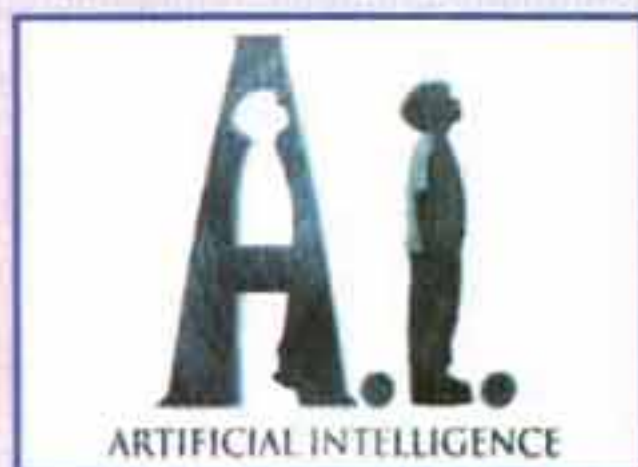
Перерождение Fallout

Наконец-то стали известны первые детали касательно Fallout 3, выход которого намечен на 2002 год. По словам президента Black Isle Studios Фергюса Укхарта, главным дизайнером третьей части знаменитой RPG, скорее всего, станет Крис Авелон (Planescape: Torment, Fallout 2). Укхарт сделал еще одно заявление, которое можно назвать сенсационным: в Fallout 3 не будет пошагового боя, только реалтаймовый! Были названы и причины: «...этого требует время, бой в реальном времени проще и привычнее большинству геймеров, мы хотим ориентировать игру не только на поклонников нашего «сериала», но и на игроков, не знакомых с миром Fallout». Кроме того, Укхарт признался, что, согласно исследованиям игровой индустрии, RT-игры продаются лучше, чем пошаговые. А поскольку Black Isle необходимо продать 200 тысяч копий Fallout 3 только для того, чтобы окупить расходы на ее производство, пошаговым боем пришлось пожертвовать.

Пазл-издевательство

Корпорация Microsoft подписала эксклюзивное соглашение с кинокомпанией Warner Bros. на выпуск трех игр по мотивам нового фантастического фильма Стивена Спилберга А.И. («Искусственный интеллект») с Хэйли Джоэлом Осментом и Джудом Лоу в главных ролях.

«В Microsoft действительно поняли концепцию А.И. и представили мне на рассмотрение серию видеоигр



словно не из этого мира!» — восторженно заявил Спилберг. Кажется бы, все замечательно, но есть нюанс. Две из трех игр будут выполне-

ны в жанре action/adventure и станут компьютерным продолжением фантастического фильма А.И. Эта двойня выйдет осенью 2001 года исключительно для X-Box. Что же касается проекта, предназначенного для персональных компьютеров, то это будет А.И. Puzzler. Да, да, вы все правильно поняли, нас ждет коллекция из 130 пазлов. Такое впечатление, что в Microsoft решили немного поиздеваться над бедными геймерами, оставшимися верными персоналке. Радует лишь одно — главным дизайнером А.И. Puzzler выступил наш соотечественник Алексей Пажитнов, создатель «Тетриса» и «Ящика Пандоры».

«Казачки» в Америке?!

Украинская компания GSM, на чьей совести такие игры, как Cossacks и Venom, объявила о своем но-



вом проекте — исторической стратегии в реальном времени American Conquest. В принципе, ожидается еще один клон Age of Empires, но клон клону рознь. После феноменального успеха Cossacks во всем мире стало ясно, что спрос на стратегии подобного рода очень велик.

Игра охватит период в 300 лет, начиная с открытия Америки до признания Великобританией независимости США. Падение империй майя и инков, рост колоний, Война за Независимость, образование Мексики, Канады, США — все это будет в American Conquest. Режимы игры для сингла точь-в-точь как в Age of Empires: 4 большие компании, 30 миссий, битвы и случайная карта. То же самое с мультиплеером. Игра разрабатывается на улучшенном движке Cossacks. Выход American Conquest намечен на 2002 год.

Джон Мак-Клейн возвращается!

Piranha Games вернет бесстрашного полицейского Джона Мак-Клейна на мониторы компьютеров. После провала Die Hard Trilogy 2 от Fox Interactive бесстрашный герой Брюса Уиллиса, казалось, закончил свою жизнь на PC. Однако слухи о его смерти оказались сильно преувеличенными. По словам Брайана Экмана, арт-директора Piranha Games, в настоящее время компания разрабатывает шутер от первого ли-

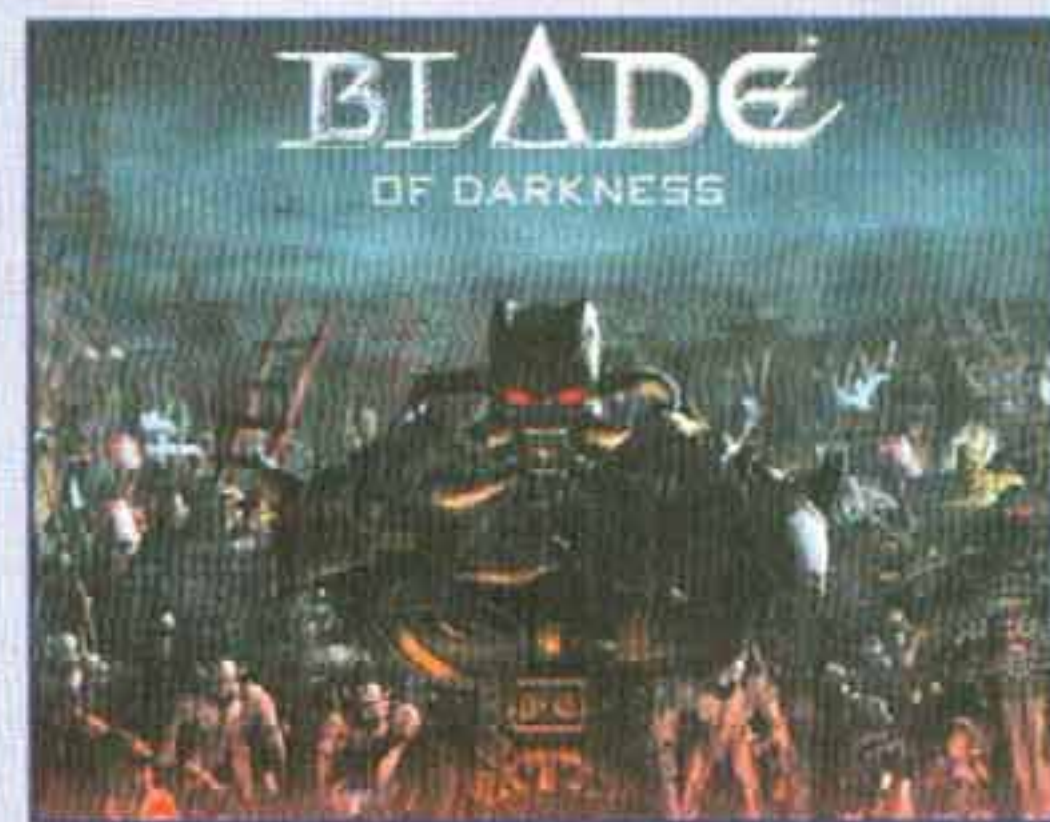


ца Die Hard: Nakatomi Plaza. Игра основана на сюжете первого «Крепкого орешка». Джон Мак-Клейн будет спасать заложников в небоскребе Nakatomi Plaza, попутно уничтожая террористов во главе с Ган-

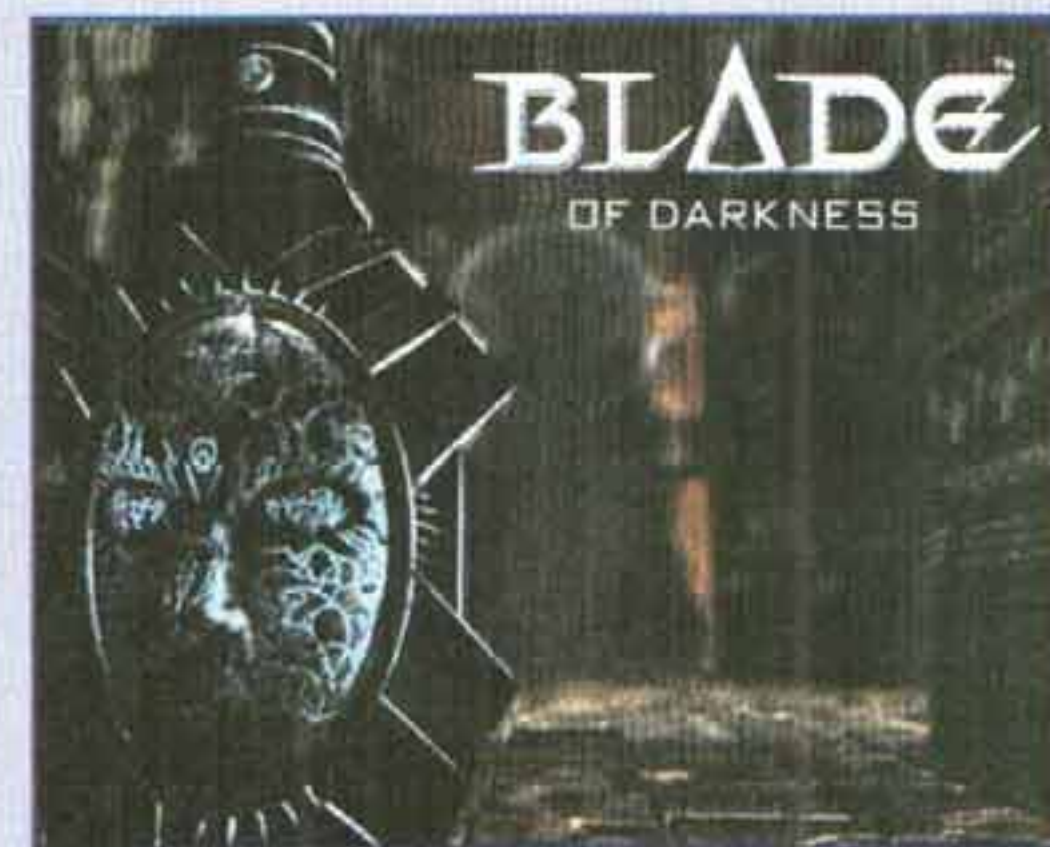
сом Грубером. Усилия разработчиков направлены исключительно на одиночную часть игры, наличие мультиплеера не предполагается. Сейчас игра, создаваемая на улучшенном движке Lithtech, готова на 50 процентов. Выход же намечен на конец года, издателем выступит Sierra Studios.

Blade of Darkness на новый лад

После впечатляющего успеха Blade of Darkness, попавшей на вершины игровых чартов практически по всей Европе, испанская компания Rebel Act Studios



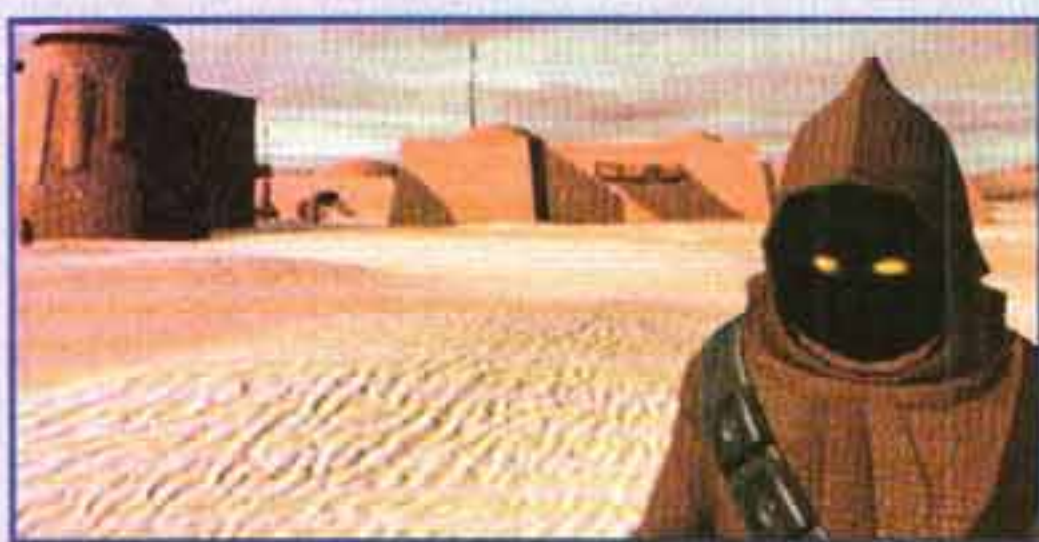
объявила, что игра будет портирована на X-Box. Как обещают разработчики, Ultimate Blade of Darkness привнесет в уже знакомую игру множество любопытных нововведений. В Ultimate Blade of Darkness войдут новые уровни для сингла и мультиплеера, а сюжет пересмотрят и переписут (давно пора — одними битвами сыт не будешь!). Ожидается еще масса мелких доработок. Например, кровожадным геймерам обеща-



на такая услада: наступив в лужу крови, герой будет оставлять за собой кровавые следы, кровь станет запекаться на оружии. Ожидается все это великолепие под Рождество 2002 года. Rebel Act Studios объявили и дату выхода Blade of Darkness 2 на PC — 2003 год. Свежо предание, да верится с трудом. Мы-то помним, сколько лет испанцы потратили на разработку первой части!

Полеты во сне и в Star Wars Galaxies

Выход новой глобальной онлайн-овой RPG Star Wars Galaxies намечен только на 2002 год, однако сей факт не помешал разработчикам объявить дату



выхода адд-она. Дополнение к Star Wars Galaxies увидит свет спустя ровно 7 месяцев после выхода оригинала. «Довесок» привнесет во вселенную Star Wars Galaxies возможность управлять космическими кораблями и осуществлять дальние межгалактические полеты. А раз появятся звездолеты, значит, следует ожидать настоящих звездных войн. Кроме того, в игру добавят новые миры, новые расы, ряд новых NPC и массу других менее значительных деталей.

Семимесячный перерыв между выходом оригинала и адд-она не случаен. По мнению создателей Star Wars Galaxies из Sony Online Entertainment и LucasArts Entertainment, именно столько времени большинству игроков понадобится для того, чтобы сгенерировать своего персонажа, освоиться в Star Wars Galaxies и подготовиться к полетам и битвам на межзвездных просторах.



Героев по осени считают

3DO официально оповестила мир о том, что продолжение их культовой фэнтезийной стратегии Heroes of Might & Magic (часть четвертая) увидит свет уже осенью 2001 года (в Европе — на Рождество). Нас ожидает абсолютно новый движок при сохранении классического, проверенного временем геймплея. Разработчик линейки НОММ — New World Computing — пока не обнародовала никакой особо интересной информации касательно четвертых «Героев»: «битвы за территории и ресурсы... могучие герои и фантастические существа... захваты городов... артефакты...» Сплошное словоблудие. Однако инте-



рес к Heroes of Might & Magic IV настолько велик, что даже эти крупницы информации уже обсуждаются на форумах фэнов знаменитой игры.

Вот идут Люди в Черном...

Here come the Men in Black... Да, действительно, Люди в Черном возвращаются на PC. Компания Infogrames получила все права от Sony Pictures на выпуск целой серии игр MiB. Если вы немного подзабыли, игра Men in Black уже выходила года три назад и особого успеха не имела. Казалось бы, кому понадобилось реанимировать агентов Кейя и Дджея и всю их сверхсекретную контору?

Оказывается, тому есть причина. В настоящее время в Голливуде полным ходом идет подготовка к съемкам «Людей в Черном 2» с Уиллом Смитом в главной роли. Так что игра идет как бы в «в помощь». Выход блокбастера намечен на лето 2002 года, к тому времени подспеют и игры для PC и консолей.

Midgard и «Руна» — вещи несовместные

Популярность онлайн-игр продолжает расти с каждым годом, а потому в настоящее время только ленивый разработчик не трудится над новыми MMORPG. Норвежская компания Funcom «погрузит» игроков в суровый мир викингов. Главное отличие Midgard от ныне существующих онлайн-игр заключается в том, что в ней далеко не последнюю роль будут играть торговля, строительство империй и прочие стратегические элементы. По словам Рангара Турнквиста, главного дизайнера Midgard, основой игры служат экономика и политика, а не битвы в духе Rune.

Разработчики ясно дали понять, что их игра — не про завоевания викингов. И не основана лишь на норвежской мифологии (хотя будут и викинги, и боги). Скандинавское средневековье с его лесами, фьордами, ледниками, выполненными в 3D, просто использовано в качестве фона. Так что никакой исторической достоверности. Только атрибутика. Работа над Midgard уже кипит вовсю, выход игры намечен на конец 2002 года.

Скандал вокруг Deus Ex 2 и Thief 3

Во время майской E3 мимолетное высказывание одного из представителей Ion Storm-Austin вызвало настоящий скандал. Согласно неофициальному заявлению, компания поменяла приоритеты. И Thief 3, и Deus Ex 2 разрабатываются прежде всего для приставок нового поколения. Мал, Thief 3 предназначена в дар X-Box. Участь Deus Ex 2 пока не решена (скорее всего, X-Box, но возможна



и PlayStation2). На персональные компьютеры обе игры будут портированы с некоторым (возможно, даже значительным) отставанием.

В ответ на данное заявление фанаты Deus Ex начали сбор подписей под петицией, которую они отослали Ion Storm и Eidos Interactive. «Сообщество Deus Ex просит разработчика и издателя изменить свое решение, хотя и осознает, что оно вызвано деловыми расчетами... Не надо приносить качество в жертву количеству!» — написал неизвестный автор петиции, и очень правильно написал.

Пришлось культовому дизайнеру Уоррену Спектору, создателю Deus Ex, делать официальное заявление: «В Интернете циркулируют слухи, что Deus Ex 2 и Thief 3 выйдут сначала на консолях и лишь потом будут портированы на PC. Это просто вранье! Уверю, у нас нет планов выпускать версии DX2 и T3 для приставок до выхода игр на PC. Все, чего я прошу у фэнов обеих игр, — доверяйте нам, как доверяли раньше. Вы не будете разочарованы!» На том и порешили. Пока. Кто знает, какие еще сюрпризы нам готовит Ion Storm в будущем.

СРОЧНО В НОМЕР

Сенсация? Грядет Baldur's Gate 3?!

На выставке E3 компания Interplay в основном рекламировала адд-он к Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, последнюю главу из саги про «Врата Балдура». И вдруг... вдруг стало известно, что Interplay вынашивает планы по выпуску Baldur's Gate III (количество восклицательных



знаков не ограничено). Как же так? Ведь о том, что «Трон Баала» будет заключительной частью Baldur's Gate, было объявлено уже давно, все свыклись с этой мыслью. Представитель Interplay заявил, пока неофициально, что Baldur's Gate II: Throne of Bhaal станет последней игрой о «Вратах Балдура», сделанной на старом движке. Третья часть знаменитой RPG предстанет во всем великолепии 3D.

Честно говоря, ТАКОЕ известие сложно прокомментировать. С одной стороны, возможность выхода Baldur's Gate III безмерно радует. С другой стороны, обманывать нехорошо. Похоже, в Interplay живут по принципу: «Мы — хозяева своего слова: хотим — даем, хотим — берем обратно». Лучше бы просто признались: «Нам нужны ваши деньги!»

2 Индустрия

X-Box: центы имеют значение

Компания Microsoft наконец-то объявила дату выхода разрекламированной консоли X-Box и цену, по которой эта приставка будет продаваться в США. Сообщаем: соответственно 8 ноября и по цене 299 долларов 99 центов. Особенно, конечно, умиляют 99 центов. Впрочем, такая «мелочность» легко объяснима — Microsoft вступает в смертельную битву за место под солнцем с Sony и ее PlayStation2 стоимостью в 300 долларов и «нинтендовским» GameCube, который выйдет на три дня раньше X-Box и будет стоить всего 199 долларов. Только за ноябрь и декабрь Microsoft планирует продать более 2 миллионов приставок.

В Ultima обойдутся без волонтеров

В мире популярнейшей онлайн-овой RPG Ultima грядут перемены, которые нельзя отнести к разряду приятных. Electronic Arts прекратила поддержку программ (не утилит, а компаний) Interest Volunteer, Quality Assurance Volunteer и Counselor Volunteer в Европе и Северной Америке. Программы сводились к тому, что добровольцы-геймеры развивали активную деятельность во вселенной Ultima и помогали новичкам освоиться в мире онлайн. За это волонтеры получали бесплатные аккаунты. Решение Electronic Arts, названное в самой компании «трудным и непопулярным», не коснулось лишь японских участников. Причина, почему теперь большинство новых игроков останутся без помощи спецов, банальна до зевоты — деньги. В настоящее время состояние финансовых дел Electronic Arts оставляет желать лучшего, достаточно вспомнить недавнее глобальное сокращение штатов и смерть Ultima World Online: Origin. EA решила отказаться от услуг волонтеров в целях экономии.

Хоббиты в суде

Похоже, выход Tolkien Online RPG, многопользовательской онлайн-овой игре, действие которой разворачивается на просторах Средиземноморья, от-

кладывается на неопределенный срок. Причина — судебная тяжба между разработчиком (MM3D) и издателем (Sierra On-Line).

Компания MM3D подписала контракт на разработку Tolkien Online RPG в феврале 2000 года без уточнения конечных условий контракта. Спустя несколько месяцев после начала работы Sierra наполовину урезала бюджет игры. Подобная «неожиданность» привела к тому, что MM3D понесла убытки в 10 миллионов долларов, после чего подала в суд на Sierra On-Line. У сторон была возможность договориться, однако, финансовые противоречия оказались «неизлечимыми». Вполне возможно, что разработка Tolkien Online RPG будет передана другим разработчикам. По слухам, это может быть компания Micro Forte, создатель Fallout Tactics. Но это лишь слухи, не более того.

Онлайновые миллиарды

Нет, не зря большинство крупнейших компаний игровой индустрии в настоящее время заняты разработкой и обслуживанием онлайн-овых игр. Эксперты фирмы Datamonitor, проводящей исследования в области онлайн-ового будущего, прогнозируют, что к 2005 году следует ожидать значительного увеличения количества онлайн-игроков и доходов от онлайн-игр. В США и Европе число играющих должно вырасти с 13 до 111 миллионов, доходы увеличатся со 174 миллионов долларов до 5,6 миллиардов долларов. Связано это будет с ростом числа онлайн-игр, увеличением пропускной способности каналов связи и появлением приставок, имеющих выход в Интернет (X-Box, PlayStation 2, GameCube). Лишь 10 процентов онлайн-овых игр будут открыты для свободного доступа, в остальных обязательно введут абонентскую плату. И еще одна деталь: увы, к 2004 году консольные игроки займут первое место по количеству персонажей в онлайн-играх. Впрочем, это все лишь предположения. Помните, прогнозы, ничтоже сумняшеся, пророчили смерть PC в 1999 году. И где она, позвольте спросить?

СРОЧНО В НОМЕР

C Counter-Strike: Condition Zero все в порядке

Слухи о том, что работы над Counter-Strike: Condition Zero, сингловым эпизодом из мира Counter-Strike, прекращены, всколыхнули все прогрессивное человечество. К счастью, на поверку слухи оказались слухами. Просто игра была забрана из рук Rogue Entertainment. Дар Ломбарди из Valve Software сообщил: «Сначала мы работали над Condition Zero вместе с Rogue, теперь это наш внутренний проект».



Ломбарди не распространялся на тему, почему у Rogue «похитили» игру, но злые языки поговаривают, что студия просто не оправдала возложенных на нее надежд. В ответ ребята из Rogue Entertainment опубликовали гневный пресс-релиз, где раскрыли закулисные тайны: «Valve сама позвала нас, чтобы мы сделали сингловую версию Counter Strike. Все мы большие фэны C-S, и, подписав контракт, начали активно работать над проектом. Спустя месяц продюсер игры Джим Молинец объявил, что покидает компанию ради должности в Sony HQ. Узнав об этом, в Valve запаниковали. Мы пытались уверить, что главную часть своей работы Джим уже сделал, но Valve забрала проект, оставив Rogue в трудном финансовом положении».

Пока неизвестно, будет ли суд между Rogue и Valve, но он вполне возможен. Соответственно, и дата релиза C-S: CZ остается неизвестной. Зато все знают, что нас ждет новый класс игроков, несколько новых видов оружия и 16 карт для мультиплеера. Похоже, есть чего ждать...

3 Россия

«Руссобит-М» купила яд

Компания «Руссобит-М» объявила о заключении контракта с Virgin Interactive на выпуск 3D-шутера Venom. Причем «Руссобит-М» получила права на релиз шутера не только в России, но и во всем мире. Разработке украинской компании GSC Game World

уже полностью готова, релиз запланирован на октябрь 2001 года. Четырнадцать миссий для сингла, пять карт для мультиплеера, четыре типа сетевых батальонов и пять видов оружия — вот что ждет нас в полной версии. Кстати, Venom («Яд») — рабочее название, вполне возможно, что игра увидит свет под другим именем.



КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.



В МАГАЗИНАХ
И ЖУРНАЛЬНЫХ
КИОСКАХ ГОРОДА
С ИЮЛЯ 2001

СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU



«Тень Доминиона» над Вселенной Star Trek

Студия Snowball Interactive и фирма 1С продолжают внедрять на российский рынок многочисленные компьютерные игры, действие которых разворачивается во Вселенной Star Trek. Новая локализация будет называться Star Trek «Тень Доминиона». Земляне, объединившись с клингонами, попытаются противостоять вторжению Доминиона, могущественного альянса двух других, враждебных рас. Дана возможность играть как на стороне Земли, так и на стороне Доминиона.



В оригинале данная горячая смесь экшена и стратегии называется Star Trek: Dominion Wars, а разработали ее компании Gizmo и Mass Media. В России игра «Тень Доминиона» должна лечь на прилавки магазинов в самое ближайшее время.

Чем «Бука» порадует?

Компания «Бука» объявила о выпуске нескольких новых игр. Познакомимся с наиболее интересными из них. «Петька и ВИЧ 3». Наконец-то подросла третья часть популярной в России серии. На этот раз после неумелого обращения Петьки и Чапаева с машиной времени деревня Гадюкино перенесется в Америку.



Чапаев и Петька сразятся с бандитами в Лас-Вегасе, завербуются в командос, разберутся с шайкой наркодельцов в джунглях центральной Америки и даже побывают на Аляске. Как видите, игра ожидается смешной, хотя и традиционно немного туповатой. «Петька и ВИЧ 3» по-прежнему выполнена в 2D, но использует новый оригинальный движок. Выход этого анимационного квеста от «Сатурн+» намечен на осень 2001 года.



«Код доступа: РАЙ». Походная стратегия с элементами RPG в духе X-COM, Jagged Alliance 1, 2 и Fallout 1, 2. Действие игры от MiSTland разворачивается в киберпанковом мире, главный герой — хакер, игрок будет руководить командой до шести человек. Каждый член команды обладает индивидуальными способностями. Нас ждет нелинейный сюжет в духе «Бегущего по лезвию бритвы» и «Матрицы». Мультиплеер будет. Поиграть в «РАЙ» можно будет уже осенью.

«Талисман». RPG с элементами стратегии по мотивам русских сказок и легенд, выход которой намечен на весну 2002 года. Герои игры: волшебники, ведьмы, колдуны, князья и разные добрые молодцы. Боги дарят молодому воину возможность найти священный талисман, дарящий вечную молодость и позволяющий проникать в параллельные миры.

Что еще готовит для нас «Бука»? «Заклятие» от Jonquil Software и «Орда: Цитадель Тамерлана» от 7th Bit Lab, первая — RPG, вторая — одд-он известной стратегии «Орда: Северный ветер». Релиз обеих назначен на осень 2001 года.

4 Интересности

X-Порно

В недрах компании Pixis Interactive ведутся разработки игрового проекта для приставки «нового поколения» X-Vox. Игра (название пока не оглашается) будет представлять собой симулятор виртуального секса, ну а главной героиней будет сама Банни Лав (известная порнозвезда). Если верить разработчикам, то игра будет полностью интерактивной. Потрогать можно будет абсолютно все. С разрушением сложнее: как вы понимаете, оружие в играх подобного рода не предусмотрено (ну разве что сама простенькая «единичка»), зато обещают «подогнать» мощный «осязательный интерфейс». Понадобятся ли для полноты ощущений какие-либо навороченные дополнительные девайсы, пока неизвестно. Но вряд ли с помощью геймпада можно добиться приемлемой реалистичности процесса. Несмотря на то, что игра находится на начальных стадиях разработки (вернее, готово около 50%), уже сейчас достоверно известно, что коробочка кроме диска с «продуктом» будет содержать еще и несколько видеозаписей с участием мисс Лав, а также большую подборку фотокарточек порнозвезды. Все бы хоро-

шо, вот только Pixis Interactive в одном из интервью обмолвились, что Microsoft не в восторге от их симулятора и того и гляди наложат вето на выпуск игры на X-Vox. Надеемся, что этого не произойдет и уже осенью сего года все, кому за 16, смогут оценить прелести кривых плоскостей Банни: в конце концов, это ведь зарождение нового жанра, а не просто очередная игра в серии. Интересно, а мультиплеер в игре будет? И если да, то какие конкретно режимы игры он будет поддерживать?..

«Ритуальный» пирсинг

Хотите знать, чем ребята из Ritual Entertainment занимаются в свободное от работы время? Они выбирают пирсинг. Сразу несколько человек из компании (Роб Эткинс, Джон Гэллоуэй и Бен Фэтор) в один прекрасный день решили украсить свое тело несколькими дополнительными дырками, что и проделали. Роб и Джон прокололи бровь, а вот что проколол Бен, осталось тайной. «Ритуальный» пирсинг был запечатлен на видео- и фотопленку и одобрен комментариями самих парней из Ritual. Все трое сошлись во взглядах: пирсинг — это круто. Комментировать не будем: факт, так сказать, самодостаточен.

СРОЧНО В НОМЕР

X-Com Alliance is dead!

Номер уже почти ушел в печать, когда из недр компании Infogrames до нас долетели неприятнейшие слухи. Вернее, даже не слухи, а некролог. На совещании руководства фирмы была окончательно решена судьба долгожителя жанра тактических FPS — X-Com Alliance. Рабо-



ты над игрой, находящейся в «заморозке» более полугодом, окончательно прекращены и восстановлению не подлежат. Снимаем шляпы. Очередной проект по вселенной X-Com приказал долго жить.

Мобильник — не роскошь, а средство для игр

Компания THQ создала новое подразделение THQ Wireless, которое будет заниматься разработкой развлекательных программ для мобильных телефонов, работающих на Java. Значительной частью в общем массиве развлекательных программ станут игры. Глава THQ Wireless Дуг Дайер сообщил, что в настоящее время уже начата работа над несколькими проектами для мобильных телефонов. Выход первого намечен на осень 2001 года. В планах THQ Wireless — стать лидирующим поставщиком программного обеспечения развлекательного плана для мобильных телефонов.

Игромания по-американски

Компания The Interactive Digital Software Association (IDSA), занимающаяся компьютерами и видеоиграми, опубликовала результаты своего социологического исследования касательно роли игр в жизни американцев. Согласно IDSA, видео-развлечения стали одной из важнейших частей быта людей. Компьютеры теперь используются прежде всего для игры, электронная почта отошла на второе место. Средняя американская семья играет на компьютере или приставках 10-11 часов в неделю. А двадцать четыре процента игроков предпочитают онлайн-игры.

Игры повсюду: они в каждом доме, в Интернете, в школах, в самолетах, в гостиничных номерах и так далее, констатировал президент IDSA Дуглас Лоуэнштейн.

Даты выхода игр

Июнь		Июль	
Baldur's Gate II: Throne of Bael	01	Global Operations	01
Microsoft Train Simulator	01	Crimson Order	01
Tales of Chivalry	05	Magelords	01
Battle Cruiser ME	05	MechCommander 2	04
World War 2 Online	06	Destroyer Command	05
Shogun: Warlord Edition	06	Silent Hunter 2	05
Emperor: Battle for Dune	07	Vietnam 2	05
Gangsters 2: Vendetta	08	Harpoon 4	12
Star Trek: Dominion Wars	08	Conflict Zone	06
Anachronox	14	Iron Dignity	13
Half-Life: Blue Shift	12	Motor City Online	20
Rules of the Game 14		Sudden Strike Forever	18
Startopia	14	Warrior Kings	25
Legends of Might & Magic	15	Merchant Prince II	27
Deep Sea Fishing	15	Mafia	27
Z: Steel Soldiers	15	Throne of Darkness	30
Star Trek: Starfleet		Monopoly City	30
Command Volume 2 — Orion Pirates	15	Август	
Sovereign	16	Anno 1503	08
Independence War 2: The Edge of Chaos	20	Project Eden	15
DragonRiders: Chronicles of Pern	20	Real War	15
Alone in the Dark: The New Nightmare	26	Empire Earth	15
Arab-Israeli Wars	26	Jetboats Superchamps 2	15
Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction	26	Duke: Endangered Species	17
Anarchy Online	27	Red Faction	17
Commandos 2	28	Rune Gold	24
Empire of Ants	28	Battlefield 1942	25
Antaeus Raising	28	Wizardry 8	31
Operation Flashpoint	30	Rails Across America	31
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dranor	30	Art of Magic	31

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



Какая смесь имен и лиц, племен, наречий, состояний!..

Electronic Entertainment Expo — крупнейшая в мире торговая выставка, посвященная видео- и компьютерным играм, интерактивным развлечениям и прочим подобным



Перед входом в Los Angeles Convention Center.

А. С. Пушкин, "Братья-разбойники" вещам. Разработчики, издатели, инвесторы и пресса более чем из 100 стран считают своим святым долгом посещение и участие в работе E3.

Организатором выставки выступила Interactive Digital Software Association — компания, работающая по крайней мере с половиной крупнейших в мире издателей игр. Место проведения E3 — огромный Los Angeles Convention Center. Размеры центра внушают уважение: в ширину в нем могли бы встать крылом к крылу 14 гигантских реактивных самолетов. Площади с лихвой хватило для размещения продукции 450 компаний. Такие монстры игровой индустрии, как Activision, Eidos, Electronic Arts, Infogrames, Interplay, LucasArts, Microsoft (всех не перечислить) арендовали целые павильоны. Были и наши. Скажем, компания K-D Lab впервые представила столь широкой аудитории уже известный в России проект "Периметр".

Официально выставка шла три дня, с 17 по 19 мая, однако всевозможные приемы и пресс-конференции стартовали на пару дней раньше указанной даты.

Activision Return to Castle Wolfenstein

На E3 игру показали во всей красе. Действие происходило на аэробазе нацистов. Главной задачей героя было уничтожить как можно больше врагов, что он и проделал — виртуозно и с нескрываемым удовольствием. Бац! — ударом ноги вышибается дверь, герой, уже стреляя, вбегает в комнату и строчит без перерыва по всем живым целям. Кто-то из наци, демонстрируя недюжинный AI, переворачивает стол и пытается укрыться за ним. Напрасно. Огнемет достает его и там.

Gray Matter использовала все возможности движка Quake III: Team Arena. Столб ог-



Жаль, что такие медсестры не будут прилагаться к коробке с Return to Castle Wolfenstein.

Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)

ня из огнемета просто потрясает воображение. Практически все предметы поддаются разрушению.

К синглу вопросов нет. Есть вопросы к мультиплееру, но им пока суждено остаться без ответа. Известно только, что мультиплеер будет, но какой именно — тайна. Возможно, тайна эта будет вскоре раскрыта на недавно запущенном официальном сайте игры. Второе пришествие папаши жанра 3D Action грядет, очевидно, в конце этого года, хотя разработчики по-прежнему отбиваются от назойливых журналистов фразой "When it's done!".

Soldier of Fortune II: Double Helix

Продажи первой части "Солдата удачи" была запрещена в некоторых странах по причине избытка сцен кровавого насилия. Судя по всему, **Soldier of Fortune II**, выход которой намечен на ноябрь, по уровню жестокости даст первой части игры сто очков форы (читайте превью в этом номере!).



Ребята из **Raven Software** творят будущий хит на движке **Quake III**, грамотно используя все его возможности. Количество полигонов на моделях персонажей возросло в десять раз, весь окружающий мир предельно детализирован. На выставке показывали действие команды солдат в колумбийских джунглях. Так вот: лианы, свисавшие с деревьев, колыхались от ветра! Вывод ясен?



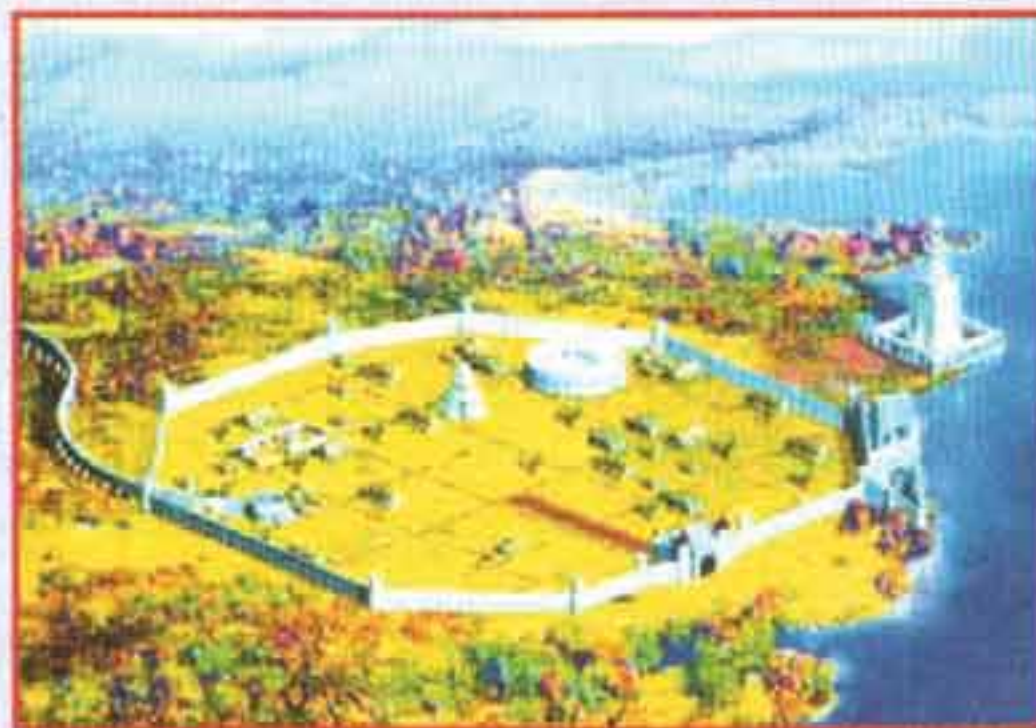
Игрока ожидает 10 миссий на 70 уровнях в самых разных уголках земного шара (в том числе и на Камчатке). Единственный минус, о котором говорят после E3, — это слабый AI компьютерных врагов. Впрочем, разработчики обещают к выходу игры сделать их по-настоящему умнее.

Supercar Street Challenge

Supercar Street Challenge называли гоночным симулятором нового поколения. На выставке выяснилось, что по жанру игра скорее гоночная аркада, чем симулятор. В качестве примера разработчики из **Exact** показали гонку по Риму. Визуально игра выглядела очень солидно. Можно будет прокатиться также по Мюнхену, Лондону, Лос-Анджелесу, Монако и прочим красивейшим городам мира. Для игры лицензировано по меньшей мере девять машин от ведущих автопроизводителей: **Lotus**, **Bertone** и **Callaway**. Выход **Supercar Street Challenge** намечен на осень.

Hasbro Interactive Civilization III

Игра, не нуждающаяся в особом представлении. От **Сиды Мейера** ждут исключительно чуда, и, судя по



E3, чудо произойдет. **Firaxis** показала еще сырую версию третьей "Цивилизации" за закрытыми дверями. Помимо знакомых вещей, таких, как торговля и дипломатия, появились новые любопытные институты, например, культура. Развитие культуры предоставляет альтернативный метод завоевания других цивилизаций. После строительства библиотек и церквей начинает расти количество *cultural points*. Другие цивилизации начинают тяготеть к вашей, и экспансия на их территории становится куда более простым делом. Мейер утверждает, что "истинные строители империй не будут разочарованы".

Gathering of Developers Duke Nukem Forever

На E3 студия **3D Realms** огорчила буквально всех. Еще бы, ведь был продемонстрирован только видеоролик из **Duke Nukem Forever**, но никак не геймплей. Журналистам показали Дюка, управляющего мотоциклом, грузовиком и вертолетом, Дюка с базуккой



в руках, нескольких монстров, пару пышногрудых крошек, разговаривающих с Ядерным... В конце трейлера голос за кадром спросил: "Что ты собираешься делать? Спасти мир?" Как будто может быть два ответа...

Насчет даты выхода игры ребята отвечают коротко и в целом традиционно: "When it's done". Кстати, Дюку Ньюкему как раз стукнуло десять лет — первая игра про крутого Герцога появилась в 1991 году.

Max Payne

Скриншоты из бородатого — вспомните, сколько он находится в разработке — и до жути перспективного



эксхена от третьего лица **Max Payne** выглядят настолько эффектно, что некоторые скептики позволили себе усомниться в их подлинности (а некоторые и до сих пор сомневаются). E3 развеяла все сомнения (у некоторых — не развеяла). Полицейский вне закона Макс Пэйн в лучших традициях голливудских боевиков убивал своих преследователей. Причем, как только дело доходило до перестрелок, включался режим *bullet time*. Камера резко замедлялась, и перестрелка становилась похожей на ключевые моменты из фильмов **Джона Ву**. Ролик игры, показанный на E3, напоминал кассовый блокбастер. Жаль, что мультиплеера не будет.

Mafia: La Cosa Nostra

Еще одна "киношная" игра, объединившая в себе такие жанры, как action, adventure и автоаркада. "Мы просто хотели сделать что-нибудь о гангстерах!" —



сказал главный дизайнер **Illusion Softworks** **Даниэль Варва**. — "Что-нибудь в духе "Хороших парней", но повеселей!" Игра осознанно создавалась похожей на гангстерский фильм — анимационных вставок набралось на два с лишним часа. Игроку предстоит "шестерить" на грозного мафиози: работать его телохранителем, грабить банки, удирать на машинах от полиции. "Крестный отец 4", не меньше! Или больше. В общем, читайте наше превью в разделе **Rulezz&Suxh**.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Вторая часть одной из лучших тактических стратегий избавилась от некоторых прошлых недостатков. На смену 2D пришла трехмерность. Микроменедж-



мент теперь занимает куда меньше времени. Возросла роль религии, появились сотни новых юнитов и заклинаний. Одно "но" — игра появится не раньше следующего года.

Myth III: The Wolf Age

Несколько лет назад Myth: The Fallen Lords стал первым хитом Bungie Software. Игра сменила разработчика (теперь это Mumbo Jumbo) и сделала громадный шаг в отношении графики (полное 3D), но сохранила привычный геймплей. "Выжили" все самые популярные юниты серии: берсеркеры, гномы, великаны, но появится и множество новых персонажей (всего будет 42 типа юнитов).



В сюжетном отношении Myth III — приквел первой части; действие игры разворачивается за 1000 лет до событий оригинально Myth. Многие боги, сражавшиеся против вас в первых двух частях серии, в Myth III выступают на стороне игрока. Великий герой со странноватым именем Коннакт возглавит битву против Зла. Битва займет ровно 25 миссий. Сейчас игра готова наполовину, однако ее релиз уже намечен на 15 ноября.

LucasArts Jedi Outcast: Jedi Knight II

17 мая представители LucasArts сделали на E3 официальное заявление: сиквелу Jedi Knight — быть! И, не желая оставаться голословными, продемон-

стрировали публике один уровень из Jedi Outcast: Jedi Knight II, релиз которого намечен на второй квартал 2002 года. Действие развернулось на Имперской базе. Джедай Кайл Катарн, вооруженный бластером и лазерным мечом, ловко убивал штурмовиков. Как и в первой части Jedi Knight, стоило ему взять в руки световой меч, как камера переключалась на вид от третьего лица. "Так удобнее", — говорят разработчики, Raven Software. Теперь джедай может метать меч во врага, при удачном броске разрезая его пополам. Меч возвращается обратно, подобно бумерангу.

Разработка игры началась совсем недавно — в феврале, однако с завидным рвением. Jedi Outcast: Jedi Knight II создается на последней версии движка Quake III, так что о графике можно не беспокоиться.

Infogrames Unreal II

Unreal II, как выяснилось, не выйдет в этом году. Релиз этой гиперожидаемой игры сдвинут на 3 января 2002 года. Пока. Вполне возможно, что ребята из Legend Entertainment не успеют и к этой дате.



На E3 показ Unreal II прошел за закрытыми дверями. Те немногие счастливицы, которые увидели игру в действии, из-за закрытых дверей выходили с выпученными глазами. Им показали несколько уровней и оружие. Последнего будет 15 видов. Наряду с привычными пистолетом, шотганом или снайперской винтовкой мы получим и такие новаторские разработки,



как пиявкомет (стреляет пиявками, они присасываются к броне и разрушают ее) и даже оружие, выпускающее рой ужасных насекомых, набрасывающихся на врага. Наибольшее впечатление, как и в случае с Return to Castle Wolfenstein, произвела демонстрация мощи огнемета. Нереально красиво!

Графика выше всяких похвал. Анриловский движок модифицирован и вновь способен творить чудеса. Количество полигонов не поддается исчислению. Не верите? Превью по игре ждет вас несколькими страницами дальше.

Electronic Arts Medal of Honor: Allied Assault

Обычно PC-версии приставочных хитов не пользуются особой популярностью. Medal of Honor: Allied Assault — случай особый. Серия "Медаль чести" име-



ла шумный успех на приставках, и по ее мотивам компания 2015 делает одноименный 3D Action для компьютерных игроков. Игра создается на движке от третьего "Квейка". Источник вдохновения разработчиков — Спилберговский блокбастер "Спасение рядового Райана". Как насчет участия в сколь эпохальной, столь и затертой до дыр в играх высадке на берег Нормандии под ураганным огнем?

На E3 разработчики продемонстрировали публике боевые действия на двух разных уровнях. Практически все видевшие сошлись на мысли: "Грядет хит!" Кстати, грядет он 1 октября 2001 года.

Freedom Force

Идея игры навеяна комиксами Джека Кирби, выходившими в 60-х годах. В горючей смеси тактической стратегии и RPG под названием Freedom Force все будет так, как в комиксах: ярко, немного забавно и очень увлекательно. Группа супергероев, каждый из которых обладает уникальными сверхъестественными способностями, ведет непримиримую борьбу с всевозможными суперзлодеями, один другого хуже. Electronic Arts издаст эту игру под католическое Рождество, скооперировавшись с компанией Crave.



Interplay Neverwinter Nights

Известный амбициозный проект BioWare должен "как бы" прийти на смену Baldur's Gate. Именно "как бы" — по своим принципам игра мало напоминает игры знаменитой серии. Обычный сингл является лишь доведением к игре. Является оным и возможность создания какой-никакой MMORPG, и даже редактор модулей. Корень идеологии NWN — это имитация механи-



ки обычной настольной РПГ. Сервер работает как ДМ (то есть сидит там реальный человек и ДМит себе потихоньку), а несколько клиентов у него "водятся", читая, что он им объявит устами NPC, и убивая тех, кого он им подкинет, когда устанет писать. Будет реализована возможность проводить онлайн-сессии с участием до 60 игроков.

Bethesda The Elder Scrolls III: Morrowind

Огромная нелинейная ролевая игра, продолжение суперпопулярного Daggerfall. Высокодетализированная графика, полная свобода передвижения и действий. В начале игры ваш персонаж, выброшен-



ный на неизвестный остров, ничего о себе не помнит. Ответы на вопросы приходят позже, во время борьбы за свободу, свою собственную и мира Morrowind. К игре будет приложен достаточно простой редактор — фанаты смогут творить свои миры, словно складывая их при помощи конструктора.

Fox Interactive Aliens versus Predator 2

На выставке товарищи из Monolith разрешили немного поиграть в их игру. Играть было можно только за десантника, хотя в финальной версии можно будет,

как и ранее, сражаться за Хищника и за Чужого. В отличие от оригинала, теперь в игре можно сохраняться в любое время. Других кардинальных изменений не обнаружено ни в сингле, ни в мультиплеере AvP 2. Графика, само собой, претерпела прогрессивную модификацию, но, по словам очевидцев, все еще далеко от совершенства.

Eidos Interactive Republic: The Revolution

Игру можно охарактеризовать как "симулятор политической жизни". По идее разработчиков из английской компании Elixir Studios, после распада СССР кроме известных нам государств образовалась еще и маленькая республика Новистрана. Задача играющего — свергнуть действующего президента Новистраны, неважно каким способом. Можно прийти к власти путем честных выборов, а можно захватить президентское кресло силой. На пути к победе хороши все средства: и уговоры, и подкуп, и запугивание, и убийства.

Republic: The Revolution смутно напоминает The Sims, только эта игра гораздо серьезнее. Обещают, что каждый житель Новистраны будет наделен личными особенностями. Помимо масштабного замысла, игра потрясает своей графикой, отрисованной мощным движком Totality. Как и в Black & White, одним движением мышки можно вознестись до небес и посмотреть на город с высоты птичьего полета, а потом спуститься вниз и рассмотреть чей-нибудь предвыборный плакат.

Project Eden

Еще один командный экшен. Мир будущего в игре сильно напоминает мир фантастического боевика "Пятый элемент". Секретная группа, каждый из членов которой наделен уникальными способностями, борется со злом. Есть робокоп, есть девушка-хакер, есть ученый — короче, кого только нет. Играть можно (и нужно) за всех, переключаясь от одного персонажа к другому, когда этого требуют обстоятельства. Разработчики сделали возможным вид как от первого, так и от третьего лица. Project Eden — не обычный шутер, есть несколько любопытных новинок. К примеру, начи-



ная новую миссию, можно рассмотреть весь уровень с помощью летающей камеры (правда, враги тоже заметят ее и насторожатся). Многообещающая игра должна попасть на полки магазинов уже в сентябре.

Три дня, которые потрясли мир

Рассказать все о E3 и представленных на выставке играх невозможно — журнала не хватит. Честно говоря, мы и не ставили такой задачи. Просто решили познакомить вас с наиболее интересными проектами, которые, выбравшись на свет божий, станут темами написания обзоров в течение ближайших двенадцати месяцев.

Подводя итоги, надо заметить, что размах выставки в этом году оказался несколько меньшим, чем в прошлом. Однако, если оценивать успех выставки по количеству представленных публике будущих несомненных хитов, то E3 удалась.

Консоли наступают — это факт. Нынешняя E3 озаменовалась нешуточной войной приставок. Похоже, если Третьей мировой и суждено начаться, то только по одной причине: Sony (PlayStation 2), Microsoft (X-Box) и Nintendo (GameCube) не смогут поделить рынок консолей. Разработчики и издатели PC-игр пока не посыпают голову пеплом, но порядком встревожены. Они борются за своего игрока — раз — и уделяют все больше внимания перспективному рынку онлайн-игр — два.

Было сделано немало любопытных заявлений. Ричард Гэрриот, создатель серии Ultima и Ultima Online, объявил о возникновении студии Destination Games. Тут же, на E3, он разгласил всему миру название своей новой онлайн-ролевой RPG — Tabula Rasa. Еще стало известно, что игра с Бритни Спирс в главной роли действительно увидит свет. К всеобщему ликованию, только на PlayStation 2.

Выставка проходила с участием огромного количества booth bunny, красивых и в общем случае мало одетых девушек, являющихся визуальным приложением к рекламным стендам. Больше всех запомнились крошки в армейской форме, рекламирующие Return to Castle Wolfenstein. Занятную подборку фотографий с женскими прелестями E3 вы сможете найти на нашем диске.

...Когда E3 завершилась, Лос-Анджелес вздохнул спокойнее. Три дня игрового безумия отошли в прошлое.

А мы тем временем выкладываем на компакт еще и солидную подборку скриншотов из игр, показанных на Electronic Entertainment Expo. Большинство из них ранее нигде не публиковались и, так сказать, попали к нам в руки горяченькими, так что не обожгитесь. ■



Год пройдет — не заметите. Чем-то нас порадует следующая E3?..

КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
 ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
 И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ

snowball.ru
 лучшие игры по-русски



**STAR TREK
 «ОТВЕРЖЕННЫЕ»**

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-АКЦИОН.
 ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ
 STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО
 ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

7.3/10 8.4/10 5/5 5/5
 Страна Игр Навигатор Gameport РусЕфЕкация

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
 В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD
 ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION
 ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.

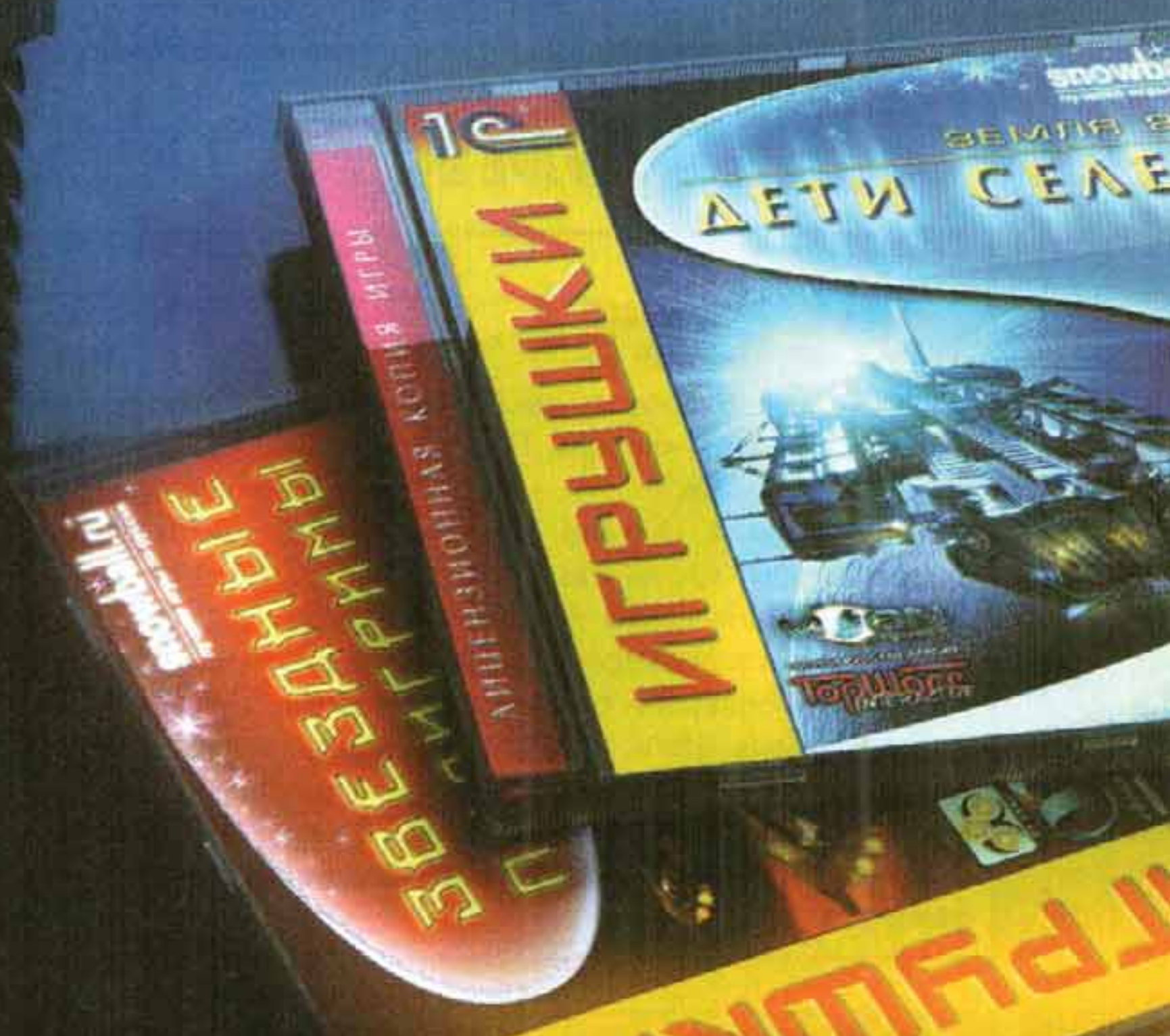
8.0/10 7.6/10 4.5/5 5/5
 Absolute Навигатор Gameport РусЕфЕкация

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕ-
 ГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА
 МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ
 ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ
 И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.

7.3/10 9.0/10 7.5/10 5/5
 Страна Игр Игромания Absolute РусЕфЕкация

«ОТВЕРЖЕННЫЕ» www.snowball.ru/ot
 «ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» www.snowball.ru/zp
 «ДЕТИ СЕЛЕНЫ» www.snowball.ru/ds



Вступление к "CD-мании"



Вступление будет кратким и лаконичным, как нынешняя "Почта". Нынешний компакт является прямым потомком предыдущего (это если вы вдруг сомневались) и содержит в себе исключительно внутренние доработки, которые на глаза не показываются и проявляют себя только тем, что наш диск гораздо более дружелюбно общается с вашим компьютером. Возможно, присовокупится новый заставочный ролик, возможно, не присовокупится, окончательного твердого мнения ролик еще по этому вопросу не вынес.

В "Игровой зоне" продолжается серия игровых дополнений. Помимо с первого же выпуска ставших популярными подборок wallpapers, в этот раз на ваш суд и пересуд выставляет себя толстенная связка уровней для уверенно несущего сквозь века знамя своей популярности DOOM. А также вам предлагается новая версия сильнейшего бо-

та для Counter-Strike, родившегося во второй раз (вышла вторая версия).

По поводу Counter-Strike. Обычно мы не загружаем компакт-диск роликами, так как, при всей своей привлекательности, места они занимают огромное количество, в то время как пользы от них мало — посмотрел три минутки, порадовался и забыл. Но в данном случае решено было сделано исключение. Впрочем, "Phoenix Rising" даже и ролик-то не является... это, в сущности своей, микрокинофильм, снятый по мотивам Counter-Strike, где отыгрываются наиболее типичные для него сцены. Жестокость кинофильма — на максимуме, реализм — потрясающий, соответствие игре — близко к абсолюту. Такого вам видеть не приходилось! Всем, кто хоть как-то соприкасался с Counter-Strike, смотреть обязательно (через голову перекувырните, но посмотрите;

на вашем компе по тех.причинам не пойдет — компакт в зубы и отправляйтесь к соседу, друзьям, любовницам и куда угодно, где пойдет!), всем остальным — тоже не мешает, но учтите, что вы не поймете параллелей, которые проводятся с игрой. Например, с тем, как протесты являются заложники, которые, как верно написано в "Разломе", "выглядят как одна большая ошибка".

И последнее. Павел Стебаков aka Punishment (вы можете видеть его на фотографии), автор музыки в "Железной стратегии" и "Сафари Биатлон", специально для вас написал композицию в духе третьего Myst, на основе графики которого исполнен дизайн компакта. Рекомендовать ее к прослушиванию я вам не стану, так как она идет самой первой и все равно вы никуда не денетесь. Собственно, мне понравилось :), и надеюсь, что вы будете симметричны со мной во мнении.

**Искренне не ваш, но всеобщий,
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)**

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



На компактe номера публикуются:

1. Свежий хит, созданный усилиями одного из наиболее культовых игровых разработчиков, PopTop Software, обрел в "Мании" развернутое руководство, представляемое вашему вниманию на нашем компакт-диске. Автором его является Антон Голицин, а сама игра, как вы уже со всей однозначностью отрубленного факта догадались, называется Tropico.

2. Третья часть несравненного Myst, как и предсказывали большевики, появилась, так сказать, явилась нам во всех своих красе и величии, вскорости после чего была прой-

дена, изучена и запротоколирована Пятнистой Рысавкой. К вашим услугам — прохождения Myst III: Exile!

3. Мы ждали... мы долго ждали... Локализованная Jagged Alliance 2,5: Цена свободы пришла в наш мир с огромнейшим опозданием и не без досадных глюков, но это свершилось-таки, и мы не могли не отметить сей радостный факт детальнейшим руководством и прохождением за авторством специалиста по глобальным играм стратегико-ролевого направления — Dash.

4. X-COM Enforcer, увы, не оправдал надежд. Хотелось много большего. Но это по-прежнему X-COM, пусть и странноватый,

пусть в чем-то неказистый, но и все-таки, но и тем не менее... и, порассуждав таким вот образом, мы попросили Николая Корвина написать руководство с прохождением, каковые и отдаем в ваше полное распоряжение. Пользуйтесь!

Все названные статьи публикуются в разделе "Руководства и прохождения" на компактe, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того в разделе "По журналу" в блоке "Матрица" все то же самое, но без картинок, дано в виде RTF-файлов. Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

ИГРОВАЯ ЗОНА



#01. Baldur's Gate 2

1. Вторая подборка высокоуровневых героев различных классов. Портреты и озвучка прилагаются.

2. Портреты. Самые выразительные мордашки ждут вас на нашем компактe.

3. Коллекция самых лучших трейнеров, а также редакторов героев и инвентаря. Выкладываем большой кучей: разгребайте, рассортировывайте и, так сказать, внедряйтесь. Откровенное «барахло» не клали, но «четверочных» версий там хватает. Впрочем, некоторым и эти середнячки за твердую пятерку сойдут.

#02. Black and White

1. Первый (и пока единственный) редактор уровней Eden Builder beta. Очень прост в обращении, несмотря на немецкий интерфейс. Финальную версию разработчики клятвенно обещали сделать английской.

2. Вскоре после выхода редактора начали появляться и первые плоды творчества наиболее расторопных фанатов игры. На нашем компактe вы можете найти две карты для Skirmish (поединок двух богов) — GB World и Crazy Boy World. Стравливайте в свое удовольствие Коров с Гориллами, Зебр с Тиграми... Богов с Дьяволами.

3. Огромная коллекция татуировок для ваших существ. На все вкусы. Скажу по секрету: кроме прямого назначения эти татуировки спокойно можно использовать в качестве логотипов в Counter-Strike.

#03. Counter-Strike Igromania Weapon-Pack #5 for Counter-Strike: "Dark Force Rising"

Эта подборка целиком посвящена главной движущей силе Counter-Strike — террористам. Не будь террористов, кто бы подкладывал бомбы и захватывал заложников? И с кем бы сражались каунтеры? Так что терроры — это самые важные парни в C-SI.

Плохие русские парни

Если вы внимательно читали информацию, появляющуюся при выборе моделей-террористов, то заметили, что группировка

Phoenix Faction — выходцы из бывшего СССР. Разумеется, для наших «родных» парней нужна достойная модель, а не та серость, что предлагается по умолчанию. Ну так получите. Новая модель — это не кто иной, как **Solid Snake**, герой культовой приставочной игры **Metal Gear Solid**, не так уж и давно переведенной, наконец, на РС. Выглядит Змей более чем достойно и на роль воина «Империи Зла» подходит на все сто процентов.

Новый наряд для зимнего сезона

Для членов террористической группировки **Arctic Avengers** тоже есть новая модель. Может быть, некоторым она покажется недостаточно крутой, но это — только на первый взгляд. Приглядитесь повнимательнее, и вы поймете, почему мы сочли ее достойной занять место на нашем диске. Мы предлагаем вам заменить арабского экстремиста на шикарно отрисованную дамочку-спецназовца. Поверьте, вы не пожалеете.

Мелочи для «бомбиста»

Данный файл — новая модель рюкзака, в котором хранится бомба. Он остается лежать на земле, когда его хозяина-террора убивают. Только теперь это будет уже не дешевый коричневый вещмешок, а настоящий рюкзак диверсанта с прикрепленной сбоку pipebomb.

Ма-а-аленький такой автомат...

Очередная замена для Mac10. На этот раз я вам предлагаю поставить укороченную модель H&K. Компактно, элегантно, смертельно.

...И ба-а-альшой такой ножичек

Нож — страшное оружие в руке профессионала. Только вот стандартный нож — это не нож, а недоразумение одно. Что ж, время исправить ошибку. Предлагаемый вам нож можно по праву назвать маленьким произведением искусства, потому как... Впрочем, я не буду рекламировать эту модель. Установите ее, и вы сами все сразу увидите.

#04. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

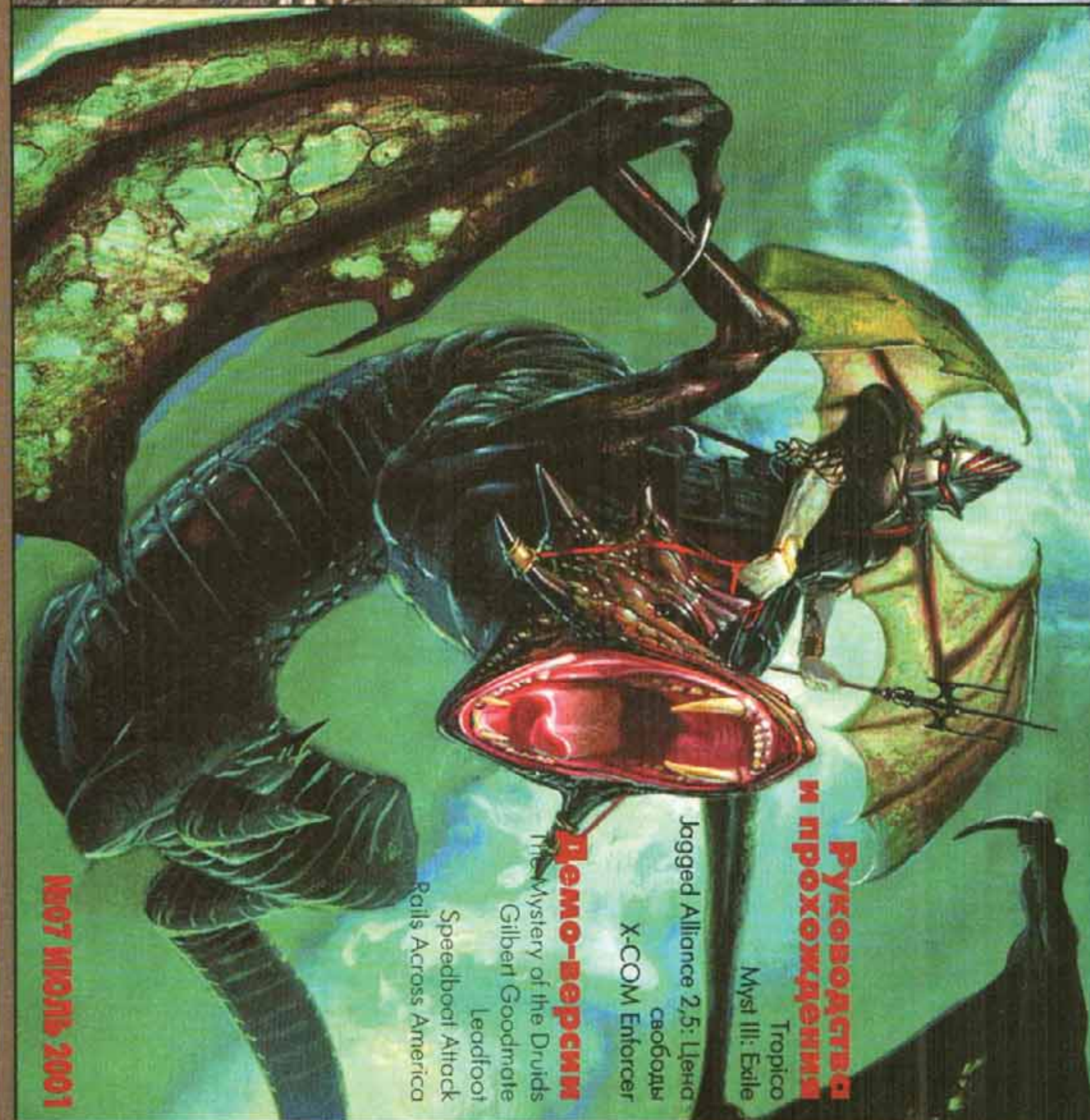
1. Модификация **Mutants Army** полностью оправдывает свое название. После установки данного «патча» вы получите в свое распоряжение отряд, полностью состоящий из мутантов, упырей и прочих жертв радиации.
2. Два очень симпатичных скина для Winamp.

#05. Ground Control

Только было закрыли тему GC, как разработчики подкинули новые mission packs. Официальные сборники мультиплеерных карт: пятый и шестой выпуски. Это вам не «крашный» Z2, тут извилины подключать надо.

#06. Half-Life

Сингл-плеерный мод **Black Mesa Security Force**, позволяющий поиграть за охранника.



MYST 3

МЮТ июль 2001

Руководство и прохождения
Tropico
Myst III: Exile
Jogged Alliance 2.5: Цена свободы
X-COM Enforcer
Демо-версии
The Mystery of the Druids
Gilbert Goodnote
Leadfoot
Speedboot Attack
Rolls Across America



Игровая Зона

Baldur's Gate 2
Black and White
Counter-Strike
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Ground Control
Half-Life
Heroes of Might and Magic III
Hired Team Trial
Icewind Dale
Kingdom Under Fire
MechWarrior IV
Microsoft Flight Simulator 98/2000
Quake III: Arena
Red Alert II
Rollercoaster Tycoon
Rune ("Руна")
Sacrifice
Serious Sam
SimCity 3000
StarCraft
The Sims
Traffic Giant
Tribes II
Unreal Tournament
Worms II/Armageddon/World Party

Работы наших читателей

Дополнение к "Игровой Зоне" №01
Подборка игровых боев
Дополнение к "Игровой Зоне" №02
Уровни для DOOM 1&2
Дополнение к "Игровой Зоне" №03
PodBot 2.0 для Counter-Strike

Патчи

Кобан: Immortal Sovereigns

MechWarrior 4: Vengeance

Myst 3: Exile
No One Lives Forever
Sacrifice
StarCraft
StarCraft: Brood Wars
Tropico
WarCraft 2 Raffle.net Edition
Трейнеры
Evil Dead: Nail To The King
Golf Tycoon
Kayak Extreme
Myst 3
Outlive
Primal Prey
The Sims: House Party
Tropico
Deathmatch
Quake III: Arena

Моды Arena World и Bouncy Quake 3
Unreal Tournament
Моды Xmaps, Jumper, PC Gamer
Olympics и The Predator Relic

Клубные новости

Лучшие игры турнира Holland Euro CPL
По журналу
Новостной меридиан
Скриншоты с E3 2001
Reflex&Survix
Скрин-галерея

"Уногазе спешит на помощь"

EasyRecovery Professional
EraseUndo
Recover4all
Revival

"Человечество на линии Mankind"

MANKIND 1.7
"Не Аськой одной..."
AOL Instant Messenger
MSN Messenger Service
Odigo Messenger
Yahoo! Messenger

"Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike"

Статья «Творцы новых плацдармов: Counter-Strike маппинг»

"Обзор гостевых программ"

3DMark 2000
3DMark 2001
CD-Rom Drive Analyzer
SiSoft Sandra

"Easter Eggs, Выпуск 2"

SkinView
Serious Sam Demo
Pakexplorer
MDIV2
Half-Life Easter Egg Models
Демонстрация «бормонтажной» босса из
Opposing Force
Dark Yodas Black and White L3D Visualizer

"Новая грамота игрока"

Подборка разной всячины в тему статьи
Трейнеры

Desperados: Wanted Dead Or Alive
Oil Tycoon
Tropico
Сейвы
E-Racer

Advanced Dungeons and Dragons

Forgotten Realms:
Mad Monkey vs The Dragon Claw.
Magic: The Gathering
Карты по турнирным задачкам
Спойлер Apocalypse

"Внекомпьютерные новости"

Правила Twilight Imperium: Armada
Инфа по Rune RPG
Колоды Чемпионата России по MTG

Софтверный набор

Magic Trainer Creator
Magic Suitcase
3D Dragon Castle
Guitar Chords Crash Course
Mihov Gallery Creator
Mihov Index Maker
Mihov Picture Downloader
Necromancer's Das Navigator
Strike
Super Metla 2001
TXT to HTML
Обновления для D1H

Скриншоты №07

(с) "Игромания", 2001

Сделан в России. В отличие от большинства буржуйских поделок, здесь все выполнено на **высочайшем уровне**.

Новое оружие (плюс часть моделей из Opposing Force), новый финальный монстр, очень неплохая озвучка, причем все диалоги на русском языке (тут вопрос спорный: с одной стороны, это для многих удобнее, но с другой — атмосфера игры нарушается), и, само собой, новые уровни.

#07. Heroes of Might and Magic III

1. Пять сценариев: Averness, Bavaria Bring, Jaehriger Krieg и Orc Wars. Битва Темных и Светлых сил продолжается. Кто одержит победу на этот раз? Знаем, знаем. Те, за кого будете играть. Но играть-то можно и за тех, и за других. Вот ведь дилемма. И в жестокой битве бобра с ослом побеждает, как водится, бобро...

2. Кампания в этот раз одна, но зато очень развернутая — аж семь сценариев. Называется это чудо Shadow Trilogy. Когда пройдете, глядишь, и новый выпуск «Мании» подоспеет, а там — новые кампании.

#08. Hired Team Trial

Небольшая, но очень интересная подборка отличных карт от «отечественного производителя». Впрочем, скажем по секрету, забугорные коллеги по картострою от наших не отстают. НТ им, видать, по вкусу пришелся. А хаяли-то, клеймили-то...

#09. Icewind Dale

1. Большая подборка из высокоуровневых и очень неплохо экипированных героев самых различных рас и классов. Тут есть из чего выбрать.
2. Шикарнейший скин для Winamp.

#10. Kingdom Under Fire

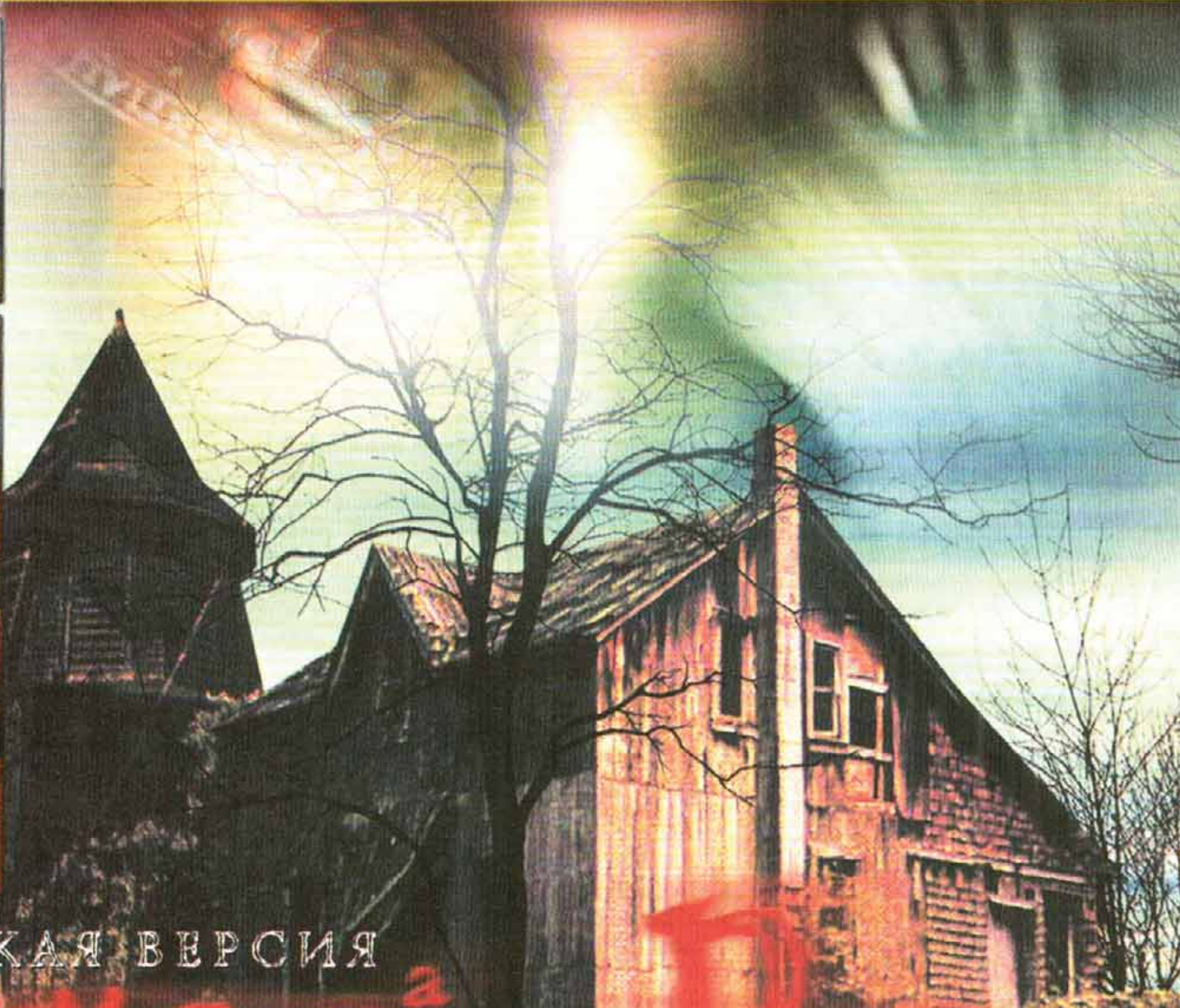
Свеженький сборник карт от разработчиков. Несмотря на свой относительно небольшой объем, начинен аж 27 картами, пригодными как для сетевой, так и для одиночной игры.

#11. MechWarrior IV

1. Очередная порция скинов для мехов: MooCow, Comstar, Nvidia, Void и FF2.
2. Утилита Mech Manager, позволяющая, не запуская игру, детально изучить свойства и внешний вид мехов, подключить/отключить дополнительных роботов или, по желанию, обтянуть их новыми скинами. Чертовски удобно и практично.

#12. Microsoft Flight Simulator 98/2000

Дополнительные самолеты: «Кукурузник» АН-2, АН-70, Ил-62, Ил-86, Ту-134, Грузовой Ту-20 с эмблемами Аэрофлота, Як-9 и Су-27, а для любителей экзотики — хит се-



РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Некрономикон

МИСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

Американец Уильям Стэнтон узнает, что его друг Эдгар скрывает от него ужасную тайну, как-то связанную с загадочной смертью алхимика Грегора Гершеля полтора столетия назад. С этого момента жизнь героя превращается в приключенческий триллер, наполненный ужасающими мистическими событиями. Игроку предстоит пройти по разрушенным подземельям и заброшенным зданиям, исследовать подземную алхимическую лабораторию и заглянуть в глаза самой смерти, чтобы узнать магическую зашифрованную формулу из старинного собрания оккультных знаний — Некрономикона — и открыть двери, ведущие прямоком в неизведанное.

www.1c.ru

www.nival.com





зона. Точная действующая копия "Пепелца", того самого! Сушки так и валяются от слезенных залпов его подкрыльных ракет... Гм, впрочем, у него и крыльев-то нет.

13. Quake III: Arena

1. Карты **Flea Fights**, **Mice are Blue** и **Sudden Death**. Подробное описание смотрите на компактe.

2. Скины **Necromage** (классический образ злобного некромансера, правда, почему-то с дурацкими птичьими лапами), **Neo** (а про Тринити забыли!), **Nut** (придурок то есть), **Xev** (полуробот) и **Summertime** (дамочка в довольно откровенном наряде).

14. Red Alert II

1. Официальные сборники **multiplayer/skirmish** карт под номерами 11 и 12. Интересно, что, начиная с десятого мап-пака, в каждом архиве всего лишь две карты вместо трех, как было раньше. Выдыхаются ребятки?

2. Дополнительные миссии для **single-player**: **Covertop**, **First Move**, **Medical Mysteries**, **Moonlight Maneurs** и **The Rescue**.

3. Модификация на основе **rules.ini** под названием **Peacemaker** — не добавляет в игру никаких новых юнитов, но здорово меняет характеристики существующих. Так, например, обе стороны имеют возможность кроме своих стандартных создавать и все юниты противника. Кроме того, существенно усилены **Nuke Bomb** и **Lighting Storm**.

4. Модификация **Soviet Power**, также выполненная на основе изменений в файле **rules.ini**. Позволяет русским строить **Хроносферу** и **Weather Control** и использовать в сетевой игре некоторых сюжетных персонажей (типа генерала Владимира).

15. Rollercoaster Tycoon

Большая пачка пользовательских аттракционов. Карусель, карусель — это радость для нас... Кто успел, тот присел.

16. Rune ("Руна")

Увидел свет адд-он **Halls of Valhalla**, а следовательно, начали появляться сделанные только под него карты, причем — в немалых количествах. К сожалению, российского издателя для **Halls of Valhalla** еще не найдено (непонятно, будет ли этим заниматься «Бука») и купить адд-он пока не представляется возможным, поэтому мы решили повременить с выкладкой карт для него и в очередной раз подготовили подборку для классического **Rune**-дефматча.

1. Карта **DM-Naboo**, выполненная в лучших традициях карт для классического **Deathmatch** и **DM-Kore's Coliseum**: очередная «гладиаторская» арена.

2. Мод **Team Last Guy Standing** — командный вариант модификации (являющейся, в свою очередь, римейком популярного

мутатора для **Unreal Tournament**), представленной на прошлом CD.

17. Sacrifice

Карты. Как и всегда, лучшие образцы народного творчества!

18. Serious Sam

Сэм набрал обороты еще задолго до даты своего релиза. Фанаты, увидев демку, мигом сообразили, что к чему, и рубились на ратном поле отчаянно. Только истерзанные крылья гарпий да оторванные конечности гнааров поблескивали в лучах восходящего египетского солнца. Когда вышла мультиплеерная демка, начали появляться фанатские карты. Подумать только, карты к демке! Серьезный Самуил зацепил не по-детски. Зацепил до своего выхода, продолжает держать и сейчас. Когда вышла полная версия, народное творчество освободилось, наконец, от кандалов и расцвело яркой клумбой. Ручеек самопальных карт превратился сначала в речушку, а потом... Нет, до потом дело еще не дошло. Тяжелая артиллерия в лице модов уже на подходе, но ее время еще не настало. Подождем месяца два, может быть, три... А пока продолжаем отыгрывать новопоступающие мапы, создавать модельки и прочими незамысловатыми способами развлекать себя под строгим надзором бога Ра и рогатого Та-Ума.

1. Схлестнуть мини-ганы, штуцеры и ракетометы в классической «стенка на стенку» — это ли не развлечение для настоящих мужчин? Правда, мужчин должно быть много. Желательно больше двух. Не хватает друзей-приятелей — отправляйтесь в ближайший клуб. Тамешние обитатели-завсегдатаи давно просекли, что к чему, и рубятся в «Самуила» по-черному. DM-карты, изначально поставляемые с игрой, конечно, хороши. Но приедаются быстро. До классики **Quake: DM 2,4,6**, увы, не дотягивают. Стремительно хватайте с нашего компакта самые, на ваш взгляд, лучшие произведения самопального искусства, и айда в клуб! Отдельное внимание советуем обратить на **Ancient City** — мощнейшая подборка цветов (фиолетовое небо, гм, это серьезно). **The Second-Longest Yard** — римейк «Кутришного» **Q3DM17**. **Jump City** — разборки крутых парней в городском квартале. **Остальные пять** (подробное описание каждой смотрите на компактe, скрины каждого уровня прилагаются) также хороши, но менее памяты. Но смотреть все и всем.

2. Что вы там бормочете? Игра вышла коротка? Есть такое. Два часа мощного геймплея — это всегда ТОЛЬКО два часа мощного геймплея. Хочется большего, а фанаты все никак не разродятся модификациями. Зато уровни для «кооператива» уже обозначились. Ловите. **Canyon Run**. Мощнейшая разработка. Для самых непонятливых и «несерьезных» поясняем. Любая «коо-

ператив»-карта отличается от DM-карты тем, что в ней разработан классический **однопользовательский геймплей**, только заточенный под прохождение двумя-тремя игроками. Сечете фишку? В опциях «количество соратников» ставите **элегантный нолик** и — вперед, на освоение **сингл-уровня**. А осваивать есть что. Бенджамин Джонсон (**Benjamin Johnson — Trisk**) постарался на славу. Левел получился ничуть не хуже, чем у кротимовцев. Такой не грех и в игру встроить. Все, до чего не додумались разработчики, додумался Бен. Скоростной спуск по спиральной трассе, фантастические арены с тысячами монстров, узкие ущелья... Убойный отдел на выезде. Да, и с монстрами Джонсон пару фишек провернул. Взял да и увеличил размер некоторых рептилоидов... Получилось не просто круто, а очень круто. Всем восхищаться полчаса. Стоит ли говорить, что в «кооперативе» играть еще веселее...

3. Мастер на все руки, скрывающийся за ником **iNVisO[QM]**, воспользовался встроенным в игру редактором моделей и «зодизайнил» мощную модель **Дюка Ньюкема**. Теперь все, кто видит в старине Сэме пародию на «Ядерного Ди», смогут нивелировать свое негодование по этому поводу, заместив оригинального героя незабвенным любителем пинать чужие задницы. Действительно, «time to kick ass» уже пришло.

4. В довесок предлагаем вам одну очень симпатичную «обоину» по мотивам игры. Кодовое название «**Биомеханоидразумеемайорвярости**». Предельно просто, предельно ярко и, главное, стильно. Предельно стильно.

19. SimCity 3000

1. Очень удобный редактор зданий, выполненный на движке игры.

2. Коллекция из лучших зданий, созданных фанатами, коих в мире насчитывается великое множество.

3. Дополнительные города, как реально существующие, так и чисто абстрактные.

20. StarCraft

Предлагаем вашему вниманию обширную подборку из официальных мультиплеерных карт, а также несколько очень интересных пользовательских **однопользовательских** (простите) миссий.

21. The Sims

1. Огромнейшая подборка дополнительных предметов, мебели и прочих скромных (и не очень) радостей простого сима. Обратите особое внимание на коллекцию **унитазов** — от классического «очка» до свертехнологичных девайсов космического вида. Такая техника должна быть в каждом доме!

2. Скины для симов. На любой вкус и цвет.

#22. Traffic Giant

1. Подборка из четырех официальных сценариев — Lakefield, Lucky Island, Panwood и Twinkerton. Проезд не забываем оплачивать.

2. Две «обоины» для Windows по мотивам этого экономического симулятора.

#23. Tribes II

1. Модификация LEGO System — заменяет модели игроков на пластмассовых человечков из конструктора LEGO.

2. Новая версия GUI — основного интерфейса игры. Не блещет красотой, но значительно удобнее стандартного.

#24. Unreal Tournament Chaos UltraMarine

На прошлом диске я выложил новую модель для UT — UltraMarine из Вселенной Warhammer 40K. Теперь предлагаю вам новый скин для этой модели — воина сил Хаоса.

Darth Vader

Его все-таки сделали! Я надеялся, я верил, я ждал. Как гласит восточная мудрость, все приходит к тому, кто умеет ждать. Вот и ко мне, а значит, и к вам пришло немного счастья в виде модели Дарта Вейдера. Вейдер получился прямо как живой, даже световой меч у него есть. Как и положено по фильмам, красного цвета. Со своим мечом Темный Джедай никогда не расстается, даже когда хватается Redeemer. У модели можно менять расцветку. А вот голос — нет, но это не страшно: все необходимые фразы, почерпнутые, естественно, из фильмов, прилагаются «в комплекте». **Feel the power of the Dark Sidel**

Neon Genesis Evangelion

Как я уже давненько обнаружил, среди «нереальных» модельеров довольно много фанатов аниме. Вот и скины, которые я вам предлагаю, тоже сделаны анимешниками. Теперь можно превратить Warboss'a в один из мехов из очень известного аниме-сериала Neon Genesis Evangelion. В дополнение к скинам прилагаются несколько карт, сделанных специально для создания соответствующей игровой атмосферы.

Next Generation Weapons

Очень любопытный мод, прямо-таки подарок для всех любителей экзотического оружия. Внешний облик у «нереальных стволов» остается прежним, но теперь нажатием кнопки «Alternative Fire mode» можно переключиться на совершенно новые, ранее невиданные режимы уничтожения соперников. Например, у парочки Enforcer'ов можно таким образом включить «подогрев пуль».

Враг, в которого вы попадете такими пулями, начинает гореть, потихоньку умирая (потушить пламя можно, только подобрав аптечку). И это только Enforcers, про остальные виды оружия я умолчу, чтобы не портить вам удовольствия...

#25. Worms II/ Armageddon/ World Party

1. Очень удобный редактор уровней, полностью совместимый со всеми версиями игры. Не упустите момента снабдить своих кольчатых любимцев новыми картами.

2. Большая куча дополнительных уровней на любой вкус. Как и редактор, преспокойно работает со всеми версиями игры.

Работы наших читателей

1. Morphtris (Kharo Pavel aka Morph). Простенький вариант тетриса. Никаких наворотов. Профессионалы укладывания кубиков в виртуальный «стакан» пройдут и не заметят. А вот в качестве развлечения в пять-десять минут досуга — лучше и придумать нельзя.

2. Карта для Heroes of M&M III: «Месть подземелья» by Лорд. Подробное описание смотрите на диске. Карта — достойная, так что рекомендуем к ознакомлению всем фанатам «Героев».

3. Карта для StarCraft — Drone Ultra Madness (от Андрея Ковалева). На наш взгляд, совсем неплохая SC карта.

4. Druglord's Mansion (Особняк наркомана) by Дмитрий Роммель aka Rommel. Карта для Jagged Alliance: Unfinished Business («Агония Власти: Цена Свободы», или просто: «Агония свободы»...). Карта представляет собой детализированный особняк главаря наркомафии, расположенный в джунглях.

Дополнение к "Игровой Зоне" №01

Подборка игровых обоев

И вновь мы спешим порадовать вас подборкой качественных обоев по вашим любимым играм. Заметили, кстати, что в «Мозговом Штурме» проанонсирован конкурс, поименованный «Штурмующий стену папер»? Не упустите возможности, нереализованные стенные паперы ждут штурмующего касания вашей творческой длани. А дабы вас не мучил вопрос, где найти вдохновение, посмотрите то, что мы, предварительно посмотрев, выложили на компакт. В этот раз компактположением были номинированы: Black & White и Desperados (800x600 и 1024x768), Outcast, Planescape Torment и Rollcage (1024x768). Особенное внимание — обоям по Desperados и по Rollcage!

Дополнение к "Игровой Зоне" №02

Уровни для DOOM T&2

Огромная подборка уровней для первого и второго DOOM! Классика есть классика: тут вы найдете как отличные одноигровые уровни, так и различные карты для товарищеского рубилова на бензопилах (aka deathmatch). Количество их описанию не поддается, тем паче, что даже мы не знаем, сколько именно карт войдет на компакт (ибо весят они порядка 50 мегабайт, а мы пока еще не перешли на DVD). Описание к одноуровневым картам коротко и ясно прописал товарищ Николай Коровин. Тот самый, что поспособствовал в откапывании и доставании из секретных id'шных подвалов «Дума» забавного монстра по имени Сабленог. Но обойтись можно и без его комментариев — к каждой карте прилагается текстовичок с кратким описанием уровня.

Дополнение к "Игровой Зоне" №03

PodBot 2.0 для Counter-Strike

Новая версия самого лучшего (по мнению большинства контр- и просто террористов) бота для CS. В новой версии много улучшений.

Переделаны скрипты поиска; боты могут подбирать оружие с земли (конфигурируется в podbot.cfg); добавились сообщения от ботов — команде; оптимизировался код выбора вейпойнтов; вейпойнты больше рассчитаны на тимплей и карту; боты используют дымовые гранаты; боты теперь двигаются по-всякому, включая стрейф с обходом препятствий; улучшился стрейф/прыжок во время боя; улучшился движок опознавания врага; добавились три характеристики с различными уровнями страха и агрессии; скилл выше 80 подразумевает прострел стен при условии, что бот видел врага за ней (не чит!); боты обмениваются информацией об увиденных врагах; боты собирают информацию о нычках; боты могут использовать различные кнопки всех типов (кроме камер); боты могут отстреливать тимкиллеров; добавлены консольные команды; улучшено поведение ослепленного флэшкой бота; боты лучше лазают по лестницам; боты стреляют в умирающего врага, если не видят другого врага; боты умеют меняться информацией по bomb place'am (аналог команды Sector clear); боты обращают внимание на тиканье бомбы; внесены исправления в редактор вейпойнтов; поведение ботов будет зависеть от количества тиммейтов и оружия в данный момент.

ДЕМОБЛОК



Демо-версии

Уникальный случай: почти все игры, описанные в "Демо-вердикте", обрели свое виртуальное воплощение на нашем компактe в виде, собственно, демо-версий (кроме StarTropica, которая сейчас со дня на день появится в продаже, а значит — в демке уже не особо нуждается). Так что, почитав описания игр, вы сможете вставить диск в привод и буквально в три клика воочию убедиться, что я был прав в тех оценках, которые дал играм на страницах "Вердикта". На диске вы найдете следующие демки: *Speedboat Attack*, *The Mystery of The Druids*, *Leadfoot*, *Rails Across America* и *Gilbert Goodmate* (на момент написания этих строк передо мной уже лежит полная версия данного квеста, который, правда, в России выйдет только в августе).

Учитывая, что место на диске имеет нехорошее свойство полиморфироваться в ничто или, наоборот, во что-нибудь, то это означает, что вы сможете найти на компакте не только эти демо-версии, но и, возможно, некие другие... Как обычно, зависит это от того, сколько места у нас останется после того, как мы окончательно сведем воедино все наполнение компакта.

Помимо демо-версий, вашему вниманию предлагается уникальная в игровом мире вещь: бесплатная киношка по мотивам *Counter-Strike* под названием "Phoenix Rising". По сюжету, террористы захватили некое здание и удерживают там заложников. Контр-террористы пытаются всех терроров замочить, заложников вывести, на AWP денег скопить — все как обычно. В мини-фильме есть несколько забавных моментов. Например, главный террорист говорит исключительно по-русски (его слова дублируются по-английски текстом на экране), заложники застреляют в дверях, а побеждает в итоге террор по фамилии Камперов. Смотреть обязательно, независимо от ваших пристрастий (или отсутствия таковых) к *Counter-Strike*!

Патчи

Kohan: Immortal Sovereigns

Патч за номером 1.0.9 добавляет возможность паролирования серверов в мультиплеере, дает поиграть в режиме *Team Deathmatch*. Также латает некоторые дырки, оздоравливает баланс юнитов.

MechWarrior 4: Vengeance

Патчик версии 1.5 весом в 7.8 мегабайт всего-навсего стабилизирует игру в режиме мультиплеер, избавляя от повышенных лагов и пропавших пакетов.

РЕЙТИНГ

Myst 3: Exile

Не успел выйти очередной сиквел изве-

стейшего квеста, как появился патч к нему. Версия 1.1 дает следующее: если у вас CD-ROM привод навешен на букву "I" или дальше по английскому алфавиту, то игра могла его и не распознавать. Теперь будет. Ура. Если игра раньше вылетала при попытке досрочно завершить Credits с помощью клавиши "Пробел", то теперь не будет. Ура. Ну и по мелочам: мышку можно "инвертировать" (Ctrl+I), субтитров стало побольше, графические глюки кое-какие поубивали.

РЕЙТИНГ

No One Lives Forever

Патч под названием Update 3 (сколько можно!) излечивает нижеследующие бедствия.

В мультиплеере, если навесить свой измененный *weapon.txt*, игроки не могли подсоединиться к какому-либо серверу. Теперь могут.

В мультиплеере, если игрок ходил вприсядку по местности, то его могло случайно телепортировать на другую точку местности. Теперь не может.

В мультиплеере, если игрок садился в средство передвижения, используя *zipcord*, мог летать где угодно. Теперь не может.

Игрок мог войти в зону действия спящего газа и вследствие этого летать по небу. Теперь не может. Только во сне.

В мультиплеерном меню раньше показывали только три доступных опции "соединения". Теперь больше.

Убрали Stun/Sleep Recoils.

Исправлены "летающие" бонусы в сохранениях.

РЕЙТИНГ

Sacrifice

Patch 3 — так называется заплатка, вводящая в игру множество интересных вещей. Например, режим *Observer*, что дает возможность просто осматривать карту, не играя на ней; возможность редактирования книги заклинаний и самого колдуна; новый экран подсчетов; рейтинговая мультиплеерная система и многое другое. Патч ТРЕБУЕТ DirectX 8.

РЕЙТИНГ

StarCraft

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную *свеер colony* в *sunken colony*. А также исправили некоторые глюки по мелочам.

РЕЙТИНГ

StarCraft: Brood Wars

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную *свеер colony* в *sunken colony*. Добавили поддержку режима *Top vs Bottom*. Добавили Game

Recording — теперь вы можете записывать любую дефматчевую игру (тимплей не поддерживается). Улучшили поддержку Battle.net. Улучшили поддержку прокси, а также исправили те баги, которые были исправлены в *StarCraft 1.08*.

РЕЙТИНГ

Tropico

Версия 1.02 добавляет программируемые "горячие клавиши", позволяющие быстро перескочить в ту или иную точку на карте. Аэропорты строятся на 35% быстрее (другие большие здания строятся на 10% быстрее). Проблемы с рыбацкими лодками испарились и — *sic!* — включили *редактор карт!*

РЕЙТИНГ

WarCraft 2 Battle.net Edition

Патч 2.02 делает ужасающие по своей мощи штуки: во-первых, *Eye of Kilrog* можно заставить патрулировать (!), во-вторых, общность избавлена от взлома игры, при котором юниты можно было апгрейдить до поистине небесных высот. Ну и далее по мелочам: исправления на Battle.net, саперы стабильно взрываются, если кликать на стену, *Death Coil* можно кастовать на бывшего союзника. А также пофиксили забавный баг: если компьютер оставить на 24 дня или больше со включенным *WarCraft 2 BNE*, то главное меню не реагировало на клики! Мда... это кто же догадался оставить на три с половиной недели включенный компьютер?..

РЕЙТИНГ

Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите **Alt+Tab**, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

Evil Dead: Hail To The King

Этот трейнер дает бесконечную энергию, 9.999 патронов для пистолета, а также абсолютно бесконечное количество горячего для нашей любимой бензопилы.

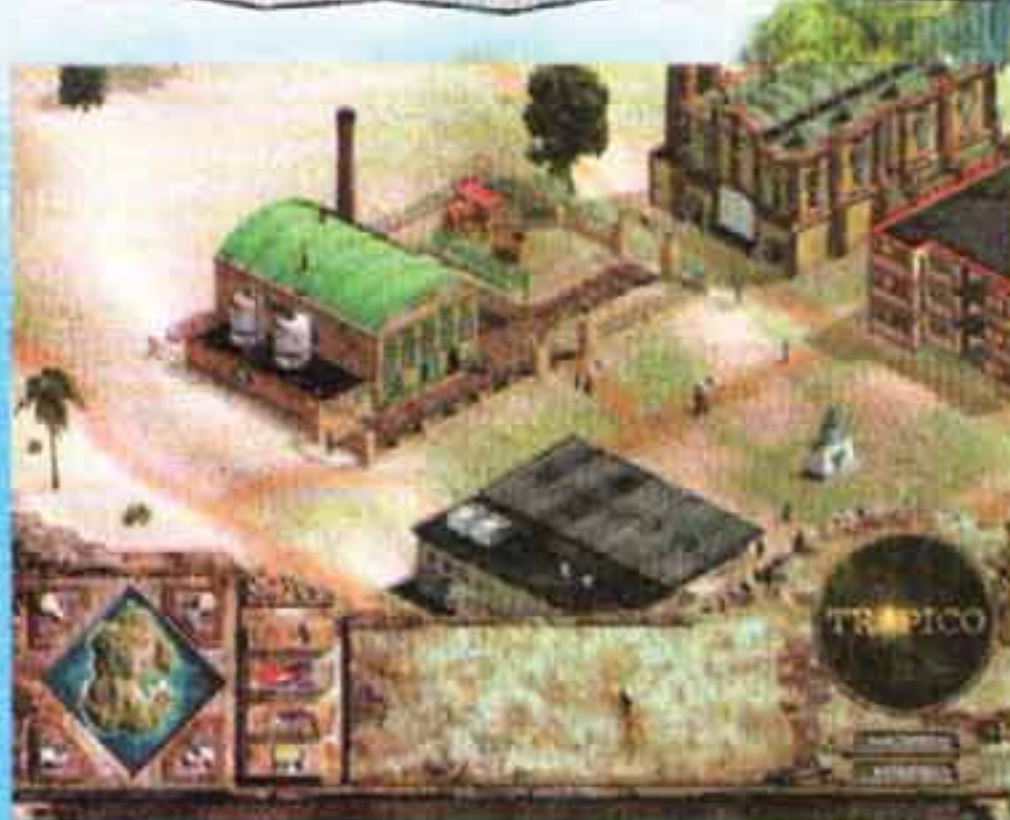
Golf Tycoon

Нажав F1 в игре, вы получите 12.000.000 баксов, клавиша F2 принесет вам 10.000 гостей.

ТР ПИЖО

ТРЕБУЕТСЯ ДИКТАТОР

- Опыт работы от 3-х лет
- Желателен опыт геноцида
- Оплата сдельная





Kayak Extreme

Всего-навсего сбрасывает пенальти до нуля.

Myst 3

Редактор сейвилков. Дает все предметы на ту сейвилку, на которую вы укажете. Запускать игру не требуется.

Outlive

9.999.999 кредитов — неплохая цена для 333-килобайтного файла!

Primal Prey

Позволяет начать игру с максимальным количеством кредитов, причем эти кредиты никогда не будут падать, а для всего оружия можно заполучить бесконечные магазины.

The Sims: House Party

Данный трейнер дает всего-навсего бесконечные деньги...

Tropico

Три опции: 5 миллионов долларов в казне, та же сумма — но на банковском счете в Швейцарии, а также включение/выключение быстрого строительства.

ПО ЖУРНАЛУ



Deathmatch

Quake III: Arena

Моды:

Arena World — забавный командный мод: телепорт в центре арены выбрасывает игроков на расположенные по периферии точки респава. Таким образом можно легко уйти хоть от целой обоймы ракет!

Bouncy Quake 3 — оружие на врагов не действует! Получаем фраги, скидывая противника с высоты. Из вариантов игры наиболее интересен "царь горы", главное задачей в котором является удержание на некоей высоте, откуда желающие поднабрать фрагов все время пытаются вас сбить.

Unreal Tournament

Моды:

XMaps — функциональнейший мод, позволяющий легко и стремительно переключаться между разными картами и режимами игры. Рекомендуются всем активно играющим в UT-моды.

Jumper — мод оправдывает свое название. Настраиваем высоту прыжка — и вперед, на покорение башен и верхних этажей без лифтов.

PC Gamer Olympics — Олимпийские Игры на платформе UT! Кроме шуток — расстрел мишеней из снайперки и полет на "Редимере" по узким коридорам. Таблица рекордов прилагается.

The Predator Relic — игрок, подобравший артефакт, превращается в Хищника: невидимость и космическая скорость перемещения; чем дольше владеем "реликом", тем мощнее становимся!

Клубные новости

1. Самым главным событием за истекший месяц стал прошедший в Голландии турнир Holland Euro CPL. Победителем на нем стал наш соотечественник из Екатеринбурга — b100.Death. Да и вообще — из шести первых мест четыре осталось за русскими. Отлично сыграли!

Лучшие игры турнира смотрите на нашем компакт в виде демов. Интересно увидеть, как b100.Death заделывает Lakerman'a и Fatality?

Новостной меридиан

Лучшие скриншоты ЕЗ

Подборка отличных, полноформатных и, главное, ранее нигде не публиковавшихся скриншотов из будущих бесспорных хитов и просто хороших игр с прошедшей в конце мая в Лос-Анджелесе Electronic Entertainment Expo. Надеюсь, текстовое "дополнение" к этому шикарному визуальному ряду вы уже прочитали? Если нет — тогда бегом в "Новостной Меридиан". Для тех, кто уже сбегал и успел вернуться, сообщаем, что в комплект к скринам мы поставляем... подборку фотографий с женскими прелестями ЕЗ! Речь идет о девушках-моделях, рекламировавших те или иные игры, будучи одетыми в соответствующие костюмы... Иногда — очень интересные костюмы.

Rulezz&Suxx

Наша скрин-галерея картинок из собранных в разделе игр идет, как обычно, на компакт. Можете полюбоваться, так сказать, вплотную, не имея преграды в виде типографской краски.

Антихакер

Несколько весьма эффективных программ, способных восстановить случайно «потерянные» данные даже с отформатированного винчестера: EasyRecovery Professional, EraseUndo и Recover4all, Revival.

Интернет

Статья «Человечество на линии Mankind»

Mankind 1.7 — глобальная онлайн-стратегия в стиле Master of Orion.

Статья « Не Аськой единой... Программы для обмена сообщениями в онлайн»

Ряд «аськоподобных» программ, из которых по крайней мере одна способна потеснить с трона саму «тетю Асю»: AOL Instant Messenger, MSN Messenger Service (русская версия), Odigo Messenger (русская версия) плюс несколько «шкурков» к нему, редактор этих самых «шкурков» и кучка полезных плагинов), Yahoo! Messenger.

Матрица Плюс

Статья «Террор каунтеру — не товарищ! Warcraft FAQ 2: Counter-Strike»

Статья «Творцы новых плацдармов: Counter-Strike мейпинг» в формате Word 97.

Территория разлома

Статья «Весь компьютер — в числах. Обзор тестовых программ»

3DMark 2000, 3DMark 2001, CD-Rom Drive Analyzer и SiSoft Sandra (the System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant). Мощнейшие тестовые программы для вашего «железного коня».

Статья «Easter Eggs: Выпуск 2»

SkinView — программа предназначена для просмотра скинов и движений Джулии из F.A.K.K.2.

Serious Sam Demo — запись с демонстрацией «секретов» старины Сэма. Записана сотрудником редакции, что называется, специально для журнала.

Сэйв с easter egg для realMyst 3D.

Pakexplorer — программа предназначена для извлечения ресурсов игры Half-Life из файла типа *.pak.

MDLV2 — программа для просмотра всяческих трехмерных моделек из Half-Life.

Half-Life Easter Egg Models — около десяти неиспользованных в игре Half-Life моделек монстров.

Демонстрация «бормотания» босса из Opposing Force. В прямой и обратной записи.

Dark Yodas Black and White L3D Visualizer — программа предназначена для просмотра трехмерных моделей из игры Black & White.

Самопал

Несколько примеров того, какова должна быть настоящая музыка в играх. Плюс несколько DLL'ек для совершенствования «понятливости» вашего компьютера к разного рода сэмплам. Рекомендуются всем, у кого «ящичек» не понимает такие форматы, как mp3, wav, xm, it, s3m, mod, CD Audio, стриминг, DirectSound, EAX, A3D...

КОДЕКС

Трейнеры к таким играм, как Desperados: Wanted Dead Or Alive, Oil Tycoon, Tropico. Плюс сейвы к игре E-Racer, в которых раскрыты все секретные трассы и машины. Все трейнеры созданы специально для вас Романом aka Docent.

Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

В Forgotten Realms есть весьма оригинальное место — Kara-Tur (the Eastern Realms). Это место навеяно земными восточными традициями, культурой, народами, единоборствами. Естественно, что все дисциплины и характеристики "восточных" героев описываются соответствующими способами. "Мания" предлагает вам побродить по этому кусочку вселенной в модуле Mad Monkey vs The Dragon Claw.

Оригинальный сюжет, связанный с разборками между кланами, и неповторимый восточный колорит наверняка заставят вас

провести над этим PDF-файлом не один час.

Magic: The Gathering

Ничего особенного. Карты по турнирным задачкам, повтор спойлера Apocalypse и прочее в том же духе. Отдельного раздела на CD пока не получается, это впереди. Не будем больше загадывать, когда появится — тогда и поговорим.

"Внекомпьютерные новости"

Полные правила для Twilight Imperium: Armada, предварительная информация по Rune RPG и колоды-финалисты недавно состоявшегося Национального Чемпионата России по MTG.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



Скринтурс №07 на CD

Пятый выпуск "Скринтурса" находится на компакт-диске. Нужно ли что-либо добавлять сказанному? Ничего не нужно добавлять к сказанному. А если кто-то хочет, чтобы ему что-то добавили к сказанному, то он может загрузить компакт, отыскать "Скринтурс" и там прочесть все, что он бы хотел увидеть добавленным к сказанному. :)

ИнфоБлок

Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для "Deathmatch".

В тех же областях печатаются все статейные материалы (например, по "Пяти турнирным задачкам"). И жизненно важную для вас информацию о тех, кто работал над компакт-дискон, вы сможете прочесть, не побоюсь этого слова, в разделе "ИнфоБлок"!

Софтверный набор

Как обычно, мы представляем Magic Trainer Creator и Magic Suitcase, а также следующие программы.

3D Dragon Castle — небольшая аркадная игрушка, возвращающая вас во времена царствования замечательных бесплатных поделок вроде Jill in the Jungle, Duke Nukem (2D) и Abuse. Единственное отличие — в оригинальности задумки.

Guitar Chords Crash Course — программа для тех, кто увлекается игрой на гитаре. Позволяет смотреть табулятуры, аккорды и многое другое, что касается гитар.

Mihov Gallery Creator — пятибалльная программа! Позволяет взять картинки в определенной директории и разместить их в качестве галереи на html-странице.

Mihov Index Maker — тоже удобная утилита. Она составляет список файлов в директории и ставит ссылки на них html-файле.

Mihov Picture Downloader — программка для скачивания файлов в форматах jpg, gif, htm, html, ссылки на которые присутствуют на заданной странице.

Necromancer's Dos Navigator — вариация известной оболочки Dos Navigator. Отличается по мелочам, но некоторым эти мелочи могут даже пригодиться.

Strike — забавный прикол. Компьютер тоже устает и становится капризным и вредным. Только верная мышка продолжает бегать по экрану, но без толку: на все ее нажатия компьютер просит оставить его в покое и дать отдохнуть...

Super Metla 2001 — быстрое и надежное удаление временных файлов, очистка временной папки. Работает нормально, интерфейс забавный, звуки прикольные.

TXT to HTML — программа преобразования текстового файла в html-файл. Берется исходник в формате txt и выдается файл с расширением html с расставленными тэгами. Удобная вещь.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для DLN по компьютерным играм.

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакт-диске в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что на компакт-диске находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт-диске организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобраться в директориях не составит труда.

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: Геймер.

Редакторы "Игровой зоны": Алексей Кравчун и Геймер; составитель рубрики: ot@NGE. Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора": Святослав Торик.

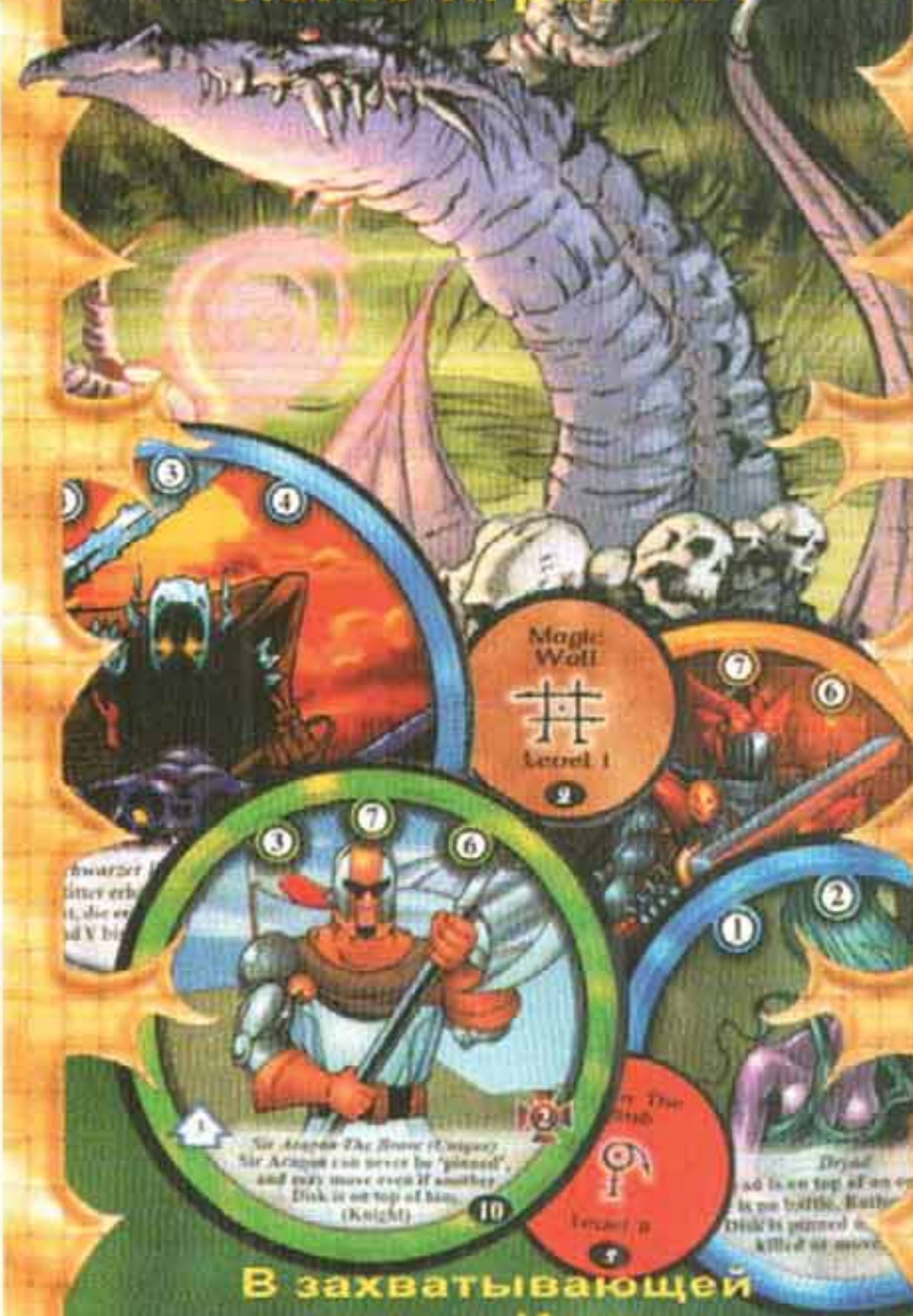
Программирование компакт-диска: Денис Валеев aka Дионис. Дизайн оболочки компакт-диска: Илья 'J.V.' Галиев.

В подготовке компакт-диска принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

DISKWARS

Disk Wars - это увлекательные сражения в фэнтезийном мире, полном удивительных героев, ужасных монстров и магии...

Быстро учишься, легко играешь!



В захватывающей схватке Игроки используют Диски Существ и Заклинаний... СОБЕРИ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ АРМИЮ Disk Wars и разгори противников на поле битвы! Disk Wars действительно **НОВЫЙ** и **уникальный** вид настольных игр!

Компания "Саргона"

Москва,
ул. Нижегородская, д. 32/15
тел.: (095) 755-78-76
e-mail: mail@sargona.ru
Санкт-Петербург
Новочеркасский пр-т., 47/1
тел.: (812) 445-10-54
peter@sargona.ru
http://www.sargona.ru



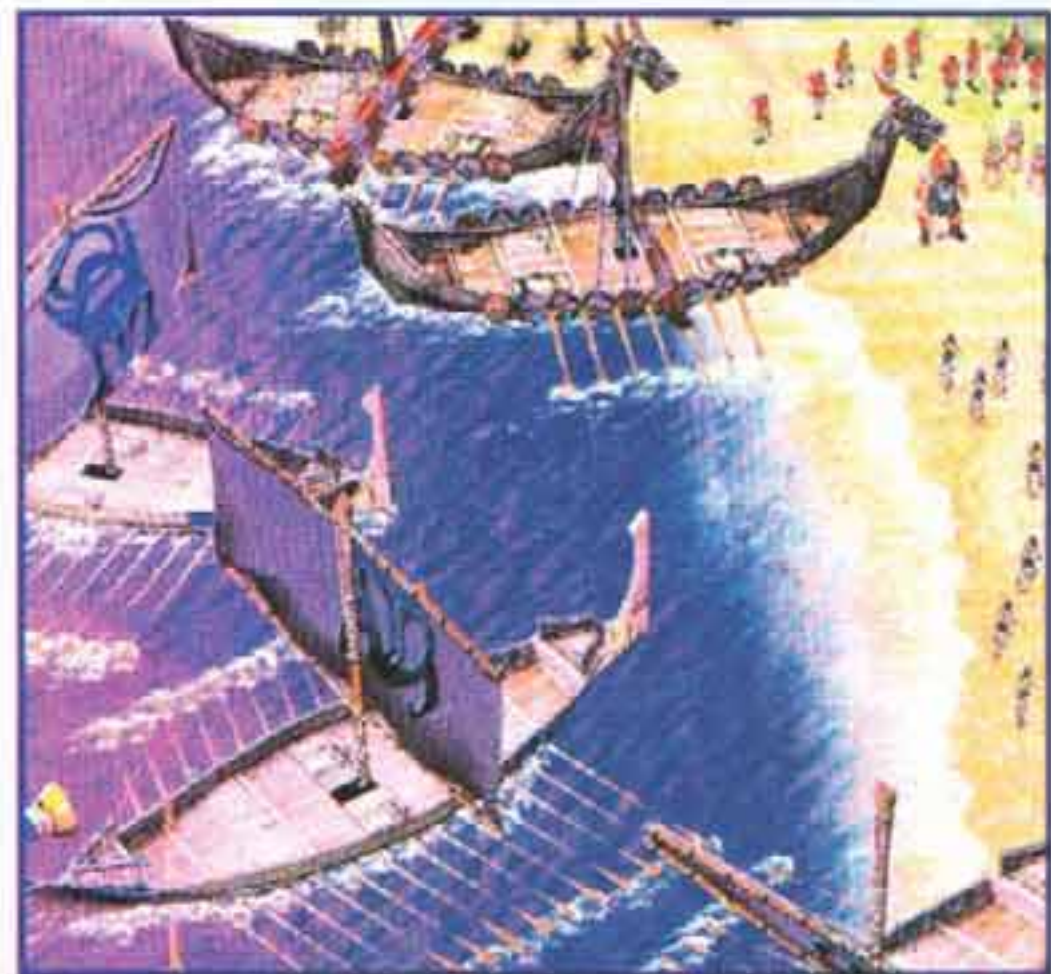
Age of Mythology

Жанр: RTS * Издатель: Microsoft
www.microsoft.com * Разработчик:
Ensemble Studios * www.ensemblestudios.com
Похожесть: Age of Empires, Cossacks
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Очевидно, будет
Дата выхода: Не объявлено

Третьего мая сего года еще один талантливый разработчик, Ensemble Studios, канул в бездонную утробу вездесущей Microsoft. Но, несмотря на сей факт, отважные сотрудники компании продолжают работу по своему новому проекту Age of Mythology (ранее известного под названием RTS III).

Продолжение серии Age of Empires больше не прячется от журналистов за парой смелых скриншотов — вышел официальный пресс-релиз.

Действие игры на сей раз происходит в глубокой древности, еще до возвышения Рима. На мировой арене столкнулись: античная цивилизация греков, величественный Египет и народы европейского севера (не путать с Крайним). Древние боги и мифические существа еще не изгнаны с локальных олимпов одоспешенным христианством и миролюбивыми пророками Корана.



Напротив — Зевс и Ра пользуются большой популярностью среди верующих и принимают судьбоносное участие в их жизни. Не только пехотой, конницей и осадными изобретениями сильны армии противников — молитвами можно упростить дорогое божество низвергнуть парочку молний и ураганов на головы неверных, а всевозможные циклопы и шакалоподобные прихвостни Анубиса вообще толпами снуют по земле с наглостью простых смертных.

В графическом плане AoM, обогнав предшественника на три круга, переселяется в чистейшее 3D. Сконцентрировавшись на мелочах и визуальных эффектах, создатели представят нашему взору не только детально анимированных юнитов и персонажей, но и природу, где день сменяет ночь и наоборот; где встречаются в изобилии торнадо, землетрясения и извержения вулканов. Особенно



в Ensemble гордятся водой: широкие пенные волны, круги и водовороты, брызги...

От старой доброй AoE в игре останется только принципы классической RTS и основы экономических и военных систем. AI, спецэффекты и все прочее стремительно эволюционирует.

Игра была представлена на недавно прошедшей E3 и вызвала бурные отклики у посетивших выставку журналистов. Мы же обязуемся, поднабрав материала, в следующем номере дать развернутое превью.

Bacteria

Жанр: 3D Action/аркада * Издатель:
Не объявлен * Разработчик: Fin Arts
www.bacteria-game.com * Похожесть:
Decent, Asteroids * Системные требования:
Не объявлены * Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Июнь-июль 2001 года

По сюжету мы играем за храброго врача, въезжающего на уменьшенной до размеров бусинки субмарине (врач тоже небольшой) в тела безнадежно больных с целью борьбы со всяческими зловередными микроорганизмами. Одно больное тело — уровень. В конце миссии придется сразиться с каким-то особо злобным вирусом будущего, перед которым бледнеют и СПИД, и полиомиелит, и даже мальтийская чесотка. В процессе расправы мы можем ненароком убить человека, что грозит неминуемым штрафом и потерей очков.

Визуально игра будет походить на какой-нибудь динамичный космический симулятор с шизоидным уклоном, хотя самим авторам больше нравится сравнивать свое детище



с древним аркадным шедевром Asteroids. "Крутиться, планировать, уходить в крутое пике, резко разворачиваться и отстреливать гадов — на слух это напоминает Descent, но поверьте — это вовсе не он!" — говорил в одном из интервью Ларс Эсепетр, глава Fin Arts. В процессе борьбы за оздоровление нас ожидает экскурсия по кровавым сосудам, маневры в районе мозжечка и долговременная осада солнечного сплетения. Плюс очень много аркады, непрерывное движение и сотни, полчища, легионы вредоносных бактерий, которых нужно отстреливать из специального лучемета. Уж не об этом ли всем мы мечтали на уроках биологии?



Движок в Bacteria используется свой, оригинальный. Судя по скриншотам, он уже сейчас более чем на уровне. Особенная гордость программистов — это, конечно же, кровь, в которой плавают микро-субмарина. Утверждается, что это единственная в мире игра, "где на каждый кубический дециметр приходится литр кровищи", и что ничего подобного индустрия еще не видела. Охотно верим.

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Жанр: Квест * Издатель: Не объявлен
Разработчик: Revolution Software
www.revolution.co.uk * Похожесть: Broken
Sword 1-2, The Road to El Dorado
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет * Дата выхода: Не объявлено

Со времен нашей последней новости о Broken Sword 3 про игру не стало известно ни грамма больше. С завидным постоянством в Сети продолжают циркулировать слухи об исключительной PS2- и X-Box-ориентации проекта, о введении в игру "третьего главного героя" и даже о полном сворачивании разработки и переориентации Revolution на многопользовательские онлайн-шутеры... Короче, дело — мрак, сами понимаете.

Сюжет очередного путешествия Джорджа Стоббарта и его подруги Николь закручивается вокруг "древнего бога, дракона, который спит уже тысячу лет", а проснувшись, по преданию, уничтожит весь мир. Дракон вот-вот должен перестать дрыхнуть, но ни

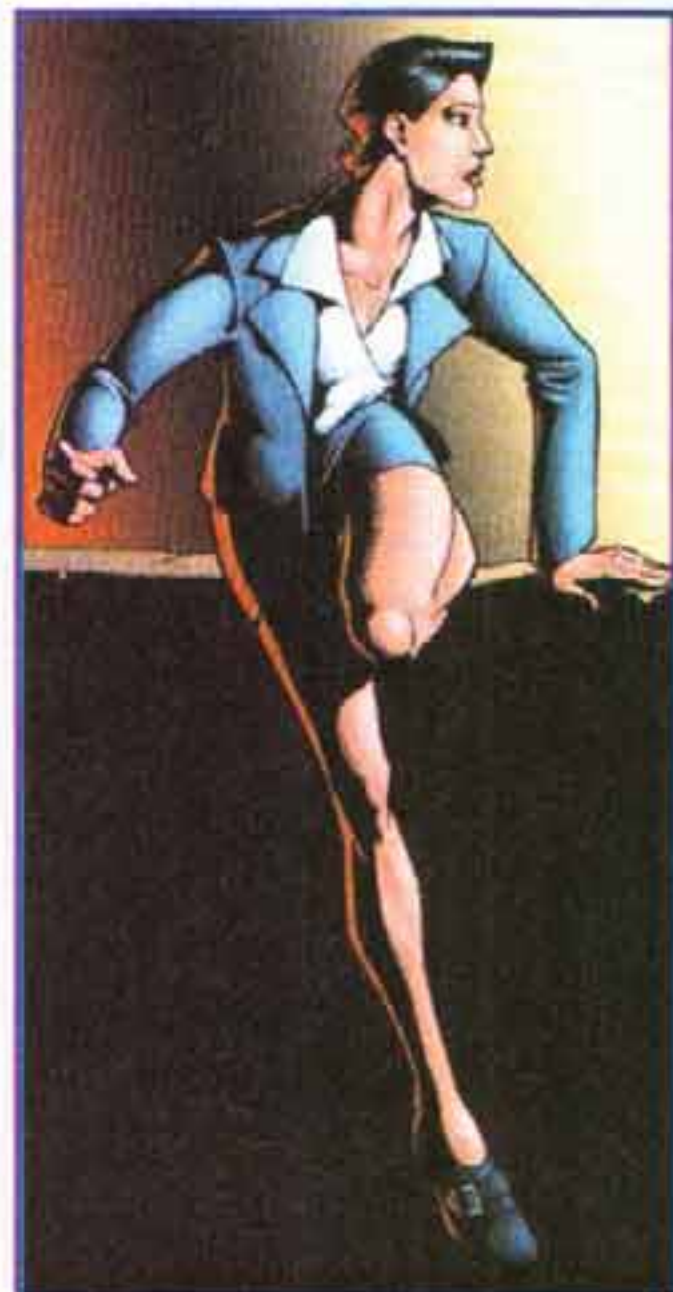
Джорж, ни Николь не знают — где, как, да и зачем его искать. Тайна, как всегда, открывается неожиданно...

В Broken Sword 3 разработчики окончательно отказались от использования плоского движка, рисованных героев и интерьеров и скон-



центрировались на своих предыдущих графических наработках для In Cold Blood ("Не зная страха"). Вместе со сменой движка безвозвратно уходит и тот неповторимый "мультипликационный" стиль, за который мы так любили первые два "Меча". ICB был подчеркнута серьезным, мрачным триллером, а такой имидж уж никак не вяжется с классической "легкостью", "несерьезностью" серии Broken Sword. Однако разработчики в различных интервью официально заявляют, что "легкий и трехмерный" движок совсем не обязательно должен быть похож на творившийся в том же Escape From Monkey Island разноцветный балаган. В качестве примера приводится El Dorado — "именно так и должен выглядеть классический мультфильм, перенесенный в 3D". Впрочем, как это все будет смотреться на практике — решительно непонятно, ибо, кроме трех страшненьких картинок (согласитесь!), якобы изображающих наших старых знакомых, ни одного игрового скриншота до сих пор не опубликовано.

Об изменениях в геймплее известно ничтожно мало. Джорджа и Николь по-прежнему заставят решать "классические головоломки", рыться в безразмерном инвентаре,



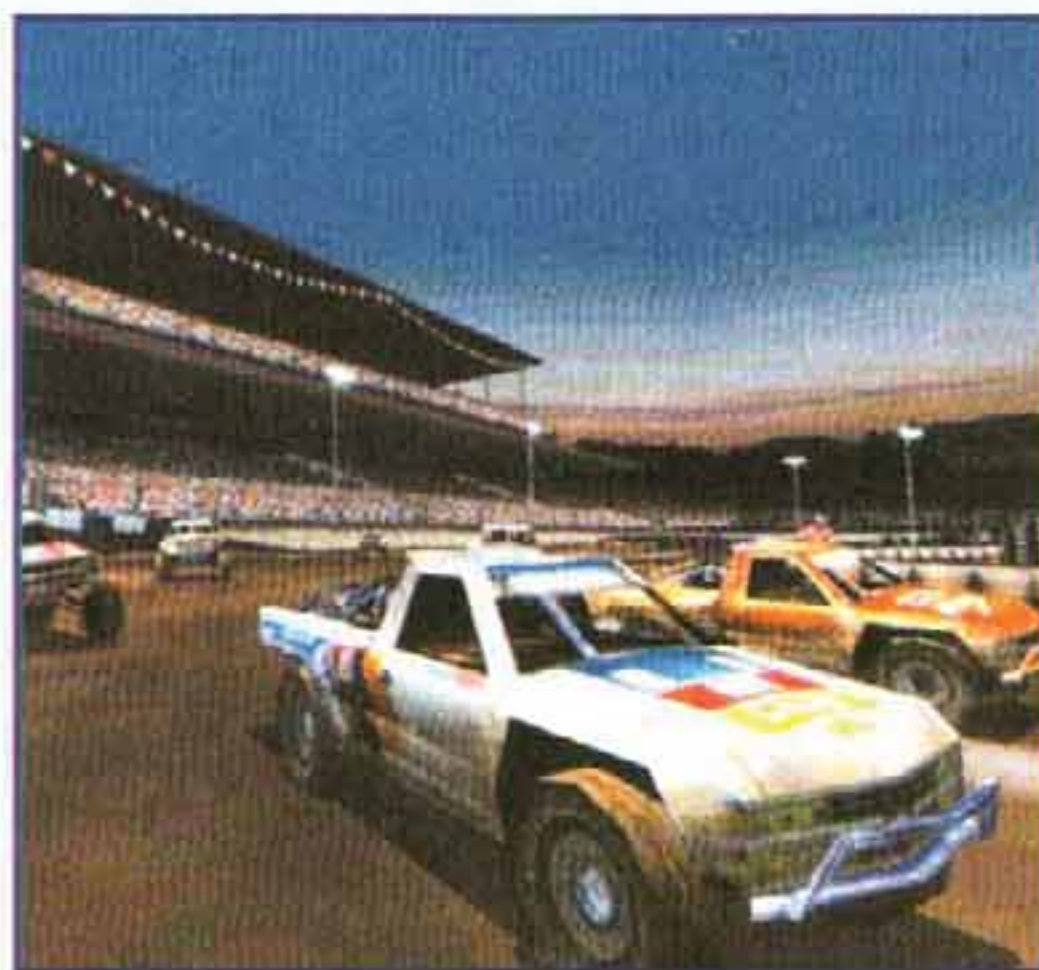
вести "нелинейные диалоги" и наживать себе новых врагов — все как в старые добрые времена. Мышиный курсор умрет навсегда, линейный сюжет выброшен на свалку истории, а общее действие растянется по всему миру от Старого до Нового света, от жарких тропиков

до заснеженной тундры. В итоге Broken Sword 3 обещает быть самым большим, основательным, интересным и... последним приключением знаменитого сериала. Увы...

Leadfoot

Жанр: Автосимулятор * Издатель: Take 2 Interactive * www.take2.com * Разработчик: Ratbag Games www.ratbaggames.com
 Похожесть: Dirt Track Racing, Powerslide, Monster Truck Madness
 Системные требования: Не объявлены
 Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Май 2001 года

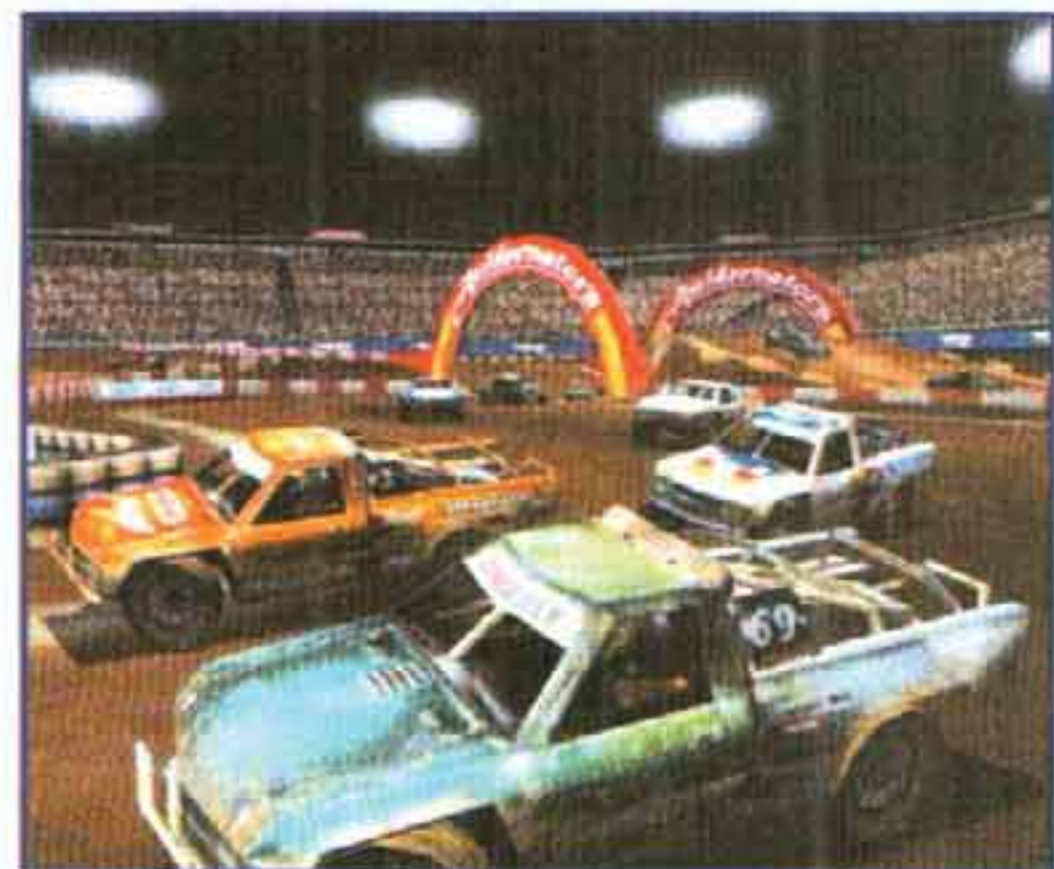
Австралийцы из Ratbag продолжают радовать мир симуляторами неклассических гонок. Их предыдущие игры — Dirt Track Racing и Powerslide — были любопытными, оригинальными, но, увы, довольно посредственными с точки зрения графики и реализма творениями. Новый проект, экстремальные гонки



Leadfoot, собирается, насколько возможно, исправить печальную традицию. Так, старый движок был основательно переработан, количество моделей автомобилей выросло в разы, ну а внутриигровая физика наконец-то стала подчиняться законам Ньютона, а не господина Генератора Случайных Чисел.

Сами соревнования скорее напоминают небезызвестные "гонки на выживание", чем нормальные спортивные состязания. Судите сами: трасса проходит в среднем за период от 45 секунд до минуты и представляет собой страшное нагромождение насыпей, разбросанного металлолома, разлитого машинного масла и прочих урбанистических красот. Автомобили участников — любых типов, от пятитонных "бигфутов" до юрких "багги" (разработчики заготовили великое множество разнообразных моделей), а помимо стандартных гоночных соревнований нам обещают еще несколько весьма специфичных оклолспортивных развлечений.

Так, в режиме "карьеры" помимо собственно участия в гонках нам предстоит привлекать спонсоров (!) к своей скромной персоне, демонстрируя недюжинное умение уп-



равляться с рулем во время тренировочных заездов. Чем большее впечатление вы произведете, тем больше получите денег и тем более качественными запчастями сможете оснастить машину. А послужат ли такие экономико-спортивные отношения Leadfoot на пользу — мы увидим буквально на днях.

Paris-Dakar Rally

Жанр: Автосимулятор * Издатель/разработчик: Acclaim www.acclaim.com
 Похожесть: Rally: Paris-Dakar, Rally Championship 2000 * Системные требования: Не объявлены * Мультиплеер: Не объявлен
 Дата выхода: 30 июня 2001 года

Где-то в жаркой Африке...

"...Теперь я точно знаю, что я больше всего люблю в жизни. Больше всего я люблю холодильники, да-да, огромные железнодорожные рефрижераторы, доверху набитые запотевшими кубиками льда", — безнадежно процедила Ютта Кляйншмидт, выгребая из картера очередную горсть сального песка. "Кажется, мы где-то к востоку от Нуакшота... Эй, ты меня слышишь?!" Штурман делал вид, что не слышит — после пятого солнечного удара его общительность будто испарилась. Обливаясь потом, он яростно менял новую фару и бормотал что-то о тюремных макаронах. Они уже прошли большую часть маршрута, оставив позади Западную Европу, Марокко и всех оппонентов. И вот, когда до Дакара и заслуженной победы оставался последний,

